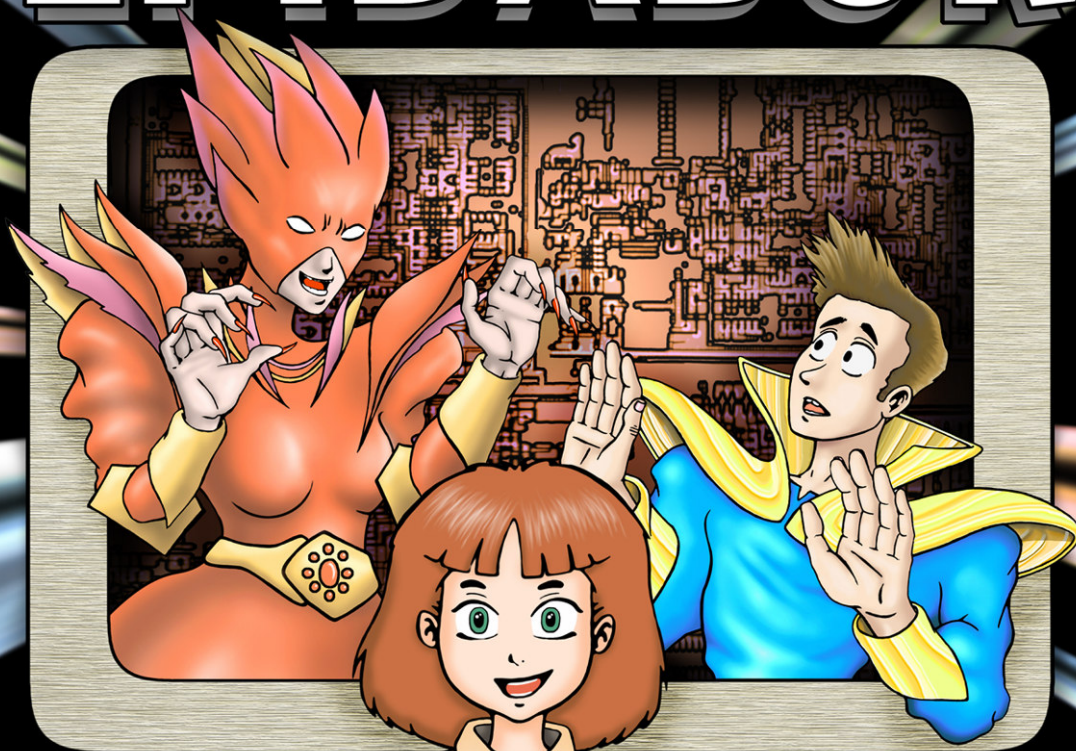


Les Globe Trottoirs
présentent

IL FAUT SAUVER LE PRINCE EPIDABOR



UGO
B'1



IL FAUT SAUVER LE PRINCE EPIDABOR

Ecriture et interprétation

Marie-Hélène Taisne
Anne Stösser
Stéphane Reboul

Ecriture et mise en scène

Jean Christophe Smukala

Décor

Conception et construction : Stéphane Reboul
Création graphique : Claire Arminjon

Accessoires

Marie-Hélène Taisne et Stéphane Reboul

Costumes

Pierre Boiteux et Sara Prineau

Chansons

Paroles et musiques : Stéphane Reboul
Arrangements : Joshua Darche

Bruitages

Adrien Françoise et Jean-Christophe Smukala

Illustration

Ugo Bimar

*La Compagnie Les Globe Trottoirs est subventionnée par Le Conseil Général
des Hauts de Seine et par la Mairie de Boulogne-Billancourt*

Compagnie Les Globe Trottoirs
31 rue des Abondances, 92100 Boulogne-Billancourt
Tel/fax : 01 45 26 06 81 / 06 98 33 86 40
e-mail : contact@globetrottoirs.com
Site Internet : www.globetrottoirs.com

L'histoire : Alice au pays des pixels



Marianne, une petite fille espiègle, veut à tout prix essayer le jeu vidéo de son frère : un duel entre la méchante Yakapa et le Prince Epidabor.

