



La Caverne

Collectif L'Avantage du doute | Nadir Legrand

mer. 28 mars | 15 h
sam. 31 mars 2018 | 17 h
tarif unique 6 €

LE BATEAU FEU • place du Général-de-Gaulle • DUNKERQUE

www.lebateaufeu.com • billetterie 03 28 51 40 40 •   

SOMMAIRE

La distribution	p. 1
La Caverne, en résumé	p. 2
Un projet individuel né d'une expérience collective	p. 3
L'Art Brut comme alternative à la standardisation de l'imaginaire	p. 5
Les personnages	p. 6
Les pistes pédagogiques	p. 8
Annexe : extrait du spectacle	

La distribution

Création collective dirigée par Nadir Legrand

Avec en alternance Nadir Legrand / Christophe Paou, Emilie Lafarge / Judith Davis, Claire Dumas / Mélanie Bestel

Scénographie Delphine Sainte-Marie

Création lumières Jérôme Perez Lopez

Construction Jérôme Perez Lopez et David Simonet

Vidéo Kristelle Paré et Baptiste Klein

Son Baptiste Klein et Laurent Aigon

Création costumes Marta Rossi

Régie générale Wilfried Gourdin

Administration / Production Marie Ben Bachir

Diffusion Claire Nollez

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

Théâtre de Nîmes, du 12 au 15 février 2018

Le Quai - Angers, du 13 au 15 mars 2018

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

Théâtre de Lorient, du 5 au 9 avril 2018

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

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 Théâtre et de la SPEDIDAM.

Ce projet a reçu le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication / DRAC Île-de-France.

Ce texte est lauréat de l'Aide à la Création de textes dramatiques – ARTCENA.

Avec le soutien CIRCA – La Chartreuse – Villeneuve-lez-Avignon et du
T2G - Théâtre de Gennevilliers pour leur accueil en résidence.

La Caverne, 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'est rapproché trop près de la terre ». Les terriens sont devenus « souterrains » et vivent désormais dans un monde souterrain appelé Le Royaume de la Caverne. La vie des souterrains consiste essentiellement à se divertir en se procurant des outils technologiques connectés et à participer à des divertissements de masse proposés en 9 dimensions par le grand Prince Pomme Pomme Pomme. Solitaire, Manon n'occupe pas son temps libre comme sa mère, son petit frère et ses semblables.

À 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 souterrains. Elle aime l'odeur de la terre et la sensation de la boue sous ses doigts ; bref, Manon n'est pas une petite souterraine 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, elle fait une longue chute et perd connaissance.

Manon se réveille à la surface. Pensant qu'elle s'est connectée par erreur à 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 théâtre d'objets, 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 le seul responsable du réchauffement climatique de la planète.

Regagnant les profondeurs du royaume de la Caverne, Marion se précipite au palais de Cupertino pour apprendre 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 souterrains, 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 ? Ou doit-elle annoncer aux habitants de la Caverne que la vie à la surface est possible ?

Un projet individuel né d'une expérience collective

Le projet « La Caverne » est né d'une question qui était au cœur de la 3^e création de L'Avantage du doute : « Quel rapport entretenons-nous aujourd'hui avec les images, celles qui composent nos souvenirs et nos rêves comme celles que diffusent les médias grand 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'Éthique Télé, la chaîne d'information créée à l'occasion par L'Avantage du doute pour faire acte de résistance contre le flux d'images et d'informations diffusé en continu par les médias et les nouveaux outils technologiques.

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.

À 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.

À 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, quatre 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 aiguiser 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.

Comparé 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

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. À 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 (1996)

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^{ème} 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 consommés par ses propres enfants. « 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. À 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. À 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.



Dessin du costume de Tatanka réalisé par Marta Rossi

Les pistes pédagogiques

Ces pistes pédagogiques sont proposées par le Bateau Feu / Scène nationale Dunkerque et Sophie Huyge-Tiprez, professeure missionnée théâtre. Elles permettent d'aborder la pièce en classe, en découvrant ses grandes thématiques, avant la représentation mais également après.

