

création HYBRIDE
Jeune PUBLIC
à PARTIR DE 8 ans

YŌKAI SO-6

présente

MÉTA MORPHOSE

RAM
DAM


MINISTÈRE
DE LA CULTURE
*Liberté
Égalité
Fraternité*



SOMMAIRE

NOTE DE CONTEXTE	3
LE PROJET « MÉTA MORPHOSE »	4
PUBLIC CIBLE	7
NOTE SUR LA MUSIQUE	8
L'ÉQUIPE CO-AUTRICE	10
OBJECTIFS DE PRODUCTION & PROCHAINES ÉTAPES DE RECHERCHE-CRÉATION	11
TRAME PÉDAGOGIQUE DU PROJET	14
ATELIERS DE MÉDIATION	15
SCÉNOGRAPHIE	20
FICHE TECHNIQUE	21
L'ÉQUIPE	24
PARTENAIRES	31
CONTACT	32

Cette création s'inscrit dans la continuité d'un marathon créatif à l'initiative du Ministère de la culture (DGCA musique) et du Réseau RamDam (réseau national des musiques jeune public) en juin 2023 à Main d'œuvre (93).

Six participants alors sélectionnés dans un même groupe, ont été invités durant 3 jours à travailler à la création d'un prototype de projet artistique jeune public **en direction des adolescents**, mêlant musique et nouvelles technologies.

Le défi de cette création, relevé avec audace et agilité par ces auteur.ices, artistes musicien.nes, développeur.euses, makers, directeurs de projets, contribuera à la naissance du Collectif **YŌKAI SO-6**. Le collectif décidera très vite de poursuivre la recherche-création de cette œuvre hybride en gestation, et lui donnera naissance, deux ans et demi après.



**Parcours-spectacle expérientiel, audiovisuel, sonore, musical et numérique.
Jauge 60 personnes (2 classes) – Durée 1h10**



*Parcours expérientiel multidisciplinaire, « **Méta Morphose** » explore les frontières entre la musique, le son, la technologie et les arts visuels. Il réunit une contrebassiste, un musicien électronique et un artiste vidéo & multimédia, tous trois performers numériques live. "Méta Morphose" plonge les adolescents dans un voyage immersif et interactif, rite de passage mis en scène et permettant de lier l'individu à un groupe, à l'image de la cérémonie japonaise Seijin shiki qui marque le passage à l'âge adulte.*

Réparti en groupes de 3 personnes, le public est en premier lieu invité à imaginer son avatar idéal en salle d'embarquement..., à écrire collectivement en quelques mots ce qui caractérise ce personnage : es-ce un humain ? un animal ? une plante ? Quel est son nom ? son genre ? A-t-il des accessoires ? Quelles sont ses qualités, ses émotions ? etc.



Le public est ensuite invité à déclamer ces descriptifs au guichet d'enregistrement de la « Yokai Airlines » auprès de nos agents d'accueil, descriptifs qui sont alors transcrits par l'audio vers une intelligence artificielle.

*Cette étape donne naissance aux avatars numériques que l'ensemble des participants découvrent sur un écran.
Une fois la totalité des personnages générés, le public est invité à se diriger et à prendre place à bord de l'espace de spectacle immersif.*



Au fur et à mesure de l'entrée du public, les voix enregistrées s'ajoutent les unes aux autres dans l'aire de jeux, transformé en vaisseau par les écrans et les projections qui le bordent.



Le voyage peut alors commencer : les spectateurs s'installent confortablement, l'univers sonore et musical s'enrichit, leurs avatars inspirés de l'univers manga se révèlent. Les spectateur.trice.s plongent alors dans un animé-concert unique où les individualités s'effacent petit à petit au profit d'un univers collectif qui fait face à l'I.A.



Le spectacle s'adresse plus particulièrement aux 8-16 ans (CM1 - CM2 et collégiens), et fonctionne très bien en famille.

