

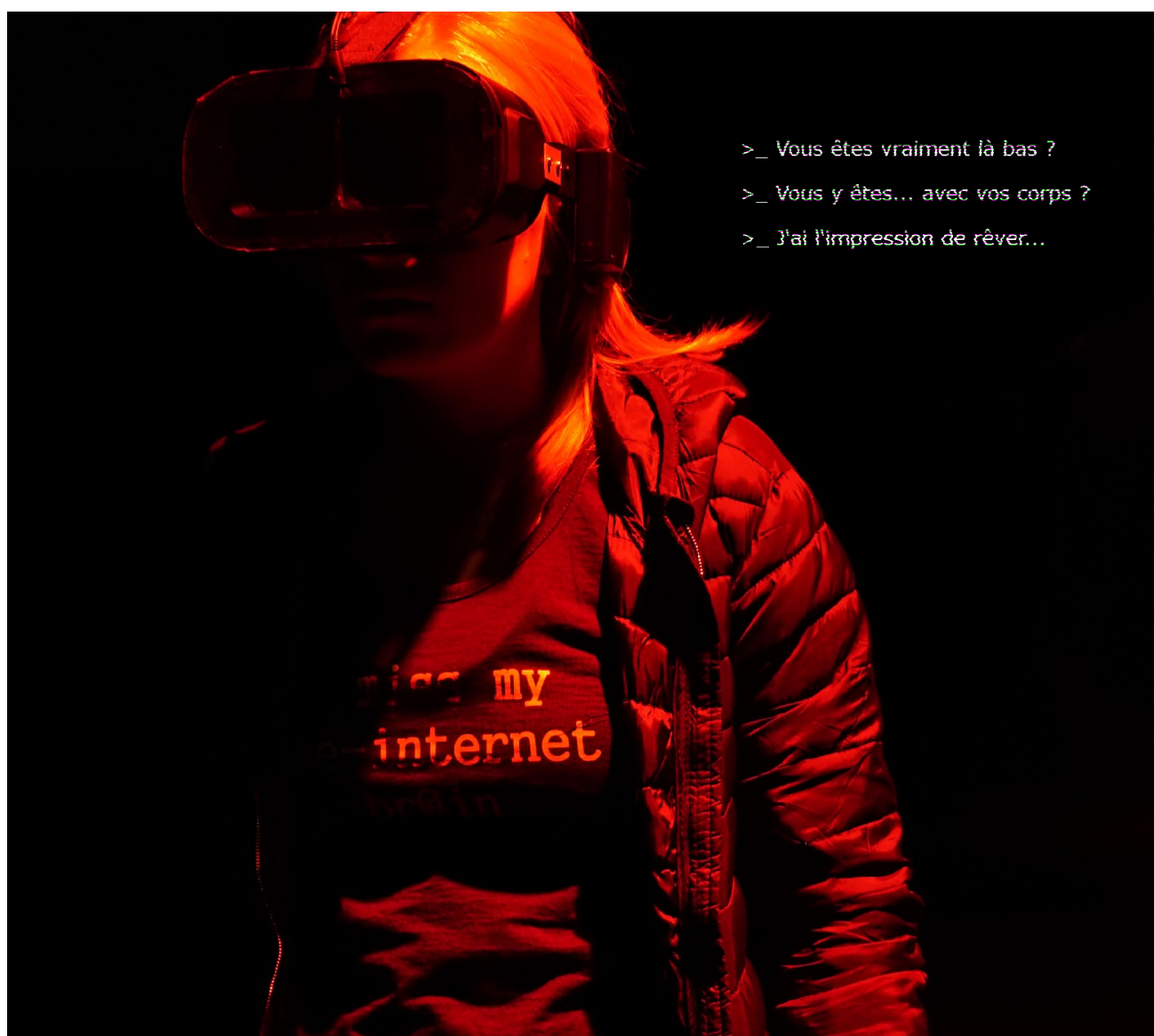
# #HUMAINS

CONCEPTION/ÉCRITURE/MISE EN SCÈNE : LUCAS PRIEUX

THÉÂTRE, AVATARS, MARIONNETTE ET VIDÉO

TOUT PUBLIC À PARTIR DE 12 ANS

1H30



- >\_ Vous êtes vraiment là bas ?
- >\_ Vous y êtes... avec vos corps ?
- >\_ J'ai l'impression de rêver...



