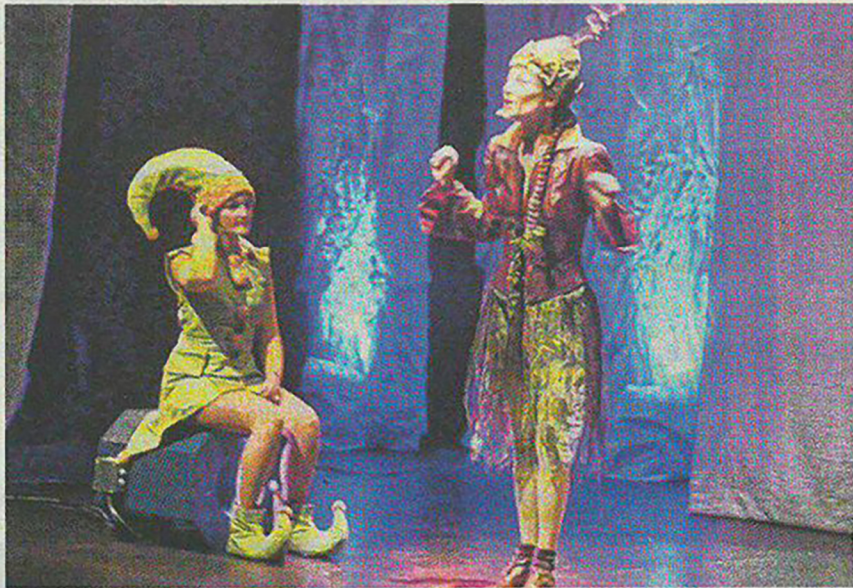


Un Père Noël 2.0 givré...

Père Noël 2.0, présenté comme une comédie complètement givrée avec des codes de jeu stylisés par la compagnie Ayoye, a tenu sa promesse. Les trois comédiens ont joué tout au long de la semaine sur la scène du centre culturel pour les écoles maternelles chapelaines et élémentaires.

Le mercredi 19 décembre, c'est devant 250 spectateurs tout public et les enfants de plusieurs centres aérés que les lutins Grelit et Grelot se sont démenés pour faire revenir le Père Noël à la raison. Celui-ci a perdu la boule. Il a attrapé le virus des jeux vidéo, entretenu par le monstre Férus, qui soit dit en passant est un vrai bijou de technologie moderne.

Les lutins ne peuvent raisonner le Père Noël pour qu'il cesse de vouloir arriver au prochain tableau du jeu et reprenne sa distribution de jouets. À l'aide de la fée Sabotine, ils partent à la recherche d'une enfant, Clem, seule à pouvoir désen-voûter le bonhomme habillé de



Le lutin avec la fée Sabotine.

rouge. Après bien des péripéties agrémentées de cinq chansons originales, ce spectacle énergique, moderne et interactif avec le jeune public a démontré l'influence qu'ont la technologie et les jeux vi-

déos sur notre quotidien et l'importance des rapports humains à travers l'évolution. Tout est bien qui finit bien, les enfants auront leurs cadeaux, le Père Noël a retrouvé sa motivation ! ■