

LE ROI DANSE PROGRAMME



ACTE 1

SCÈNE 1 : ENTRE RÉALITÉ ET IMAGINAIRE

Ce tableau illustre une vie quotidienne devenue mécanique, vidée d'imagination.

L'humanité, enfermée dans une routine sans éclat, trouve dans le jeu d'échecs la seule passerelle entre le rêve et la réalité.

SCÈNE 2 : LE MURMURE DES MARGES

On découvre un personnage qui est en marge du spectacle. Il joue le rôle du narrateur tout en apportant une moralité. Il vient interroger le public sur le mécanisme du jeu. Une maman éveille l'imaginaire de sa fille en l'initiant au jeu stimulant ainsi sa créativité.



ACTE 1

SCÈNE 3 : LA RÉALITÉ DU JEU

Le jeu s'anime au rythme de l'imaginaire naissant de la petite fille.

Elle voit apparaître les deux clans de son jeu. La stratégie prend forme et le jeu devient réalité.

SCÈNE 4 : VERS LE CHEMIN DE LA VICTOIRE

Ce tableau symbolise la guidance et la protection avec la présence des Tours. Figures du jeu, elles sont capables de prendre de la hauteur pour éclairer et protéger le roi. Elles sont indépendantes par leur don de clairvoyance. Les tours deviennent l'allégorie du phare par leur sagesse et leur lucidité. Elles illuminent la voie vers la victoire.



ACTE 1

SCÈNE 5 : LE SOLEIL DANS LE VENTRE

Le jeu s'ancre dans le réel par la présence des enfants qui apportent une dimension humaine. Symboles d'innocence les enfants rappellent que le bonheur réside en eux.

SCÈNE 6 : DANS LE JARDIN DE LA REINE

Le tableau met en scène les dames de la cour de la reine bleue, une reine loyale et respectée de toutes. Cette scène de vie permet de rentrer dans l'intimité de la reine qui n'hésitera pas à être stratège pour protéger son royaume malgré son côté accessible.



ACTE 1

SCÈNE 7 : DERRIÈRE LA FLEUR

Le roi entre dans le jardin de la reine. L'amour réside entre les deux. Mais derrière la fleur, l'amour du roi pour sa reine vacille, reste tangible. La faille s'ouvre laissant la place à la tentation. La fleur serait-elle alors le symbole d'une future trahison ?

SCÈNE 8 : LA STRATÉGIE DU MENSONGE

Le clan adverse prend place au milieu de ce jeu. Les dames rouges deviennent les tentatrices. Elles s'infiltrèrent dans la brèche laissée ouverte par le roi. Mensonge ou stratégie, elles sont gouvernées par la Reine rouge qui en accord avec son Roi est prête à attirer l'ennemi en jouant de ses charmes.



ACTE 1

SCÈNE 9 : L'ART DU POISON

Le roi rouge machiavélique devient le commanditaire d'une attaque sournoise par l'intervention du poison. Rien ne peut l'arrêter dans sa soif du pouvoir qu'il transmet à ses dames et à sa Reine. Les enchanteresses entrent en jeu pour parfaire le poison, objet de la stratégie, de la manipulation et du mensonge.

SCÈNE 10 : LE ROI DANSE

Retour dans le royaume des bleus par l'entrée magistrale du Roi. Il est la figure de l'élégance, de la grandeur, de la puissance. Il ne craint rien ni personne. Ces cavaliers sont à son image soit remplis d'orgueil. Orgueil qui les perdra peut-être ?



ACTE 1

SCÈNE 11 : UNE VALSE ANNONCIATRICE

La force des cavaliers faiblit à l'arrivée des dames rouges. Ils se laissent approcher sans crainte, sans être suffisamment vifs d'esprit pour comprendre que la brèche continue de s'ouvrir. L'effet du poison est immédiat, les cavaliers sont envoûtés et engourdis laissant leur roi seul sans protection.

SCÈNE 12 : L'ÉCHEC DU ROI

Le roi a perdu ses cavaliers, sa garde, ses repères. Il les supplie, les appelle au secours. Sa voix devient la métaphore de sa peur. La Reine parvient à entendre son roi, comprend la trahison et reste loyale envers son royaume et décide de faire un choix douloureux : sacrifier une de ses tours.



ACTE 1

SCÈNE 13 : TOMBER POUR SAUVER

La tour donnée par la Reine cherche à garder sa posture droite. Les dames rouges avides de pouvoir sont face à une figure imprenable du jeu : la tour. Entre pulsion et censure, la Tour finit par sombrer suite à leurs morsures.



ACTE 2

SCÈNE 14 : LA BÉNÉDICTION

Les cavaliers bleus encadrés par les trois tours restantes reçoivent la bénédiction de leur reine. Ils sont prêts à attaquer, galvanisés par le courage et la force.

SCÈNE 15 : AUX PORTES DE LA GUERRE

Les cavaliers se tiennent prêts à avancer sans fléchir ni faiblir. Incarnant force et devoir, ils deviennent l'instrument d'un conflit brutal. Les chefs de guerre guident et donnent l'impulsion nécessaire pour se battre.



SCÈNE 17 : UN ROI DÉCHU

Les pions ont péri en faisant voler en éclats le royaume des rouges. Le roi bleu revient sur le champ de bataille déboussolé, perdu, déchu, couronne à la main. Succomber à la tentation lui aura coûté ses cavaliers, ses pions, son peuple et une de ses tours. L'esprit du roi semble errer avec sa couronne devenue symbole du vide.

SCÈNE 18 : LA DIAGONALE PARANOÏAQUE

Le roi a détruit son monde lui-même. Seules pièces qui ne sont pas touchées : les fous. Esprits égarés ou tordus ils obéissent à leur propre règle, celle de l'absurde. Tout se transforme à leur contact : réalité devient hallucination. Leur folie ne serait-elle pas leur bouclier ?

ACTE 2



SCÈNE 19 : LA DERNIÈRE DANSE

ACTE 2

Les tours reprennent leur place, elles doivent relever l'entière responsabilité du royaume : les rouges et les bleus. Figures de droiture, elles ne doivent pas plier à cause de la tempête mais devenir les pièces maîtresses de l'apaisement des tensions. L'ensemble des pièces se rassemblent autour des tours comme lumières éclairant les ténèbres, tous regardent alors dans la même direction.