La capacité d'accueil du parcours est de 60 personnes, soit environ deux classes, par séquences d'une heure.

- > 2 séquences par 1/2 journée sont possibles, soit 4 représentations par jour.
- > Si l'idée d'une tout public en soirée est possible, alors 3 représentations scolaires en journée pourront être jouées en amont.



MÉTA MORPHOSE est un animé-concert, sa musique vivante et ses créations sonores ont une dimension illustrative forte dans le spectacle.

À l'entrée des spectateurs dans l'espace de jeu immersif, cette musique est augmentée du jeu de sampling des voix collectées des adolescents qui ont été préalablement invités à décrire et à enregistrer en quelques mots leur avatar idéal à notre comptoir d'enregistrement.

L'I.A est employée pour la génération de certains des visuels du film d'animation, le spectacle étant figuré comme un survol des réalités possibles d'un monde transformé par l'I.A.

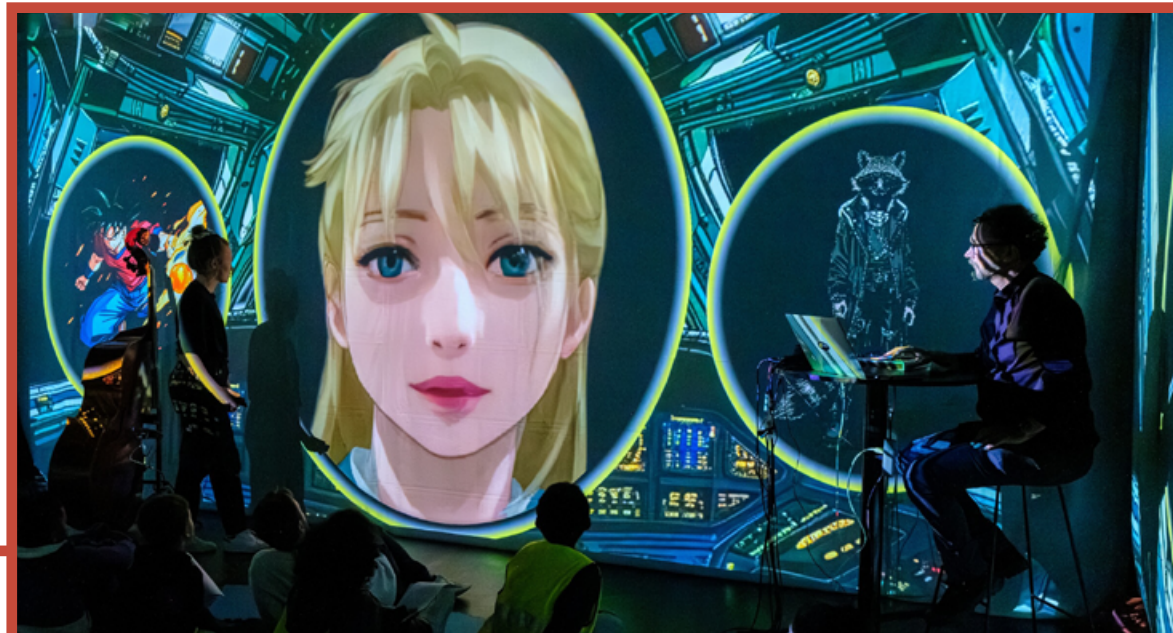


MÉTA MORPHOSE est donc un projet musical participatif et différent à chaque fois, offrant une place importante à la musique vivante improvisée.

La contrebasse, au centre, jouée à l'archet ou avec des modes de jeu plus bruitistes, est **samplée au même titre que la voix** et se fond dans **la musique électroacoustique jouée live**. Elles tissent ensemble le fil mélodique et rythmique de la création musicale, qui s'appuie aussi sur des compositions originales.

Des accents de **musique classique** et de **musique contemporaine** laissent parfois place à **une musique plus atmosphérique**, et à la fin à **une électro percussive presque chamanique**, teintée d'**instruments traditionnels**...

