

SPECTACLE
JEUNESSE
CONTEMPORAIN

CIE ALCYONE

Collectif 507

35 rue de Degres,
hall B,
72000 LE MANS

compagnie.alcyone
@gmail.com
0617170200

LE CHRONI-CONTE DE Z

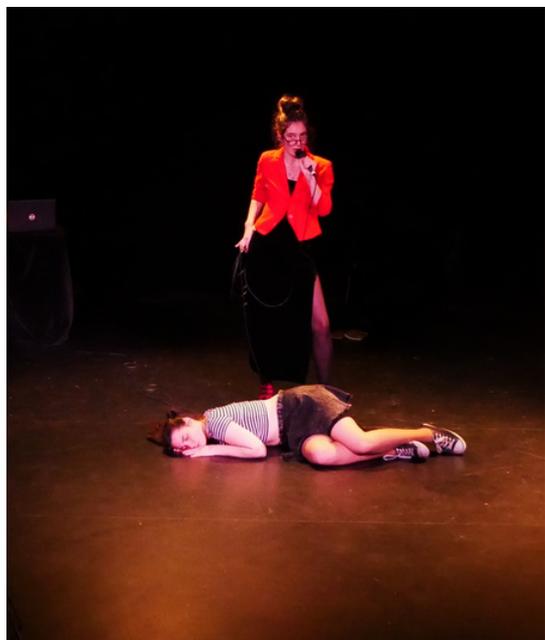
ou L'histoire d'une jeune femme en quête d'émancipation connectée.

TOUT PUBLIC À PARTIR DE 8 ANS.

Ce spectacle à été créé à l'occasion d'une carte blanche à Alice Sibbille le 17 janvier chez la Cie DODEKA à Coutances.

avec LOU BROUARD, THOMAS PUJOL & ALICE SIBBILLE
de ALICE SIBBILLE

Sous la forme d'un conte de "presque -science fiction - fantastique et connecté, la création aborde dans un jeu clownesque et conté les questions liées à la place de la jeunesse dans l'espace médiatique et fait référence, par analogies avec le combat des sorcières, aux enjeux d'égalité femmes/hommes.



SYNOPSIS

Il était une fois une petite fille née après l'an 2000, le siècle du développement de la technologie...

La petite fille, recueillie chez une sorcière le jour de ses 7 ans, se livre à une découverte de la forêt connectée :

Un espace numérique aux lianes invisibles.

Z, La jeune fille grandit alors avec l'espoir de retourner voir le monde réel et y trouver sa place près des siens.

X la sorcière et son assistant X'prime préparent Z à retourner dans le monde réel sans crainte de s'exprimer. Z découvre sa voix, celle d'une jeune femme soucieuse de l'intérêt de la terre-planète et des sorcières modernes.

DURÉE : 30 minutes

Possibilité de jouer plusieurs fois dans la même journée nécessitant une pause de 30 minutes. **Spectacle adaptable conditions intérieures et extérieures / journées et soirées (lumière).**

TECHNIQUE : voir Fiche technique

TARIFS : 1300 euros négociable

(CONTACTS - compagnie.alcyone@gmail.com - Alice sibbille 06.17.17.02.00)

LES PERSONNAGES

Les Personnages du Chroni-conte sont inspirés des contes traditionnels dans une version modernisée comme sorti d'un jeu vidéo. Trois personnages évoluent dans cette fiction :

Z l'héroïne de l'histoire, orpheline. On la découvre à plusieurs étapes de son enfance, du jour où elle est orpheline à ses 7 ans jusqu'à son adolescence, et son souhait d'émancipation à ses 15 ans. Lou Brouard qui interprète le rôle de Z propose avec ce personnage une palette de jeu multiples avec sincérité et justesse.

X'prime, un personnage "créé" par la sorcière et inspiré du dessin animé "Moi Moche et Méchant". Il a son propre langage et agit sur le conte par la technique lumière et sonore.

X, une sorcière moderne et figure maternelle de ce conte. Blessée par un roi puissant dans le monde réel, c'est dans sa forêt connectée qu'elle a trouvé refuge. Pronant l'émancipation et l'égalité, Elle s'adoucit de cette figure monstrueuse en rencontrant Z. Alice Sibbille qui interprète le rôle joue tour à tour deux face du personnages : la conteuse du chroni-conte autant que X : la Sorcière.



