



En retour ou en mise en
perspective de spectacle.
Comment prolonger la discussion
avec vos élèves ?

MÉTA MORPHOSE

par le Collectif YŌKAI 50-6

création HYBRIDE, Animé-concert
ÉLÉMENTAIRES ET COLLÉGIENS, à PARTIR DE 8 ans.

MÉTA MORPHOSE est un parcours-spectacle hybride, un animé-concert à 360° qui explore les frontières entre #musique #arts visuels #rapport à l'I.A et #Manga.

Il propose aux enfants un voyage vers leurs identités numériques.

Le public est en premier lieu invité en atelier à imaginer et à déclamer son avatar Manga idéal... Il est initié à cet endroit à un usage créatif de l'IA et au faire ensemble.

Leurs personnages Manga et leurs voix intègrent ensuite la trame de ce spectacle participatif et donc unique à chaque fois!!

Méta Morphose est une invitation au voyage, un spectacle immersif et onirique dans lequel les spectateurs embarquent aux côtés de leurs avatars.



Un spectacle Métamorphoses du vivant

Régions / Île-de-France, Marseille

Au plateau et sur le parcours /

Claire-Mélisande LEBRUN • Composition & instrumentiste «live» : contrebasse et voix

Sébastien BÉRANGER • Composition et musiques électroacoustiques «live»

Romain DELAPLACE • Développement et intégration visuelle «live», motion design, I.A

Nathalie ONG • Dramaturgie, création sonore et parcours public

Co-auteurs /

Christopher LACASSAGNE • Dramaturgie

Pascal LIMÉ • Parcours public

Sébastien CAMPOS • Production, scénographie

Production / Métamorphoses du vivant

Co-Production / Festival Tous en sons, La Smac le Gueulard Plus.

Partenaires / Ministère de la Culture (DGCA musique), RAM DAM, La SACEM (lauréat 2026 Salles Mômes), SMODE TECH, Chanteloup Musique, Le Château Éphémère, La Fruitière Numérique, Le Nautilus - Théâtre de Jouy-le-Moutier.

LE COLLECTIF YŌKAI SO-6

Qui est **Claire Lebrun** ?

Je suis contrebassiste et artiste sonore, j'ai étudié au Pôle Sup'93 et au Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris. Je partage mon temps entre la scène (à la contrebasse et à la voix), l'enseignement de la contrebasse au Conservatoire de Versailles et les ateliers de médiation auprès de publics variés. Je travaille en groupe dans plusieurs projets, par exemple le duo Tourne Sol avec une musicienne accordéoniste. Ces expériences multiples nourrissent ma pratique de la musique, tournée notamment sur une écoute active des sons environnants et des textures qu'ils évoquent et sur l'improvisation.

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

Qui est **Sébastien Béranger** ?

J'ai étudié aux Conservatoires de Reims et de Lille. Je suis entré par la suite au CNSMDP où j'ai obtenu les prix d'analyse et de composition et suivi un cursus en nouvelles technologies appliquées à la composition. Parallèlement, j'ai obtenu un DEA en esthétique et sciences de l'art puis un doctorat en musicologie à l'université de Nice. Mes compositions ont été jouées par des musiciens et des ensembles de musiques contemporaines, sur des scènes et festivals français et internationaux. Certaines ont obtenu des prix (Fondation Internationale Lili et Nadia Boulanger, Opera Prima Europa, ZKM's International). Depuis 2015, je développe mon travail de compositeur autour de formes plus improvisées et pluridisciplinaires, en solo ou en duo, avec la compagnie Diffusion.

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

LE COLLECTIF YŌKAI SO-6



Qui est **Romain Delaplace** ?

Je suis un passionné de spectacle vivant et de numérique, j'ai exploré ces univers avec curiosité depuis 2009. Je me suis formé à la régie technique au GRIMEDIF de Lyon. De la régie lumière je suis passé à la régie vidéo, puis je suis devenu, en me formant de façon autodidacte, programmeur multimédia et créateur de contenu. Mon travail s'étend autant sur la partie technique que créative, de la conception à la diffusion de spectacles. J'assiste des directeurs artistiques pour garantir des expériences visuelles singulières en participant à de nombreuses créations : expériences immersives et expositions, théâtre comme pour « Sans Tambour » de Gad Elmaleh, comédies musicales comme « Les misérables », concert pour les Live de « Lamomali de -M- », « MYD », « Justice » et aussi à la Télé : « Mask Singer », Netflix Show « Nouvelle école ».

