

# FANTÔME

COLLECTIF LA MÉANDRE

*Soulèvement poétique pour place publique*  
CRÉATION 2023

Tout public à partir de 6 ans

Durée : 1h

Jauge : 1000 personnes

Spectacle nocturne

Teaser : <https://vimeo.com/814959352>

*Fantôme* est un spectacle à la croisée des arts numériques, de la musique et du théâtre d'objets, basé sur un film d'animation et destiné aux grands espaces extérieurs ou intérieurs.

En plongeant mille personnes dans une aventure onirique puissante pendant 60 minutes, il raconte le parcours d'un enfant nommé Fantôme qui, malgré lui, provoque une révolte populaire et l'effondrement d'un système totalitaire. Il utilise le principe narratif du ciné-concert - dans lequel film et musique sont étroitement liés - mais va au delà, en convoquant le vivant, le mouvement, au milieu de dispositifs scénographiques singuliers, en mêlant le film à la réalité. Le dessin animé est projeté sur un décor mouvant qui se déploie au gré des événements de l'histoire. La musique est jouée en live par deux musiciens - garants du récit et guides du public. En parallèle, pour intensifier l'immersion, des comédiennes viennent ponctuer l'histoire d'actions et de manipulations d'objets. *Fantôme* propose de contrer le poids de la réalité par la force de l'imaginaire, en entraînant le public dans un immense soulèvement poétique.



## L'HISTOIRE

L'histoire se situe dans un monde terne, saturé de machines, et régi par le travail. Toutes les activités se concentrent autour de l'exploitation d'une ressource précieuse qui permet à la ville de rester dans la lumière. Elle ne doit jamais s'éteindre. Sous l'œil inflexible des rois et d'une milice omniprésente, chacun s'applique à effectuer sa tâche quotidienne et répétitive pour que la lumière brille et que tout fonctionne. Un enfant vient perturber l'engrenage. Il s'appelle Fantôme et semble être le seul à évoluer librement dans les rues de la ville, motivé par sa propre règle : s'amuser ! Malgré lui, il provoque un incident qui bouscule intégralement l'organisation de cette société totalitaire et réveille les consciences. Alors qu'en sourdine gronde une révolte chez les habitants, Fantôme se réfugie dans son imaginaire pour fuir la violence imminente, mais la réalité le rattrape jusque dans son monde, l'insurrection se généralise et les deux univers finissent par se confondre.

## LA SCÉNOGRAPHIE

Sur une structure de 6 mètres de hauteur et 12 mètres de largeur se dressent les ruines du monde de Fantôme. Composées de cabanes, elles sont aussi les surfaces de projection du film, qui démarre sur l'écran principal pour s'étendre au fur et à mesure de la narration, grâce au procédé de mapping. Pensé pour de grands espaces (cour d'école, place de marché, friche...), le spectacle prend également appui sur l'architecture existante du lieu pour multiplier les supports de projection. Le public est debout et peut changer de point de vue à tout moment. Des grands lampadaires-totems sont éparpillés autour de lui. Sources sonores spatialisées et lumineuses, ces éléments sont également présents pour que le film interagisse avec le réel, et pour surprendre et envelopper le public à des moments-clés du spectacle.

## LE VIVANT

Avec la même intention de faire déborder l'histoire du décor et le film de l'écran, en mélangeant réalité et fiction, nous faisons appel à des complices amateur.e.s locales à chaque représentation. Menées et guidées par une comédienne, elles représentent le groupe de femmes résistantes qu'on peut voir dans le film et aussi l'imagination que déploie Fantôme pour fuir le monde dans lequel il vit. Par des actions simples et collectives, elles agissent sur l'habillage de l'espace, projettent de manière artisanale des images sur les murs, transmettent des slogans, placardent des affiches, agissent sur la musique, traversent le public, manipulent des marionnettes, crient, chantent, en déplaçant peu à peu le regard du public. La révolte et l'imaginaire peuvent ainsi se répandre subtilement partout, jusque dans le public.

## LA MUSIQUE

La musique est jouée en live par deux interprètes qui évoluent dans les vestiges d'une ancienne cabane du monde de Fantôme. Ils ne parlent pas : leur langage est la musique. À l'aide d'objets et d'instruments pas toujours conventionnels, ils fabriquent et accumulent les sons et les bruitages qui vont accompagner l'histoire et construisent la bande originale du film en temps réel, en suivant les émotions de Fantôme et les événements dont ils ont été témoins. Ils prennent ainsi le rôle de guides et accompagnent le public durant tout le spectacle, interagissant avec la vidéo, se déplaçant dans le décor et dans le public, et soulignant les moments-clés de l'histoire.





