



PERCEVAL

Librement inspiré de la légende Arthurienne

Cette création est portée par la compagnie *Mauvais Sang*
Compagnie non conventionnée et implantée dans le Val-de-Marne

Durée estimée - **1H10**

Spectacle tout public à partir de 10 ans pour personnes voyantes et non-voyantes.

EQUIPE ARTISTIQUE

conception et mise en scène - **Camille Bernon**

texte et création des thèmes musicaux - **Hugo Merck**

collaboratrice audiodescription - **Sabrina Bus** de la compagnie *Véhicule*

jeu - *En cours* (**3 acteur.ices**)

audiodescription - *En cours* (**1 acteur**)

son - **Vassili Bertrand**

lumières - **Coralie Pacreau**

scénographie - **Benjamin Gabrié**

costumes - **Gwladys Duthil**

“

Le plus grand voyageur est celui qui a su faire une fois le tour de lui-même.

— Confucius

”



ADAPTATION DE LA QUÊTE DE PERCEVAL

Depuis le décès de sa mère, Perceval est une fille élevée par son père loin de la civilisation. Dans un quotidien rythmé par d'intenses entraînements, son père forge le corps et l'esprit de Perceval pour faire d'elle un être supérieur et la préparer à affronter un monde qu'il lui décrit comme menaçant.

Dénuée des codes des humains et dotée d'une force hors-norme, Perceval quitte son père, à 12 ans, et utilise la violence pour obtenir tout ce qu'elle désire, réaliser son rêve de chevalerie et faire partie de l'élite formée par les Chevaliers de la Table Ronde.

Dans un monde où l'autre, à ses yeux, est forcément l'ennemi, où le rapports aux autres est seulement un moyen pour franchir des étapes et accomplir sa propre quête, Perceval s'aventurera peu à peu sur un chemin qu'elle n'avait pas imaginé, et **apprendra l'empathie.**



UN SPECTACLE SENSORIEL, POÉTIQUE ET INCLUSIF

Le spectacle propose une narration à deux niveaux, inclusive dans son essence même. L'audiodescription n'est plus un simple outil d'accessibilité, c'est Merlin lui même qui parle à l'oreille des jeunes spectateurs.

Narrateur omniscient et complice, Merlin anticipe, s'amuse et commente certaines des actions de son héroïne bornée avec humour et tendresse. Il observe Perceval dans son cheminement, tout en guidant le jeune spectateur - voyant ou non-voyant - à travers les paysages, les gestes, les silences et les symboles de cette aventure à la manière d'un conte médiéval.

À un moment cruciale de l'action, il apparaîtra sur le plateau pour s'adresser directement à Perceval.

Afin de rendre l'expérience plus immersive encore, **chaque personnage a son propre thème musical, à la manière de *Pierre et le loup* de Prokofiev.** Ces thèmes changeront d'instrumentarium en fonction du lieux où se trouve le personnage et/ou de son état intérieur. Des **ambiances sonores** seront également diffusées au plateau (bruits de forêt, résonances de château etc.) afin d'ancrer pleinement Perceval dans son environnement.



Dans le cadre d'une représentation tout public, cette seconde voix sera uniquement accessible aux enfants voyants et non voyants, comme si eux seuls avaient accès à la parole de Merlin, à ce monde de l'invisible. À la fin de la représentation, ce sont eux qui pourrons partager aux adultes leur deuxième niveau de lecture.



UNE QUÊTE AU ALLURE DE JEU VIDÉO

Pour donner à voir le monde tel que le perçoit la jeune Perceval au commencement de son périple, le spectacle emprunte tout les codes du jeux vidéo : combats avec des ennemis, gains d'équipements, points d'expérience, collectes d'objets, niveaux à franchir, énigmes à résoudre etc.

Les épisodes inspirés de la légende arthurienne se présentent alors à Perceval comme autant de **niveaux à franchir** pour tenter de parvenir à ses fins. L'autre est tantôt un adversaire dont la destruction lui fera gagner des points (jusqu'au *boss final* de chaque *level*) , tantôt un être purement utilitaire (tels les PNJ : *personnages non joueurs* dans les jeux vidéos) qui lui permettra de récolter les informations pour avancer dans sa quête.

