

STELLAR



ART
CEN A

*Lauréat de l'aide nationale à la
création de textes dramatiques
Session Printemps 2025*

LA COMPAGNIE L'OEUF OU L'HUMAIN PRÉSENTE

STELLAR

UNE EXPÉRIENCE THÉÂTRALE **GAMING & ÉLECTRO**

POUR 5 COMÉDIEN.NE.S-CHANTEUR.EUSE.S + 1 RÉGISSEUR.EUSE
1H30 DE SPECTACLE

TEXTE **AXEL ALCALA**

MISE EN SCÈNE **AXEL ALCALA, PAULINE AURIOL, PIERRE-LOUIS SÉMÉZIS**

SCÉNOGRAPHIE **THÉO PHÉLIPPEAU**

COSTUMES **FAUSTINE REDERO--BLOY**

ASSISTANTE COSTUMES **IRIS DÈVE**

CONCEPTION DES ÉLÉMENTS NUMÉRIQUES **VALENTIN JANEQUIN**

CRÉATION LUMIÈRES **HÉLÈNE FAUCHEUX**

COMPOSITION MUSICALE **GUILLAUME MÉNARD**

CORPORALITÉ **EMMA SAVIGNAT**

COMBATS **MARIE KLEIN**

RÉGIE **CAMILLE MONCHY**

CHARGÉ DE PRODUCTION **DAVID RAVEL**

PARTENAIRES



Nous avons signé avec ARTCENA (Centre National des Arts du Cirque, de la Rue et du Théâtre) un conventionnement sur 5 ans (2025 - 2030) afin de visibiliser le texte et les productions afférentes, notamment dans le secteur du théâtre public.



La Maison de l'Équilibre du Genre, spécialisée dans les questions d'identités de genre, cultivant l'art du masque et de la marionnette, subventionnée par la Mairie de Colombes, nous accompagne depuis 2021 dans nos démarches artistiques (accueil de résidences, showcases, promotions, ateliers masques et marionnettes...). L'un de nos comédiens en est un des membres permanents.



Celebrating Life est une entreprise spécialisée dans la production d'expériences immersives (Apaches de Paris, Gatsby à Nice, Cabaret Rive Gauche...). Ayant récemment développé sa branche dans le secteur du théâtre, elle repère Stellar au Festival d'Avignon et en assure depuis la co-production.



Le Centre Paris Anim' Paul Valeyre (9ème arrondissement) nous prête des salles sur l'année pour des répétitions plus ponctuelles.

LA COMPAGNIE L'OEUF OU L'HUMAIN



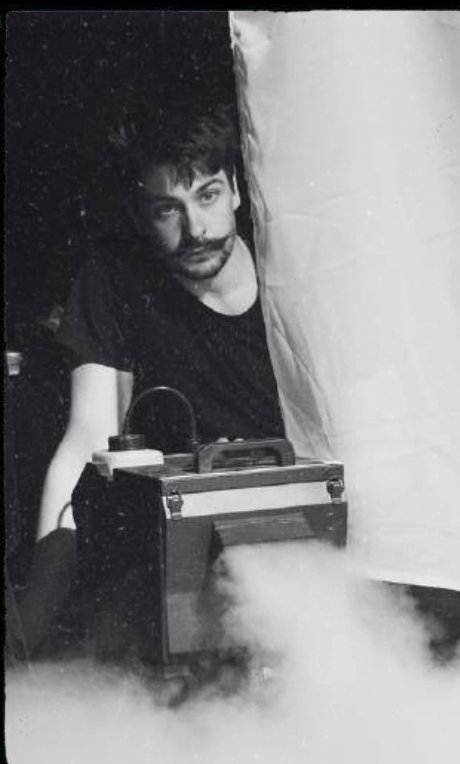
Depuis 2021, L'Oeuf ou l'Humain crée et produit des **spectacles mêlant théâtre et performance musicale.**



À travers des univers oniriques, la Compagnie défend une vision progressiste de nos sociétés, avec pour thèmes principaux :

Les luttes sociales, Les dérives autoritaires, La fluidité de genre.

Ses productions mélangent théâtre, musique live, danse, chant, marionnettes, scénographies minérales, costumes agenrés et poétiques.



