Oeuvre hybride en chantier
composée de jeu d'acteurs,
théâtre d'images/photographies,
vidéo, mappage,
réalité augmentée,
danse, théâtre d'ombres.

SANS VOIX

Une création du **THÉÂTRE À L'ENVERS**

– PROJET EN CHANTIER –

public cible
12-15 ans

THéÂTRe À L'ENVeRS

www.theatrealenvers.ca

Conseil des Arts du Canada
Canada Council for the Arts

CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL

LE CUBE

LA MISSION DU THÉÂTRE À L'ENVERS

Fondé en 2007, le Théâtre À l'Envers (TAE) se donne comme mandat de créer des œuvres originales à partir d'un processus de recherches et d'expérimentations qui intègre le métissage des formes artistiques et théâtrales en vue d'une diffusion pour le jeune public et la jeunesse.

La compagnie privilégie notamment le théâtre de marionnette contemporain en le métissant avec le jeu d'acteur, le théâtre d'ombres, la vidéo, la danse, le masque, etc.

Le TAE cherche à offrir des représentations théâtrales originales où la dramaturgie visuelle est tantôt empreinte de poésie et tantôt d'humour. Le TAE souhaite apporter un point de vue original sur le monde, en allant parfois «à l'envers» de l'ordre établi. Ses spectacles sont nourris par des projets de médiation culturelle en amont de ses créations. La compagnie privilégie l'intégration d'artistes provenant d'autres disciplines artistiques et issus d'autres origines culturelles pour enrichir ses créations.

LA NAISSANCE DU PROJET « SANS VOIX »

Le Théâtre À l'Envers (TAE) produit des œuvres qui intègrent le théâtre de marionnettes contemporain, métissé au jeu des acteur·rice·s. Dans notre démarche de création, l'image occupe une place centrale. Elle se manifeste notamment à travers le théâtre d'ombres et la projection vidéo, comme en témoignent les pièces Woânda, L'Ezdaï, Tetsuo, Mwana et le secret de la tortue, ainsi que La Petite fille aux oiseaux.

La musique agit fréquemment comme moteur de création : elle dialogue avec les objets et les corps des interprètes dans l'espace scénique. Le travail d'écriture dramatique est intimement lié à celui de la mise en scène. Il se développe à travers des phases d'exploration inspirées de la méthode de recherche des cycles « REPÈRES », mise sur pied par Jacques Lessard, et par un contact direct avec la matière, la lumière et les corps en mouvement.
La compagnie privilégie une écriture de plateau, structurée à partir d'un scénarimage. Ce dernier émerge des explorations et improvisations menées en amont, mais aussi des projets de médiation mis en place avec les publics cibles du projet.

Le projet Sans Voix est né d'un questionnement personnel de notre directrice artistique : comment aborder la question de l'hypersexualisation avec sa fille sans adopter un ton moralisateur ou didactique? En tant que metteure en scène, sa réponse instinctive a été d'en faire un spectacle.
Le premier thème s'est alors imposé de lui-même : il fallait remonter à la source du problème, l'influence des médias et les images qu'ils renvoient aux jeunes, des images qui déforment leur perception d'eux·elles-mêmes et affectent leur estime de soi. Le médium initial a donc été celui des revues et des magazines, avec leur iconographie marquante.

Au fil de la recherches et des résidences, l'apport de jeunes collaborateurs a permis de recentrer le propos autour de leur vécu. Peu à peu, les images de magazines se sont entremêlées aux images virtuelles, issues du monde numérique qu'ils·elles habitent au quotidien. Tranquillement, sous cette influence, les médias ont pris le contrôle des personnages et de l'histoire, menant l'équipe sur des chemins qu'ils·elles n'auraient jamais imaginés… jusqu'à nous laisser,
Sans Voix.

LA DÉMARCHE ARTISTIQUE

Notre processus de création pour ce nouveau projet s'ancre dans la manipulation d'images et l'écriture de plateau. Nous cherchons à créer des métaphores visuelles fortes, capables de mettre en lumière les états intérieurs des protagonistes, tout comme le sentiment de pression exercée sur eux·elles par la présence omniprésente des médias.

