



# FANTÔMATISMES # NEO TEEN

UN LABORATOIRE DE THEATRE DIGITAL

CIE LES BLOUSES BLEUES

Saison 2015 - 2016

Ce projet artistique participatif, mené avec plusieurs jeunes au Théâtre Le Grand Bleu, fut une manière de questionner, à travers des disciplines artistiques croisées, ce qu'on pourrait appeler : « la vie numérique ». La performance proposée retient quelques détails des tableaux esquissés durant cette recherche de plateau.

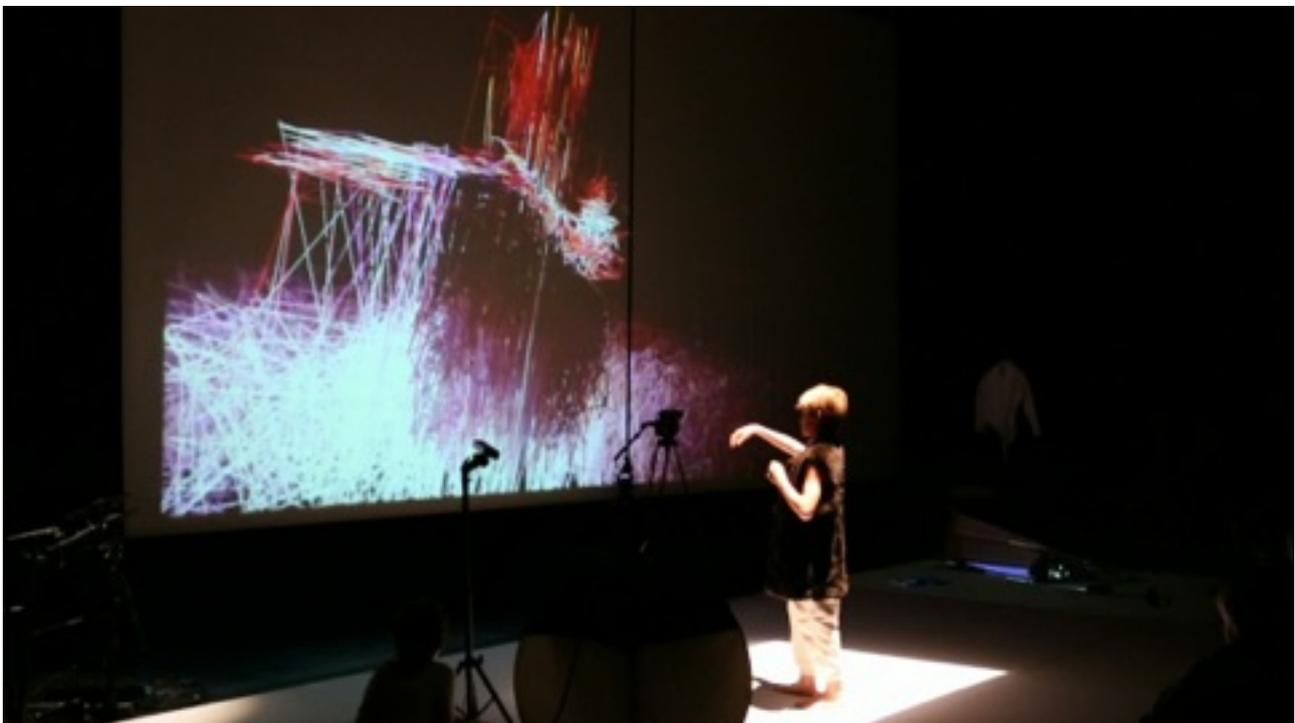
Fantômatismes – le titre est inspiré à la fois de l'automatisme propre aux machines et des fantômes d'un type nouveau que sont aujourd'hui les doubles numériques. La performance met en scène des apparitions/disparitions par la vertu de l'image et du son.

« Dans une chambre, un adolescent peine à trouver le sommeil. Il se connecte alors à internet pour dialoguer avec son avatar afin que celui-ci lui trouve des amis... »

### **Note d'intention**

*Fantômatismes # Neo Teen* n'est pas un spectacle, mais un processus, un laboratoire de théâtre digital. S'articulant autour de nouveaux outils numériques, *Fantômatismes # Neo Teen* permet une nouvelle écriture scénique tant pour l'espace, la mise en jeu des corps, que pour le travail sur la voix et le son. Ce projet se construit avec une douzaine d'adolescents.

