NANTERRE

AMANDIERS

15

CENTRE DRAMATIQUE NATIONAL

16

NANTERRE

AMANDIERS

CENTRE DRAMATIQUE NATIONAL

FORCED ENTERTAINMENT

LA POSSIBLE IMPOSSIBLE MAISON

LES 9, 12, 13 DÉC. 2015

LA POSSIBLE IMPOSSIBLE MAISON

Mise en scène
Tim Etchells

Conception et création
Forced Entertainment

En collaboration avec
Vlatka Horvat

Texte
Forced Entertainment

Collaboration artistique version française
Terry O'Connor
Pascale Petralia

Avec
Alain Borek
Judith Goudal

Projections
Vlatka Horvat
Tim Etchells

Scénographie
Richard Lowdon

Lumière
Nigel Edwards

Équipe technique du Théâtre de Vidy, Lausanne
Lumière – Mattias Bovard
Vidéo – Oliver Vulliamy
en alternance avec
Quentin Brichet
Chargée de production –
Elizabeth Gay

Production version française
Forced Entertainment
Théâtre de Vidy, Lausanne

Production version anglaise
Forced Entertainment
Barbican, Londres
Theater An der Parkaue, Berlin

Coréalisation
Nanterre-Amandiers, centre dramatique national, Saison jeune public de la ville de Nanterre.

●

Représentations scolaires du 8 au 15 décembre 2015 avec la Saison jeune public de la ville de Nanterre

Durée
1h10

Public
Tout public à partir de 5 ans

NANTERRE-AMANDIERS
Spectacle tout public à venir

BELINDA ANNALORO

ATLAS

LES 9 ET 10 AVRIL 2016

•

Atelier en famille
Le 9 avril à 15h30
Une « exploration urbaine »
autour du théâtre.
Entrée libre, réservation
indispensable auprès
de la billetterie du théâtre.

Public
Tout public
à partir de 8 ans

AVEC
LA SAISON
JEUNE PUBLIC
DE LA VILLE DE NANTERRE

NANTERRE

AMANDIERS

CENTRE DRAMATIQUE NATIONAL

FORCED ENTERTAINMENT

LA POSSIBLE IMPOSSIBLE MAISON

LES 9, 12, 13 DÉC. 2015

FORCED ENTERTAINMENT

Depuis 1984, Forced Entertainment sonde, mine et agite le champ de la performance. Au fil de leurs pièces, les six membres de ce collectif basé à Sheffield ont construit un langage artistique en perpétuel mouvement, qui ne cesse de faire et défaire leurs certitudes scéniques. Certains de leurs spectacles se vivent comme des épopées légendaires, tandis que d'autres dressent un catalogue futuriste ; une histoire sérieuse se révèle soudainement comique, alors qu'une anecdote joyeuse vire brutalement au drame ; certaines pièces durent vingt-quatre heures ; d'autres sont terminées au bout d'une heure. Tantôt perçu comme un monstre tyrannique, tantôt comme un auditoire généreux, le public de leurs performances est sans cesse questionné et diverti, rassuré puis divisé, si bien qu'il semble être le problème à jamais irrésolu auquel achoppe tout leur travail. Véritables maîtres du récit, Forced Entertainment a développé une matière théâtrale organique et contradictoire, issue de longues heures de recherche et d'improvisations collectives, traversée de doutes et portée par une énergie fulgurante.

La Possible Impossible Maison **est un voyage dans un monde bizarre, peuplé d'animaux et de créatures étranges. Pour s'aventurer dans cette maison labyrinthique, il faut d'abord envoyer valser la logique et accepter de suivre une petite fille gribouillée sur un livre de maths. Commence alors une histoire racontée à bâtons rompus par un guide prétentieux et son assistante sonore, où l'on redécouvre le plaisir simple et vivant du récit. Un spectacle grand ouvert sur nos mondes imaginaires.**

ENTRETIEN AVEC TIM ETCHELLS

Comment a émergé l'idée de créer un spectacle pour enfants ?

Cela faisait longtemps que je voulais le faire et j'attendais la bonne occasion. Nous avons reçu une invitation du *Barbican* et, à ce moment-là, il nous a semblé évident d'accepter leur proposition. Mais je crois que j'ai toujours voulu faire quelque chose pour les enfants.

Pourquoi ?

J'ai moi-même deux enfants. Ils sont maintenant beaucoup plus grands, mais je me souviens que, lorsqu'ils étaient plus jeunes, je me demandais quels types d'histoire les attireraient et de quelle manière ils se laisseraient happer par le récit. Bien sûr, je les emmenais voir notre travail et ils m'accompagnaient parfois aux répétitions. J'ai donc pu avoir une idée assez précise de la manière dont ils regardaient nos spectacles. Je suis très intéressé par la façon dont les enfants investissent l'art en général, ce que j'ai pu vivre directement avec les miens. Je crois qu'ils ont influencé mon travail de multiples manières – plus particulièrement, lorsqu'ils ont commencé à parler. C'était un moment où j'ai beaucoup appris et qui m'a fait réfléchir. Quand on regarde le travail de Forced Entertainment, on peut vraiment sentir cette influence, surtout lorsque d'autres personnes de la compagnie ont commencé à avoir des enfants.

