

PROJET PEDAGOGIQUE SPECTACLE
« LES ASSASSINES CRISE »
SUR LE THEME DU « JEU PAR LE JEU »

La cie de la rOse labellisé ADAGE travaille régulièrement avec les adolescents, la question de l'aliénation à la pulsion est au cœur de son nouveau spectacle : « Les assassines crise » qui aborde différents sujets de société au travers d'un fil rouge, celui de l'addiction aux jeux vidéo et plus largement aux écrans.

L'originalité de ce spectacle est de proposer une inversion du schéma traditionnel du jeune en situation de dépendance aux jeux vidéo puisqu'il s'agit de deux mères de famille qui à leur tour basculent dans cet univers pour se retrouver prise en contradiction entre l'expression tempétueuse de leurs pulsions et leurs bons principes établis. Décalage bien sûr comique qui permet aux jeunes d'opérer ce « pas de côté » indispensable pour porter un regard sur leur propre pratique.

A partir du spectacle en représentations au PARI que la compagnie souhaite faire découvrir aux élèves, nous proposons en parallèle des ateliers d'initiation théâtre pour travailler sur la question du jeu par le jeu. Le jeu comme espace nécessaire d'expression de la pulsion qui ne met pas à mal la liberté d'autrui mais peut aussi devenir un espace d'aliénation et d'addiction dès lors que la frontière entre jeu et réalité n'est pas clairement établie. Dès lors il peut être plus question de « je dans le jeu » où l'on se perd.

Par le « jeu » du théâtre, nous proposerons sur un mode toujours « ludique » des exercices mettant en scène le « jeu » de la réalité virtuelle en travaillant notamment sur la question de frontière entre réalité et fiction, entre « je » et « jeu », ouvrant ainsi le champ à des questions sensibles qui dans la réalité mènent parfois à des situations de souffrance.

Un exemple d'atelier

Proposition pouvant s'enrichir des attentes du professeur et être modulé en fonction de l'âge des participants :

I/ Autour de la table.

Présentation de chacun : Qui joue aux jeux vidéo ? Pourquoi ? Qui fait du théâtre ?

Parallèle entre les deux univers, ressemblances et différences.

II/ Qu'est ce qui entre en jeu dans la création d'un personnage de fiction ?

Echauffement, jeux avec le corps : parties du corps impliquées en fonction de l'identité du personnage, l'espace, concentration/écoute, voix...

Exercices :

Raconter son jeu vidéo préféré avec un autre qui mime : deux personnages n'en font qu'un.

Troisième partie : Improvisation sur la question du je dans le jeu :

Exemple de canevas proposés :

Je joue en cachette au lieu de faire mes devoirs.

Stratégie pour que mes parents m'achètent un jeu.

Je surprends mon père qui joue en cachette.

Le père et le fils jouent ensemble, la mère se sent exclue.

Reprises sous forme d'impro dirigée, où l'on reprend le même scénario joué sur des angles différents, repérer les moments où le jeu aide à se sentir bien et les moments où il entraîne des complications dans la vie.

CONCLUSION