



SPECTACLE JEUNE PUBLIC  
MUSICAL, VISUEL ET LOW TECH

# 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 trois 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.



## 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

Trois personnages/musiciens, *Mystère* et *Boule de Gomme*, puis *Miss Cornette*, qui était cachée quelque part, sont enfermés dans une pièce sans porte ni fenêtre. Par où sont-ils entrés ? Qui les a enfermés ici ? Pourquoi ? Comment fait-on pour sortir ? Plus profondément : quelle est la vraie nature de leurs relations et comment évoluent-elles ?

En forme d'Escape game, cette intrigue met également en scène les deux créateurs des personnages, le dessinateur et le scénariste, qui interagissent avec eux, influent sur leurs choix, et perdent parfois le contrôle, au fil d'un scénario qui semble se bricoler au fur et à mesure, et qui retombe pourtant diaboliquement sur ses pattes. Le déroulé est rythmé par la comédie et les chansons, l'animation d'objets en carton manipulés par les uns et les autres, comme une création en mouvement, low-tech, fragile, drôle, enlevée, visuelle et musicale.

## 4 L'univers

« *Mystère* et *Boule de Gomme* » s'inscrit à la fois dans l'esthétique des œuvres 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. 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 défaillante. Tandis que le scénariste et les dessinateur 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. Une dimension collective et participative

Pierre d'angle de la création du spectacle : la réparation, l'invention, le recyclage. Ces notions rejoignent les problématiques de notre époque : comment faire revivre l'ancien, en le conciliant avec le moderne, comment réactualiser, ré insuffler, renouveler, redonner vie et sens. A travers les fab lab, les low tech lab, notre époque est riche de telles initiatives, qui tendent à dépasser la dichotomie ancien/moderne pour inventer le futur. Ceci induit une dimension collective et participative dans la création : associer des jeunes, ou des moins jeunes, via une résidence en milieu scolaire au lycée Javouhey à Brest ou à l'école Isabelle Autissier à Gouesnou (aide à la construction de l'histoire, à l'élaboration de certains personnages, mais aussi définition des enjeux, des objectifs, liste les moyens à mettre en œuvre...) ou des partenariats avec des structures sociales, comme le Fablab Ouvr'ages, Espace Public Multimédia du Centre Social de Kérourien (fabrication de petits éléments de décor, aide à la conception d'objets manquants). Possibilité de construire des pistes en concertation avec les équipes pédagogiques. Une fois le spectacle en diffusion, possibilité d'envisager des ateliers d'écriture avec Arnaud Le Gouëfflec, d'écriture de chansons avec Arnaud Le Gouëfflec, Marion Gwenn et Klet Beyer, autour du graphisme, du dessin et du recyclage avec Pierre Malma et le Fablab Ouvr'ages, ou des ateliers bruitages avec Fanch Jouannic.



# OUVR'AGES

## 6. L'Univers sonore et visuel

### Recycler

S'inspirer par exemple du Petit cirque de Calder, qui a conçu des scènes de cirque miniature avec des objets de récup. Le tour de force est qu'il fait confiance à l'imaginaire du spectateur, qu'il ne lui explique pas tout, et le laisse compléter par lui-même ce qu'il voit.

### Remplacer

Les pièces manquantes : s'inspirer du collectif de designers 5.5, qui récupèrent de vieux objets à qui il manque un élément et le remplacent par un autre (pied de chaise par exemple). L'élément ajouté tranche volontairement avec l'ancien (matière, couleur...), créant un équilibre moderne et ancien.

### Jouer avec la notion de recyclage

Créer des éléments en carton et les associer à la construction de l'histoire : parce qu'un rouage manque, une manivelle ne fonctionne plus. Boule de Gomme remplace le rouage, et la manivelle se met à tourner, entraînant un mouvement du décor, provoquant un rebondissement, un peu dans l'idée de l'escape game où chaque énigme résolue, chaque élément trouvé, est une clef pour accéder à l'étape suivante.

