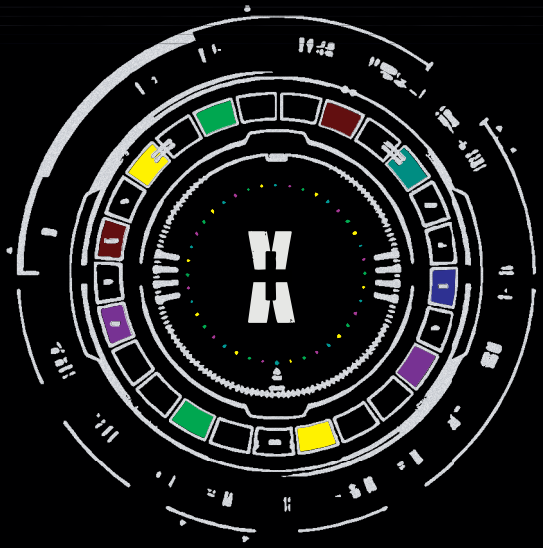


ENTROPIE

Dystopie théâtrale en 6 épisodes

LE PITCH

Le réseau social technologique « X PLUS» est le système politique idéal pour maintenir la paix et la sécurité dans la mégacité «Europark». Une coupure dans la base de données vient rompre l'équilibre. Qui est responsable de cet accident? Les citoyens se remettront-ils de l'événement?
Sous ses airs de parodie de science-fiction « ENTROPIE » interroge notre société actuelle et ses dérives humaines,technologiques, politiques et environnementales.
ENTROPIE est présenté sous la forme de six épisodes de 50mn chacun. Bien qu'il s'agisse d'une histoire à suivre chaque épisode peut se voir indépendamment des autres.

L'ORIGINE DU PROJET

ENTROPIE est une série théâtrale dystopique créée à titre expérimentale par les compagnies de la fédération du LiT.
Nous nous sommes approprié les codes initialement utilisés par la télévision et le cinéma (reprenant eux même les principe de la saga, de l'épopée, du cycle) pour étudier leur comportement une fois passés dans le mixeur du spectacle vivant.
Raconter une histoire universelle par le filtre de parcours individuels.
Construire une mythologie et des destins particuliers.
Faire évoluer une dramaturgie et des personnages au fil du temps, sur le long terme.

L'idée du scénario est né de notre désarroi face à toutes les forces négatives, volontaires où non, qui d'une manière où d'une autre conduisent à l'anéantissement du monde, des sociétés et de l'humanité.
L'anticipation, voire la science fiction, s'est imposée d'emblée.

EPISODE 1

UNE CHANCE POUR TOUS !

C'est jour d'élection à Europark. Le citoyen obtenant un max de XPLUS oeuvrera avec Le Prez tout au long de la saison. Lanvin demande en direct Clio en mariage. Cet événement la booste favorite sur le réseau. Marisa est rétrogradée à l'aluminium level. Cassiopée et Eiffel passent les tests de leur demande de procréation controlés par l'académicienne N°1. A l'annonce des résultats un bug dans le système d'exploitation "Mark 3" perturbe les interfaces neuronales des citoyens...

EPISODE 2

PANIQUE SUR LE RESEAU

Clio attend avec impatience sa nomination auprès du Prez. Hermès lance le plan "traqueur" pour retrouver les responsables du bug. N°1 ordonne à Cassiopée d'espionner Eiffel, soupçonné d'activisme dans l'organisation secrète "La bréche", si elle veut voir sa demande de procréation aboutir. Marisa est contactée par "la bréche".

Au départ nous voulions parler d'une société miroir de la notre, ou toute forme de création serait devenue obsolète par ignorance, les libertés inexistantes par mesure de protection et les réseaux sociaux devenus un modèle de société.

Ce projet a pu voir le jour parce que nous sommes un collectif de compagnie se partageant un lieu de théâtre et il nous aparaissait essentiel de nous retrouver ensemble sur le plateau et de confronter nos pratiques et nos univers parfois très éloignés.
Nous sommes habités par l'urgence de dire, d'écrire le futur tandis qu'il se crée dans la réalité.

