



Un parcours magique, cognitif et connecté

CONCEPTION ET EFFETS MAGIQUES : **THIERRY COLLET**

COLLABORATION ARTISTIQUE : **CÉDRIC ORAIN**

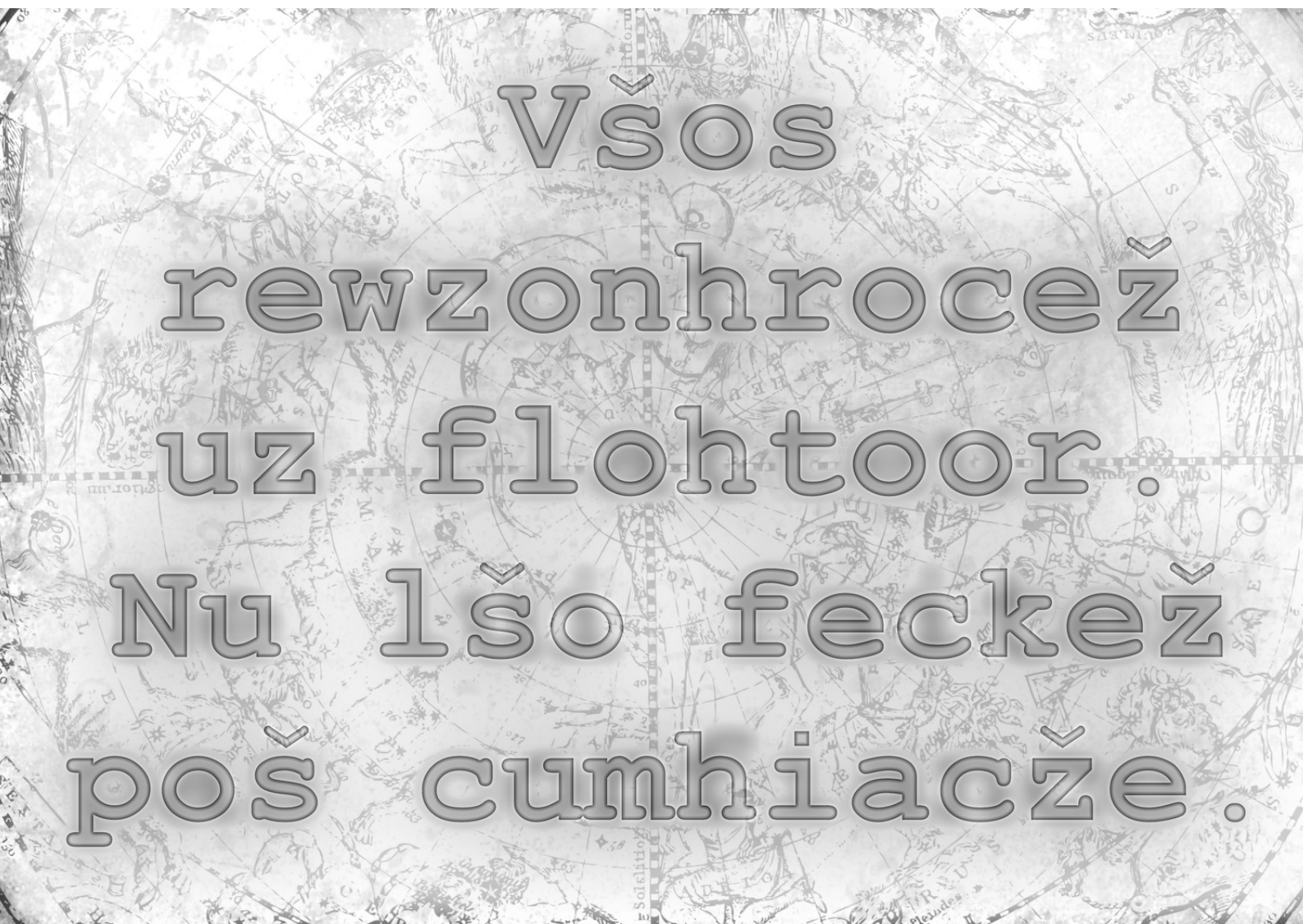
INTERPRÉTATION : **SORIA IENG, NICOLAS GACHET, THIERRY COLLET**

CONTACT DIFFUSION – JULIA YEVNINE
diffusion.thierrycollet@gmail.com
07 72 17 22 47

En recherche de partenaires en production et en diffusion

Pour comprendre le monde et déjouer les illusions,
à quoi faites-vous confiance ? Vos yeux, votre cerveau, les
réseaux sociaux ou les intelligences artificielles ?

