

LA CAVERNE

Collectif l'Avantage du Doute

Création destinée aux enfants de 7 à 87 ans écrite et dirigée par Nadir Legrand



CONTACTS L'AVANTAGE DU DOUTE

PRODUCTION

Marie Ben Bachir - 06 32 01 27 13 avantagedudoute@gmail.com

DIFFUSION

Claire Nollez - 06 63 61 24 35 avantagedudoutenews@gmail.com

<http://www.lavantagedudoute.com>

Distribution

Création collective dirigée par Nadir Legrand

Avec : Emilie Lafarge et Judith Davis (en alternance), Claire Dumas et Mélanie Bestel (en alternance) et Nadir Legrand.

Scénographie : Delphine Sainte-Marie

Lumières : Jérôme Perez

Régie générale : Wilfried Gourdin

Costumes : Marta Rossi

Vidéo : Kristelle Paré et Baptiste Klein

Calendrier de création

Septembre 2016 : résidence d'écriture à la Chartreuse de Villeneuve les Avignon

Février 2017 : résidence d'écriture à la Chartreuse de Villeneuve les Avignon

Juin 2017 : 2 semaines de répétitions avec les comédiens à la Ferme du Buisson

Du 11 au 22 Décembre 2017 : Répétitions avec les comédiens et tous les collaborateurs artistiques au Studio BeauLabo – Montreuil

Du 15 au 26 Janvier 2018 : répétitions au T2G-Théâtre de Gennevilliers

Du 29 janvier au 11 février : Répétitions au Théâtre de Nîmes

Création au Théâtre de Nîmes le 12 février 2018

Tournée 2018/2019

Théâtre de Nîmes, du 12 au 15 février 2018

Le Quai - Angers, du 13 au 17 mars 2018

Le Bateau feu - Dunkerque, du 27 au 31 mars 2018

Théâtre de Lorient, du 3 au 9 avril 2018

Théâtre de la Bastille - Paris, du 5 au 15 juin 2018

TNG de Lyon/Festival Nos Futurs, du 27 novembre au 1^{er} décembre 2018

MA-GRANIT/Scène nationale de Montbéliard-Belfort, du 11 au 14 décembre 2018

Théâtre Forum Meyrin – Genève, les 8 et 9 Mai 2019

En construction...

*Production - L'Avantage du doute
Coproductions – Le Théâtre de Nîmes, Le Théâtre de Lorient,
Le Bateau Feu, Scène nationale de Dunkerque et le Théâtre de la Bastille*

*Avec le soutien du Fonds SACD
Avec le soutien de la SPEDIDAM
Avec le soutien de la Chartreuse /Centre national des écritures du spectacle
Ce texte est lauréat de l'Aide à la Création de textes dramatiques – ARTCENA-CNT*

“Les indigènes mélanésien étaient ravis par les avions qui passaient dans le ciel. Les blancs, eux, réussissaient à les capter. Et cela parce qu’ils disposaient au sol, sur certains espaces, d’objets semblables qui attiraient les avions volants. Ce sur quoi les indigènes se mirent à construire un simulacre d’avion avec des branches et des lianes, délimitèrent un terrain qu’ils éclairaient soigneusement de nuit et se mirent à attendre que de vrais avions s’y posent (...) Le miraculé de la consommation lui aussi met en place tout un dispositif d’objets simulacres, de signes caractéristiques du bonheur, et attend que le bonheur se pose.”

Jean Baudrillard - La société de consommation -

“On sait pas trop encore vraiment à quoi ça va servir mais...”

Valentin, 22 ans, après avoir passé 12 heures sur le trottoir pour être un des premiers à acheter la nouvelle Apple Watch le 24 Avril 2015-Le Parisien TV-

La Caverne – Intentions

L'allégorie de Platon est pour moi un récit fondateur, un mode d'emploi, une recette magique qui m'aide aujourd'hui à soutenir un regard critique sur le monde. Je cherche depuis longtemps le moyen d'en faire un spectacle mais ce n'est que récemment que m'est apparue une analogie possible entre le théâtre des ombres projetées sur le mur de la caverne et le flux des images que nous, contemporains regardons quotidiennement sur nos écrans.

Mais si ces hommes imaginés par Platon ont "les jambes et le cou ligotés de telle sorte qu'ils restent sur place et ne peuvent regarder que ce qui se trouve devant eux", quels sont les liens qui nous empêchent aujourd'hui de détourner les yeux et de mettre en doute les images qui captent en permanence notre regard ?

Dans *Le Meilleur des Mondes*, Aldous Huxley prédit que les gens en viendront à aimer leur oppression et à adorer les technologies qui détruisent leur capacité de penser. Voici ce qu'il dit précisément dans la préface de son roman : "Un état totalitaire vraiment efficace serait celui dans lequel le tout-puissant comité exécutif des chefs politiques et leur armée de directeur auraient la haute main sur une population d'esclaves qu'il serait inutile de contraindre, parce qu'ils auraient l'amour de leur servitude". Autrement dit, il dépeint un monde où le totalitarisme ferait loi non pas en infligeant au peuple des punitions mais en lui infligeant du plaisir.

Comment ne pas faire un parallèle entre cette dystopie imaginée par Huxley en 1932 et la société de consommation dans laquelle nous vivons aujourd'hui ? Notre appétit quasi insatiable pour les distractions et pour le progrès technologique ne nous entraîne-t-il pas dans un monde où la liberté de pensée serait contrainte par l'auto-censure qui régnerait dans l'esprit de chacun ? En d'autres termes, la Caverne n'est-elle pas avant tout celle qui emprisonne nos esprits, comme le suggérait déjà le philosophe grec il y a plus de deux mille ans ?

Nadir Legrand

En résumé

Nous sommes en 2516. Il y a environ 350 ans, les hommes ont dû fuir la surface de la planète, parce que, dit-on, le soleil s'était rapproché trop près de la terre. Les terriens sont devenus « souterriens » et vivent désormais dans un monde souterrain appelé Le Royaume de la Caverne.

La vie des souterriens consiste essentiellement à se divertir en se procurant des outils technologiques connectés et à participer à des divertissements de masse proposés en 9D (9 dimensions) par le grand Prince Pomme Pomme Pomme Pomme. Solitaire, Manon n'occupe pas son temps libre comme sa mère, son petit frère et ses semblables.

A la lueur d'une torche, elle dessine des paysages imaginaires sur les parois rocheuses de la zone des ténèbres, une partie désertée de la Caverne qui sert de déchèterie aux souterriens. Elle aime l'odeur de la terre et la sensation de la boue sous ses doigts ; bref, Manon n'est pas une petite souterrienne comme les autres.

