



CUBE ANTIGONE

La F Compagnie

CUBE ANTIGONE

Installation – Expérience

Forme hybride – Performance & Arts numériques

Immersif, participatif

À partir de 13 ans



Aperçu vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=ctXsAgS0mbs&t=1s>

Cube Antigone est un projet innovant qui fusionne performance théâtrale, arts numériques et marionnettes dans une exploration immersive de la réécriture du mythe d'Antigone. Conçue par Laura Fedida, cette expérience hybride met en scène un dialogue entre le texte, le jeu vidéo et la performance live. Le spectacle s'inspire de l'adaptation d'*Antigone* par Bertolt Brecht, où les personnages ne sont plus des héros mythologiques mais des figures ordinaires pris dans des systèmes sociaux oppressifs.

Une femme, un jeu, un système

Dans cette version contemporaine, Antigone devient une gameuse, Laura, qui joue à *La dernière nuit d'Antigone* sur la plateforme de streaming Créon, un système autoritaire et intransigeant. Peu à peu, elle se fond dans le personnage d'Antigone, confrontée à la tragédie de Polynice, son frère banni, et à l'inflexibilité de Créon. Le public, lui aussi partie prenante, est invité à interagir grâce à des tablettes numériques disposées devant eux. Pourtant, le jeu est truqué. Antigone, comme le public, est condamnée à l'impuissance face à un système qui manipule et contrôle tout. Cette mise en abyme du jeu de la tragédie dévoile les rouages d'un monde où le divertissement et l'oppression se confondent.

Un dispositif scénographique immersif

Le dispositif scénique de Cube Antigone se construit autour d'un cube de Plexiglas de 2 mètres sur 2. Ce cube devient le centre de l'action, symbolisant à la fois l'enfermement physique et numérique d'Antigone. Le spectacle alterne entre performances live, projections vidéo et manipulations marionnettiques. L'argile, matière brute, joue un rôle central dans la scénographie, représentant la transformation et la destruction : des formes naissent et disparaissent, se fondant dans la terre.

La spatialisation vidéo créée par Stéphane Privat est un élément clé de cette œuvre, avec des écrans qui apparaissent et se désintègrent au fur et à mesure du spectacle. Ce jeu de projections et de transformations est soutenu par une bande sonore originale créée par Pierre-Damien Crosson, spécialiste des musiques électroniques, qui accompagne chaque moment de tension et de rupture avec des compositions électrisantes.

Une interaction permanente avec le public

Le public n'est pas simplement spectateur, il devient citoyen de la Cité. Armé de tablettes numériques, il est invité à intervenir dans l'action, à essayer de sauver Antigone, à jouer, à influencer sur le déroulement du spectacle. Pourtant, comme dans la tragédie grecque, les efforts de tous sont vains. Le jeu est conçu pour qu'Antigone ne puisse jamais gagner. Cette impossibilité souligne l'ironie tragique du contrôle exercé par le système Créon, qui manipule autant le public que les personnages.

Le spectacle se décline en deux formats :

- **Format spectacle bi-frontal** : une performance d'environ 1h30, avec 48 à 96 spectateurs répartis de part et d'autre de la scène. Le temps entre deux présentations est de 30 minutes, permettant un enchaînement rapide des séances.
- **Format installation quadrifrontal** : une installation interactive de 15 minutes par session, répétée quatre fois dans la journée, où les spectateurs, debout ou assis, interagissent avec le cube et les tablettes.

Références artistiques et influences

Cube Antigone puise son inspiration dans des œuvres variées. Outre l'Antigone de Brecht, où la figure héroïque se transforme en une femme ordinaire confrontée à l'injustice, le projet s'inspire de l'univers cruel du Joker, incarné par Joaquin Phoenix. De même, l'œuvre interroge la place des femmes dans un monde numérique hostile, à travers des figures comme l'influenceuse Polska, qui subissent la violence systémique du harcèlement en ligne. Cette réflexion est renforcée par une étude du déterminisme social tel que théorisé par Pierre Bourdieu, où les choix individuels semblent toujours dictés par des forces extérieures.

Une collaboration artistique multidisciplinaire

L'écriture du spectacle est le fruit d'une collaboration étroite entre Laura Fedida et Erwan Amor-Gueret, dramaturge et écrivain. La scénographie, pensée par Laura Fedida et Alice Carpentier, combine vidéos, jeux numériques et manipulations d'argile pour créer une expérience sensorielle unique. La vidéo, omniprésente, est le fruit d'une recherche poussée menée par Stéphane Privat, qui a travaillé sur la spacialisation et le VJing, en dialogue permanent avec Laura Fedida. Cette approche visuelle est complétée par la partition sonore de Pierre-Damien Crosson, qui insuffle une dimension électronique et théâtrale à l'ensemble. Jonathan De Novembre a créé en collaboration dramaturgique avec Laura Fedida, les quatre jeux vidéos lancés sur les tablettes numériques des spectateurs.