Elle a donné plus de 90 représentations d'une version punk musicale de ***Huis Clos***

Cyrano du Meilleur Spectacle Musical 2024

Nommé à la meilleure partition aux Trophées de la Comédie Musicale 2024

Ainsi que 20 représentations de ***Stellar***

Lauréat ARTCENA de l'aide nationale à la création de textes dramatiques 2025



STELLAR



L'AMBITION DE STELLAR

Après un énorme succès au Festival d'Avignon 2025 (+75% de remplissage), ayant figuré aux révélations de cette édition ; la Cie l'Oeuf ou l'Humain (**Cyrano du Meilleur Spectacle Musical 2024 pour Huis Clos**) revient avec **une version 2.0 de Stellar améliorée & politisée** à la conquête du public jeune adulte (**20-35 ans**).

Stellar est né de l'urgence de prendre conscience que notre attention est vampirisée par les réseaux sociaux, alors que nous devrions la diriger sur un monde en crise.
Ce spectacle électro explore **l'avenir de la démocratie dans une société régie par l'économie de l'attention** en mêlant **théâtre, musique et culture pop**.

Un spectacle hybride à la croisée du théâtre et du jeu vidéo.
Pour les fans de Black Mirror !



LA PRESSE EN PARLE

Reg'arts - *Un excellent sujet de réflexion, à méditer*

*“Le décor et les costumes futuristes créent parfaitement l'ambiance, celle d'un épisode **Black Mirror** où une [...] descendante de **Sarah Connors** se bat pour qu'en fin de compte son/notre avenir demeure encore empreint d'une certaine humanité.”*

Le bruit du off - *Rafraîchissant, drôle, poétique*

*“Un spectacle ovni , comme un épisode de **Black Mirror** live [...] quatre excellents comédiens (nes) , une scénographie inventive. ”*



Vivant Mag' - *D'une beauté époustouflante, autant dans la forme que dans le fond*

“Tout est pensé pour être esthétique sur scène, tout en représentant des prototypes ingénieux qui pourraient tout à fait voir le jour d'ici quelques années.”

Entrevues - *Une fable futuriste maîtrisée avec beaucoup de sensibilité.*

“Stellar parle du monde de demain avec finesse. [...] un récit d'amour, une méditation sur la fuite, le deuil et le libre arbitre. Derrière l'inventivité visuelle, se cache une profonde tendresse, une humanité palpable.”

La théâtreuse - *On plonge dans un futur virtuel d'une grande qualité*

“Une satire bien amenée des addictions aux jeux, une pièce qui pourra résonner aussi bien chez les jeunes que chez les adultes.”





2039. L'Occident brûle, mais Paris est libre.

Gravement blessée lors des affrontements de la Seconde Révolution, Nina se réveille des mois plus tard dans un Paris Post-Capitaliste.

Elle va enfin vivre la vie dont elle rêvait avec son fiancé, Léo.

Sauf que Léo joue à un jeu vidéo. Un paradis virtuel dont il ne ressort pas : « Stellar ».

Déterminée à le sauver par tous les moyens possibles, Nina va peu à peu découvrir le mensonge de sa propre réalité...



EXTRAIT

— Pourquoi ils grimpent tous aux arbres ? Est-ce qu'ils ont la conviction d'être des fruits?

— Ils jouent à chat perché.

— Évidemment ! C'est un jeu ! Ils ne sont pas des fruits. Ils *jouent* à être des fruits. « Chat perché. » Percher. « Verbe intransitif. En parlant d'un oiseau, se poser sur une branche, un lieu élevé. » Ce qui suggère que ces enfants ne se prennent pas pour des fruits, mais pour des oiseaux. Très bien, j'ai une meilleure compréhension de la situation. Et la petite fille, au sol ?

— C'est le chat.

— Non, c'est une petite fille. Pourquoi vous mentez ? Je ne vous ai rien fait.

— C'est une petite fille qui *joue* le chat.

— C'est une coïncidence extraordinaire... En haut, des enfants qui jouent aux oiseaux. En bas, une petite fille qui joue au chat... Et si c'était le *même* jeu ? Pour les enfants perchés, le jeu consiste à fuir. Pour la petite fille, le jeu consiste à les manger.

— Exactement.

— Tout est presque clair, maintenant. Il n'y a plus qu'un seul élément auquel il faut trouver la réponse.

Un silence.

Pourquoi dit-on « chat perché » si le chat est par terre ?

NOTE D'INTENTION

“Aujourd'hui, le contraire de la démocratie n'est pas la dictature, mais le confort.”