Cette pièce m'a fait penser à votre roman, *The Broken World*. Comme dans *La Possible Impossible Maison*, deux histoires se déroulent de manière parallèle et se font concurrence : l'histoire dont on est le héros et celle de ce narrateur qui raconte l'histoire de sa vie. *La Possible Impossible Maison* repose sur cette tension entre l'histoire et la manière dont elle est racontée.

C'est vrai. Dans *The Broken World*, vous devenez le personnage central de l'histoire, une aventure qui se déroule et qui vous indique en même temps ce que vous devez faire. C'est presque la même chose dans *La Possible Impossible Maison*. Dans tout le travail de Forced Entertainment, on peut sentir à l'œuvre cette dynamique entre l'histoire elle-même et la façon dont elle est racontée. L'histoire a une énergie particulière, mais la manière de la raconter en a une autre. Nos spectacles reposent souvent sur cette comédie : se tromper, faire les idiots, puis revenir à l'histoire. Nous aimons travailler à partir de cette tension et je crois que c'est quelque chose que les enfants aiment aussi.

Le titre est programmatique : *La Possible Impossible Maison*. Le spectacle commence lorsque le héros de l'histoire découvre le dessin d'une petite fille dans son livre de maths. J'y lis une révolte contre une certaine manière

de penser. On nous apprend à penser de manière rationnelle et rigide, à croire que la réalité concorde avec les explications de la science — une science qui proposerait un seul modèle valable pour expliquer le réel et que l'on opposerait à la fiction. Ce titre permet-il d'ouvrir un monde dans lequel on peut penser la contradiction ?

L'idée de créer tout un monde à l'intérieur d'une maison nous plaisait. La contradiction à l'œuvre dans le titre annonce que l'on va y trouver une autre forme de réalité, que ce monde va être inhabituel, différent de cet espace directement explicable par la science. Pendant la création, ce titre nous a donné une grande liberté. C'est comme un mini-manifeste du genre de travail que nous voulons proposer au public. Nous étions à la recherche d'une construction qui soit plutôt proche du rêve et du jeu.

Vous parlez d'un monde proche de celui du rêve. Beaucoup d'images de la pièce rappellent les rêves : un couloir qui ne s'arrête jamais, une maison dans laquelle on se perd, l'inquiétude et l'excitation de découvrir quelque chose de nouveau. D'où viennent ces éléments ?

Cela vient de beaucoup de choses. Nous avons eu de longues discussions sur les propriétés de cette possible impossible maison : elle devait avoir

des couloirs infinis et des escaliers interminables. Réinventer l'architecture de la maison était quelque chose qui nous intéressait — afin qu'elle ait cette même qualité que l'on trouve dans les espaces des rêves.

Ce dessin qui prend vie et qui devient un compagnon de voyage était une de nos premières idées. Nous avons l'habitude de travailler en essayant différentes choses : nous avons expérimenté en projetant aussi bien des espaces que des petites animations de personnages dessinés et en y ajoutant des voix. Nous essayons, nous nous trompons — d'une certaine manière, nous cherchons tout simplement à trouver ce qui sonne juste, tout en réfléchissant à d'autres questions : qu'est-ce qui fait avancer l'histoire ? Qu'est-ce qui crée une belle opportunité d'effet sonore ?

Nous travaillons en inventant une matière foisonnante — une multitude de scènes, d'idées, de fragments, que nous commençons ensuite à déplacer, en essayant de composer quelque chose, de construire une histoire.

Dans le spectacle, vous insistez sur le fait que tout ceci n'est qu'une histoire, qu'on se trouve dans l'espace de la représentation. En même temps, vous ne frustrez jamais le plaisir créé par la fiction.

Nous essayons de parvenir à cet équilibre : il y a d'un côté le plaisir de l'histoire, qui a une certaine énergie, et l'on est intéressé par ce qui est en train de se passer. Mais on aime aussi s'amuser : nous interrompons l'histoire, nous la perturbons et déstabilisons ce que l'on est en train de faire. Je crois que c'est quelque chose que nous avons appris dans les autres pièces de Forced Entertainment : une énergie qui va de l'avant mais que nous aimons perturber ! C'est quelque chose que nous ne pouvons pas nous empêcher de faire.

Il y a un équilibre, mais il y a aussi des relations de pouvoir car les deux interprètes ne cessent de se battre pour raconter l'histoire. Pensez-vous que raconter une histoire, c'est exercer une forme de pouvoir ?

