

théâtre
du ciel tombé

ONE11FE

CAHIER PÉDAGOGIQUE



Conseil des arts
du Canada



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec



LAVAL



rencontre
théâtre
ados



SYNOPSIS

Pour oublier la mort imminente de sa mère, Sam se réfugie dans *Granstriker*, un jeu vidéo en ligne particulièrement addictif. Elle se hisse rapidement parmi l'élite mondiale du jeu et y découvre une application miracle qui lui promet de lui sauver la vie.

PUBLIC CIBLE

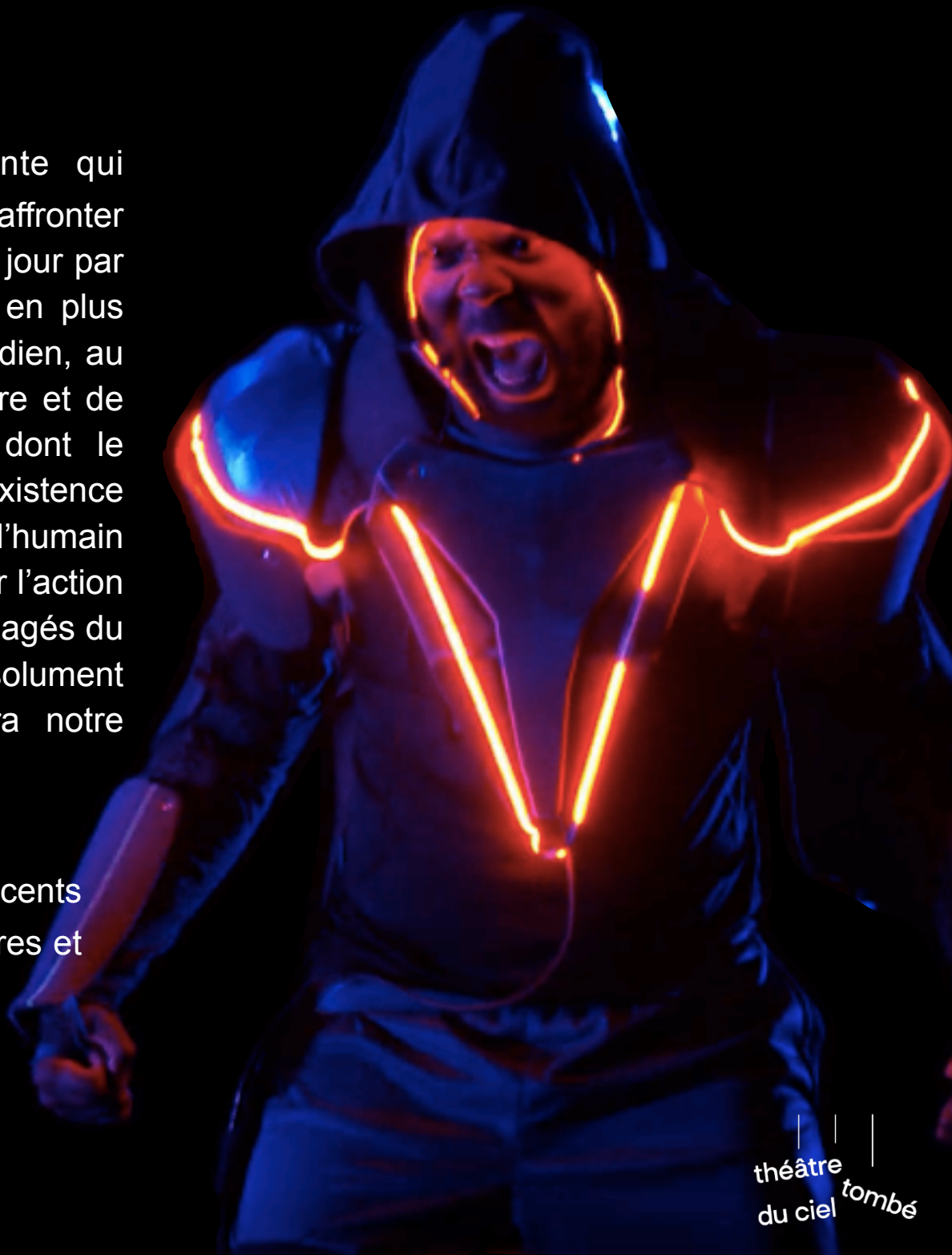
11 ans et plus

DURÉE

65 minutes

ONEIIFE, c'est le récit d'une adolescente qui s'enfonce dans un monde fictif pour éviter d'affronter une cruelle réalité: toute forme de vie finit un jour par mourir. La pièce conteste la place de plus en plus importante que prend le virtuel dans le quotidien, au détriment du contact physique, de l'imaginaire et de l'émotion. Elle met en lumière la façon dont le numérique s'incruste sournoisement dans l'existence pour modifier irrémédiablement le rapport à l'humain et à la vie. Avec ce projet, nous rêvons d'allier l'action percutante des jeux de combats à la verve imagés du théâtre afin de créer un objet unique, résolument contemporain, qui divertira et bouleversera notre jeune public cible.

ONEIIFE, c'est aussi un objet théâtral aux accents comiques à mi-chemin entre le récit d'aventures et la tragédie contemporaine.



Afin de préparer vos jeunes à la pièce One1ife, voici quelques sujets de discussion à aborder avec eux:

LE JEU VIDÉO : UNE FORME D'ART?

Peut-on considérer les jeux vidéos comme un objet artistique?

CONNAISSEZ-VOUS LES SEPT FORMES D'ART?

Comment les jeux vidéos se comparent-ils aux autres formes d'art?





Architecture
Sculpture
Peinture
Musique
Littérature / poésie
Arts de la scène (théâtre, danse)
Cinéma

Quels sont les
avantages de jouer à