Elle joue si mal que l'ordinateur s'emballe, rendant leur autonomie aux deux personnages. Yakapa, excédée de frapper sur Epidabor, décide alors de quitter le jeu en kidnappant le Prince dont elle est amoureuse.

Il ne reste à Marianne qu'une solution : plonger de l'autre côté de l'écran, dans le monde d'Internet pour les retrouver.

Au cours de sa quête, elle rencontre Indikus, un moteur de recherche génial et fantaisiste qui lui fournit l'équipement magique nécessaire sur internet.

Elle fait également la connaissance de Boufftout un virus gentil et maladroit et doit affronter Monzoeil.beurk un site effrayant prêt à lui arracher les yeux.

Au terme de ces épreuves, Marianne est enfin prête à affronter Yakapa et à sauver le prince Epidabor.



L'univers : donner corps au virtuel

Le propre d'internet est qu'il nous est familier sans que nous en connaissions le fonctionnement effectif. Que se passe-t-il derrière l'écran ?

Ce mystère et le caractère virtuel d'internet constituaient des bases formidables permettant de créer un univers totalement irréel, décalé, loufoque.



Grâce à un décor mobile et polymorphe, le spectateur est donc transporté d'une chambre anodine dans un espace mystérieux constitué de tubes et de circuits. L'utilisation de matières flexibles et plastiques rend possible la concrétisation du monde totalement onirique et labyrinthique du Web.

Internet étant aussi l'espace de l'intuitif et de la pensée analogique, bref le lieu de toutes les collisions, nos costumes font référence à trois univers très différents : les vêtements préadolescents contemporains de Marianne tranchent avec les tenues clinquantes de Yakapa et Epidabor qui rappellent le style « mangas ». Quant aux personnages caractéristiques d'internet, ils portent des costumes grotesques proches du monde des bouffons.

Enfin, pour souligner le caractère multimédia d'internet, nous avons également choisi de créer un réel univers sonore pour accompagner et soutenir la narration et les changements de décor avec des bruits étranges, des sons mécaniques et des chansons aux mélodies entêtantes.

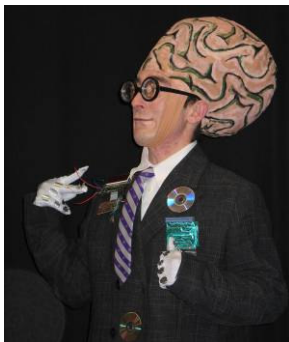
Les personnages : fantaisie et humour

Marianne, une héroïne très contemporaine. Elle est l'incarnation même du public : une enfant moderne, curieuse, facétieuse et en recherche constante d'aventure. Elle est le passeur entre le monde virtuel d'Internet et le monde réel du public. Elle ouvre la porte du spectacle aux enfants, leur permettant d'agir sur le cours de la narration.

Le prince Epidabor, peureux et obtus. Ce personnage tourne complètement en dérision l'image traditionnelle des princes charmants forts et vaillants. Sous son costume pailleté de prince, apparaît un personnage borné et bravache, tétanisé par l'idée même de se battre.



La mystérieuse Yakapa. C'est le personnage le plus humain de cette pièce peuplée d'étranges créatures. A travers Yakapa le spectateur découvre la dualité qui fait chacun d'entre nous. Derrière la méchanceté du personnage se cache en fait une profonde blessure.



Indikus, le moteur de recherche. Créature mi-humaine mi-machine, il jaillit du décor à la demande, tel le génie de la lampe. Sautillant et extravagant, Indikus est, comme tous les génies, un peu fou.

Au-delà de ces facéties, il incarne la figure parentale qui dirige Marianne dans son aventure en lui prodiguant des conseils sages et avisés. Il est la voix de la raison qui aide à faire les bons choix et à grandir.