Au delà de ces codes, c'est toute l'**esthétique visuelle et sonore, ainsi que la dimension interactive des jeux vidéos** qui est mise au service du spectacle.

La bande sonore et les thèmes musicaux de chacun des personnages prennent alors une **sonorité électronique** à la manière des jeux vidéos et chaque action est ponctuée par un **bruitage** (ex : son d'épée brandit, de course à cheval, d'éllixir bu, de coffre trouvé etc.) ou une **courte musique** (ex : son de « victoire » quand Perceval réussit une épreuve, bruit d'« erreur » quand il se trompe etc.)

Les jeunes spectateurs **reçoivent parfois un « choix » ou une « mission » donnée par la voix de Merlin, ou celle, intérieure de Perceval.** Les enfants deviennent alors la **communauté de joueurs** qui accompagne Perceval.

💡 Exemples d'actions demandé aux jeunes spectateurs :

Niveau 1 – La Forêt

Perceval vit seul avec sa mère. Il croise des chevaliers et décide de partir en quête.
Les enfants aident Perceval à s'équiper : cape, épée, cheval imaginaire.

Niveau 2 – Château du Roi Arthur

Perceval arrive à la cour, maladroit.
Les enfants choisissent ses actions : incliner la tête, parler fort, brandir l'épée...

Niveau 3 – Défis du chevalier

Perceval franchit des épreuves et perd des « vies ».
Le public participe avec mains, souffle et bruitages pour l'encourager.

Faisant appel aux références des jeunes spectateurs, la mise en scène peut ainsi proposer un rapport au théâtre ludique autant qu'attrayant – et ce pour mieux l'interroger par la suite – mais aussi créer une **distance avec la violence** dont fait preuve Perceval durant la première partie de son voyage.





LA QUÊTE ÉPIQUE FAIT PLACE AU CONTE INITIATIQUE

Au fur et à mesure de l'épopée, une autre réalité perce l'écran, et le filtre par lequel Perceval rêve son histoire se brouille. D'accident en accident, Perceval se cogne à ce qu'elle prenait pour des êtres dénués d'humanité, trébuche sur des enjeux qu'elle n'avait jamais conçus, et apprend à voir l'autre non plus comme utile à son avancé mais comme un être à part entière, et ayant lui aussi son histoire.

Le rythme effréné laisse place à des moments suspendus, le plateau s'émancipe de sa dimension 2D et gagne en profondeur. Les corps animés jusque-là comme des automates de l'héroïsme se meuvent avec douceur, et se posent. La bande sonore électronique et tout ses bruitages ludique, fait place au silence, au souffle, à musique plus délicate.

Le jeux semble s'arrêter. En apercevant enfin l'humanité de l'autre, Perceval modifie son rapport au monde qui l'entoure. Quelque chose arrive de plus intérieur, quelque chose qui était pourtant là depuis le début et qui apparaît maintenant comme essentiel.

Ce nouveau regard lui apprendra peu à peu à mettre sa force au service des plus faibles au lieu de n'aspirer qu'à se rallier aux puissants.

Avec ce spectacle nous espérons créer un espace de jeux, d'écoute et d'imagination partagée entre voyants et non-voyants. Le son qui émane du plateau (voix des acteurs, thème musicaux et paysages sonores) et la voix de Merlin qui s'adresse directement à eux crée une partition poétique où chaque spectateur - quelles que soient ses capacités visuelles – est invité à *voir autrement*.





INTÉGRER LES JEUNES SPECTATEURS AU PROCESSUS DE CRÉATION

Nous aimerions aussi, dès le processus de création et autant que ce sera possible, aller à la rencontre de jeunes gens pour comprendre et éprouver par leurs témoignages, par le jeu sur scène, des ateliers d'écriture et d'arts plastiques leur appréhension des thèmes présents dans l'aventure de Perceval.

PROJETS D'ATELIERS

Public visé

Élèves de CM2 et de 6ième - environ 10 à 12 ans.

