

DES MONDOES

DURÉE
1H15



©Cilles Guerre

TEXTE ET MISE EN SCÈNE Élie Triffault

JEU Thomas Condemine & Sarah Horoks

PRODUCTION Compagnie 55



Culture
Direction régionale
des affaires culturelles
Centre-Val de Loire



Synopsis



Mais alors, si le monde n'a absolument aucun sens, qui nous empêche d'en inventer un ?

Lewis Carroll

Halley et Aurélien sont jumeaux. Ils ont seize ans lorsqu'Aurélien (le geek sombre) disparaît. Dix ans après, Halley se met en quête de le retrouver. Démunie, elle puise le contenu de ses recherches dans le dernier jeu de rôle en ligne auquel Aurélien a joué : Narcisse. Ce jeu vidéo immersif et dangereux plonge Halley dans un monde peuplé de nombreux joueurs. L'avatar de son frère s'y est perdu, il faut que Halley s'y perde aussi. Dans le jeu, elle rencontre Charles (le geek lumineux). Halley et Charles ne se sont jamais vus et décident de se rencontrer, puis de chercher ensemble la trace d'Aurélien.

UN ROAD TRIP INITIATIQUE À LA FRONTIÈRE ENTRE LE MONDE RÉEL ET LE MONDE DU JEU VIDÉO.



Note d'intention

DES MONDES, OU LE MYTHE DE NARCISSE DANS L'UNIVERS DU JEU VIDÉO

Dans la culture geek, le monde du jeu vidéo est un monde à part entière. Ce n'est pas un monde fictif, c'est un monde réel constitué de fictions. C'est un théâtre. Dans Des Mondes, il n'est pas question d'équilibre entre réalité et fiction, mais bien d'un déséquilibre entre deux réalités. Les spectateurs prennent la place de joueurs situés à la frontière de ces deux réalités, entre deux mondes, monde-public et monde-théâtre, monde-spectateur et monde-spectacle.

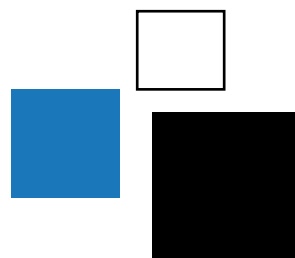
Narcisse est un mythe, il n'y a donc pas de morale. Cela le différencie du conte. L'interprétation du mythe de Narcisse que j'ai choisie de traiter est celle-ci : le personnage de Narcisse n'aurait pas contemplé son image dans le reflet d'une rivière, mais dans les yeux de sa sœur, avant de disparaître. Placer cette pièce dans l'univers du jeu vidéo, de

ses écrans et de ses joueurs est une façon de traiter les questions du doute, du double, et du miroitement de l'âme.

Un monde parallèle est en marche, celui qu'une grande majorité de personnes

côtoie quotidiennement, le monde du jeu vidéo. Les questions qui se reflètent dans les créations d'avatar (le soi fictif, le soi amélioré), de métavers, de capitalisme digital, y sont courantes. C'est dans cette rivière que je sais aussi agréablement secrète que dangereusement absurde que je décide de plonger la poésie. Pour porter les sens au sein de ce cadre dramatique, je propose une parole et un dispositif scénique décloisonnés avec lesquels les spectateurs-joueurs vont pouvoir interagir.

Elie Triffault,
auteur et
metteur en scène



Immersion et choix multiple

Dans le hall du théâtre, le public patiente avant de pouvoir entrer en salle. Là est disposé un écran sur lequel des questions sont posées. Le dispositif au graphisme de jeu vidéo, doublé d'un dispositif d'enregistrement vocal, propose aux spectateurs d'enregistrer individuellement leurs réponses. C'est un premier pas dans l'immersion du spectateur/joueur qui, dès ce moment, entre en lien avec Aurélien, frère disparu utilisant un dictaphone (mémoire vocale de son Narcisse). En salle, à plusieurs moments du spectacle, un à un, les spectateurs/joueurs sont sollicités par les personnages. Ils agissent sur les éléments présents au plateau. Enfin, à trois moments clés, un spectateur/joueur vient sélectionner des souvenirs d'enfance qui donnent au public un accès au passé des personnages. Tous les choix fait par les spectateurs/joueurs influent sur l'histoire et sur les scènes jouées.