Le jour du KEYNOTE, une grande messe annuelle prononcée en 9D par le prince Pomme Pomme Pomme Pomme, Manon se réfugie dans la zone des ténèbres. Elle aperçoit alors une silhouette sortir en courant de la déchèterie, se lance à sa poursuite, mais, dans l'obscurité de la Caverne, fait une longue chute et perd connaissance.

Manon se réveille à la surface. Pensant qu'elle a basculé par erreur dans un jeu en 9D, elle doute fortement de la réalité du monde extérieur, même lorsque qu'un jeune autochtone du nom de Tatanka vient à sa rencontre. Il se dit faire partie de la seule communauté ayant survécu au réchauffement climatique de la planète : les KIPIT. Sous la forme d'un petit film d'animation fait maison, Tatanka tente de lui faire comprendre que contrairement à ce que prétend la légende de la Caverne, c'est bien l'homme et non le soleil qui est responsable du réchauffement climatique de la planète.

Regagnant les profondeurs du royaume de la Caverne, Marion se précipite au palais de Cupertino pour révéler la vérité au Prince Pomme Pomme Pomme Pomme. Prêt à lui effacer la mémoire pour l'empêcher de répandre la nouvelle dans tout le royaume, le Prince décide finalement de la laisser faire, convaincu que les souterriens, trop attachés au confort de la vie souterraine, ne voudront pas la croire.

Manon partage son dilemme avec les spectateurs : doit-elle annoncer aux souterrains que la vie est de nouveau possible en dehors de la Caverne, au risque qu'ils regagnent la surface et reproduisent les erreurs commises 500 ans plus tôt ?



l'Avantage du Doute à la rencontre du tout public

Ce projet est l'occasion d'une rencontre inédite, celle de l'Avantage du Doute et d'un public familial. L'absence de quatrième mur, les allers retours entre la fiction et le présent de la représentation, l'improvisation, l'engagement des acteurs dans une adresse directe avec les spectateurs, l'humour comme outil de prédilection pour mettre en jeu des problématiques sérieuses, sont autant de partis pris que nous sommes heureux de partager avec les enfants et les adultes qui les accompagnent. En revanche, si dans les créations du collectif les mots sont la plupart du temps les seuls véhicules de la pensée, nous sommes conscients qu'il nous faut explorer d'autres formes de langage, plus visuels, plus sensibles, plus à même de donner libre court à l'imagination des spectateurs concernés.

A titre d'exemple, une séquence entière, censée revisiter toutes les étapes qui ont conduit au réchauffement climatique de la planète puis à la fuite de ses habitants dans la Caverne, est transposée en film d'animation. Ce court-métrage vient révéler la vérité au personnage principal et aux spectateurs sans une ligne de dialogue. Seuls les bruitages, performés en direct par *Tatanka*, accompagnent cette séquence vidéo qui occupe une place essentielle dans le spectacle.

Afin de rendre sensible la dualité symbolique qui oppose le monde de la caverne et le monde du dehors, deux univers scénographiques très distincts ont été inventés en collaboration avec la plasticienne et scénographe Delphine Sainte Marie.

D'un côté la caverne : un monde blanc, vide, clinique, aseptisé ; de l'autre le monde extérieur : baroque, riche de couleurs, de matières plastiques et textiles agglomérées, recyclées, sublimées par la créativité du peuple Kipit.



L'Art Brut comme alternative à la standardisation de l'imaginaire

Trop souvent, les écrans que nos enfants croisent dans la journée sont des panneaux publicitaires en puissance. Sans cesse attirés par de nouveaux objets, leur désir de possession a de plus en plus de difficulté à se cristalliser, au risque de devenir insatiable. Trop souvent, la valeur des objets devient à leur yeux une notion floue, voire abstraite. A peine cassé, l'objet peut être remplacé en un "click", jeté et oublié.

Et si nous pensions à l'inverse. Et si cet état "abimé" des objets était une chance ? Un moyen pour l'imaginaire des enfants de prendre sa revanche contre une culture trop souvent standardisée ? Et si le recyclage était un moyen de créer du singulier à partir du commun ?

Ce n'est pas donc un hasard si Manon, le personnage principal de la Caverne est en quelque sorte ressuscitée par l'Art Brut. Sous l'influence des Kipit, Manon trouvera enfin le moyen d'exprimer sa singularité, de sublimer le réel avec les poubelles d'un monde déchu.



"Le Monstre de Soisy", Niki de St Phalle (1966)

Un projet individuel né d'une expérience collective

Le projet « La caverne » est né d'une question qui était au coeur de la 3^e créa de l'ADD : « Quel rapport entretenons-nous aujourd'hui avec les images, celles qui composent nos souvenirs et nos rêves comme celles que diffusent les médias grands public ? ». Question que le collectif partageait avec les spectateurs dans « Le bruit court que nous ne sommes plus en direct » en les invitant chaque soir dans les coulisses d'Ethique Télé, la chaîne d'information créée à l'occasion par l'ADD pour faire acte de résistance contre le flux d'images et d'informations diffusé en continu par les médias et les nouveaux outils technologique.

S'improvisant journalistes, nous traitons cette question sous différents angles mais il en est un que j'ai choisi de mettre de côté parce qu'il nécessitait à mes yeux une place à part entière. Il s'agit de l'influence que ce flux d'images peut avoir sur la vie et l'éducation de nos enfants. Comment les accompagner dans cette aventure au long cours ? Comment les aider à évaluer la distance à garder face aux images et aux écrans ? Quels médias, quelles entreprises fabriquent ces nouveaux outils et ces programmes, quelles sont leurs motivations ? Et la place de l'ennui dans tout ça ? Ce rendez-vous avec nous-mêmes et avec l'instant présent qui parfois nous pèse mais qui, pour peu qu'on s'y abandonne, replace toujours notre imagination au pouvoir. Avec, en toile de fond de toutes ces questions, l'inquiétude, pour ne pas dire la hantise, de découvrir un jour que mes enfants sont incapables de faire la différence entre la réalité et les mondes virtuels qui nourrissent quotidiennement leur imaginaire.

Je n'avais donc pas dit mon dernier mot sur la question des images et des nouvelles technologies. Mon envie de départ était d'être accessible aux petits comme aux grands ; restait à imaginer la fable idoine. Dès l'instant où L'Allégorie de la Caverne m'est revenue à l'esprit, les choses se sont enchaînées assez vite. Les romans de science-fiction de Philip K. Dick, d'Aldous Huxley et de Barjavel m'ont inspiré la dimension fantastique du spectacle mais surtout une analogie possible entre le théâtre d'ombres que décrit Platon dans son allégorie et le flux des images et des informations qui capte notre attention continuellement. La lecture de ces auteurs visionnaires m'a convaincu qu'une représentation anticipée du monde peut nous aider à saisir le présent dans toute sa complexité.

