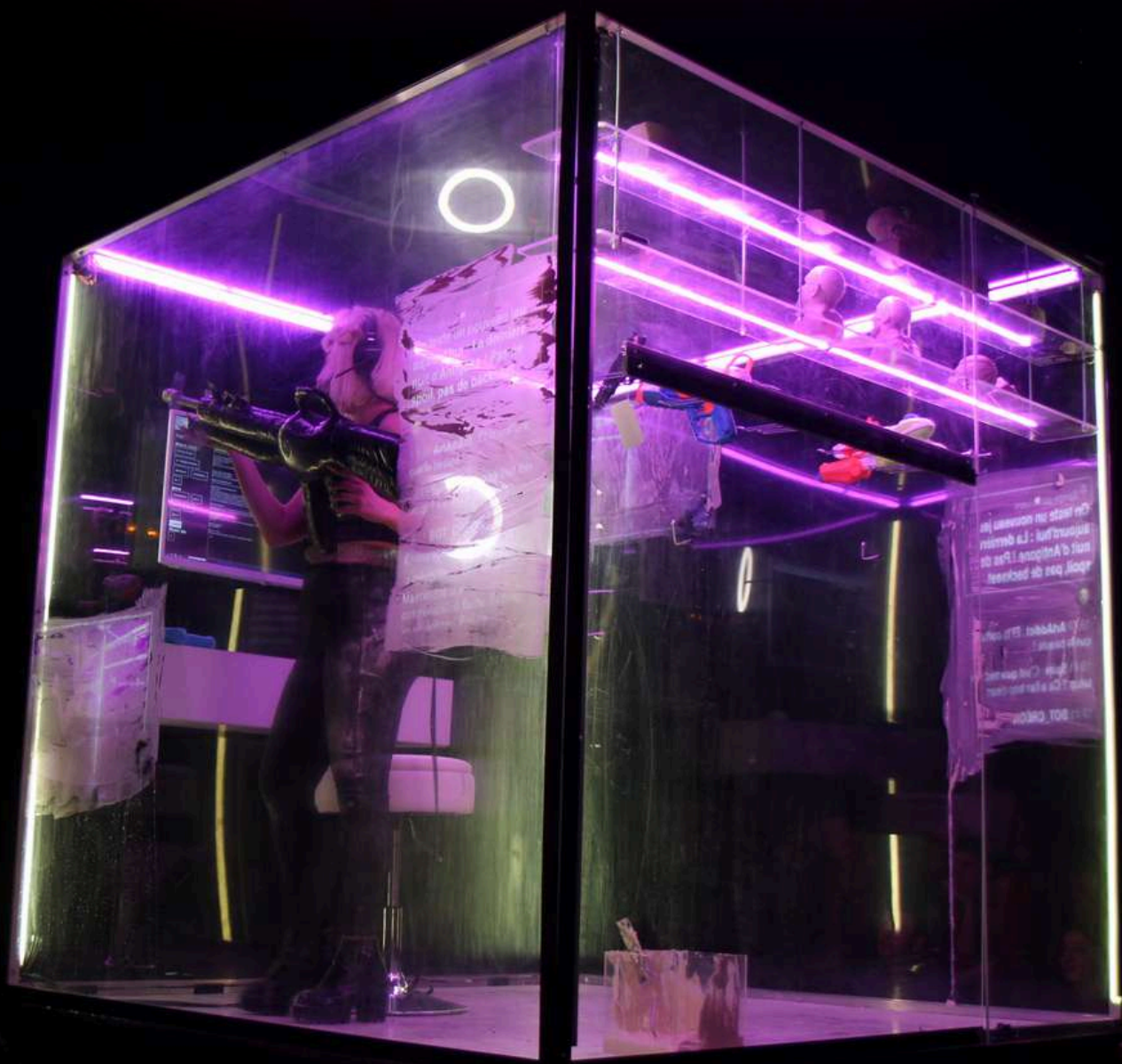


# CUBE ANTIGONE



Compagnie F

# CUBE ANTIGONE

**Installation – Expérience**

**Forme hybride – Performance & Arts numériques**

**Immersif, participatif**

**Durée : 1H**

**À partir de 13 ans**

**TEASER :** [https://www.youtube.com/watch?v=Rw\\_aD63YfBw](https://www.youtube.com/watch?v=Rw_aD63YfBw)



*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, dans laquelle le chœur des Anciens et le roi Créon entraînent toute la Cité dans leur chute, au profit de leur guerre impérialiste contre Argos.