QUE LISEZ-VOUS ?



Reculez de quelques pas.

Et maintenant ?

Se déplacer...

...C'est changer de point de vue.

Dans ce nouveau projet, trois magicien·nes spécialistes de l'arnaque et de la manipulation mentale interrogent les outils qui nous transmettent l'information et façonnent notre conception du monde : nos sens, les caméras de nos téléphones, nos objets connectés...

Mais est-ce qu'ouvrir les yeux suffit pour dissiper nos illusions ?

FAUXFAIRE FAUXVOIR est un format original qui invite le public, adolescents et adultes, à un parcours magique et interactif en trois temps : des expériences "travaux pratiques" pour **FAIRE** et tester nos sens et notre cerveau, une conférence-spectacle pour **VOIR** et découvrir à quel point les technologies numériques influencent aujourd'hui notre perception de la réalité, puis un final spectaculaire pour s'émerveiller et **SE FAIRE AVOIR**.





Photo de répétition © Romain Lalire

CONCEPTION ET EFFETS MAGIQUES – Thierry Collet

COLLABORATION ARTISTIQUE – Cédric Orain

INTERPRÉTATION – Soria Ieng, Nicolas Gachet et Thierry Collet

ASSISTANT MAGICIEN – Nicolas Gachet

SCÉNOGRAPHIE – en cours

LUMIÈRES – Yann Struillou

SON – Dylan Foldrin

RÉGIE GÉNÉRALE ET CONSTRUCTION – Franck Pellé

RÉGIE DE TOURNÉE – Franck Pellé en alternance avec Yann Struillou

COLLABORATION ARTISTIQUE ET TECHNIQUE – Romain Lalire et Dylan Foldrin

Merci à Clara Rousseau et à Yves Rossetti pour leurs regards créatifs et stimulants durant l'élaboration du projet, ainsi qu'à Mark Setteducati pour autoriser le partage de ses idées sur la magie interactive.

PRODUCTION DÉLÉGUÉE : Compagnie Le Phalène / Thierry Collet

COPRODUCTIONS : La rose des vents – Scène Nationale de Lille Métropole Villeneuve d'Ascq, Scènes Vosges, La Garance – Scène Nationale de Cavaillon, Maison de la Culture d'Amiens, La Villette – Paris, La Comète Scène Nationale de Châlons-en-Champagne, Le Grand R – Scène Nationale de La Roche-sur-Yon, CdbM – Centre des Bords de Marne

SOUTIENS : Les Théâtres de Maisons-Alfort

Thierry Collet est artiste associé à la Maison de la Culture d'Amiens, à La Garance – Scène Nationale de Cavaillon, à Scènes Vosges et à La rose des vents – Scène Nationale Lille Métropole Villeneuve-d'Ascq. La compagnie Le Phalène est partenaire de La Villette dans le cadre du développement du Magic WIP – La Villette. La compagnie Le Phalène est conventionnée par la Direction Générale des Affaires Culturelles d'Île-de-France et reçoit le soutien de la Région Île-de-France et de l'aide à la résidence création de la Ville de Paris.

S'immerger dans la fabrique des faux-semblants, c'est ingérer un peu de poison pour développer des anticorps.

Si, dans l'imaginaire collectif, la Magie évoque des mondes merveilleux et utopiques, les outils employés pour fabriquer les miracles sont moins sympathiques : le mensonge, qui est au cœur de cet art, la connaissance du fonctionnement du cerveau humain pour en exploiter les failles, la maîtrise de l'art oratoire pour influencer, le détournement de l'attention, l'utilisation de technologies numériques pour créer de « fausses réalités », etc. Dans mon travail, j'aime que les effets magiques ouvrent des portes philosophiques, politiques et critiques, sans renier bien sûr la jubilation que cet art populaire permet de créer. **Je rêve d'une magie qui nous réveille plutôt que de nous endormir.**

