

CAPITAINE CLASH

LE POING FINAL !

Un Geek auteur de bande dessinée, un homme gris à la recherche de son enfant et un médiathécaire énigmatique se croisent par hasard dans une bibliothèque et se retrouvent malgré eux propulsés dans la dimension H. L'univers de l'auteur prend vie et nos personnages deviennent les acteurs d'une histoire de super-héros avec tous les ingrédients du mythe contemporain : super-pouvoirs, combats titanesques, conspiration et secrets, Ligue des Méchants du Mal, trahisons, révélations, voyages galactiques... Embarqués dans cette aventure incroyable, bravant mille dangers, nos nouveaux héros parviendront-ils à écarter les menaces qui pèsent sur le monde et une fois pour toute, faire triompher le bien ?

Une odysée moderne pour les 6-14 ans qui mêle habilement théâtre, marionnette, vidéo, magie, mime, musique, chanson et théâtre d'ombre.



"Photos de répétitions"



Note d'intention

Le super-héros, comme avant lui le héros mythologique, est un porteur de symboles. Il incarne l'aspiration collective à la justice, à l'harmonie et à la paix, et paradoxalement la nécessité de lutter pour approcher cet idéal. Il nous présente l'homme comme un être en devenir, en balance entre des destins contraires, du "ringard en collant" en proie au doute et au questionnement, au sur-homme modifié, infailible et tout puissant.

« Voilà donc le paradoxe fertile : l'humanité a besoin de repères, mais elle doit aussi avancer, progresser. Les super-pouvoirs sont un prétexte pour nous mettre face à la difficulté de concevoir ce que pourrait être un réel progrès, et les fictions de super-héros n'apportent pas forcément de réponses. Elles restent le fruit d'un traumatisme : la seconde guerre mondiale. Comment arriver malgré tout à penser que l'homme peut devenir meilleur avec le temps ? Penser l'humanité comme devenir libre, c'est laisser à l'homme la responsabilité de son perfectionnement, mais c'est courir le risque de l'inhumain, de la barbarie. »

Conclusion de Simon Merle dans son ouvrage « Super-héros et philo » ed.Bréal





Sur ce thème peu traité par les Arts de la Scène, référence incontournable pourtant de l'imaginaire des enfants comme des adultes, nous proposons une évocation des aspects essentiels du mythe à travers une approche pluridisciplinaire, ludique et décalée: **comédie dramatique, mime, magie, marionnette, masque, musique et chanson** sont autant de modes d'expression pour donner vie au match homérique et médiatique entre le Capitaine Clash et sa némésis, le professeur Chaos, et entrevoir la possibilité d'un dépassement du conflit.

Après tout, dans la multitude des univers, peut-être existe-t-il une dimension sans vainqueur ni vaincu, un espace où nos protagonistes pourront l'un dans l'autre se reconnaître ?...





Fiche technique

Espace scénique : 4 m50 d'ouverture / 4m de profondeur
(prévoir 1m50 en plus de circulation entre la scène et le public)

Occultation : (noir préférable, sinon maximum de pénombre)

Accès à une prise électrique minimum

Accès voiture pour le déchargement + parking si possible (prévoir le chemin de circulation vers l'espace du spectacle)

Montage 3h / démontage 2h

Jauge spectacle: maximum 200 spectateurs
(prévoir leur assise)

Particularités techniques : Si vous disposez d'une fiche technique, merci de nous la communiquer, sinon nous contacter pour toute information particulière au lieu.

Une visite technique est organisée au plus tard 15 jours avant la date du spectacle.

Contact : artisanatmenteurs@hotmail.com

site web : artisanatdesmenteurs.ouvaton.org