



SCENARIO ECLECTIK - 2MAD PRO TEAM

1. PRELUDE :

Nous sommes en Belgique, plus précisément en Wallonie. Freddy Tougaux, un homme qu'on pourrait qualifier de "spécial" reçoit malgré lui la gérance d'un ancien hotel. Il entre en scène et arrive devant le bâtiment. N'ayant d'autre choix, il s'y installe. Il découvre le lieu, constate l'état de délabrement et décide d'aller dormir en se disant que la nuit porte conseil.

2. OPENING 2MAD PRO TEAM :

Quelques instants après le départ de Freddy, d'étranges phénomènes font leur apparition laissant croire que le lieu est habité, mais par qui ? Par quoi ? Nous ne savons pas quelle est la nature ou encore les intentions des ces entités présentes dans l'Hotel, mais elles sont bien là. Les 2MAD sont uniformisés par un costume qui cache les visages. Ils entrent en scène placés dans les cases qui représentent les chambres de l'hotel et effectuent un tableau basé sur les jeux de lumières, avec des allumages succincts des cases et une seconde partie sur le "front stage". Le jour se lève et le lieu redevient calme...

3. TABLEAU BEATBOXIN' BFLOW:

Freddy se réveille après une très mauvaise nuit prétendant qu'il a entendu des sons et de la musique tout au long de son sommeil. Ne se sentant pas à l'aise, il appelle sa maman qui lui conseille de faire appel à un spécialiste du surnaturel très connu dans la région afin de comprendre de quoi il s'agit. Après l'avoir contacté, entrée en scène du spécialiste (Bflow) qui incarne un personnage un peu dingue qui grâce au beatboxing et une machine de sa fabrication arrive à communiquer avec le surnaturel (Beatboxing : Boîte à rythmes humaine : l'art de jouer de la musique avec la bouche). Celui-ci commence à jouer un son qui - en effet - attire un des personnages mystérieux. Il en enchaîne un second, un troisième, ainsi de suite, le tout formant une musique expérimentale mêlant des rythmes provenant de l'hôtel lui-même.

Les 2MAD apparaissent donc et réagissent à chacun de ces sons en se dévoilant au sens propre comme figuré (ils décrivent en voix off leur personnalité, en dansant et en enlevant ce qui cache leur visage). Après cette scène, BFLOW peut expliquer à Freddy de quoi il retourne. Il s'agit de l'âme de cette hôtel, composé de plusieurs entités. Il le rassure et lui explique qu'ils sont bienveillants et que la musique est leur raison d'exister, leur nourriture.

4. TABLEAU "MONTRE MOI COMME TU ES" :

Freddy étant rassuré, il décide malgré le mauvais état de l'hôtel de "montrer qui il est". Il décide de remettre sur les rails l'établissement. Les 2MAD se dévoilent, enlèvent leur masques et interprètent une chorégraphie sur ce thème.

5. TABLEAU SANS ABRI :

Freddy est maintenant gonflé à bloc , l'hôtel est présentable et attend ses premiers clients. Pendant ce temps un sans abri décide d'installer sa vieille batterie pour mendier juste devant l'hôtel, ce qui n'est pas du tout pour plaire à Freddy qui pour l'image de l'établissement lui demande de partir plus loin. Celui-ci décide de rester malgré les menaces. Cet homme est un artiste, un percussionniste qui a tout perdu, hormis sa vieille batterie qu'il traîne partout avec lui. Elle est son dernier lien avec sa vie d'avant. Alors que celui-ci joue doucement, l'air hagard en attendant que les pièces tombent, un ado curieux passe devant lui. Celui-ci se moque de son vieux matériel et tente de toucher sa cymbale. Le musicien frappe donc plus fort sur celle-ci pour le faire reculer. Voulant jouer au plus malin, l'ado tente cette fois de toucher la grosse caisse et "boum" encore une fois le sans-abri frappe plus fort pour qu'il le laisse tranquille. L'ado irrité tente une dernière approche mais au même moment le musicien enchaîne un roulement rapide, qui entraîne l'ado dans un freestyle effréné. La connexion entre les deux est parfaite, la musique et le danseur ne font qu'un pendant quelques instants. Ce superbe moment prend fin et l'ado s'avance en demandant un "check" au sans-abri qui enthousiaste tend la main et se prend un vent monumental du jeune homme qui, sans respect, lui montre que de toute façon il n'a pas de pièce pour lui et s'en va. Le musicien vexé lui lance une de ses baguettes, blessé par l'attitude de ce jeune effronté. Démotivé celui-ci boit un petit coup et se réinstalle derrière son instrument pour se remettre à jouer lorsque brusquement un homme d'affaires - accompagné de son assistante - arrive en se déplaçant rapidement, en gesticulant et en téléphonant. Celui-ci l'air stressé s'approche du sans-abri pour lui demander de jouer moins fort car il n'arrive pas à entendre son interlocuteur. Le sans-abri encore une fois vexé décide au contraire d'augmenter le volume. L'homme d'affaires lui redemande de jouer moins fort et le sans-abri se fait un plaisir de faire le contraire. C'en est trop l'homme jette son appareil de rage sur le sol. Le sans-abri choqué s'arrête brusquement. L'homme d'affaire est en réalité un grand amateur de danse à ses heures perdues et décide de lâcher prise quelques instants. Il demande donc au sans-abri tant qu'il y est d'envoyer du bon son, et se lâche le temps d'un instant afin d'évacuer enfin tout son stress. Cela se termine et l'homme d'affaires reconnaissant laisse quelques pièces au malheureux avant de reprendre le cours de sa journée de travail stressante. À ce moment le batteur fatigué se remet à jouer lentement. Une vieille dame assistée d'une tribune fait lentement son apparition marchant sur le rythme du batteur. Celle-ci le remarque et contre toute attente tente de charmer le musicien. Elle le rejoint, il la rejette mais elle lui tend une liasse

