

UNE TACHE SUR L'AILE DU PAPILLON

Création

GRAND BLEU
spectacle vivant pour les nouvelles générations

TEXTE [ALAIN COFINO GOMEZ](#) - MIS EN SCÈNE SYLVIE BAILLON, CIE [CHES PANSES VERTES](#)



**Théâtre,
marionnette augmentée**
Dès 11 ans
Durée : 1 h 10

Représentations au Grand Bleu :
16 et 17 novembre 2017

[Vendredi 17 novembre](#)

Rencontre « **Le numérique : un autre imaginaire** » à l'issue de la représentation » de 14 h. Plus d'informations et inscriptions, [ici](#).

Assistant mise en scène

Lucas Prioux

Avec

Marie Godefroy
Éric Goulouzelle
Pierre Tual

Scénographie

Antoine Vasseur

Costumes

Sophie Schaal

Construction marionnettes

Natacha Belova
Sophie Schaal
Polina Borisova

Fabrication marionnette-écran

Éric Goulouzelle
Romain Landat

Collaborateur artistique (projection)

Christophe Loiseau

Création musique

Appât 203

Direction technique

Thibault Petit
Wilfrid Connell

Direction artistique 3D

Philippe Baby

Réalisation 3D

Mike Tarrate, Guillaume Darras, Alexis Leleu, Margot Briquet de ESAD/Waide
Somme

Direction recherche tracking dynamique

Guillaume Caron,
David Durand,
El Mustapha Mouaddib
du Laboratoire MIS de
l'Université de Picardie
Jules Vernes

*En collaboration avec la
Maison Folie Beaulieu -
Lomme*

PRÉSENTATION

Quand marionnettes et images numériques déjouent nos représentations de la guerre.

Dans une chambre d'hôpital, un enfant psychotique entretient une relation amicale avec son hallucination, celle d'un soldat de toutes les guerres. Bien présent pour le petit garçon, ce soldat n'en est pas moins virtuel pour le monde des soignants, notamment pour le médecin et l'infirmière qui se retrouvent bloqués dans la chambre avec l'enfant lorsque le bâtiment s'effondre. La guerre est partout. sur le terrain, sur les écrans, dans les jeux vidéo. Qu'en est-il du réel ou de la fiction ?

La Cie Ches Panses Vertes questionne ici les outils et mécanismes de propagande dans un quotidien envahi et submergé par les images. Pour recréer au plateau cette réalité troublée, elle imagine au-delà des mots d'Alain Cofino Gomez un jeu subtil théâtral entre l'acteur, la marionnette, l'objet et la projection d'images. L'hallucination elle-même prenant la forme d'une marionnette augmentée. Manipulation, illusion bousculent alors insidieusement notre manière d'entendre, de voir, de croire.

Cette création est le fruit d'une recherche et d'une collaboration entre : la compagnie Ches Panses Vertes., l'école [Waide Somme](#) à Amiens et le [laboratoire MIS](#) de l'Université de Picardie Jules Verne. Il s'inscrit dans un ensemble d'actions conçues par la compagnie à l'occasion des commémorations de la Première Guerre mondiale : des créations, des rencontres et des recherches autour de la Guerre et de la Paix, de leur représentation par le théâtre, l'objet et l'image. Le texte d'Alain Cofino Gomez a été écrit suite à une résidence artistique à l'hôpital Saint-Vincent de Paul auprès d'adolescents.

Fichiers : [dossier de production](#) et [note d'intention](#) du spectacle // Vidéos : [teaser](#) et [extraits](#)

LES PISTES ET PROLONGEMENTS AUTOUR DU SPECTACLE

Ces pistes sont destinées à préparer votre groupe à la réception du spectacle et peuvent être travaillées avant ou après le spectacle. Elles sont susceptibles d'évoluer au cours de la création du spectacle. Pour aller plus loin, vous pouvez également consulter le dossier [« De l'art d'accompagner un enfant ou un adolescent au spectacle »](#).

