



## DOSSIER DE PRESSE

# Massimo FURLAN Claire de RIBAUPIERRE (CH)

## *You can speak, you are an animal*

### THÉÂTRE CRÉATION

Salle des Eaux-Vives  
Sa 5 et ma 8 sept 21h,  
di 6 et lu 7 sept 19h

Durée: 80'

CHF 26 (tarifs réduits 17 / 12)

#### Billetterie

St-Gervais Genève  
5, rue du Temple  
1201 Genève  
+4122 738 19 19  
billetterie@batie.ch  
www.batie.ch

#### Presse

Sarah Margot Calame  
presse@batie.ch  
+4122 908 69 52  
+4178 756 25 48

«Le projet *You can speak, you are an animal* explore la question de l'animalité, du langage et de l'idiotie. Tous deux avons déjà abordé cette question dans des projets précédents comme *Palo Alto*, *Sono qui per l'amore*, ou dans le cadre de rencontres avec des spécialistes du milieu scientifique et artistique.

Pour cette nouvelle création, nous nous sommes intéressés à la figure de l'ours, animal vénéré depuis la préhistoire. Inspirant la crainte, objet de culte païen jusqu'au Moyen Âge, l'ours peut se mettre debout, comme l'homme, et marcher sur deux pattes. Sa stature et sa puissance sont impressionnantes. Il est le totem voire le blason du guerrier, revendiqué par certaines civilisations comme ancêtre. L'ours a une voix, un cri, un grognement : à la fois gourmand, colérique et sensuel. Il représente la pulsion et le désir sexuels. Au Moyen Âge, l'ours est chassé, poursuivi, éradiqué. Il est dressé, sert de bête de foire, exhibé comme animal de cirque. Puis l'ours devient l'objet transitionnel fétiche de l'enfant, aimé et malmené, indispensable compagnon, mascotte stupide, figure de dessin animé. (voir le livre de Michel Pastoureau)

Ce qui nous intéresse avec cet animal c'est justement le paradoxe et la contradiction qui le caractérisent: terrifiant, sauvage et prédateur d'un côté, dressé, éduqué et civilisé de l'autre.»

Massimo Furlan, Claire de Ribaupierre

# You can speak, you are an animal

## **Création**

Massimo Furlan,  
Claire de Ribaupierre,  
Numéro23Prod

## **Dramaturgie**

Claire de Ribaupierre

## **Scénographie**

Serge Perret, Antoine Friderici,  
Massimo Furlan

## **Avec**

Elèhn Rion, François Karlen,  
Sun-Hye Hur, Young Soon Cho,  
Sophie Guyot, Claire de Ribaupierre, Anne  
Delahaye, Nicole Seiler,  
Stéphane Vecchione, Massimo Furlan

## **Musique**

Stéphane Vecchione

## **Lumière**

Antoine Friderici

## **Costumes**

Karine Dubois

## **Assistants costumes**

Amandine Rutschmann

Laurence Durieux

## **Maquillages**

Julie Monot

## **Ingénieur du son**

Philippe de Rham

## **Administration**

Laura Gamboni

## **Diffusion**

Tutu Production,

Simone Toendury, Véronique Maréchal

## **Coproduction**

Les Subsistances - Lyon,

Arsenic-Lausanne

Dampfzentrale - Berne

Numéro23Prod - Lausanne,

La Bâtie-Festival de Genève

## **Soutiens**

Ville de Lausanne

Etat de Vaud, Loterie Romande,

Pro Helvetia – Fondation suisse pour la

culture, Pour Cent Culturel Migros,

Banque Cantonale Vaudoise,

Ernst Göhner Stiftung

[www.massimofurlan.com](http://www.massimofurlan.com)

La question de l'animal a été posée de manière passionnante par Gilles Deleuze et Felix Guattari dans *Mille Plateaux*, avec le concept de «devenir-animal». C'est en étudiant l'œuvre de Kafka qu'ils ont ouvert cette piste. À travers la question de la métamorphose : l'étrangeté, la violence mais aussi le burlesque des hommes transformés en animaux. La question de l'animal, mais surtout celle du «devenir», de la transformation, du passage, du processus est une problématique centrale dans notre travail : elle concerne la performance et la représentation.

Le concept de *devenir* s'oppose à la notion classique d'*imitation* qui définit le théâtre pour proposer à la place quelque chose de l'ordre de l'*action*. Dans le devenir, il n'y a pas d'idée de progression ni de régression, donc pas d'idée d'évolution. Le devenir se situe du côté de l'alliance, non du côté de la filiation. Devenir n'est jamais reproduire. Il est question de «faire corps avec», donc non pas imiter mais de composer, d'agencer des particules qui ont «affaire avec» l'animal : la peau, la chaleur, le langage, le mouvement. Opérer une plasticité des rôles et des relations : comme une contagion, un contact.