Durée

Entre **3 et 5 séances** de 2H chacune.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir un personnage marquant de la littérature médiévale : Perceval.
- Débattre autour des valeurs liées à la chevalerie, à l'utopie de la table ronde et à la quête.
- Stimuler l'imagination à travers l'écriture, l'oralité le jeux théâtrale et les arts visuels.
- Travailler en coopération (mise en commun, production collective).

Types d'ateliers pouvant être proposés

- **Verbatims et débats philosophiques** autour des thématiques abordées dans le spectacle (Pourquoi Perceval rêve-t-il de devenir chevalier ? Qu'est-ce que le courage ? Est-ce que la force suffit pour être un bon chevalier ? Qu'elles valeurs avez vous reçu en héritage ?
- **Production plastique** : dessin, collage et sculpture représentant la vision que chacun a des éléments ou des scènes de la fiction (Le graal, Perceval dans son armure etc.)
- **Ateliers d'écriture, oral ou écrit, singulière ou collective** suite à la lecture d'un extrait, à un débat, ou à l'écoute d'un thème musical.
- **Atelier de pratique théâtrale**, improvisations inspirées des épisodes issus de la quête de Perceval. En utilisant certaines pratiques du jeu de rôle comme le lancé de dé pour guider les improvisations et stimuler l'imagination.
- **Atelier de bruitage** : bâtir collectivement une épopée sonore à l'aide d'instruments simples, de percussions corporelles, et d'objets du quotidien.

Nous souhaiterions, dans un second temps, inviter les jeunes spectateurs voyants et non-voyants à venir assister à des répétitions afin de questionner leur regard sur ce qui est proposé au plateau. Par ces temps d'échanges et d'ateliers, nous espérons ouvrir une réflexion commune autour de ces questionnements, enrichir notre récit et donner la plus grande authenticité à nos personnages.

Nous aimerions également exposer dans les halls des théâtres les productions graphiques, textuels et sonores faites auprès des différentes classes afin de proposer aux spectateurs l'expérience la plus immersive possible.



Exemples de déroulés proposés :

Séance 1 : Découverte de Perceval

Lecture d'un extrait adapté. Discussion sur le personnage.

Production plastique : dessiner Perceval.

Séance 2 : Le monde des chevaliers

Présentation de la chevalerie. Jeu de rôle : inventer des règles de chevaliers.

"Si nous étions une confrérie de chevaliers, quelles règles inventerions-nous ?"

Écriture collective d'une quête à la manière d'un cadavre exquis (écrit ou oral)

Séance 3 : Le mystère du Graal

On lit le passage où Perceval voit passer le Graal mais ne pose pas la question.

Discussion : "Et vous, qu'auriez-vous fait ?" "Pourquoi Perceval ne pose-t-il pas la question ?"

Atelier créatif : écrire une fin alternative ou créer un Graal imaginaire (collage, dessin ou sculpture.)

Séance 4 : Mise en scène

Réalisation de courtes saynètes inspirées des lectures ou inventions des élèves.

Séance 5 : Restitution

Présentation (lecture, théâtre, exposition des productions artistiques).

Bilan collectif.

Séance 1 : Perceval et les chevaliers

Présentation du personnage. Lecture de l'extrait où Perceval voit les chevaliers pour la première fois.

Ecrire un court texte à la première personne (« Aujourd'hui, j'ai vu des hommes étranges... »).

Décris ce que tu ressens et ce que tu aimerais devenir.

Dessin : *Imagine ton propre chevalier* (armure, couleurs, emblème sur son bouclier).

Séance 2 : Le mystère du Graal

Lecture de l'extrait où Perceval entre dans le château du Roi pêcheur.

Écriture : "Imagine que tu es dans la salle avec Perceval. Décris ce que tu vois, ce que tu entends, ce que tu ressens."

Son : Inventer une ambiance sonore (bruits, chuchotements, sons mystérieux).

Séance 3 : Épopée sonore

Lecture de certains extraits choisis.

Chercher différents sons et leur attribuer un sens (cheval > tambour, épée > baguettes qui s'entrechoquent, forêt > bruissement de papier, pluie > doigts dans la paume de la main etc.).

