



SPECTACLE JEUNE PUBLIC
MUSICAL, VISUEL ET LOW TECH
A PARTIR DE 7 ANS



NOTE D'INTENTION DE MISE EN SCENE ET RESUME DU PROJET

LOW-TECH (basse technologie) : désigne une catégorie de techniques durables, simples, produisant des objets généralement peu coûteux et facilement réparables. Ce concept est souvent associé au concept de sobriété énergétique.

1. Au Commencement

Au commencement étaient deux personnages de BD : Mystère et Boule de Gomme, deux personnages diamétralement opposés et donc complémentaires. Mystère est un aristocrate, Boule de Gomme est son majordome.

Le Baron Mystère est grand, élancé, brun, volontiers prétentieux, aristocratique, perpétuellement masqué d'un loup noir. Boule de Gomme est petit, rond, jovial, roux et d'origine modeste. Incorrigible optimiste, il a l'âme d'un bricoleur et se promène avec sa trousse. A ce couple de maître et valet s'ajoute un troisième personnage : Miss Cornette. Élégante, mondaine, elle aime le scoop et résout les énigmes : il suffit que Miss Cornette pointe son nez quelque part pour que tout un chacun vienne lui raconter ses secrets.

Ces personnages ont déjà fait l'objet d'une bande-dessinée parue en 2020 aux Éditions Delcourt. L'idée est de «recycler», au sens noble, ces personnages dans une aventure en forme de spectacle.



Prix de BD RTL du mois de mars 2020 !

Prix du salon du livre de Nemours 2022 !

2. La forme

Le spectacle croise musique actuelle et création visuelle (projection, éléments en carton, ombre) et développe un univers low-tech aussi drôle qu'astucieux.

3. Le pitch

Deux auteurs, un dessinateur et un scénariste, en proie à l'angoisse de la page blanche. Leur éditeur veut qu'ils livrent leur histoire... pour aujourd'hui! Ils n'ont évidemment même pas commencé. Sous les yeux des spectateurs, ils tentent d'échafauder une histoire de bric et de broc, à partir de ce qu'ils ont sous la main, en recyclant carton, rétroprojecteur à l'ancienne, en dessinant ce qui manque, en construisant à vue des personnages, avant de leur donner vie... et tout s'emballe: les personnages échappent toujours à leurs créateurs, dit-on.

Sous nos yeux sont créés le baron Mystère, son majordome Boule de Gomme et Miss Cornette, qui vient bousculer le duo et, au choix, semer la pagaille ou résoudre l'énigme. Enfermés dans une pièce sans porte ni fenêtres, ils doivent trouver la sortie, inventer leur destin, et conquérir leur liberté. En forme d'Escape game, l'histoire monte en pression, en suspense, en drôlerie et en émotion, rythmée par la comédie, les chansons, la manipulation d'objets en carton, la projection, comme une BD en mouvement, et le scénario, qui semble se bricoler au fur et à mesure, retombe diaboliquement sur ses pattes.

4 L'univers

« Mystère et Boule de Gomme » s'inscrit à la fois dans l'esthétique des oeuvres de Jules Verne, Conan Doyle et son Sherlock Holmes, Gaston Leroux et son Rouletabille, Maurice Leblanc et son Arsène Lupin, etc, avec ses objets emblématiques (gramophone, vieux vélo, machines, etc...) et la modernité, un

personnage s'éclairant avec son smartphone, un autre tentant de faire un selfie avec un téléphone filaire d'un autre temps, etc.... Les personnages évoluent donc dans un univers steam punk, entre vieilles machines, époque victorienne, science-fiction vintage bricolée, et outils modernes anachroniques, le tout décliné sous l'angle du carton recyclé. Rien ne fonctionne, ni le gramophone, qui n'a plus de diamant, ni le smartphone, qui n'a pas de réseau. Pour résoudre l'énigme, sortir de la pièce et comprendre au passage qui ils sont, les personnages doivent tour à tour réparer un vélo, ouvrir un cercueil verrouillé, réparer un périscope hors d'usage, ou faire fonctionner le gramophone. Pour cela, une seule règle : la débrouille, le bricolage, et un peu d'audace. Ce qui implique de surmonter ses peurs, ses jalousies, ses zones d'ombre.

