

Même pas vrai !



Photo : Gilles Destexhe

Dossier d'accompagnement

LA BERLUE

Même pas vrai !

Un spectacle de La Berlue
Pour jeunes spectateurs à partir de 5 ans

Création le 19 juin 2016 à Ékla
(Centre Dramatique pour l'Enfance et la Jeunesse)
à Strépy-Bracquegnies (Belgique)
Présenté aux Rencontres de Huy en août 2017

Ahmed et Jo sont amis et musiciens et dès qu'ils sont ensemble, ils font une musique qui pique et rebondit et chatouille et gratte et caresse !

Aujourd'hui, ils jouent à un jeu vidéo. Le temps passe et Jo pense au concert qu'il faut répéter ! Ahmed promet d'arrêter le jeu dès qu'il aura atteint le niveau suivant, puis un autre, puis un autre...

« Même pas vrai ! », un spectacle de musique, d'images, de chair et d'os pour raconter notre rapport aux écrans.

Conception et mise en scène : **Luc Fonteyn**

Interprétation **Josselin Moinet** et **Ahmed Ayed**

Création image et vidéo : **Antonin De Bemels**

Scénographie et costumes : **Aurélië Borremans**

Création musicale et sonore : **François Nys**, avec la complicité des comédiens

Création lumières : **Benoît Lavalard**

Régie : **Benoît Lavalard**, **Benoît Guilbert** ou **Jérôme Dejean**

Construction : **Guy Carbonnelle**

Production : **Paul Decleire**

Spectacle accueilli en résidence de création à la Maison des Cultures et de la Cohésion sociale de Molenbeek, au Centre Dramatique de Wallonie pour l'Enfance et la Jeunesse - Ékla, à La Roseraie, à la montagne magique, au Centre Culturel de Braine-L'Alleud et au Centre Culturel de Tubize.

La Berlue est soutenue par la Fédération Wallonie-Bruxelles, service du Théâtre.

* * *

Contact :

Paul Decleire

La Berlue asbl

13, chemin du Puits

1180 Bruxelles (Belgique)

Tél : +32 28 80 21 20

Mobile : +32 497 57 17 87

paul@labeledue.be

www.labeledue.be

RÉSUMÉ

Ce matin, Jo arrive chez son ami Ahmed pour répéter. Ce sont deux musiciens et dans une semaine, ils vont jouer en concert.

Mais avant de commencer, ils allument un grand écran et commencent une partie virtuelle de ping-pong. Pendant qu'ils jouent, l'image du jeu se transforme lentement en un visage et bientôt un corps, des jambes et des bras lui poussent !

Très vite, nos deux amis jouent avec ce personnage et les voici dans un monde multiforme où ils doivent aider le bonhomme à éviter des obstacles et avancer. Toujours avancer. D'un niveau à l'autre.

Le temps passe, Jo se lasse et pense au concert qu'il faut préparer... Ahmed promet d'arrêter le jeu dès qu'il aura atteint un niveau, puis un autre, puis un autre... Lassé, Jo finit par s'endormir.

Lorsqu'il se réveille, il est seul. L'idée lui vient de rallumer l'écran et Ahmed apparaît alors dans l'image ! Il explique à Jo qu'il est au niveau 54 et qu'il va maintenant tenter le niveau 55 ! Jo n'en croit pas ses yeux ! Tout ça c'est n'importe quoi ! Même pas vrai !

Mais Ahmed n'en n'a rien à faire et il est maintenant en train de tenter le niveau 56, 57... Soudain, pris au piège, il explose en morceaux ! Le bonhomme du jeu vidéo réapparaît et s'empare des jambes, des bras, du corps et de la tête d'Ahmed.

Ahmed sortira du jeu vidéo puis, obnubilé par la quête des niveaux, y retournera. De plus en plus oppressé par le jeu, il suppliera Jo de l'en sortir.

Lorsqu'Ahmed revient à la réalité, il a peur et adopte des postures de combat. Amusé, Jo, fait les mêmes mouvements de combats que lui mais Ahmed laisse partir un coup et frappe Jo au ventre.

Finalement, ils retrouvent leur complicité et composent un morceau en s'aidant d'une application musicale, la lumière devient celle d'un concert et ils jouent ensemble.



Photo : Gilles Destexhe

Note d'intention

Aujourd'hui, notre représentation du monde passe de plus en plus par des images qui nous donnent à croire que la réalité est virtuelle et que tout ce qui est virtuel est réalité!

