

DORMIR CENT ANS



DU MARDI 17 AU SAMEDI 21 FÉVRIER 2015

Le mardi à 14 h 30 - le mercredi à 15 h - les jeudi et vendredi à 14 h 30 et 19 h - le samedi à 17 h - durée 1 h

Placement libre



TEXTE ET MISE EN SCÈNE PAULINE BUREAU

AVEC

YANN BURLLOT, NICOLAS CHUPIN, GÉRALDINE MARTINEAU, MARIE NICOLLE

Dramaturgie Benoite Bureau

Scénographie et réalisation visuelle Yves Kuperberg

Composition effets visuels Alex Forges

Composition musicale et sonore Vincent Hulot

Lumières Bruno Brinas

Costumes et accessoires Alice Touvet

Collaboration artistique Cécile Zanibelli

Régie générale Jérôme Delporte

Régie vidéo Christophe Touche

Régie son Jean-Marc Bezou

Régie plateau François Douriaux et Géraud Breton

Administration incipit – Mariène Affou et Caroline de Saint Pastou **assistée de** Charline Wöhrel

Diffusion Olivia Peressetchensky

Attachée de presse Désirée Faraon

Production La Part des Anges

Coproduction Théâtre Dijon Bourgogne – CDN, Le Volcan - Scène nationale du Havre,

Théâtre André Malraux de Chevilly-Larue

Avec le soutien de l'Adami

Résidence de création Théâtre Paris Villette et Théâtre Dijon Bourgogne – CDN

La Part des Anges est une compagnie dramatique conventionnée par la Région Haute-Normandie et par le ministère de la Culture et de la Communication / Direction régionale des affaires culturelles de Haute-Normandie.

Pauline Bureau est artiste associée au Théâtre Dijon Bourgogne - CDN et au Volcan - Scène nationale du Havre

DANS LE CADRE DE

LA BELLE SAISON

AUTOUR DU SPECTACLE

RENCONTRE À CHAUD Jeudi 19/02 à l'issue de la représentation de 19 h

EN PARTENARIAT AVEC



Le titre de la nouvelle création de Pauline Bureau fait évidemment allusion au conte de *la Belle au bois dormant*. L'histoire originale met en scène la Belle, fille d'un roi et victime d'une malédiction, qui se pique au début de l'adolescence avec le fuseau d'un rouet, saigne et s'endort cent ans avant d'être ramenée à la vie par le baiser d'un jeune prince. Le conte, très ancien, est particulièrement connu sous la forme que lui ont donnée Perrault et les frères Grimm.

Le psychanalyste Bruno Bettelheim déjà, dans *Psychanalyse des contes de fées*, notait le rapport entre cette histoire et l'étrange phase d'inactivité, de léthargie, que traverse l'adolescent avant de parvenir à la maturité : selon lui, le conte rassure l'adulte en devenir en lui apprenant que cette période d'attente est aussi une maturation, un processus d'élaboration lent, secret et pourtant essentiel ; c'est la traversée de ce temps de concentration, de repli sur soi, qui lui permettra de s'éveiller au monde et de rencontrer l'amour, lorsque le temps sera venu. Il reste que cette période, ou la vie est comme en suspens, est aussi un moment de doute, d'interrogations, marqué par l'angoisse, les contradictions et les plus grandes incertitudes. Plus largement, et au-delà de ce récit, le spectacle nous entraîne dans l'univers des contes et dans l'imaginaire de la fin de l'enfance, en puisant tout aussi bien dans le registre du merveilleux que dans celui, plus sombre, du fantastique : il donne l'occasion à Pauline Bureau et à toute l'équipe de La Part des Anges de poursuivre son exploration de la constitution de l'individu et des vicissitudes qu'il traverse : *Modèles*, en 2011, s'interrogeait sur la féminité et sur les expériences individuelles qu'elle impliquait ; *La meilleure part des hommes*, en 2012, revenait sur le portrait, les aventures et les trahisons d'une génération confrontée au sida et à ses conséquences ; *Sirènes* en 2014 questionnait l'histoire familiale, la transmission des traumatismes et la possibilité d'une réconciliation avec le passé. Ici, le centre de la réflexion est constitué par cette période inquiétante, indistincte et pourtant décisive qu'est l'adolescence, lorsque les enfants, qui ne sont plus tout à fait enfants, changent, se découvrent et commencent à échapper à leurs parents.



© C. Zanibelli

Dans le spectacle, ces enfants, ce sont Aurore et Théo. Aurore a 12 ans, elle grandit et sent que quelque chose change en elle ; elle se prend en photo tous les jours pour tenter de saisir ce qui cherche à émerger. Elle joue du piano pour ne pas faire face au silence, se demande ce que cela fait d'embrasser un garçon, hésite sur le port d'un soutien-gorge. Elle vit avec ses parents, qui font ce qu'ils peuvent en face de cet être qui s'affirme, se cherche et se détache peu à peu... et dont ils tentent de se détacher également.