Notre méthode expérimentale n'as pas consisté à chercher mais à trouver.

SYNOPSIS

ENTROPIE : (du grec entropoe, action de se transformer) degré de désorganisation d'un système isolé. L'entropie est toujours exponentielle, elle ne peut qu'augmenter dans une transformation irréversible.
Ex : Plus vous secouez une boite avec un puzzle assemblé à l'intérieur plus les piéces se retrouveront dans le désordre.

Chaque épisode débute par la leçon de Mercure, vignette courte opérant le lien entre le public réel du spectacle et l'univers d'ENTROPIE. Petite leçon d'histoire ou de technologie centré sur le thème qui sera développé tout au long de l'épisode.

Dans la mégacité sous dôme « EUROPARK » tous les habitants sont connectés au réseau technologique XPLUS grâce au computer «Mark 3» intégré dans leur corps.
Chacun d'entre eux peut distribuer des « points X PLUS » à ses citoyens favoris, en fonction des partages sur le réseau, leur permettant ainsi d'obtenir un maximum de services en supplément de leurs droits fondamentaux.

Chaque saison l'individu qui a obtenu le plus de X+ devient l'élu et règne sur la cité sous la tutelle du Prez.
Mais, le soir de la nomination de l'élu un « big bug » dans le système rompt l'équilibre. Un finaliste est effacé de la base de donnée. Les structures d'Europark tombent en panne. « Mark 3 » dysfonctionne au point de devenir dangereux pour les humains. L'académie, l'organisme de gestion et de contrôle d'Europark, accuse l'organisation secrète «la brèche» d'être responsable du désordre.

Cependant il semblerait que d'autres forces mystérieuses menacent « Europark » et son cocon protecteur.

LE PROPOS

Bâtir une histoire dans un monde qui n'existe pas encore revient à l'inventer et à imaginer les raisons de son existence. Mark Twain disait que la réalité est bien souvent plus forte que la fiction car la réalité ne s'embarrasse pas de vraisemblance. Nous puisons donc à la source de la réalité contemporaine pour créer le monde futuriste complètement invraisemblable d'ENTROPIE.

Notre place d'artiste nous enjoint à être temoin du monde, à refléter les joies et les terreurs humaines. En communicant nos rêves nous transmettons du savoir, gardons l'oeil ouvert et enrichissons l'humanité. Au travers d'une certaine forme de divertissement nous suscitons une réflexion et proposons au public de rester vigilant sur sa société.
Notre fonction est d'encourager l'humanité à s'élever et il ne nous semble pas que la situation générale de notre monde aille dans ce sens.

ENTROPIE est une histoire de civilisation humaine.
Bien que la réalité soit notre meilleure muse, les tenants et les aboutissants sont influencés par les mythologies, les épopées et les grandes fresques shakespeariennes. Nos personnages ont des destinés à l'égal des dieux de l'olympe.

EPISODE 3

LA BRECHE

L'organisation secrète "la brèche" milite pour le droit à la déconnexion. Lamarque revient des territoires extérieurs hostiles et fait entrer illégalement des apatrides. N°1 découvre que Clio porte un enfant conçu illégalement . Marisa négocie des informations sur la brèche en échange de sa réintroduction en platinum level. Un nouveau bug de "mark 3 efface les XPLUS de la base de données. Les citoyens d'Europark sont placés sous contrôle émotionnel.

EPISODE 4

ORIGINES

Préquel narrant les événements fondateurs de la mégacité Europark 100 ans plus tôt: Dulac, le créateur du parc de loisirs sous dôme "Europark" et l'organisme d'assurance "Electre", dirigé par sa soeur Daphné, assurent le sauvetage des populations aisées des catastrophes climatiques majeures. Les premières interfaces neuronales remplacent les ordinateurs personnels . Les populations non assurées, interdites d'accès à Europark, tentent d'en forcer l'ouverture. Isis, une employée modèle est gravement blessée. Dulac et Daphné ordonnent une opération innovante qui la transforme en académicienne n°1 qui assurera un contrôle de la cité. Europark devient le sanctuaire de l'humanité.