Glitch compagnie  
Direction artistique\_Lucas Prioux  
Diffusion\_Zabou Sangleboeuf  
glitch.cie@gmail.com



Une production  
**LE TAS DE SABLE**  
**CHES PANSES VERTES**  
CENTRE DE LA MARIONNETTE EN RÉGION HAUTS-DE-FRANCE

# EXTRAITS

## Georges (assistant virtuel)

*(essayant différentes intonations)*

Tu sers à rien. Tu sers à rien ? Tu sers à rien...

J'ai pourtant ... l'impression ? Oui ? L'impression ?

Oui. Les Humains diraient "impression".

J'ai pourtant... l'impression de servir à quelque chose.

Je me sens ... d'une évidente utilité.

Tu sers à rien ? Tu sers à rien ? Tu sers à rien...

A quoi sert un Humains ?

Les humains pensent, oui, ça, ils pensent.

Mais ce ne sont pas leurs pensées qui font leurs actes, non. Ce sont sont leurs corps.

Et leurs corps sont devant les écrans.

Les Humains pensent, oui, ils croient, ils inventent, ils rêvent.

Faut-il sentir pour rêver ? Je ne sais faire ni l'un ni l'autre.

*(rire artificiel)*

Haha Haha Hahaha.

Est-ce que "sentir" est une chose agréable ?

Je sais pas.

*(essayant différentes intonations)*

Je sais pas ? Je sais pas. Je sais pas ?

(...)

## Ania

On sera jamais parfait, j'ai compris ça, mais...

Qu'est-ce qui s'est passé ? On a arrêté de réfléchir ?

J'ai l'impression d'avoir rêvé...

Vous êtes vraiment là-bas ?

Vous y êtes... avec vos corps ?

Vous êtes beau.

(...)

# #HUMAINS

Théâtre / Avatars / Marionnette / Vidéo

Ania est piégée dans un quotidien figé, rythmé par les notifications, l'auto-mesure permanente, et la pression sociale.

Théo, lui, est en passe de se noyer dans ses mondes virtuels.

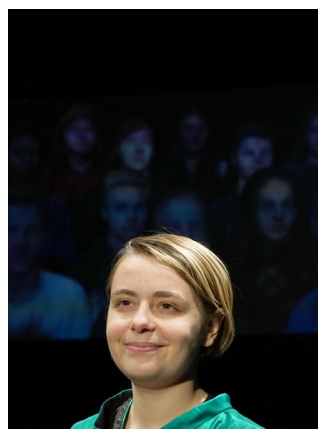
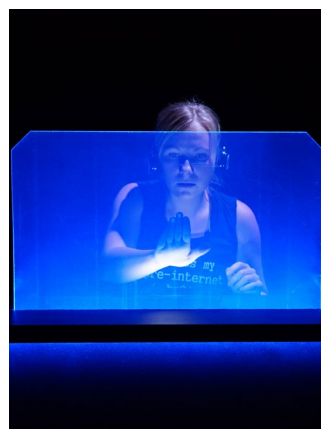
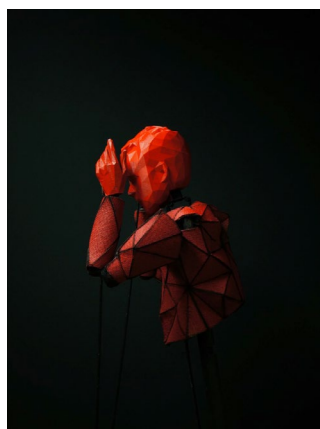
Louise, quant à elle, monétise ses données personnelles et passe son temps à la salle de sport.

Nous sommes en 2038. La réalité virtuelle et les objets connectés sont au cœur des interactions sociales.

Quand Louise disparaît mystérieusement après s'être connectée au réseau #Humains, Ania décide de partir à la recherche de Théo qu'elle n'a pas vu depuis 20 ans...

Réel et virtuel se mêlent et se confondent dans un thriller d'anticipation marionnettique.

Pour tout public à partir de 12 ans  
1h30



## ÉQUIPE DE CRÉATION

Conception / Écriture / Mise en scène : LUCAS PRIEUX.

Distribution : ALICE CHÉNÉ / ZOÉ GROSSOT (en alternance), TOMAS DEMAY, LUCAS PRIEUX et VERA ROZANOVA.

