

LES ENFANTS SAUVAGES PRÉSENTENT

GAME OVER

THÉÂTRE HYBRIDE : THÉÂTRE, MARIONNETTE, GESTE, ARTS VISUELS

TOUT PUBLIC À PARTIR DE 9 ANS

Partenaires : DRAC Grand Est - Région Grand Est - EPT Vallée Sud Grand Paris, Ville de Bagneux - Ville de Paris - Ville de Charleville-Mézières - Théâtre de Charleville-Mézières - MJC Calonne (Sedan) - Théâtre Louis Juvet, scène conventionnée d'intérêt national de Rethel - L'Avant-Scène (Dunkerque) - le Volapuk (Tours) - Théâtre Victor Hugo (Bagneux) - Cie Emilie Valantin - Plum Yard (République Tchèque).

Un anti-héros
un brin...
looser.



Présentation

Après "Choisir l'écume" qui a mobilisé une équipe de dix personnes durant deux ans et demi, Les Enfants Sauvages se lancent dans la création d'un spectacle pour un seul acteur, continuant de faire de leur pluridisciplinarité une discipline.

Les Enfants Sauvages écrivent tous ensemble, en étroite collaboration. Il n'y a pas de hiérarchie entre leur pratique, le texte ne prévaut pas sur le reste. Tout se construit en même temps, à l'épreuve du plateau. Ils écrivent le texte et filment les images. Jamais très loin, Marion Benages ébauche les illustrations, les costumes et croque les marionnettes.

Leur particularité est la création de spectacles hybrides qui flirtent avec le Fantastique.

Pour cela, ils s'inspirent de légendes populaires ("Les enfants du Pilon", basé sur la légende des 4 fils Aymon, 2013), de leur mythologie familiale ("Nonna & Escobar", 2015), ou encore de contes faisant partie de l'imaginaire collectif ("Choisir l'écume", basé sur "La Petite Sirène" d'Andersen, 2017).

Pour "Game Over", Les Enfants Sauvages ont choisi l'univers de la BD et des jeux vidéos.

Ce spectacle est le premier où ils inventent leur propre conte, à leur image, acidulé, pop, poétique et décalé.

Un spectacle pop au rythme effréné où le public est plongé de l'autre côté, non pas du miroir, mais de l'écran d'un ordinateur. Les Enfants Sauvages redoublent d'inventivité pour vous faire vivre un moment où la magie s'allie à la technologie, entre "Alice au Pays des Merveilles" et un épisode de "Black Mirror".

Kevin est un jeune trentenaire qui bosse dans une usine pétrochimique, dans le Nord. Son usine met la planète sous célophane mais cela n'a pas l'air de l'inquiéter. En effet, Kevin ne s'intéresse pas du tout à ce qui se passe dans le monde réel, par contre c'est un gamer hors pair, l'as des as des jeux en ligne. Addict aux émotions fortes que cela lui procure, à grands coups de manette, il peut tuer des centaines de personnes sans sourciller.

Les Enfants Sauvages utilisent l'univers des jeux vidéos pour interroger la violence de notre société. Violence symbolique, violence morale, violence sociale, comment tout cela influe sur notre inconscient, notre capacité à rêver, notre rapport à nous-même et aux autres ?

Une nuit, Kevin sera littéralement propulsé dans le jeu Majestix qui le retiendra prisonnier. Pour s'en sortir, il sera épaulé par Super Pigeon, un personnage animé. Kevin devra alors trouver le héros qui sommeille en lui afin d'accomplir sa véritable mission. Mais quelle est-elle ?

Les jeux vidéos, les internets, les séries télé, toutes ces fictions ne seraient-elles pas des œillères qui nous empêchent d'être au monde ?





Interroger la violence nous a amené vers l'écologie. Quoi de plus terrible que la destruction de notre planète minutieusement organisée pour répondre à l'intérêt économique de quelques puissants ? Nous le savons tous, l'Humanité court à sa perte si elle n'arrête pas de polluer autant notre planète. Mais les sociétés humaines foncent têtes baissées vers ce que les scientifiques appellent « l'anthropocène », soit la première fois où la Terre subit directement l'activité d'une des espèces qui l'habite.

Les Enfants Sauvages interrogent donc la responsabilité individuelle : Peut-on empêcher la catastrophe qui arrive ? Devons-nous aller à l'encontre des décisions de ceux qui nous gouvernent ? Comment agencer sa propre pensée au milieu de la cacophonie des discours en continu, politiques ou médiatiques ?

Notre anti-héros, lui, ne se soucie guère de tout se tintamarre et préfère jouer à ses jeux vidéos. L'Univers Majestix qui le retiendra prisonnier façonne une partie selon les désirs secrets de Kevin :

Faire exploser son usine !