Avant la représentation :

Pour tous :

↘ Lire avec les élèves un extrait du spectacle (voir annexe : 2^{ème} tableau) :

- Se poser différentes questions pour une première approche de la pièce : qui ? où se passe la scène ? de quoi parle l'extrait ? quels sont les thèmes abordés (écologie, société de consommation, éducation...) ? quand se déroule la scène (à quelle époque ? quel moment de la journée ?...)

↘ Commenter et faire réagir les élèves sur le début de la fable :

« 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'est rapproché trop près de la terre ». Les terriens sont devenus des 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 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.

À 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. »

↘ Aborder la thèse révisionniste du réchauffement climatique. Que peut symboliser le soleil dans la fable ?

Pour les plus jeunes :

➤ Commenter l'illustration suivante :



➤ Inviter les enfants à parler de leurs activités en rapport avec les technologies (jeux sur les consoles, l'ordinateur, les séances de télévision et de cinéma...) : discuter ensemble des avantages et des inconvénients de ces activités et comment celles-ci pourraient être remplacées (par des activités manuelles, sportives ou extérieures...).

➤ S'inspirer de l'album de jeunesse « Un autre monde » de Frédéric Laurent



Les Obscuris sont un peuple de petits êtres vivant au fond d'un puits. Dans l'obscurité, ils ne savent pas à quoi ils ressemblent, pensent que les parois du puits sont les limites de leur univers et que son entrée éblouissante est une lune lointaine. Un jour d'orage, une branche enflammée par la foudre tombe au fond du puits, éclairant un des leurs. Cet écho au mythe de la caverne de Platon nous invite, à travers une histoire sensible magnifiquement illustrée, à partir sans crainte à la découverte de l'inconnu. crainte à la découverte de l'inconnu.

- Commenter les différences de couleurs entre la caverne et l'extérieur
- Expliquer le sens du mot « Obscuris »
- Évoquer le mode de vie de la tribu, dans la grotte. Pourquoi n'ont-ils pas envie d'en sortir ?
- Les élèves, debout, pourront se positionner : d'un côté, ceux qui voudraient rester dans la grotte ; de l'autre, ceux qui voudraient en sortir (sans savoir ce qu'il y a dehors) = justification de l'un et de l'autre choix

Pour les plus grands :

- Travailler avec les élèves l'allégorie de la Caverne de Platon :

Supports possibles :

YouTube « Le coup de Phil'#1, l'allégorie de la Caverne » ou « C'est quoi cette histoire de caverne » ; ou sur le site www.lespetitsplaton.com (Rubrique-recherche-caverne).

- Vivons-nous dans un monde d'illusions ? Lesquelles ?
- Définir les mots suivants : Utopie / Dystopie
- Sommes-nous enchaînés aux apparences comme les prisonniers de la Caverne de Platon ?
- Quel(s) chemin(s) prendre pour accéder à la connaissance, c'est-à-dire l'essence des choses ?
- Trouver un (ou des) exemple dans notre façon de vivre qui illustrerait l'allégorie de la caverne
- Faire des recherches inversées d'informations pour vérifier d'où elles proviennent

Supports possibles :

Decodex : outil pédagogique développé par les journalistes du Monde pour vous aider à vérifier les informations qui circulent sur Internet et dénicher les rumeurs, exagérations ou déformations : www.lemonde.fr/verification/

1jour1actu : (1jour1question) sur le thème des médias (du 19 au 23 Mars 2018)
www.1jour1actu.com/monde/ : vidéos animées à destination des élèves : développement du sens critique à propos du flux d'informations et de ce qu'on en fait.

↘ Engager une discussion sur l'influence des images, du flux d'informations (vraies ou fausses) dans notre quotidien

↘ Possibilité, par groupes, d'inventer d'autres « fake news »

Les « fake news » (ou « fausses nouvelles » au Québec) sont des informations délibérément fausses ou truquées (« fake » veut dire en anglais « faux, truqué ») émanant en général d'un ou de plusieurs médias, d'un organisme ou d'un individu. Elles participent à des tentatives de désinformation

↘ Mettre en avant les différences entre la réalité et le monde virtuel

Pour tous :

↘ Développer avec les élèves les codes théâtraux utilisés et définir ces termes avant le spectacle :

- Pour représenter (raconter) le monde extérieur à sa tribu, Manon, le personnage principal, emploie le théâtre d'objets. Qu'est-ce que le théâtre d'objets ?

