

D-RÔLES PRODUCTION
présente

QUENTIN CRÈVE L'ÉCRAN





Quand les
écrans s'éteignent...
les histoires
commencent.

Ils ne ressortent pas avec **une leçon.**



POUR LES ENFANTS

- ★ Ils rient, chantent et se laissent emporter par la magie.
- ★ En sortant, ils ont envie de rejouer les histoires, de se déguiser, de faire de la magie, de faire vivre leurs jouets et d'inventer leurs propres aventures.

Ils repartent avec **une envie**



POUR LES ADULTES

- ★ Le temps du spectacle, ils retrouvent leur propre capacité d'émerveillement.
- ★ Ils repartent avec une autre manière d'aborder les écrans : ne pas seulement les limiter, mais redonner de la place au jeu, à l'ennui fertile et à l'imagination.



Une prévention **positive,**

qui ouvre le dialogue **sans culpabiliser.**



Pensé pour ouvrir le dialogue

“ Quentin crève l'écran aborde avec légèreté la question de l'addiction aux écrans. La pièce éveille l'imagination et la créativité des enfants et devient un support à la relation entre parents, enfants et enseignants. ”



MARIE SIMON,
éducatrice de jeunes enfants



UNE REPRÉSENTATION QUI SENSIBILISE,

Le spectacle invite les enfants à réfléchir à leurs usages sans présenter tous les écrans comme mauvais.



UN ÉCHANGE QUI PROLONGE L'EXPÉRIENCE

Rencontre avec Quentin, discussion autour du ressenti des enfants et dialogue avec les parents ou les enseignants.



DES OUTILS POUR ALLER PLUS LOIN

Dossier pédagogique, activités avant et après le spectacle, chansons, pistes créatives et réflexion sur les alternatives aux écrans. Ces prolongements sont déjà prévus dans le dossier pédagogique existant.



Le spectacle fait naître l'envie.

**L'accompagnement transforme
cette envie en discussion.**



24 heures Une infinité

— Avant

Accro aux jeux vidéo, Quentin ne sait plus comment s'occuper sans écran.

Seul dans sa chambre, il joue pour ne pas s'ennuyer, ne pas penser et oublier que ses parents sont peu disponibles.

Mais lorsqu'une décision présidentielle coupe tous les écrans pendant vingt-quatre heures, son monde s'effondre.

Que reste-t-il lorsqu'on ne sait plus imaginer ?



sans écran, d'histoires.



— Après

Une lumière apparaît dans sa chambre.

Quentin rencontre Vérité, un étrange petit ver luisant qui va réveiller quelque chose qu'il croyait avoir perdu.

Peu à peu, sa chambre devient un terrain d'aventures : il fait de la magie, transforme ses jouets, se déguise et invente ses propres histoires.

En cherchant comment rallumer son écran, Quentin finit par rallumer son imagination.



Une chambre, Mille mondes.

Le réel se transforme sous leurs yeux

Tout commence dans une simple chambre d'enfant.

Puis la musique s'élève, les objets prennent vie, les ombres racontent des histoires et Quentin devient tour à tour magicien, aventurier, paysan ou pirate.

Sa chambre se métamorphose au rythme de son imagination et entraîne le public dans une succession de mondes drôles, colorés et inattendus. ★

Quatre sensations



VOYAGER EN MUSIQUE

Des chansons originales, de la danse et une musique féérique accompagnent chaque étape de l'aventure. La partition est pensée comme une véritable comédie musicale, mêlant énergie et émerveillement.



VOIR LA MAGIE SURGIR

Illusions, apparitions et objets détournés donnent corps à l'imaginaire de Quentin.



LES HISTOIRES PRENNENT VIE

Théâtre d'ombres, changements de costumes et personnages imaginaires font naître plusieurs univers à l'intérieur d'une même chambre.



RETROUVER UN REGARD D'ENFANT

Le spectacle transforme des objets familiers en terrains d'aventure et invite petits et grands à regarder autrement ce qui les entoure. L'univers visuel repose justement sur la fantaisie, les costumes, les accessoires et l'illusionnisme.



**Tout était déjà dans la chambre.
Il suffisait d'imaginer.**

Le meilleur moyen de comprendre le spectacle : **Le voir prendre vie.**



Ils rient, chantent, répondent à Quentin
et se laissent entraîner dans ses histoires.



Au fil de la représentation, les enfants
ne regardent plus seulement un spectacle :
ils cherchent, imaginent et participent à
l'aventure.



Et lorsque les lumières se rallument,
la discussion peut commencer.

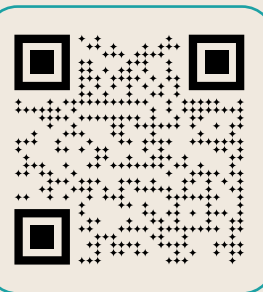


Voir plutôt que **croire.**



Découvrez Quentin sur scène

BANDE-ANNONCE



Cliquez ou scannez pour
regarder la bande-annonce

EXTRAIT (2-3 MIN)



Cliquez ou scannez pour
regarder un extrait



Captation intégrale
disponible sur demande.



Regarder



Échanger



Imaginer

Une date ensemble :

csitruk.parcoursenscenes1@gmail.com



Une création développée avec le soutien de la Ville de
Saint-Witz, en résidence à l'espace culturel La Tuilerie,
puis au Théâtre de l'Enchanteur à Amathay-Vésigneux
dans le Doubs

Une même histoire. Plusieurs façons de la vivre.



