

LE THÉÂTRE DU MENTEUR
présente

ÇA S'PEUT PAS !

de FRANÇOIS CHAFFIN

Nouvelle création 2024
Tous publics à partir de 8 ans

■ TOUS LES PAYSAGES NE TIENNENT PAS
DANS UN ECRAN ■

ÇA S'PEUT PAS !

Texte : François Chaffin

Jeu : Céline Liger

Voix de Tom, ambiances bruitistes et musicales : François Chaffin

Personnage vidéo *Allô !* : Bruno Rochette

Lumière, vidéo et régie : Manu Robert

Scénographie et costume : équipe de création

Collaboration au chant : Chantal Dayan

Photos et communication graphique : Timor Rocks !

Administration et suivi de production : Louise Romé

Production : Théâtre du Menteur

Coproduction : Amin Théâtre / le TAG (Grigny), Espace Marcel Carné (Saint-Michel-sur-Orge)

Partenaires de diffusion : Centre culturel Baschet (Saint-Michel-sur-Orge), Théâtre Brétigny (Brétigny-sur-Orge), théâtre Dunois (Paris), théâtre des Trois Vallées (Palaiseau), espace Jean Vilar (Arcueil), festival de Cerny, espace Concorde (Arpajon), service culturel du Grand Paris Sud Est Avenir, théâtre Victor Hugo (Bagneux), l'Envolée (pôle artistique du Val Briard)

En cours : aides à la création de la DRAC et de la ville de Paris

La compagnie est en résidence artistique au TAG à Grigny (Essonne) et est soutenue par la Région Île-de-France, le Département de l'Essonne et les partenaires de création.

Ça s'peut pas ! est une création du Théâtre du Menteur pour tous les publics à partir de 8 ans. Le spectacle aborde les thèmes de l'imagination (*l'Ami imaginaire*) et des dommages causés par l'abondance des écrans. Il s'agit aussi dans notre histoire d'évoquer l'injonction à rallier la cause numérique, le refus de l'ennui ou du temps long et le « prêt-à-penser » facilitant de nos machines contemporaines.

Elle : — On dirait que c'est l'histoire de Tom, mon ami dans ma tête. Et c'est la mienne aussi, depuis toute petite. Mais moi je ne m'en souvenais plus, j'étais très occupée à grandir, à vivre avec mon temps et je pensais qu'il n'y avait pas la place pour lui. Je me trompais. Ça n'arrivera plus. Je me souviendrai de Tom, je sentirai que je ne suis pas seule, qu'un bâton fait une épée, une ficelle un chemin...

IMAGINATION (n. f.) : 1. Faculté de l'esprit d'évoquer, sous forme d'images mentales, des objets ou des faits connus par une perception, une expérience antérieures. 2. Fonction par laquelle l'esprit voit, se représente, sous une forme sensible, concrète, des êtres, des choses, des situations dont il n'a pas eu une expérience directe. 3. Capacité d'élaborer des images et des conceptions nouvelles, de trouver des solutions originales à des problèmes.

Syn. : fable, chimère, conte, création, divagation, évasion, extravagance, fabulation, fantaisie, inventivité, invention, inspiration, fantasma, rêve...





À propos de la compagnie

REPÈRES SUR LE THÉÂTRE DU MENTEUR

Créé en 1987, le Théâtre du Menteur, à travers l'écriture de son *auteur en scène* François Chaffin, cherche à donner une vision singulière, métaphorique et sensitive des liens généreux et destructeurs qui relient entre eux les hommes, et les hommes avec le monde. Les spectacles créés trouvent ainsi forme dans l'alliage des genres et des technologies au service d'une narration sensible et mal élevée, où l'adresse au spectateur s'opère depuis notre statut d'êtres pensant et agissant, réels, afin d'espérer entrer plus directement au cœur de son intimité et de sa réflexion. Notre geste artistique s'est tourné depuis quelques saisons vers la création d'*oratorios électriques*, alliage de formes empruntées au théâtre et au concert, conjuguant la voix (amplifiée) avec la rythmicité et la mélodicité du propos musical.

Animé par un collectif d'artistes associés depuis plusieurs années aux décisions organisant la vie de la compagnie, le Théâtre du Menteur s'est beaucoup développé en co-construisant avec des théâtres ou des territoires des projets artistiques exigeants et réactifs, où créations, ateliers et tentatives poétiques articulent notre désir d'être au plus proche des citoyens.

Implantée depuis ses origines en Essonne, la compagnie a également obtenu la direction artistique de plusieurs lieux de création, dont les plus emblématiques sont le Théâtre de Bligny (de 2004 à 2009), La Cavalerie en sud-Essonne (de 2010 à 2019) et est implantée au TAG à Grigny en tant que compagnie associée depuis 2019.