LA FORET CONNECTÉE

Les personnages de cette histoire prennent vie lorsque Z se perd dans la forêt et qu'elle rencontre la Sorcière. c'est alors que le spectateur découvre **un monde numérique évoluant avec le personnage de Z.**

Au début Z découvre des **jeux vidéo inspiré des Marios**, La technologie de la forêt permet ensuite à Z de **se connecter à des "réseaux sociaux". Les risques de harcèlement sont alors abordés par l'apparition de Trolls dans une mésaventure.** L'apprentissage de Z de ce monde numérique devient **magique** par la suite du spectacle par un travail de danse où **Z, devenue "presque sorcière" fait apparaître des écrans**, les déplace et les manie. Enfin, le numérique laisse place à l'expression à la fin de ce spectacle et dévoile une nouvelle facette des personnages mêlant **Interview/télé puis SLAM.**

Tout comme le chroni-conte propose au personnage de Z de s'émanciper par la parole dans le monde moderne, le **conte aborde le numérique uniquement par l'imagination.** Il offre aux spectateurs de tout âge une réflexion sur les bienfaits et méfaits des outils numériques autant que sur l'émancipation féminine..

EXTRAITS

Il était une fois une petite fille née après l'an 2000, le siècle du développement de la technologie... !

La petite fille avait grandi près de ses parents en occident - avec tous les avantages que cet occident permette d'avoir : confort et assurances, fer à friser et à défriser, , culture, télé -ciné , et des jeux à n'en plus savoir que faire ...

Elle s'était rapidement rendue compte qu'elle avait de la chance.

ELLE - plutôt qu'unE autre de l'autre côté de la terre-planète - pouvait marcher et courir dans la rue sans être suspecte d'atteinte à la liberté d'autrui.

ELLE - plutôt qu'une autre de l'autre côté de sa rue - avait le droit d'apprendre à lire et écrire, et même à ne pas travailler avant 16 ans.

ELLE - plutôt qu'un autre ici - avait la joie d'être aimée de ses parents et de les aimer en retour.

La petite fille était curieuse et hyper sensible. Elle menait une existence agréable dans la nature encore vivace et qui entourait sa maison.

Le jour de ses 7 ans, un cyclone terrible qui s'était abattu sur la terre-planète conduisit ses parents vers un terrible accident. La petite fille se trouva orpheline et, accablée par le chagrin, fuya dans la forêt et marcha, marcha, marcha jusqu'à ce que son esprits s'apaisa.

C'est alors qu'à la nuit tombée, son terrain de jeu habituel s'assombrit. C'était comme si les grandes allées et les fourrés verdoyants prenaient une nouvelle vie dans cette obscurité, comme si des yeux luisants la regardaient. La petite fille se perdit et ne ne reconnu plus aucun arbre, aucun son.

Prises de panique dans les ronces et les feuillages elle avance jusqu'à tomber dans un immense trou temporel.

Ce n'est que 7 jours et 7 nuits après que la petite fille se réveilla;

et quelle ne fut pas sa surprise de se retrouver nez à nez avec : LA SORCIÈRE.

EXTRAITS 2 - SE PRÉPARER AU MONDE RÉEL

LA CONTEUSE :

Z n'était pas devenue une presque-sorcière pour rien et commençait secrètement à manier les algorithmes aussi bien que la sorcière. Les écrans de la jeune fille se mouvaient à sa guise et déjouaient les trolls maléfiques.

La jeune fille, qui approchait des 15 ans, avait décidé d'apprendre tout ce qu'elle pouvait sur les DATA pour pouvoir mieux s'en servir : Elle mixait les follow , surfait, tweetait, découvrait les joies des Hackers pour communiquer avec d'autres jeunes connectés.

Elle ouvrit une nouvelle brèche dans la forêt que personne - personne - ne pouvait bloquer ni de l'intérieur, ni de l'extérieur.

En découvrant cela, la sorcière se rendit compte que les pouvoirs de Z la surpassait de loin et se dit qu'un jour, Z retournerait dans le monde réel puisque ses pouvoirs lui en donnait les moyens. Il fallait donc mieux qu'elle soit préparée.

EXTRAITS 3 - LE MONDE DES REQUINS

X : Dans notre émission, **Le Monde des Requins**, on aime poser les questions qui fâchent et celles qui font sourire, Nous vous avons donc préparé quelques questions qui intéresseront certainement nos spectateurs venu nombreux au Mans pour l'enregistrement.

Alors Z, sorciériste ou écologiste?

Z : Les deux bien sûr.

