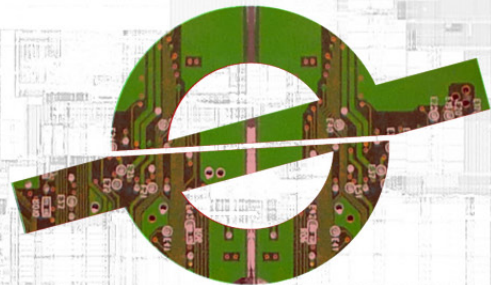




Cie PLANET PAS NET
ConCocteurs d'ailleurs



BORNE ITINÉRANTE DE VIRTUALISATION DU RÉEL

5 ruelle du Colombier / 78 410 Nézel

01.30.91.06.98 / 06.20.44.67.01

planetpasnet@yahoo.fr

www.planetpasnet.com

AVANT PROPOS

La fonction première des jeux vidéo semblant être d'immerger dans d'autres mondes, on pourrait les considérer avant tout comme du divertissement. Mais le jeu vidéo tend à devenir autre chose, à faire plus. Avec le développement des « serious games » émergent de nouvelles fonctionnalités: éduquer, former, influencer...

Il pourrait devenir «un des principaux outils dont nous ferons usage au XXIe siècle pour nous comprendre et comprendre ce qui nous entoure.»⁽¹⁾

Fournir de l'ailleurs, des éclairages singuliers sur notre monde, n'est-ce pas en partie ce que l'on attend de l'art ? Alors le jeu vidéo pourrait devenir de l'art ?

Hier les peintres... Demain les concepteurs de jeu vidéo?

En attendant d'être absorbé par les mondes de l'art, le jeu vidéo maintient son statut de loisir et propose aux joueurs un espace de revanche sociale. Après une journée passée à subir le monde, allumer sa console pour être le centre d'un univers dans lequel on est indispensable stimule l'ego, caresse notre besoin de reconnaissance, purge notre violence contenue.

Transgressions inenvisageables ou inenvisagées dans la vie, dans le jeu nous sommes responsables mais rien n'est irrémédiable... Nous pouvons y éprouver notre liberté sans en payer les frais.

Je suis roi du monde, dans ce monde virtuel.

Mourir ?

Perdre ? → Si je veux, tout recommence.



⁽¹⁾ Chatfield Tom, Si c'était de l'art, in courrier international, numéro 981, aout 2009.

«Le secret douloureux des Dieux et des rois :
c'est que les hommes sont libres [...],
et ils ne le savent pas.»

Jean Paul Sartre, *Les mouches*.



MANIMO! est un spectacle de rue itinérant qui joue et se joue des codes du jeu vidéo.

Le public explore l'interactivité au gré des villes en manipulant nos comédiens grâce à un joystick.

Chaque joueur vit une expérience singulière, corollaire de ses choix successifs.

Nous proposons un cadre à l'intérieur duquel il a le sentiment de naviguer comme bon lui semble.

Il plonge dans des tableaux qui prennent pour décor le site où ils se déploient.

Nos comédiens en chair et en os simulent d'être virtuels, et sont tantôt autonomes, tantôt joystick-guidés par le joueur, lui-même influençable par le reste du public qui trouve là son rôle à jouer.

Mais rassurons-nous : cette manipulation ne pose aucun problème éthique puisque l'interface joystick confère à l'ensemble un aspect ultra-ludique...

Subsiste une question : Mais qui manipule qui?



« Quelle jubilation de manipuler de vrais personnages en chair et en os, qui réagissent instantanément aux injonctions de votre main !
Un VRAI jeu vidéo qui s'installe n'importe où, avec de VRAIS personnages !
C'est le pari de la Cie Planet Pas Net qui propose un spectacle éminemment interactif dans lequel les plus rétifs cèdent au plaisir du jeu vidéo. »

Lara Saabach, *festival Toumélé.*



Une personne volontaire du public prend les commandes du joystick. Guidé par notre comédien présentateur, il apprend les commandes et se familiarise avec le mode de jeu dans une séquence d'entraînement. Celle-ci terminée, il entre dans le jeu à proprement parler.

