

ORIGINE DU PROJET

Avec cette seizième création notre enjeu est d'aller plus loin encore dans le domaine du fantastique et de l'imaginaire et donner, par l'utilisation des nouvelles technologies, une nouvelle dimension à nos spectacles.

Les nouveaux systèmes de communication, l'audiovisuel, l'informatique sont aujourd'hui les nouveaux horizons offerts aux jeunes qui se sont naturellement tournés vers eux et en sont devenus les acteurs passionnés.

L'art, et en particulier le théâtre, s'il veut survivre ne peut rester en marge de cette évolution mais doit être capable de l'utiliser au mieux afin de conquérir son public de demain.

Il comprend deux axes :

- d'une part, la mise au point d'un spectacle intégrant les nouvelles technologies
- d'autre part, la réalisation d'un logiciel-jeu pour micro-ordinateur établi selon les principes voisins de ceux du spectacle.

Le jeu de rôle ayant servi de base dramaturgique au projet.

LE SPECTACLE

Il s'agit d'un spectacle fantastique utilisant les nouvelles technologies :

- images de synthèse rétroprojetées sur écran géant
- vidéo
- illustrations sonores électro-acoustiques
- synthétiseur de voix
- diffusion du son en plusieurs points.

LE THEME

Une quête initiatique au cours de laquelle OXPCHAR se libère d'un monde en état de décrépitude pour tenter l'aventure, le jeu, à la recherche de la Pierre Bleue de Savannah...le bonheur ?

Le décor est constitué par les images de synthèse, l'image vidéo, les costumes, les masques et la musique. La machine théâtrale complète est une boîte noire intégrant ces éléments imbriqués les uns dans les autres et faisant partie du monde parcouru par OXPCHAR.

Le comédien, officiant neutre, habite un costume, l'anime et celui-ci devient par là-même élément de décor.

Les comédiens sont équipés de micro-émetteurs destinés à transformer leur voix, selon le personnage joué, au moyen d'instruments électroniques.

Ce travail de recherche musicale et sonore est sous-tendu par le caractère fantastique du texte et le jeu corporel des comédiens. Aux impulsions de la mise en scène (gestuelle particulière de chaque comédien) correspond un son.

La musique et l'ambiance sonore comportent un rôle dominant dans le spectacle. Elles nourrissent la vibration corporelle du comédien.

LE LOGICIEL ET LES ANIMATIONS INFORMATIQUES

Le logiciel reprend le thème et l'esthétique du spectacle et fonctionne sur le principe du jeu de rôles ou jeu d'aventures.

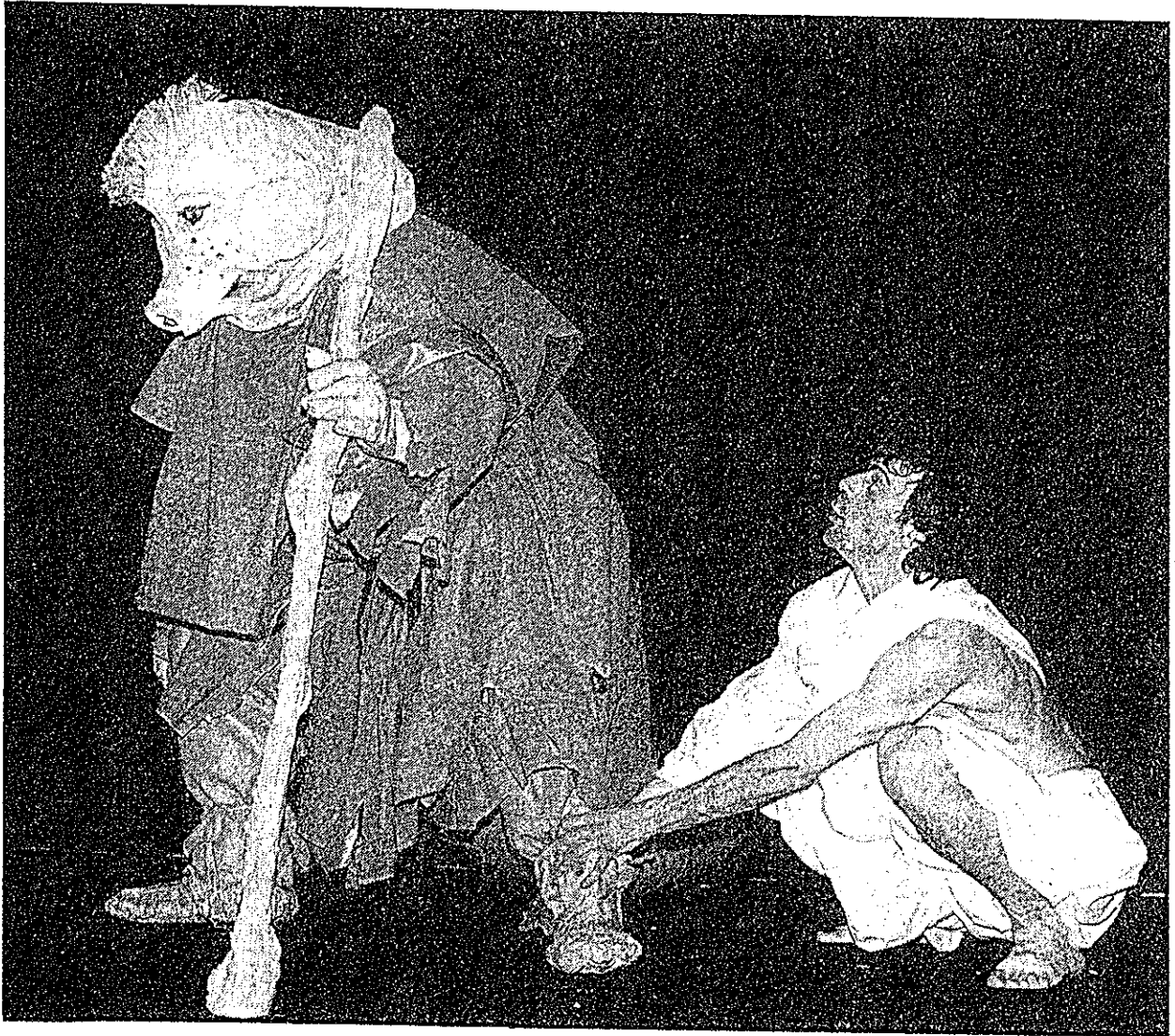
L'intérêt de la mise en relation spectacle vivant / informatique consiste à :

- donner la possibilité aux jeunes au sein de l'école, aux adultes dans le cadre des centres X 2000 ou autres, au tout public sur le lieu même des représentations de jouer sur l'ordinateur.

Le joueur bâtit son propre scénario, mène sa propre quête.

- il retrouve ensuite, sur scène, OXPCHAR et ses compagnons dans le scénario choisi par l'auteur et le metteur en scène avec autant plus d'attraits qu'il aura vécu un rapport personnel et individuel au jeu et partagé la vie des personnages.

Le logiciel, édité par ERE Informatique, est compatible sur tous les micro-ordinateurs Thomson, sur Amstrad et Nano-réseau. Il est en vente chez les revendeurs de jeux informatiques.



Palud, créature des marais, et Oxphar