Lien soundcloud sur demande.



CLAIRE MÉLISANDE LEBRUN

Composition & instrumentiste «live»

NATHALIE ONG

Création sonore, narration et parcours public

SÉBASTIEN BÉRRANGER

Composition et musique électroacoustique «live»

ROMAIN DELAPLACE

Dev. et intégration visuelle «live», motion design, I.A

CHRISTOPHER LACASSAGNE

Dramaturgie

PASCAL LIMÉ

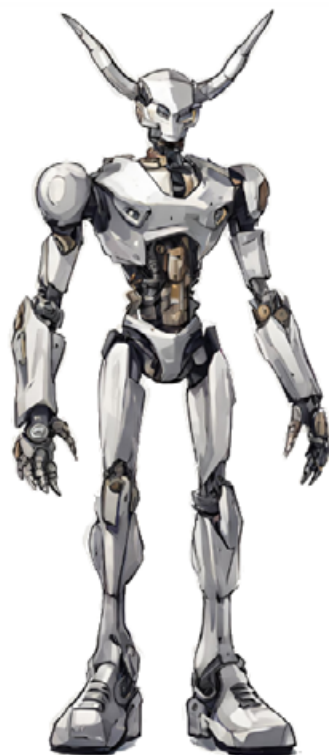
Parcours public

SÉBASTIEN CAMPOS

Production, scénographie

+33 6 84 22 04 18

Sebastien.campos95@gmail.com





Nos objectifs de production sont :

- **1^{er} semestre 2026** : recherche de partenaires en diffusion (booking et lieux)
- **Du 27 au 30 avril 2026** : finalisation du cadre technique et de la scénographie
- **30 avril 2026 – 14h** : Sortie de résidence (pro et public) Théâtre de Jouy - Jouy-le-Moutier (95)
- **Second trimestre** : finalisation de l'application 3.0 dédiée au début du parcours.
- **Juillet 2026** : Une semaine de résidence pour derniers raccords dramaturgiques, de mise en scène et d'intégration et de développement vidéo.
- **Automne 2026** : « Art et culture en partage » du CD95, partenariat avec deux MECS, Le Cubes Garges et Le Festival de pop culture BAM !

Partenaires création-diffusions 2025-2026 :

rodage du projet et actions culturelles :

- **Festival « Tous en sons »** : 7 représentations dont 1 sortie de résidence : La Fruitière numérique - Lourmarin (84), puis prog. à L'amphithéâtre de la Manufacture Aix-en-Provence (13) Festivals « Tous en sons » et « Momaix »
- **Conseil départemental du 95, Drac IDF (été culturel) & MECS** : 3 représentations - Salle communale de Saint-Prix, L'Abbaye de Maubuisson à Saint-Ouen-l'Aumône, le Théâtre de Jouy (95),
- **Théâtre de Jouy (95)** : 2 sorties de résidences : 3 représentations
 - Le Douze - Cergy (95) : 7 représentations en janvier 2026
 - SMAC Le Gueulard Plus - Nilvange(57) : sortie de résidence

Diffusion 2026 -2027 (en cours)

- **Festival « Cergy Soit ! » - Cergy (95), « Les préludes » et le « In »** : 24 représentations sept 2026 : Théâtre de Jouy et Scène Nationale Points Communs.
- **Le Festival « Noob#9 »** - Théâtre de l'Éclat - Pont-Audemer (27)
 - **Centre culturel Picasso** - Montigny-les-Cormeilles (95)





LIENS VIDEO

Teaser-vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=GBymMdJei0s>

Interview de l'équipe :

<https://www.youtube.com/watch?v=7j9Qp7CoQHk>



META MORPHOSE est un parcours expérientiel, répondant dans son projet initial aux 3 axes complémentaires que sont l'éducation artistique et culturelle, la création et la diffusion.