© C. Zanibelli

Théo, lui, a 13 ans, fait du skate-board et joue aux jeux vidéo ; lorsqu'il rentre chez lui, il attend le plus souvent que son père revienne du travail ; il a meublé sa solitude avec le personnage du Roi Grenouille, le héros de sa bande dessinée préférée, avec lequel il dialogue, joue et qu'il est seul à pouvoir voir.

Les deux jeunes personnages font face au quotidien : ils vont à l'école, se confrontent avec leurs parents, se heurtent à la trivialité du monde ; ils vont aussi devoir traverser des épreuves, comme dans les contes : faire face à la solitude, à l'affirmation de leur individualité, au désir, à la honte, et tenter de se rencontrer, entre le réel et le monde de leur imaginaire. Un imaginaire qui n'est d'ailleurs pas forcément rassurant : comment se sentir à l'aise au milieu d'un paysage de forêt, baigné par une lumière crépusculaire et peuplé d'animaux sauvages ?

Pour rester au plus près du monde des adolescents, Pauline Bureau a collecté des témoignages de jeunes de 11 à 15 ans, à Aumale, dans un collège en Haute-Normandie ; la présence, très importante, des jeux vidéo a enrichi la réflexion et le travail en faisant naître les trois axes de la vie réelle, de la vie rêvée et de la vie virtuelle ; c'est aussi ce qui explique l'alternance, sur scène, du réalisme et du merveilleux. Le travail théâtral rassemble de nombreux autres matériaux : les textes de contes, les réflexions de psychanalystes, des récits, des images et des poésies, qui ont été exploités en commun. Partant de ces éléments, l'écriture du texte et de l'histoire s'est élaborée ; Pauline Bureau, assistée de Cécile Zanibelli ont travaillé sur la mise en scène ; des musiques et des chansons ont été composées lors des répétitions avec Vincent Hulot ; Benoîte Bureau s'est occupée de la dramaturgie et Yves Kuperberg de la vidéo et de la scénographie, en s'inspirant des sérigraphies oniriques et très graphiques de Eyvind Earle, des photographies crépusculaires de Gregory Crewdson et des anamorphoses de M.C. Escher. Yann Burlot, Nicolas Chupin, Géraline Martineau et Marie Nicolle, les comédiens, incarnent les différents personnages et donnent vie à cette traversée de l'enfance.



© C. Zanibelli

Le spectacle promet de parler aussi bien à un public jeune (à partir de 8 ans) qu'à des adultes, grâce à une approche sensible, poétique, onirique, et qui met pourtant bien en évidence les troubles d'un âge inquiet. Si le virtuel, le réel et le rêve se mêlent, c'est aussi pour dire que ce qui surgit dans nos vies n'est pas réductible à une succession d'événements et que grandir, c'est aussi accéder au domaine du symbolique et se confronter, même modestement, à la question du sens.

ORIGINE ET PISTES DE RECHERCHES DE LA COMPAGNIE

Dormir Cent ans est le prolongement d'un questionnement déjà évoqué dans les deux précédents spectacles de la compagnie : la construction de l'identité.

Modèles s'interrogeait sur la construction intime de la féminité et la condition de la femme aujourd'hui.

Sirènes explorait la construction de la personnalité à travers l'héritage familial et les secrets de famille.

Avec *Dormir Cent ans*, Pauline Bureau souhaite s'adresser aux enfants et à leurs parents autour de ce moment attendu par les jeunes et appréhendé par les parents : l'entrée dans l'adolescence.

Comme dans les contes, Aurore et Théo, les deux jeunes héros, devront accomplir des exploits, passer des épreuves pour devenir eux-mêmes. Ils découvriront la peur, la solitude, la transformation de leurs corps, la honte, la séparation des parents, la naissance du désir, la recherche de l'amour... Et ils se rencontreront.

Devenir soi-même...

Aurore a 12 ans.

Elle sent que quelque chose change en elle.

Jour après jour, elle se prend en photo pour saisir ce qui se transforme...

Théo a 13 ans est souvent seul, il parcourt la ville en skate.

Aurore joue du piano. Certaines nuits, ils rêvent. Et dans leurs rêves, ils se rencontrent.

PAROLES D'ADOLESCENTS

Recueillies lors d'ateliers menés par la Compagnie

LES JEUX VIDÉOS

Kevin, 14 ans

« Moi, mes jeux préférés, c'est des jeux de guerre avec des zombies. On partage avec plein d'autres personnes. Tu fais des parties avec des gens que tu ne connais pas qui viennent du monde entier. Mais tu peux aussi jouer avec des gars de ta classe. Ça dépend.