A mon sens, l'imagination nous est donnée en naissant. Dès les premiers instants de vie, nous interprétons ce qui nous entoure. Et cet exercice d'interprétation nous rend actifs et vivants!

Or, les écrans interviennent souvent et de plus en plus tôt dans la vie d'un enfant pour pallier à l'ennui. Et cet ennui, comme le disait Françoise Dolto, est vital pour la bonne marche de l'imagination de l'enfant. L'ennui peut, par exemple, amener l'enfant à transformer un chiffon en sorcière, un carton en château, une boîte de conserve en ballon... Il se sera confronté à cet ennui, il aura pensé, élaboré... toutes choses qui le mettent devant lui-même et l'oblige à réagir.

(...) « Nous avons appris, au fil des générations, à établir un équilibre intérieur subtil entre des besoins constamment en compétition : le lien avec les autres, le besoin d'être seul, les moments de lenteur, les moments de stimulation. Les écrans nous externalisent, fixent l'essentiel de notre attention en dehors de nous-mêmes. »

Christophe André – psychologies.com

A l'inverse, le jeu vidéo à trop forte dose, devient donc une fuite par rapport à la réalité alors même que l'enfant est en passe d'oser sa vie, tout simplement, en tentant ses propres expériences.

Il ne s'agit pas ici de rendre les "machines électroniques" démoniaques comme les fustigeait Léo Ferré, mais bien de poser la question de la place que prend l'image dans nos vies en mettant en miroir une relation réelle : l'amitié de Jo et de Ahmed et une relation virtuelle : celle d'Ahmed avec un jeu vidéo.

L'intérêt des jeux des écrans, est bien réel lorsqu'ils sont interactifs et accompagnés par un adulte ou un plus grand et cela dans une limite adaptée de temps d'activité et lorsqu'ils vont de pair avec l'apprentissage d'une autorégulation.

Les écrans ne nous menacent pas. C'est leur mauvais usage qui nous menace et l'Académie des sciences insiste résolument sur la nécessité de développer en famille et à l'école tous les usages possibles du numérique qui favorisent le développement émotionnel et cognitif de l'enfant.

Serge Tisseron - Le Monde.fr - 23.01.2013

« Même pas vrai ! » propose une situation théâtrale qui crée une tension entre la réalité et le virtuel, l'amitié et la solitude, la créativité de la musique et celle des écrans...

"Même pas vrai" pose la question de la prégnance des images toutes faites que nous proposent les jeux vidéo et ce dès le plus jeune âge.

Vivre au quotidien avec des images virtuelles les rend-elles vivantes? Non bien sûr. Mais quelle part de vivant leurs donnons-nous? Quelle part de nous-même?

Luc Fonteyn – metteur-en-scène

*L'esclavage prend de graves proportions
lorsqu'on lui accorde de ressembler à la liberté.*

Ernst Jünger, Revue « la délirante », automne 1979



Photo : Gilles Destexhe

Des questions autour de « Même pas vrai ! »

Les questions qui suivent sont un outil d'analyse post-représentation. Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive, elle peut être complétée par les enseignants et animateurs et faire l'objet de rebond dans les discussions avec les enfants.

Pourquoi Jo vient-il rendre visite à Ahmed ?

Au début, lorsque Ahmed et Jo répètent, pourquoi Jo a-t-il envie de jouer à un jeu vidéo ?

Pourquoi Ahmed décide de jouer aussi au jeu vidéo ?

Est-ce que le jeu vidéo voit Ahmed et Jo ? Les regardent ?

Est-ce que les personnages des jeux vidéo peuvent sortir de l'écran ?

Pendant qu'Ahmed et Jo jouent, est-ce qu'ils pensent encore à répéter ?

Est-ce que l'écran du jeu vidéo prend toute la place dans l'appartement d'Ahmed ?

Est-ce que, comme Ahmed, vous êtes déjà entré dans un jeu vidéo ? Est-ce que c'est possible ? Est-ce que vous avez déjà été coincé, comme Ahmed, dans un jeu vidéo ?

Est-ce qu'Ahmed est vraiment le meilleur, comme il le dit ? Est-il invincible ?

Pourquoi Ahmed semble sonné quand il sort du jeu vidéo ?