Mû par des valeurs d'inclusion et de diversité, le collectif Yōkai So-6 a toujours souhaité mettre en partage son projet avec le jeune public pour transmettre savoirs, connaissances et sens critique, pour « faire société ».

Ainsi, de nombreuses pistes d'interventions ont été imaginées dès l'écriture initiale du projet dans le but de partager nos réflexions sur des notions d'identité (réelle, virtuelle), le passage de l'enfance à l'âge adulte, ce qui caractérise l'individu, le collectif, ce qu'est la culture, notre rapport à la nature, au voyage, au temps, au vivant, mais aussi la place des nouvelles technologies et de nos émotions dans nos vies.

Pour se faire, nous proposons divers temps d'initiations, d'échanges et de rencontres lors d'ateliers en amont ou en aval des spectacles. Spectacles à chaque fois uniques qui peuvent intégrer une partie de ce qui a été créé avec les jeunes sur ces temps d'actions en amont.



Un mini-livret pédagogique est en cours de réalisation. Il mettra en phase les principales thématiques du spectacle avec certaines parties des programmes scolaires. Ce livret sera mis à disposition des enseignants, encadrants, et autres partenaires éducatifs ou de loisirs inscrits à nos spectacles.

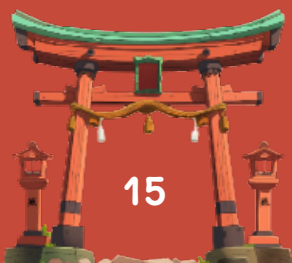
Dessin Manga, « Aïku » et écriture poétique, éloquence et création radiophonique, Philo et intelligence artificielle, ... toutes ces propositions sont des actes forts de transmission de nos gestes artistiques et réflexions, avec toujours en filigrane des initiations à l'usage créatif des nouvelles technologies.



CRÉER SON AVATAR

Imaginer, créer son avatar, premier objectif de notre parcours spectacle (PAGE 4) peut tout à fait être réalisé de manière approfondie en amont, en classe ou sur un temps de loisirs.

Pour y parvenir, un ou des ateliers peuvent être mis en place avec ou sans nos intervenants.



LE PORTRAIT CHINOIS

L'exercice du portrait Chinois pour créer un personnage est un moyen ludique et efficace de mise en perspective et de démarrage de l'imaginaire.

« Si j'étais... un animal // une couleur // un objet etc. »

ÉLOQUENCE ET ENREGISTREMENT AUDIO

Une initiation à la lecture à voix haute et aux méthodes d'enregistrement audio contribuera à l'amélioration de l'expression orale des jeunes, leur permettra de prendre confiance en eux, mais aussi de littéralement mettre en récit leur personnage, et donc de l'incarner.

Ce sera aussi pour eux l'occasion de comprendre les bases de la chaîne du son.

LA POÉSIE JAPONAISE

L'écriture de Aïkus, figure de style incontournable de la poésie Japonaise, est une introduction simple, sensible et enthousiasmante à la poésie. Les éléments issus du portrait Chinois imaginé en amont pourront y être combinés. Elle contribuera à l'amélioration de l'expression écrite et poétique des participant.e.s.

LE DESSIN MANGA

Le dessin est un acte à la fois simple et fort de concrétisation de l'idée.

Une feuille, un crayon et le tour est joué ! Quelques feutres de couleur, et le projet prend vie. À travers la transmission de la technique des traits Manga, il sera question de découvrir ce que sont l'anatomie, les proportions, les postures et expressions.



PHILO : IDENTITÉS NUMÉRIQUES & USAGES DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Un ou des temps de philo-dialogue pourra être mené en groupe (quelques soit les âges) pour décrypter les questions engendrées par les identités virtuelles, l'I.A et les réseaux sociaux.

- Questionner la définition de l'humain et de l'intelligence, offre des clefs de compréhension, d'acceptation des singularités humaines de chacun, gage d'inclusion.

