



3615 DAKOTA & ET LES 3 POINTS DE SUSPENSION :

L'ÂGE D'OR

ÉPISODE 1 : L'ARRIÈRE PAYS

(CRÉATION 2023)

« Je sens que je deviens autre, donc j'étais, c'était donc moi ! »
Gilles Deleuze

L'ÂGE D'OR (ÊTRE, DEVENIR, AVOIR ÉTÉ)

(CRÉATION 2022-2027)

PRODUCTION TRANSFONTALIERE FRANCO-SUISSE AVEC LE COLLECTIF 3615 DAKOTA

4 ÉPISODES :

L'Arrière-pays

.L'enfance : 2022 / 2023 (Forêt & Parc & Cour d'école & Aire de jeux)

Ordalie

L'adolescence : 2023 / 2025 (Zone commerciale)

Climax

L'adulte : 2025 / 2026 (Salle des fêtes)

Aurore

.Maison de retraite : 2026 / 2027 (Prairie au petit matin)

ODYSSÉE TRANSGÉNÉRATIONNELLE

La quadrilogie ÊTRE, DEVENIR, AVOIR ÉTÉ explore les limites, les bords et les contours de la construction de nos identités en inversant les rôles que nous sommes amenés à jouer au cours de notre existence. Un enfant qui lit sa lettre de départ à la retraite, une adolescente qui témoigne de son passage à la ménopause, un cinquantenaire qui fait un caprice, une octogénaire qui réalise et pose pour sa propre sextape... De l'innocence à la fleur de l'âge, cette création déconstruit et se joue de nos assignations générationnelles.

L'ARRIÈRE-PAYS est le voyage de 4 adultes plongé.es dans le pays de l'enfance, dans ses fantasmes, ses rêves et cauchemars. ORDALIE explore l'adolescence à travers ses rituels et bricolages pour devenir adulte. CLIMAX évoque la nostalgie à l'âge adulte, dans son désir de revivre l'intensité de l'enfance. AURORE, plonge un groupe d'adolescent.es dans les voix d'une maison de retraite.

Chaque épisode est un spectacle à la dramaturgie singulière et autonome : il peut exister indépendamment ou se jouer en intégrale durant toute une nuit pour constituer une fresque théâtrale sur la vaste comédie humaine de l'existence.

L'Arrière-pays

Episode 1: l'enfance (Mai 2023)

*« Once you've grown up, you can never come back... never! » Si tu grandis,
tu ne pourras jamais revenir... Jamais !*