*Fantômatismes # Neo Teen* a connu sa première phase au théâtre Le Grand Bleu à Lille, où onze jeunes aux profils variés furent sélectionnés en septembre 2014. A l'issue de ce processus, une restitution a été effectuée pour laquelle douze scènes ont été écrites et retenues, pour une durée totale de 30 minutes



C'est un processus artistique qui questionne la vie numérique et le rapport à l'avatar. Le monde dans lequel évoluent les adolescents est aujourd'hui transformé par les technologies numériques. Le rapport au corps de ces jeunes se trouve également modifié par les doubles qu'ils mettent sur internet.

Comment les jeunes considèrent-ils leur corps en transformation ? Comment ressentent-ils leur vie telle que métamorphosée par les technologies numériques ? Comment se repèrent-ils à travers les images et les interfaces technologiques ? Comment disparaissent-ils dans ces images évanescentes qui composent leur vie, décomposent et recomposent leur corps ?

Fantômatismes est un laboratoire de théâtre digital. On expérimente librement la recherche d'écritures, de mises en espace, de jeux théâtraux, de moyens technologiques, de méthodes de travail, qui rendront compte adéquatement de la vie numérique. C'est un travail d'expérimentations et de créations sur le théâtre qui est ici poursuivi. Cette recherche prend consistance dans la pluridisciplinarité de l'équipe et l'hybridation des médias et des méthodes afférentes.

L'ambition de Fantômatismes # Neo Teen est double : questionner les rapports à la vie numérique ; créer et explorer des outils pour un théâtre digital.





## Le processus poétique

Dans une chambre, un adolescent peine à trouver le sommeil. Il se connecte alors à internet pour dialoguer avec son avatar afin que celui-ci lui trouve des amis, mais aussi celui qu'il est... Dans un environnement qui retrouve les conditions extraordinaires du rêve, les adolescents manipulent les images en relief.

Sur scène, les jeunes s'approprient une technologie complexe pour fabriquer des atmosphères visuelles et sonores. Ils jouent de la musique, font du chant, dansent, dialoguent entre eux, et montrent ce faisant le monde de manière poétique, un monde traversé par une vie d'un type inédit, la vie numérique.

Ce qui s'exprime alors, et de façon poignante, c'est une perte momentanée de repères et la recherche de l'autre pour se construire soi, au moment où l'on est, adolescent, assailli de doutes, de questionnements, qui ne paraissent pas pouvoir trouver de réponse.

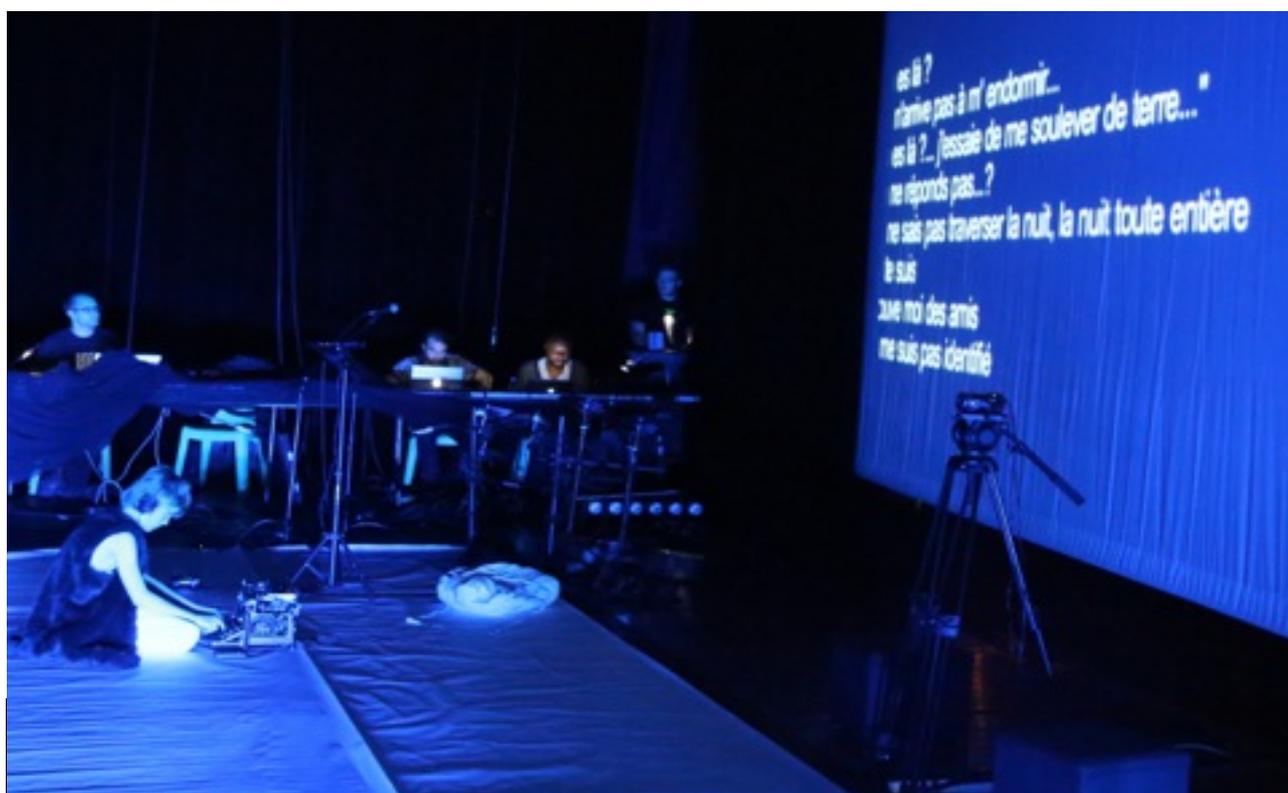
Au détour d'un dialogue avec l'assistant vocal Siri, on découvre ainsi la solitude d'un adolescent désemparé face aux changements de son corps ; à un autre moment, un conte nous est raconté pendant que deux jeunes silhouettes flottent ensemble dans une danse rêveuse. Parfois un corps imite; parfois il se déforme, puis se transforme ; parfois il trouve le moyen de n'être plus seul. Plasticité du corps et diversité des situations dans le rêve numérique.