Calendrier et tournées

Le projet Cube Antigone a bénéficié de plusieurs résidences artistiques, notamment au Studio Théâtre de Vitry, au Sablier (Centre National de la Marionnette) et à l'Espace Périphérique à Paris. Après une phase de création et de résidences intensives en 2023 et 2024, la première représentation est prévue pour 31 janvier 2025 à La Nef, Pantin.

Partenariats

Coproductions : Studio Théâtre de Vitry (aide relance DRAC Grand Est avec la compagnie Trois-six-trente), Le Sablier, centre national de la marionnette (Ils-Caen la Mer/ Dives- sur- Mer), Ville de Charleville-Mézières (Cité des Arts de la marionnette), JeunesESTivants, Région Grand Est, Au bout du plongeur et la Coopération « Itinéraires d'artiste(s) » Nantes - Rennes - Brest - Rouen - Le Mans, Espace Jéliote - Centre national de la Marionnette et le Centre National du Cinéma (aide à la création immersive).

Résidences : Studio Théâtre de Vitry, l'Espace Périphérique (Mairie de Paris – Parc de la Villette), l'Association revinoise d'éducation et de loisirs, Communauté de Communes de Thann-Cernay (Uffholtz, Le Sablier, centre national de la marionnette (Ils- Caen la Mer / Dives-sur-Mer), SCÈNE 44 / n + n Corsino, Au bout du plongeur, Le Bercail - Outil de création marionnette et arts associés, Les Fabriques - laboratoires artistiques, CDN de Normandie-Rouen, La Nef Pantin.

Avec le soutien de : Espace Périphérique (Ville de Paris – Parc de la Villette), La Nef Pantin, SCÈNE 44 / n + n Corsino et le Bercail.

Équipe

Laura Fedida : Conception du projet et du cube, jeu et performance

Erwan Amor-Guérét et Laura Fedida : Dramaturgie, adaptation et écriture

Alice Carpentier : Décors, costumes et régie générale

Jonathan De Novembre : Programmation des jeux et création numérique

Servane Briot, Laura Fedida et Stéphane Privat : Création et montages vidéos

Stéphane Privat : Régie et création vidéo

Pierre Damien Crosson : Création sonore

Sandrine Sitter : Création lumières

Chloée Sanchez et Philippe Rodriguez Jordas : Regards extérieurs

Contacts

Florence Martin - Administratrice

07 49 51 65 90 - thefcompagnie@gmail.com

La Chartreuse sur Mars - Laetitia Leygonie - Chargée de production

06 50 65 72 25 - thefcompagnie@gmail.com

Laura Fedida - Directrice artistique

06 51 33 16 63 - prod.thefcompagnie@gmail.com

FICHE TECHNIQUE

Cette fiche technique est en cours de création, elle concerne le spectacle et non pas l'installation.
Merci de nous contacter pour la forme installation.
Nous prenons soin de la mettre à jour au fur et à mesure.

Spectacle Performance à partir de 13 ans

Durée : 1h30

Possibilité de jouer deux fois de suite

Membres de l'équipe en tournée : une interprète, un régisseur vidéo, une régisseuse plateau et générale, et une chargée de diffusion occasionnellement

Contacts des membres de l'équipe :

Directrice Artistique et interprète : Laura Fedida / 0651331663 / encheminlaura@gmail.com

Régisseuse générale : Alice Carpentier / 0645935792 / carpentieralice@protonmail.com

Administratrice : Florence Martin / 0609424152 / thefcompagnie@gmail.com

Vidéaste : Stéphane Privat / 0623993876 / stphane.privat@gmail.com

Créateur son: Pierre-Damien Crosson / 0673343295 / funnyox@gmail.com

Jauge :

48 à 96 personnes

Se joue EN BI-FRONTAL - 24 ou 48 spectateurs de chaque côté selon l'espace

Transport :

• 1 véhicule de 12m3 pour le décor

Prévoir un emplacement de stationnement proche du lieu d'accueil dans l'idéal

Présentation :

Le spectacle se déroule dans un cube transparent en plexiglas de deux mètres de côté.

Le public est installé en BI FRONTAL, sur des bancs ou gradins, avec des tablettes numériques installées devant eux sur des supports.

Il y a deux vidéoprojecteurs installés d'un côté et de l'autre du cube, et la vidéo est projetée sur le cube.

La comédienne joue à l'intérieur du cube, elle peut contrôler le son depuis un téléphone.