Comme dans tout bon jeu vidéo, son acte va déclencher des cinémathiques que nous montrons via nos dessins animés. Les habitants de l'Univers Majestix sont soit des oiseaux, soit des reptiles. Kevin dispose de trois vies pour réussir sa mission. Au fur et à mesure des parties, il comprendra que non, il n'a jamais voulu vraiment faire exploser son usine. C'est une chose de dégommer des cités entières dans un jeu vidéo, c'en est une autre de le faire en vrai... Kevin n'est pas un super vilain !

Kevin doit empêcher Marie-Sylvie Varan de remporter les élections Majestix face à Jean-Michel Colombe. Notre fable est simple, les reptiles veulent plus d'usines, et ce, afin d'accélérer le réchauffement climatique. C'est bien connu, les reptiles aiment se dorer la pilule au soleil. Jean-Michel Colombe, lui, milite pour une véritable transition écologique.

Pour conclure, oui, parler des enjeux politiques de notre époque nous amène forcément à parler d'écologie. Si le théâtre est un examen du réel, il traitera forcément de ce sujet, cela nous paraît absolument nécessaire, surtout pour un tout public à partir de 9 ans.

La marionnette chorégraphique

Une spécialité sauvage !

Au niveau chorégraphique, nous nous inspirons du travail très marionnettique de la danseuse du début du XXème siècle, Loïe Fuller (photo en bas à droite).

Selon tout un processus dramaturgique, étape par étape, Alan Payon se transformera, en dansant avec son costume - marionnette, d'ailes de pigeon. Cela qui l'obligera à la composition d'un nouveau vocabulaire de mouvement.

La création de costumes - marionnettes est la marque de fabrique de la compagnie, depuis notre première performance, "POP HIBISCUS", créée en 2014 pour la Nuit Blanche (photo ci-dessous).



Le marionnettiste est un danseur



L'équipe

Les Enfants Sauvages retrouveront une nouvelle fois Alan Payon à la direction artistique et au plateau, Marion Benages pour les costumes, les marionnettes, et les dessins que Pablo Albando animera. Pablo proposera de nouveau son savoir-faire de VJ en créant un personnage marionnettique en images animées.

Une nouvelle recrue arrive dans la compagnie en la personne de Laurine Schott, pour la construction des mécanismes marionnettiques.

Plum Yard nous offre son accompagnement artistique pour la composition des partitions corporelles.

En bref...

"Game Over" durera entre 50 minutes et une heure.

Peaufinant notre esthétique plurielle, le spectacle verra se succéder moments de théâtre, marionnette, et moments de théâtre d'ombres corporelles incrustés à du dessin animé (ci-dessous, recherche pour les personnages des dessins animés, par Marion Benages).

Enfin, "Game Over" est le premier spectacle que nous créons au Théâtre de Charleville-Mézières en tant que compagnie en résidence.