J.M BARRIE

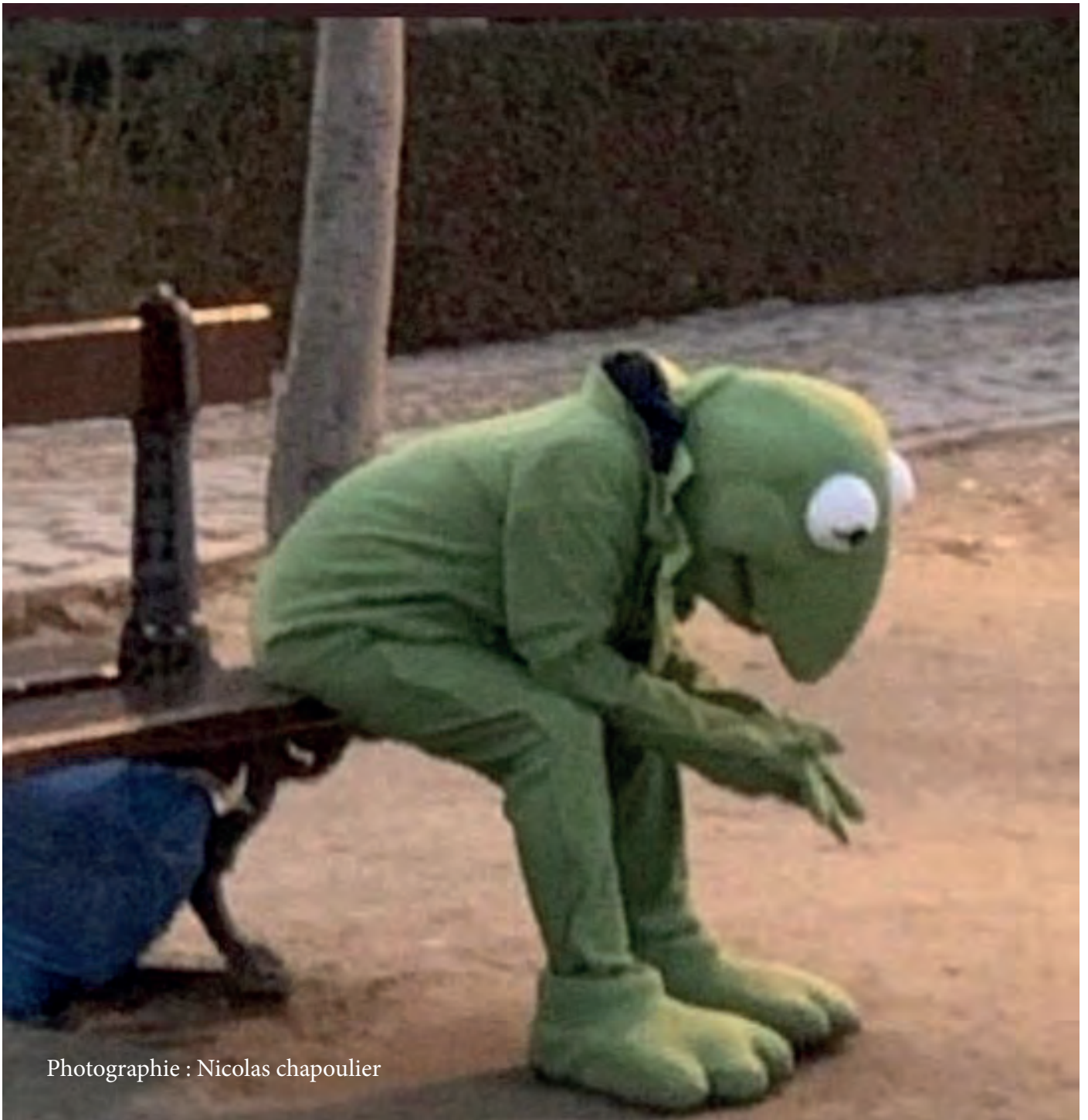


Photographie : Magali Dougados



L'arrière-pays

«Il existe une sorte de pays, très petit, si petit qu'il ressemble un peu à une scène de théâtre. Il est habité deux ou trois fois par jour par son peuple. Les habitants sont petits de taille. S'ils vivent selon les lois, en tout cas, ils n'arrêtent pas de les remettre en cause, et de se battre violemment à ce propos. Ce pays s'appelle «La Cour», et son peuple «Les Enfants». Lorsque «Les Enfants» vont dans «La Cour» ils découvrent, éprouvent la «force de sentiments ou la servitude humaine», on appelle cela «La Récréation». Claire Simon



Photographie : Nicolas chapoulier

L'enfance porte une charge dramatique extraordinaire, du caprice de celui qui refuse de mettre ses chaussures à l'intensité produite lors d'un cache-cache, il suffit d'allumer une étincelle pour regarder s'embraser le feu. On ne joue pas dans ce royaume, on est. C'est le grand lieu commun de l'histoire du jeu d'acteur.ices. N'importe quel.le comédien.e passe par ce long processus de retour en arrière à la recherche de cette sensation : jouer sa vie dans chaque phrase, vivre l'instant présent, jouer, ne plus interpréter, être... Mais au-delà du cliché, force est de constater que quelque chose nous a abandonné.es. Nous avons mis une distance entre nous et les choses; et le monde où nous vivons ne parle plus le même langage.

En regardant mes enfants jouer, se déroulent devant moi tous les drames de l'humanité. Dans ce théâtre du quotidien se joue Shakespeare version Pokémon et Michaud version licorne et paillettes. On y meurt, pleure, rie, crie et renaît toutes les trois minutes, jouant inlassablement les relations sociales, les joies et les peines de nos existences. Ici le jeu est vivant, organique. Il dévore ceux qui n'ont pas envie d'y jouer et brûle les ailes de celles et ceux qui n'ont pas de limite. S'y déploie une infinité de micromondes remplis de cruauté, de rire et de besoin d'être terriblement aimé.es. On apprend dans ces jeux à vivre mille vies, on expérimente l'existence en jouant à tous les possibles. Et si l'on survit, nous serons prêt.es à vivre notre vie d'adulte.