Créer ensemble une petite séquence sonore qui accompagne un épisode de la quête.

Séance 4 : Mise en scène

Réalisation de courtes saynètes inspirées des lectures ou inventions des élèves.

Les séquences sonores inventées la veille accompagne chaque saynète.

Séance 5 : Restitution

Présentation (lecture, théâtre, exposition des productions artistiques).

Bilan collectif.



L'EQUIPE ARTISTIQUE

CAMILLE BERNON *Conception et mise en scène*

Formée dans la Classe Libre du cours Florent et au Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique de Paris.

À sa sortie du CNSAD, elle crée avec Simon Bourgade la compagnie Mauvais Sang. Iels créent le spectacle *CHANGE ME* joué au Théâtre Paris Villette et au Théâtre de la Tempête au cours de la saison 17/18, avant une tournée nationale. Ils adaptent ensuite le roman dystopique *En attendant les barbares* de J.M Coetzee au théâtre du Vieux Colombier avec les comédien.nes de la Comédie Française. Iels sont ensuite invité.es par le CNSAD à mettre en scène les élèves comédien.nes de troisième année, iels créent *Merlin ou la terre dévastée* de Tankred Dorst au théâtre d'Antony, repris au théâtre du conservatoire. En novembre 2022 iels créent le spectacle ~~LWA~~ au Théâtre Paris Villette.

En tant que comédienne elle joue sous la direction de David Lescot dans *J'ai trop peur, J'ai trop d'amis* et *Je suis trop vert*, Pauline Bureau dans *Dormir cent ans*, Clément Poirée dans *Beaucoup de bruit pour rien* et *La nuit des rois* de Shakespeare, *Les Enivrés* de Viripaev, *Catch !* puis avec La troupe du NTP dans leur trilogie Molière, et dans *Le Soulier de satin* mis en scène par Lazare Herson Macarel.

En 2023, Elle s'associe à l'auteur Hugo Merck pour l'écriture de ses deux prochaines créations : *Là où mon coeur repose* librement inspiré du *Conte d'Hiver* de Shakespeare et le jeune public *Perceval* inspiré de la légende Arthurienne.

HUGO MERCK *Auteur et compositeur des thèmes musicaux*

Après un apprentissage de musique (piano) en horaires aménagés, Hugo se forme en tant que comédien au Cours Florent à Montpellier.

Il joue *C'est l'anniversaire de Michèle mais elle a disparu* de Philippe Minyana, mis en scène par Sophie Lagier, puis intègre la Classe Libre, où on lui offre l'opportunité d'orchestrer sa promotion sur une création dont il est l'auteur : *Revenez me voir ce soir*. Il a depuis écrit trois spectacles au sein de la jeune compagnie Dix heures du soir, *Le Cerf*, *Feu de Joie*, et *Automne*. Il a joué *L'homme qui rêvait d'être malheureux*, mis en scène par Robin Denoyer, *10805 Maux*, mis en scène par Alexandre Cordier. Il collabore avec Clémence Coullon sur le spectacle *Hamlet(te)*, pour la promotion 2022 du CNSAD, repris au TGP en mai 2024.

SABRINA BUS *collaboratrice artistique - audiodescription*

Après un DEA de philosophie à Paris I, elle est engagée comme journaliste chez Bayard Jeunesse. Elle y conçoit notamment la rubrique *les P'tits philosophes* dans Pomme d'Api et adapte des romans en BD pour *Je Bouquine*.

Actrice, autrice, metteuse-en-scène, elle crée et pilote la compagnie *Véhicule* spécialisée dans le domaine de l'audiodescription.

Pour les audiodescriptions, elle constitue un pôle d'acteur.ices et d'auteur.ices complices, dont Delphine Harmel, avec qui en duo, elle conduit des formations à l'écriture, soutenues par le CNC.

Dans le cadre des audiodescriptions qu'elle écrit, elle reçoit le Marius de l'audiodescription pour le film *Été 85* de François Ozon.