des jeux vidéos?

- Les jeux vidéos rassemblent les gens; ils permettent des rencontres et favorisent la collaboration.
- Les jeux vidéos peuvent améliorer les facultés cognitives et stimuler la persévérance.
- Les jeux vidéos augmentent le niveau de bonheur des joueurs.
- Les jeux vidéos offrent un exutoire au stress et aux émotions.

**Les jeux vidéos
peuvent-ils être
dangereux?**





- Le temps prolongé devant les écrans peut provoquer des maux de tête, de la fatigue oculaire ou une vision floue.
- Une pratique excessive favorise la sédentarité et peut engendrer des tendinites ou des douleurs cervicales.
- Les jeux conçus pour capter l'attention avec des mécanismes de récompense peuvent mener à une addiction, de l'anxiété, de l'irritabilité, et un repli sur soi au détriment de la vie sociale et des responsabilités.
- Les achats intégrés de contenu virtuel peuvent entraîner des dépenses financières importantes, parfois difficiles à contrôler.

Communiquer en ligne ou communiquer en personne?

Existe-t-il des différences?



One1ife

Soulève de grandes questions...

- Quelle est la valeur d'une vie virtuelle versus une vie humaine?
- Doit-on exister en ligne pour exister?
- Disparaissons-nous collectivement derrière nos écrans pour fuir notre inévitable mortalité?
- Dans un monde éco-anxiogène, la vie virtuelle intégrale est-elle la prochaine étape de l'évolution humaine?

ÉTAPES DE CRÉATION

AUTOMNE 2019 - AVRIL 2023

Écriture / Résidence de recherches / *Studio Perte de signal* / Résidence de recherches / *Maison des Arts de Laval* / Lectures publiques / *Rencontre Théâtre Ados* / Lectures publiques / *Rencontre Théâtre Ados* / Résidence de création / *Maison des Arts de Laval* / Résidence de création / *Théâtre de la Ville, Longueuil* / Laboratoire public / *Rencontre Théâtre Ados*