C'est donc à cela que sert le jeu ? À nous préparer à vivre tous les drames de l'existence pour faire de nous des adultes? Et nous alors, comment se préparer à la suite ? Avons-nous encore besoin de jouer ? Les histoires que nous vivons nous permettent de symboliser les mondes que nous quittons et de rejoindre ceux qui nous attendent. L'humain joue à se raconter des récits et orchestre des rites pour naviguer sur la carte de la vie, guides du routard transgénérationnels sans lesquels nous serions en constant jet-lag temporel et identitaire. Claude Lévi-Strauss parlait de « colmater les vides », « de rétablir du continu », nous pourrions aussi dire « faire passer la pilule ».

De notre naissance à nos 10 ans, il ne nous reste que quelques bribes de souvenirs arrachés sur des photos de famille, que nous avons rangés dans une belle histoire: l'enfance. L'enfant rêve à l'adulte qu'il va devenir, l'adulte pleure l'enfant qu'il.elle a été et la peur du vieillard qu'il deviendra. Le vieux, la vieille, se souvient de toutes les personnes qu'il.elle a été jusqu'à redevenir l'enfant que l'on berce dans ses bras. Et ici, du pays du milieu de vie où je me trouve, je fais le bilan. On nous avait vendu un eldorado et nous sommes arrivé.es au pays de l'industrialisation, du développement

personnel et du burn-out. Territoire du sexe, des crises, de l'amour sous contrat, des jeudis noirs, des divorces et de la gueule de bois. Et du sommet de cette montagne, on regarde l'île de l'enfance avec nostalgie, une larme à l'œil du haut de nos vies d'adultes. Nous revient, alors, l'envie de faire l'enfant, le temps d'une nuit ou de plusieurs, de retrouver cette insouciance, d'être dans la mesure et de jouer à des jeux périlleux, quitte à s'écorcher un peu les genoux.



Photographies : Nicolas chapoulier

Ouverture de rideau ! Redistribution des rôles.

L'Arrière pays c'est l'histoire de 4 adultes qui partent pour une expérience interdite dans les contrées de ce pays qui n'existe pas, le Neverland de Peter Pan, ce pays du nulle part : l'enfance.

Mais voilà, comme dans tout voyage, l'aventure est périlleuse, car le passé est devenu une terre étrangère où l'on ne connaît plus trop la langue ni les mœurs, et où les habitants et habitantes font les choses différemment... Heureusement, à peine arrivé.es à destination, de drôles de guides s'installent dans leurs têtes pour les aider à voyager dans ce monde qu'ielles ne connaissent plus... Arriveront-ils à survivre face aux ours géants qui règnent en maîtres sur les règles du jeu ? À négocier leurs peurs de grandir avec des hommes buisson ? Arriveront-ils à trouver les fontaines de jouvence, à cueillir les fruits et les intensités de ce paradis perdu ? Sont-ils prêts à tout recommencer ?

C'est quoi l'enfance aujourd'hui ?...L'enfance post-moderne du 21^e siècle ?

L'Enfant roi déresponsabilisé et surprotégé ? Le temps de l'innocence ? Un être fragile et malléable, réduit à la merci des choix des adultes ? L'enfance est-elle le reflet de ce que nous avons vécu ou le fantasme d'adultes nostalgiques qui chercheraient à recréer ce pays à leur image ? Enfance trop reine, ou à protéger comme un trésor d'innocence que l'adulte perd pour toujours ?

Et les enfants d'ailleurs ; eux, qu'en pensent-ils ?



Photographie : Nicolas Chapoulhier

SE FAIRE HANTER PAR L'AUTRE

L'arrière pays met en scène des paroles intimes, des moments pris sur le vif de jeux, des crises, des disputes, des discussions récolté.es à partir de témoignages d'enfants et rejoué.es en post-synchronisation vocale. La parole de l'autre ici s'entremêle alors au corps des comédien.nes et danseur.euses pour tisser un récit entre rêve et enquête sociologique. Notre travail de recherche se centre autour de ces questions générationnelles à travers l'exploration des possibilités du langage.