J'ai créé il y a une quinzaine d'années une conférence/performance, *Le Réel Manipulé*, dans laquelle je m'interrogeais sur la façon dont nous construisons notre perception de la réalité. Je m'intéressais aux illusions sensorielles, aux yeux et au cerveau en particulier. Mais aujourd'hui, les écrans s'interposent de plus en plus entre la réalité et nous, les caméras de nos téléphones se substituent à nos yeux pour « enregistrer » le réel, les applis de géolocalisation ont pris le pas sur notre sens de l'orientation, nous fabriquons et mettons en scène nos doubles sur les réseaux sociaux : le monde se confond de plus en plus avec notre fond d'écran et nous sommes devenus des animaux numériques.

Je souhaite réinterroger les thèmes abordés dans cette conférence/performance en prenant en compte les évolutions technologiques et l'hybridation de plus en plus grande entre l'humain et les machines. Les nouveaux et innombrables canaux d'information et les outils numériques rendent possibles de nouvelles illusions, des manipulations qui influencent notre perception de la réalité. Je souhaite également que le public expérimente et soit actif dans son questionnement sur le monde qui l'entoure.

FAUXFAIRE FAUXVOIR est donc une **expérience immersive et interactive** qui s'adresse à un large public et, dans un esprit d'éducation populaire, mêle **effets magiques et décodages critiques, expériences pratiques et réflexions philosophiques**. Mon envie est de « faire avec » les gens plutôt que « pour » les gens, de réconcilier notre éternel besoin de croire et de nous émerveiller avec notre désir de savoir et de comprendre le monde.

Un parcours en trois temps

● PREMIÈRE PARTIE : FAIRE

Dans un esprit “travaux pratiques”, le public, divisé en trois groupes, se déplace successivement dans trois dispositifs différents (plateau / gradins / autre espace : hall, salle de répétition...) pour s’immerger dans la magie et s’emparer très concrètement des outils de manipulation du réel. Chaque espace propose un dispositif “médiatique” particulier :

- **La question du point de vue** : expérimentations autour d’illusions d’optique et d’objets impossibles qui, suivant l’angle adopté pour les regarder, changent d’apparence. Le public est debout derrière de longues tables/ établis, en binôme, face à face.
- **Percevoir, c’est inventer** : expériences magiques individuelles dans les gradins sous casque audio dans lesquelles les spectateur·rices manipulent des illusions en autonomie, guidés par des instructions vocales.
- **Les sens entrecroisés** : laboratoire sur les illusions sensorielles, qui mobilisent d’autres sens que la vue : le toucher, l’odorat, le goût...

Le public sera amené à manipuler des objets. Pour garantir l’attention et la qualité des interactions, la jauge de chacun des trois groupes est de 85 personnes maximum en tout public, 50 en représentations scolaires (dans 3 espaces distincts) • Durée estimée - 45mn, en incluant les déplacements.

2ÈME PARTIE : VOIR ●

Les 3 groupes se rassemblent dans les gradins de la salle de spectacle, où les magicien·nes vont les guider dans une conférence-spectacle à multiples surprises.

Comment le cerveau est-il formaté aujourd’hui à percevoir le monde ? Si les expériences des premières parties se concentraient sur l’humain « primitif » avec ses cinq sens et son cerveau comme boussole, les outils numériques s’interposent de plus en plus entre la réalité et nous : écrans, caméras, réseaux sociaux, intelligences artificielles. Ces technologies sont devenues peu à peu nos nouveaux sens et génèrent de nouvelles perceptions de la réalité, et de nouvelles illusions. Dans un esprit « hacker », nous les explorerons, les déplierons, et les questionnerons.

Alternant des moments de démonstrations magiques – parfois révélées, parfois pas – et un discours plus théorique et réflexif, cette deuxième partie propose **une initiation ludique à la critique médiatique et au doute philosophique.**

Jauge - 250 (frontal) en tout public, 150 en représentations scolaires • Durée estimée - 20mn

● 3ÈME PARTIE : SE FAIRE AVOIR

Après avoir décodé les outils du mensonge et de la duplicité, le final propose un feu d’artifice magique, déployant toutes les facettes d’un grand tour du répertoire de la prestidigitation, *Les Multiples cartes choisies*, et l’emmenant dans des directions novatrices et inattendues.