La piste de l'auto-portrait et de ses expressions dans l'art pourrait-être ici abordée.

- La question de l'authenticité dans les mondes numériques est une passerelle assez intéressante vers le thème fort de notre projet : la création d'identités virtuelles.

Aborder avec les jeunes leur rapport aux réseaux sociaux et aux jeux vidéos à travers leurs identités est une piste assez captivante, capable d'éveiller leurs consciences et sens critique.

- Nous proposons de questionner l'usage responsable de l'I.A : choix de l'application, définition claire des objectifs par un temps préalable de réflexion, mais aussi des règles qui vont guider le prompt pour générer leur Avatar. Nous en profiterons pour constater avec eux les imperfections de l'I.A parfois discriminantes : cas limites, algorithmes défectueux, données d'entraînement biaisées, hallucinations etc.

Notre but est aussi de chercher à développer l'autonomie des enfants vis à vis de ces technologies et de les rendre agiles dans leurs usages, gage d'émancipation et de liberté.



ET APRÈS ??!

À l'issue du spectacle, les audios des participants et les visuels des personnages ainsi qu'une affiche collective sont envoyés par mail aux enseignants.

Cela offre des outils de continuité en classe formidables ! rédaction de nouvelles histoires individuelles comme collectives, poésie, dessins, réflexions sur les usages du numériques etc.

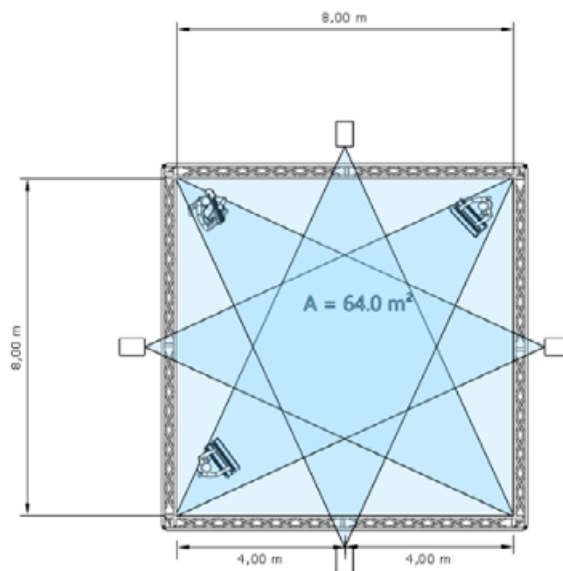
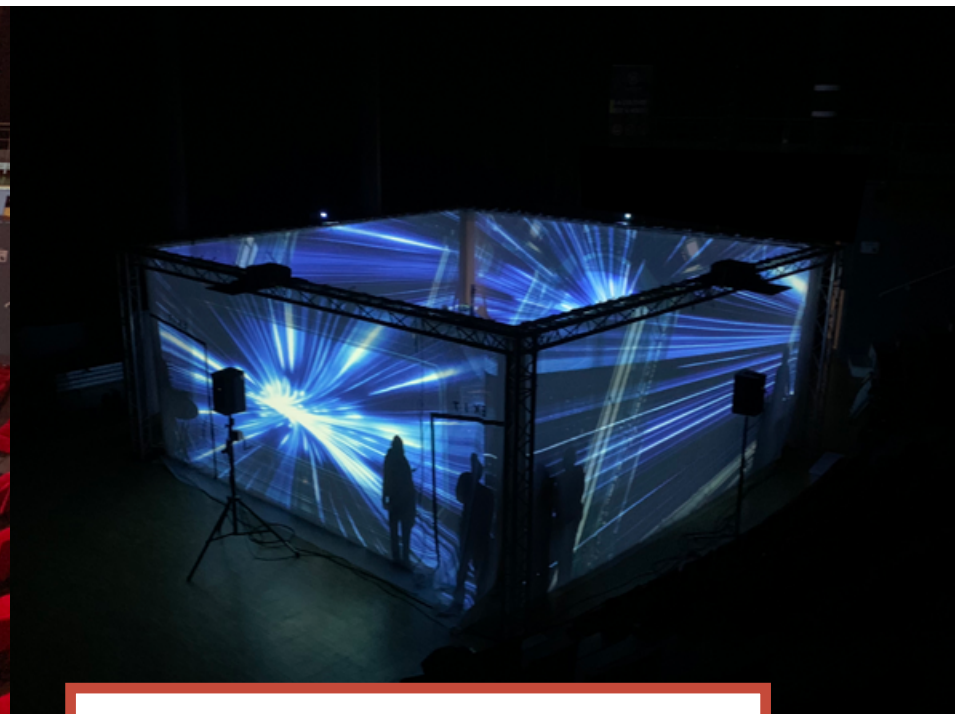