A double titre, La Caverne est une expérience inédite pour l'Avantage du Doute. C'est la première fois que nous ouvrons notre théâtre au jeune public et c'est aussi la première fois qu'un seul membre du groupe initie et finalise l'écriture du texte. A cette occasion nous avons fait évoluer notre méthode de travail pour établir un mouvement alternatif entre l'auteur et le collectif, entre le travail au plateau et l'écriture. Entre février 2017 et Février 2018, 4 résidences collectives ont été planifiées pour remettre en jeu le texte sous la forme de lectures, de débats et d'improvisations, qui sont enregistrés et archivés. Ces résidences que nous appelons dans notre jargon « les marinades », servent à nous mettre à jour les uns par rapport aux autres mais aussi à travailler à partir de nos dissensus. C'est en pointant les endroits de désaccord que nous parvenons à aiguïser le caractère de nos personnages et à renforcer les enjeux dramatiques du texte. Sous l'influence de ce temps collectif vient ensuite une étape solitaire où je revisite la totalité du texte pour la « marinade » suivante. Il en va de même pour l'invention de la forme et de l'esthétique du spectacle. Régulièrement, les membres du collectif partagent avec nos collaborateurs artistiques (Delphine Sainte-Marie, Jérôme Perez et Marta Rossi) les différentes étapes de recherche et de fabrication de la scénographie, des costumes et des accessoires.

Comparée à la participation d'un comédien ou d'un auteur dans un processus de création plus conventionnel, ce parti pris, qui fait de l'acteur l'auteur de son travail, impacte indéniablement notre mode de production mais cette exigence est indissociable de l'idéal artistique et politique de l'Avantage du Doute.

L'individu, au centre du processus collectif peut ainsi parler en son nom et répondre de l'ensemble du projet. C'est de là qu'il tient son engagement total et légitime. Ce triple positionnement assumé et revendiqué caractérise le théâtre de l'Avantage du Doute où l'acteur, l'auteur et le personnage se confondent, pour finalement ne former plus qu'une seule entité, qui converse avec ses partenaires et avec les spectateurs.

Nadir Legrand

Les personnages

Manon est très proche du personnage de Marcel Pagnol dans *Manon des Sources*. Elle est douée d'une complicité naturelle très forte avec la nature et les animaux, d'un sens inné de l'universalité qui réunit les êtres vivants et leur planète. Elle n'est simplement pas née à la bonne époque. En 2518, la vie aseptisée et artificielle à l'intérieur de la Caverne n'est pas faite pour elle mais elle n'est pas en capacité de le formuler. En gagnant le monde extérieur elle parvient à mettre des mots sur ce qui lui a toujours manqué. Les arômes de la nature, le feu du soleil sur son visage, la vision de l'horizon ou d'un ciel étoilé après une vie entière passée sous terre, donnent immédiatement un sens à sa vie. Cependant trop habituée à une représentation virtuelle du monde elle doute malgré elle de la réalité du monde extérieur.

Boubou est le petit frère de Manon. C'est un enfant de son temps. Né à l'aube du 26^{ième} siècle, il est totalement en phase avec la culture du tout-divertissement et les nouvelles technologies qui régissent le quotidien des souterrains. La 9D, sorte de réalité augmentée hyper-réaliste lui permet sans avoir à sortir de chez lui de suivre sa scolarité ou encore d'accéder à une quantité infinie de jeux et d'univers virtuels. Seul le dessin lui procure une sensation de réel et lui offre la possibilité d'exprimer sa singularité. Il souffre d'un mal qui frappe de plus en plus d'enfants au royaume de la Caverne, la migraine.

Blanche est la mère de Manon et Boubou. Comme la plupart des adultes souterrains elle est adepte du jeunisme. Les outils technologiques et les programmes qu'elle consomme sont les mêmes que ceux que ses propres enfants consomment. « Quand il n'y a plus d'adultes, alors commence le règne des experts » disait George W.S Trow. Pour gérer les problèmes du quotidien Blanche fait appel à son Coach, via une nanopuce, implantée derrière son oreille droite.

Le Prince Pomme Pomme Pomme Pomme règne sur le royaume de la Caverne. Sorte de gourou geek et paternaliste, il entretient le mythe fondateur du Royaume la Caverne qui n'est ni plus ni moins qu'une vision révisionniste du réchauffement climatique de la planète qui exempte les hommes de toute forme de responsabilité. A la fois prince et PDG de la firme qui fabrique les outils technologiques en vogue, il règne sur les souterrains en faisant l'éloge du progrès et du divertissement. Directement inspiré du créateur de la marque Apple, il présente chaque année le « keynote », une messe médiatique et promotionnelle qu'il clôture avec la même maxime que Steve Jobs avait utilisé pour conclure son célèbre discours de Stanford : « *Restez affamés, restez idiots* ».

Tatanka vit à la surface de la terre. Ses descendants sont les seuls humains à avoir survécu au réchauffement climatique. Il fait partie de la tribu des Kipit et pratique un art primitif étrange. Les Kipit considèrent les objets et les outils technologiques comme des matériaux recyclables dédiés à la création.

A la différence des souterrains ils ont réussi à inverser le rapport de force qui d'ordinaire lie l'homme et l'objet dans une société de consommation ; ils sont parvenus à s'affranchir des standards qui jadis avaient colonisé l'imaginaire des hommes. Comme le fait le lapin dans Alice aux pays des Merveilles Tatanka guide Manon vers un autre monde, une autre réalité, l'invitant ainsi à remettre en cause le sens de son existence.



Costume de Tatanka réalisé par Marta Rossi

La distribution

MELANIE BESTEL (comédienne)

Après une licence d'art du spectacle, elle devient assistante à la mise en scène de Michel Raskine. Puis elle entre au Compagnonnage (dispositif d'emploi et de formation créé à Lyon par la compagnie les 3/8), durant lequel elle participe aux spectacles de Sylvie Mongin-Algan. Elle joue dans des créations de Gwenaël Morin, Claire Rengade et Christian Geoffroy-Schlittler. En 2007, elle participe à la création de l'association nÖjd à Lyon, avec laquelle elle met en scène *la Musica deuxième* de M. Duras, et joue dans *Les Chevaliers* et *Yvonne Princesse de Bourgogne* de Gombrowicz mis en scène par G.Bailliart. En 2014, elle commence à travailler avec le Groupe Fantomas à Lyon, et en 2015 avec le metteur en scène Halory Goerger, pour la création de son spectacle *Corps Diplomatique*. Elle interprète le rôle de Noutka dans le long-métrage *Tout ce qu'il me reste de la évolution* de Judith Davis.