En utilisant de nombreux procédés (manipulation et virtuosité gestuelle, mentalisme, utilisation des téléphones du public et des technologies numériques, hacking des réseaux WI-FI du théâtre, effets optiques, grandes illusions...), ce groupe de magicien·nes parviendra à **battre le record du monde** et à retrouver plus de cinquante cartes à jouer choisies par le public.

Jauge - 250 (frontal) en tout public, 150 en représentations scolaires • Durée estimée - 25 mn

Une logistique particulière pour réinventer le lien au public

FAUXFAIRE FAUXVOIR est un projet immersif et participatif qui propose une autre façon d'aller vers le public, dans un esprit d'éducation populaire.

Durée totale • **1h30**

Tout public à partir de **13 ans**

Jauge • 250 maximum en tout public, 150 en représentations scolaires (à partir de la classe de 4ème).

Deux représentations possibles dans une journée.

LES TROIS ESPACES :

- **Le plateau** pouvant accueillir 85 personnes.

Merci de vous assurer de la possibilité de faire venir 85 personnes au plateau dans votre lieu. Le dispositif "tables" demande un espace d'à peu près 11m x 12m. Possibilité de réduire le dispositif, mais de réduire également la jauge en proportion.

- **Les gradins de la salle de spectacle** pouvant accueillir 85 personnes pour la 1^{ère} partie "FAIRE" et 250 personnes (jauge totale) pour la suite.

- **Une autre salle** (hall, bar, salle de répétition...) pouvant accueillir 85 personnes.

Nous fournissons un petit gradin en bois, l'espace demandé incluant le public et l'espace de jeu est à peu près de 6m x 7m. Des aménagements sont possibles.

La jauge indicative de 250 personnes maximum est tributaire des espaces du théâtre, et particulièrement de la division du public en trois groupes pour la première partie.

Vous pouvez consulter notre régisseur général, Franck Pellé, pour ces questions : franck.theatre@gmail.com / 06 07 17 79 40.

Une **pré fiche technique** est disponible et reprend ces informations avec des croquis d'implantation.

EN TOURNÉE :

4 personnes de l'équipe artistique et technique + 1 personne de la compagnie (à confirmer).

3 services de montage (un service à J-1 et deux services le jour J) si spectacle à 19h.

Si spectacle avant 19h, deux services à J-1 et un service le jour J.

Aussi possible de faire 3 services en une journée, si représentations le lendemain matin par exemple.

Si 2 représentations sur un même jour (après-midi et soirée par exemple), nécessité de **3h30 minimum** entre le début de 1^{ère} et le début de la 2^e représentation.

SUIVEZ LE GUIDE !

Lors de la première partie, "FAIRE", **3 membres du personnel d'accueil du lieu** seront sollicités pour guider la circulation du public d'un espace à l'autre.

ACTIONS CULTURELLES :

L'enjeu du travail de la compagnie est de créer des ponts concrets entre le "faire" et le "voir", entre les publics et les artistes, en invitant chacun·e à se réapproprier les outils de la création.

Le spectacle *FauxFaire FauxVoir* s'accompagne de stages/ateliers, qui prolongent les thématiques du spectacle : **un stage retraçant l'histoire du mentalisme**, depuis le XIX^e siècle et jusqu'aux pouvoirs illimités des technologies actuelles, ainsi qu'**un atelier autour des médias numériques et objets connectés** se concentrant sur les caméras de nos téléphones et invitant à se questionner sur la fabrication des images.

Distribution

THIERRY COLLET – Concepteur et interprète

Après s'être formé à la prestidigitation et à la psychologie, Thierry Collet entre au Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique. Après des spectacles plutôt narratifs, il amorce en 2007 un cycle autour du mentalisme, abordant les questions psychologiques et politiques de la manipulation mentale avec *Même si c'est faux c'est vrai* (2007), *VRAI/FAUX* (*Rayez la mention inutile*) et *Influences* (2009). Avec *Je clique donc je suis* (2014), *Que du bonheur* (*avec vos capteurs*) (2019) et l'installation *Les Cabines à tours automatiques* (2020), il explore l'usage des données personnelles et les pouvoirs des technologies. Son spectacle *Dans la peau d'un magicien* (2017) mêle récits de vie et tours de magie. Thierry Collet collabore également avec d'autres artistes, comme dans *Qui-vive* (2012) avec Kurt Demey et Carmelo Cacciato, et *L'Huître qui fume et autres prodiges* (2021) avec Brice Berthoud et Chloé Cassagnes. Investi dans l'accompagnement des jeunes artistes, il développe des compagnonnages et transmet ses pièces à des magiciennes, rares dans cette profession très masculine. Depuis 2017, il co-organise le Magic WIP avec La Villette, un festival dédié aux arts de l'illusion.