MMORPG



Dans l'histoire, Narcisse est un MMORPG, c'est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (en anglais, massively multiplayer online role-playing game). Ce type de jeu, par la persistance de l'environnement et l'implication qu'il demande, crée des rapports sociaux entre joueurs particulièrement forts, avec l'apparition de phénomènes inédits, comme les communautés virtuelles de joueurs et les risques de dépendance ludique. Le joueur est représenté par un avatar, personnage qu'il crée puis fait progresser dans un monde virtuel d'inspiration riche en aventures. Ce faisant, il interagit avec l'environnement contrôlé par le programme et avec les autres joueurs. Les MMORPG sont une source de profits importants. Le marché mondial a atteint les 15 milliards de dollars pour l'année 2019, et les prévisions parlent de 22 milliards de dollars pour l'année 2023.



Distribution

TEXTE ET MISE EN SCÈNE Élie Triffault

JEU Thomas Condemine et Sarah Horoks

VOIX Juliette Condemine et Louis Gohmi

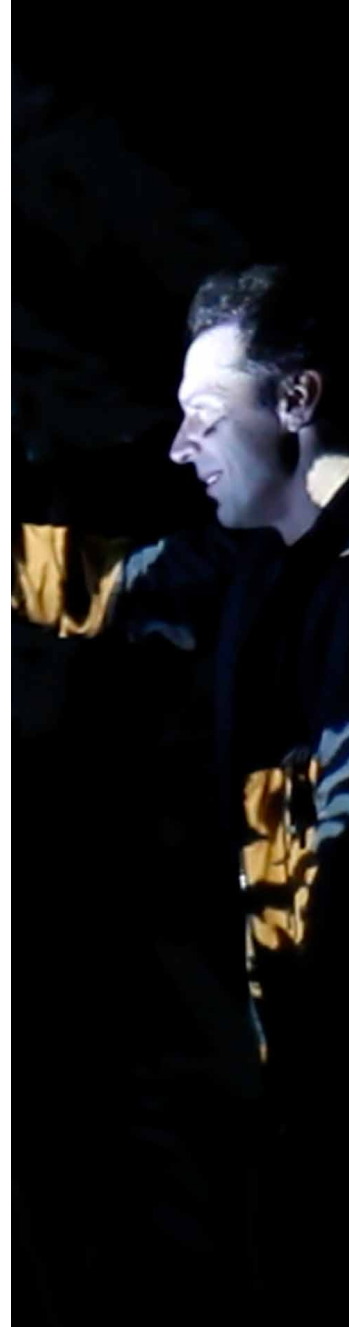
LUMIÈRE & PLATEAU François Pelaprat

DÉCOR François Pelaprat, Élie Triffault
Margot Bonnafous

MOTION DESIGN Moon Palace
Alexandre Soubrier

PHOTOS Gilles Guerre

PRODUCTION Compagnie 55 - Mathilde Gamon



Partenaires



COPRODUCTION

- Scène conventionnée d'intérêt national « arts, enfance et jeunesse » portée par Scène O Centre
- L'Echalier - Atelier de Fabrique Artistique Saint-Agil
- Communauté de Communes Touraine Val de Vienne

CORÉALISATION

- Théâtre Dunois

SOUTIENS ET PARTENAIRES

- DRAC Centre-Val de Loire
- Ville d'Orléans
- CLEA - Le Moulin des Roches
- Toulon-sur-Arroux
- Théâtre de Sartrouville Yvelines CDN
- Ligue de l'Enseignement du Loiret
- l'Amin Théâtre - Le TAG

PROJET LAURÉAT de l'appel à projets DRAC et Région Centre-Val de Loire "Créativité numérique et nouveaux usages numériques"

SPECTACLE TOUT PUBLIC À PARTIR DE 9 ANS

CRÉATION

02 décembre 2022

Salle des fêtes de Saint-Jean-de-Braye (45)



Conditions techniques

PERSONNEL EN TOURNÉE

- 4 ou 5 personnes
- 1 metteur en scène
- 2 comédien.ne.s
- 1 régisseur
- 1 administratrice de production ou chargée de diffusion

ESPACE SCÉNIQUE IDÉAL

8 m ouverture x 6,5 m profondeur x 4,70 m hauteur (adaptable)

- Un élément indispensable au spectacle mesure 2m05 x 3m05 x 10cm

4 services de montage et raccord + 2h30 de démontage

Le décor est transporté dans un 12m3

> FICHE TECHNIQUE SUR DEMANDE



Contacts

55

CIE 55

Élie Triffault - metteur en scène

06 28 02 23 88 - lacompagnie55@gmail.com

Mathilde Gamon - administratrice de production

06 61 99 16 44 - lacompagnie55@gmail.com

www.compagnie55.com



LES FILLES DU JOLIVET

ACCOMPAGNEMENT EN DIFFUSION

216 rue Jolivet, 37000 Tours

diffusion@lesfillesdujolivet.com

Lucie : 06 98 57 88 75

www.lesfillesdujolivet.com

