



VIRUS

UNE CREATION D'AHMED EL FALAH





Le metteur en scène

Fort d'une formation intensive en improvisation théâtrale et d'un stage au cours Florent à Paris en 2019, Ahmed El Falah a cofondé le Collectif Rassif en 2021.

Comédien, metteur en scène, coach d'ateliers d'improvisation, Ahmed a reçu plusieurs distinctions à l'international en tant que joueur. Ahmed met en scène et crée des concepts improvisés.

"Révolution" reste sa création phare, dont l'idée et la mise en scène ont été saluées par le public. Après Virus, Ahmed a pour projet un pièce de théâtre musicale en collaboration avec la célèbre chorale de Louis Péraudin, et qui verra le jour en 2022.

Les ateliers du spectacle

Dans le cadre des représentations de Virus, le Collectif Rassif organisera des ateliers qui visent à partager le savoir-faire de l'improvisation théâtrale, mais aussi enrichir le spectacle avec le points de vue des participants.

LE SPECTACLE

Et si les Hommes perdaient la mémoire ?

Une pandémie fait rage et menace l'Humanité. Un.e scientifique découvre une façon de se protéger et de protéger un groupe de volontaires mais cette protection a un effet imprévu : elle provoque une amnésie générale .

Les protagonistes de l'histoire peuvent-ils survivre sans mémoire ? Quelle société construiront-ils sans référence au passé ?

LE CONCEPT

"Virus" est une pièce théâtrale improvisée et interactive dans laquelle les comédien.ne.s se donnent la liberté d'interagir avec le public et d'inclure dans le spectacle des éléments issus de ces échanges. Bien que basée sur une trame pré-définie, chaque représentation est unique, fruit de l'imagination des comédien.ne.s et des propositions du public.

LA MISE EN SCÈNE

Virus est un spectacle improvisé et interactif construit autour d'une trame prédéfinie. Les jalons de l'intrigue permettent d'établir la trame narrative tout en intégrant les éléments apportés par le public au long du spectacle. Cette base dramatique maintient un questionnement existentiel et psychosocial récurrent, tandis que l'improvisation et l'interaction avec le public apportent des éclairages différents d'une représentation à l'autre et projettent sur scène non seulement la position des comédien.nes mais également celle du public.

La mise en jeu

Le maître de cérémonie introduit le spectacle en expliquant sa dimension interactive. Un tirage au sort permet d'identifier le ou la comédien.ne qui jouera le rôle du scientifique. Le public sera également averti qu'il sera sollicité à divers moments du spectacle pour apporter des éléments avec lesquels les comédien.ne.s devront jouer.

La plateforme initiale

Le spectacle commence après que les protagonistes aient perdu la mémoire. Ils joueront des scènes qui illustrent leur vie dans ce monde nouveau pour eux. Le public se connecte aux personnages et les découvre. Ces scènes donnent du volume au lieu où se déroule l'histoire et aux relations entre les personnages. Les protagonistes parlent d'un voyageur, parti explorer le monde au-delà des limites de celui dans lequel ils évoluent. Ce voyageur est mû par la curiosité naturelle et l'envie de découverte qui a animé les explorateurs dans l'Histoire de l'humanité.

La bascule

Le voyageur revient avec des nouvelles du monde tel qu'il existe encore en-dehors de ce cercle d'individus.

Amenant avec lui des éléments nouveaux, comme le sort des autres hommes et femmes vivant ailleurs, le voyageur introduit de nouveaux éléments dans le jeu, éléments avec lesquels les autres comédien.ne.s devront maintenant jouer.

Le voyageur révèle également l'identité du scientifique.

L'aveu du scientifique

Le scientifique raconte tous les détails de l'expérience et révèle aux autres qui ils étaient avant la pandémie.





Le retour au quotidien

Les personnages retournent à leur quotidien avec la lourde vérité qui leur a été révélée . Chaque personnage exerce son libre-arbitre. Se résigner ou se révolter, rester ou partir, explorer son passé ou continuer à vivre dans l'oubli, être bon ou mauvais.

Ecriront-ils une nouvelle histoire ou reprendront-ils leur vie là où l'oubli l'avait arrêtée?

Un autre monde est-il possible?

Selon John Locke « *l'identité d'une personne s'étend aussi loin que la conscience peut atteindre rétrospectivement toute action ou pensée passée* ». Le spectacle met en jeu des protagonistes qui ont perdu la mémoire, et donc potentiellement leur identité. S'en forgeront-ils une nouvelle et sera-t-elle semblable ou différente de celle qu'ils avaient avant la pandémie ? Avec la mémoire auront-ils perdu leurs vices et leur cruauté, leur égo ou leurs insécurités ? La vie en société va-t-elle rétablir des rapports de force que la perte de mémoire avait effacées, et donc faire resurgir les pires instincts de domination et de pouvoir ? L'humanité plonge-t-elle de manière récurrente dans un oubli chronique, un déni purgatoire, pour mieux recommencer ?

Une autre exploration des improvisations sera l'attitude des protagonistes face à la mort. Comment ce groupe de survivants malgré eux accueillera les nouvelles apportées par le voyageur ? Seront-ils soulagés d'avoir été épargnés ou au contraire révoltés de n'avoir pas pu se battre aux côtés de leurs semblables ? Cet aspect du spectacle se veut le reflet de l'expérience unique que nous avons vécue collectivement et individuellement ces derniers mois.

Résidence artistique au Hiba Lab

Le Collectif Rassif a bénéficié d'une résidence artistique au Hiba Lab à Rabat du 13 au 29 août 2021, un programme organisé et financé par la fondation Hiba.

Contact

Ahmed El Falah
+212 6 72 483448
collectif@rassif.ma
www.rassif.ma

Avec
Mohamed Ben Brahim
Zakia Benouna
Arnaud Brodtkom
Ahmed El Falah
Maha Mahfoudi
Leila Skali

Conception et mise en scène
Ahmed El Falah

Mise en lumière
Jean Philippe Monteiro

Communication
Zineb El Idrissi Azami