Boufftout, un virus finalement bien sympathique. Zozoteur, gaffeur, pleurnicheur, avec son air de gros scarabée cabossé, Boufftout est de loin le personnage le plus attachant de la pièce. Il correspond parfaitement à l'état d'esprit du spectacle : tout en décalage. Ses vaines tentatives de méchanceté ne font que le rendre plus attendrissant. On rit de bon cœur de ses pitreries.



Monzoeil.beurk, le site de hackers. Dépourvu de visage et armé d'instruments contondants, ce « personnage-décor » est le seul véritable « méchant », qui n'évolue pas au cours de l'histoire. Il représente l'ultime épreuve que Marianne doit affronter pour se montrer digne de rencontrer Yakapa et de sauver Epidabor.

Le public, un personnage inattendu. Ce personnage est d'abord un peu timide, ne sachant pas vraiment quelle place il peut occuper. Puis, au fur et à mesure, il s'affirme spontanément en tant qu'alter ego de Marianne, la conseille et l'accompagne dans ses aventures. Un lien se crée rapidement entre lui et l'héroïne, lien qui lui permet d'entrer entièrement dans le spectacle et d'oublier son rôle traditionnel de simple spectateur.

Note de création : une invitation au voyage

Comme dans tous les contes de fées, il s'agit d'un voyage dans un monde magique, peuplé de personnages bizarres, mystérieux, drôles, bienveillants ou méchants.

Comme dans tous les contes de fées, comme dans tous les voyages, l'héroïne apprend le courage face à l'inconnu, elle découvre l'autonomie et le respect des autres, la difficulté de choisir aussi.

Marianne, aidée par les enfants qu'elle emmène avec elle, vit un vrai conte de fées.

Seulement, voilà...

Nous aimons la comédie, le détournement, le non sens.

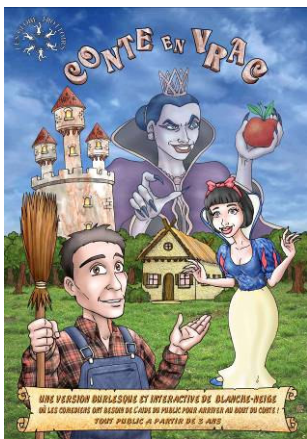


Alors le héros n'a d'héroïque que le costume, la méchante est amoureuse, le moteur de recherche est fou, le virus est gentil et le site monstrueux chante des berceuses.

Au-delà du décor, des bruitages, de la musique, ce sont les comédiens qui, par leur jeu, leur interaction avec le public, donnent vie et réalité à ce petit monde virtuel.

Ça s'appelle du théâtre, une autre forme de voyage.

La Compagnie Les Globe Trottoirs, un espace de création pour le théâtre jeune public

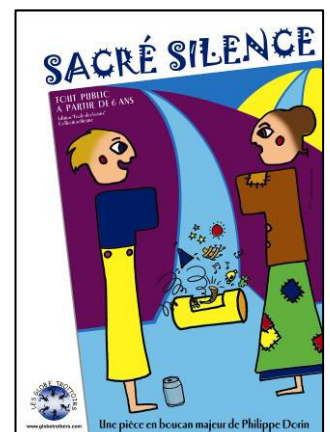


Avec trois spectacles jeune public, *Conte en vrac* (créé en 1998), *Il faut sauver le Prince Epidabor* (2002) et *Sacré Silence* de Philippe Dorin (2004), La Compagnie Les Globe Trottoirs a pour maître mot de toujours surprendre en explorant dans chacune de ses productions un univers différent.

Pour nous, « spectacle pour enfants » ne doit pas être synonyme de « spectacle au rabais », tant en matière de qualité de jeu qu'en matière de recherche scénographique. Le respect de notre public se manifeste par la mise en œuvre de la même rigueur de construction et du même travail théâtral que ceux qui président à la création d'un spectacle pour adultes.