Thème central de cette aventure, la part manquante. L'absence d'une information centrale ou d'une pièce dans le puzzle légitime les tentatives pour le combler, l'enquête pour résoudre l'énigme, le bricolage pour réparer la machine défectueuse. Tandis que le scénariste et les dessinateurs essaient aussi, à leur échelle, de créer leur histoire en direct, en trouvant eux aussi des astuces. A ce jeu, chacun va jouer son rôle, parfois de façon inattendue.



5. Un partenariat avec le Fablab Ouvr'âges

Au cœur de l'intrigue, la notion de recyclage, l'importance de savoir faire du neuf avec du vieux, qui est au cœur de toute création. En direct, à vue, les personnages créent tout un monde avec du carton, des bouts de ficelle, et beaucoup d'astuce. Tout est en mouvement, en perpétuelle évolution, et quand un personnage a besoin d'un élément, le dessinateur prévient son désir et le lui fournit. Le vélo a besoin d'un guidon, il le dessine. Il faut une pièce pour faire fonctionner la périscope : Boule de Gomme prélève un bouton en carton de la redingote de Mystère. Tout est ici affaire de recyclage, c'est à dire de créativité. En partenariat avec le Fablab Ouvr'âges, Espace Public Multimédia du Centre Social de Kérourien, Pierre Malma est passé des intentions aux actes en fabriquant de petits éléments de décor ou en concevant des objets, réalisés sur les machines du Fablab à partir de vieux calendriers ou de cartons hors d'usage avant de les customiser avec des poskas et de la peinture.



• OUVR'ÂGES

6. L'Univers sonore et visuel

Recycler

Dans *Mystère* et *Boule de Gomme*, le carton est roi, et décliné sous toutes les coutures, découpé, rehaussé, et customisé, parfois en direct live.

Remplacer

Chaque élément fabriqué sert à la construction de l'histoire : parce que le guidon manque, le vélo est hors d'usage. *Boule de Gomme* remplace le guidon, et *Mystère* se découvre une vocation de cycliste : dans un escape game, chaque énigme résolue, chaque élément trouvé, est une clef pour accéder à l'étape suivante.

Plus profondément, c'est de l'association de tous ces éléments que jaillira la solution de l'énigme.

Le Fablab Ouvr'âges du Centre Social de Kérourien, Brest, a été associé à la création des éléments en question.

Les lumières

Les lumières sont parcimonieuses, rejoignant en cela le thème du secret à résoudre, de ce qui se dévoile, du jeu de l'ombre et de la lumière. Un visage s'éclaire, une silhouette se découpe, un détail est mis en valeur...

L'univers sonore et visuel

Animer des découpes en carton ou des lettres découpées à l'aide de petites lampe-torches. Les lumières sont parcimonieuses, rejoignant en cela le thème du secret à résoudre, de ce qui se dévoile, du jeu de l'ombre et de la lumière.

Créer un univers visuel fort

La partie visuelle est au diapason : associé à une projection avec un vieux rétroprojecteur, le spectacle a recours à des techniques d'animation vintage ou innovantes (Polarisation, jeux d'ombres), déploie de dessins dans l'espace, produit et anime des éléments de décor en découpant de vieux cartons, que Pierre Malma transforme en « objets ». Les personnages principaux, d'abord présentés sous forme de dessins, sont incarnés par l'actrice et les acteurs. Une BD en 3 D en somme.

Relier textures visuelles et textures sonores

L'univers visuel du steampunk induit le sonore : le rouillé de la machine induit le grinçant. Le recyclé induit le sampling. Le vintage induit le mellotron, et ses sons « fabriqués », déclenchés « artisanalement ».

Le fer induit la percussion métallique, le rythme concassé d'une batterie de cuisine, ou les cordes rouillées d'une vieille guitare. Le bois induit le xylophone.

Le cuivre induit le sousaphone, instrument à l'allure steampunk par excellence.