Dans un deuxième temps, cette recherche se centrera sur des expérimentations sonores avec la matière récoltée et enregistrée. Nous prendrons un temps pour explorer la postsynchronisation vocale, faire vibrer la parole dans la corporalité d'un autre. Restituer des témoignages dans

toutes leurs authenticités, filtrés par la subjectivité du corps de la personne qui l'interprète. Ce dispositif documentaire permet alors de jouer avec l'autre comme avec un partenaire réel. En autorisant l'interprète à être présent dans le discours d'une autre personne.

Le procédé mis en place par la postsynchronisation a pour objectif d'opérer un décalage, un jeu de dés-assignations cathartiques dans lesquels nous sommes toutes et tous condamné.es à jouer nos propres rôles. Il opère alors un sens nouveau à la parole originelle. Ce détournement du langage permet de changer de peau, d'inviter l'altérité en soi, de devenir autre.

SE FAIRE ACCEPTER

Pour ce premier volet, nous avons décidé d'ancrer le récit depuis l'enfance de nos enfants. Ce sont eux que nous avons traqués pour essayer de comprendre les us et coutumes de leurs mondes. Nous leur avons demandé leur accord, mais il a fallu apprendre à changer nos questions, à se déguiser, à faire semblant, car on ne rentre pas dans l'intimité de leurs jeux depuis nos manières d'être d'adulte. Il a fallu ruser. On place des micros, puis on s'en va et ils deviennent les Big Brother panoptiques de leurs récits. Ils ont l'habitude de jouer sous contrôle, d'être surveillés, des contraintes, de détourner les règles pour les transformer en jeux.