Elle utilise de l'argile, principalement pour dessiner des écrans pour la vidéo, sur le cube en plexiglas.

Dimensions :

Pour une jauge de 48 personnes

Hauteur minimum : 4 mètres

Ouverture du cadre de scène idéale : 12 mètres (10 mètres minimum)

Profondeur du cadre de scène : 8 mètres

Pour une jauge de 96 personnes

Hauteur minimum : 4 mètres

Ouverture du cadre de scène idéale : 16 mètres (14 mètres minimum)

Profondeur du cadre de scène : 8 mètres

Nous nous adaptons dans la mesure du possible aux différentes configurations de salles de spectacle et autres lieux, merci de nous contacter.

Scénographie :

- Un cube de 2 mètres sur 2 mètres, en tube aluminium et entièrement vitré en Plexiglas avec un sol blanc
- Un siège de bureau
- Différents accessoires informatiques
- De l'argile

Tout le jeu de la comédienne et la manipulation de l'argile se fait à l'intérieur du cube qui est étanche.

Nous avons besoin de 2 praticables pour installer notre cube à 60 cm du sol • Quelques projecteurs pour l'entrée public.

- Sol noir, en tapis de danse dans l'idéal
- Murs noirs
- Pouvoir faire le noir complet
- Des bancs, chaises ou gradins pour 48 ou 96 personnes (à définir ensemble) • Accès à l'eau

Video :

La régie sera installée derrière le public sur une estrade, ou dans les gradins. Le vidéaste de la compagnie pourra contrôler la vidéo ainsi que le son et la lumière.

Matériel fourni par la compagnie :

Dans le cube :

- 1 webcam
- 1 smartphone
- 1 contrôleur MIDI
- 1 amplificateur HDMI
- 1 écran 22 pouces
- 1 RASPBERRY PI
- 1 câble HDMI
- 2 câble USB actif

A la régie :

- 1 macbook pro
- 1 adaptateur HDMI -> USB C
- 2 adaptateurs USB A -> USB C

À fournir par le lieu d'accueil

(dans la mesure du possible selon les capacités techniques) :

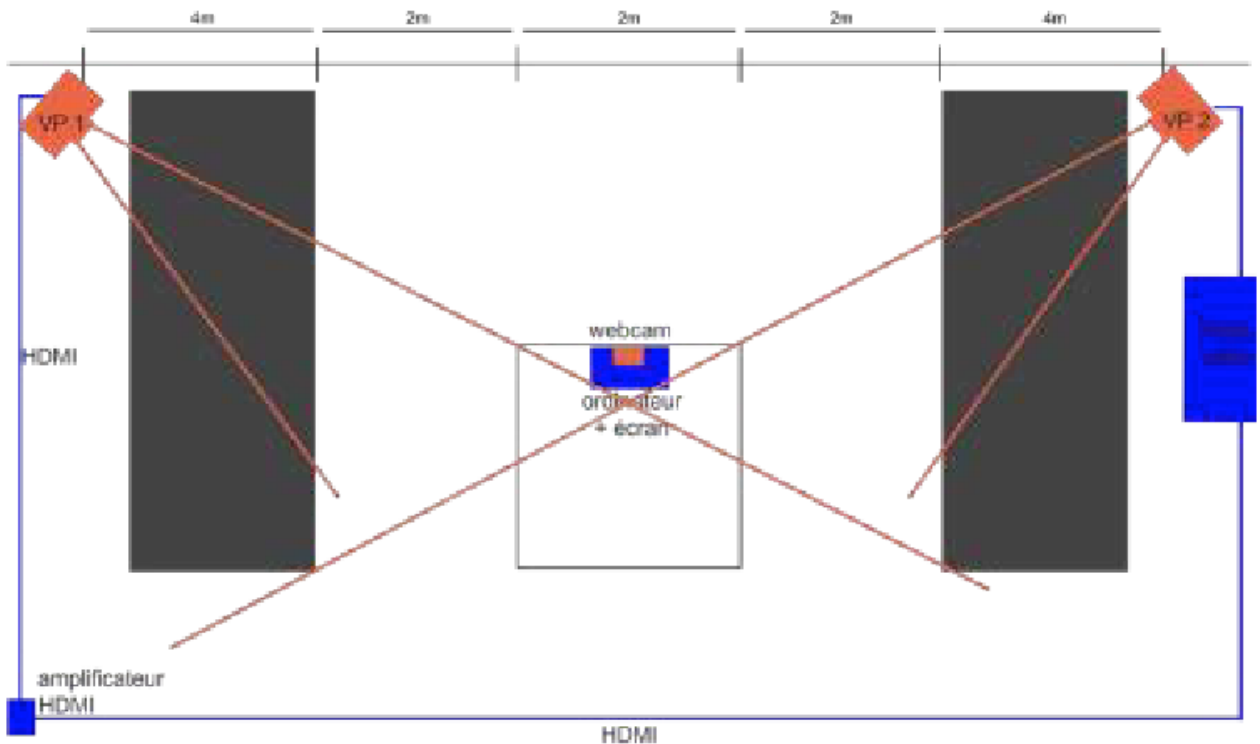
Projection :