Le velours (texture sonore et non textile) évoque la chanson vénéneuse, la texture de la voix, le cabaret.

Mêler l'ancien et le moderne à travers l'esthétique musicale

L'esthétique nous entraîne du côté d'une electro bricolée et organique, fabriquée à partir d'éléments de récup, des sons des années 30, d'extraits de 78 tours, d'instruments « anciens » (cuivres, mellotron) mélangés à des outils actuels, sampler, boîte à rythme, guitare électrique... Les chansons évoquent à la fois le cabaret grinçant de Kurt Weill, l'univers concassé de Tom Waits et le rap : le parti-pris d'écriture est ancré dans le rap/slam, créant un décalage réjouissant. Miss Cornette, par exemple, est habillée d'une robe vintage, est d'une élégance surannée, mais elle rappe comme personne. Le thème du mystère s'étend aux instruments, qui sont inhabituels, au départ cachés, et se découvrent progressivement. Par exemple : le narrateur allume une petite lampe, dévoile un gramophone, le met en marche. La musique se matérialise sous la forme d'un petit orchestre, jusque là caché.



Les 5.5 designers



Alexander Calder



Spectacle ONIRI

7. Actions culturelles

Plusieurs ateliers associés au spectacle

-Atelier de création musicale : on apprend à écrire et à composer son propre morceau, qu'on interprète et enregistre. Atelier proposé par Arnaud Le Gouëfflec, Klet Beyer ou Fanch Jouannic selon le calendrier.

Déroulé

L'atelier commence par l'écriture en commun du texte de chaque chanson. Le thème proposé est lié à l'univers de Mystère et Boule de Gomme : on commence par découvrir le matériel et les logiciels, puis on écrit. On peut par exemple inventer un personnage, suivant le jeu des rimes, et on construit un texte versifié. Le texte est écrit sur un tableau, au fur et à mesure. Ensuite, à partir de deux ou trois accords de guitare, d'un sample ou d'une boucle de batterie, on cherche une mélodie, et on répète la chanson jusqu'à ce que cette mélodie soit fixée. On se répartit les rôles, qui chante, qui joue. Les jeunes apprennent les rudiments de l'arrangement, et la nécessité d'écouter les autres pour servir le morceau.

Enregistrement

Mixage, mastering et édition du fichier mp3. Objectifs : • Pratique de l'écriture versifiée • Connaissance des différentes étapes de l'écriture d'une chanson, du texte à l'enregistrement en passant par l'arrangement. Travail en groupes où chacun doit définir son rôle et le jouer pour que le résultat collectif aboutisse.

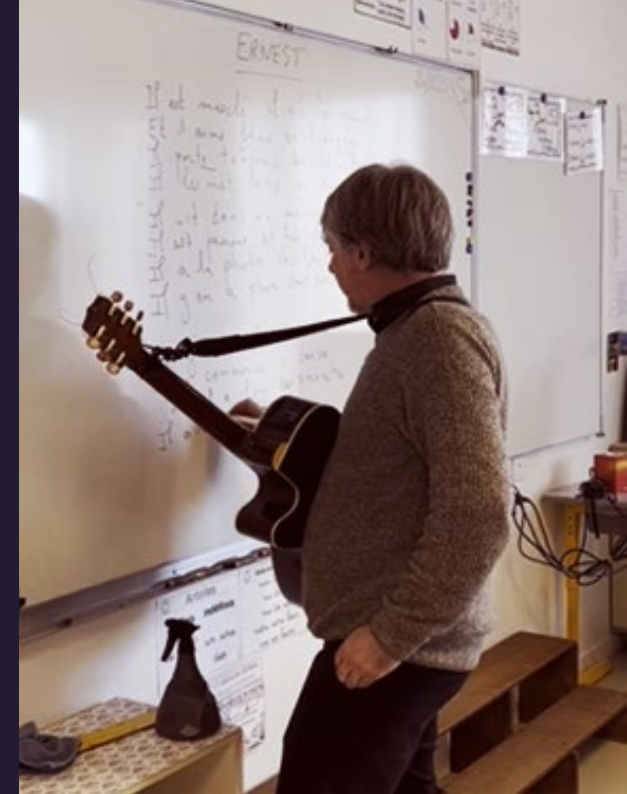
- Tranche d'âge : CE/CM/collégiens 6ème 5ème.
- Durée de l'atelier : + ou - 3 heures par séance sur 1 ou plusieurs jours
- Matériel requis : on s'occupe de tout.