Asma Mhalla

Chaque année, se renforce l'impression de toustes nous précipiter dans un gouffre dont nous ignorons la profondeur. De la fascisation des gouvernements, à l'augmentation des crises écologiques, à la frénésie du déploiement de l'IA, tout semble converger vers un point de bascule au-delà duquel nous sommes bien en peine de nous projeter.

Mais qu'est-ce qui nous attend, à la fin ?

Une nouvelle forme d'esclavage ? Une anarchie totale ? La promesse post-capitaliste ?

Peut-on *encore* influencer notre trajectoire ?

Peut-on *encore* résister et croire en notre résistance ?

Aujourd'hui, un ras-le-bol mondial fait bourgeonner des insurrections dans tous les sens.

La jeunesse en avant-garde.

La pop-culture s'invite dans les manifestations, de la musique aux drapeaux brandis.

Alors si nous pouvons, tout saltimbanques que nous sommes, exalter les ardeurs militantes des millenials et de la gen Z en ayant recours aux références culturelles des années 2000, qu'il en soit ainsi.

Voilà pourquoi Stellar.

Un bon mélange de drama et d'électro, saupoudré de clins d'oeil à la SF, aux mangas, aux jeux-vidéos.

Des personnages jouissifs, allant du drag-king CEO à la travailleuse du sexe accro aux implants bioniques en passant par l'enfant-adulte qui s'habille en prince mongol atteint de troubles du spectre autistique.

Des chorégraphies de combat.

De la musique live, des loopers, des percussions.

On n'a pas lésiné pour parler aux jeunes.

Axel Alcala

UNIVERS

L'histoire de **Stellar** a lieu sur Terre, en 2039.

L'approche futuriste permet d'ancrer la situation dans un monde encore plus dévasté qu'aujourd'hui, tout en ayant à disposition des technologies suffisamment puissantes pour y échapper.

Nous avons imaginé ce que pourraient être ces technologies et quelles seraient leurs fonctionnalités. Nous en avons imaginé plusieurs via l'impression 3D :

- Des lunettes à réalité mixte appelées **lunettes intelligentes**, supplantant les smartphones. Les verres sont des interfaces sur lesquelles l'utilisateur interagit avec des gestes de la main, tout comme *l'Apple Vision Pro*.



- Le casque VR ultra-immersive, sobrement appelé **Le Casque**. Il consiste en une myriade d'électrodes ayant pour fonction de transférer une conscience.





SCÉNOGRAPHIE

La scénographie de Stellar explore une **dichotomie entre le monde réel, sombre et dévasté, et un univers virtuel séduisant et lumineux.**

Dans le monde réel, le plateau est dominé par un **cercle noir éclaté en morceaux** évoquant une terre volcanique aride, ravagée par le feu et le sang des guerres. Une atmosphère post-apocalyptique s'installe, accentuée par un amoncellement de fils magnétiques, vestige d'un passé obsolète.

Lors du passage au monde virtuel, **l'anneau se reconstitue pour s'élever au-dessus des personnages**, révélant un environnement immersif baigné de lumière, rappelant les œuvres de James Turrell. Les lumières douces et colorées du cercle réagissent aux émotions, transforment l'atmosphère, tandis que le voile blanc devient le support de manipulation de Kaizen, incarnant la frontière floue entre liberté et contrôle.

Cette scénographie souligne l'ambivalence des technologies : elles promettent évasion et transcendance tout en renforçant leur emprise. Ce contraste entre la brutalité du réel et l'éclat envoûtant du virtuel interroge sur la quête d'un refuge, et les dangers d'une dépendance à un monde artificiel.

Théo Phélippeau

CONCEPTION NUMÉRIQUE

L'esthétique du dispositif s'inspire d'univers cybernétiques et futuristes, issus aussi bien du cinéma (**Tron, Ghost in the Shell, Matrix, Ready Player One**) que du jeu vidéo (**Cyberpunk 2077, Deus Ex**). Elle inscrit Stellar dans une atmosphère technologique distincte, où la lumière devient un marqueur identitaire du virtuel.

Plus d'un millier de LEDs sont intégrées à différents éléments du décor et des accessoires : cercle lumineux, casques de réalité virtuelle, lunettes intelligentes, collier. Chaque objet s'inscrit dans le dispositif numérique global et a été conçu, fabriqué et programmé sur mesure pour une intégration dramaturgique complète et une exploitation scénique exigeante.