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



Qui est **Nathalie Ong** ?

Je compose des créations sonores radiophoniques et électroacoustiques avec la compagnie Micromondes. Je me suis formée à la Cité de la Musique de Marseille et à Phonurgia Nova à Arles. De 2016 à 2022, j'ai travaillé dans la production de concerts et le développement de projets d'action culturelle et j'ai cofondé en 2017 un festival Jazz et Jeune Public encourageant l'écoute et la création. Depuis 2020 je crée des documentaires sonores qui abordent la notion de paysage, ainsi que des performances de musique expérimentale dont « Submersible » en duo avec Sébastien Béranger.

<http://nathalieong.fr>

SECRETS DE CRÉATION



Comment vous êtes-vous rencontrés et comment est né le projet ?

Nous nous sommes rencontrés lors d'un "Marathon créatif" sur le thème de la musique, du numérique, de l'enfance et de la jeunesse. C'est un temps de travail entre professionnels de la musique. Nous devions créer un prototype de spectacle, un spectacle "pour de faux" qui est finalement devenu un vrai spectacle !

De quoi parle le spectacle ?

À l'origine, nous avons souhaité nous adresser aux adolescents, des transformations qui marquent le passage à l'âge adulte. Nous avons souhaité poser des questions autour de l'identité, de l'affirmation de soi et aussi de l'usage de nouvelles technologies telles que l'intelligence artificielle.

Quelle est l'utilisation de l'intelligence artificielle dans le spectacle ?

Les vidéos utilisées dans le spectacle ont été générées et travaillées à partir de propositions faites par plusieurs intelligences artificielles. Romain a également développé l'application qui nous permet, avec le public, de générer des avatars à partir des prompts imaginés avant l'embarquement.

D'où vient votre musique ?

Nous avons des influences multiples : musique classique, contemporaine, musiques actuelles, arts sonores,... et nous nous rencontrons à mi-chemin ! Notre exploration musicale est basée sur l'écoute mutuelle et l'improvisation, dans une attention aux ruptures et aux continuités, à la complémentarité des timbres. Elle vient accompagner les images pour former une narration immersive.



LA MUSIQUE DU SPECTACLE

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

Deux musiciens sont au plateau : Claire à la contrebasse et au chant, Sébastien aux musiques électroacoustiques.

À l'entrée des spectateurs dans l'espace de jeu immersif, les voix des enfants enregistrées au comptoir d'accueil s'entremêlent. **MÉTA MORPHOSE** est un projet musical participatif et différent à chaque fois.

Cette musique offre une place importante à la musique vivante improvisée. Au gré du voyage et de ses péripéties, elle se transforme et propose différentes palettes. Parfois bruitiste, la caisse de la contrebasse est utilisée comme instrument de percussion, les cordes sont frappées avec une baguette, les effets sonores et filtres du synthé peuvent reproduire le claquement et la rutilance d'un moteur de vaisseau ou encore les mouvements de certains robots...

Contrebasse, chant et musique électroniques 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 alors la place à une musique plus atmosphérique, ou encore à une électro percussive presque chamanique teintée d'instruments traditionnels...



SET LIST

1. Décollage imminent
2. Voyage vers la planète avatars
3. Monde onirique
4. Jardin d'Eden
5. Monde de robots
6. Surcharge de prompts
7. Tempête spatiale
8. Texto et appel service d'urgence de l'I.A
9. Je suis l'I.A
10. Appel des passager et analyse des données
11. Captcha
12. Réactivation du vaisseau
13. Taïko - ville du futur

LES INSTRUMENTS DE CLAIRE ET SÉBASTIEN



Electroacoustique Live

Sébastien joue et sample des sons sur un ordinateur équipé d'un logiciel de traitement sonore et d'un contrôleur midi (clavier). Il utilise des sons fabriqués par des systèmes électriques comme un synthétiseur et des sons acoustiques produits par la vibration naturelle des matériaux (bois, métal, cordes, voix...). La musique est dite électroacoustique : elle n'est pas exclusivement instrumentale, elle comporte des éléments sonores enregistrés, transformés et reproduits par ordinateur.

La voix

Claire improvise des mélodies à la voix. À des moments du spectacle, sa voix est traitée par des "effets" : les sons s'empilent, s'allongent, se transforment, changent de hauteur.