JUDITH DAVIS

Pendant son DEA de philosophie à la Sorbonne, elle suit le travail d'Armand Gatti puis entre à l'École de théâtre Claude Mathieu. Au cinéma, elle tourne dans *Jacquou le croquant* de Laurent Boutonnat, *Je te mangerais* de Sophie Laloy, *Le Week-end* de Roger Michel, *Viva la liberta* de Roberto Ando, *Made in France* de Nicolas Boukhrief, *A une heure incertaine* de Carlos Saboga et *Nos Arcadies* d'Arnaud Desplechin. A la télévision, elle joue pour O. Schatzky, L. Heynemann, G. Mordillat, V. Sauveur. En 2006, elle adapte *Nusch*, d'après Paul Eluard, avec Franck Verduyssen du Tg STAN et la chorégraphe A-T de Keersmaeker. Puis elle met en scène *Les Dessous* au Ciné13, *Je suis le Chien Pitié* (Bateau-Feu, Dunkerque) et collabore à plusieurs projets de la compagnie portugaise Mundo Perfeito, notamment *Yesterday's Man* et *Long Distance Hotel*. Son premier long-métrage entant que réalisatrice, scénariste et actrice principale *Tout ce qui me reste de la révolution*, co-produit par l'Avantage du Doute, sortira à l'automne 2018.

CLAIRE DUMAS (comédienne)

Après des études de Lettres, elle suit la formation de l'Atelier volant au Théâtre National de Toulouse, jouant au sein de la maison et en tournée. Au théâtre, elle travaille notamment avec Xavier Marchand, Jacques Nichet, Thierry Roisin, Tg Stan, Judith Davis, Frédéric Sonntag, et Thomas Rathier. Elle a conçu et joué avec Olivier Waibel *Papa passe à la télé* et *J'entends plus les guitares d'après les Lettres de Tanger* de William S. Burroughs. Elle joue aussi pour le cinéma et la télévision pour Katia Lewkowicz dans *Tiens toi droite*, Xavier Legrand dans *Avant que de tout perdre*, Cathy Verney dans *Hard...* Elle interprète le rôle de Léonor dans le long-métrage *Tout ce qu'il me reste de la évolution* de Judith Davis.

EMILIE LAFARGE (comédienne)

Issue du "Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique", elle entre comme pensionnaire à la "Comédie Française" en 2000. Au théâtre, elle joue sous la direction de LD de Lencquesaing, Frédéric Belier-Garcia, J-L. Benoît, S. Anglade , M. Woo. Avec le collectif « les Possédés » : elle joue dans *Derniers Remords Avant l'Oubli*, *Cot Cot City*, *Tout Mon Amour*, *Au Beau Milieu de la Forêt* ainsi que *Platonov*. Au cinéma, elle a travaillé avec des cinéastes comme Raymond Depardon, Hélène Angel, Eric Zonca, Serge Lalou, Jean Paul Civeyrac, Nicole Garcia, Philippe Le Guay ou Pierre Schoeller. Elle a également participé à une quinzaine de films pour la télévision et mis en scène "Le Yark" de Bertrand Santini, spectacle jeune public, au CDN de Lorient en décembre 2016.

NADIR LEGRAND (comédien)

En 1996, après la classe libre de l'Ecole Florent, il rejoint Eric Ruf et 20 autres jeunes comédiens pour créer la compagnie d'Edvin(e). Ils écrivent et jouent *Du désavantage du Vent* et *Les belles endormies du bord de scène*. En 2003 sous l'impulsion de Rodolphe Dana, il participe à la création du Collectif des Possédés qui monte entre autres *Oncle Vania*, *Le Pays Lointain* et *Derniers remords avant l'oubli*, *Merlin ou la terre dévastée*, *Planète* qu'il co-met en scène avec David Clavel et plus récemment *Platonov*. Il crée Brushing Production avec Cathy Verney et met en scène plusieurs courts-métrages dont *Transport en commun* et *Pour quelques cachets de plus*. A la télévision il joue notamment dans la série *Hard*, au cinéma dans *Regarde-moi* de M. Nicoletti et *Pourquoi tu pleures* de Katia Lewkowicz. Il interprète le rôle de Stéphane dans le long-métrage *Tout ce qu'il me reste de la évolution* de Judith Davis.

DELPHINE SAINTE MARIE (collaboration artistique - scénographie)

Après un D.U.T en Carrières Sociales à Bordeaux, j'étudie la scénographie à l'école des Arts Décoratifs de Strasbourg (H.E.A.R). Imaginés pour les plateaux de théâtre, mes espaces sont sculptés par le décor, la vidéo, le costume, la musique, les accessoires, la peinture. Un moyen de glisser de l'objet à l'espace, du motif au paysage. Se dessine au fil des années une collaboration élective avec musiciens, comédiens, metteurs en scène, scénographes, concepteurs lumière, techniciens des lieux. Musique et matière donnent ampleur et orientation à mes sculptures et mes espaces, privilégiant l'emprise des sens sur l'emprise du sens. Mes partitions visuelles, mes paysages sonores viennent côtoyer la verticalité de la musique et l'horizontalité du paysage. Mes ritournelles sont rythmées d'effets spéciaux archaïques, traditionnels, empiriques.

<http://delphinesaintemarie.wixsite.com/delphinesaintemarie>

MARTA ROSSI (*collaboration artistique - costumes*)

Marta Rossi a étudié la scénographie à l'Académie des Beaux Arts de Florence et l'environnemental art à l'Université Alvar Aalto de Helsinki. Elle commence à travailler comme scénographe, puis se passionne au métier de costumière qui la rapproche du cœur de l'œuvre pour elle: le personnage, l'homme. Elle étudie la psychologie du personnage et la traduit plastiquement à travers le costume. Les habits deviennent ainsi la peau d'un caractère, d'un monde intérieur qui se rend visible au spectateur en formes, couleurs, matières, lignes et patines.