-Une présentation des nouvelles technologies de l'image, proposée par Pierre Malma, suivie d'un atelier de pratique.

-Un atelier bande-dessinée animé par Pierre Malma et Arnaud Le Gouëfflec : comment passer du scénario à la planche ?

-Atelier « bruitages » avec Fanch Jouannic : à partir d'instruments ou d'objets sonores, bruiteur un dessin animé, ou des images animées tirées de l'univers de Mystère et Boule de Gomme. Un exemple extrait des ateliers connexes à la création du Grand Chut :

<https://www.youtube.com/watch?v=fO-4Yc6bh7U&t=10s>



7. Sur scene :

Un narrateur

Arnaud Le Gouëfflec : narration, chant, il raconte l'histoire, dialogue avec les personnages, joue le rôle du scénariste, et celui du méchant lorsqu'il sera nécessaire de l'incarner.

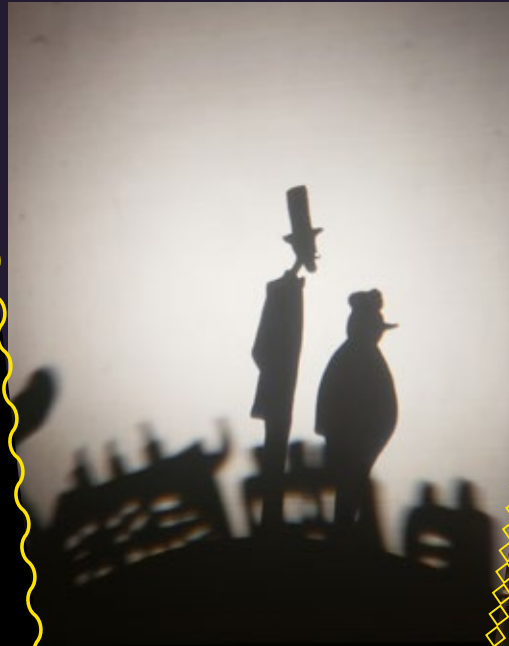
Un dessinateur/animateur/ manipulateur d'objets

Pierre Malma, chargé de l'image & la scénographie qui joue le rôle du dessinateur.

Trois personnages /musicienne et musiciens

Au départ, trois musiciens, qui vont progressivement être appelés à endosser le costume d'un personnage. Fanch Jouannic (Guitare, claviers, soussaphone) devient le baron Mystère, Marion Gwenn (chant) devient Miss Cornette, Klet Beyer (Percussions, sampler, melotron) devient Boule de Gomme.





8. Soutiens

Co-producteurs et soutiens :

Centre Henri Queffélec, Gouesnou
Arvorik, Lesneven
Lycée Anne-Marie Javouhey, Brest
Le Mac-Orlan, Brest
Fablab Ouvr'âges, Espace Public Multimédia du Centre Social de Kérourien, Brest
Le lycée Dupuy de Lôme, la Ville de Brest et
La Ville de Gouesnou



BIOGRAPHIES

Arnaud Le Gouëfflec

Auteur et interprète de chansons, scénariste de bande-dessinée, romancier, Arnaud est un auteur inclassable.

Arnaud Le Gouëfflec a le goût du mystère et aime s'aventurer loin des autoroutes disciplinaires. Romancier, musicien et auteur de chansons, pour lui ou pour les autres, il est aussi scénariste de bande-dessinée. Fasciné par l'underground et ses figures hautement surréalistes, il a co-fondé le Festival Invisible, rendez-vous des musiciens inclassables, le collectif Le Studio Fantôme, et pilote également depuis vingt ans le label discographique "souterrain et mystérieux" L'Eglise de la petite folie. Le dénominateur commun de ses nombreuses activités : la place de l'écriture, le goût de l'expérimentation, la diversité des genres et des thèmes abordés, la soif de collaborations.