## ÉQUIPE DE CRÉATION :

Arthur Delaval : Direction artistique, musique, interprétation  
Jordan Bonnot : Direction technique, régie générale, création lumière, interprétation  
Maëlle Ghulam Nabi : Écriture  
Charlie Doublet : Musique et interprétation  
Mathieu Fernandez : Construction, machiniste  
Marie Dupasquier : Construction  
Guillaume Bertrand : Animation et mapping, technicien vidéo et interprétation  
Agnieszka Juszczak : Mapping, technicien vidéo et interprétation  
Pierre Lacour : Régie son et interprétation  
Loane Gatto : Régie son et interprétation  
Isia Delemer : Régie son et interprétation  
Gaël Richard : Construction des Totems  
Clément Lapalus : Construction des carrousels  
Gaël Richard : Construction  
Lucie Paquet : Mise en scène, accueil et transmission complices, interprétation  
Anaïs Blanchard : Regard extérieur, accueil et transmission complices, interprétation  
Zaïna Zouheyri : Accueil et transmission complices, interprétation  
Manuel Marcos : Regard extérieur à la mise en scène  
Olivier Rannou : Regard extérieur à la manipulation  
Marc Prépus : Regard extérieur au jeu  
Julie Honoré : Création costume  
Clémence Lambey : Regard extérieur et production/diffusion  
Mélissa Azé : Regard extérieur



**Partenaires :** La Passerelle - Gap (05), L'Abattoir CNAREP - L'Espace des Arts - Chalon S/S (71), L'Espace Périphérique - Mairie de Paris - La Villette (75), Le Club des Six - Bourgogne Franche Comté, La Transverse - Corbigny (58), La Vache qui rue - Moirans en Montagne (39), Furies - PALC - Chalon en Champagne (51), Maisons Folie Moulins/Wazemmes - Lille (59), Théâtre du Port Nord - L'Arrosoir - Chalon S/S (71), La Cave à musique - Mâcon (71), La Lisière - Bruyères-le-Châtel (91), Le Sablier - Dives-sur-mer (14), Les Bords de Scènes - Juvisy-sur-Orge (91), La Mouche - Saint Genis Laval (69), Atelier 231 CNAREP - Sotteville-lès-Rouen (76), Le Galpon - Tournus (71), Le Pivo (95), La Nacelle - Aubergenville (78), Le Groupe des 20 Théâtres en IdF, Le réseau Risotto - IdF, Lycée Bonaparte - Autun (71), Ville de Montceau-les-Mines (71), Ballast - Semur-en-Auxois (21), Le WIP - Caen (14)

**Soutiens :** Département de Saône-et-Loire, Drac Bourgogne Franche Comté, Direction générale de la création artistique, Région Bourgogne Franche-Comté, CNC - DICRÉAM, ADAMI



## Conditions financières

**Cession 1 jour :** 8500€ \*

**Cessions suivantes :** 2000€\* / jour de jeu en plus

**Frais de transport :** un véhicule à 0,8 du km - péage classe 2 + une véhicule aux frais réels + trains (Lyon - Chalon-sur-Saône) à 100€

Pas de droits d'auteurs

\*tarifs non assujettis à la TVA

## Conditions d'accueil

**Équipe :** 8 ou 9 personnes en tournée + 1 chien gentil !

**Hébergement :** Single ou twin le plus proche possible du lieu de jeu pour nous éviter de reprendre les véhicules

**Arrivée/départ :** Arrivée à J-2 en fin de journée

Départ à J+2 au matin ou départ à J+1 fin de journée selon le lieu de jeu

**Transport :** 2 fourgons + 2 remorques

Les véhicules devront être stationnés à proximité du lieu de représentation

**Loges :** 1 loge proche du lieu de jeu pouvant accueillir les 7 personnes de l'équipe + les 10 complices (1 loge commune ou 2 loges séparées proches les unes des autres)

Prévoir des choses à grignoter (fruits, fruits secs, biscuits...) et à boire (eau, jus de fruits, thé, café...) pour l'équipe et les 10 complices.

La loge devra être équipée d'un point d'eau et d'une arrivée électrique.