SORIA IENG – Interprète

Soria est une artiste magicienne qui découvre l'art de la magie en 2003. Dès son premier spectacle, elle se distingue en jouant devant un public de plus de 1200 spectateur·rices, marquant ainsi ses débuts sur scène. Depuis cette première expérience, Soria participe régulièrement aux spectacles de La Maison de la Magie Robert-Houdin de Blois. Au fil des années, elle a eu l'opportunité de travailler aux côtés de metteurs en scène et magiciens renommés, tels que James Hodges, Xavier Sourdeau, Vincent Leclerc, Arnaud Dalaine, Ben Rose, Bertrand Lotth, ou encore Pierric Tenthorey. Parallèlement, Soria joue dans des spectacles variés, allant de productions tout public comme *Ensemble* à des spectacles destinés au jeune public tels que *La bonne aventure*. Elle explore également l'univers des grandes illusions, en collaboration avec Akémi Yamauchi, mais elle pratique aussi la magie rapprochée (close-up). En 2016, elle reçoit le prix d'originalité au prestigieux Championnat de France de Magie de Gilles Arthur. L'année suivante, elle participe à l'émission *Le Plus Grand Cabaret du Monde* sur France 2, où elle présente son numéro *La magie de l'eau*. En 2024, Soria Ieng rencontre Thierry Collet et rejoint la distribution de *FauxFaire FauxVoir*.

CÉDRIC ORAIN – Collaborateur artistique

Cédric Orain est auteur et metteur en scène. Après des études d'ingénieur en mathématiques appliquées, il décide de tout arrêter pour faire du théâtre. Il suit une formation d'acteur au Conservatoire de Grenoble puis à la classe libre du cours Florent. Il fonde en 2004 la compagnie La Traversée. Pour ses premiers spectacles, il utilise d'abord des textes qui ne sont pas destinés au théâtre (*Sortir du Corps*, *D comme Deleuze* ou *Notre Parole*). Depuis 2017, il travaille essentiellement sur ses propres textes (*Disparu*, *Silêncio*, *Enfants Sauvages*, *Corps Premiers*). A travers tous ces spectacles il cherche une voix qui a été retirée de la parole donnée. Son écriture interroge donc souvent notre rapport au corps et à la parole. Pour cette raison, il est toujours à l'affût d'une rencontre avec d'autres formes, d'autres disciplines, et collabore avec d'autres artistes sur leurs projets de création. Depuis 2009, il est intervenu comme auteur et/ou metteur en scène sur les projets de David Bobée, Kurt Demey, Julien Aillet, Stanislas Roquette, Clément Dazin et Thierry Collet.

NICOLAS GACHET – Interprète et assistant magicien

Nicolas est comédien et magicien. Après une formation au conservatoire de Besançon, il intègre l'ERACM, école nationale d'art dramatique, en 2015, où il se perfectionne dans le jeu, le chant et la danse. Il travaille sous la direction de Karim Belkacem, Daniel Danis et Laurent Brethome, et obtient son diplôme en 2018. Il rejoint ensuite plusieurs projets théâtraux, dont *Je Passe* de Judith Depaule et *Le Roi Lear*, mis en scène par Aurélien Deque, et participe à des projets télévisés. Au cinéma, il joue dans *Paternel* de Ronan Tronchet, aux côtés de Géraldine Nakache et Grégory Gadebois, puis dans *Cent Millions* de Nath Dumont avec Kad Merad. Passionné de magie depuis son enfance, il rencontre Thierry Collet, qui l'initie au mentalisme et à la magie de scène. En 2021, Nicolas fonde la compagnie du Manoir Volant. Sa recherche artistique s'articule autour du lien entre magie et narration à travers le registre fantastique, qu'il explore notamment avec *La Boîte* qu'il écrit et met en scène, puis *Groom*, qu'il co-crée avec Simon Revel. En 2024, il retrouve Thierry Collet pour la reprise d'un rôle dans le spectacle *Que du Bonheur* (*avec vos capteurs*) et la création de *FauxFaire FauxVoir*.