1. Avant votre venue au spectacle

Extrait 1

Les Guerres sont sociales, économiques, civiles, intimes, territoriales, financières, de pouvoir, psychologiques, de l'énergie, climatiques, chirurgicales... **Alain Cofino Gomez, Une tache sur l'aile du papillon**

LES ENFANTS ET LA GUERRE

- Lire le synopsis jusque « s'effondrer ». Demander aux élèves d'imaginer la raison de cet effondrement ainsi que la suite de l'histoire.
- Rencontre enfant/soldat : dans la pièce, le garçon semble traumatisé par la guerre et est hanté par la figure d'un soldat. Demander aux élèves de lister les possibles traumatismes des enfants ayant vécu la guerre. Famine, peur, bombardements, départ du père... Étudier une affiche représentant des enfants durant la guerre : [collection privée](#) de Pierre Grézard. Aborder [la psychose](#) dont est atteint le garçon et imaginer les échanges entre ce dernier et le soldat.
- Contextualiser en évoquant les différentes guerres de notre Histoire. Aborder la notion de conflits et de paix. Se sentent-ils actuellement en période de guerre ? Des guerres ont-elles lieu ailleurs dans le monde ? Sont-ils choqués par les images de guerre visibles à la télévision (banalisation de ces images) ? Une guerre omniprésente. À l'aide de [l'extrait n°1](#), énumérer avec les élèves les différentes guerres possibles.



POUR ALLER PLUS LOIN

Propagande : *Le Cuirassé Potemkin* de Sergueï Eisenstein (1925), considéré comme l'un des plus grands films de propagande // **Robots** et la notion de frontière : [robot aquatique vivant](#), sélections d'ouvrages sur les [drones](#) // **Réalité virtuelle et réalité augmentée :** [mapping dynamique](#), fiche spectacle [Kant](#) (réalisé le Grand Bleu) // **Marionnette :** [Portail des Arts de la Marionnette \(PAM\)](#) // **La psychose :** *À ciel ouvert* de Mariana Otero (2014) // **Milieu hospitalier et traumatisme de la guerre :** *Vol au-dessus d'un nid de coucou* de Milos Forman, *The Deer Hunter* de Mickael Cimino, *Les sentiers de la gloire* de Stanley Kubrick, *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola // **Création de vidéos augmentées :** [Memo Recall](#)

LA PROPAGANDE DURANT LA GUERRE

- Durant la guerre 14-18, de nombreuses informations erronées étaient transmises à la population afin de susciter de la haine et donner envie d'aller se battre, de devenir des soldats. De nombreux récits héroïques étaient racontés aux enfants. Par quels moyens les informations étaient-elles véhiculées ? Par quels canaux spécifiques pouvaient-elles être transmises afin d'atteindre les enfants ? De nos jours, quelles sont les nouveaux moyens de communication ? Propagande de la guerre via les écrans, les jeux : une propagande démultipliée.
- Étudier une affiche de propagande durant la guerre : [France / Russie /...](#)
- La nouvelle technologie modifie la guerre : la bravoure et le sacrifice ne sont plus au cœur. On peut se battre à distance avec des drones (moins d'engagement physique ou psychique). Par cette méthode : perte de la réalité (comme le garçon : les images à l'écran sont-elles réelles ou fictives?). Dans le spectacle, des images sont projetées via un drone.

LES MARIONNETTES TRADITIONNELLES / LA MARIONNETTE AUGMENTÉE

Si des comédiens sont sur scènes (infirmière et médecin), il y a aussi différentes marionnettes : des plus traditionnelles (le petit garçon et la petite fille) aux plus évoluées (le soldat). En effet, cette dernière, dite « marionnette-écran » est un réel défi technologique : elle est manipulée mais porte des costumes numérisés grâce à des images 3D. Au théâtre, projeter une image sur un objet permet de faire surgir une autre réalité que celle projetée. La rencontre de l'image et de l'écran donne donc un autre degré de réalité = ce sont des « images-écran ». L'enjeu : manipuler ces images-écran dans l'espace dans un même mouvement : nous assistons alors à une sorte de mapping dynamique.