Dans son travail pour le théâtre et pour le cinéma, en Italie comme en France, elle a assisté Rachel Quarmby Spadaccini, Lina Nerli Taviani, Laurianne Scimemi, Judy Shrewsbury. Elle développe parallèlement des projets plastiques utilisant différents supports. <https://www.martarouge.com/>

JEROME PEREZ (*collaboration artistique – Lumières et construction*)

Son parcours scolaire le conduira à vivre et étudier dans les villes de Rouen, Tourset Bordeaux. Trajectoire où la photographie restera son outil privilégié d'expression et de témoignage. Il finit ses études en 1999 avec un DUT en Carrière Sociale/Action culturelle. Et c'est au cours de cette même année qu'il rencontre Nicolas Peskine et sa Compagnie du hasard, qu'il intègre cette même année collaborant ainsi avec le Footsbarn travelling théâtre, Slava Polunin, Teatr Ósmego Dnia, Ton und Kirschen, Teatro Nucleo,... Formé dans cet esprit de troupes de théâtre nomade, il débutera un nouvel apprentissage d'éclairagiste, de constructeur, de régisseur de théâtre. Plus tard, en 2005, il complétera sa formation par l'obtention de l'habilitation électrique BRH1V au CFPTS. En 2001 il quitte la compagnie du Hasard pour l'intermittence, et travaille comme éclairagiste avec divers artistes comme: Christophe Alévêque, le groupe *nÖjd*, Florent Ottello, *Cie la galerie*, Patrice Douchet, Théâtre de la tête noire, Guillaume Bailliart, groupe Fantomas. Parallèlement il travaille comme directeur technique, constructeur et régisseur plateau.

KRISTELLE PARE (*collaboration artistique – Vidéo*)

Diplômée de Scénographie et de Création costume à l'École de Théâtre de Saint-Hyacinthe, Québec, en 2002. Elle se forme aussi à l'École d'Architecture de Paris la Villette et aux Beaux-arts de l'Université Concordia. S'appuyant sur une pratique transversale, elle crée des scénographies et des images, en s'intéressant particulièrement aux interactions de l'image et de l'espace ainsi qu'à la théâtralité qu'ils développent. Auprès de Christophe Rauck, elle crée la vidéo pour le spectacle *Les Serments Indiscrets*, puis pour *Figaro Divorce* en 2016. Après avoir grandi au Québec elle migre en France. En 2015 elle a créé la vidéo du *Préambule des Etourdis*, avec la compagnie Hippolyte a mal au coeur - Estelle Savasta et accompagne la compagnie Arnica - Emilie Flacher sur la trilogie *Ecris-moi un mouton*.

Elle participe à plusieurs créations de la compagnie suisse-allemande Coocondance - Rafaële Giovanola, de laquelle elle crée la scénographie et les costumes. En 2016 elle collabore à la création de *Le bruit court nous ne sommes plus en direct*, du Collectif de l'Avantage du doute. Elle participe aussi aux créations de Jean Bellorini; *Antigone* et *Les frères Karamazov*. Dernièrement, elle a aussi créé la scénographie-dispositif de *Tilt*, de la Compagnie Klangbox, rassemblant deux musiciens-performers. Elle a aussi travaillé auprès de Fabrice Melquiot, Lucie Berelowitsch, Jean-Yves Ruf, Johanny Bert, Raymond Sarti, Pierre Guillois, Lorenzo Malaguerra, Farid Ounchiounene... Par ailleurs, elle mène une démarche plastique personnelle pour laquelle elle fut invitée par le Centre Psychothérapique de l'Ain en résidence, à créer un livre d'artiste. Elle crée aussi des installations qui questionnent notre rapport à notre environnement, au seuil de l'anthropologie et de la géographie dans lesquelles s'inscrivent ses projets in situ, *Endo ecto* créé à Monthey.

BAPTISTE KLEIN (collaboration artistique – Vidéo)

Après des études d'arts plastiques à l'Université de Paris VIII, Baptiste Klein continue ses études à Montréal à l'Université de Montréal et Concordia. Après deux ans au Québec, il revient en France avec une Maîtrise en photo et vidéo. Il commence à travailler dans le milieu audiovisuel avant de se diriger vers la création vidéo dans le spectacle vivant. Depuis 2005, il met au service de metteurs en scène ses compétences de vidéaste. Il participe à la création de *Namasya de Shantala Shivalingappa* en 2007 qu'il retrouve en 2013 pour une nouvelle création chorégraphique *Sangama*. En danse, il participe aux deux dernières créations de José Montalvo, *Orphée* et *Don Quichotte du Trocadéro* en 2009 et 2012 ainsi qu'en 2013 à la création de *An Amerikkkan Dream* de Babacar Cissé. Au théâtre, il participe à la création de *Memories from a missing room* de Marc Lainé en 2011 ainsi que *Vanishing Point* en 2015 et *Les lettres d'amour* de David Bobée en 2016. En 2011, il conçoit la scénographie vidéo du spectacle *Nouveau Roman de Christophe Honoré* et en 2016 celle de *Lucia di Lammermoor* à l'Opéra de Nancy. En parallèle, il continue à travailler sur des projets personnels autour de l'image et met en scène sa deuxième pièce dansée, *I.R.L.*, en 2016, après *Les autres* avec Natacha Balet en 2013.

WILFRIED GOURDIN PEREZ (collaboration artistique – régie générale)

Régisseur général et Éclairagiste, il travaille comme régisseur lumières intermittent au théâtre de Sartrouville (78), théâtre 71 de Malakoff (92). Également comme régisseur général au théâtre du Chaudron à la Cartoucherie de Vincennes (75). Depuis 1993, il est régisseur lumière intermittent à la Ferme du Buisson Scène nationale de Marne La Vallée (77), sur le festival « Uzès Danses » - CDC d'Uzès.

Depuis 2004, il est régisseur général/assistant éclairagiste de la compagnie Les Possédés et les suit dans toutes les créations collectives dirigées par Rodolphe Dana: « *Oncle Vania* » d'Anton Tchekov, « *Le Pays Lointain* » de Jean Luc Lagarce, « *Derniers remords avant l'oubli* » de Jean Luc Lagarce, « *Merlin ou la terre dévastée* » de Tankred Dorst, « *Planète* » d'Evgueni Grichkovets (mise en scène David Clavel et Nadir Legrand), « *Bullet Park* » de John Cheever, « *Tout mon amour* » de Laurent Mauvignier, « *Voyage au bout de la nuit* » L-F Céline, « *Platonov* » d'Anton Tchekov et plus récemment « *Price* » de Steve Tesich.

En 2007, il fait création lumière du spectacle « *tous contes faits ...si c'est possible* » Chorégraphie Christine Corday. Il accompagne le Collectif L'Avantage du doute dans toutes leurs créations depuis 2010.

L'Avantage du doute en quelques dates

2003 - Nous nous rencontrons lors d'un stage dirigé par le collectif flamand Tg STAN au Théâtre Garonne à Toulouse.

2005 - A nouveau réunis par Franck Verduyssen de Tg STAN, nous créons collectivement le spectacle *L'Avantage du doute* au théâtre de la Bastille et à l'Agora d'Evry.

2006 - Tournée de *L'Avantage du doute* en Suisse (festival la Bâtie à Genève et théâtre de l'Arsenic à Lausanne).