## **Idiot**

En grec (*idios*), l'idiot c'est l'être particulier, unique, sans double.

Pour les aliénistes, dans les années 1850, l'idiot c'est le débile, l'épileptique, l'aliéné. L'idiot n'a pas de langage, il est muet.

Pour Dostoïevsky, l'idiot c'est le Prince.

Pour Tristan Tzara, l'idiot c'est l'artiste.

L'idiot, celui dont la langue est un assemblage de logorrée, d'écholalie, de paraphrasie, de grognements, de cris, de rires, de gestes, de signes, de musique, est associé, par les aliénistes et autres scientifiques du XIXe siècle, à l'enfant (dont la langue n'est stabilisée qu'à l'âge de 7 ans, l'âge de raison), au sauvage (les tribus extra-européennes dont on ne comprend pas la langue), et à l'animal, dont le cri n'est pas une langue.

L'idiot est considéré comme un être en sommeil, un être isolé, qui n'est que dans le sensible, et non dans la raison, qui se trouve en dehors du concept, en dehors de la forme, dans la matière uniquement.

Pour Darwin, l'idiot ressemble au singe, actif, grimaçant, toujours dans l'imitation. Flairant, indécent, dégoûtant, chantant, en proie à des émotions primitives telles que la peur et le désir.

La question du langage se pose elle aussi comme moteur du travail de Massimo Furlan et Claire de Ribaupierre : un travail d'images presque sans mots.

« *you can speak, you are an animal* » : inversion, paradoxe, la parole comme langue de l'animal : une langue autre, de sons plus que de sens, de rythme, de rimes. Singulière, inutile, intime, idiote.

### ***You can speak***

Le langage est au cœur de la civilisation, de la définition de ce qu'est l'homme, par opposition à l'animal. La nomination, au centre de la culture judéo-chrétienne (« *au commencement était le Verbe* »), est l'acte par lequel Adam et Eve prennent possession du monde qui les entoure. Nommer, c'est faire exister les choses. L'enfant répète cette même expérience dans l'acquisition du langage. Regarder le monde, regarder les êtres et leur donner un nom. Dès ce moment, les choses existent, qu'elles soient présentes ou absentes. Le langage a un pouvoir fondateur. Il impose un ordre : un ordre social notamment puisque la parole n'est pas innée, mais inculquée par la société, les adultes, les parents.

L'acquisition du langage va de pair, chez l'enfant, avec la formation du symbole et la construction de l'objet. Sans le langage, pas de symbole ni de concept, pas de culture, mais quelque chose de brut, d'informe. D'intense. Avec le langage apparaît la question des interdits, de la religion, des lois, de la politique. La question du sujet et de la représentation.

La langue est imposée, elle ne peut être choisie. Être normal, c'est être parlant.

### **Recherches en cours**

« Dans notre processus de travail, nous déterminons, dans un premier temps, une suite d'images qui ont une cohérence entre elles soit par la question de la narration, soit par la question du sens propre d'une image par rapport à une autre. Ces images ne sont pas définitives, elles sont ouvertes : certaines disparaîtront, d'autres resteront et d'autres, nouvelles, s'imposeront.

Dans l'état actuel, nous imaginons un plateau qui s'apparenterait à un *white cube* ou alors un plateau totalement vide, murs apparents. Ce que nous voulons dans ce projet c'est essayer de travailler les flux de fumées blanches, de pouvoir les manipuler, les déplacer, leur donner des directions, pour ainsi faire apparaître les personnages. Utiliser cette fumée comme un écran, comme une forme, un volume, comme un rideau, qui laisse place à une image.

Nous continuons dans ce travail la collaboration avec Stéphane Vecchione pour la musique, poursuivant ce que nous avons commencé depuis plusieurs spectacles, à savoir une relation intense entre l'image et le son.

Il en va de même pour la lumière. Tout travail scénique, pour nous, implique une corrélation forte entre tous les éléments qui constituent une image. »

Massimo Furlan

### ***Quelques images***

On voit sur la scène un jeune homme, gros, cheveux lissés. Il est assis par terre, il se balance de manière répétitive et tient dans ses bras un ours en peluche. Il regarde le public, il a l'air d'un idiot. Il émet des sons étranges, des souffles rauques, une sorte de langage incompréhensible. Il regarde son ours et s'adresse à lui, le fait bouger, le triture, le malmène et le serre contre lui.

Peu à peu sort de l'obscurité la réplique de l'ours en peluche. Cette mascotte grandeur nature se tient au deuxième plan et observe le jeune homme. Le garçon disparaît, tout en continuant à marmonner, dans le noir. La mascotte n'a pas bougé, elle est seule sur le plateau et on entend la phrase : « *You can speak, you are an animal* ».