## Un laboratoire de théâtre digital

L'idée d'un théâtre digital est de connecter la scène et le cyberspace, l'acteur physique et son alter ego numérique représenté par des images vidéo, des transformations live, des dessins et du son. Le travail se concentre sur les interactions entre l'image et la scène. Le processus essaie de créer de nouveaux passages entre le monde dit « réel » et celui de l'imagination, impliquant nécessairement le corps dans un jeu d'apparitions et de disparitions.

Le projet artistique permet de croiser de multiples formes narratives dans lesquelles évoluent les jeunes sur scène et leurs « avatars », et de poser la question de la construction d'une identité qui se veut aujourd'hui autant réelle qu'irréelle.



## Une pluralité numérique

Pour mener à bien ce projet, une équipe pluridisciplinaire et collaborative doit se constituer. Elle se compose d'un metteur en scène, d'un vidéaste-plasticien concepteur en arts visuels, d'un chorégraphe, d'un créateur sonore, d'un infographiste 3D, et d'un informaticien artiste-codeur. Ensemble, ils fournissent aux jeunes différents outils permettant la manipulation, la détérioration et la fabrication de sons et d'images, en direct ou non.



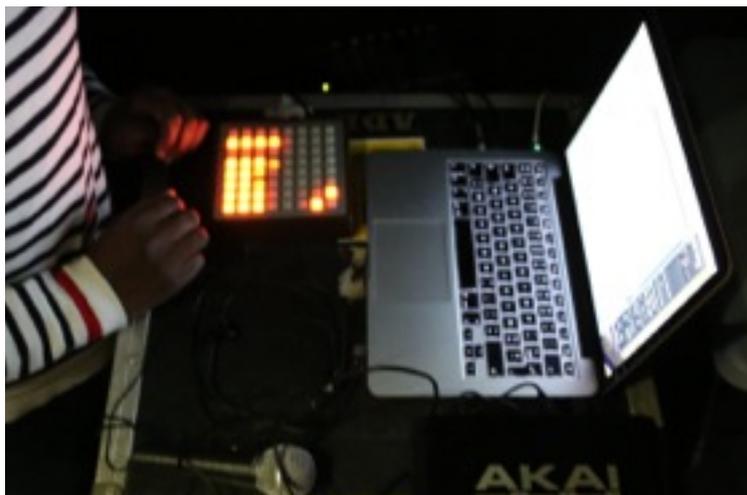
Ces outils revêtent diverses formes et sont utilisés, hackés (détournés, « bidouillés ») et créés en partie par les jeunes. Des montages vidéo et sonores sont préparés en amont avec ces derniers. Certaines captations de mouvements en temps réel qui « molécularisent » le corps dans l'image ont été élaborées avec des outils « détournés » comme la Kinect de Microsoft, en lien avec les logiciels Pure Data, Live, Résolume ou Open Frameworks, et le code créatif (des programmes informatiques à valeur artistique) créé dans cette perspective.