En famille

Une représentation tout public qui réunit enfants et adultes autour d'une aventure drôle, musicale et magique. Le spectacle devient un moment partagé, puis le point de départ d'une conversation sur les écrans, le jeu et l'imagination.



Avec les scolaires

Une représentation pensée pour sensibiliser sans culpabiliser, pouvant être prolongée par une rencontre avec Quentin et un échange autour du ressenti et des habitudes numériques des enfants. Un dossier pédagogique permet aux enseignants de préparer la sortie et de poursuivre la réflexion en classe. Ces prolongements figurent déjà dans votre dispositif pédagogique actuel.



Dans le cadre d'une action culturelle

Selon le projet du lieu ou de l'établissement :

- ★ discussion et débat autour des écrans ;
- ★ exploration des alternatives par le jeu et la créativité ;
- ★ découverte du chant, de la danse, du théâtre ou des coulisses ; activités à mener avant ou après la représentation.



**Une représentation
peut durer le temps d'un spectacle**

**Ce qu'elle déclenche
peut continuer bien après.**



Pour que la magie opère.

Les conditions essentielles
d'accueil de *Quentin crève l'écran*.

★ Le spectacle en quelques repères



Théâtre musical
jeune public et familial



Durée exacte : 55 min



Public conseillé :
de 3 ans à 13 ans.



Nombre d'artistes et de techniciens en tournée : 4 personnes
(1 comédien, un régisseur plateau, un régisseur son et lumière et un chargé de production)



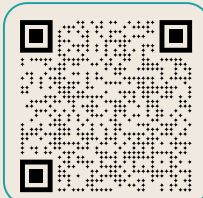
Dimensions minimales du plateau

- Ouverture des pendrillons : 7 mètres
- Profondeur de scène : 7 mètres
- Hauteur sous grill : 5 mètres
- Coulisses en arrière-scène et côtés communicantes : 1 mètre



Fiche technique et plan de feu
accessibles par [QR code](#)

FICHE TECHNIQUE



Scannez pour
consulter
la fiche technique
complète

PLAN DE FEUX



Scannez pour
consulter
le plan de feu



Le critère indispensable :
**Le noir salle
est indispensable.**

Les effets de magie, les apparitions,
les lumières et le théâtre d'ombres
exigent une véritable obscurité.

Le spectacle doit donc être accueilli dans
une salle de spectacle équipée. Il n'est pas
conçu pour être joué dans une salle de classe,
une salle polyvalente non occultable ou un
espace sans équipement scénique adapté.



**Une installation
possible dans la journée**

Une arrivée le matin à 8h00 et une
représentation dans l'après-midi peuvent
être envisagées lorsque l'implantation
lumière et le plan de feu ont été
préparés avant l'arrivée de l'équipe.
La faisabilité est confirmée en amont entre
les différents régisseurs.



Un univers spectaculaire, dans un véritable écrin théâtral.



Derrière chaque monde, une équipe. ☆

Une chambre ne devient mille mondes que grâce à la rencontre de l'écriture, du jeu, de la musique, de la scénographie, des costumes, de la lumière et de la magie. Autour de Quentin, des artistes issus du théâtre musical et de la création scénique réunissent leurs savoir-faire autour d'une même promesse :

“ Faire naître l'imagination sous les yeux du public ”

02



Faire voyager en musique

Benoît Dupont - Compositeur

Une partition originale mêle l'énergie de la comédie musicale à la féerie orchestrale. Chansons et musique instrumentale accompagnent Quentin à mesure que son imagination reprend vie.

04



Transformer la chambre

Bastien Forestier Rischard - Scénographe

Le décor surdimensionné replace le public à hauteur d'enfant. Le lit, la commode, la télévision et les jouets deviennent les portes d'entrée vers un château, un bateau, la lune et une infinité d'histoires.

05



Habiller les métamorphoses

Salomé Brussieux - Costumière

Grâce au quick change, les simples déguisements de la chambre se transforment progressivement en véritables costumes d'aventure, au rythme de l'imagination de Quentin.

06



Farie surgir l'impossible

Edi Ruderman - consultant magie, marionnettes et ombres chinoises

Illusions, apparitions, marionnettes et théâtre d'ombres donnent une existence concrète à ce qui, quelques instants plus tôt, ne vivait encore que dans la tête de Quentin.

01

Imaginer l'histoire

Guillaume Sorel - Auteur, metteur en scène

À partir de sa propre relation aux écrans, Guillaume Sorel imagine une aventure qui ne fait pas la guerre au numérique : elle redonne aux enfants confiance dans leur capacité à inventer, créer et rêver.

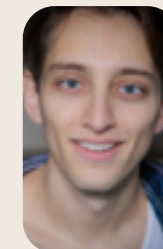


03

Donner vie à Quentin

Rémi Palazy, Baptiste Juge ou Valentin Lacouture - Interprètes

Trois artistes portent le rôle de Quentin en alternance. Leur formation pluridisciplinaire et leur connaissance intime du spectacle permettent de préserver le même équilibre entre jeu, chant, danse, émotion et émerveillement. Rémi est l'interprète principal, Baptiste et Valentin sont les régisseurs plateau et les alternants dans ce rôle.



☆ Une équipe réunie pour une seule chose : faire oublier l'écran, le temps de regarder une histoire commencer. ☆



Parlons de Quentin crève l'écran.

Derrière le spectacle, une équipe de production à votre écoute.



Diffusion

Caroline Sitruk

06 09 75 66 80

csitruk.parcoursenscenes1@gmail.com

D-Rôles Productions

Imaginons une date ensemble