La lumière envahit le plateau. On aperçoit deux jeunes femmes derrière la mascotte. Elles s'avancent vers elle. Elles sont habillées en pom-pom girls. Shorts satinés, t-shirts moulants et manchons à fourrure. Elles touchent la mascotte, la calinent. De simples caresses au début, les gestes deviennent plus sensuels. S'ensuit une chorégraphie avec les femmes et la mascotte qui se meut avec agilité. Puis, le noir.

La lumière revient, une jeune femme. Elle ne bouge pas, il ne se passe rien. L'ours en peluche de l'idiot atterrit sur scène. Soudain, en face d'elle, surgit une forme que l'on identifie comme un véritable ours. Il avance droit sur elle. Noir.

L'idiot est debout, il regarde le public. Au lointain apparaissent la jeune femme et l'ours. L'ours est docile, à ses côtés. Ils s'approchent de l'idiot. La jeune femme soulève son bras, et caresse doucement la joue de l'idiot. On entend « *you can speak* ». Elle s'éloigne. L'ours reste près de l'idiot. La jeune femme disparaît. L'idiot se met

à danser sur une musique. Il sourit. Il danse comme un funk man. L'ours s'assied sur son derrière et se met à applaudir l'idiot, un peu comme un idiot lui-même.

## **MASSIMO FULRAN**

Né le 8 octobre 1965 à Lausanne, de parents italiens, Massimo Furlan, après une formation à l'Ecole des Beaux-Arts de Lausanne (1984-1988), initie un cycle de travaux axés sur la thématique de la mémoire et de l'oubli. Il expose régulièrement depuis 1987. Il s'intéresse à la représentation scénique et collabore avec plusieurs compagnies de danse et de théâtre. En 2003 il fonde Numero 23 Prod mettant l'accent sur la performance et l'installation. De là naissent des projets tels que *Live me/Love me*, *Furlan Numero 23*, *Gran Canyon Solitude*, *International Airport*, (*Love story*) *Superman*, *Palo Alto* et *Numéro 10*.

Le fil conducteur des différents projets de Massimo Furlan est la biographie. Une histoire simple et banale, celle d'un enfant de parents italiens, né en Suisse, celle d'un adolescent comme un autre. Il n'y a aucune volonté de parler de soi pour soi, comme quelque chose de particulier. Les souvenirs évoqués sont ceux de tous, ceux d'une génération tout au moins, née dans le milieu des années 60. Le travail est centré sur la question de la mémoire. Les projets naissent d'une image-souvenir : la photographie d'un chanteur qui se trouvait dans la chambre de la sœur (*Je rêve/je tombe et Live me/Love me*) ; les moments pendant lesquels, enfant, il jouait au football seul dans sa chambre en écoutant les matchs à la radio (*Furlan/ Numero 23*) ; ou bien quand, avant d'aller au lit, il était en pyjama avec un foulard autour du cou et qu'il s'imaginait être un Super héros (*love story Superman*) ; ou encore, lorsqu'adolescent il tombait amoureux d'une fille et ne savait que lui dire (*Gran Canyon Solitude*, *Les filles et les garçons*).

Tout part toujours d'une anecdote, petite histoire vraie, constituée d'éléments simples. De l'anecdote, on passe au récit, à la construction de la fiction.

Ne se posant pas la question des limites entre les genres, ses performances sont constituées «d'images longues». Ce sont des images quasiment immobiles. Avec des actions très simples (un geste, un mouvement, un regard) qui restent longtemps devant le spectateur et l'oblige à entrer, à s'activer, et à mettre du sens : à construire son propre récit.

Au fil de ses travaux, Massimo Furlan questionne l'acte de la représentation : il revisite les icônes, aborde la question de l'échec et de l'écart entre le modèle et le vivant, produisant par là un effet burlesque et poétique. Il réunit autour de ses projets des interprètes aux trajectoires diverses, allant des professionnels de la scène aux amis les plus proches.

Il est représenté par la galerie Georges-Philippe et Nathalie Vallois à Paris.

## **SA DÉMARCHE**

### **La construction des images**

Tout projet commence par un cycle de visions : images oniriques, fantasmagoriques, énigmatiques. Ces images se présentent en vrac, certaines liées à la mémoire intime, d'autres attachées au présent, rebondissant sur l'histoire contemporaine. Peu à peu des liens de sens et des liens formels se tissent entre ces images ; le chevauchement de deux images en induit une troisième. Vient ensuite une phase plus concrète liée à la dramaturgie : c'est le travail de l'identification d'un sens et la mise en évidence de celui-ci. Une narration sous-jacente se construit. Le projet est alors présenté aux collaborateurs. La deuxième phase est la réunion de toute l'équipe sur le plateau ou dans l'espace à investir. La construction proprement dite (lumière, son, interprétation, costume, vidéo, etc.) commence. Les images prennent à ce moment leur propre durée, leur rythme, leur équilibre.