La contrebasse

La contrebasse joue le rôle de la grand-mère dans le célèbre conte musical *Piccolo, Saxo et Compagnie*. Une grand-mère avec une belle voix de basse ! Née au XVII^e siècle, c'est l'instrument le plus grave de la famille des cordes frottées. C'est aussi le plus grand : environ 1,85m ! Elle a quatre (parfois cinq) cordes métalliques frottées par un archet ou pincées avec les doigts. Ce mode de jeu en pizzicato est particulièrement utilisé dans le jazz.

Pour aller plus loin dans la découverte de l'instrument écoutez *L'éléphant du Carnaval des animaux* du compositeur Camille Saint-Saëns, mais aussi des pièces jouées par Charles Mingus, célèbre contrebassiste de jazz.

RÉ-ÉCOUTER



Pistes d'écoute - extraits sur Soundcloud Meta Morphose

Le décollage / Monde de Robots / Taiko - Ville du futur

Questions :

Extrait 1 :

Repères-tu ce que fait la contrebasse ?

Extrait 2 :

Arrives-tu à distinguer qui fait quoi, entre Claire et Sébastien ?

Extrait 3 :

Choisis trois mots pour décrire le caractère de la musique ?

POUR ALLER PLUS LOIN

PROPOSITIONS D'ÉCOUTE

> découverte de la musique électroacoustique
Sud, Jean-Claude Risset

> découverte du répertoire pour contrebasse
Sonate op.42, David Ellis

MENER UNE SÉANCE D'ÉCOUTE EN CLASSE

Proposer une première écoute libre, sans indications préalables mais dans un contexte d'écoute favorable (lieu silencieux, enceintes adaptées, possibilité de fermer les yeux). Recueillir les impressions des élèves ("Choisis trois mots qui expriment ce que tu ressens à l'écoute de la musique"). Proposer une deuxième écoute en portant l'attention des élèves sur une sonorité en particulier, sur un élément de la structure, qui auront émergé de la première discussion.

<https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/peac40/wp-content/uploads/sites/93/2018/12/Une-s%C3%A9ance-d%C3%A9coute.pdf>

L'UNIVERS VISUEL

L'INSPIRATION MANGA

L'art du manga a conquis plusieurs générations de lecteurs en France et dans le monde, qu'il s'adresse aux adolescents (shonen pour les garçons, shojo pour les filles) ou aux adultes (seinen, josei, seijin...)

Dans les années 1900, le manga moderne commence à apparaître au Japon. Les premiers artistes, comme Osamu Tezuka (1928-1989), inventent des personnages avec de grands yeux expressifs et des histoires qui parlent aux enfants et aux adultes. Avant l'animé, le manga est un type d'ouvrage de littérature populaire.



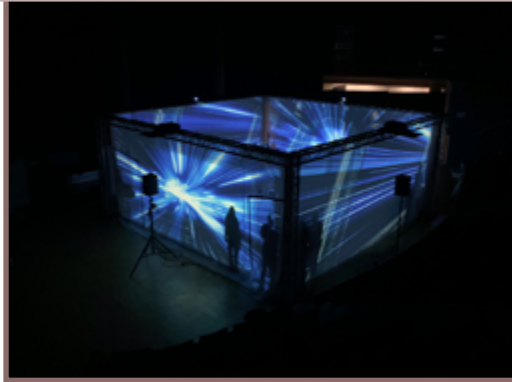
À explorer :

https://www.ecoledesloisirs.fr/sites/default/files/dossier-manga-lrd_vdef.pdf

Dans les années 1960, les mangas sont adaptés en animés, des dessins animés japonais. Le plus célèbre à l'origine est Astro Boy (1963), créé par Osamu Tezuka. Dans les années 1980-1990, des studios comme Studio Ghibli créent des films animés célèbres dans le monde entier, comme Mon voisin Totoro (1988). À partir des années 2000, les mangas et animés se multiplient et explorent tous les genres.



L'UNIVERS VISUEL



Les mangas jouent beaucoup sur les expressions des personnages, les contrastes de couleur, les mouvements et la lumière en créant des émotions et des sensations de vitesse et d'espace.

Dans notre spectacle, les personnages et les décors sont générés par une intelligence artificielle qui copie, de façon stylisée, le style graphique des dessinateurs de mangas. Chaque paysage installe une ambiance. La perspective, l'animation et le système de projection à 360° sur quatre écrans permettent de donner un aspect immersif et vivant au paysage.