Pour ce faire, nous utilisons principalement des images inspirées du monde numérique; TikToks, influenceur·euse·s, réseaux sociaux et publicités que nous juxtaposons, à certains moments, à des images issues de magazines et à des jouets capturés en direct. Ces éléments tangibles sont mis en opposition avec les représentations numériques qui, symboliquement, en prennent le contrôle. Les jouets et le papier deviennent alors les derniers espaces d'influence que les protagonistes peuvent encore revendiquer.

Par un travail de manipulation physique et chorégraphique, des interprètes en manipulent d'autres, incarnant ainsi la pression médiatique qui agit parfois frontalement, parfois de manière sournoise. À travers la trame narrative, le spectacle explore cette quête d'approbation auprès des pairs, cette envie de plaire à tout prix, qui peut altérer le jugement des jeunes et les mener à adopter des comportements contraires à leurs propres valeurs.

Comment démêler le vrai du faux dans un monde saturé d'images préfabriquées? Comment résister à une réalité construite pour nous faire croire que le factice est authentique?

SYNOPSIS

Une jeune adolescente réservée, issue d'un milieu modeste, doit régulièrement s'occuper de son petit frère en l'absence de leur mère, qui travaille en soirée. Pour fuir ses responsabilités et son quotidien, elle se réfugie dans son scrap-booking et son univers d'enfance duquel elle se détache peu à peu.

Un jour, elle fait la rencontre d'un nouvel élève à l'école, avec qui elle se lie d'amitié. Rapidement, un jeu de séduction s'installe entre eux. Influencés par les médias et la pression de leurs pairs, les deux adolescent·e·s en viennent à croire que, pour être aimé·e·s, il faut être séduisant·e·s et correspondre aux standards de beauté véhiculés en ligne.

C'est alors qu'apparaît le personnage de Média, une entité omniprésente et insidieuse, qui modele leur comportement à travers les réseaux sociaux et la publicité. Sous couvert d'un projet scolaire sur l'art numérique, Média les entraîne dans une spirale de façades et d'apparences, les poussant à renier peu à peu ce qu'ils·elles sont.

Ce qui semblait n'être qu'un simple jeu devient un piège cruel. Leur quête de validation virtuelle se transforme en dépendance : celle de plaire, de consommer, de modifier leur image pour exister. Produits de beauté, suppléments, accessoires mode… leurs insécurités deviennent marchés à exploiter.
Désillusionné·e·s, les deux jeunes devront affronter Média, qui s'est sournoisement infiltrée dans leur quotidien, menaçant de rompre leurs liens avec le monde réel. Comment retrouveront-ils le chemin vers leur vérité intérieure, dans un monde où l'image semble avoir plus de poids que les émotions?

L'ÉQUIPE

Patricia Bergeron, metteure en scène et directrice de la compagnie, co-autrice
Bernard Vandal, conseiller dramaturgique et co-auteur
Vice Benoit, assistant metteur en scène et montage vidéo

Concepteurs
Élisabeth Bosquet, conceptrice des éléments marionnettiques
Fanny Bisaillon-Gendron, scénographe
Mélissa Campeau, direction technique
Mathieu Marcil: éclairagiste

Interprètes:
Yana Kraeva, marionnettiste
Émie Raymond, comédienne
Blanche-Alice Plante: comédienne
Xavier Roberge: comédien

MULTIMÉDIA

Bande-Annonce: https://vimeo.com/1112345901/50e6c40d9b?share=copy

INFORMATIONS

Patricia Bergeron
Directrice générale et artistique
5350 rue Lafond,
Montréal, QC H1X 2X2
+ 1.514.544.9370

Blanche-Alice Plante
Agente de diffusion
+ 1.514.778.8022
diffusion@theatrealenvers.ca

THéÂTRe À L'ENVeRS

www.theatrealenvers.ca