Crédit photos : Dominique Chauvin
Crédit illustration : Sophie Raynal (« Prête-moi tes yeux »)



PLAN D'IMPLANTATION



Dimension du dispositif :
8m x 8m x 3,5m de hauteur
Surface au sol nécessaire :
environ 80m² (9x9m)

**Implantation au plateau
ou au parterre
Jauge : 60 personnes**





**META MORPHOSE est un spectacle-parcours
qui s'épanouit dans 2 espaces :**

- + Un espace atelier dessin et I.A : « comptoir(s)
d'embarquement » (le hall d'accueil), d'environ 70m²
- + Un espace spectacle « animé-concert » en immersion
audiovisuelle à 360° d'environ 80m²



INTERNET

Une connexion Internet performante, stable et non limitée est requise dans les 2 espaces du parcours.

Si le lieu n'en possède pas, notre collectif sera en mesure de fournir une clé 5G, ses routeurs et répartiteurs.

STRUCTURE ET VIDÉO

La vidéo est diffusée sur 4 larges écrans pour offrir une immersion visuelle à 360° aux spectateurs.

La Cie fournit une structure de pont en Prolyte qui forme un cube de 8mx8mx3m qui sera surmonté de ses 4 écrans de cinéma, ainsi que de ses 4 vidéo-projecteurs dédiés.

L'équipe vient avec son propre média serveur.

Le flux vidéo viendra de notre ordinateur portable se trouvant sur scène.



AUDIO

Le son est spatialisé en 5 points pour plonger les auditeurs dans un environnement sonore à 360°.

Nos principaux besoins sont :

- un système de diffusion son quadripophonique sur pied assez simple en 12 pouces (ex : Amadeus PMX12 ou L-Acoustics XT12)

Dans l'idéal, les enceintes seront directement reliées en jacks symétriques à la sortie de la carte son de Sébastien Béranger (Fireface UC)

- 2SM58 + 2 pieds de micros
- des adaptateurs jacks symétriques > XLR mâle
- 1 jack asymétrique de 5m pour la contrebasse
- la distribution électrique nécessaire.
- 3 tables hautes de type « mange-debout ».

L'équipe vient avec ses propres instruments (contrebasse, claviers), ordinateurs et interfaces audionumériques.



Claire LEBRUN est contrebassiste et artiste sonore, diplômée du Pôle Sup'93 et du CNSMD de Paris.

Cette francilienne est soutenue dans ses projets par la fondation Sylff de Tokyo, l'Adami et la SACEM.

Animée par l'envie de partager l'art vivant sous diverses formes et avec des publics variés, elle partage son temps entre la scène à la contrebasse et à la voix (duo Tourne Sol, cie Les Parlophones ; co-prod

JMFrance), l'enseignement spécialisé au Conservatoire de Versailles, et la médiation (Résidence AIMS, fondation Batuta en Colombie, France Bénévolat...).

Ces expériences multiples nourrissent sa propre pratique, tournée notamment sur une écoute active des sons environnants et des textures qu'ils évoquent, leur transformation, et sur l'improvisation.