AVRIL 2024 Création du spectacle / *Rencontre Théâtre Ados*

2024-2025 Tournée *Laval / Trois-Rivières / Joliette*

2025-2026 Tournée *Sorel-Tracy, Terrebonne, Ste-Thérèse, St-Jean-sur-Richelieu*

2026-2027 Tournée *Salle Pauline-Julien, Théâtre de la Ville, St-Hyacinthe*



Conseil des arts
du Canada



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec



LAVAL



rencontre
théâtre
ados

CRÉDITS DU SPECTACLE

TEXTE ET MISE EN SCÈNE

Marc-André Brunet

INTERPRÉTATION

Rosalie Daoust

Maxime Desjardins

Isabelle Duchesneau

Marie-Ève Laverdure

Maxime Mompérouse

ÉCLAIRAGES

Robin Kittel-Ouimet

COSTUMES

Catherine Goerner-Potvin

COMPOSITION MUSICALE

Philomène Gatien

CHORÉGRAPHE COMBATS

Jérémie Earp

MÉDIATION ET

OUTILS PÉDAGOGIQUES

Laurie Léveillé

RECHERCHE ET CRÉATION

Anne-Sara Gendron

Julien Blais

Rozen Lecompte

Samuel Paul-Hus

Audrey Janelle

Antoine Lefebvre

Carl Langlais


Joakim Robillard

Lamia Benhacine

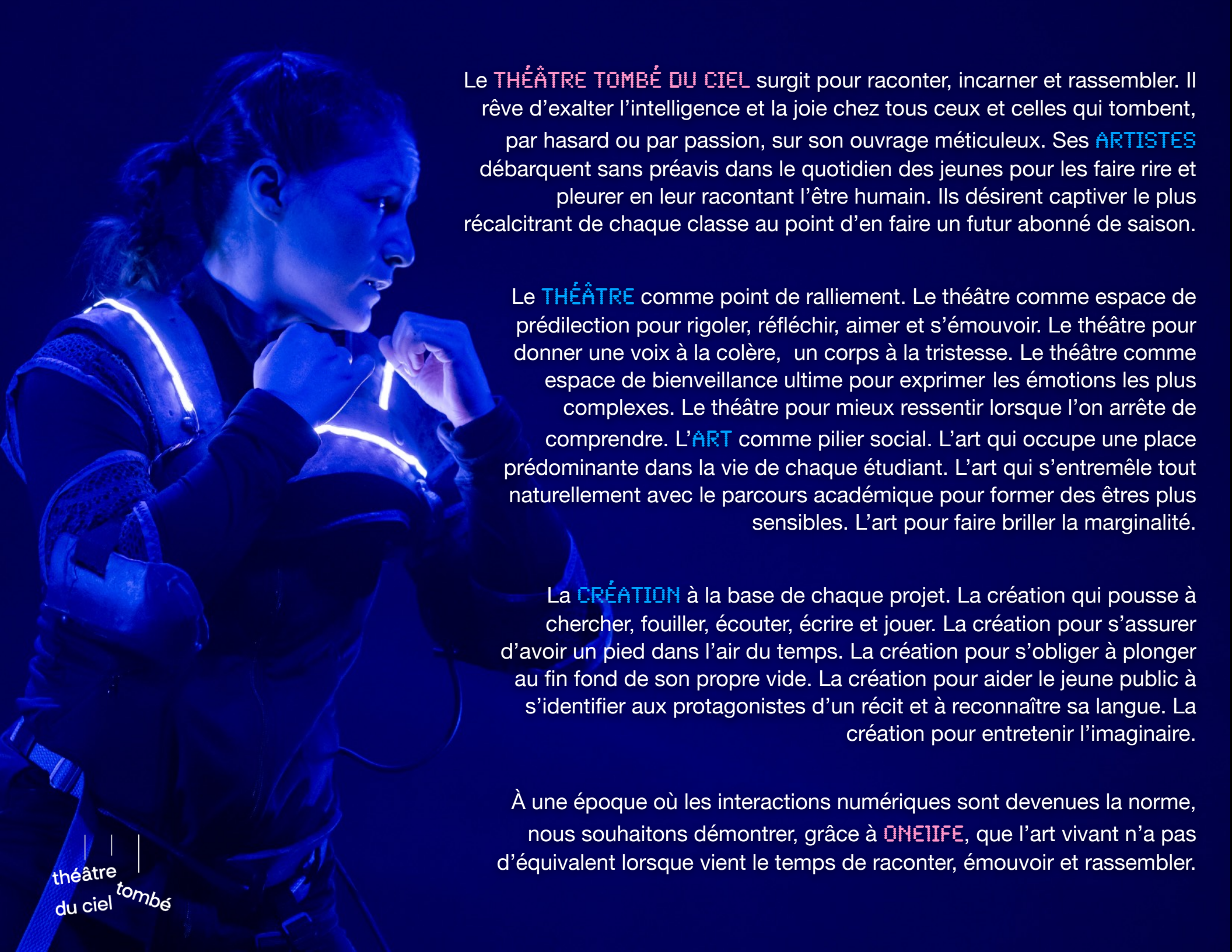
Jade Barshee

Ariel Mailloux

Joakim Robillard



théâtre
du ciel tombé



Le **THÉÂTRE TOMBÉ DU CIEL** surgit pour raconter, incarner et rassembler. Il rêve d'exalter l'intelligence et la joie chez tous ceux et celles qui tombent, par hasard ou par passion, sur son ouvrage méticuleux. Ses **ARTISTES** débarquent sans préavis dans le quotidien des jeunes pour les faire rire et pleurer en leur racontant l'être humain. Ils désirent captiver le plus récalcitrant de chaque classe au point d'en faire un futur abonné de saison.