Il a écrit et joue dans les spectacles jeune public Chansons tombées de la Lune, Chansons Robot, Chansons Dragon, Pirate Patate, Des Deux Mains, a écrit pour d'autres Planète Fanfare et Mission Zürbl. Avec Céline Garnavault et Fanch Jouannic, il a co-écrit le spectacle « projet de territoire » Le Grand Chut, polar fantastique et sonore initié par Très Tôt Théâtre. Plus récemment, il a écrit et joué La Clef, polar musical et visuel, à destination des adultes.

«Arnaud Le Gouëfflec on est devenu immensément fou, dévot, grenouille de son bénitier. En l'espace d'une multitude d'albums, en faux solo ou en vrai collectif, le breton est devenu une voix qui compte, qui accompagne, qui obéisse.»

JD Beauvallet, LES INROCKS

«Auteur, interprète, inventeur de disques étonnants, Le Gouëfflec écrit aussi des romans et des bandes dessinées, quand il n'organise pas un festival consacré aux musiciens singuliers. Comme lui.»

Odile de Plas, TELERAMA

Pierre Malma

Après une formation design des trois écoles parisiennes : Boulle, Estienne et Duperré, il décide de se lancer en tant que designer/graphiste indépendant.

Actuellement, il travaille pour des clients suivants entre Brest et Paris : La salle de spectacle La Carène, les éditions Delcourt, les éditions Locus Solus, Les fêtes Maritimes de Brest et le festival des Semaines Musicales de Quimper.

Il réalise également des projets plus personnels caractérisés par un goût pour le surréalisme, l'humour et l'introspection. Tous les ans, il réalise des expositions solos à la galerie Paul13 dans le 17^e arrondissement.

Klet Beyer

Klet Beyer est un musicien et un comédien aussi drôle que subtil. C'est un peu par réaction au goût maternel pour les chansons révolutionnaires sud-américaines que Klet Beyer se laisse très jeune fasciner par la puissance et la sauvagerie du black et du thrash metal, jetant son dévolu sur la batterie. Mais doux et facétieux de nature, il s'embarque dans un registre moins dévastateur et plus poétique, proposant ses services à quantité de groupes (de Dans Tous Les Sens Du Terme à Gimol Dru Band), avant d'intégrer la version rock du projet de Chapi Chapo (Chapirock, C'h avec Émilie Quinquis). Au sein de Chapi Chapo et les petites musiques de pluie, il joue dans des spectacles à destination du jeune public depuis 10 ans. Également comédien, il tourne régulièrement pour la télévision ou le cinéma.

En 2021, Klet intègre le spectacle Pirate patate comme remplaçant personnel et doublure cascade de Chapi chapo, prélude à d'autres aventures au sein du Studio fantôme.

Marion Gwenn

Née dans une famille d'artistes, Marion Gwenn, est chanteuse et comédienne. Elle découvre le théâtre au sein de la compagnie Ar vro Bagan puis le Panteatr et enfin Teatr Piba, avec laquelle elle participe à des fictions radio. Au théâtre encore, elle collabore plus récemment avec la compagnie La Quincaille, pour le jeune public. Avec sa comparse Gwenn Jouin, elle défraie la chronique sur les plus grandes scènes avec le duo débridé Maion et Wenn (plus de 500 concerts).

Aujourd'hui, elle pratique le blues rock breton avec le groupe Kaolila, ou la chanson d'amour avec le Trio Vibriss. Depuis vingt ans elle prête sa voix au doublage en langue Bretonne pour l'Association Dizale. Elle a également joué dans de nombreuses fictions, longs et courts métrages ou d'émissions ludo éducatives.