ENTROPIE rapproche notre époque de sa zone opaque et aborde les questions suivantes :
Des millions d'années d'évolution de tout l'univers pour en arriver là ?
Pourquoi se rebeller contre une société en paix. ?
La notion d'évolution passe-t'elle forcément par la technologie ?
Un monde oisif entièrement technologisé est il viable ?
La connection permanente est elle une surveillance permanente ?
Seront nous de plus en plus accroc aux technologies au point qu'elles géreront la totalité de nos vies?
L'homme augmenté est il une évolution naturelle de l'humanité ?
L'humanité peut elle survivre au désastre climatique annoncé ?
Quelle éthique pour les manipulations génétiques ?
Le parc d'attraction est il l'avenir de nos villes ?
La nourriture aseptisé est elle fiable ?

LA FORME

Ce projet est une pure forme théâtrale et ne fonctionne que par ce médium. Il prend un malin plaisir à user des outils du théâtre pour représenter un monde futuriste avec peu d'effet spéciaux. Très motivés par l'astuce et le bricolage nous sommes sans cesse en quête de truc « à deux balles », pour construire notre monde du futur. A l'avant garde du théâtre de série Z nous sommes l'équivalent en spectacle vivant des vieux synthétiseurs analogiques.

L'essentiel de l'illusion est donc basé sur le jeu des acteurs, et le champ lexicale, ce sont eux qui créent cette image de science fiction.
Nous avons par exemple institué comme code de jeu qu'un certain nombre de sons technologiques soient bruités vocalement par les acteurs car dans ce monde l'ordinateur est intégré au systéme nerveux humain.

Comme en littérature nous préférons suggérer plutôt que tout montrer, laisser l'imaginaire du spectateur s'emballer à sa guise, se construire sa représentation à partir de ce que nous proposons.
Ainsi nous jouons à fond des situations fortes enrobés dans du pure artifice dont on voit les coutures.

Nous souhaitons que le public se pose réellement la question de savoir si nous sommes au second degré ou non, si nous y croyons et si nous sommes totalement naïf et sans recul sur ce que nous proposons. Nous espérons qu'il ne puisse pas répondre à cette question.

Selon les lieux et les personnages où se déroulent les événements le système scénique varie. Le principe de scène après scène avec entrée/sortie est appliquée pour tout ce qui se déroule à Europark.
Les moments de la bréche se font toujours en une seule longue scène.
Chaque épisode se termine avec un ensemble de personnages sur le plateau les figurant chacun dans leurs habitations normalisés identiques et vivant un climax.

Nous développons des récurrences d'un épisode à l'autre :
Les chorégraphies de Marisa. Les passages de panneaux noirs (les black board) au départ artifice de théâtre visant à camoufler de petits changements de scénographie puis se transformant progressivement en manifestations hostiles de l'intelligence artificiel.
La confrontation N°1/Cassiopée. Les boosta qui trainent, circulent, apparaissent ou sont bus. Le geste X+. Le trafic d'air pur. La drogue dreamlight. La question de la procréation. La bulle de ralentissement. Les passages répétés de n°3...
Les scènes d'action et de combat sont calqués sur les jeux vidéos et les mangas.

Quelques personnages n'existent sur le plateau qu'en projection vidéo. Ce sont les personnages qui ne vivent physiquement pas à Europark, les figures du pouvoir, qui s'adressent aux citoyens.

Les techniciens occupent la place d'opérateurs. C'est la voix de la régisseuse son qui est la voix d'Europark. Quand il s'agit de manipuler de la scénographie, ils l'exécutent à vue en tant que personnages.

EPISODE 5

A l'académie Mercure, N°3 et N°1 s'activent pour récupérer les Xplus perdus dans la matrice.
Le prez leur envoie Saint-Clair leur prêter main forte.
Cassiopée assiste a la première phase de reconditionnement d'Eiffel.
Clio sort de sa séquence d'extraction de l'enfant illégale. Les deux femmes font connaissance.
Saint-Clair force Marisa à lui dire tout ce qu'elle sait sur "la brèche".