X : Gretel thumbarg - sincère ou manipulée?

Z : C'est pas parce que c'est une petite sorcière avec un syndrome de l'asperge qu'il faut pas l'écouter !

X : Selon vous , donc, elle n'est pas manipulée?

Z : Bien sûr qu'il y a du monde qui la suit derrière, mais n'empêche. Elle ouvre une voie pour la jeunesse et on en a besoin.

X : Votre militantisme,- si l'on peut appeler ça militer - vous le tenez de vos parents?

X : De ma mère.

X : Z, êtes vous une activiste des réseaux sociaux? c'est quoi votre outil?

Z La toile.

X : Vous parlez en #??

Z Bien sûr mais par écrit. Le # c'est un mode d'expression, on cisaille, on se lance. #metoo, par exemple ...c'était un vrai mouvement, un mouvement social

X : Un mouvement social? !!! Vous comparer des hashtags à des mouvements sociaux, des manifestations? vous savez ce que c'est un mouvement social?

Z : Plus de 200 000 000 de femmes qui témoignent, qui parlent...ça c'est pas une avancée sociale?!!!

X : À vous ça vous est arrivé? vous avez été agressée?

Z Non! Mais on parle pas de moi là ! Tout ce qui vous intéresse, c'est de faire de l'audimat, mais en fait vous vous en foutez de ce qu'on pense ! C'est pas parce que ça m'est pas arrivé à moi que je peux pas défendre la cause, chez moi, il y a des sorcières qui sont obligée de se cacher, c'est plus possible.

FICHE TECHNIQUE -1 « LE CHRONI-CONTE DE Z»CRÉATION DE LA CIE ALCYONE

Durée 35 min

Informations particulières

Besoin en personnel : 1 techniciens/régisseur

Pré-montage lumière / cadre de scène / son : 30 min (soirée)

Réglages lumière : 30 min (soirée)

Raccords : 45 min

Démontage : 15 min

spectacle adaptable conditions extérieures en journée (soirée = avec lumière)

-Accueil

Une pré-implantation du cadre de scène, lumières, son et espace public selon les propositions en amont du régisseur, est souhaitée avant notre venue. Si ce n'est pas le cas, le site doit être en état de marche à vide (pas de plan de feu à démonter, de pont à installer...) merci de nous prévenir afin de réorganiser notre implantation et temps d'installation.

Le lieu doit être en mesure d'accueillir 3 personnes avec toilettes, catering et eau.

-Plateau

Surface de scène idéale : 6m d'ouverture x 4m de profondeur

Surface de jeu minimum : 4m x 4m.

Pont lumière face/contre ou pieds dans la mesure du possible.

Configuration idéal : Spectateur face plateau dans l'axe assise du gradin.

-La régie

(la régie sera installée au plateau, lointain jardin et devra permettre la gestion du son (et de la lumière)

Pour conditions en soirée ou en intérieur :plan feu founit en amont, Le plan de feu peu être adapté si un plan de la salle ou de l'espace de jeu est founit en amont.

-Son Diffusion :

2 enceintes de puissance adaptée à l'acoustique du lieu en façade, et leurs amplis

- Son Micros :

2 micro type SM58 (au besoin la cie peut en apporter)

Console et régie :

Une console simple permettant le réglages des gains de 3 voies (2 micro/1 ordinateur)

1 raccord mini jack en régie

Contact technicien : Thomas " Tipy " Pujol

06.18.81.01.77 // thomas.pujol_om@yahoo.fr

FICHE TECHNIQUE - 2 « LE CHRONI-CONTE DE Z » CRÉATION DE LA CIE ALCYONE

-Lumière : si conditions extérieure en soirée.

Nous apportons :

- 1 ordinateur avec boîtier DMX (prévoir un départ DMX 512, 5 broches en régie) ,
- clavier MIDI.
- les gélamines

Nous avons besoin de :

- 12 circuits, 2kW minimum/circuit en DMX 512 (dont l'éclairage publique)
- 7 PC 1 kW, Type Robert Juliat
- 2 PAR64 équipés en lampes CP 95 (au besoin, la cie peut apporter les lampes)
- 2 PAR64 équipés en lampes CP 62
- éclairage publique gradué adapté à l'accueil public

Le plan de feu peu être adapté si un plan de la salle ou de l'espace de jeu est fournit en amont.

**Contact technicien : Thomas " Tipy " Pujol
06.18.81.01.77 // thomas.pujol_om@yahoo.fr**