Support possible : Fiche thématique sur les arts de la marionnette téléchargeable depuis ce lien : legrandbleu.com/wpcontent/uploads/2015/10/Fiche_thematique_marionnette.pdf

« Le théâtre d'objets est né à la fin des années 1970 sous l'impulsion de trois compagnies : le Théâtre de Cuisine, le Théâtre de Manarf, le Vélo Théâtre. Ce mouvement artistique s'est mis en place notamment en réaction à la société de consommation. En effet, le théâtre d'objets donne une seconde vie à des objets délaissés par les consommateurs. Ainsi, ces objets sortent de leur logique utilitaire pour entrer dans une logique poétique. Le théâtre d'objets s'empare des objets du quotidien « des objets que l'on ne voit plus à force de voir » selon Christian Carrignon. On les détourne de leur rôle habituel, on cherche à les faire voir à nouveau et autrement. Dans le théâtre d'objets, on raconte des histoires à l'aide d'objets pouvant incarner des personnages, être la base de la construction d'un décor... Par exemple, un capuchon de stylo rouge peut devenir le petit chaperon rouge. Le théâtre d'objets fait appel à l'imaginaire du spectacle, à sa capacité à accepter la convention théâtrale et à se laisser porter dans une histoire. Pour voir comment Stéphane Georis transforme n'importe quel objet du quotidien en marionnette : www.youtube.com/watch?v=IYt6VSATwCQ ».

- Développer avec les élèves la question de la mise en abîme : le théâtre dans le théâtre
- Les codes théâtraux réinterrogent ainsi la fiction, la réalité mais aussi le doute : où est le vrai ? Peut-on y croire ? Peut-on croire à tout ce qu'on nous dit ?
- S'interroger sur la scénographie : Comment imaginez-vous la représentation du Royaume de la Caverne sur scène ? Comment l'extérieur pourrait-il être représenté ? Éventuellement, cela peut se faire sous forme de schéma

Après la représentation :

- Revenir sur les grands thèmes du spectacle : la société de consommation / le progrès / la technologie / l'écologie / la liberté de pensée / notre relation aux images / les médias / réalité et monde virtuel,
- Possibilité d'exploiter ces thèmes avec l'album de jeunesse *Demain entre tes mains* de Pierre Rabhi et Cyril Dion.



À travers les contes de Pierre Rabhi et les réflexions de Cyril Dion, ce livre poursuit la réflexion sur l'attitude de l'homme envers la nature et aide les enfants à comprendre la rudesse du monde moderne et la peur qui le régit, tout en les encourageant à inventer l'avenir dont ils rêvent, en agissant.

- ↘ En faire un lecture à voix haute et commenter

- ↘ Recherches sur quelques petites solutions au quotidien :
 - Réduire, réutiliser, recycler, réparer, partager : Pourquoi ? Comment?
 - Qu'est-ce que la permaculture et l'agro-écologie ?
 - Acheter dans des commerces locaux et indépendants : pourquoi ?
 - Manger bio et peu de viande : pourquoi ? Comment ?

- ↘ Analyser la bande-annonce de « Demain » :
www.youtube.com/watch?v=BmTySqG7yf8

Annexe : extrait du spectacle

2^{ème} Tableau

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

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

Manon : J'aime pas les tomates.

Blanche : C'est nouveau, ça 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 le voyons pas.

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

Blanche : Mes enfants ne veulent pas manger, à chaque repas c'est pareil, j'en peux plus, je fais quoi ?

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

Blanche : (*blasée*) Non. *À ses enfants* : Bon, tu veux goûter ?

Blanche : Boubou ?

Boubou : Pareil.

Blanche au coach : Bon, 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 miamiam.