A travers nos créations, nous exprimons avant tout une volonté de faire découvrir au jeune spectateur le monde du spectacle vivant et lui donner l'amour du théâtre.

Les comédiens de la compagnie animent également des ateliers théâtraux en milieu scolaire, hospitalier ou associatif. Ils ne cherchent pas à former de futurs comédiens selon une quelconque "méthode" mais essaient simplement de faire partager leur passion à des enfants ou des adolescents.



Fiche technique

Public :

Tout public à partir de 5 ans

Jauge maximale conseillée : 250 spectateurs en séance tout public ; 150 en séance scolaire

Durée : 1 heure

Conditions techniques :

- **Espace de jeu nécessaire** : Ouverture : 6m ; profondeur : 5 m ; hauteur : 3m minimum
- **Montage** : 4 h
- **Son** : lecteur CD, retours sur scène, 3 Micros HF et un compresseur pour les salles de plus de 200 places
- **Lumière** (modulable en fonction du lieu) : 30 PC 1 000 ; 6 découpes

Tarif : nous consulter

Défraiements :

Restauration pour 4 personnes

En dehors de la région parisienne : frais kilométriques (0,50 € par Km parcouru) et, si nécessaire, hébergement pour 4 personnes

Références

Une centaine de représentations depuis 2002

Théâtres et centres culturels

MJC Mercoeur, Théâtre la Fenêtre, Espace Reuilly (Paris),

Théâtres et centres Culturels de Viroflay, Garches, Rueil-Malmaison, Courbevoie, Bois d'Arcy, Saint-Pierre du Perray, Cachan, Saclay, Limours, Magnanville, Gentilly, Eaubonne

Festivals

Festival Les Pestacles du Parc Floral, Festival de Maisons-Laffitte

Comités des fêtes et associations locales

Chalette sur Loing ; Larchant ; Bréval, Ermont, Le Plessis-Bouchard

Centres d'animation et centres de loisirs

Centre C. Cros, Meaux ; Centre Porchefontaine, Versailles ; Centre Fragonard, Mantes la Jolie

Médiathèques et ludothèques

Médiathèque de La Ferté-Alais ; Médiathèque du Plessis Trévisé ; Médiathèque d'Evreux ; Bibliothèque de la Ville du Bois ; Médiathèque de Serris (Marne La Vallée)

Écoles

École Active Bilingue, Paris ; Ecole Sainte-Marie, Les Mureaux ; École du Port, Étampes ; Ecoles de Vernouillet

Revue de presse

Janvier 2002 – mars 2005



Corinne Nèves, 9 janvier 2002

Un conte moderne sur fond d'Internet

Une fois de plus, la compagnie Les Globe Trottoirs entraîne le jeune public dans sa folie douce. Avec le spectacle « Il faut sauver le Prince Epidabor », on se retrouve en compagnie de la petite Marianne qui n'hésite pas à pénétrer le monde d'Internet pour délivrer un héros de jeu vidéo. En justaucorps bleu flash, ceinturé d'or, le prince Epidabor – c'est lui le héros – est en fait prisonnier de Yakapa, une méchante femme aux allures très moderne et très kitsch. Au cours de son aventure peu ordinaire, la jeune Marianne rencontrera divers personnages farfelus, comme un moteur de recherche facétieux ou un virus pas si méchant que cela.

L'ensemble est très drôle, bourré d'imagination et d'inventivité. On aimera partager ce spectacle en famille, dès 6 ans.



Henriette Bichonnier, 2 février 2002

La joyeuse équipe de « Conte en vrac » nous livre une version très personnelle des jeux vidéo, d'Internet et des péripéties qui s'ensuivent pour un gamin perdu dans ces « tuyaux ». Avec un moteur de recherche affectueux et un virus pleurnichard : insensé, mais d'une logique implacable.