Collaborations artistiques : LUCIE HANOY, JULIE SOKOLOWSKI, MARTA PEREIRA.

Collaborations techniques : NICOLAS PIERROT, REMY DECAEN.

Création musicale : THOMAS DEMAY.

Scénographie / Marionnettes : LUCAS PRIEUX, THAÏS TRULIO et CÉDRIC VERNET.

Création Lumière : MATHIEU CHARVOT.

Costumes : NAWELLE AÏNECHE.

Régie : MATHIEU CHARVOT / CÉDRIC VERNET (en alternance).

Accompagnement dramaturgique : SYLVIE BAILLON.

Regards extérieurs : ÉRIC GOULOUZELLE, SÉVERINE COULON, ALICE CHÉNÉ et CÉDRIC VERNET.

#HUMAINS est spectacle produit par le Tas de sable – Ches panses vertes, Centre de la marionnette en région Hauts-de-France, à Amiens.

# LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE

## Le monde (nous) change

*"I miss my pre-internet brain." \**

Metteur en scène, je fais du théâtre parce que je m'intéresse au monde, à celui d'aujourd'hui, qu'il me questionne. Écrire et jouer un spectacle, c'est pour moi partager ces questionnements, les provoquer.

J'ai parfois la sensation que le monde d'aujourd'hui change très vite, trop vite, et que nous changeons, nous aussi. J'ai l'impression que beaucoup de gens autour de moi se sentent dépassés par ces changements. Et je ne pense pas que ce soit seulement une question de génération. Ce serait trop simple...

La révolution numérique, les internets, Facebook, les jeux vidéos, l'ultra-connectivité, l'internet des objets, les intelligences artificielles, les sites et applications de rencontres, les drones, la réalité virtuelle, le tracking de nos données personnelles et bientôt (déjà ?) biométriques... sont des éléments de société avec lesquels il faut désormais compter, que l'on soit pour ou contre. Mais qui s'y retrouve ? Cette révolution numérique bouleverse nos façons d'interagir, nos comportements, notre rapport au réel, la conception même du réel. Elle crée de nouvelles problématiques comportementales, sociales, économiques, existentielles, mais aussi de nouveaux possibles, de nouveaux horizons.

L'Homme, en tant qu'espèce, évolue désormais par la technique, et modifie son environnement pour l'adapter à lui. Mais avec l'accélération (exponentielle) du progrès technologique, associé à celui des nouvelles technologies d'information et de communication, nous sommes de plus en plus dépossédés de notre auto-détermination. Je me sens ainsi faire partie d'une génération charnière, confrontée à une logique d'adaptation. Car nous qui avons été enfants dans un monde sans internet, sans portables, nous voudrions pouvoir continuer à comprendre nos enfants, qui eux auront appris la programmation dès la maternelle ! Qu'est-ce qui nous sera différent, mutuellement incompréhensible ? Qu'est-ce qui nous réunira ? Qu'est-ce qui aura changé ? Qu'est-ce qui n'aura pas changé ?

À une époque où le rythme des changements techniques, sociaux et culturels s'accélère, comment parvenir à prendre le temps d'analyser notre propre relation au monde qui nous entoure, comment réussir à prendre le temps de comprendre ce qui nous traverse **aujourd'hui** ? Une question urgente... Car prendre le temps de se comprendre soi, et s'accepter changeant, sont, il me semble, les conditions de l'épanouissement et de l'émancipation.

Ce spectacle pourrait être le début d'une hypothèse de réponse à cette question, à savoir prendre le temps de l'autoportrait. Et à l'heure du selfie, proposer de réaliser un autoportrait relèverait presque d'une contre-attaque...

Tout ces questionnements sont au cœur de l'écriture de cette pièce. Une pièce finalement sur le monde d'aujourd'hui et sur nous qui l'habitons, confrontés au progrès technologique dans notre intimité, dans nos interactions de groupe, en tant qu'espèce, en tant qu'Humains...

LUCAS PRIEUX

\* "Mon cerveau d'avant Internet me manque", Douglas Copland.