Associer le Fablab Ouvrages du Centre Social de Kérourien, Brest, à la conception de ce type d'éléments.

### L'univers sonore et visuel

Animer des découpes en carton ou des lettres découpées à l'aide 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. Un visage s'éclaire, une silhouette se découpe, une main éclairée devient autonome, etc..

### Créer un univers visuel fort

La partie visuelle est au diapason : associé à une projection avec un vieux rétroprojecteur, l'idée est de suggérer ou d'avoir recours à des techniques d'animation vintage ou innovantes (Polarisation, jeux d'ombres), des dessins qui se déploient dans l'espace, de produire et d'animer des éléments de décor en découpant de vieux cartons, que Pierre Malma transforme en « objets », de manipuler ces objets, etc... Les personnages principaux, d'abord présentés sous forme de dessins, sont incarnés par l'actrice et des acteurs.

### Relier textures visuelles et textures sonores

Les textures envisagées : le carton, fer, l'aluminium, le bois, le cuivre, le velours. Tout ceci nous entraîne du visuel au sonore : le rouillé 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.

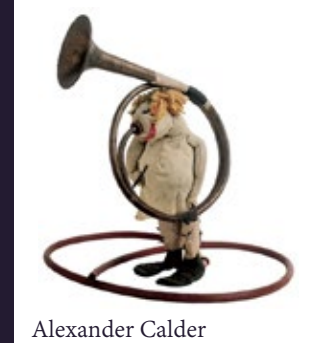
### Mêler l'ancien et le moderne à travers l'esthétique musicale

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. d'un petit orchestre, jusque là caché.



Les 5.5 designers



Alexander Calder



Spectacle ONIRI

## 7. Sur scene :

### Un narrateur

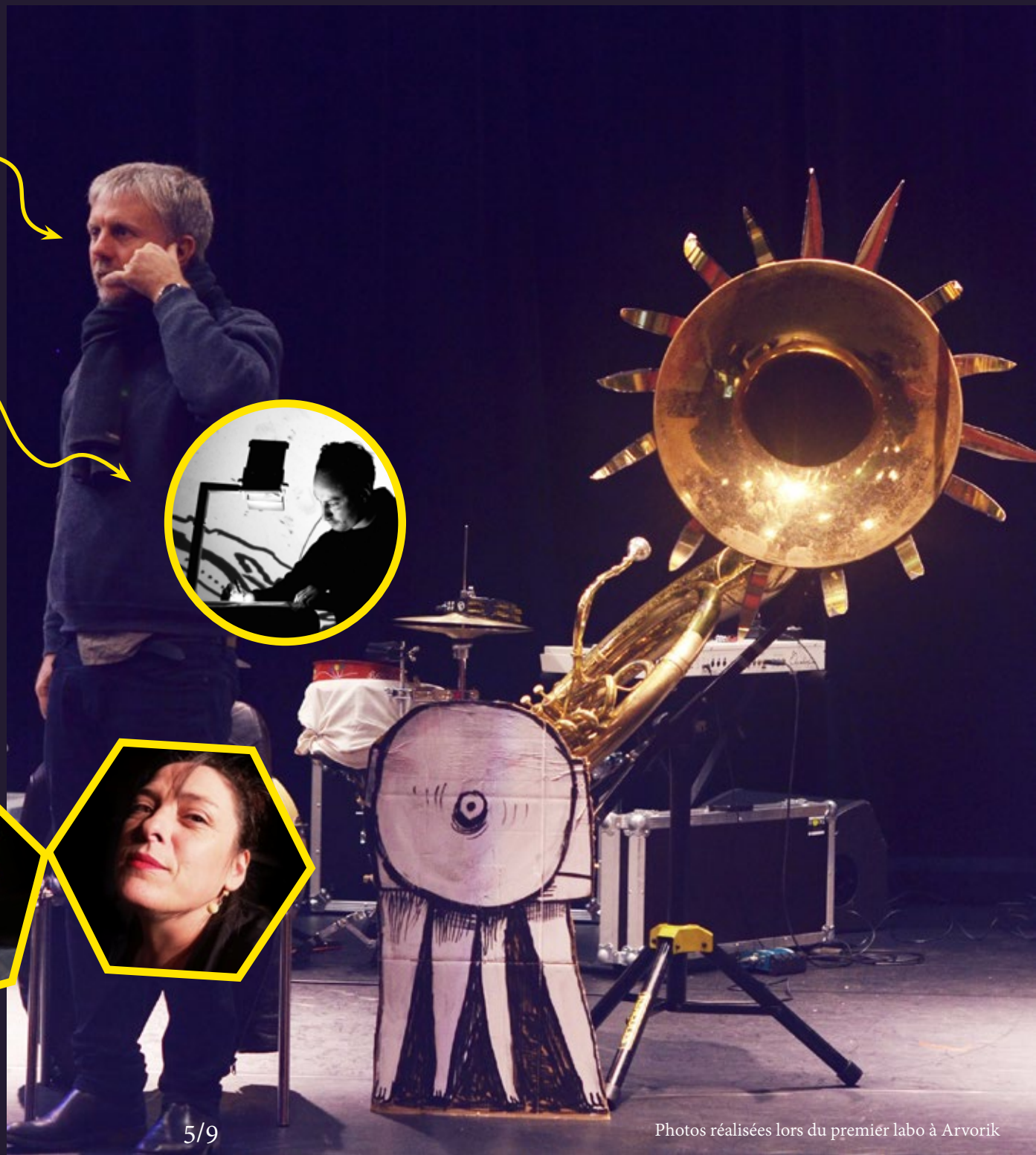
Arnaud Le Gouëfflec : narration, chant, il raconte l'histoire, dialogue avec les personnages, joue le rôle du scénariste, et celui du méchant lorsqu'il sera nécessaire de l'incarner.