Est-ce que les jeux vidéo imitent notre façon de vivre ? Est-ce qu'ils nous ressemblent ?

Est-ce qu'Ahmed est vraiment en danger quand il veut échapper au bonhomme devenu un géant ?

Est-ce que Jo peut l'aider ? Est-ce qu'il y arrive ? Comment fait-il ?

À la fin du spectacle, comment Ahmed utilise-t-il la vidéo ? Pour quoi faire ?

Joue-t-il encore au jeu vidéo alors ?

La compagnie La Berlue

La Berlue est une compagnie, fondée fin mars 2008, pour réaliser des spectacles de théâtre à destination du jeune public.

La Berlue est composée de quatre personnes : Violette Léonard, Luc Fonteyn, Paul Decleire et Benoît Lavalard.

Un fonctionnement collectif, des responsabilités partagées, une longue pratique en commun, une belle complémentarité, font qu'il y a au cœur même de la compagnie, toutes les fonctions de base de l'activité théâtrale.

Nous aimons travailler ensemble. Notre complicité et nos différences nous enrichissent et font notre force.

Ce travail en équipe n'est cependant pas refermé sur lui-même.

Pour chaque projet, nous collaborons avec des artistes extérieurs à la compagnie, à qui nous laissons un large champ d'exploration et de créativité.

Créer, c'est parler de sa vision du monde. Interroger le monde, interroger la manière d'être au monde, mettre en commun cette émotion et faire en sorte qu'elle puisse être partagée par des enfants, mais aussi par leurs parents, leurs enseignants, les adultes.

Nous croyons que questionner le monde de façon libre et ouverte peut permettre de le transformer.

Nous avons envie de parler aux enfants, du pouvoir qu'on a en soi de décider de sa vie.

Ce sont des valeurs que nous défendons haut et fort et qui sont présentes dans *Remue-Ménage chez Madame K*, *Toute Seule*, *Le grand rOnd*, *L'Ogrelet*, *Même pas vrai !* et *Être le loup*.

Faire un spectacle de théâtre c'est comme marcher sur un fil, c'est une question d'équilibre.

Nous cherchons à créer un langage simple, visuel et inventif qui parle à tous les sens tout en étant au service d'un propos qui nous intéresse, nous émeut et nous interroge.

www.laberlue.be

[www.laberlue.be/Même pas vrai](http://www.laberlue.be/Même_pas_vrai)

Historique de la compagnie La Berlue

2009 : **Remue-ménage chez Madame K** (à partir de 5 ans) d'après l'album de Wolf Erlbruch. Avec Violette Léonard et Benoît Lavalard. Mise en scène Luc Fonteyn.

prix Kiwanis 2009

150 représentations entre 2010 et 2012, essentiellement en FWB.

2011-2012 : **Toute Seule** (à partir de 5 ans), d'après un album illustré de Grégoire Solotareff. Avec Bénédicte Mottart, Céline Taubennest et Luc Fonteyn. Mise en scène Violette Léonard.

mention du jury pour l'espièglerie de sa mise en scène et le coup de cœur de la presse

200 représentations entre 2012 et 2017 en FWB, France, Suisse.

2013 : **Le grand rOnd**, projet de création collective (à partir de 3 ans).

Avec Violette Léonard et Luc Fonteyn. Mise en scène Valérie Joyeux.

prix de la Ministre de l'Enseignement Fondamental

450 représentations entre 2013 et 2017 en FWB, France, Luxembourg, Allemagne, Japon, Québec, Brésil, Burkina Faso.

2015 : **L'Ogrelet** de Suzanne Lebeau (à partir de 8 ans).

Avec Violette Léonard et François Gillerot. Mise en scène Paul Declaire.

110 représentations entre 2015 et 2017, en FWB et en France, à suivre en 2018.

2016 : **Même pas vrai !** (à partir de 5 ans) création de Luc Fonteyn, vidéo de Antonin De Bemels.

Avec Ahmed Ayed et Josselin Moinet. Mise en scène Luc Fonteyn.

Démarrage de la tournée en 2017/2018

2017 : **Être le loup** de Bettina Wegenast (à partir de 8 ans)

Avec Violette Léonard, Luc Fonteyn et Paul Declaire. Mise en scène David Quertigniez et Nathalie Laroche.

Dès 6 ans

Même pas vrai !