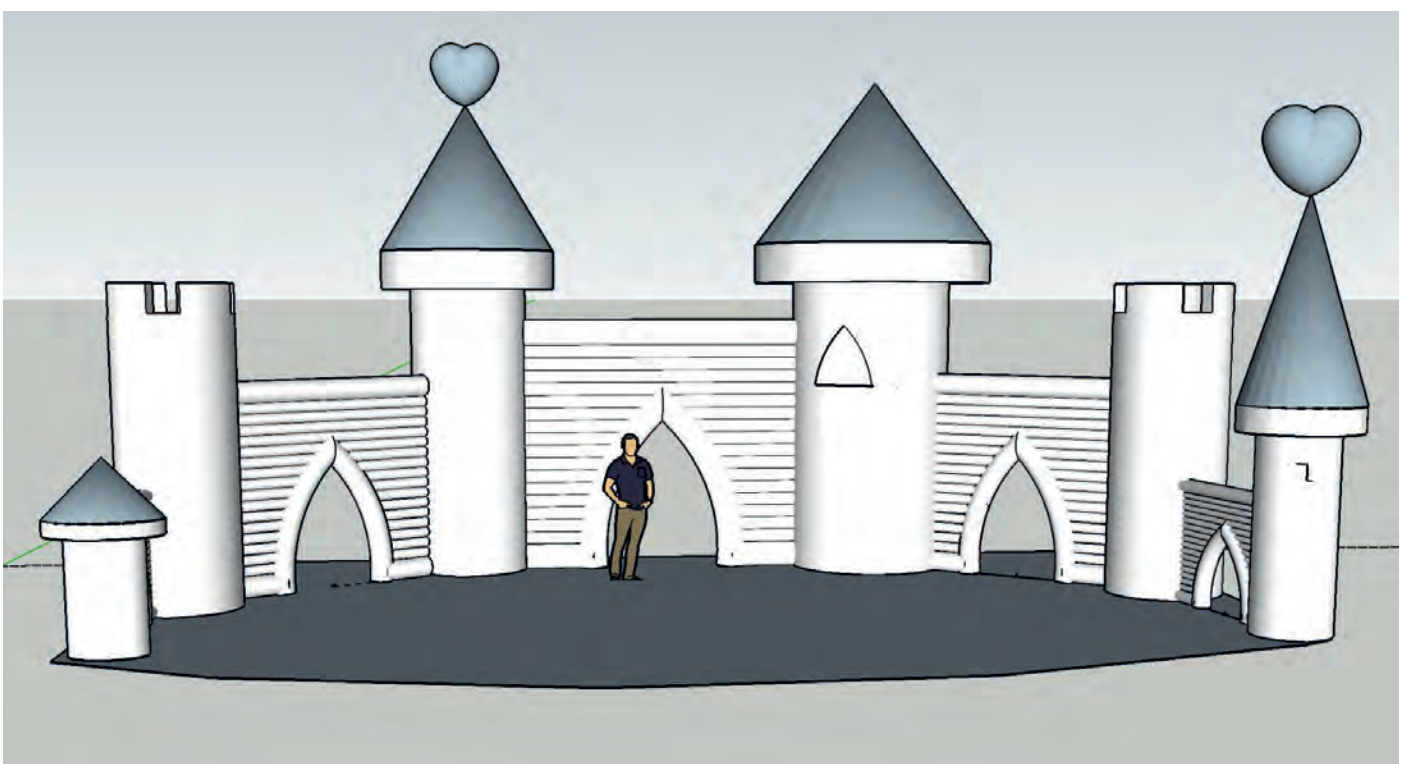
ENTRER DANS LE JEU PAR LA FICTION

Le potentiel de fiction est ici infini, mais réduit à leurs moyens d'enfants. Comment alors inverser la situation ? Comment devenir eux ? Par le jeu ? Et d'ailleurs, avec nos techniques et modes de production théâtrale d'adulte pourrions-nous jouer l'enfance mieux qu'un enfant ? C'est ici que démarre le premier volet, des parents du haut de leurs cinquantaines tentent de jouer à leurs



enfants, pour les comprendre et pour revivre le temps d'une heure l'intensité de ce paradis perdu. Il y a presque quelque chose de thérapeutique dans ce dispositif à cheval entre la constellation familiale et une séance psy new âge. Les enfants se servent même de nous pour nous faire passer des messages. On y joue des enfants qui jouent. On avance dans ce monde masqué, mais à la fin on fini toujours par se faire attraper. Nous sommes les gardiens de ce monde et même si le royaume dans lequel ils vivent est construit depuis nos yeux d'adultes, ce sont bien eux qui en définissent les règles.

SCÉNOGRAPHIE & CONTEXTE



Ce premier épisode est destiné à être joué dans une forêt, une cour d'école ou dans une aire de jeux pour enfant. Il s'agit ici, non pas de jouer avec le réel, mais d'ouvrir quelque chose, un espace, une brèche pour faire resurgir les fantômes qui habitent les lieux. Qu'il se joue dans une forêt ou dans une cour d'école, c'est l'inconscient collectif et personnel des lieux qui est à l'œuvre, qui participe à la fiction.

Le spectacle se déroule en deux parties et deux espaces proches l'un de l'autre:

1.LE RITUEL

Cet espace est conçu pour s'adapter dans tous les lieux. Un tapis circulaire blanc, un micro et une sono autonome.

Cet premier lieu est une prise de parole rituelle sur l'âgisme traitant des géographies traversées au cours d'une existence. De l'île de l'enfance aux territoires troglodytes du 3e âge et 4e âge il faut traverser les fleuves tumultueux de l'adolescence, pour rejoindre les terres promises



Photographie : Magalie Dougados

de l'âge adulte. Nous passons du réel à la fiction, la conférence sur les rituels se transforme en épreuve, la parole de l'adulte se désacralise, son corps se fait grimer par des gestes cathartiques et régressifs. Une fois la cérémonie exécutée, le public est invité à rejoindre l'Arrière-pays.

2.L'ARRIÈRE-PAYS

La scénographie est épurée, vide. Un espace projectif où il s'agit de mettre au travail l'imaginaire du spectateur.ice. Elle ne joue pas avec le réel, c'est une brèche conçue pour faire jaillir l'émerveillement. Elle évoque en même temps le lieu du théâtre et de la performance. Un rideau rose pâle en demi circulaire et un sol rose pâle de la même couleur de 11 M d'ouverture par 7 M de profondeur. Au sol, 500 peluches debout en ordre nous regardent, de la fumée lourde sort du rideau. Elles sont les intercesseuses des mondes que l'on a abandonnés, des peluches/doudous/objets transitionnels néo chamaniques menant à l'Arrière-pays. Une musique démarre, qui rejoue quelque chose de notre imaginaire féerique. Nous sommes dans le ventre de la bête.