Parcours de la compagnie MAUVAIS SANG

En collaboration avec Simon Bourgade (co-mise en scène) :

CHANGE ME

d'après le mythe d'Iphis dans *les métamorphoses* d'Ovide, la pièce "Iphis et lante" d'Isaac de Benserade et le documentaire "*The Brandon Teena story*" réalisé par Susan Muska et Greta Olafsdottir, qui revient sur le meurtre du jeune trans Brandon Teena en 1993.

Plongée dans une soirée d'adolescent où le secret d'un jeune garçon trans va être découvert.

Théâtre de la Tempête - Mai 2018

Théâtre Paris Villette (producteur délégué) - Novembre 2019

Tournée nationale :

Théâtre de Rungis, Théâtre Sorano (Toulouse), Domaine D'O (Montpellier), Espace des arts (Chalon sur Saône), Le Préau (Vire), Théâtre Jacques Carat etc.

Il est repris au Théâtre des Célestins en novembre 2020.

Autour du spectacle :

Rencontres et ateliers avec les élèves du Lycée Molière (Paris 16e), Jules Ferry (Paris 9e) et des jeunes du CHRS (Centre d'Hébergement et de Réinsertion sociale).

EN ATTENDANT LES BARBARES

d'après le roman éponyme de J.M. Coetzee et le manifeste du suprématiste blanc Anders Breivik

- créé avec la troupe de la Comédie Française.

Fable politique mettant en scène les mécanismes de fascination/répulsion vis à vis de nos "barbares" et la mise en place d'un système xénophobe et nationaliste.

Théâtre du Vieux Colombier - Juin et Novembre 2021

Autour du spectacle :

Rencontre avec les élèves du Lycée Molière (Paris 16e)

MERLIN OU LA TERRE DEVASTÉE

de Tankred Dorst avec les élèves comédien.nes de la promotion 2022 du Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique.

Epopée chevaleresque où l'utopie égalitaire et collective de la table ronde est mise à rude épreuve.

Théâtre Firmin-Gémier - avril 2022

Théâtre du Conservatoire - octobre 2022

LWA

d'après des récits d'esclaves, les écrits de Frantz Fanon, Delta Charlie Delta de Michel Simonot, et les Cahiers de doléances recueillis par le Collectif ACLEFEU après les révoltes de 2005.

Portrait de l'imaginaire colonial français et de son héritage, à travers trois moments de révoltes historiques françaises.

Théâtre Paris Villette - Novembre 2022

Théâtre de Rungis -

l'Espace des arts - SN de Chalon-sur-Saône.

Autour du spectacle :

Entretien avec Anthony Caillé (secrétaire général de la CGT-Intérieur-Police, travaillant à la police judiciaire) autour des révoltes de 2005 puis organisation d'une rencontre avec les élèves du lycée Frédéric Mistral de Fresnes.

Entretien avec Mohamed Mechmache au sujet des révoltes de 2005 et de l'action menée par le Collectif ACLEFEU.

Entretien avec Michel Simonot autour de sa pièce et du procès des policiers liés à la mort de Zyed Benna et Bouna Traoré.

Rencontres avec des classes de lycées parisiens avant et après le spectacle et atelier ouvert au public organisé par le Théâtre Paris Villette.

Entre 2019 et 2022 : La compagnie est associée au Théâtre de Rungis, au côté duquel elle propose des ateliers au long cours avec les élèves du lycée professionnel Frédéric Mistral à Fresnes. Bien que n'étant plus artistes associés ces ateliers ont continué d'être organisés par la compagnie et le théâtre de Rungis jusqu'en 2024.

En collaboration avec Hugo Merck (auteur) : Depuis octobre 2023

PERCEVAL, spectacle jeune public d'après Chrétien de Troyes - création prévue saison 2026/2027

LÀ OÙ MON COEUR REPOSE, d'après le Conte d'hiver Shakespeare - création prévue pour la saison 2027/28

BENJAMIN GABRIÉ Scénographe

Formé en design d'espace à l'école Boule, il intègre l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs en scénographie. Parallèlement à sa formation, il travaille pour l'agence de scénographie BC-BG, pour Steinitz, antiquaire international, en tant qu'assistant de direction de bureau d'étude, et sur divers chantiers en menuiserie et ferronnerie. Il collabore depuis 2012 avec différents metteurs en scène, notamment Ulysse Di Gregorio, Alexandre Zeff, Léna Paugam, Rémi Prin, Margaux Bonin, Simon Bourgade et Camille Bernon, Caroline Marcadé, Nathalie Sevilla, Cyril Le Grix, Pierre Boucher, Etienne Saglio, Emilie Anna-Maillet, Yann Frisch et la compagnie 14:20.