## **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. Elle puise dans la vision pédagogique du théâtre brechtien pour exposer les mécanismes de notre impuissance politique : Laura joue à jouer Antigone, le public joue avec elle, et tout le monde joue selon les modalités du Système Créon, qui se joue de tous et dirige tout.

## **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, jeux sur tablette et manipulations marionnettiques. L'argile, matière brute, renvoyant aux premières écritures et à l'Antiquité, 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.

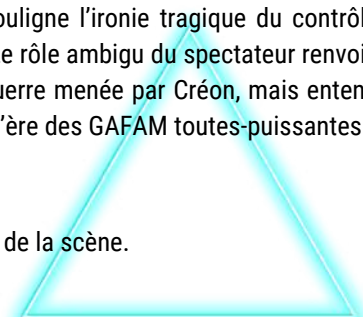
## **Une interaction permanente avec le public**

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 acheter des produits placés par le Système Créon et 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 rôle ambigu du spectateur renvoie à la position du chœur dans l'adaptation de Brecht, qui devient un soutien à la guerre menée par Créon, mais entend interroger aussi les modalités contemporaines de notre participation citoyenne, à l'ère des GAFAM toutes-puissantes.

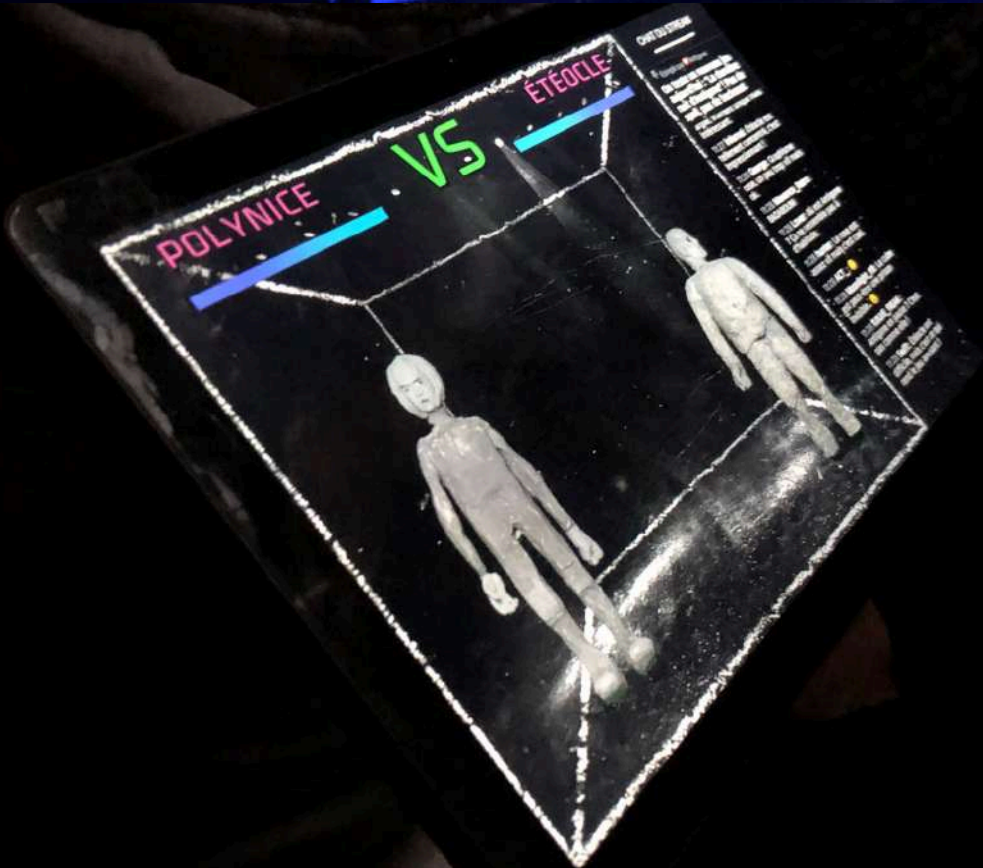
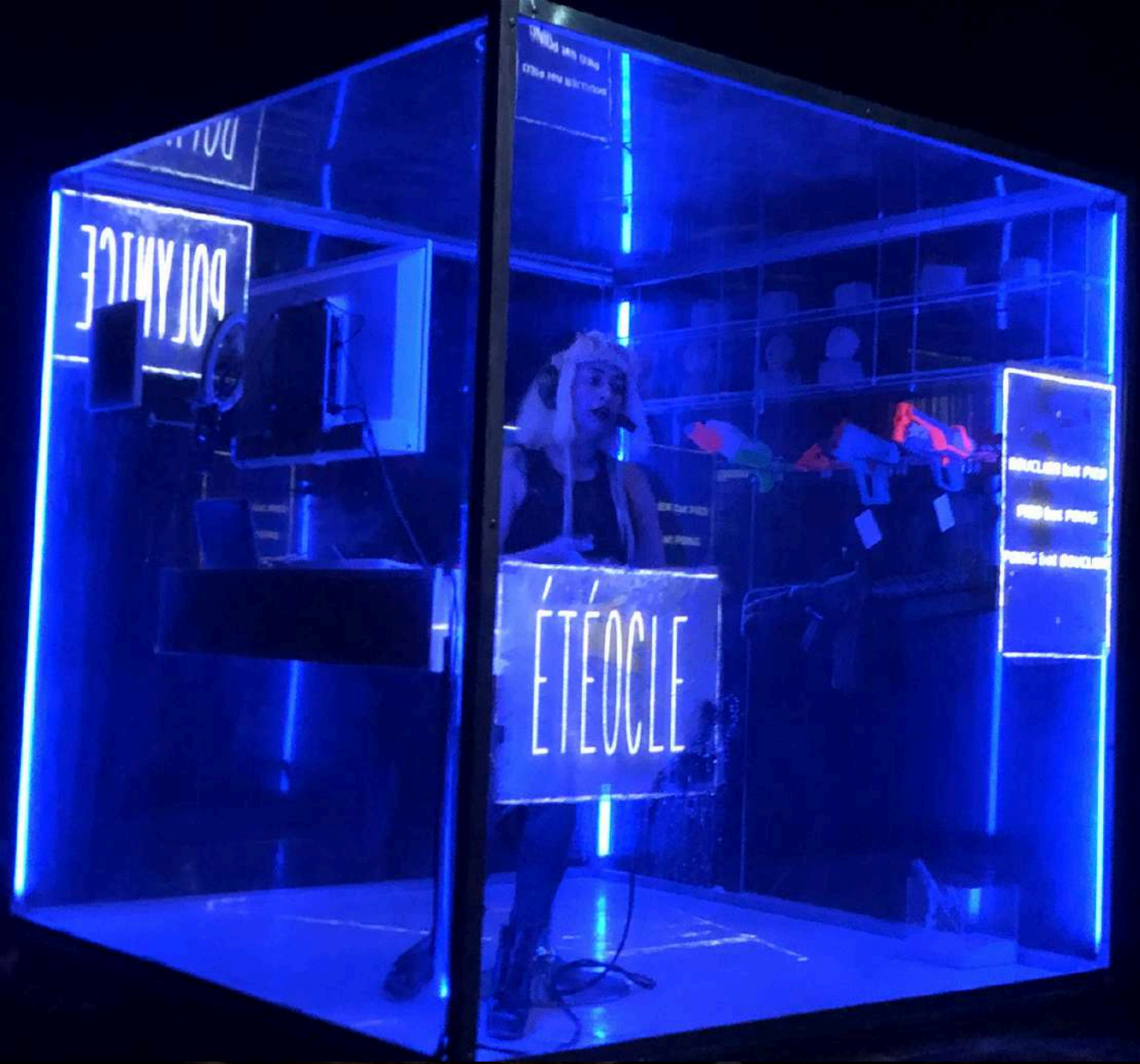
## **Format spectacle bi-frontal**