2007 - Nous créons le collectif « *L'Avantage du doute* ». Hélène Cancel nous accueille au Bateau Feu à Dunkerque pour une résidence. Une coproduction avec la Comédie de Béthune se met en place pour la saison suivante. La Ferme du Buisson s'engage à nous accueillir 15 jours en résidence.

2008 - Création de notre premier spectacle *Tout ce qui nous reste de la révolution*, c'est Simon à la Comédie de Béthune, et au Bateau Feu à Dunkerque.

2009/2010 - Nous jouons *Tout ce qui nous reste de la Révolution*, c'est Simon au Théâtre de la Bastille (trois soirs en mars 2009 puis trois semaines en juin 2010), et au Lieu Unique à Nantes (deux semaines en décembre 2010). Nous continuons à jouer *Tout ce qui nous reste...* au Théâtre-Studio d'Alfortville, en tournée CCAS, et à Chambéry, Nîmes, Caen...

2012 - Création de *La légende de Bornéo* au Théâtre de la Bastille en janvier, puis au Théâtre de La Commune et au Théâtre-Studio d'Alfortville en juin. Tournée CCAS de *Tout ce qui nous reste...* en juillet.

2012/2013 - Tournée des 2 spectacles au répertoire (Théâtre St Gervais de Genève, Théâtre Garonne à Toulouse, Théâtre de Nîmes, Lieu Unique à Nantes, Comédie de Béthune, Château-Gontier, Brétigny, Rochefort, Ajaccio, Clermont L'Hérault...) et résidences d'écriture du troisième spectacle.

2014/2015 - Résidences d'écriture et création de *Le bruit court que nous ne sommes plus en direct*.

2015/2016 – Tournée du Bruit court que nous ne sommes plus en direct : Le Bateau-Feu / Scène Nationale de Dunkerque, Théâtre de Nîmes, La Chartreuse / Villeneuve-Lez-Avignon, Le Lieu Unique / Nantes, Théâtre de la Bastille / Paris, La Coupe d'Or / Rochefort, Equinoxe Chateauroux

2016/2017 - Tournée du Bruit court que nous ne sommes plus en direct : Rencontres de la Maison Jacques Copeau à Beaune, Théâtre de Thouars, Le Reflet à Vevey, Théâtre des Célestins à Lyon, L'Espal au Mans, Le Théâtre de Rungis, L'Onde à Vélizy, Théâtre de Brétigny - Scène conventionnée à Brétigny-sur-Orge et de Tout ce qui nous reste de la révolution c'est Simon au Théâtre de Lorient

2017/2018 - Création de *La Caverne* et d'OCCUPATION 2 au Théâtre de la Bastille - Paris.

2018/2019 – Sortie du long-métrage de Judith Davis *Tous ce qu'il me reste de la révolution*, co-produit par l'Avantage du Doute - Tournée de *la Caverne* et répétitions de la prochaine création

2019/2020 – Création du 5^{ème} spectacle du collectif.

CONTACTS L'AVANTAGE DU DOUTE

PRODUCTION

Marie Ben Bachir - 06 32 01 27 13 avantagedudoute@gmail.com

DIFFUSION

Claire Nollez - 06 63 61 24 35 avantagedudoutenews@gmail.com

<http://www.lavantagedudoute.com>

Extraits

1^{er} Tableau

La scène est vide. Les lumières de la salle sont encore allumées. Les derniers spectateurs viennent d'entrer. Certains enfants discutent, d'autres retirent leurs manteaux. Les ados et les adultes envoient un dernier texto avant le début de la représentation.

Des lumières stroboscopiques. Un nuage de fumée. Un son bizarre.

Manon entre sur le plateau. Elle regarde la salle et le public avec surprise. Légèrement paniquée, elle appuie sur le lobe de son oreille droite et se met à chuchoter, un peu comme quand on communique avec quelqu'un via une oreillette. Visiblement personne ne lui répond. Résignée, elle s'approche des spectateurs et commence à leur parler avec un sourire un peu gêné.

Tout le premier tableau est en interaction avec le public et s'adapte au réel de chaque représentation.

Manon *en improvisation avec les spectateurs* : Bonjour ? Vous me comprenez ? (...) Excusez-moi, nous sommes en quelle année ici ? (...) 2018 ? Oh là là... Mais on est où, c'est quoi ici ? (...) Un quoi ? (...) Un théâtre ! Wouah !

Mais on est où ici, dans quelle ville ? (...) A Nîmes ? *(A adapter suivant les lieux de représentation)* Ah d'accord, je suis au bon endroit mais pas à la bonne époque. Bon. Pas de panique. En fait, je voulais aller visiter les arènes de Nîmes à l'époque des Romains mais *(à adapter suivant les lieux de représentation)* il y a du y avoir un bug, ça m'arrive tout le temps en ce moment. Et... bon...

Elle regarde autour d'elle.

Manon *toujours en improvisation* : Alors c'est ça un théâtre ? Mais vous allez voir un spectacle alors ? (...) Et c'est quoi comme spectacle ?

En interaction avec le public.

Manon : Pardon !? (...) LA CAVERNE !? Un spectacle qui s'appelle LA CAVERNE ? (...) Mais c'est quoi cette histoire ? La Caverne c'est chez moi. Moi, j'habite dans La Caverne, moi ! C'est quoi ce jeu ? C'est trop bizarre ! Et pourquoi vous êtes tous assis, là, en groupe, tout serrés les uns contre les autres ? Ahhhhhhh... Mais bien sûr ! Vous êtes en 2018, vous n'avez pas la 9D alors... Mais vous avez quoi, la 5D ? La 4D ? (...) La 3D ?? Non ????! La 3D !!!!! Non ????! Trop drôle ! Parce que nous, en 2518, on a la 9D, et bientôt on aura même la 10D. Mais... Attendez... Ca veut dire que le spectacle là, que vous allez voir, il est pas en 9D ? (...) Mais vous êtes venus comment alors ? (...) En marchant ! Non ????! Le délire ! J'adore ! Et donc en 2018 on marche encore, vous êtes venus en marchant ? (...) Incroyable ! Ah il est pas mal ce jeu en fait ! Nous en 2518 on se déplace plus en marchant, depuis longtemps. Enfin si, on marche pour aller aux toilettes ou pour aller se coucher, mais pour voyager, pour aller à l'école, ou pour aller au théâtre, on met nos lunettes 9D et on y va en 9D. On marche, mais pas comme vous vous marchez. Vous comprenez ? Non, je sens que c'est pas clair.