Le double
marionnettique

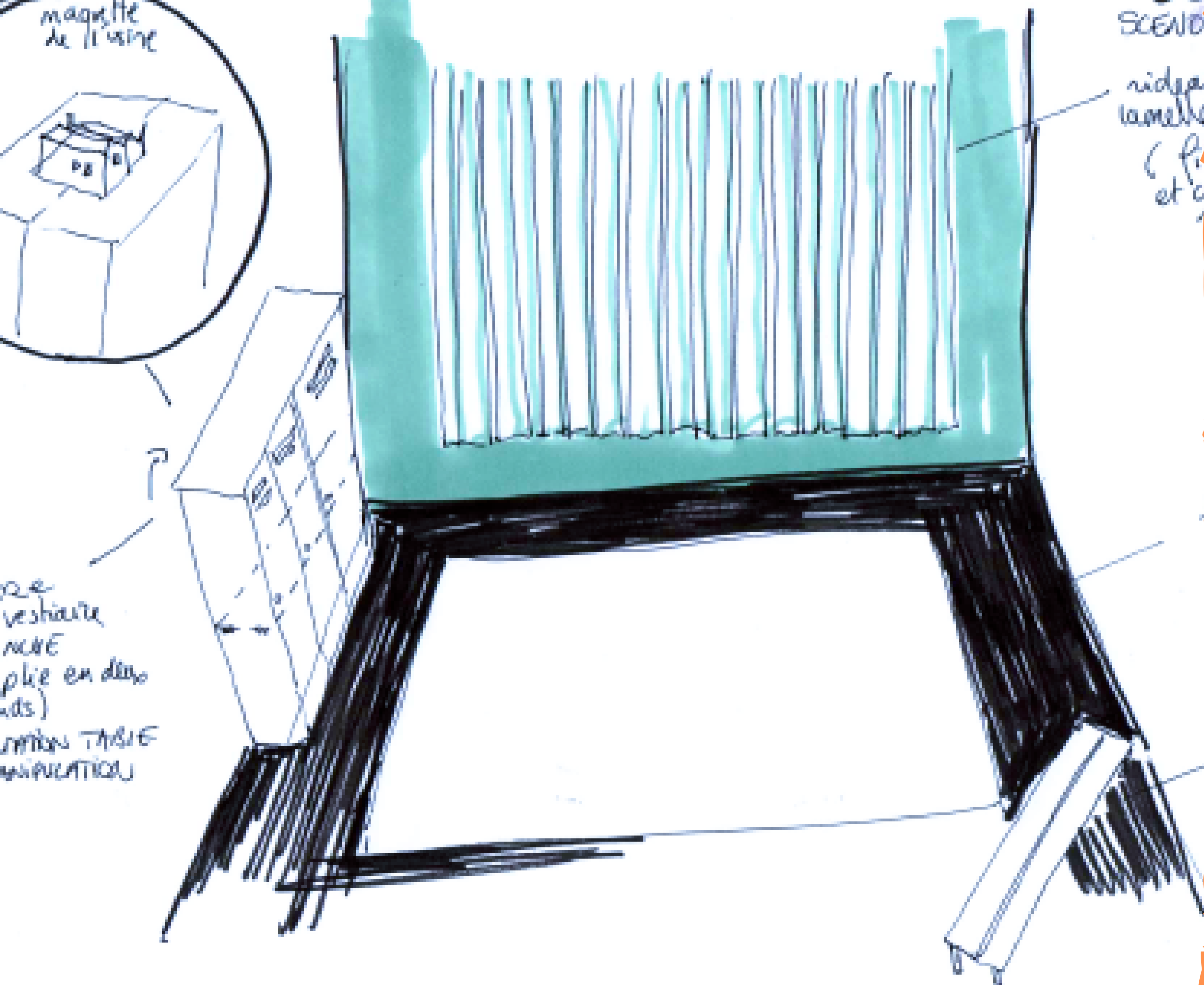


La marionnette pour les Enfants Sauvages

Les Enfants Sauvages utilisent la marionnette pour montrer les différentes facettes d'un personnage, et ainsi les faire dialoguer. Dans son quotidien, Kevin vie de façon passive, le jeu dans lequel il est plongé, un peu malgré lui, l'oblige à prendre part activement à la société. Il va devoir trouver le super-héros qui sommeille en lui. La marionnette nous permettra ce dialogue entre le Kevin du réel, et le Kevin fantasmé, sa version améliorée en quelque sorte...

Le théâtre d'ombres corporelles : En interaction avec l'image animée, ces séquences d'écriture gestuelle / chorégraphique montreront le monde intérieur de Kevin, son chemin pour devenir le héros qui sommeille en lui. Par quoi cela va-t-il passer ?

Le costume - marionnette: Dans l'univers du Jeu Super Coo, tous les êtres humains sont devenus des animaux, comme dans une fable. Kevin, petit à petit, opérera sa transformation, pour accomplir sa mission. Le spectacle est en fait une métaphore de l'accomplissement de ses idées, comment peut-on les assumer, agencer sa pensée, cela passera par se défaire des idées préconçues, des opinions toute faites. Il nous semble nécessaire d'aborder ces thématiques dans un spectacle jeune public, car nous jouerons pour les citoyens de demain !



La scénographie

L'ensemble représente le vestiaire de l'usine Plastimel, où travaille Kevin.

Les lés de plastique que l'on peut voir dans beaucoup d'usines seront placées en fond de scène et serviront d'écran de projection.

Elles montreront ce que voit Kevin sur son écran. Ensuite, c'est ici qu'apparaîtront tous les personnages animés.

C'est aussi grâce à elles que nous pourrons créer les séquences de théâtres d'ombres en interaction avec l'image animée.

Ce sera aussi le terrain de jeu de Super Coo !

Le casier que l'on peut voir à jardin se transformera lui aussi et permettra des séquences marionnettiques où l'usine sera représentée en échelle réduite.

Enfin, les tréteaux, en blanc au centre du plateau, seront l'aire du jeu de Kevin.



L'EQUIPE

COPRODUCTION

De et avec Alan Payon
Sur une idée de Frédéric Touchard
Pablo Albanea pour la voix de Super Pigeon

Animation et VJing : Pablo Albanea
Costume et dessin : Marion Benages
Marionnette : Marion Benages et Laurine Schott
Scénographie : Alan Payon et Laurine Schott
Son et lumière : Alexandre Santiago
Pour les voix des dessins animés : Yannis Bougeard,
Jonas Coutancier, Annabelle Garcia, Coralie Maniez et
Alan Payon.

Les Enfants Sauvages - TCM, Théâtre de Charleville-
Mézières - EPT Vallée Sud - Grand Paris, Théâtre Victor
Hugo de Bagneux - Théâtre Louis Jovet de Rethel, scène
conventionnée d'intérêt national des Ardennes -
Compagnie Emilie Valantin.
Soutiens : L'Avant-Scène, Ville de Dunkerque - le Volapük
(Tours) - Plum Yard (République Tchèque).
Remerciements : La super équipe technique du TCM - Joël
et Brigitte Bougeard - Sylvie Weber.

CONTACT



Production - Diffusion
Les Enfants Sauvages / +336 98 98 57 95

lacomsauvage@gmail.com
compagnielesenfantssauvages.org