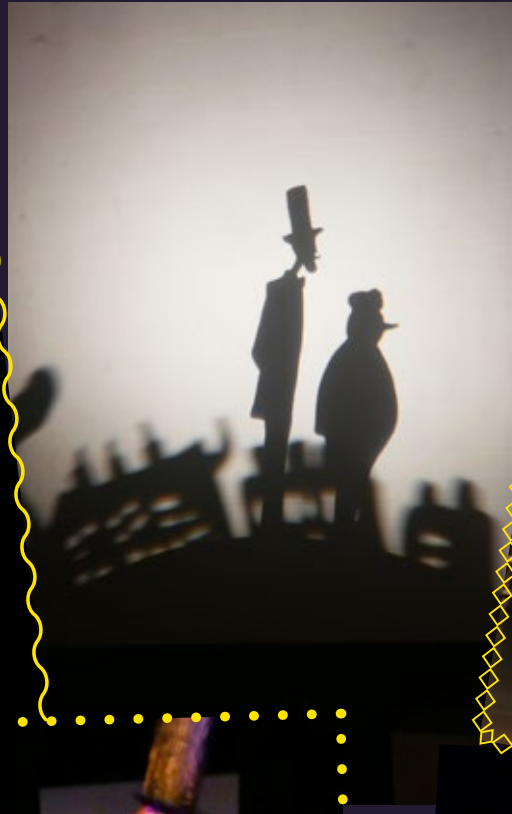
### Un dessinateur/animateur/ manipulateur d'objets

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

### Trois personnages /musi- cienne 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, mellotron) 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





# BIOGRAPHIE DE L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

## 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 joué 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 : Boule, 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<sup>e</sup> 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 Pantéatr 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 défraye 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 à 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 rennaise 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 National 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 ARTISTIQUE DE LA COMPAGNIE

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 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