4 février 2002

Pas si facile de circuler sur Internet. Mais la petite Marianne n'a pas froid aux yeux et, bien décidée à retrouver le héros de son jeu vidéo enlevé et tenu prisonnier sur le site Internet de la méchante Yakapa, elle se lance dans la toile. Ses multiples rencontres l'amèneront à comprendre rapidement les atouts de ce fabuleux outil et à se protéger de ses nombreux dangers.

Ce spectacle interactif est avant tout une initiation ludique à Internet. Au milieu de la scène, un cube tournant habillé de matières métallisées et d'éléments modulables plonge les enfants dans l'univers virtuel du web. Les graines d'internautes se laissent rapidement prendre au jeu de l'interactivité et donnent aisément la réplique à l'héroïne. On rigole, on chante, on mime... finalement, l'Internet, c'est pas si compliqué quand on s'amuse.



Henriette Bichonnier, 29 juin 2002

Dans l'univers de l'ordinateur et des jeux vidéo où un enfant est happé par hasard, tous les personnages sont siphonnés, mais drôles. De la sorcière Yakapa au prince Epidabor en passant par le moteur de recherche serviable et le virus geignard, on rit de bon cœur de ces fumeuses aventures.

Comme toutes les petites filles, Marianne est curieuse. Elle voudrait bien jouer sur l'ordinateur comme son grand frère Blaise. Mais c'est interdit : elle est trop petite. Qu'importe ! La petite chipie se lance quand même dans l'aventure des jeux vidéo. Catastrophe : Marianne joue si mal que, fâchée, Yakapa, la méchante héroïne du jeu, enlève le prince Epidabor et le retient sur son site Internet. Et bien sûr, la petite fille doit sauver le prisonnier. Si cela ne se passait qu'à l'écran, tout irait bien. Mais, très vite, la frontière entre le virtuel et la réalité disparaît. Et le public est appelé à la rescousse. Aux côtés de personnages farfelus (un moteur de recherche rigolo et un virus pleurnichard finalement pas si méchant) les enfants doivent aider Marianne à démêler les « tuyaux » du web. Une façon amusante de s'initier au monde mystérieux d'Internet.

La Petite Marianne profite de l'absence de son grand frère Blaise pour jouer avec son jeu vidéo. Un jeu de garçon dans lequel le Prince Epidabor doit affronter la méchante sorcière Yakapa. Mais le jeu déraile car Marianne n'est pas une pro (heureusement que le public l'aide !). Excédée par cette mauvaise joueuse, la sorcière, secrètement amoureuse du prince, enlève l'élu de son cœur, quitte le jeu, et rejoint son site Internet. Marianne n'a pas le choix : elle doit absolument retrouver Epidabor et Yakapa. Sinon, gare à la colère de Blaise !

C'est parti pour l'aventure : traversée de tuyaux vers le monde sombre et étrange d'Internet, rencontre avec un moteur de recherche zozoteur et facétieux, bataille contre un gentil-méchant virus, quelques refrains-formules magiques... Sur scène, le décor tourne et s'anime : des tuyaux qui sortent, des stores qui s'ouvrent et se ferment, des gardiens de sites un peu effrayants....

Heureusement, la petite Marianne a des alliés de choix : les spectateurs, qui sont invités à réagir à chaque instant pour donner des coups de main et des conseils. Un spectacle réellement interactif où l'on suit l'action aussi bien sur scène que dans la salle !

Un conte fantastique au cœur d'Internet

C'est devant une salle comble et conquise que la troupe « Les Globe Trottoirs » a joué son spectacle, lors de deux représentations, le mercredi 22 octobre, dans le cadre de la Fête de la Science. Un conte au thème résolument moderne dans lequel les enfants se sont parfaitement retrouvés.