Manon : On peut pas sortir de la Caverne, voilà, sauf en 9D... Mais oui, bien sûr, vous pouvez pas comprendre... Parce que en 2518, c'est à dire dans 500 ans pour vous, à la surface de la terre, il fait beaucoup trop chaud. Le soleil s'est rapproché trop près de la terre et il a tout brûlé. On peut plus aller à la surface sinon on brûle. C'est pour ça qu'on habite tous sous terre, au Royaume de la Caverne. Vous vous pouvez encore voir des trucs comme le soleil, la lune, les étoiles, tout ça, nous on peut plus. Mais, c'est bien hein ! Il fait pas trop chaud, on manque de rien, on a tout ce qu'on veut, on est bien quoi.

*Des lumières stroboscopiques. Un nuage de fumée. Un son bizarre.
Boubou entre sur le plateau.*

Manon : C'est mon petit frère.

Boubou : A table !

Manon : Ah, Boubou ! Tu sais quoi, ils sont venus en marchant, avec leurs pieds !

Boubou l'interrompt.

Boubou : C'est l'heure de manger. Ca fait cinq minutes que Maman nous appelle, pourquoi tu réponds pas ?

Manon : Bah ça marche pas, depuis tout à l'heure je *bug*, même Coach ne répond plus.

Boubou : T'as fait *Reboot* ?

Manon : Pardon ?

Boubou : *Reboot*.

Manon : Riboute ?

Boubou : Ouais *Reboot* !

Manon : Kesako Riboute ?

Boubou lève les yeux au plafond.

Boubou : J'hallucine. Tu fais vraiment pitié, hein.

*Boubou montre l'exemple, il clique en même temps sur son nez et sur son lobe droit.
On entend une sorte de carillon digital, similaire au son que fait un ordinateur au démarrage. Boubou ferme les yeux quelques secondes puis les rouvre.*

Boubou : *Reboot*, quoi.

Manon : Ah, d'accord.

Manon hésite un instant et fait reboot. Le carillon digital sonne, Manon ferme les yeux puis les rouvre.

Manon : Coach ?

Coach : Oui Manon.

Manon : Ah oui, ça marche. Merci Boubou.

Boubou : Il faut que tu fasses tes mises à jour, tu nous fous trop la honte.

Manon désabusée : Oui, ça va.

D'un coup de menton, Boubou désigne la salle et le public.

Boubou : C'est qui eux ? Ils sont trop mal habillés. C'est quoi ici ?

Manon : Un théâtre.

Boubou : Un quoi ?

Manon : Laisse tomber. T'as vu en 2018 ils sont tout serrés, les uns contre les autres, c'est trop drôle ! Ils sont tous réunis dans la même salle.

Boubou l'air blasé : Ouais c'est génial. Bon tu viens on mange, moi j'ai une partie qui commence dans dix minutes.

Manon : Je croyais que tu n'avais plus le droit à cause de tes migraines.

Boubou : Mais c'est bon, je gère, je prends mes médocs, ça va. Bon tu viens ?

Manon : J'arrive.

Boubou : Maintenant !

Manon : J'arrive !

Boubou : Non maintenant, j'ai rendez-vous avec Drakarit !

Manon : Dis donc « Monsieur Riboute » là, il va se calmer, je suis ta grande sœur quand même, tu me parles meilleur. « J'arrive », j'ai dit, tu comprends le souterrien ? Donc tu retournes dans ton portail et tu vas dire à maman que j'arrive, OK ?

Boubou s'éloigne.

Boubou geignant dans sa barbe : C'est pas juste, à chaque fois c'est pareil, Drakarit il commence avant moi et il me schnouffe tous mes boots.

Des lumières stroboscopiques. Un peu de fumée. Un son bizarre. Boubou sort du plateau.

Manon aux spectateurs : J'adore mon petit frère mais il fait trop de 9D. Ca lui donne des migraines. De très grosses migraines. Moi j'en fais pas beaucoup de la 9D, juste pour aller à l'école, à la bibliothèque ou au musée. Mais lui, il adore ça. Comme tous les souterriens de son âge quoi. C'est normal.

On entend la voix de Blanche, la mère de Manon, amplifiée et saturée à fond.

Blanche off : Manon ! Nom d'une pomme ! A table !

Manon hurle en appuyant sur le lobe de son oreille droite : J'arrive, c'est bon !!

Aux spectateurs : C'est ma mère. Bon... J'y vais... C'était bien de parler avec vous. A bientôt, et... bon spectacle !

Manon se dirige vers la sortie.

Noir.

2^{ème} Tableau

Boubou et Blanche sont à table. Manon vient les rejoindre et fait une grimace.

Blanche : Manon t'as vu l'heure ? T'étais où ?

Manon : J'étais dans un théâtre à Paris.

Blanche : Un quoi ?

Manon : Laisse tomber.

Blanche : Ne m'aide pas surtout.

Blanche sert le repas à ses enfants, ce sont des tomates carrées.

Blanche : Qu'est ce qu'il y a Manon ?

Manon : J'aime pas les tomates.

Blanche : C'est nouveau, ca vient de sortir ?

Manon : Non.

Une tension s'installe.

Blanche : Mange !

Manon : Non.

Blanche : S'il te plaît.

Manon : Non. C'est l'aliment que je déteste le plus au monde.

La tension monte d'un cran. Boubou non plus ne mange pas.

Blanche : Boubou ?

Boubou : Pareil.

Blanche : Evidemment.

Blanche soupire. Elle clique sur son lobe droit.

Blanche : Coach ?

Nous entendons la voix de Coach, mais nous ne le voyons pas.

Coach : Oui Blanche, que puis-je faire pour vous ?

Blanche : Mes enfants ne veulent pas manger, je fais quoi ?

Coach : Hmm hmm, laissez-moi réfléchir... J'ai peut-être une solution. Leur avez-vous proposé de goûter ?

Blanche : Non. *A ses enfants* : Bon, tu veux goûter ?

Manon : Non.

Blanche : Boubou ?

Boubou : Pareil.

Blanche au coach : Coach ?

Coach : Avez-vous essayé la méthode dite du « bébé renard » ?

Manon : Oh non, maman, j'ai plus l'âge, c'est bon.

Blanche lui tend une fourchette de tomate et lui parle comme si elle était un bébé.

Blanche : Allez, on fait bébé renard. Il a faim bébé renard ? Mais oui il a très faim.

Manon : Maman, arrête !

Blanche : Allez, on va ouvrir très grand sa petite boubouche et on va manger le bon mamiam.

Manon : Maman, arrête c'est insupportable !

Pendant que Blanche fait le bébé renard à Manon, la bouche de Boubou se met à vibrer. Il met ses lunettes 3D et clique sur son lobe droit. Il établit ainsi la communication avec Drakarit, qu'il retrouve dans son jeu en 9D.

Boubou à Drakarit : Dr Boubou est dans la place. Salut Drakarit, t'es au level 10 ? (...) T'as combien de Caves ? (...) Waou, ça clique en force !