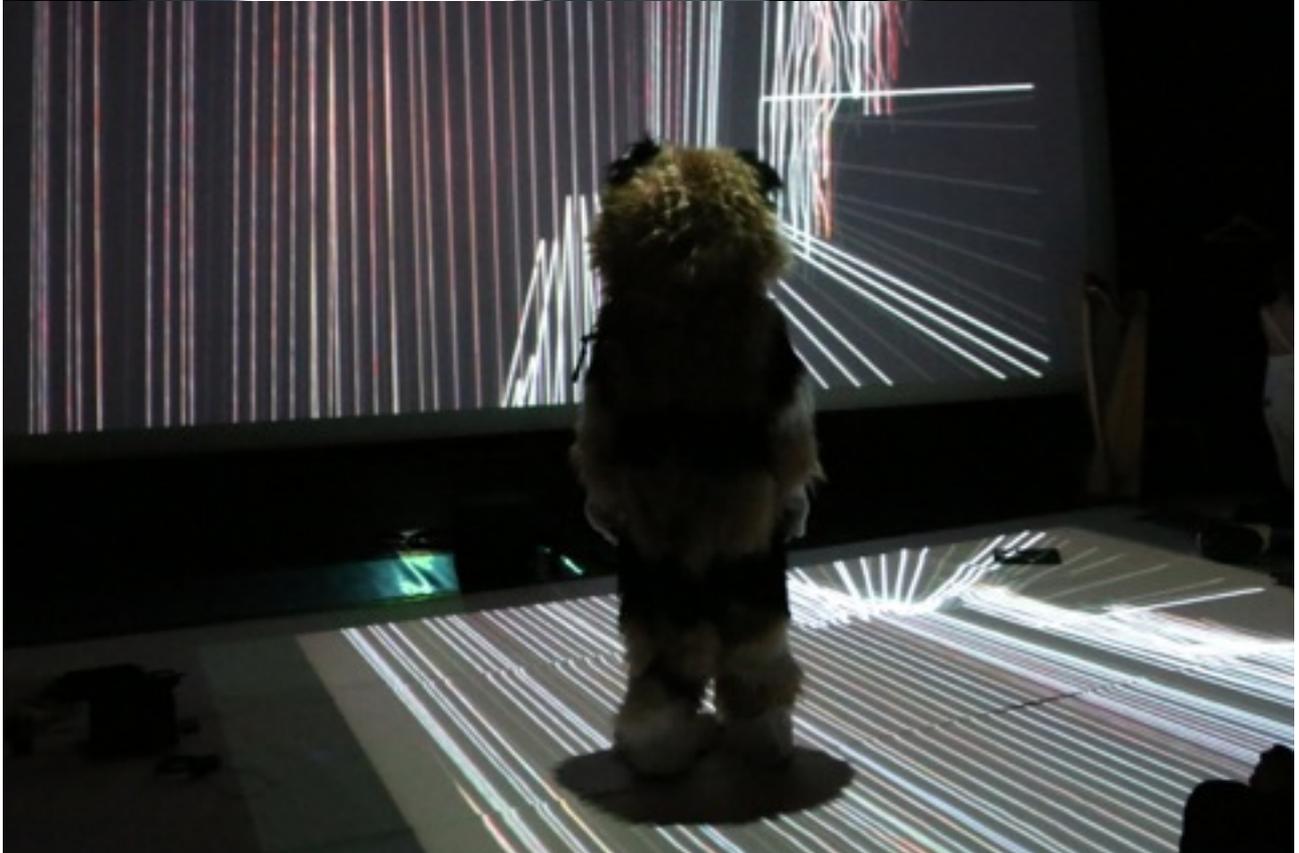


Un drone est utilisé, piloté par les jeunes, qui permet une interaction entre l'homme et la machine. Les images filmées par le drone peuvent être modifiées pour renvoyer à la vision d'un insecte -> vision thermique, du mouvement, nocturne, etc. Le drone se prête particulièrement à cette fonction, capable qu'il est d'un mouvement qui s'apparente à celui de la libellule ou d'autres insectes, se déplaçant, se fauflant dans l'espace à des hauteurs variables.