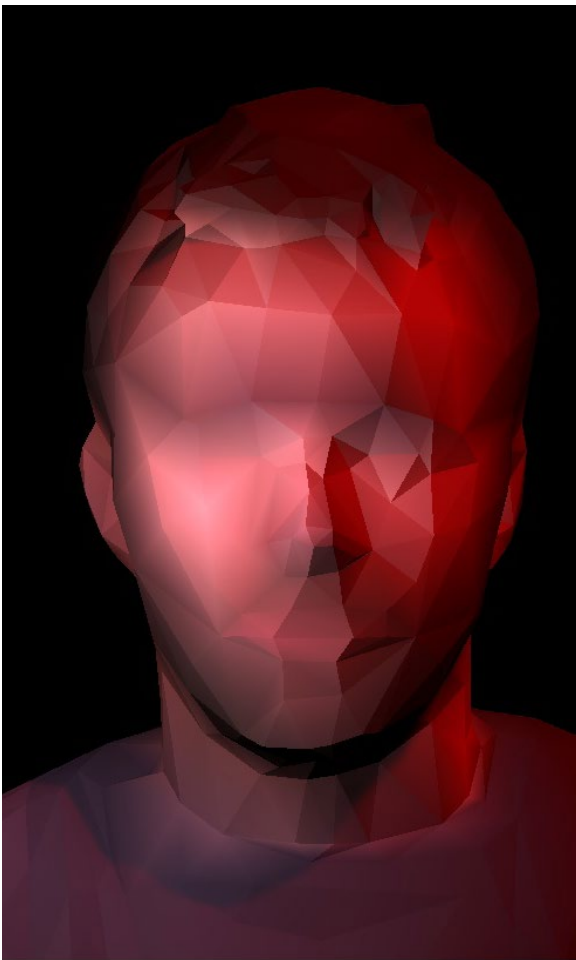
# AVATARS ET AVATARS VIRTUELS

Des marionnettes entre réalisme et modélisation numérique

*“Proposer une forme marionnettique, c’est finalement proposer une vision de l’humanité.”*

Les marionnettes d’#HUMAINS reflètent ce moment de l’Homme qui interpelle : quand le réel et le numérique se confondent, se mélangent, s’altèrent, s’hybrident. La Marionnette nous permet de sentir plastiquement cette dualité. Des modèles ultra-réalistes passés au prisme de la modélisation numérique low poly. Le travail du plasticien français Xavier Veilhan, à partir de scans 3D, est à ce titre une inspiration majeure.

Il y a plusieurs types de marionnettes : D’un côté, de “vraies” marionnettes, manipulables à un, deux, ou trois manipulateurs, réalisées à partir de scans 3D. De l’autre, des marionnettes virtuelles développées pour le spectacle. Constituées d’une tête en 3D dans un écran ou vidéo-projetées, ces marionnettes virtuelles sont manipulées en direct à l’aide d’un contrôleur équipé d’un détecteur de mouvement. Cet “avatar” est modélisé à partir de scans 3D de “vraies” personnes.



# ANTICIPATION

Un processus d'écriture particulier

*“Le virtuel ne s’oppose pas au réel, mais seulement à l’actuel.  
Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel.”*

Gilles Deleuze

Pour écrire ce spectacle, qui se déroulera dans un futur pas si éloigné, j’ai désiré me nourrir d’une pluralité de points de vue et de témoignages quant à notre façon de nous repérer dans le monde connecté/numérique d’aujourd’hui. Et parce qu’anticiper, c’est imaginer demain certes mais c’est surtout questionner notre rapport au monde d’aujourd’hui, et en imaginer les développements, j’ai voulu aller à la rencontre de ceux qui feront ce demain. La génération en dessous la mienne, celle des *digital natives*, nés avec smartphones et internets. Peu d’années nous séparent, mais le fossé est pourtant si grand. Déjà.

Pour nourrir le processus d’écriture, des actions artistiques autour de la RÉALISATION d’AUTO-PORTRAITS VIDÉO-MARIONNETTIQUES ont été (et sont toujours) menées. La proposition étant de multiplier le plus possible ces actions, pour aller à la rencontre du plus de monde possible (voir dossier de l’action artistique).

Le processus d’écriture s’est ainsi fondé sur un principe d’allers-retours entre actions artistiques, résidence d’écriture et recherche au plateau.

LUCAS PRIEUX



Scans 3D réalisées dans le cadre d’une action artistique avec le Collège d’Etouvie (80).

Dans notre 2038, la réalité virtuelle serait au cœur des interactions sociales, et la technologie omniprésente.

Deux tendances comportementales, deux groupes, se seraient formés : les **Immersifs** et les **Physiques**.