de billets en espérant enfin un peu d'attention. Il ralenti, il prend et compte l'argent sans vraiment y croire. La vieille dame lui demande au moins un bisou en échange et bien que quelque peu **dégouté**, il accepte pour le plus grand bonheur de celle-ci. Lui motivé par tant d'argent se met à jouer avec ardeur, elle motivée par tant d'amour se met à se dandiner comme à ses 20 ans. Le tout créant un moment surréaliste avec une **octogénaire dansant le breakdance**. Etant dans l'euphorie après cette journée bien remplie, le batteur se met à jouer comme jamais alors que l'ado et l'homme d'affaires refont leur apparition pour terminer en apothéose avec les 3 personnages qui synchronisent une danse. Ceux ci tout en continuant de danser s'approchent pour profiter de cette folie qui s'empare du batteur qui termine en donnant tout ce qu'il lui reste, une belle apothéose. Le sourire au lèvres, les différents acteurs quittent l'endroit pour retourner dans leur vies respectives /// La nuit tombe, la **neige** fait son apparition et le sans-abri, de retour dans sa triste réalité se prépare à s'endormir dans ses vieilles caisses et ses vieilles loques (le tout dans une ambiance mélancolique). Celui-ci s'endort alors que les âmes bienveillantes de l'hotel - qui rappelons-le adorent la musique - viennent danser pour finalement venir le réchauffer. Freddy inconsciemment influencé par cette action de bonté est pris de remords et vient finalement proposer au sans-abri de venir se réchauffer et prendre un café à l'intérieur.

6. TABLEAU COLOR NATURE :

Freddy change donc petit à petit, son coeur s'ouvre. La nuit est tombée et les âmes grâce à toute cette énergie positive se mettent à redonner une nouvelle vie à cet endroit qui en a bien besoin. Elles virevoltent partout, lançant comme par magie une **pléiade de couleurs sur l'ensemble du bâtiment qui retrouve une seconde vie tout au long de la chorégraphie (GTD Germany).**

7. TABLEAU FIGHT :

Juste après cela, un homme masqué arrive lentement et vient tenter de saccager l'endroit sans raisons apparentes. Malheureusement pour lui, l'agent de sécurité de nuit de l'hotel (Fred. Mastro) est un professionnel des combats rapprochés et lui règle son compte en bonne et due forme au cours d'une scène d'action. Les âmes interviennent également en exécutant une chorégraphie sur une musique intense.

8. TABLEAU SMARTPHONE :

Au petit matin, le calme est revenu et l'hotel est devenu plus beau que jamais, prêt à accueillir de nouveaux arrivants. Freddy lui s'occupe en chantonant de régler les derniers détails de la devanture. Dans le public un téléphone sonne encore et encore. Freddy arrête le spectacle et demande au monsieur de bien vouloir l'éteindre lui expliquant quelque peu irrité que son comportement n'est pas de mise. Il décide donc de lui confisquer en lui disant qu'il lui rendra à la fin du spectacle. Il est curieux et décide de lui donner une petite leçon en exposant ses derniers sms grâce aux moyens actuels "Bluetooth". Celui-ci tombe sur **un message disant "Bonsoir mon coeur, je suis au spectacle des 2MAD ;-)** Je passe une très bonne soirée, il y a juste ce gars à lunettes qui est pas terrible je trouve". Freddy est surpris et encore une fois irrité par ce qu'il découvre. Il continue à "slider" sur le smartphone et tombe sur l'application "2MAD". Il appuie encore par curiosité. À ce moment les 2MAD apparaissent et enchaînent leur show "Welcome to Belgium" dans lequel **ils cassent**

l'écran du smartphone à la fin. Freddy revient après cette scène et rend le téléphone au spectateur en lui disant l'air gêné "forcement maintenant il va moins bien marcher". Freddy s'excuse auprès du public pour cette interlude et annonce que le spectacle peut reprendre.