Il choisit dans notre galerie de personnages celui qui sera son avatar pendant la durée du jeu. Nos personnages ont en commun d'être des minables attendris-sants désireux de péter les murs de leurs impasses de vie. Femme enceinte eseuulée, beau gosse dépressif, adolescent perdu ou rombière remettent leur destinée entre les mains du joueur.

Les sauver par l'argent? Par le suicide?
Les ragaillardir par l'amour?
Leur trouver à boire? Des gens sur qui taper? Un métier?
Esquiver cet ami qui raconte toujours sa vie sans se soucier de savoir si ça intéresse?

Sauver le monde?

A chaque étape, les modes de jeux varient : course contre la montre, combat, jeux de précision, de réflexion...

Des séquences cinématiques entrecoupent les phases de jeu. Séquence pré-écrites sur lesquelles le joueur n'a aucune influence, elles apportent des éléments narratifs : chorégraphies de victoire ou de défaites, passage d'un niveau de jeu à un autre...



Reliés à une puce électronique qui transforme les impulsions électriques en signaux sonores, nos joysticks font parvenir les ordres au comédien via une liaison HF.

Constitués d'éléments mécaniques et électroniques de bornes d'arcade assemblés par nos soins, légers, ils sont tantôt porté par le joueur grâce à un système de harnais, tantôt posés sur un socle.

Le stick permet de donner les directions, le bouton «**A**» commande la parole (différente en fonction des situations), le bouton «**B**» ordonne une action (différente en fonction des jeux), le bouton «**Y**» fait sauter le comédien, le bouton «**X**» déclenche un coup spécial (différent en fonction des personnages).

Le comédien présentateur porte un système son qui lui permet d'amplifier sa voix, mais aussi de diffuser des musiques et des bruitages qui rythment les actions.

Joysticks, liaisons HF et système son fonctionnent sur batterie et bénéficient d'une autonomie de 4 heures.

Nous transportons avec nous des éléments scénographiques mobiles qui nous servent à la fois de coulisses et de loges. Leurs parois comportent des trappes qui permettent de faire apparaître ou disparaître des objets.



PRINCIPES DU JEU D'ACTEUR

Rythmé par des boucles plus ou moins longues, le personnage virtuel répète ses gestes à l'identique. Certes l'innovation technologique tend à estomper cette caractéristique, mais elle subsiste, et reste paradigmatique du médium.

Même quand il ne fait rien, le personnage virtuel gigote légèrement et de temps en temps, nous donne à voir ses petits tics. Procédé simple inventé par les concepteurs de jeux pour donner l'illusion de vie à ce qui n'en a pas. Illusion absurde de vie, qui reprise par des êtres humains, leur donne un air virtuel.

Le personnage de jeu vidéo a une mémoire de poisson rouge... il passe sans transition d'un état à un autre, change brusquement posture physique et expression de visage.

Nos comédiens évoluent en 2D dans un univers en 3D, appréhendent l'espace comme une succession de parallèles et de perpendiculaires qui s'enchaînent à l'infini...

A bas les diagonales!

A mort les arrondis!

Le monde est un tas de pixels.

Ils sont anti-naturels nos personnages... pour faire douter du réel... le vernir de virtuel.

Nous avons abordé ce travail par le biais de la danse hip-hop, sous la direction de Ucka Ludovic Ilolo, danseur et chorégraphe de la compagnie « Les Gens De... ».



CALENDRIER

En septembre 2010, nous avons présenté à 3 reprises le travail en cours : dans le cadre du festival Toumélé et à la Maison Folie de Lille Moulins. Ces présentations nous ont permis de constater que l'interactivité du projet ne se situe pas seulement entre le joueur et nous, mais nous relie bel et bien au public dans son ensemble. Il est donc indispensable de présenter aussi régulièrement que possible le travail en cours car ce projet n'existe pleinement que dans sa rencontre avec le public.

Aujourd'hui nous avons besoin de réaliser de nouveaux éléments scénographiques, de développer les modes de jeu, d'approfondir nos personnages, et de multiplier les présentations publiques.

Janvier 2011 : du 3 au 7, construction à Nil Obstrat (95)

Février 2011 : du 8 au 11 & du 22 au 25, répétitions à la CLEF (78)
du 15 au 18, construction à Nil Obstrat

Mars 2011 : du 7 au 9, répétitions dans nos locaux
du 14 au 16, construction à Nil Obstrat

Avril 2011 : du 18 au 23, & du 25 au 30, répétitions à Nil Obstrat

Dès Mai 2011 : Diffusion du spectacle.

