



Le Grand Méchant Renard

SOLO DE THÉÂTRE ET MARIONNETTE
ADAPTÉ DE LA BD DE BENJAMIN RENNER

© ÉDITIONS DELCOURT - 2015

Cie **JEUX**
de **VILAINS** 



C'est l'histoire d'un renard qui n'est ni grand ni méchant, mais qui voudrait pourtant l'être.

L'histoire

Face à des animaux de ferme qui ne le prennent pas au sérieux, un renard chétif et peureux cherche à retrouver sa place au sommet de la chaîne alimentaire, sans grand succès.

Le loup, qui l'impressionne autant qu'il l'intimide, lui suggère que les œufs sont beaucoup plus faciles à voler que des poules.

Le renard vole donc les œufs, les couve, les fait éclore, et... devient maman...

Étape par étape, on suit l'impossible quête d'un renard qui tente, malgré toute son innocence et sa bonté de cœur, d'être le méchant de l'histoire.

« Séduite à la fois par l'expressivité des personnages faisant surgir les rires et les émotions ainsi que par la finesse des situations humoristiques exprimant avec simplicité la problématique fort complexe de l'identité, j'ai souhaité relever le défi de porter à la scène la bande dessinée « Le grand méchant Renard » de Benjamin Renner. Huit marionnettes sculptées dans la mousse évoluent au milieu des décors tirés de la BD. Ce solo « tout terrain » est le fruit d'une collaboration avec Isabelle Chrétien, marionnettiste québécoise, tant dans l'atelier que sur le plateau. » Cécile Hurbault

Distribution **Conception** : Isabelle Chrétien et Cécile Hurbault
Jeu : Cécile Hurbault
Scénographie : Ludovic Meunier

Partenaires **Collaboration artistique** : Vis Motrix (compagnie Québécoise)
Résidences de construction chez Vis Motrix (à Montréal)
Résidence de répétition à la Maison de la BD (à Blois)

Informations pratiques **Durée du spectacle** : 40 min
Jauge : de 120 max
Spectacle tout public à partir de 4 ans
Espace de jeu minimum : 3m x3m
Montage : 1h
Besoin technique : seulement un branchement électrique
Équipe : 1 personne en tournée
Tarifs : nous consulter



Un défi : transformer une bande-dessinée en spectacle de marionnette, passer de la 2D à la 3D

Comment transposer l'ambiance humoristique de la bande dessinée afin de créer une atmosphère théâtrale à la fois riche de sens et en émotions ? Il ne s'agit pas de reproduire précisément l'esthétique et la partition dessinée mais de rester fidèle à la finesse humoristique révélée par la bande dessinée. Pour ce faire, nous replaçons ce que provoque le dessin (rythme, émotions...) dans le jeu marionnettique, le jeu d'acteur et la scénographie pour créer un langage scénique particulier.

1/ Transposer l'expressivité du dessin dans une marionnette en 3 dimensions

La marionnette, de par sa nature, apporte une dimension fantastique, répond à d'autres règles qu'un être humain. Le "vraisemblable" n'est pas le même. Avec une marionnette, l'impossible devient possible. Elle ouvre une dimension qui correspond tout à fait au registre de jeu cartoonesque de la bande-dessinée initiale.

L'envie de marionnette a donc été évidente, et c'est la mousse sculptée qui s'est imposée à nous. Cette technique rend au mieux le large éventail des expressions du visage des personnages, ouvre au réalisme comme à l'irréalisme.

Nous avons choisi de rester au plus proche de l'esprit de la bande-dessinée en recréant des personnages sympathiques et très expressifs.

2/ Explorer les possibilités du jeu entre l'actrice et les marionnettes

Le récit se construit à travers l'action et la relation entre un public présent et une marionnette sur scène. **La comédienne-marionnettiste anime toutes les marionnettes et donne vie à cette histoire. C'est elle qui, en étant narratrice, guide le spectateur dans cette histoire.** Peut-être raconte-t-elle cette histoire qu'elle a vu de ses propres yeux ? Penser le spectacle à mi-chemin entre théâtre et marionnette permet de déployer tous les registres de jeu qu'offrent les personnages : du subtil à la farce, du vraisemblable à l'invraisemblable, du comique à la tristesse en passant par la peur...

Cela permet aussi à la comédienne d'offrir son point de vue sur les situations et nous amène à penser le spectacle avec deux diégèses qui interagissent : **les protagonistes-marionnettes qui vivent l'histoire, et la comédienne qui la commente.**

3/ Une scénographie à la fois simple et intime

Il nous fallait une scénographie qui permette une proximité d'interaction entre l'actrice, les marionnettes et l'audience, pour ainsi livrer une histoire sensible et porteuse de sens.

Il s'agit donc d'**une table simple et légère d'où peuvent surgir des éléments de décors issus de la BD** grâce à un système de « tirette ». La surface de la table sert de support pour les scènes de la forêt et de la ferme, tandis qu'une trappe sur le côté accueille les scènes dans le terrier.



Grâce à la légèreté du dispositif, nous pouvons jouer le spectacle de façon autonome dans des lieux qui ne sont pas forcément équipés pour l'accueil de spectacles. Dans la même idée, la technique est aussi gérée en autonomie.

Calendrier

Saison 2017-2018 Plus de 45 représentations depuis décembre 2017 - dont une tournée de 17 dates à Montreal (festival Petits Bonheurs), le festival BD BOUM à Blois, le festival BD6Né à Paris, le salon du livre à Beaugency, Saint-Cyr sur Loire, Fleury les Aubrais, la Médiathèque Marguerite Duras à Paris...

Saison 2018-2019

Saint-Jean de la Ruelle	10/10/18	La Source	16/01/19	Mazé-Milon	15/03/19	Montargis	17/04/19
	17/10/18		17/01/19		16/03/19		18/04/19
	20/10/18		18/01/19	Tours	20/03/19	Chartres	03/05/19
Meung-sur-Loire	18/11/18	Avoine	27/01/19	Saint-Firmin des Près	23/03/19		04/05/19
Mareau aux Près	14/12/18		28/01/19	Saint-Amand les eaux	29/03/19	Ingré	15/05/19
Gommerville	16/12/18	Pithiviers	10/03/19		30/03/19		
Saint-Pierre des Corps	21/12/18		11/03/19	Ligue de l'enseignement	41 01/04/19		
La Source	15/01/19	Dolus le sec	12/03/19	Luyes	06/04/19		

Contacts

COMPAGNIE

29 RUE DE LA MAIRIE 45740 LAILLY EN VAL
06 37 87 43 61 - CONTACT@JEUXDEVILAINS.COM
WWW.JEUXDEVILAINS.COM
LICENCES : 2-1016902 ET 3-1047639

ARTISTIQUE

CÉCILE HURBAULT
06 86 94 10 48 - CECILE@JEUXDEVILAINS.COM