- Notions et pistes de travail autour des [arts de la marionnette](#) (dossier réalisé par le Grand Bleu, décembre 2014)

2. Après le spectacle

- « La guerre comme une représentation du monde, elle raconte une idéologie ». Au travers des yeux du garçon, les élèves ont pu explorer différentes représentations de la guerre qui nous entourent au quotidien. Leur demander de lister celles qu'ils ont repérées. Dans la pièce, il y a différents costumes de soldat ([zouave](#), soldat 14-18, [samurai de l'ère Edo](#)...). Demander aux élèves s'ils les ont reconnus. Si non, leur demander de faire des recherches dessus, de les différencier.

UN SPECTACLE TRANSMEDIA ENTRE RÉALITÉ ET VIRTUALITÉ

- Interaction entre les arts de la scène, les arts numérique et la bande dessinée documentaire.
- L'hallucination bouleverse le garçon et contamine le réel, ce qui a pour effet de troubler la frontière entre vérité et hallucination. En effet, le soldat est réel pour l'enfant mais virtuel pour le monde des soignants. Comment a été représentée cette hallucination sur scène ? Par quel(s) moyen(s) ?
- Demander aux élèves s'ils ont déjà été confrontés à ce trouble. Engager une discussion sur les amis imaginaires dans l'enfance par exemple. Ou via les jeux vidéo tels qu'Assassin's Creed ou Grand Theft Auto. Leur demander de faire des recherches d'images mêlant fiction et réalité, semant le trouble dans notre esprit. Comment réussir à les distinguer, comment développer un point de vue analytique et critique sur ces images ? Présenter le travail de [Ron Mueck](#) sur l'hyperréalisme. Échanger sur les caractéristiques qui rendent réelles les œuvres. Demander aux élèves de créer un autoportrait hyperréaliste.
- Les images et leurs relations au réel ([extrait 2](#)) : met en regard la matérialité et la virtualité. Les mondes virtuels et réels sont de plus en plus indissociables, chacun étant perméable à l'autre. De plus en plus de jeux vidéo utilisent des images tirées de la réalité pour les recréer virtuellement. Alors, les images que nous voyons sont-elles une réalité tangible ou une réalité numérique ? Durant le spectacle, les élèves ont-ils réussi à distinguer le réel du virtuel ? Leur demander de créer leurs propres images virtuelles. Par exemple, raconter une vie fictive par des images. Pour aller plus loin, leur demander les usages qu'ils ont des nouvelles technologies. Les questionner sur leur identité réelle et leur identité virtuelle.

Extrait 2

La petite fille : Bon, voilà, alors, cela se passe comme ça et tu dois choisir. Dans ce jeu, tu peux tuer des gens, mais ce n'est pas obligatoire. Cela peut aussi arriver par accident. Un type qui passe devant ton véhicule et pouf. Tu dois être prête. On te propose de t'entraîner avant de commencer une partie. Une fois que tu te sens prête, tu te lances. Tu meurs quelques fois, c'est normal. Tu fais des choix. Parfois ce ne sont vraiment pas les bons et tu t'enfonces dans ton erreur et tu meurs. Même si tu es bien armé. Je veux dire un AK47 cela ne vaut pas grand-chose dans une embuscade bien menée. Voilà. Ensuite tu meurs de moins en moins. (...) Parfois tu traverses une ville et tu peux reconnaître des magasins dans lesquels tu as déjà fait du shopping. Ça, c'est flippant, non ? (...) Tu te construis une chronologie meurtrière. Lentement, tu vises bien la tête. Pan. Le suivant. Pan. Un autre. Pan. Et le dernier pour la route. Pan. Voilà, le temps reprend son cours et la voie est libre. Voilà, cela se passe comme ça dans ce jeu. Si tu entres, tu as du mal à en sortir. C'est sans fin.

Alain Cofino Gomez, Une tache sur l'aile du papillon