Septembre 2011: Cergy Soit!



FICHE TECHNIQUE

MANIMOÏ est destiné à être joué dans des espaces publics (rue, parc, lieu historique...) et peut s'adapter à des architectures.

Tous publics, diurne, il peut néanmoins être joué de nuit.

MANIMOÏ est un spectacle itinérant qui se pose de temps à autres quand c'est nécessaire pour le jeu.

Pendant 2 heures, les parties s'enchaînent et les joueurs se succèdent aux commandes.

Il est possible d'avoir 2 bornes qui évoluent simultanément et se rencontrent épisodiquement.

1 borne : Equipe artistique et technique 6 personnes.

PRIX DE CESSION : **3000** euros

+ défraiements

+ SACEM/SACD

2 bornes : Equipe artistique et technique 10 personnes.

PRIX DE CESSION : **4500** euros

+ défraiements

+ SACEM/SACD

Prévoir en amont un repérage d'une demi journée.

Prévoir un lieu abrité, au moins des regards, avec une arrivée électrique 16A, pour le montage des éléments scénographiques. Nous avons besoin au minimum d'une surface de 30 m², et si le lieu est couvert, une hauteur sous plafond de 2m20 suffit.

Prévoir loges avec miroir, point d'eau et prises électriques pour la préparation des comédiens.

Prévoir gardiennage du matériel sur le temps du repas.

Il faut compter quatre heures entre le moment où nous arrivons et le moment où nous sommes prêts à jouer, et deux heures entre le moment où nous avons achevé la représentation et sommes prêts à repartir.

Hébergement la veille et/ou le soir même en fonction de la distance entre le lieu de représentation et nos locaux qui sont situés dans les Yvelines.

L'association n'est pas assujettie à la TVA.

Cie PLANET PAS NET

ConCocteurs d'ailleurs

PLANET PAS NET propose des spectacles qui «explosent» les genres. Nappés d'humour, saupoudrés de visuels léchés, ils flirtent avec l'absurde.

Théâtre cinématographique, déambulation d'échassiers marionnettistes, entre-sort interactif...
Chaque nouvelle création est pour nous l'occasion d'aller voir ailleurs si nous y sommes.

Convaincus que c'est à nous d'aller à la rencontre des publics, nous nous reconnaissons comme **compagnie de théâtre de rue**, même si tout cela n'est sans doute pas affaire de site, mais plus affaire de préoccupations et de langage. Peut-être l'art s'est-il autonomisé au point d'opérer une rupture avec l'autre, celui qui n'appartient pas aux mondes de l'art?

Entre art élitiste et culture audiovisuelle, nous cherchons des chemins de traverse.

Et puis ce cloisonnement de notre société... C'est préoccupant.

Adieu banc public ! Je peux vivre sans sortir de chez moi grâce au confort moderne hypertrophié par la tentaculaire toile du net.

Quel est notre rôle ? Reconstituer des places publiques ?

Dehors ? Dedans ?

Peut-être nos spectacles sont-ils des fantômes de bancs publics ?

Des spectres «tous publics», sporadiquement bousculants, qui traversent avec allégresse les frontières entre disciplines.



SOUTIENS/PARTENAIRES

- Conseil Général du Val d'Oise
- La direction de la culture et des sports de la ville de Cergy, festival Cergy Soit! (95)
- La maison Folie de Lille Moulins (59)
- Le festival Toumélé (78)
- La CLEF (78)
- L'espace Georges Sadoul (88)

val
d'oise
le département

Toumélé



cergy

LA CLEF
CULTURE, LOISIRS ET FORMATION

Ville de Lille
CULTURE

SAINT
DIÉ
DES
VOSGES
Espace Georges-Sadoul



photos: Jean Michel Hequet
Montages photos: Christopher Haesmans

Cie PLANET PAS NET

5 ruelle du Colombier / 78 410 Nézel
01.30.91.06.98 / 06.20.44.67.01

planetpasnet@yahoo.fr

www.planetpasnet.com