Marianne n'est pas vraiment rassurée lorsqu'elle décide de pénétrer dans ce monde étrange et virtuel qu'est internet : « Vous êtes sûrs que c'est pas dangereux ? » lance-t-elle au public. « Non ! » hurlent en chœur les enfants pour l'encourager. Et Alexandre, en connaisseur, de préciser à l'adresse de la comédienne : « C'est même plutôt super sympa ! Allez, courage ! »

Les enfants, venus nombreux assister à la représentation de ce spectacle intitulé " Il faut sauver le Prince Epidabor" sont ravis de pouvoir ainsi participer à l'histoire qui se trame sous leurs yeux. De plus, ce conte théâtral se déroule dans un monde qui les captive : l'ordinateur et internet.

« Nous avons voulu garder une structure de conte classique tout en l'insérant dans un univers moderne », explique Stéphane (le prince Epidabor) C'est une quête, pour laquelle nous avons changé les règles du jeu. Le Prince, qui d'habitude est le héros, devient la victime et se fait secourir par une petite fille. » Au cours de cette aventure hors du commun, la petite Marianne rencontrera des figures emblématiques de l'informatique : Yakapa et Epidabor, personnages de jeu vidéo, Indikus le moteur de recherche, et même un virus !

« Nous n'avons aucune volonté éducative, mais il est vrai que ce spectacle nous est souvent demandé lors de la Fête de la Science ou de l'Internet » confie Anne (la méchante Yakapa). C'était justement le cas ce mercredi, la MJC ayant voulu toucher tous les publics, même le plus jeune, tout au long de cette semaine de la science.

Télérama Henriette Bichonnier, 9 mars 2005

Ce conte un peu échevelé a été dûment remanié, resserré, et les personnages, mieux définis. Nous voici dans l'univers d'Internet, de l'ordinateur, des jeux vidéos, en compagnie d'un virus pleurnichard, d'un prince ridicule poursuivi par une sorcière pathétique et d'une petite fille qui copine avec un moteur de recherche après avoir été happée par la machine. Une comédie moderne saupoudrée de vocabulaire informatique, de situations insensées et de gags où les enfants rient d'autant plus qu'ils sont en terrain connu.

e-gazette du spectacle Claire Demaison, 24 mars 2005

La compagnie Les Globe Trottoirs a concocté un spectacle créatif et récréatif sur un thème audacieux : Internet. Un sujet au goût du jour tourné en dérision et cuisiné à la sauce du théâtre burlesque pour donner à nos bambins une première approche de ces «www» magiques ! Une amusante recette éducative...

Ce conte moderne entraîne les enfants à suivre Marianne, une petite fille coquine et attachante, à la poursuite de la méchante Yakapa qui s'est permis d'enlever le précieux prince Epidabor en pleine partie d'un jeu vidéo. Le prince, hors jeu, semblant plutôt appartenir à la catégorie des poids légers, se laisse enfermer sur le site Internet de cette sorcière en mal d'amour. L'aventure commence pour Marianne qui doit plonger dans le vaste monde d'Internet et affronter en chemin un moteur de recherches aux allures de savant fou, un virus qui n'a apparemment pas la lumière allumée à tous les étages ainsi qu'un site de terribles pirates du web.

Halte! Détournement de conte de fée. Nous sommes bien en présence des ingrédients qui constituent le conte : sortilèges, formules magiques, princes et sorcières avec comme trame de fond la lutte incessante que se livrent le bien et le mal. Cependant, ces éléments récurrents sont ici mis au service de la découverte du royaume d'Internet dans un contexte contemporain. Dans les deux cas, ces univers ne sont-ils pas virtuels et magiques ? L'astuce se joue sur cette métaphore et permet ainsi de poser un visage comme des émotions sur tout le vocabulaire de la toile.

La compagnie n'est pas en mal d'imagination, laissant libre cours à une folie douce pour agrémenter textes à double lecture, jeux de scène comiques, décors mobiles et costumes ultra colorés. Saluons au passage la performance des comédiens dans la caricature plus vraie que nature des combats de jeux vidéo !

En résumé, un voyage interactif plein d'humour qui laisse les enfants intervenir dans le spectacle, chanter et également danser sur les créations musicales de la troupe qui risquent de leur (vous) trotter un moment dans la tête...