Blanche se retourne vers Boubou.

Boubou à Drakarit : Elle est pas là Dark Lolita ? (...) Ah d'accord.

Blanche : Boubou, s'il te plait...

Boubou se lève de table et commence sa partie en 9D en s'agitant dans la pièce selon des mouvements étranges mais précis.

Boubou à Drakarit dans le jeu : Wouaaaaa !!! Elle déchire ta pano blok royale !!! Elle éclabouse ! Tu l'as payée combien ? (...) 80 pommes ? Non ??? (...) Elle est trop kraftée !

Blanche effectue quelques gestes dans le vide, sur un écran 9D invisible. On comprend qu'elle compose un code et verrouille le jeu 9D de Boubou. Boubou retire ses lunettes 3D.

Boubou : Maman qu'est-ce que t'as fait ?

Blanche : Contrôle parental ! Mange ta tomate!

Boubou : Maman ! Je suis avec Drakarit, là, on est en train de rejoindre la guilde pour aller shnoofer un Octopus Level 4 ! Ils comptent tous sur nous !

Blanche : Non.

Boubou : Mais si on y va pas, on va se faire décaver, c'est malheur !

Blanche : Pareil.

Boubou : Mais maman ! Je suis scoot-medic, si je suis pas là, les copains vont se noyer dans les abysses, ils vont se faire bouffer par les requins-zombies et ils vont devenir zombie ! Et après ils vont me bouffer moi et je vais devenir zombie, et puis après je vais vous bouffer et on va tous devenir zombie !!!

Manon : Boubou calme-toi, tu vas encore faire une migraine.

Blanche : C'est tomate ou zombie, tu choisis.

Boubou se précipite sur son assiette et la dévore en trois coups de fourchette. Blanche compose son code et déverrouille le jeu de Boubou. Boubou remet ses lunettes 3D.

Boubou à Drakarit : Dr Boubou est dans la place. Drakarit ? Ouais, excuse-moi, c'est ma mère, elle avait shnoofé la 9D. (...) Si je te jure. Allez, viens, on va fraguer quelques boots avant de se faire shnoofer par un noobs !

Tout en parlant Boubou fait une sorte de petit déhanchement, comme une danse sur place, un twist minimaliste. Visiblement c'est comme ça qu'on marche en 9D.

Boubou à Drakarit : Eh tu sais quoi ? Hier j'ai dropé deux Gélanos ! Je te jure, sur la tête de P4 ! Ca mitraille sec hein ?! J'ai trop cheesé ma combo, je l'ai floodé direct dans la cavosphère, j'ai eu 20 000 caves en 600 sec !

Blanche : Boubou ! Pas de 9D à table ! Tu vas dans ta chambre !

Boubou sort, exaspéré.

Boubou à Drakarit en sortant : Mit, taillop, zoom zoom mon frère.

Blanche : Coach ?

Coach : Oui Blanche ?

Blanche désigne Manon qui ne veut toujours pas manger.

Blanche au coach : Qu'est ce que je fais avec celle-là ?

Coach : Hmm hmm... Laissez-moi réfléchir... Je vais diffuser une séquence musicale et vous n'aurez qu'à suivre la chorégraphie du tutoriel 9D. Les probabilités d'obtenir un résultat positif sont de 75 %.

Blanche au coach : Pfff... Ok.

Coach : Cette prestation vous coûtera 19 pommes 99.

Blanche au coach : Oui, ok ok, c'est bon allons-y.

Coach : C'est parti !

Blanche met ses lunettes 3D. Elle entreprend une danse genre Tcha Tcha Tcha, sur une chanson très années 50 avec les paroles suivantes.

« Mange des Tomates mon amour !
Mange des Tomates nuit et jour !
Ca donne bonne mine ! C'est plein de vitamines !
Vitamines ABC, c'est bon pour la santé !
Les acrobates, les pêcheurs !
Les diplomates, les boxeurs !
Délaissent les patates, pour ce fruit écarlate !
La tomate en salade, la tomate farcie ! »

Manon observe la scène, consternée.

Blanche clique sur son lobe droit et interrompt la musique. Elle retire ses lunettes 3D.

Blanche *au bout du rouleau* : Coach ?

Coach : Hmm hmm. Laissez-moi réfléchir... Je crois que j'ai trouvé une solution Blanche. Quel est l'aliment préféré de votre fille ?

Blanche : Heu... Je sais pas Coach... Je sais plus, là.

Manon : La pizza !

Blanche : La pizza.

Sur le coté un cube blanc de la taille d'un micro-onde fait « Ping » !

Coach : Veuillez s'il vous plaît ouvrir le four !

Blanche sort du four une tomate carrée.

Blanche *au coach* : C'est une blague ?

Coach : Non Blanche, c'est une tomate.

Blanche *au coach* : Merci coach, j'avais remarqué.

Coach : C'est une tomate « goût pizza ».

Blanche apporte à Blanche la tomate « goût Pizza ».

Blanche *à Manon* : Tiens. Non, ne dis rien ! Goûte s'il te plaît !

Manon : Mais Maman... c'est une tomate !

Blanche : Non c'est une tomate « goût pizza », elle m'a coûté 19 pommes 99, donc tu goûtes !

Manon : Oui mais c'est quand même une tomate...

Blanche *au coach* : Coach ?

Coach : Hmm hmm. Laissez-moi réfléchir...

Blanche : Coach, dépêche-toi s'il te plaît, qu'on en finisse !

Le four 9D fait « Ping » !

Coach : Veuillez s'il vous plaît ouvrir le four !

Blanche sort une Pizza du four. Soupir... Elle apporte la pizza à sa fille.

Manon : PIZZAAAAAAA ! Merci maman !

Manon se jette sur son assiette. Blanche s'assoit en face d'elle.

Manon : Je peux aller à la déchèterie Maman s'il te plaît ? J'ai fini.

Blanche : Pfff... Encore. Bon d'accord, mais tu vas pas dans la zone des ténébres ?

Manon : Oooooooooouiiiiiii !!!

Blanche : Non mais il n'y a pas de « ouiiiiiii !!! », c'est très dangereux, si tu y vas tu ne peux plus en sortir.

Manon : Maman, c'est bon, je suis pas un bébé !

Blanche : Bon. D'accord.

Manon file en coulisse. Blanche soupire.

Blanche pour elle même : Je fais me faire un petit coup de 9D moi...

Elle met ses lunettes 3D.

Blanche au coach : Coach ?

Coach : Oui Blanche.

Blanche : Tu peux mettre le Keynote s'il te plaît ?

Coach : C'est parti !

Une musique « générique du futur ». Blanche se cale confortablement dans sa chaise.

Noir.