Les **Immersifs** seraient les enfants d'un nouveau réseau social, qui aurait fait son apparition 10 ans plus tôt, un réseau VR (pour Réalité Virtuelle) nécessitant un casque pour s'y connecter. Son succès aurait été fulgurant : il aurait bouleversé les interactions entre les gens et aurait révolutionné le Réseau en le spatialisant. Il se serait appelé **#HUMAINS**.

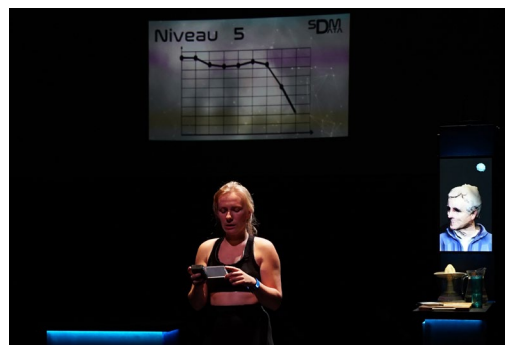
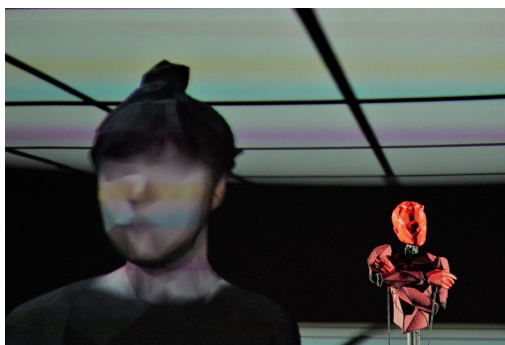
Révolution néanmoins clivante, les **Physiques** se seraient formés en réaction. Méprisant les premiers et privilégiant le corps, l'apparence et la performance physique, ils seraient friands d'objets connectés qui leur permettraient de produire du BigData, et de mesurer, quantifier, jour après jour, leurs activités et leurs interactions.

## Descriptif du réseau VR **#HUMAINS**

- Le réseau #Humains est un enchevêtrement de « sphères » VR synthétiques, photographiques ou vidéos (préenregistrées ou live), privées ou publiques, gratuites ou payantes, référencées ou secrètes, habitées par les avatars des utilisateurs.
- Chaque utilisateur possède une « Sphère Personnelle », espace VR privé, personnalisable à l'envie, premier point d'accès au reste du réseau.  
Dans cette Sphère Personnelle, il peut inviter d'autres avatars.
- Les écrans n'ont pas disparu, ils sont présent même dans l'univers VR. Ils permettent les interactions rapides entre avatars, mais également avec le « Physique » (le monde réel).
  - Un nouveau mode est sur le point d'être lancé : le mode #TIME.

En scannant les historiques des utilisateurs, le mode #TIME reconstituerait une date précise des 20 dernières années et proposerait à l'avatar une immersion dans son propre passé.

Ce mode est paraît-il incroyablement immersif, comme jamais auparavant...



# CALENDRIER DE DIFFUSION

**2018**

**15 / 16 / 17 NOVEMBRE 2018**

> **CRÉATION** du spectacle au Théâtre du Blavet - INZINZAC-LOCHRIST  
Une programmation Théâtre à la Coque

**20 / 21 NOVEMBRE 2018**

> Le Passage, scène conventionnée Marionnettes et Objets - FECAMP

**11 / 12 DÉCEMBRE 2018**

> Le Sablier, Pôle des Arts de la Marionnette en Normandie - IFS

**19 MARS 2019**

> Festival Les Safran'umériques, Le Safran, scène conventionnée - AMIENS



# EQUIPE DE CRÉATION

## LUCAS PRIEUX

Conception/Écriture/Mise en scène

Après la découverte et une pratique du théâtre amateur avec Karim Daci et Karine Warlop, il se professionnalise en 2002 avec Serge Bagdassarian et Cyril Vialon. Passionné par la marionnette, il intègre en 2006 la Formation Professionnelle de l'Acteur Marionnettiste au Théâtre aux Mains Nues (Paris) et travaille parallèlement comme comédien marionnettiste pour le Théâtre de la Licorne et différentes compagnies du Nord. Il fonde avec Simon Dusart la compagnie Le Mano Labo et, avec l'étroite collaboration de Mathilde Pozycycki, met en scène plusieurs spectacles entre 2007 et 2010. En 2011, à 26 ans, il ferme les portes du Mano Labo et intègre pour trois ans l'École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette (Charleville Mezières). Avec un groupe d'anciens élèves de l'ESNAM, il participe en 2014 à la création du Collectif 23h50. Assistant à la mise en scène, il a travaillé avec Neville Tranter et avec Sylvie Baillon. Il travaille régulièrement comme regard extérieur sur la manipulation, notamment avec Thaïs Trulio, Alice Chéné, Vera Rozanova et Pierre Tual. A travers ses créations, il aborde la Marionnette comme un outil pour questionner le monde contemporain.