Si la loge n'est pas directement sur le site de jeu, nous aurons besoin d'une Protente de 6m x 3m sur site, avec électricité, pour les changement de costumes.

**Technique/implantation :** La place devra faire au minimum 30 m de large par 35 m de profondeur. Voir la fiche technique

*Repérage en amont, en présentiel ou à l'aide de google maps.*

## Complices :

Nous souhaitons faire appel à 10 complices, femmes, volontaires pour intervenir dans le spectacle. *Plus d'infos sur le document technique lié aux complices.*

Idéalement, nous aimerions que les complices puissent manger avec nous au moins le soir de la représentation.

## Durée des ateliers :

J-1 de 18h à 21h30 : 1 atelier de 3h30

J0 de 14h à 18h : 1 atelier de 4h sur site

J0 à -1h de l'heure de jeu : préparation + représentation

## Demande pour l'atelier J-1 :

Une salle avec possibilité de noir





## COLLECTIF LA MÉANDRE

La Méandre est un collectif d'une vingtaine d'artistes pluridisciplinaires - plasticien.e.s, scénographes, auteurs.e.s, comédien.ne.s, photographes, musicien.ne.s, danseur.euse.s... qui s'entraident dans leur dynamique de création artistique.

La Méandre est une forme flottante, mouvante, insaisissable, tentaculaire, qui aime chatouiller l'espace public mais pas que, rencontrer de très près le public et questionner sa place, aller vers les terrains glissants et immersifs, brouiller les frontières entre les pratiques.

La Méandre est aussi un lieu autogéré, un chantier ouvert permanent propice aux échanges et aux rencontres interdisciplinaires entre artistes de tous horizons. Basés au Port Nord de Chalon-sur-Saône, ses hangars accueillent de nombreuses compagnies en résidence.

Elle regroupe également deux associations Collectif La Méandre et La Méandre Compagnie, à la fois volontairement poreuses et cultivant une différenciation dans leurs fondements, leurs engagements et leurs activités.

### LES AUTRES SPECTACLES

RADIO BANANE - 2024

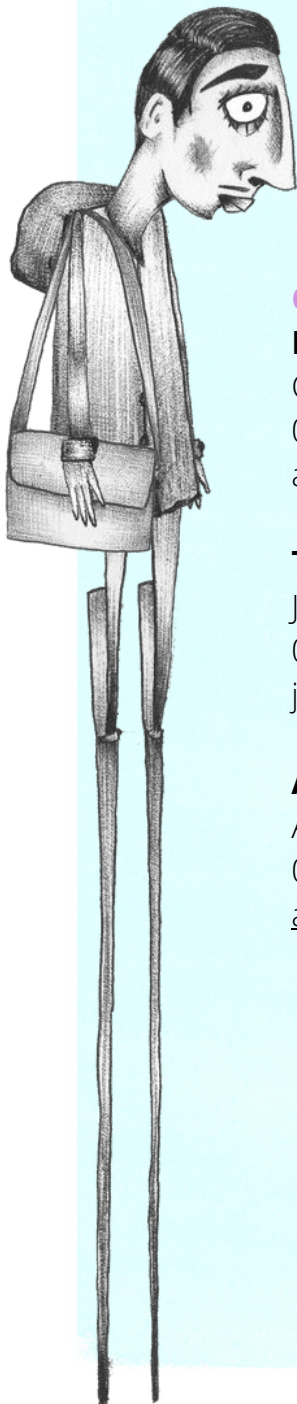
FANTÔME - 2023

BIEN PARADO - 2022

ALORS C'EST VRAI ? - 2021

AVION PAPIER - 2017

ON BOIRA TOUTE L'EAU DU CIEL - 2016



### Contacts

#### Production/diffusion

Clémence Lambey  
06 52 00 24 72  
amour.lameandre@gmail.com

#### Technique

Jocco  
06 03 76 22 21  
jocco.lameandre@gmail.com

#### Artistique

Arthur Delaval  
06 76 25 07 64  
arthur.lameandre@gmail.com

#### Administration

Cécile Buchez  
07 82 43 40 83  
compagnie.lameandre@gmail.com

#### Complice

Lucie Paquet  
06 75 67 22 28  
lucie-paquet@protonmail.com

### Collectif La Méandre

La Méandre compagnie

1 rue Denis Papin

71100 Chalon-sur-Saône

N° SIRET : 81032149700036

Code APE : 9001Z

Licence d'entrepreneur du spectacle :

L-R-22-13684