Parallèlement au théâtre, il collabore à plusieurs expositions en tant que scénographe.

CORALIE PACREAU Éclairagiste

Coralie se forme à la régie lumière au théâtre des Amandiers à Nanterre.

Elle rencontre Camille Bernon et Simon Bourgade pour la création du *Songe* au CNSAD en 2015 et crée ensuite les lumières de *CHANGE ME* ; *En attendant les barbares* et *LWA*. En tant qu'éclairagiste elle travaille avec le metteur en scène Hugues Jourdain sur *Mon corps qui frissonne*; *Dernier amour*; *Nom* ; la chorégraphe Cécile Loyer sur *Cirque*; *Kartographie(s)*; *Villes de papier*; *Frappez fort* ou encore la performeuse Chloé Moglia sur *l'Oiseau ligne*.

GWLADYS DUTHIL Costumière

Après un diplôme des métiers d'art costumier-réalisateur, elle se forme à l'Ensatt en conception costume.

Pour le théâtre et la marionnette elle conçoit des costumes pour Jérémy Ridel, Audrey Bonnefoy, Carole Thibaut, Pauline et Angèle Peyrade, le Collectif Nightshot, Gabriel Dufay, Denis Guénoun, Stanislas Roquette, Pierre Cuq, le Diptyque théâtre et la compagnie La Magouille. En 2021 elle signe les costumes d'*En attendant les barbares* mis en scène par Camille Bernon et Simon Bourgade avec la troupe de la Comédie-Française puis ceux de *LWA* créée au Théâtre Paris Villette. Pour la Comédie Française, elle signe les costumes des *Précieuses Ridicules* mis en scène par Sébastien Pouderoux et Stéphane Varupenne puis d'*Et si c'était eux ?* mis en scène par Christophe Montenez et Jules Sagot. Elle travaille également pour le cirque, avec Maroussia Diaz Verbeke, Justine Bertillot et Juan Ignacio Tula, ainsi que pour la danse avec le chorégraphe Fouad Boussof pour *Happy*, *Âmes*, *Cordes*, *Feû* et en 2023, *Vía* pour le ballet du Grand Théâtre de Genève.

VASSILI BERTRAND Créateur son / régisseur général

Diplômé en régie plateau du CFA du spectacle de Bagnolet puis en régie générale à l'école supérieure d'art dramatique du Théâtre National de Strasbourg, il entame sa carrière au Théâtre de la Colline en tant que régisseur son pour le spectacle *Je Disparais* de Arne Lygre mis en scène par Stéphane Braunschweig. Il intègre ensuite l'équipe d'Arthur Nauzyciel et participe aux créations de *La Mouette* d'Anton Tchekhov à la Cour d'Honneur d'Avignon, de *Splendid's* de Jean Genet, et de *La Dame aux Camélias* de Dumas fils. Il réalise des créations sonores avec des compagnies telles que Notre Cairn ; *Sur la grand route* de Tchekhov et *La Noce de Brecht*, *Les Irréguliers*, *Et la nuit sera calme* et le Lynceus Théâtre, *Les Sidérées* et *Babylone* d'Antonin Fadinard, ou dans des mises en scène de Hugues de la Salle, *La Poule d'Eau* de Witkiewicz, Simon Bourgade et Camille Bernon, *Le Songe*, *CHANGE ME*, *En attendant les barbares*, *LWA*, Jean-Yves Ruf, Hughie de O'Neill ou Lucie Valon pour son Funny Birds.

Il est régisseur général sur toutes les tournées de Lorraine de Sagazan.