<https://www.clairelebrun.com/>



Nathalie ONG réside à Marseille (France) où elle compose les créations sonores radiophoniques et électroacoustiques de la compagnie Micromondes. Après une formation initiale à Sciences Po Grenoble, elle se forme à la composition électroacoustique à la Cité de la Musique de Marseille et au documentaire sonore à Phonurgia Nova (Arles, France). De 2016 à 2022, elle travaille dans la production de concerts et le développement de projets d'action culturelle pour Les Détours de Babel (Grenoble) et le Cri du Port (Marseille) et co-fonde en 2017 un

festival Jazz et Jeune Public encourageant l'écoute et la création.

Depuis 2020 Nathalie crée des documentaires sonores, dont en 2024 Ninna, Nanna un projet lauréat de l'aide sélective à l'écriture de Podcasts du Ministère de la culture, résidence création Radio Grenouille - Euphonia. La même année elle co-produit la pièce électroacoustique « Submersible » en compagnie de Sébastien Béranger.

<http://nathalieong.fr>



Sébastien BÉRANGER est né à Reims en 1977, et réside à Marseille. Il réalise ses études musicales aux CNR de Reims et de Lille. Il entre par la suite au CNSMDP où il obtiendra les prix d'analyse et de composition, ainsi qu'un cursus en nouvelles technologies appliquées à la composition. Parallèlement, il obtient un DEA en esthétique et sciences de l'art puis un doctorat en musicologie à l'université de Nice.

Entre 2001 et 2006, Sébastien remporte de nombreux prix et mentions honorifiques internationales (Fondation Internationale Lili et Nadia Boulanger, Opera Prima Europa, ZKM's International). En 2006, il obtient la bourse de composition musicale de l'Académie des Beaux-Arts (Institut de France).

Sa musique a été jouée par Christophe Desjardins, par les ensembles Accroche

Note, AlterEgo, Aleph, 2e2m, parlequatuor Axone et l'Ensemble Intercontemporain, et a été programmé dans de nombreux festivals français et internationaux.

Depuis 2015, il développe son travail de compositeur autour de formes plus improvisées et pluridisciplinaires.

Il réalise la conception musicale et technologique du spectacle « Vivant » de Marie-Claude Pietragalla et Julien Derouault (compagnie le Théâtre du Corps). Sébastien développe des duos : « Phalacrocorax » avec la chanteuse et contrebassiste Elise Dabrowski et « Submersible » avec Nathalie ONG, tout en proposant des formes solistes, portés par la compagnie Diffusion.

<https://sebastien-beranger.com/biographie/>



Romain DELAPLACE, enfant du Vexin passionné par le spectacle vivant et le numérique, il explore ces univers avec curiosité et engagement depuis 2009.

Romain s'est formé à la régie au GRIME-DIF de Lyon.

De la régie lumière il passera très vite à la régie vidéo, puis deviendra programmeur multimédia et créateur de contenu. Son expertise s'étend autant sur la partie technique que créative, de la conception à la diffusion du spectacle. Il assiste des directions artistiques pour garantir des expériences visuelles singulières

et brillantes, en participant à de nombreuses créations :

Expériences immersives et expositions :
« Beyond Van Gogh » 2022-Canada USA //
« Beyond King-Tut » - world. Au Théâtre :
« Sans Tambour » de Gad Elmaleh // « Oliver Twist Le Musical » // « La Haine » de Mathieu Kassowitz - 2024. En concert pour le Live : « Maître Gims », « Pascal Obispo » , « Justice » 2024-FR // À la Télé : « Mask Singer » // Netflix Show « Nouvelle école » //

<https://fr.romaindelaplace.com/>



Christopher LACASSAGNE est un compositeur français né le 6 décembre 1987 à Martigues. Il étudie la composition au conservatoire de Marseille où il obtient son prix en 2011. La même année il est diplômé d'un master de musicologie à l'université de Tours. En 2008, il se consacre pleinement à la composition et collabore avec de prestigieux ensembles et interprètes tels que l'Ensemble Télémaque, le quatuor Akilone, les musiciens de l'orchestre de Bordeaux, l'Ensemble Caravage. En 2009 il obtient le 1^{er} prix du concours Blaise Pascal pour l'écriture de son premier quatuor à cordes. Il signe la musique du film Des Ailes réalisé par Pierre Hennequin.