Tandis que le cercle central est synchronisé avec la conduite sonore du spectacle, les autres éléments sont activés à des moments précis : **l'ensemble suit une programmation pensée pour épouser les rythmes et les enjeux de chaque scène**. La lumière s'offre comme support du récit et vecteur des émotions. Elle rend palpable la frontière entre réel et virtuel.

Valentin Janequin



COSTUMES

Conformément à la scénographie, les costumes suivent la dichotomie monde réel/monde virtuel : ils se répondent, comme les deux faces d'une même pièce.

Dans le monde réel, au seuil de la perdition, les structures pérennes qu'on pensait acquises sont déformées. **Les costumes traduisent cela par l'utilisation de couleurs ternes et de textures rugueuses, par l'assemblage maladroit et les coutures visibles.**

Dans Stellar, tout paraît plus beau, plus lisse, les couleurs chatoient. Un miroir déformant, redorant le squelette d'une société déchue. **Les tenues sont plus épurées, les textiles brillent et reflètent.** Le cercle, symbole de perfection, colonise tous les costumes et permet d'identifier les joueuses (cercle iridescent) et les IA (cercle noir).

Parce que le transfert de conscience est un moment crucial de l'histoire, **les costumes se transforment à vue** : quand Kaizen se connecte à Stellar, il arrache son kimono de câbles, s'affranchissant de l'inesthétique réalité, pour muer en une entité iridescente. Quand Nina se connecte à Stellar, sa tenue rouge mat se métamorphose et dévoile les reflets du moire.



Faustine Redero -- Bloy



MUSIQUE ET AMBIANCE SONORE

Parce que l'esthétique science-fictionnelle n'est pas répandue au théâtre, nous devons d'autant plus stimuler l'imaginaire des spectateurices, leur donner des éléments de référence. Tout comme Nina fait voyager sa conscience dans un autre monde, l'ambiance sonore doit permettre de transporter le public dans un autre univers.

Voilà pourquoi Stellar ne contient pas moins de 19 titres musicaux.

La dichotomie **monde réel/monde virtuel** qui existe à travers la scénographie et les costumes, se manifeste également dans le son.

Le monde réel est silencieux : l'environnement sonore est tristement concret, dépourvu de fantaisie. Les sons constituent un violent rappel à une réalité indésirable : bombardements au lointain, sonnerie d'un procès, alarme d'une sonde à nutrition artificielle. Les quelques musiques brisant ce silence sont diégétiques, elles reflètent la volonté de Nina et Léo d'enchanter leur quotidien (par exemple, quand Léo fait sa demande à Nina).

Dans Stellar, le son est omniprésent. Il est également diégétique, à la manière d'une bande instrumentale qu'une joueuse pourrait entendre dans un jeu vidéo. Tantôt épique, tantôt envoûtante, tantôt touchante, son rôle est le même que tout ce qui existe sur Stellar : retenir l'attention. Il ouvre un imaginaire facilitant la projection de l'audience dans un monde qui semble merveilleux, transcendant, infini.

Parce que Stellar se veut épopée, **les styles musicaux voyagent également** : l'électronique instrumentale française (Daft Punk, M83) côtoie le classique (Tchaïkovsky, Hisaishi) qui côtoie la J-pop (Perfume) qui côtoie l'ambient minimaliste (Alva Noto), etc...

La voix-off est utilisée en tant qu'outil dramaturgique : À travers elle : Kaizen devient une entité puissante et poétique ; le monde de 2039 est surchargé d'informations ; la contradiction dans laquelle vit Nina se cristallise de plus en plus.



DISTRIBUTION



PAULINE AURIOL NINA ROUGE

Formée en conservatoire de danse, Pauline entre aux Cours Florent Comédie Musicale. Elle a co-crée "L'Oeuf ou l'Humain" et a joué dans *Huis Clos le Musical*, *Le Bossu de Notre Dame*, *Le Dindon*, *Le Médecin Malgré Lui*, *Play Loud*, *Tempête à l'Hypermarket*, *Les Cons Damnés*, *Les Microphones...* Auteure, compositrice et interprète, elle a sorti son 1er album *Le Cœur Cymbale* en 2025.

