

ON NE BADINE
PAS
AVEC L'AMOUR



D'après A. de Musset



Redécouvrez l'œuvre de Musset dans un jeu démoniaque !

Le Baron souhaite marier son fils Perdican et sa nièce Camille. Mais si les sentiments sont présents, l'orgueil empêche les amis d'enfance de parler à cœur ouvert. Leurs retrouvailles prennent alors la forme d'un jeu macabre orchestré par une présentatrice diabolique. Le plateau de cette émission steampunk révèle avec cruauté les faux-semblants des personnages. Entre dissimulations et joutes verbales, la volonté de piquer l'autre pourrait bien avoir des conséquences dramatiques...

Bienvenue dans un jeu de
manipulation dont vous ne sortirez
peut-être pas indemnes !



Note d'intention

Un anti jeu de l'amour et du hasard

Chez Musset, pas de hasard ! Nous insistons sur les échanges sont souvent forcés, organisés, exploités... Il s'agit d'une mise en scène permanente dans laquelle chacun est soucieux de l'image qu'il renvoie et parfois même qu'il se renvoie ! Si Camille et Perdican pensent maîtriser les règles du jeu, gare à ceux qui les ignorent, comme Rosette qui en paiera le prix fort ... Nous avons renforcé cette inégalité par des flash-back qui mettent en relief la profondeur et la complexité du sentiment amoureux.

Un cabaret démoniaque

Cet univers de manipulation où tout le monde se regarde nous a fait penser aux émissions de télévision. C'est donc dans ce contexte que nous avons transposé l'œuvre de Musset : le Baron fait venir Camille et Perdican pour un mariage arrangé en direct. Les codes du théâtre se mêlent alors à ceux de la télévision, dans des scènes attendues : la rencontre, les rendez-vous, les fiançailles.

Sur un plateau télé à l'ambiance steampunk, les événements sont orchestrés par une présentatrice machiavélique et une intelligence artificielle figurée par un écran. Tout comme les personnages dans Musset, celles-ci sont prêtes à tout pour faire des expériences sur le couple et forcer la relation.

Une pièce interactive

Nous avons souhaité donner au public toute sa place dans ce spectacle. Public de la représentation, il se retrouve également avec un rôle à jouer : il est le public de l'enregistrement de l'émission. Et il vote ! La pièce prend une tournure interactive, puisque ses choix ont une influence sur la mise en scène. Si les premiers votes sont plutôt ludiques (« la première rencontre doit-elle se passer au restaurant ou au cinéma ? »), ils prennent une dimension de plus en plus inquiétante quand les choix ont des conséquences sur les personnages ou posent des questions éthiques.

Notre pièce souhaite faire réfléchir aux limites de chacun face à son expérience de spectateur.

Le dispositif de l'émission mettre-t-il à distance votre sens moral?

Le plaisir du jeu sera-t-il plus fort ?

Jusqu'où serez-vous prêts à badiner avec l'amour?



Notre "intelligence artificielle",
le Matchmacoeur,
qui lance les votes du public.
Les spectateurs choisiront-ils par exemple
d'assister aux derniers instants de Rosette?

La Fabrique à fantaisies

SIRET : 899 339 550 00019

Numéro Licence : PLATES-D-2021-
007481

Contact :

06 60 99 94 27

lafabriqueafantaisies@gmail.com