La manipulation du son, en direct ou non, a été rendue la plus simple et la plus « physique » possible en augmentant par le numérique des objets tels qu'une machine à écrire, une harpe ou une batterie électronique. Sur le plateau se mélangent des sons d'instruments joués par les adolescents, ou produits organiquement par eux (voix, chuchotements, bruits corporels) numérisés, déformés, bouclés, et des musiques ou sons préenregistrés.





## Techniques (lumière, son, scénographie, etc.)

Différentes chaînes d'interaction ont été mises en œuvre, impliquant des capteurs visuels et sonores, et des environnements de programmation.

Certaines de ces chaînes fonctionnent sur un mode autonome ou automatique, d'autres sont créées par un instrument de musique aux fonctions reconfigurables et évolutives, appelé "monome", lequel permet une intervention humaine dans le traitement "*plastique*" des flux de données (audio et midi).

Pour former ces chaînes d'interaction, les outils suivants sont utilisés :

- Un pico vidéo-projecteur
- Plusieurs caméras
- Divers capteurs
- Un drone
- Une Kinect détournée
- Une machine à écrire augmentée
- Une batterie électronique augmentée
- Une harpe augmentée
- Un aquarium détourné
- Un synthétiseur Korg Monotron

D'autres objets ou matériaux sont présents dans l'espace scénique, comme des lettres de l'alphabet en volumes, des grandes feuilles blanches, de l'eau ou encore du pigment.



Conception – Arts visuels et interaction images – Vidéos : **Alexandre Leroy**  
Mise en espace – Ecriture plateau : **Frédéric Laforgue**  
Conception sonore – Interactions scènes – Sons : **Thierry M'Baye**  
Informaticien – Programmateur : **David Lemaréchal**  
Régisseur Général : **Quentin Pascal**  
Assistante : **Béatrice Courtois**  
Textes : **Sébastien Hoët**

**Production : Cie Les Blouses Bleues**

**Coproduction : Le Grand Bleu ENPDA, Lille**

**Partenaires : Gare Numérique de Jeumont – Ville de Lille**

**Avec le soutien du DICRéAM et PICTANOVO**



## **Les Blouses Bleues**

La compagnie Les Blouses Bleues a été créée en 2001 par Frédéric Laforgue. Dès sa création, elle développe des projets transmédiés, et par la suite mène de nombreux projets artistiques participatifs croisant là aussi le théâtre, la vidéo, les arts numériques et les arts plastiques.

Elle doit son nom à Meyerhold, le metteur en scène russe qui, le premier, utilisa l'image vidéographique sur scène, et travailla spécifiquement sur le corps de l'acteur. Meyerhold appartenait à une compagnie du même nom. « Les Blouses Bleues » fait également signe vers Ingmar Bergman – qui disait enfiler son bleu de chauffe chaque matin pour aller au théâtre.

La Compagnie trouve ainsi, à travers ses références natives, son identité dans une forme d'interrogation revendicative de l'humain et des situations qui le rendent problématique. Elle propose plus précisément des créations focalisées sur les modalités de l'« être-humain ». L'être-humain seul, avec les autres, en institution, quand il se fait peuple, quand il se trahit, quand il se renonce, quand il se retrouve, quand il combat, ...

Essentielle pour la scène, la vidéo est présente dans chacun des spectacles et joue à part entière, grâce à d'innovantes capacités de représentation, avec la scénographie et les comédiens.

Les Blouses Bleues a été associée avec le Théâtre le Grand Bleu, établissement national de production et de diffusion artistique, et la Région Nord-Pas-de-Calais, de 2004 à 2008. Elle a ensuite travaillé en partenariat avec le Fresnoy sur des projets artistiques transmédiés ainsi qu'avec de nombreuses scènes nationales françaises et transfrontalières belges. Depuis 2015, elle est conventionnée par la région Nord-Pas-de-Calais, soutenue par la DRAC Nord-pas-de-Calais, le Conseil Général du Nord et la ville de Lille.

### ***Frédéric Laforgue***

Né à Arras, en 1974. Il poursuit en même temps qu'une formation à l'art de l'acteur commencé très jeune des études de Philosophie et de Filmologie, il se forme parallèlement à la mise en scène auprès de Guy Cassiers, metteur en scène flamand à Anvers, et de Herbert Wernicke à l'Opéra Bastille à Paris.