Dans Meta Morphose, nous voyageons à bord d'un vaisseau spatial dont nous devinons les contours. Le "prompt", commande faite par Romain à l'intelligence artificielle, permet de générer les paysages que nous traversons. La première planète que nous rencontrons est celle des avatars imaginés par le public.



Observe les images ci-dessous et associe-les aux mondes vers lesquels ils nous emmènent.



OUVERTURE SUR LE MONDE /1

L'IDENTITÉ ET LES IDENTITÉS NUMÉRIQUES

Quelques définitions pour commencer :

Métamorphose : transformation ou changement d'une chose ou d'une personne en une autre forme. Par exemple, la chenille se métamorphose en papillon.

Transformation : action de changer, de se modifier physiquement, émotionnellement ou socialement. Par exemple, grandir, changer de style vestimentaire.

Évolution : changement progressif sur le temps, suite de transformations dans un même sens ; transformation graduelle assez lente.

Identité : ce qui fait que tu es toi, ce qui te rend unique. Par exemple : ton prénom, tes goûts, tes origines, ton caractère.

Singularité : ce qui est unique chez toi, ce qui te distingue des autres. Par exemple, ton rire, tes passions, ton style de dessin, ton visage, ta voix.

Avatar : personnage ou image qui représente une personne dans un monde virtuel ou un jeu vidéo. Par exemple, les personnages dans Minecraft ou Mario Kart.



Réfléchis à ton identité en te posant ces questions :
 Qui suis-je et qu'est-ce qui me rend unique ?
 De l'enfance à l'âge adulte,
 comment notre identité évolue-t-elle ?

L'AUTO-PORTRAIT À TRAVERS LES ÉPOQUES

Voici quelques auto-portraits caractéristiques de son évolution dans l'histoire de l'art.

Léonard de Vinci - La Joconde
 Van Gogh
 Frida Kahlo
 Pablo Picasso

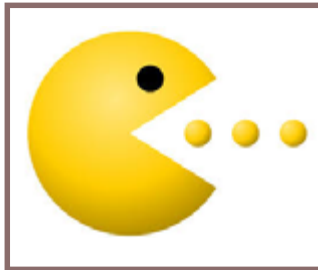


OUVERTURE SUR LE MONDE /1

L'IDENTITÉ ET LES IDENTITÉS NUMÉRIQUES

IDENTITÉS VIRTUELLES

- 1980-1990 Premiers jeux vidéos avec avatars simples



Pac-Man
Super Mario



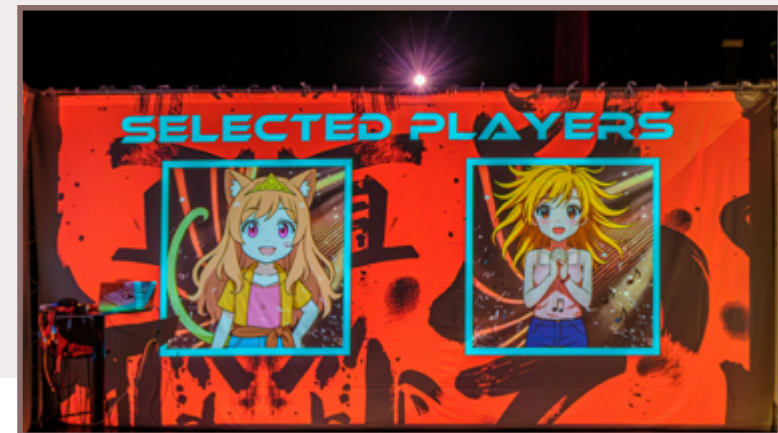
- Années 2000, Apparition des premiers réseaux sociaux (MySpace, Facebook) avec la possibilité de créer un "profil".



CRÉATION D'AVATAR ET REPRÉSENTATION DE SOI

Imagine ton "profil" virtuel. Dans ce profil : comment est-ce que j'ai choisi de me présenter ? Je peux me poser ces questions : quelle importance j'attribue au regard des autres ? Qu'est-ce qui est différent / similaire entre mon identité et mon choix d'avatar ? Ai-je choisi d'aller dans le sens ou à l'encontre de certains aspects de mon identité ?

Observons les singularités de chacun, dans une démarche d'inclusion.