HUGO BRARD LÉO SÉLÈNE

Hugo se forme aux Cours Florent Comédie Musicale, puis devient assistant d'Alexandre Faitrouni et enseigne aux Cours Florent Jeunesse en parallèle. Puis il part en tournée avec *Le Facteur* et commence le seul en scène *Mes Petits Artistes* à La Boussole. Il intègre ensuite *C'est du Délire* au Parc Astérix et *Le Tour du Monde en 80 jours*.



GAËLLE BRISSÉ CARTE-MÈRE

Après une formation en théâtre et comédie musicale aux Cours Florent, Gaëlle intègre la compagnie "Castagne à 3" et le spectacle jeune public *Archipel*. Elle rejoint la compagnie "L'Œuf ou l'Humain" et incarne le rôle de Garçin dans *Huis Clos le Musical* à Paris et au Festival d'Avignon, puis se forme à la batterie.

NASTASYA KOTNAROVSKY MAÏA VOSS

En 2019, Nastasya entame une formation de comédie musicale, auprès d'Édouard Thiebaut, Camille Mesnard, Gregory Garell et Shay Alon. Depuis, elle a pu défendre des personnages hauts en couleurs dans différents spectacles, comme *La Belle & la Bête* de Polaris, *T comme Cirque*, *La Nuit des Reines* ou encore *Gatsby*.



PIERRE-LOUIS SÉMÉZIS KAIZEN

Pierre-Louis co-fonde "l'Oeuf ou l'Humain" et co-adapte *Huis Clos* de Jean-Paul Sartre en drame musical. Il intègre le Collectif Masque en 2019 comme interprète et pédagogue. Sous la direction de Mariana Araoz, il joue en France et en Suède. Il adapte et interprète *Alice aux pays des Merveilles* avec Raphaële Sémézis avec l'Opéra de Massy. En 2026, il incarne Phoebus dans la comédie musicale *Le Bossu de Notre Dame*, en tournée en Italie.



AXEL ALCALA

TEXTE

Neuroscientifique de formation, Axel sort diplômé de la classe libre comédie musicale des Cours Florent, puis joue des rôles composés en musical avec *Tom Sawyer*, *Joséphine Baker*, *La Mouette* et *Huis Clos le Musical*. Il se spécialise dans l'immersif avec *Apaches de Paris* et *Gatsby* au sein des *Sculpteurs de Rêves*. On l'a également vu dans *Frozen* à Disneyland et *C'est du délire* au parc Astérix.

THÉO PHÉLIPPEAU

SCÉNOGRAPHIE

Diplômé de l'école d'architecture de Nantes et du DPEA Scénographe, Théo intègre l'académie des jeunes créateurs de l'Opéra de Bordeaux pour la création de l'opéra *Didon* et *Énée* en 2022. Il collabore avec Olivia Grandville, Yves Gaudin, Laurent Pelly et Chantal Thomas, Louise Brun sur divers opéras, théâtres, performances. Il privilégie les matériaux écologiques et issus du réemploi dans ses créations.



FAUSTINE REDERO -- BLOY

COSTUMES

Durant son DN MAdCréateur/Réalisateur de Costumes, Faustine co-crée la marque de bobs upcyclés ROBERT et assiste Salomé Brussieux. En 2021, elle est cheffe maquilleuse pour l'opéra amateur *Barbe Noire* et rejoint les spectacles *Au Bonheur des Dames* et *Huis Clos le Musical*. Depuis, elle réalise les costumes de Judith Margolin, ainsi que de *La Guerre de l'Eau* et *AnatomiQ*. Elle est habilleuse à la Pépinière.

VALENTIN JANEQUIN

CONCEPTION NUMÉRIQUE

Valentin découvre les expériences immersives en devenant maître du jeu à *La Ligue des Gentlemen – Escape Game* à Nantes. Il évolue rapidement vers la création technique et y conçoit et fabrique des dispositifs interactifs et se spécialise dans des installations mêlant électronique, programmation, son, lumière et narration. Il participe à des projets comme *Wyvern Journey*, première salle de jeu de rôle immersive en France.



GUILLAUME MÉNARD

COMPOSITION MUSICALE

Guillaume a étudié au CNSMDP et à NYC, il est musicien pianiste et compositeur de jazz pour plusieurs projets : *Guillaume Ménard Quintet*, *Sloane Trio*, *Spore Jazz Ensemble*.... Il compose également pour des pièces de théâtre et spectacles musicaux (*Chanel*, *Le Printemps des Poètes*, *Le Dindon*, *les Dézingués du vocal*). Il enseigne le piano au PSPBB et au Conservatoire de Drancy.