Cela donne une dimension supérieure et mystérieuse à l'histoire que nous racontons. Nous gardons volontairement une frontière floue entre l'univers que nous créons et le principe de création théâtrale lui même

L'ESTHETIQUE ET LES REFERENCES SF

Le monde d'Entropie ressemble à l'idée que les année 80 se faisaient du futur. C'est une société fluo qui arborent un air « happy ». Le principe des perruques de la renaissance est de nouveau de mise pour les femmes mais avec des perruques de déguisements colorés. Les coiffes des hommes sont faites de bonnets de bains. Nous allons également chercher notre esthétique du coté de la culture cosplay.
L'ambiance d'Europark oscille entre pub aseptisée, centre commercial et parc d'attraction.
L'éclairage est un mélange de couleurs saturées et de néons glauques.
La voix d'Europark a un aspect GPS tel que nous les entendons déjà partout dans notre société, de l'ascenseur à la station service.
La musique est systématiquement électronique, souvent vintage parfois techno. Il s'agit soit d'une musique originale composée pour la série, soit de samples issus de morceaux des année 80 et 90, soit de piéces du mouvement synthwave.
En terme de scénographie un décor unique figure la standardisation de tous les espaces publiques et privés.
Une partie de cette scénographie est recouverte de bâches en plastiques quand nous passons dans le monde de la brèche, et complétées par de vieux objets issus d'une technologie obsolète datant dans l'ensemble des année 70 (appareils à bandes magnétiques et jeux scientifiques pour enfant). L' I.A mark 3 est un ancien appareil de dentiste datant des années 50.

Notre époque est le futur d'énormément d'oeuvres de science fiction des années 30 à 1999. Nous sommes nourris de cette culture souvent considérée comme de seconde zone, dans les pulps américains, réutilisée dans les blockbusters. C'est l'essence de ce qu'elle est, un reflet de notre présent. Le futur imaginé ressemble peu à la réalité.

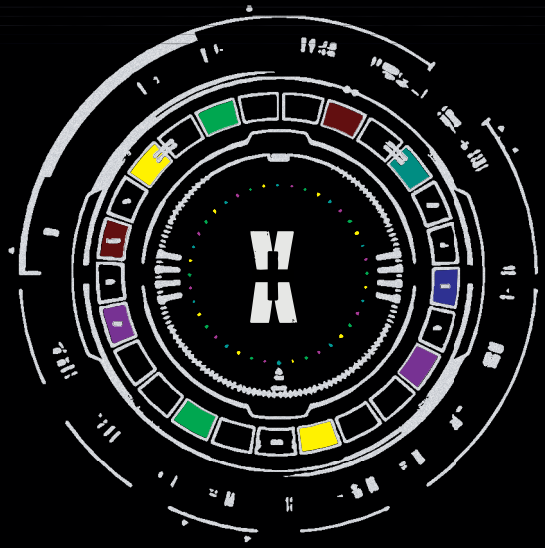
Dans chaque épisode nous nous plaisons à citer des références plus ou moins explicites à toute cette culture. Quelques exemples : les panneaux noirs font référence au monolithe de 2001. Les traqueurs aux policiers de THX 1138. Les troopers à Robocop. N°1 à des manières de la reine des martiens de Mars Attack. La société Europark ressemble au futur de Démolition Man ou de Dredd. La philosophie des habitants ressemble à celle de l'Age de cristal. Le monde extérieur à Mad Max. La nourriture à celle de Soleil Vert. Et on essaye de s'y battre avec la même souplesse que dans Matrix.
Un bon nombre d'éléments trouvent leurs sources dans les romans de hard science de Stephen Baxter ou David Brin.

Le scénario est également nourri de la lecture des magazines de sciences, les découvertes, les projet de recherches, les nouvelles technologies, le transhumanisme.

CONTACTS

Nicolas BEDUNEAU.
06 89 21 28 05

Production :
La fédération du LiT.
17 rue Ludovic Ville
66600 RIVESALTES



ENTROPIE