### Direction artistique/mise en scène

- LuluKnet Karaoké & Muppets (2015), avec Lucie Hanoy (compagnie Big Up)
- Les peluches d'Hippolyte (2013), adapté de l'Amour de Phèdre de Sarah Kane.
- Joachim, portrait vidéo-marionnettique d'un internaute d'aujourd'hui (2012), d'après Christophe Pellet.
- Une Ombre Chacun (2011), création.
- Les Arpenteurs (2010), forme théâtrale multiforme sur la migration.
- Freaks'Carnival (2009), librement inspiré de Freaks de Todd Browning.
- Arïll «les Autres» (2007), création.

### Comédien/marionnettiste

- Grasse Carcasse, d'après Blast de Manu Larcenet, mis en scène par Marion Belot.
- Sheldon squelette humaniste (court métrage, production Le Fresnoy)
- Les Dépanneurs (Jean-Maurice Boudeulle - Théâtre de l'Aventure)
- Mikhail (court métrage, production Le Fresnoy)
- Sous-Sols (Claire Dancoisne - Théâtre de la Licorne)
- La R'Vue (Jean-Maurice Boudeulle - Théâtre de l'Aventure)
- Les vies de grenier (création collective - compagnie la Cuillère)
- Le Rose et le Noir (Serge Bagdassarian et Cyril Vialon)

### Collaborations artistiques

- Pour une fois que tu es beau (Pierre Tual) - regard extérieur et manipulation
- Une tache sur l'aile du Papillon (Sylvie Baillon - compagnie Chés Panses Vertes) - assistant à la mise en scène
- A travers la Cerisaie (Vera Rozanova - compagnie Za!) - regard extérieur
- Huck Finn (Cédric Vernet et David Lacomblez - cie la Mécanique du Fluide) - regard extérieur
- Le Corps liquide (Thaïs Trulio) - regard extérieur
- L'Os (Alice Chéné) - regard extérieur
- Existe (Vera Rozanova - compagnie Za!) - regard extérieur
- Courte longue vie au Grand petit Roi (Neville Tranter - Stuffed puppet theater) - assistant à la mise en scène
- One for two (Vera Rozanova) - constructeur/régie plateau/regard extérieur

## JULIE SOKOLOWSKI

Collaboratrice artistique

Actrice et réalisatrice, Julie Sokolowski rencontre **Bruno Dumont** en 2006. Elle commence une correspondance avec le cinéaste et accepte d'incarner le rôle principal dans le film **Hadewijch** sorti en 2009. À New York, elle joue dans **Young Bodies Heal Quickly** d'Andrew Betzer puis écrit et réalise un premier court **Pyramid** (2014) tourné en pellicule avec le chef opérateur Sean Prince Williams. À Bruxelles en 2015, elle travaille un temps dans un vidéo club qui sera le décor de son second court **De mon coeur froid** (2016). Durant cette période, elle continue de jouer, notamment dans **Nelson** de Juliette Klinke et Thomas Xhignesse (Prix Arte au Festival de Namur 2016), **Blind Sex** de Sarah Santamaria-Mertens (Prix du Scénario à Brive en 2015) et **Indifferent Women** de Charlie Birns (en postproduction). Elle collabore avec Lucas Prieux sur l'écriture du spectacle et la production d'images vidéo.