Il fonde la compagnie « Les Blouses Bleues » en juin 2001 en référence au metteur en scène russe Meyerhold qui le premier intègre l'image vidéographique au cœur du spectacle vivant. Il affirme une ligne artistique axée sur le son et le sens de textes contemporains ou classiques et sur la recherche d'une esthétique de vidéo-lumière et de théâtre cinéma. Il travaille également sur l'écriture de textes pour le théâtre, ce fût le cas pour la création franco-flamande en 2006 intitulée *If it is...* (Vooruit, Gand et Condition publique, Roubaix) et de scénarios relatifs à ses projets cinématographiques (documentaire et fiction).

Il est artiste associé de 2004 à 2007 au Grand Bleu, Etablissement national de production et de diffusion artistique, Lille Région Nord-Pas-de-Calais où il crée notamment les spectacles *Ne Jetez pas Bébé avec l'eau du Bain*, *Yerma* et *La Dispute*.

En 2008, il présente au Fresnoy Studio national des arts contemporains et au Tri Postal à Lille dans le cadre des rencontres audio-visuelles un spectacle mêlant cinéma, théâtre et musique réalisé à partir de l'histoire de La Dispute de Marivaux. En 2010, Il travaille avec le philosophe algérien, Sidi Mohammed Barkat sur une performance scènes-images autour du « Corps d'exception ».

De 2008 à aujourd'hui, il travaille en partenariat avec plusieurs scènes nationales le Bateau Feu, Dunkerque, le Phénix, scène nationale de Valenciennes, le Manège, scène nationale de Maubeuge, et le CECN, Manège, Mons, Belgique, sur les mises en scène des spectacles Blowing (franco-flamand) et Photographies de A.

### **Alexandre LEROY**

C'est en 2002 à l'école des Beaux Arts de Valenciennes qu'il rencontre Frédéric Laforgue par l'intermédiaire de l'artiste photographe Philippe Bazin. Les plateaux de théâtre lui permettent alors d'expérimenter et de développer une recherche plastique et vidéographique interrogeant les rapports entre l'espace et le corps, l'image, le son et la lumière. Ses préoccupations sont celles de la peinture, il considère l'image vidéographique comme une matière picturale qui imprègne l'espace et les corps pour en modifier la perception. Le vidéo projecteur fonctionne en ce sens dans ce travail singulier comme un pinceau de lumière. Il synthétise cette recherche plastique en 2006 quand il crée "Not Moi", petite forme transdisciplinaire à partir du texte "Pas moi" de Beckett en lien avec la peinture de Francis Bacon et la figure du cri. Il est le directeur de la photographie pour les projets cinématographiques de la Compagnie Les Blouses Bleues et en parallèle développe depuis 1996 sa pratique de DJ en explorant les divers courants de la musique électronique. En 2008, il crée avec Frédéric Laforgue le "Scénonix La Dispute" d'après l'œuvre de Marivaux, présenté au Fresnoy Studio National des Arts contemporains et au Tri postal pour le festival des Rencontres Audiovisuelles. De 2008 à aujourd'hui, il travaille en partenariat avec plusieurs scènes nationales le Bateau Feu, Dunkerque, le Phénix, scène nationale de Valenciennes, le Manège, scène nationale de Maubeuge, et le CECN, Manège, Mons, Belgique, sur les environnements technologiques, idéographiques et scénographiques des spectacles "Blowing" (franco-flamand) et "Photographies de A".

### **Thierry MBaye, créateur son**

Compositeur son. Fondateur avec Laurent Bernonville de "Molair", un duo expérimental de musique électronique déjà signé sur plusieurs grand labels internationaux. Fondateur également du m.e.u.h Lab (machines électroniques à usages humanistes), un Fab Lab situé à Roubaix.

**Contacts :**

Cie Les Blouses Bleues  
230 rue jacquard  
59260 Hellemmes-Lille  
09 53 51 13 67  
[blouses.bleues@orange.fr](mailto:blouses.bleues@orange.fr)  
[www.cielesblousesbleues.com](http://www.cielesblousesbleues.com)

Secrétaire général :  
James-Phil Zanga

TEASER VIDEO DE FANTOMATISMES # NEO TEEN :

<https://vimeo.com/132946755>