Ce qui est super, c'est que j'ai un nouveau truc, j'ai une manette spéciale pour sauter, se retourner.

Je joue la nuit, le week-end. Une fois on s'est donné rendez-vous avec des potes à 20h et j'ai joué jusqu'à 1h du matin. Et une autre fois, ma mère était pas là, c'était de 20h à 8h du matin. C'est trop bien. Quand je joue, c'est comme de la drogue. C'est comme un toxico. Je me sens accro. Il me faut ma dose. Parfois, je suis dans ma chambre et ma mère sait pas que je joue.

Ma mère elle me calme, elle aime pas trop que je sois à l'ordinateur. Quand elle en a vraiment assez, elle met un code. Mais parfois j'arrive à le trouver. Mais parfois non. Là, je suis puni. Ça fait deux semaines que j'ai pas joué ».

Fred, 13 ans

« En ce moment, je joue à GTA5, c'est le niveau maximum, un jeu de sexe, drogue, chasse et pêche. On peut construire nos voitures, on crée une nouvelle vie, on peut faire des fêtes avec des copains, si tu veux qu'ils rentrent quand ils sonnent, tu mets OUI et si tu veux pas tu mets NON. Y a des banques, tu donnes des billets à un mec et tu peux avoir de la drogue, tu peux tuer, t'as des armes et tu récoltes de l'argent comme un hold up. C'est des jeux interdits (en fait « déconseillé ») au moins de 18 ans. Pour le jeu FARMINJ tu tues des animaux, tu vends des bêtes. Dans MINE tu construis ta maison mais après il faut survivre. Nos parents acceptent sinon les jeux de notre âge c'est des jeux avec Winnie l'Ourson. Ou des voitures qui roulent lentement genre 54 km/h.

Mes parents ne savent pas que ça parle de sexe et de drogue.

Il y a des filles qui font des strip-teases dans un sex shop. On doit donner des billets pour qu'elles se déshabillent. T'es assis dans un bon canapé et t'as la fille qui se déshabille devant toi. Et puis on va derrière le bar... mais c'est pas des vraies femmes.

Je joue beaucoup. J'ai fait 4 jours sans m'arrêter la dernière fois ».

MON MODÈLE

« Max Payne, sans hésiter. Il est violent mais c'est normal, on a tué sa famille.

Et moi, Juan Martin Del Potro, c'est un tennisman, il gagne beaucoup d'argent.

Bella Swan de Twilight.

X men.

Avicci.

Juliet Starling, c'est l'héroïne du jeu Lollipop Chainsaw, elle combat les zombies avec une tronçonneuse.

Mon père. Je ne le vois pas souvent c'est un modèle pour moi, il m'aide pour les maths, j'ai envie de devenir architecte. Lui, il est gardien de prison.

Booba.

Shakira.

Maitre Ioda, il est aussi petit que moi et il a un côté bizarre, c'est le petit machin qui a l'air de rien mais qui apprend des choses importantes.

Exemple.

Le Roi Arthur.

Harry Potter.

Ghost, un personnage de Call of Duty.

Yunna, c'est une chanteuse coréenne, elle est jolie, j'aime sa personnalité.

Section d'assaut, ils disent des choses vraies. Ça parle du respect de leur mère. Qu'ils ont fait plein de bêtise, la drogue, les armes, tout, mais qu'ils aiment leur mère.

Captain America.

Mon grand-père. Je dirai à mes enfants qu'ils avaient un arrière-grand-père magnifique qui avait un cœur en or. Il donne son sang. Il est à la retraite à la fin de l'année.

Iron man.

Spider man ».

QUAND JE SERAI GRAND

« Quand je serai grande, je veux vivre à la campagne, être fleuriste car c'est manuel et que j'aime bien les fleurs et les odeurs.

Je veux devenir Usain Bolt.

Je voudrais ne rien faire et regarder la télé toute la journée mais je ne crois pas que ce sera possible.

Je voudrais être pâtissière et vivre à la Réunion. Je serai gentille avec mes enfants et les gens de mon entourage.

Je me vois grand, assez fort, maigre avec une belle femme et 2 enfants, Mathéo et Stéphanie et en recherche d'emploi.

Je veux faire vétérinaire car j'adore les animaux. Ils ont adorables.

Etre puéricultrice et avoir le maximum d'enfants à garder. Ma mère s'occupe à la maison d'enfants depuis que je suis toute petite.

Je veux faire soit agriculteur, soit diriger une entreprise soit faire pilote de chasse.

Je veux faire esthéticienne car c'est ma passion depuis toujours de m'occuper des gens, les faire beau et belle et qu'on me félicite après.

Je me vois mariée en robe bleue et des fleurs blanches.

Je voudrais faire designer automobile, habiter Richmond ou aux îles Canaries, être riche, avoir une belle maison, de belles voitures, avoir une femme italienne ».