9. TABLEAU LED :

Freddy décide pour faire rentrer son établissement dans l'aire du temps de l'équiper de lumières LED qui viendront s'ajouter à la façade verdoyante. L'installation se termine et vient le moment d'activer le nouveau système qui promet d'attirer les voyageurs. Il branche la grosse prise centrale qui met l'établissement dans l'obscurité, laissant la façade et les âmes s'illuminer dans un balai électrique (les 2MAD sont répartis dans le public et exécutent ce show qui est une de leurs créations clés de leur parcours). À la fin, il se trouvent au centre de la scène et là surprise : les vestes s'éteignent et la lumière se transfère dans leurs chaussures. Une nouvelle version de ce concept commence alors, symbolisant le nouveau look de l'hôtel, naturel et futuriste. Fin de la scène, Freddy arrive et trouve des chaussures vides encore fumantes et constate avec joie que le résultat du nouvel équipement LED est tout simplement magnifique. Il a petit à petit réussi à rendre cet hôtel accueillant et dans l'ère du temps ! Il est donc prêt à enfin accueillir celui ou celle qui sera son premier client.

10. TABLEAU SWING - TROMPETTE :

Arrive le moment tant attendu, un client. Un artiste trompettiste qui a besoin d'une chambre pour la soirée car il est en spectacle dans la région. Freddy le reçoit comme il se doit et met les petits plats dans les grands pour assurer le confort de son invité. L'artiste est dans sa chambre et décide de répéter pour sa prestation du lendemain. Les âmes qui sont intriguées par ce nouveau visiteur et son instrument s'approchent et ne peuvent s'empêcher de danser sur ces rythmes endiablés. Petit problème ceux-ci sont tellement survoltés, poussés par ce musicien fou, qu'ils mettent s'en dessus dessous l'hôtel jusqu'à complètement le détruire sans le vouloir. Freddy est effondré car après tant d'investissement il réalise que son rêve a disparu avec le bâtiment... Les âmes peu fières d'elles viennent l'entourer de leur compassion et lui font comprendre que l'essentiel est que tout le monde est sauf. La morale de cette histoire est que quoiqu'il advienne on réalise des projets qui peuvent ne pas aboutir. Dans notre monde actuel la réussite est associée à la possession, mais la vraie réussite n'est pas l'hôtel en lui-même, c'est plutôt d'avoir pu créer ensemble ce projet et ces instants qui resteront gravés à jamais. Tout est détruit mais c'est justement l'occasion de reconstruire un hôtel encore plus beau...

FIN de l'histoire

11. TABLEAU SERREZ-VOUS AKRO :

Pour symboliser ce moment, les 2MAD interprètent une chorégraphie sur le titre "serrez vous" chantée en live par le rappeur AKRO (Starflam) sur le thème des personnes qui construisent ensemble un projet artistique. Il met en exergue les bons moments mais également les "clashes" qu'un groupe peut rencontrer. Il souligne le fait qu'il faut préserver ce qui est rare car c'est quand on le perd qu'on se rend compte de son importance.

12. RAPPEL - FREESTYLE :

Les 2MAD reviennent sur scène pour présenter les artistes de la soirée et faire leurs remerciements en musique et en freestyle. Ensuite c'est au tour du public qui va exécuter avec les 2MAD une chorégraphie simple (assis) réalisée avec les bras. S'enchaîne une mini-chorégraphie finale qui se termine en apothéose, mettant fin à la soirée...

FIN DU SPECTACLE

SOMMAIRE :

1. PRELUDE
2. OPENING 2MAD PRO TEAM
3. TABLEAU BEATBOXIN' BFLOW:
4. TABLEAU "MONTRE MOI COMME TU ES"
5. TABLEAU SANS ABRI
6. TABLEAU COLOR NATURE
7. TABLEAU FIGHT
8. TABLEAU SMARTPHONE
9. TABLEAU LED
10. TABLEAU SWING - TROMPETTE
11. TABLEAU SERREZ-VOUS AKRO
12. RAPPEL - FREESTYLE