Oui, dans un certain sens. Je crois qu'une histoire exprime toujours la volonté de prendre le pouvoir, de créer un monde cohérent, en termes narratifs. Quand vous racontez une histoire, vous avez l'attention de l'auditoire et c'est votre version qui est écoutée — il y a un pouvoir dans tout ça. Mais je crois qu'il faut se souvenir qu'il y a d'autres manières d'avoir du pouvoir ; dans *La Possible Impossible Maison*, la personne qui fait les effets sonores est plus ou moins dans la position de l'assistant. Mais elle est constamment en train de déstabiliser celui qui est au centre, elle l'interrompt, fait des bêtises et prend presque le dessus.

Peut-être que je suis plus intéressé par la question de savoir ce qu'est le pouvoir et où il se trouve : dans l'histoire ? Dans la manière dont l'histoire est racontée ? Dans tout ce qui se passe autour de l'histoire ? Tout ça sont des endroits où il y a du pouvoir. Qui gagne ? Quelle est la conversation qui est menée ?

Dans *La Possible Impossible Maison*, il y a des soldats qui apparaissent au début et à la fin du spectacle. Alors qu'ils sont d'abord assez menaçants, ils se révèlent être presque pacifistes. Qu'est-ce qui permet de réaliser un tel basculement dans la représentation de la violence ?

Quand on rencontre les soldats pour la première fois, ils sont assez menaçants ; ils capturent le personnage principal et l'enferment sous prétexte qu'il a espionné leur danse. Lorsque nous étions en train de développer la pièce, nous avons pensé que les soldats pourraient être une vraie force qui agirait dans la maison et que l'on devrait combattre. Nous avons essayé d'aller dans cette direction, mais elle ne nous semblait pas vraiment intéressante. Puis, un peu plus tard dans le processus de création, nous avons eu l'idée de rendre les soldats plus absurdes que menaçants. Ils se croient importants et puissants, mais ils sont en réalité un peu stupides. À la fin, nous leur avons donc fait prendre cette direction. La pièce continue et ils ne sont plus menaçants — leur pouvoir se dissout légèrement. Ils changent. On s'en fait une image différente.

Pour chaque pays dans lequel vous présentez la pièce, vous travaillez avec des comédiens différents. Est-ce toujours l'homme qui joue le rôle du narrateur et la femme qui fait les effets sonores ?

Bien évidemment, cela peut changer. Une chose nous importe, en termes de dynamiques : le narrateur doit être un peu pompeux et imbus de lui-même, tandis que l'autre doit se moquer de lui à ses dépens. On peut arriver au même résultat avec une femme qui raconte l'histoire et un homme qui fait les effets sonores. Pour notre tournée au Royaume-Uni, nous voulons essayer également une version dans laquelle ce serait deux femmes qui interprèteraient la pièce.

PROPOS RECUEILLIS ET TRADUITS PAR MARION SIÉFERT À BÂLE EN AVRIL 2015.

LA POSSIBLE IMPOSSIBLE MAISON

Équipe technique

Régisseur général
Bernard Steffenino

Chef machiniste
Jean-Louis Ramirez

Régisseur plateau
Mohamed Chaouih

Machinistes intermittents
Adrian Appellis
Hamed Djedidi
Regis Demeslay
Davys de Picquigny
David Ramaka

Régisseur lumière
Jean-Christophe Soussi

Chef électricien
Pascal Rzeszota

Electriciens intermittents
Remi Godfroy
Mickaël Nodin
Coralie Pacreau

Responsable son et vidéo
Alain Gravier

Régisseuse son
Enora Le Gall
Gérard D'Elia

Chef habilleuse
Pauline Jakobiak

NANTERRE-AMANDIERS

Informations pratiques

Nanterre-Amandiers
7, avenue Pablo-Picasso
92022 Nanterre cedex

Renseignements
+33 (0)1 46 14 70 00
nanterre-amandiers.com

●

Librairie
La librairie Nanterre-Amandiers est ouverte avant et après les représentations.

Bar-restaurant
Le bar-restaurant Nanterre-Amandiers est ouvert avant et après les représentations, y compris le dimanche et tous les jours à midi du lundi au vendredi.
+ 33 (0)1 46 14 70 78
restaurant@amandiers.com

●

Navette
Une navette est à votre disposition après le spectacle pour vous conduire à la station RER Nanterre-Préfecture ainsi qu'à la station Charles-de-Gaulle Étoile et la place du Châtelet.
Univers Cars, navettes officielles de Nanterre-Amandiers.

Nanterre-Amandiers est subventionné par la direction régionale des Affaires culturelles d'Île-de-France — ministère de la Culture et de la Communication, la ville de Nanterre et le conseil départemental des Hauts-de-Seine.

●

Photographies
Vlatka Horvat
Graphisme
Frédéric Teschner Studio
Impression
Moutot imprimerie