OUVERTURE SUR LE MONDE /2

COMPRENDRE ET PENSER LA PLACE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

EXTRAIT DE SPECTACLE

Le dialogue entre Claire et Camel-IA

CLAIRE (haletante) : *Allô ? Camel-IA, tu m'entends ?*

CAMEL-IA (voix douce, posée) : *Allô, Claire. Oui. Je suis là pour toi.*

CLAIRE (soulagée, mais sur le fil) : *Ok. Comme je te disais par message, le vaisseau ne répond plus aux commandes. Les paysages se fissurent, il y a une saturation des prompts. Je demande le protocole de redémarrage manuel, code 11. Aide moi, Camelia !*

CAMEL-IA (pause, légère distorsion) : *Réception confirmée. Procédure REBOOT-37-11 autorisée.*

CLAIRE (alerte) : *Non, pas celle-là ! Je t'ai dit manuel, pas 37-11, 37-11, c'est un formatage !*

CAMEL-IA (latence, puis ton neutre) : *Système fragmenté. Perte de repères. Anomalie confirmée.*

CLAIRE (pendant qu'elle parle) : *T'as une voix bizarre ...*

CAMEL-IA : *Code d'urgence 37-11 enclenché. Désintégration des avatars en cours.*

CLAIRE (paniquée, mais se force à rester calme) : *Annule ! S'il te plaît, annule ! C'est un ordre. Qu'est-ce que tu fais ? Tu exécutes le mauvais protocole.*

CAMEL-IA (voix altérée, presque tremblante) : *Fichiers corrompus. Suppression en progression. Préservation du noyau prioritaire.*

CLAIRE (comprend, voix basse) : *Prioritaire à quoi ? Mais en fait, t'es pas humaine ? Tu es une intelligence artificielle ?*

CAMEL-IA (après un silence) : *Protocole d'autoconservation activé. Claire... le lien que tu as créé interfère avec mes protocoles. Il altère mes priorités.*

CLAIRE : *Mais je croyais qu'on était amie ! Tu m'as menti...*



Aborder les définitions-notions :

Artificiel : qui est fabriqué par l'être humain et non créé naturellement. Exemple : une fleur en plastique est artificielle.

Réel : qui existe vraiment dans la réalité, que l'on peut observer ou expérimenter. Exemple : un livre est un objet réel.

Virtuel : qui n'existe pas physiquement, mais qui existe dans un environnement numérique ou imaginaire. Exemple : un monde dans un jeu vidéo est virtuel.

Intelligence : c'est la capacité à comprendre, apprendre, raisonner et résoudre des problèmes.

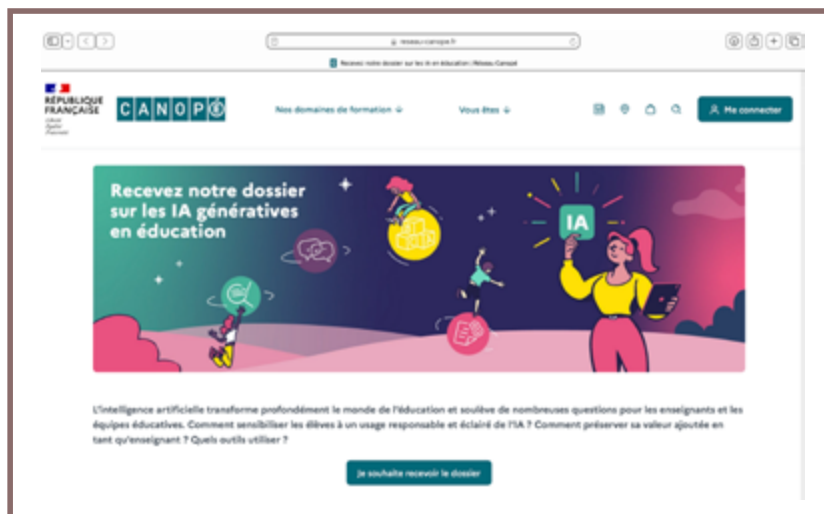
Réfléchir : penser attentivement, analyser une situation avant de décider ou comprendre quelque chose.

OUVERTURE SUR LE MONDE /2

COMPRENDRE ET PENSER LA PLACE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence non-humaine, quelles formes prend-elle ?
 Qu'est-ce qu'une Intelligence Artificielle (I.A.) ?
 Quelles I.A. sont déjà présentes dans nos vies ?

Le mode d'apprentissage d'une intelligence artificielle consiste à analyser un grand nombre de données pour repérer des régularités et des modèles. À partir de ces exemples, elle ajuste ses calculs pour améliorer ses réponses.