### **Le choix des lieux**

Chaque projet propose une réflexion sur le lieu et instaure un espace propre. Le lieu dépend de l'histoire, de l'anecdote et de la vision générée par cette dernière.

Pour le projet *Furlan/ Numero 23*, le lieu c'était le stade : «*Lorsque j'étais enfant, je rêvais d'être un grand champion de foot et de gagner le championnat, ou mieux encore la coupe du monde. Tout cela je le rêvais, enfermé dans ma chambre, en écoutant les matchs en direct à la radio. Je mimais toutes les actions décrites par les commentateurs avec une petite balle*». Pour parler de cela, l'envie est née d'utiliser un vrai stade, avec un vrai

commentateur, et une vraie retransmission en direct, et bien sûr, un vrai match dans son intégralité. Les spectateurs ont été invités dans un stade pour voir un match avec un seul joueur.

Pour le projet *Superman* c'était une scène de théâtre : les images et les sons devaient naître de l'obscurité, les personnages devaient être isolés, perdus dans les ténèbres. La technique théâtrale permet cela.

Pour parler du souvenir des parents amenant les enfants le dimanche après-midi à l'aéroport pour voir décoller les avions (*International Airport*), la meilleure chose était d'amener les spectateurs dans l'aéroport pour expérimenter ces émotions : la beauté du lieu, et la mélancolie de rester là, pour ensuite retourner à la maison. Être dans le lieu même facilite, dans un certain sens le voyage mental. C'est un niveau de récit supplémentaire.

### **Le temps de l'image**

La durée des images s'est rapidement imposée comme une donnée essentielle : la plupart des travaux ont pour sous-titre «image(s) longue(s)». Les images longues partent d'un fait paradoxal qui est qu'une image en soi n'a pas de durée établie. Elle n'a pas de limite de temps. Nous sommes aujourd'hui habitués à regarder beaucoup d'images et à nous en fatiguer assez rapidement et par conséquent à en désirer d'autres, influencés en cela par la télévision, la publicité, le cinéma. Il faut de la rapidité. Pourtant, une image demande du temps pour être comprise et pour être interprétée. Les images proposées dans les spectacles sont des images simples, dans le sens où il n'y a pas de parole ou de variations visuelles spectaculaires. Ce sont des images quasiment immobiles. Avec des actions très simples (un geste, un mouvement, un regard) qui restent longtemps devant le spectateur et l'oblige à entrer, à s'activer, et à mettre du sens : à construire son propre récit.

*Furlan/ Numero 23* est en soi une seule image. Elle dure 90 minutes, la durée d'un match de football en entier. Le projet reprend un match que tout le monde connaît - Italie/Allemagne, Finale de la Coupe du Monde 1982, mais joué par un seul protagoniste - Furlan. C'est une image unique parce qu'on connaît déjà toute l'histoire. C'est comme une forme que l'on voit immédiatement dans son entier. Ensuite on la regarde mieux, on la visite, on en fait le tour. Pour cela il faut du temps.

Dans le travail *Girls Change Places*, les spectateurs montent dans un train, la nuit. Le train les emmène dans de petites gares où ils voient des figures, des personnages, en attente, fatigués, perdus. Le travail trouve son origine dans la vision du concours Eurovision de la chanson de 1973 auquel participait Patrick Juvet. Le voyage en train se construit autour de dix arrêts, dix stations, dix formes, dix images. Dix moments où le public observe pendant plusieurs minutes des situations avec des personnages immobiles, ou presque. La superposition de ces dix images énigmatiques donne une image longue. La superposition est possible parce que les dix situations sont proposées avec une durée assez longue. L'image longue, l'expérience totale de la durée, permet alors au spectateur de commencer son propre récit.

### **La place du spectateur**

Dans certains cas, le spectateur doit être actif pour que la performance existe (*Live me/Love me* ou *Me & Myself* par exemple) et dans d'autres il doit simplement s'asseoir et regarder. Dans d'autres encore, il arrive par hasard (*Superman Cosmic Green* ou *Surveillances*). Tout dépend de l'objet en soi, des thèmes qu'on utilise. Faire chanter le spectateur, lui faire prendre l'autobus, le train ou simplement le faire s'asseoir sur un fauteuil dans un théâtre dépend en grande partie de l'anecdote et de la meilleure manière de la transformer en récit. Le stade semble le lieu le plus logique pour parler du rêve d'être un grand champion. L'aéroport est évident pour parler de l'idée du vol, du départ.

En localisant le spectateur dans des positions spécifiques qui réveillent en lui des souvenirs, il y a un effet de multiplication, de partage d'un souvenir commun, de quelque chose de collectif et de personnel en même temps.