Pendant que Blanche fait le bébé renard à Manon, la bouche de Boubou se met à vibrer. Sur son nez, comme s'il mettait des lunettes, il chausse un fil d'Or et clique sur son lobe droit. Il établit ainsi la communication avec Drakarit, qu'il retrouve dans son jeu en 9D.

Boubou à Drakarit : Salut DRAKARIT, t'es au level 10 ? (...) Il te reste combien de Caves ? (...) Aïe ! Ça clique !

Blanche se retourne vers Boubou.

Boubou à Drakarit : Elle est pas là Dark Angéla ? (...) 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 : Wouaaaa !!! Elle déchire ta pano blok royale !!! 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 à Drakarit : Drakarit ? Tu m'entends ? Drakarit ?

Boubou enlève son fil d'Or.

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

Blanche : Contrôle parental ! Mange ta tomate !

Boubou : Maman ! J'ai rendez-vous avec la guilde pour shnoofer un Octopus Level 4 ! Ils comptent tous sur moi !

Blanche : Non.

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 moi aussi je vais devenir zombie, 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 vers son assiette et la dévore en trois coups de fourchette. Blanche compose son code et déverrouille le jeu de Boubou.

Boubou à Drakarit : Drakarit ? Ouais, c'est bon, Dr Boubou est dans la place, excuse-moi, c'est ma mère, elle avait shnoofé la 9D (...) Si je te jure. Allez viens on va fraguer des boots !

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 le Gélano ! Je te jure ! Sur la tête de P4 ! Je suis Brakmarien sur Rochou ! Ça clique en force hein ?! J'ai trop cheesé ma combo, je l'ai floodé direct dans la cavosphère, j'ai eu 200 000 caves en 600 sec ! Et tu sais combien j'ai au compteur-bank ? 1 000 pommes ! Sur la tête de P4 ! Ca clique méchant, non ? Bon, viens on va fraguer quelques boots avant de se faire schnoofier par un noobs ! Mit. Taillop. Zoom zoom mon frère.

Blanche pendant que *Boubou* parle à *Drakarit* : 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 comique et vous n'aurez qu'à suivre la chorégraphie du tutoriel. Certes, le coefficient humour de votre fille n'est pas très élevé, mais les probabilités d'obtenir un résultat positif sont de 75 %.

Blanche au coach : Pfff... Ok.

Coach : Cette prestation vous coûtera 19,99 pommes.

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

Coach : C'est parti !

Boubou continue son jeu, ses petits gestes et son dialogue avec Drakarit, tandis que Blanche fait 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 !
Délaisent 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.

Blanche : Coach ?

Blanche est au bout du rouleau. Boubou continue sa partie dans son coin. Manon regarde sa mère, bouche bée.

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 !

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

Coach : Veuillez s'il vous plaît ouvrir le four 9D !

Blanche sort du four 9D 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 au coach : Pardon ?

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

Blanche apporte à Manon la tomate « goût pizza ».

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

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

Blanche : Goûte ! 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...

À la poursuite d'un requin-zombie invisible, Boubou disparaît en coulisse en faisant son petit twist minimaliste.

Blanche au coach : Coach ?

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

Blanche : Coach, tu es un robot, tu ne réfléchis pas, dépêche-toi s'il te plaît, qu'on n'en finisse !

Le four 9D fait « Ping » ! Blanche en sort une pizza. Soupire... Elle apporte la pizza à sa fille.

Manon : PIZZAAAAAAAAA ! Merci maman !

Manon se jette sur son assiette. Blanche s'assoit en face d'elle, prend une part de pizza puis chausse son fil d'Or 9D.

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

Une musique « générique du futur ». Blanche se cale confortablement dans sa chaise. Manon engouffre trois parts de pizza.

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

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

Manon : Oooooooooouiiiiiiiiiii !!!

Blanche : Non mais il n'y a pas de « ouiiiiiiiiiii !! », 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. Noir.

CONTACT

Lysiane ABITBOL

Chargée des relations avec le public pour le secteur scolaire

labitbol@lebateaufeu.com

03 28 51 40 50 (ligne directe) | 06 07 30 30 53