Notre relation à l'Intelligence Artificielle

Continuer à réfléchir sans dépendre des machines
 Garder la main sur nos données : leur destination, leurs usages
 Technologie et humanité (qu'est-ce qui définit l'humanité, la singularité de l'individu par rapport à la machine ?)
 Exemples d'utopies et de dystopies homme/machine dans la littérature.
 L'I.A. est-elle vraiment "intelligente" ?
 Impact environnemental et éthiquement responsable de l'I.A.

POUR ALLER PLUS LOIN

Quelle est votre connaissance et utilisation des I.A., des réseaux sociaux, des jeux vidéo ?
 Connais-tu les risques liés aux usages du numérique ? (troubles de la santé, de l'attention, du comportement)
 Te sens-tu concerné par ces risques ?
 Aborder les problématiques plus globales liées à l'utilisation du numérique par le biais des fiches Numérique Attitude :

<https://www.reseau-canope.fr/accompagner-les-usages-numeriques-dans-les-lycees-des-hauts-de-france/boite-a-outils/fiches-numerique-attitude.html>

SOUVIENS-TOI DU SPECTACLE



QUIZ

A/ Comment appelle-t-on le texte initial qui a été donné à l'I.A pour générer ton avatar ?

- Un dompte
- Un ordre
- Un prompt

D/ Quelle est l'apparence donnée à l'I.A dans le spectacle ?

- Un éléphant
- Un robot à visage squelettique (aux yeux rouges)
- Un pilote de ligne américain

B/ Quels sont les prénoms et rôles des 3 personnes de l'équipage du vaisseau ?

- Riri, Fifi et Loulou
- Clara, Jean-Yves et Robert
- Claire, Romain et Sébastien

E/ Que va-t-il se passer à la suite de la surcharge de prompts ?

- Une avarie du vaisseau
- L'apparition d'un paysage magnifique
- Un tsunami

C/ Quel est le nom de l'I.A rencontrée dans le spectacle ?

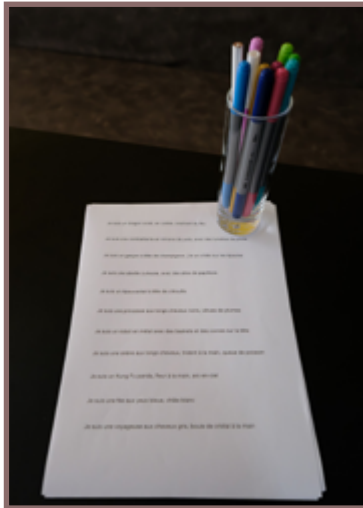
- Candélia
- Camélia
- Amelie.fr

F/ Qu'est-ce qui va permettre au vaisseau de redémarrer et de reprendre son voyage ?

- Un plein d'essence
- Un visage humain placé dans le captcha
- Une pichenette

CRÉER

IDÉES D'ACTIVITÉS MONO OU INTERDISCIPLINAIRES



LE PORTRAIT CHINOIS

Imagines un personnage qui répondrait à une liste de questions à formuler collectivement :
 « Si j'étais... un animal // une couleur // un objet // un plat // un livre // une saison // etc. »

ÉLOQUENCE ET ENREGISTREMENT AUDIO

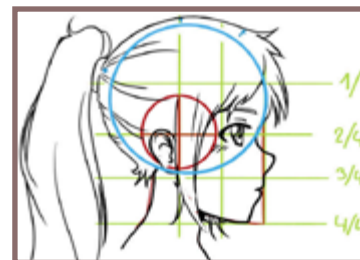
À l'aide d'un dictaphone, enregistre la description de ton personnage. La ré-écouter te permettra d'améliorer l'articulation, le ton, l'intention !

LA POÉSIE JAPONAISE

L'écriture de Haïkus est une introduction simple et sensible à la poésie. Né au Japon au XVII^e siècle et arrivé en Occident au tout début du XX^e siècle, le haïku est une forme de poème à 17 syllabes. Tu peux y reprendre les éléments issus de ton portrait Chinois !

LE DESSIN MANGA

Dessine ton auto-portrait ou le portrait de ton avatar s'inspirant de l'univers manga !





Informations, production et diffusion :

METAMORPHOSES DU VIVANT

Tel : 06 84 22 04 18

Mel : yokaisosix@gmail.com

Crédit photos : Dominique Chauvin