- 2 vidéoprojecteurs (3 500 lumens min., ratio de projection : 1.7 - 2.2 ; 3LCD ; 1920x1080)
- 2 trépieds ADS à treuil (hauteur : 2,70 m)
- 2 plateaux de support VP
- 2 sangles
- longueur de câbles HDMI pour relier les VP à la régie (2 ou 3 X 10 mètres)

Pour la régie :

- 2 tables
- 2 praticables (ou estrade)
- prolongateurs et multiprises

Plan de la video :



Son :

Le son sera diffusé via l'ordinateur de la régie vidéo, ou directement via le smartphone de Laura depuis l'intérieur du cube. La console numérique sera installée au même endroit que la régie vidéo EN SALLE.

A fournir par le lieu d'accueil pour les résidences :

- 1 Diff Stéréo adaptée à la salle composée de :
 - 4 HP 15 ou 12 Pouces
 - 2 SUB (pas de renforts de grave)
- 1 Console numérique type QL1 ou M32
- 2 SM58 (avec switch si possible) + Pincés ; 1 en régie, 1 au bas du gradin • 2 Pieds de micro
- 2 D.I. stéréo passives (entrée RCA ou JACK) ou 4 DI Actives Mono avec piles • Câblage module nécessaire

Lumière :

Pour le moment, le cube est éclairé par les rubans LED contrôlés à l'intérieur du cube, et par la projection de la vidéo. Nous avons seulement besoin de lumières pour l'espace public en bifrontal.

Tablettes Numériques :

Nous avons 35 tablettes numériques qui seront connectées entre elles par un réseau privé grâce à un routeur WIFI et deux Raspberry PI.

Nous avons besoin de :

- Deux grandes tables pour les disposer les unes à côtés des autres pour le chargement
- 3 multiprises (8 entrées en tout) pour pouvoir les mettre toutes en charge • un prolongateur (éventuellement)
- Un câble Ethernet de 1 ou 2 mètres

Nous sommes autonomes pour l'installation des tablettes numériques.

Montage et démontage :

Le montage se fait en 4 heures.

Nous avons besoin de deux personnes au montage.

- Une personne pour le montage de la scénographie.

A NOTER : les plaques de plexiglas sont lourdes et encombrantes. Il est donc nécessaire que cette personne soit en capacité de porter des charges lourdes (environ 80 kilos à deux).

- Une personne pour installer la régie SON et les vidéoprojecteurs (et un peu la lumière éventuellement)

A NOTER : cette personne devra être un régisseur.se SON, pour effectuer les branchements, les réglages et balances.

Entre chaque représentation, 1H30 est nécessaire pour l'équipe de la compagnie, pour démiser et remiser en autonomie.

Le démontage se fait en 2 heures, avec un.e régisseur.es polyvalent.e du lieu. Le nettoyage de l'argile est géré par l'équipe de la compagnie.

Journée type d'un montage en conditions de représentation :

Arrivée J-1 :

de 14H à 18H : avec 2 régisseur.ses d'accueil

- Déchargement
- installation de la vidéo, son et lumière
- montage du cube, installation de l'espace publique

Le lendemain Jour J :

de 9H à 13H : avec 1 régisseur.se d'accueil

- Réglages vidéos, lumières et son
- Balances
- Filage technique avec la comédienne

15H : première représentation

16H : fin de la première représentation

démise et remise par la compagnie

17h30 : deuxième représentation

18H30 : fin de la deuxième représentation

Démontage et chargement en deux heures avec 1 régisseur.se d'accueil

Loge et costumes :

La compagnie demande une loge pour 1 interprète, équipée d'une douche, miroir en pied, serviettes de toilette. Ainsi qu'un catering pour 3 personnes, le jour du montage et les jours de représentation, avec de l'eau minérale, café, thé, jus de fruit, petits gâteaux ou biscuits, fruits frais et secs.

Le lieu d'accueil mettra si possible à disposition un lave-linge et un sèche-linge ainsi que de la lessive.

L'entretien des costumes sera assuré par l'équipe de la compagnie.

Merci!

La F Compagnie

2, rue Colette, 08000 Charleville-Mézières

SIRET : 884 546 565 00018 - APE : 90.01Z

Licence spectacles : D-2020-006759

thefcompagnie@gmail.com

<https://www.instagram.com/lafcompagnie>