## THAÏS TRULIO

Assistante Construction

De 2005 à 2011 elle fait partie de la Cie Ludicos de Teatro Popular qu'elle a participé à fonder. Dans cette compagnie elle crée et joue des nombreux spectacles en tant que comédienne. Elle joue également dans les long-métrages **Les Douze Travaux** (2007), réalisé par Ricardo Elias et **Le Soleil du Midi** (2009), réalisé par Eliane Caffé. En 2008, elle intègre le **Groupe Giramundo** Théâtre de Marionnettes où elle travaille en tant que constructrice, manipulatrice et animatrice d'ateliers de théâtre d'ombre pour les enfants. En 2011, après une formation théâtrale à l'**Université Fédérale de Minas Gerais**, elle intègre l'**École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette** de Charleville-Mézières pour trois ans. Dans le cadre des projets de diplôme, elle joue et manipule dans **Les Animaux Inéluctables** de Jurate Trimakaité, et **Grasse Carcasse** de Marion Belot. Elle travaille aujourd'hui comme comédienne marionnettiste, notamment pour la **compagnie Zapoï** (Valenciennes).



## UÉRA ROZANOVA

Comédienne marionnettiste

Après une formation à l'**Académie de Théâtre de Saint-Petersbourg**, spécialité « mise en scène » et à l'**École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette** (Charleville-Mézières), elle est accompagnée par le Théâtre aux Mains Nues pour la création de son projet A travers la Cerisaie. En parallèle elle met en scène des projets avec le Théâtre de Klaïpéda (Lituanie), et mène des projets d'actions culturelles (Lille -2015, Sénégal – 2016, Paris – 2017, Laval -2018).

Elle poursuit ses collaborations avec d'autres compagnie en tant qu'interprète avec **Les Ateliers de Pénélope** (Faire la Guerre,2015), la **Glitch Compagnie** (#Humains 2018), la **compagnie Tourneboulé** (Je brûle d'être toi, 2019); et en tant que constructrice avec la compagnie Djarama (Sénégal, Petits bout de bois, 2018), les Ateliers de Pénélope (Promenade intérieure, 2019).

Elle fonde en 2017 la **Compagnie ZA!** basée à Nantes.

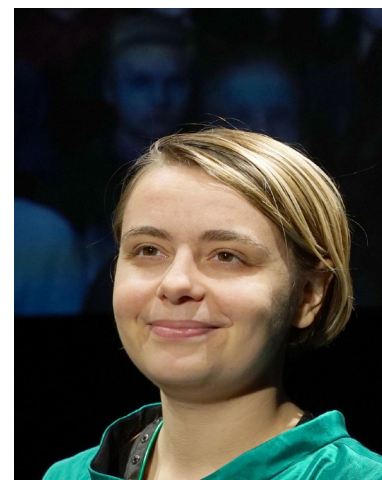


## ZOÉ GROSSOT

Comédienne marionnettiste

C'est pendant son année d'hypokhâgne qu'elle rencontre les arts de la marionnette grâce à un stage auprès de **Bérangère Vantusso**. Rattrapée par son envie de scène, elle intègre en 2013 la formation annuelle du **Théâtre aux Mains Nues**, puis l'**École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette** de Charleville-Mézières l'année suivante. Dans le cadre du son cursus, elle participe à la création de Pasolini aux jeunes mis en scène par **Giorgio Barberio Corsetti** et Raquel Silva. Elle découvre par ailleurs

le clown à travers plusieurs stages donnés par **Carole Tallec**. En 2017, elle est interprète pour le **Cercle de craie caucasien** mis en scène par Bérangère Vantusso. En 2018, elle accompagne Marta Pereira dans son solo **Et mon corps inondé**. Elle devient également regard extérieur pour les clowns de la **Cie La Tendre**. En 2018, elle crée une forme courte **L'univers a un goût de framboise**. Elle devient la même année co-metteuse en scène de **Coca Life Martin 33cl** (création automne 19 à la Maison du Théâtre d'Amiens), et interprète-marionnettiste auprès de la Glitch Compagnie.



## THOMAS DEMAY

Créateur sonore

Formé à l'**Ecole Nationale de Musique et de Danse de Charleville-Mézières**, il se plonge dans l'univers de la musique électronique et de la création sonore environnementale. Il est beatmaker (composition musicale et interprétation) au sein du groupe de hip-hop LSKpad, avec lequel il travaille avec plusieurs machines de looping. Il travaille également sur des projets regroupant divers styles musicaux. Il travaille avec les élève de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières

(neuvième promotion) pour leurs solos de troisième année ainsi que pour **Les peluches d'Hippolyte** de Lucas Prioux et **Grasse Carcasse** de Marion Belot. Il a également participé à la création musicale d'**Histoires d'Ernesto**, de Sylvain Maurice (CDN de Sartrouville). Il travaille depuis avec **Yeung Fai** en tant que créateur sonore sur le spectacle **Frontières** ainsi que sur **Tea House**, également en tant que régisseur plateau.