La Berlue



Des stores colorés, un frigo très présent

et un décor Ikea: nous voici plongés dans l'ambiance des années 80 aux côtés d'Ahmed(Ayed) et Jo (Josselin Moinet), deux copains musiciens qui se retrouvent pour répéter à une semaine de leur concert. Et dont les tempéraments diffèrent autant que leur conception de la musique. Tandis que Jo, consciencieux, ne veut perdre une minute et dévoile une approche plus classique, Ahmed, inventif, doit d'abord

respecter son corps et lui laisser le temps de se réveiller... Tout un rituel. Il se laissera ensuite happer par le jeu vidéo, celui qui aspire et dévore le temps. Mais dont les détours semblent avoir d'insoupçonnés bienfaits. Une tranche d'adolescence mise en scène par Luc Fonteyn où nos rapports aux écrans sont racontés en intelligence, en musique et surtout, en images numériques.

→ paul@laberlue.be ou 0497.57.17.87

Critique - Jeune Public - Huy

Même pas vrai

Pas si faux, loin s'en faut

Par Michel VOITURIER

Publié le 3 septembre 2017

L'emprise des jeux vidéo risque de tourner en addiction si personne n'y prête attention. Même s'il y a en ces programmes ludiques des potentiels d'imaginaire susceptibles de stimuler durablement la créativité

Deux musiciens, Ahmed Ayed et Josselin Moinet, s'apprêtent à répéter avant un concert. Ils sont tellement habités par leur musique qu'ils parviennent à composer en improvisant avec les ustensiles de leur petit déjeuner. Mais existe aussi l'habitude des jeux vidéo.

Ils ont envie d'une partie avant que la répétition commence véritablement. Hélas, une partie entraîne une autre, puis encore... L'esprit de compétition s'installe et régenté tout. Le besoin d'être le meilleur pour être au-dessus de l'autre prend le pas sur le reste. Tant et si bien qu'Ahmed se retrouve dans le jeu, à l'intérieur, prisonnier incapable de se délivrer sans l'aide de son ami.

La pièce de la Berlue évolue sur plusieurs niveaux. La musique d'abord, les jeux vidéo ensuite et, par conséquent, le rôle des images dans notre quotidien. S'y adjoint la démonstration de la difficulté à s'échapper de l'addiction une fois qu'on est envahi par elle. Derrière ces pistes se dessine une réflexion sur l'importance de l'imaginaire pour s'adonner à la création ainsi qu'une autre sur l'amitié et la solidarité.

L'interaction entre les parties filmées et la présence réelle des acteurs dynamise l'action sans éviter quelques longueurs. Le duo musicien s'amuse manifestement des situations qu'il crée. Sa bonne humeur est communicative et ses notes entraînantes.

Source : www.ruedutheatre.eu

Suivez-nous sur twitter : [@ruedutheatre](https://twitter.com/ruedutheatre) et facebook : facebook.com/ruedutheatre

Tweeter

AA⁺ | AA⁻ | AA⁰

OÙ ?

Huy - Rencontres du Théâtre Jeune Public
- Belgique

Le 24/08/2017 à 10h 13h

Salle de l'École normale

Avenue Delchambre

Téléphone : 00 32 42 37 28 80 .

Revoir L'Ogrelet Le grand rond

Réserver

A PROPOS...

Même pas vrai

de Ahmed Ayed, Josselin Moinet
de 5 à 9 ans

Jeune Public

Mise en scène : Luc Fonteyn

Avec : Ahmed Ayed, Josselin Moinet

Création images, vidéo Antonin De Bemels

Scénographie, costumes Aurélie Borremans

Création musique, arrangements François Nys

Création lumières Benoît Lavalard

Régie Benoît Lavalard, Benoît Guilbert ou Jérôme Dejean

Durée : 45'

Photo : © Gilles Destexhe

Production : La Berlue

Résidences : Centre dramatique de Wallonie pour l'Enfance et la Jeunesse, Maison des Cultures et de la Cohésion sociale (Molenbeek) , Centre culturel de Braine-L'Alleud, La Roseraie, La Montagne magique, Centre culturel de Tubize

ALLER PLUS LOIN

Revoir :

<http://www.ruedutheatre.eu/article/3091/l-ogrelet/>

<http://www.ruedutheatre.eu/article/2263/le-grand-rond/>

Voir : Steven Lisberger, *Tron* (1982), DVD, Walt Disney Pictures, 2005