Une performance d'environ 1h, avec 40 à 80 spectateurs répartis de part et d'autre de la scène.

Le temps entre deux présentations est de 4H.







## 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 une injustice fondamentale, la trame dramatique s'inspire du délitement progressif du personnage du Joker, incarné par Joaquin Phoenix dans l'adaptation de Todd Phillips. 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. Le projet est enfin soutenu par une réflexion critique sur les déterminismes sociaux et les médias numériques, dans une perspective bourdieusienne : quelle place pour des révoltes individuelles ou collectives, quand nos choix et nos prises de décision sont influencés en amont par des dispositifs matériels hors de tout contrôle démocratique ? C'est en fin de compte, à travers ce dispositif, la notion même de représentation – politique, théâtrale, sociale – qui est interrogée.

## 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 a eu lieu le 31 janvier 2025 à La Nef, Pantin.

A suivre (dates à confirmer) : MIMA, Le Sablier, Espace Jéliote, le Festival Noob.

## Partenariats

*Soutiens financiers* : Région Grand Est, Ville de Charleville-Mézières (Cité des Arts de la marionnette), Agence culturelle Grand Est (Aide à la mobilité pour le Festival MIMA).

*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), JeunesESTivants, 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-Guéré 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

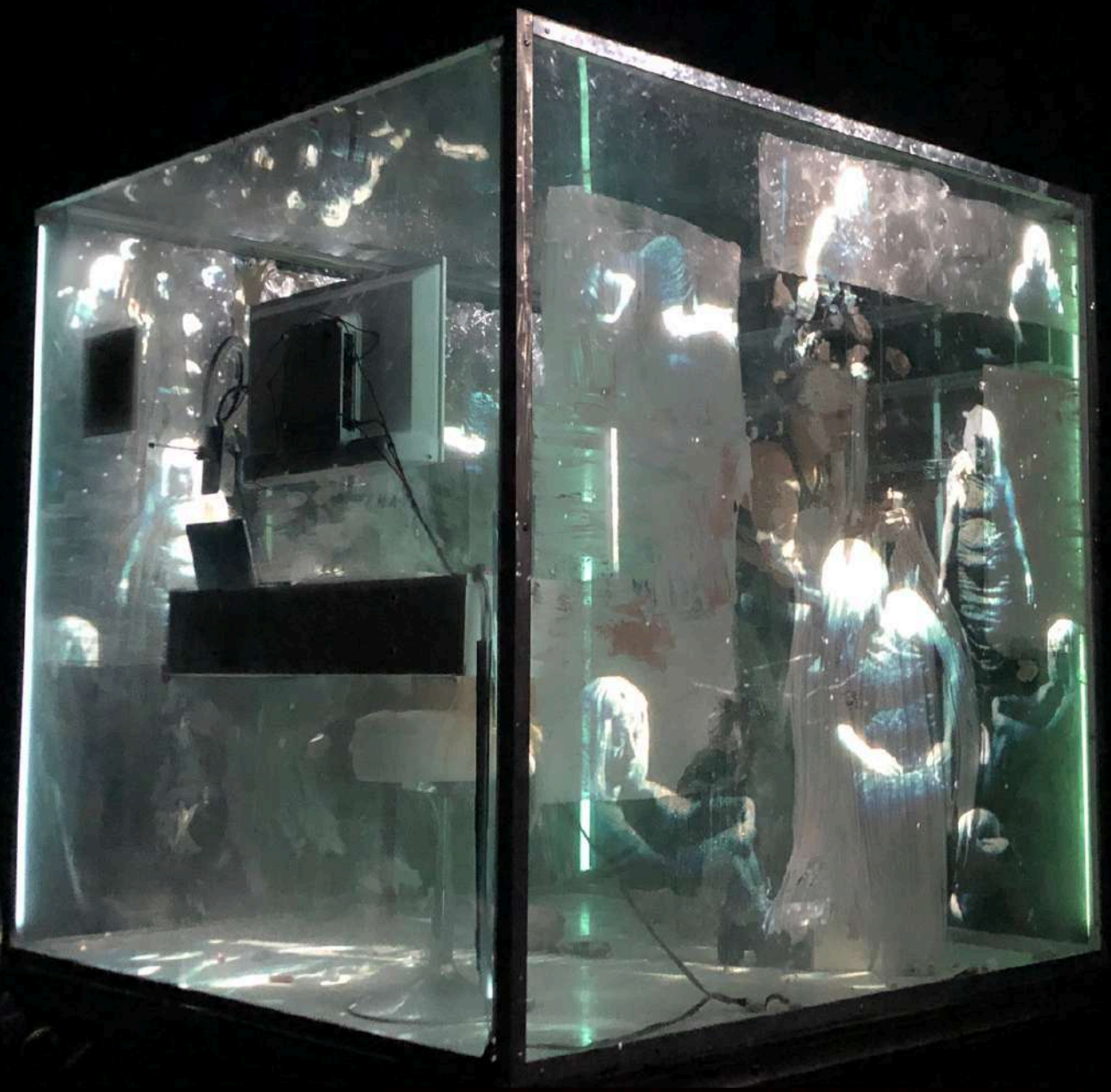
Pierre Damien Crosson : Création sonore

Sandrine Sitter : Création lumières

Chloée Sanchez et Philippe Rodriguez Jordas : Regards extérieurs









### **Contacts**

Laura Fedida - Direction artistique  
06 51 33 16 63 - [thefcompagnie@gmail.com](mailto:thefcompagnie@gmail.com)

La Chartreuse sur Mars - Laetitia Leygonie - Production & Diffusion  
06 50 65 72 25 - [thefcompagnie@gmail.com](mailto:thefcompagnie@gmail.com)

### **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](mailto:thefcompagnie@gmail.com)