Le **THÉÂTRE** comme point de ralliement. Le théâtre comme espace de prédilection pour rigoler, réfléchir, aimer et s'émouvoir. Le théâtre pour donner une voix à la colère, un corps à la tristesse. Le théâtre comme espace de bienveillance ultime pour exprimer les émotions les plus complexes. Le théâtre pour mieux ressentir lorsque l'on arrête de comprendre. **L'ART** comme pilier social. L'art qui occupe une place prédominante dans la vie de chaque étudiant. L'art qui s'entremêle tout naturellement avec le parcours académique pour former des êtres plus sensibles. L'art pour faire briller la marginalité.

La **CRÉATION** à la base de chaque projet. La création qui pousse à chercher, fouiller, écouter, écrire et jouer. La création pour s'assurer d'avoir un pied dans l'air du temps. La création pour s'obliger à plonger au fin fond de son propre vide. La création pour aider le jeune public à s'identifier aux protagonistes d'un récit et à reconnaître sa langue. La création pour entretenir l'imaginaire.

À une époque où les interactions numériques sont devenues la norme, nous souhaitons démontrer, grâce à **ONEIFE**, que l'art vivant n'a pas d'équivalent lorsque vient le temps de raconter, émouvoir et rassembler.



BANDE-ANNONCE DU SPECTACLE

AVRIL 2024

[HTTPS://YOUTU.BE/YCEKKN5K008](https://youtu.be/ycekkn5k008)



LA PRESSE +

ARTICLE

AVRIL 2024

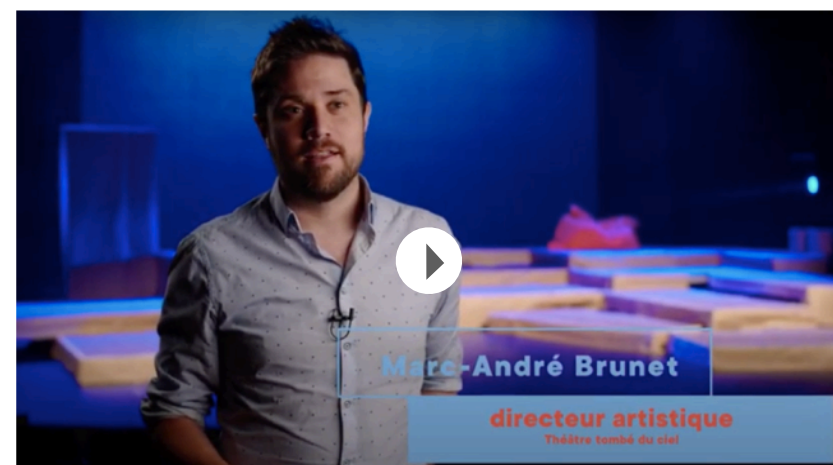
[HTTPS://WWW.LAPRESSE.CA/ARTS/THEATRE/2024-04-13/ONE-IIFE/AU-THEATRE-COMME-DANS-LES-JEUX-VIDEO.PHP](https://www.lapresse.ca/arts/theatre/2024-04-13/one-iife/au-theatre-comme-dans-les-jeux-video.php)



TEASER / GRANDSTRIKER

AVRIL 2024

[HTTPS://YOUTU.BE/8REE7W_UB0S](https://youtu.be/8ree7w_ub0s)




CAPSULE - SIGNÉE LAVAL

MAISON DES ARTS DE LAVAL

JUIN 2022

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=L0ICFR-VGR8](https://www.youtube.com/watch?v=L0ICFR-VGR8)

théâtre
du ciel tombé



« Ma mère, elle va mourir juste une fois, pis je la
reverrai plus jamais. Ma mère elle va tout perdre. Pis
elle pourra pas recommencer du début. Elle pourra pas
reprendre où elle va s'arrêter. Elle pourra pas
sauvegarder avant que ça arrive. Elle pourra pas faire
pause. Elle va juste mourir. Pis c'est tout. »

- SAM

ONE1iFE

THÉÂTRE TOMBÉ DU CIEL

514.266.0127

theatretombdeduciel@gmail.com

www.theatretombdeduciel.com

théâtre
du ciel tombé