Les fantômes qui habitent les lieux peuvent surgir.

L'espace scénographique devient alors une arène hantée par des histoires et des jeux d'enfants. Les 4 comédien.es adultes se retrouvent alors envahi.es par ces paroles qui ressurgissent. On parle ici de mort, on joue, on entend des cris, des rapports de forces, des combats, des chansons, et des pleurs...Des enfants parlent dans leurs corps. On y joue des enfants qui jouent. La simplicité et la douceur du dispositif scénographique servent à amplifier la violence auquel est assujetti constamment le monde de l'enfance. Cette évocation vient amplifier la dualité de nos représentations d'adulte sur l'enfance.

CRÉDITS :

JAUGE : 300 & 400 PERSONNES

GENRE : THÉÂTRE / DANSE

DURÉE : 1H15

ÉCRITURE / MISE EN SCÈNE : NICOLAS CHAPOULIER

REGARD EXTÉRIEUR: JULIE GILBERT

JEU : EVE CHARIATTE, FRANCK SERPINET, MAUD JÉGARD, BEAUREGARD ANOBILE,
LUCIE REINAUDO

COLLABORATION ARTISTIQUE : JOHANNA ROCARD, PAUL COURLET

CRÉATION SONORE : PAUL COURLET, FRANCK SERPINET

SCÉNOGRAPHIE : SOPHIE DECK, CONSTAN POCHAT

CRÉATION LUMIÈRE : PHILIPPE MAEDER

COSTUMES : SOPHIE DECK, FRIDA GALLOT LAVALLÉE, CÉCILE GARCON, YVANDROS SERODIO MIXAGE

SON : RÉMY RUFER

RÉGIE : CONSTAN POCHAT

VOIX : SOLUNA INVERNO, ENEAS PAREDES, ELIOT COSTE, ADAM CHAPOULIER, THÉODORE CHAPOULIER,
LISA CUNHA, NOA OHANA, LEWIS CHAPPUIS, EFFIE FRIEDMAN, MEREDITH VINCENT, ANAÏS COSTE, ADÈLE
JULIER, CHARLIE CORTHESEY, MAYLI CERQUEIRA D'ONOFRIO PRODUCTION ET COORDINATION : MICHEL
RODRIGUE, NEYDA PAREDES

DIFFUSION : CAPUCINE JOANNIS

ADMINISTRATION : ARS LONGA, EMILIE PAREY

CO-PRODUCTION : THÉÂTRE AM STRAM GRAM, GENÈVE / THÉÂTRE DE BOURG EN BRESSE CHÂTEAU
ROUGE, ANNEMASSE / CNAREP ATELIER 231 SOTTEVILLE LÈS ROUEN, THÉÂTRE DES COLLINES, ANNECY /
CNAREP LES ATELIERS FRAPPAZ, VILLEURBANNE SOUTIENS À LA PRODUCTION : FONDATION DE
GENÈVE, LOTERIE ROMANDE, CCHAR, LA CHAUX-DE-FOND SOUTIENS À LA DIFFUSION : PRO HELVETIA /
CORODIS / LA RÉPUBLIQUE ET LE CANTON DE GENÈVE / SPEDIDAM

LA COMPAGNIE LES TROIS POINTS DE SUSPENSION EST CONVENTIONNÉE PAR LE MINISTÈRE DE LA
CULTURE - DRAC AUVERGNE-RHÔNE-ALPES, LA RÉGION AUVERGNE-RHÔNE-ALPES ET LA VILLE
D'ANNEMASSE. ELLE EST SUBVENTIONNÉE PAR LE DÉPARTEMENT DE LA HAUTE-SAVOIE. 3615 DAKOTA
EST AU BÉNÉFICE D'UNE CONVENTION DE SOUTIEN RÉGIONALE AVEC LA VILLE DE GENÈVE, LA
RÉPUBLIQUE ET LE CANTON DE GENÈVE (2025-2027)



EQUIPE :

Nicolas CHAPOULIER - Direction artistique

Emilie PAREY - Administration

Capucine JOANNIS - Diffusion

Michel RODRIGUE & Neyda PAREDES - Coordination & Production

www.troispointsdesuspension.fr

www.3615dakota.ch