Soucieux de promouvoir la création artistique contemporaine, il dirige depuis septembre 2013 le Théâtre du Rossignolet à Loches. En 2016 il rejoint la cie des Voyages Intérieurs avec laquelle il réalise trois spectacles, L'Embarqu'arêves, Vil-lumiflore et la Fabrikapsule. L'année suivante il crée L'Insectarium avec les 7 musiciens de l'ensemble Caravage. En 2018 il crée la cie Quart de Soupir pour promouvoir ses créations musicales en direction du jeune public et accompagne à la création d'autres productions jeunesse : cie BODOBODÓ et cie Hic Sunt Leones. En 2025, Il écrit et produit son premier Opéra avant ses 40 ans : LALILO Opéra.

<https://christopherlacassagne.com/>



Pascal LIMÉ, travailleur social et percussionniste, travaille en milieu urbain dans la banlieue parisienne auprès des publics jeunesse depuis un certain nombre d'années. Il intervient aussi auprès de diverses associations en tant que formateur autour de l'accompagnement culturel et de projets intergénérationnels liés

aux pratiques instrumentales. Musicien, Pascal participe régulièrement aux projets de différents artistes aussi bien sur scène qu'en studio d'enregistrement. Son action tente de lier des pratiques culturelles diverses aux tissus sociaux environnants. Comme un outil d'épanouissement et d'émancipation.



Sébastien CAMPOS est engagé depuis 20 ans dans de nombreux projets culturels, dont celui du Château Éphémère -fabrique sonore & numérique- qu'il a dirigé pendant 9 ans. Il a d'abord été musicien professionnel du groupe Orange Street (600 concerts, 5 albums), groupe résident de la friche La Caserne de Pontoise (95). Avant la fermeture de ce lieu, il produit une compilation qui lui rend hommage : Présentez-armes !

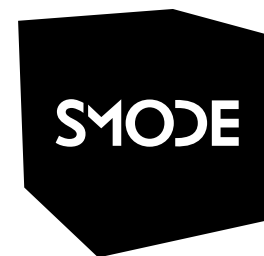
Passionné de jazz & de musiques du monde, il organise ses premiers concerts qui intégreront le Festival Jazz au fil de L'Oise. Il initie et co-produit avec les JMF l'un des tout 1^{er} spectacle traitant de l'histoire d'une musique actuelle : Odyssée

Jamaïque... en même temps qu'il se forme comme Administrateur de spectacles vivants au GRETA des arts appliqués. Il cofonde et coordonne le collectif Premier Dragon et assurera la co-programmation musicale de festivals : Cergy-Soit ! Aux urnes etc. Un Air de voyage, l'île aux Mix Festival, B-Side Reggae, Vexin en scène, Permis de construire etc.

Il participe régulièrement à la vie de réseaux professionnels Musiques actuelles et Arts hybrides et intègre sur 2024 et 2025 le collège d'Experts musique de la DRAC IDF - Ministère de la culture.

<https://www.linkedin.com/in/sébastien-campos-765b50b6/>

PARTENAIRES ACQUIS



Sébastien CAMPOS

+33 6 84 22 04 18
sebastien.campos95@gmail.com

ASSOCIATION METAMORPHOSES DU VIVANT

8, chemin Dupuis vert
95000 Cergy (Fr)

Siret : 993 475 458 00010 / **APE** : 90.01Z