HÉLÈNE FAUCHEUX

LUMIÈRES

Régisseuse lumière spécialisée dans les éclairages de théâtre et la programmation de lumière en synchronisation musicale. Avec une expérience variée allant du spectacle pour enfants à la comédie musicale. Ainsi, elle devient responsable lumières de plusieurs projets tels que le festival "Guitares Plurielles" ou la comédie musicale "Derrière tes yeux".

EMMA SAVIGNAT

CORPORALITÉ

Danseuse, chorégraphe et pédagogue, elle se forme au centre chorégraphique James Carles à Toulouse en danse contemporaine et aux Cours Florent en comédie musicale. En 2022, elle chorégraphie et produit "Playground". Elle fonde la compagnie Play dont la création "La vie est une plage" se joue en Charente-Maritime en 2023. Elle réalise son premier court métrage de danse-théâtre, "Constantin".



MARIE KLEIN

CHORÉGRAPHIE DE COMBAT

Marie Klein, gymnaste depuis une vingtaine d'années, se tourne vers une formation de cascadeuse à la suite de ses études de comédienne et de violoniste. Elle s'essaye à différents projets physiques comme cascadeuse pour différents courts-métrages ou séries (*Turfu* de Till Bottani, *Obsession* de Prisca Stievenard) ou encore gymnaste dans la bande-annonce des JO 2024.

DAVID RAVEL

CHARGÉ DE PRODUCTION

David obtient son Examen d'Études Théâtrales au conservatoire de Chatou. Il cofonde la troupe d'improvisation "Once a Poney Time" avec laquelle il créera deux spectacles, dont "Sabotage", qui sera joué durant 3 Festivals d'Avignon. Il est chef de projet évènementiel au Bon Marché, pour la pièce immersive "Au Bonheur des Dames". En 2021, il co-fonde la compagnie l'Oeuf ou l'Humain.



CAMILLE MONCHY

RÉGIE

Camille intègre La Générale puis accompagne Elodie Chanut sur la création de *Moi aussi je suis Catherine Deneuve* et *Mon frère, ma princesse* ; puis elle travaille au Théâtre des Rendez-vous d'Ailleurs et aux Déchargeurs. Elle intègre le Collectif Masque, dans lequel elle joue *Mission InVisible* et *Jeunesse courage*, elle y devient pédagogue. Puis elle intègre les équipes techniques du Théâtre des 3T, le Théâtre 14 et l'Étoile du nord, mais aussi les compagnies BPM, Vent debout, l'Oeuf ou l'humain et le Mustang Collectif en tant que régisseuse lumière.

FICHE TECHNIQUE

Genre : **Théâtre**

Public : **À partir de 12 ans**

Durée : **1h30**

Plateau : **5 artistes et un.e régisseur.euse**

Plateau

Ouverture : **min. 7 m**

Profondeur : **min. 6 m**

Hauteur : **min. 3 m**

Grill

- **3 perches** (Fiche technique complète sur demande)

Voilages

- **Rideau fond de scène noir**
- **Pendrillons de chaque côté pour les découvertes**

Connectique

- **Prise de courant + Câble Ethernet (vers régie) au lointain**
- **Câble DMX 3 points et prise de courant à la face (Cour ou Jardin), en coulisses**
- **Prises de courant en loges**

Son

- **Deux micros**
- **Câble XLR**
- **Système d'enceintes stéréo**

Lumières

- **Min 15 autos (dont 4 wash)**
- **Projecteurs face** (Plan feu disponible sur demande)



CONTACT

Siège : 6 rue Madeleine Salzgeber 92500 Rueil-Malmaison

Mail : loeufoulhumain@gmail.com

Téléphone :

06.23.21.57.38 (Axel Alcalá)

07.61.60.17.78 (Pauline Auriol)

07.62.88.58.28 (Pierre-Louis Sémézis)



@cie_loeuf_ou_lhumain



L'Oeuf ou l'Humain

Licence : PLATES-D-2022-004758

SIRET : 90801224800013

CRÉDITS PHOTO

Ophélie Herdzik - Medhi Vigier - Louis Jacob - Charlotte Brard

CaptaVidéo - Camille Simon