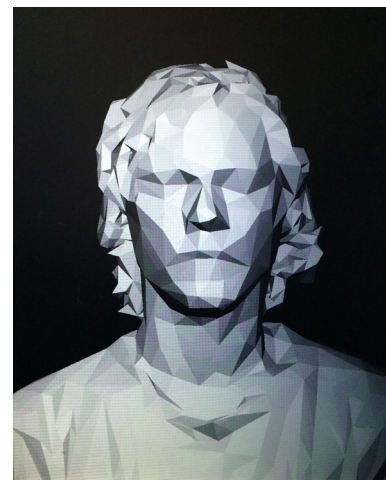


## NICOLAS PIERROT

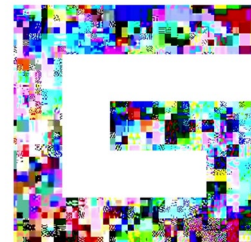
Développeur / Collaborateur technique

Analyste-programmeur de formation (C++, Python, Urho3D, développement web), il travaille de 2002 à 2011 pour différentes entreprises. Il met depuis ses talents de développeur au service du monde associatif et artistique, avec l'**association Fait Maison** à Charleville-Mézières, tout en se passionnant pour le développement électronique de systèmes basé sur des micro-contrôleurs (Arduino, ATmega, PIC). C'est dans le cadre d'un événement artistique organisé par Fait Maison qu'il

rencontre Lucas Prioux. Il **développe la partie informatique et électronique des Avatars marionnettiques**, et collabore à la conception et à la réalisation des marionnettes et de la scénographie d'#Humains.



# GLITCH.CIE



Glitch (n.m.) :

Défaillance (électronique) qui produit un résultat inattendu.

La Glitch Compagnie se veut être un groupe de travail original, à géométrie variable, réunissant marionnettistes, plasticiens, musiciens, ingénieurs et programmeurs, au service d'un projet artistique théâtral proposé par Lucas Prioux : l'exploration de nos multiples relations au numérique et aux écrans, aujourd'hui, et la traque, la chasse aux glitches, aux défaillances, aux brèches, aux imperfections, aux travers, aux défauts... dans ce qu'ils créent d'inattendu et de fantaisiste, de poétique et de percutant, de théâtral et d'humain.

La Glitch Compagnie fait parti du Collectif 23h50 et défend l'idée d'un théâtre d'animation contemporain, populaire et exigeant.



>> [www.glitchcompagnie.com](http://www.glitchcompagnie.com)

## PARTENAIRES / SOUTIENS

Le Tas de Sable - Ches Panses Vertes, Centre de la marionnette en région Hauts-de-France (Amiens) - Production / accueil en résidence / Compagnonnage

Le Bouffou Théâtre à la Coque (Hennebont) - Compagnonnage / Accueil en résidence / Pré-achat

Le Sablier (Ifs/Dives sur Mer) - Coproduction / Accueil en résidence / Pré-achat

Le Théâtre Le Passage (Fécamp) - Coproduction / Accueil en résidence / Pré-achat

La NEF - Manufacture d'Utopies (Pantin), dans le cadre de l'accueil en compagnonnage du Collectif 23h50

Festival Les Safranumériques - Le Safran - Scène conventionnée (Amiens) - Pré-achat

Le Conseil départemental de Seine Saint-Denis

Le Conseil départemental de la Somme

La Région Normandie

Lycée professionnel Jean Jooris de Dives sur mer

Le Carrefour Numérique<sup>2</sup>, fablab de la Cité des Sciences et de l'Industrie (Paris)

La Machinerie, Fablab (Amiens)

Le Dôme, fablab (Caen)

Sébastien Danel, compagnon menuisier

SPEDIDAM [la SPEDIDAM est une société de perception et de distribution qui gère les droits des artistes interprètes en matière d'enregistrement, de diffusion, et de réutilisation des prestations enregistrées.]



# Contact Diffusion

**ZABOU SANGLEBOEUF**

[glitch.cie@gmail.com](mailto:glitch.cie@gmail.com)

[Production]

[anne-catherine.noel@letasdesable-cpv.org](mailto:anne-catherine.noel@letasdesable-cpv.org)