Fanch Jouannic

Venu étudier l'Histoire de l'Art à l'université de Rennes, Fanch Jouannic se retrouve vite à écumer les scènes rock de la métropole avec sa guitare. À la fin de ses études, et après un long (très long !) séjour en Angleterre et en Écosse, il s'embarque quatre ans avec un

théâtre itinérant jeune public pour sillonner la France avec chapiteau et poids lourd.

Parallèlement, il monte avec un ami de l'époque rennais le duo Mécaphone. Commence alors une aventure longue de plus de 600 représentations, de petits café-concert en festivals, avec quelques belles premières parties. Puis il rejoint Achille Grimaud (Anatole Braz Band, N°1 Oblige!), qu'il accompagne sur scène comme bruiteur, musicien et comédien, avant de rejoindre Scopitone et Cie avec une version déjantée du Chat Botté en version théâtre d'objet, aux quatre coins de l'Hexagone et en Belgique. S'enchaînent alors de nombreux projets : Elvis Titi (Elvis expliqué aux petits), Usine à canards Brass Band (en tournée au Sénégal, Cuba, New Orléans, La Réunion...), Le Grand Rex (ciné-concert bruité et théâtralisé), Malec en Ville (autre ciné-concert avec le conservatoire de Lorient). Puis il retrouve son ancien compagnon de scène Bring's, avec qui ils montent le duo funk hip-hop Soul Béton. En découlera Panique au Bois Béton (Prix Adami 2014 Talent musique jeune public), Smile City et Robinson et Samedi (actuellement en tournée.)

En parallèle aux nombreuses tournées avec cette formation, Fanch Jouannic reprend sa casquette de comédien et répond à la sollicitation de Très Tôt Théâtre en montant, avec Céline Garnavault et Arnaud Le Gouëfflec le projet de territoire Le Grand Chut, polar fantastique et sonore imaginant la disparition des sons sur une région. Actuellement, Fanch Jouannic intervient en tant que comédien sur une nouvelle création de Scopitone et Cie (Le Petit Poucet), et compose musique et univers sonore de la nouvelle création d'Emma Lloyd, Suzanne aux oiseaux

Gilles Debenat (Mise en scène)

Diplômé de l'école des Beaux-Arts d'Angoulême en section Bande Dessinée, puis de l'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette, en 2002, il fonde la Compagnie Drolatic Industry avec Maud Gérard et Christophe Hanon, créant 8 spectacles qui tournent au niveau national et international. Également facteur de marionnettes, metteur en scène et interprète pour d'autres compagnies de marionnettes et de théâtre (Anima Théâtre, les Zonzons, Pseudonymo, etc ...), il s'occupe également, depuis 2012, de développer un lieu atypique dédié aux arts de la marionnette : La Bank (ancienne Banque de France, Redon)

<https://www.drolaticindustry.fr/spectacles>

PARCOURS DE L'EQUIPE ARTISTIQUE

Le Studio Fantôme crée des spectacles qui mêlent le texte, l'image et les musiques actuelles depuis 2014. Situé à Brest, cet espace de création accompagne les projets à géométrie variable de son collectif d'artistes, à destination du jeune public notamment. Issu des musiques actuelles à l'origine, il développe une identité musicale et sonore forte, marquée par le rock, la pop, et leurs marges, la lo-fi, le krautrock, le rock garage, et des techniques plus « expérimentales », comme le sampling. Son ADN : croiser musiques actuelles et différents médias, théâtre, dessin en direct, création vidéo et texte, celui-ci étant toujours présent au cœur des projets, et particulièrement travaillé, dans le but de raconter des histoires en réinventant à chaque fois les langages pour le faire. Dernier point, et non des moindres : dans les créations du Studio fantôme, il y a toujours un grain de folie, une douce étrangeté, une pointe d'onirisme, et une poésie toujours reconnaissable.

Spectacles jeune Public :

Chansons tombées de la Lune
Chansons Robot
Chansons Dragon
Planète Fanfare
Mission Zürbl
Des Deux Mains
Pirate Patate
A la Poursuite des Chrono-Ninjas

Spectacles tout Public :

L'Orage
Comme Kafka
La Clef

Ciné-concerts :

Le Rêve de Sam
Le Piano Magique
Piro Piro