FRANCK PELLÉ – Régisseur général

Franck Pellé est régisseur général et constructeur. Il commence sa carrière en tant que régisseur plateau et cintrier au Théâtre de Chelles. Puis il accompagne les créations des compagnies Coup de Poker de Guillaume Barbot et Pour ainsi Dire de Sylviane Fortuny et Philippe Dorin, ainsi que la compagnie de Clément Poirée au sein du Théâtre de La Tempête. Il travaille ensuite en tant que chef de projet pour des ateliers de construction de décors – Jipanco et 20.12. Puis il revient au spectacle en prenant pour l'édition 2022 la régie générale du Théâtre du Jeu de Paume durant le festival d'Aix-en-Provence. Depuis septembre 2022, Franck est régisseur général et accompagne toutes les activités de la compagnie Le Phalène / Thierry Collet.

YANN STRUILLOU – Créateur lumière

Créateur lumière pour la danse, la magie et le jeune public, Yann Struillou crée des univers lumineux originaux et poétiques. Il assure l'accueil des compagnies dans des lieux tels que Le Chien qui fume et Le Petit Chien pour le festival Avignon OFF, le CCN de Créteil et du Val-de-Marne, le Théâtre de Villepreux, L'Espace Coluche de Plaisir, l'Espace Albert Camus de Maurepas, le Hangar 23 à Rouen, L'Atelier de Paris/Carolyn Carlson, le festival jeune public Ô4Vents de Paris... Il est créateur/régisseur lumière pour différentes compagnies : Le Phalène / Thierry Collet, Les Illusionnistes, Cie Marche la route, groupe vocal Évasion, Cie Valérie Delattre, Cie José Montalvo-Dmoninique Hervieu, Cie TRIPLE Trap, Cie du Chat Perché, Cie De Ci De La et le Collectif 4e Souffle.

DYLAN FOLDRIN – Créateur son

Dylan Foldrin est ingénieur du son et artiste. Il a étudié en BTS Audiovisuel à Rouen puis à l'INA dans la section Ingénierie Sonore. Il est régisseur son pour des projets de musiques actuelles et pour la compagnie Le Phalène. Il intervient également en BTS audiovisuel et à l'INA pour enseigner sur les technologies audio et sur le phénomène sonore. Depuis septembre 2016, il est assistant magicien de Thierry Collet sur ses spectacles *Influences* et *Dans la peau d'un magicien*. Il se forme à la magie auprès de Thierry Collet et de Carmelo Cacciato. En 2017 il crée avec Quentin Thiollier et Thierry Collet le projet *Les Murmures ont des oreilles*. En 2020 il rejoint le projet de *L'Huître qui fume* de la compagnie Le Phalène en tant que musicien. En 2020 également il devient porteur de projet au sein de la compagnie La Cabale des Passeurs avec laquelle il crée le spectacle *Stratovie* en octobre 2022.



Photo de répétition © Romain Lalire



Photo de répétition © Romain Lalire

COMPAGNIE LE PHALÈNE / THIERRY COLLET

thierrycollet.fr

CONTACT DIFFUSION : **Julia Yevnine**

07 72 17 22 47 // DIFFUSION.THIERRYCOLLET@GMAIL.COM

CONTACT ADMINISTRATION : **Paul Nevo**

01 44 72 99 05 // LE.PHALENE@GMAIL.COM

CONTACT PRODUCTION : **Léonard Poupot**

01 44 72 99 05 // PRODUCTION.LEPHALENE@GMAIL.COM

CONTACT COMMUNICATION : **Émilie Ade**

01 44 72 99 05 // COMMUNICATION.LEPHALENE@GMAIL.COM

CONTACT TECHNIQUE : **Franck Pellé**

06 07 17 79 40 // FRANCK.THEATRE@GMAIL.COM

CONTACT PRESSE : **Agence Plan Bey**

01 48 06 52 27 // BIENVENUE@PLANBEY.COM