Consubstantiellement à ses créations, la compagnie développe, dans le cadre de ses implantations et tournées, un travail de partage avec les publics, par l'invention de formes issues de fabriques d'écriture, de jeu et d'images visuelles et sonores. Restituées le plus souvent en première partie des représentations, investissant les territoires d'accueil en amont, ces ateliers et/ou cafés à écrire et à jouer offrent aux participants amateurs une approche réactive et sincère des thématiques abordées par les spectacles et une confrontation inventive avec notre équipe artistique.

Un peu d'histoire

En jeu, *Elle*, accompagnée par les deux techniciens-créateurs des paysages sonores et visuels (et toutes leurs machines).

Elle : une femme partie se reposer à la campagne.

Tom : *l'Ami imaginaire* (sa voix), aussi le mécanicien des univers sonores.

M. Lux : celui qui ne dit mot, mécanicien des univers visuels.

Elle est une femme d'aujourd'hui, en proie à la vitesse du monde, à ses usages connectés, sollicitée mille et une fois par jour (sans compter les nuits) par la présence des réseaux, regardée mille et une fois par le peuple des écrans.

Elle a un enfant, un compagnon, un métier, des hobbies, des responsabilités, des urgences, des désirs ; *Elle* manque de temps, de sommeil, de paix intérieure...

Oui, *Elle* a besoin de souffler, faire une pause, se retrouver seule dans un petit coin de campagne, se perdre un peu dans les lenteurs de l'existence.

Zone blanche, nul réseau ne lui parvient plus, elle n'est plus portée par les ondes, tout est nature aux environs, son monde semble se réduire à sa pensée, son geste, ses sensations.

C'est alors que *l'Ami imaginaire* de son enfance lui rend visite...

Elle : — Normal que tu sois un peu jaloux mon Tom. Tu ne cours pas aussi vite que la lumière, toi. Tu ne t'allumes pas jour et nuit, tu n'es pas partout à la fois, n'as pas réponse à tout, tu ne sais pas le millième de ce qu'il sait, tu ne te rappelles pas du nom-prénom-adresse-mail-zérosix-identifiant de tous mes contacts, toi. Tu n'es pas aussi fiable que le progrès, tu n'es pas pratique Tom, tu n'es pas la réalité.





L'ami imaginaire

S'inventer un ami ou un amoureux, lui parler, lui prêter une voix, lui raconter sa vie, ses rêves, ses soucis, ses malheurs... on l'a fait enfant. On le fait parfois aussi adulte. Qu'est-ce que cela cache ? Est-ce que c'est grave ?

Environ un tiers des enfants et adolescents ont ou ont eu un ami imaginaire, souvent afin de combler les moments de solitude ou pour les aider à faire face à des situations de stress. Cet ami imaginaire, qui leur permet de vivre des situations dont ils ont besoin pour apprendre à vivre avec les autres, n'est toutefois pas un obstacle à la formation d'amitiés réelles, au contraire. L'enfant s'entraîne avec son ami inventé pour mieux mettre en pratique ses habiletés sociales et pour surmonter toute sorte de difficultés.

Elle : — Je te croyais parti !

Tom (l'Ami imaginaire) : — Je dormais bien.

Elle : — Avec tout ce bruit ! Les flashes, les infos, les alarmes, toi tu...

Tom : — J'ai trouvé un coin dans ta tête, une bonne cachette : pas de son, pas d'image... le temps passe, tranquille.

Elle : — Mais la vraie vie est dehors et elle roule à cent à l'heure !

Tom : — La vraie vie est partout, dans l'invisible, l'immobile, dans les choses qui sont derrière les choses, derrière cette porte...



Imagination vs Écrans

[un peu de contexte]

La majorité des études admettent et décrivent un impact des écrans sur le développement de l'enfant. Cet impact se fait sur trois champs du développement qui sont :

- le corps avec une influence sur le sommeil, le poids et la motricité,
- l'apprentissage avec une influence sur l'attention, le langage et la créativité,
- le comportement avec une influence sur l'agressivité et l'anxiété.

À notre époque hyper-connectée, les enfants (et les adultes) ne sont plus autorisés à s'ennuyer : ils s'attendent à être divertis, et on les tourne trop vite vers la tablette ou la télévision, ce qui diminue leur capacité à utiliser leur imagination propre pour se développer.

Leurs croyances, leurs goûts, leurs désirs, leurs peurs sont aujourd'hui formatés (conditionnés) par ce qu'ils voient à travers leurs écrans et les sollicitations constantes des réseaux ; ils délaissent peu à peu leur capacité d'imagination, leur pouvoir de créer du sens et de se représenter les choses qui sont derrière les choses...

- 4h30 de temps d'écran par jour pour les 8-18 ans (plus de 7h aux États-Unis).
- 10 écrans dans les foyers avec des enfants de 6-10 ans.
- 52% de joueurs de jeux vidéo sont des joueuses.
- 12h par semaine de temps consacré au jeu vidéo contre 5h30 pour la lecture.
- 35 ans est l'âge moyen du joueur mais 40% ont entre 10 et 17 ans.

Elle : — Dans ma tête, mon corps et mon cœur, des images se frottaient les unes contre les autres, comme des pierres de silex qui espèrent une étincelle et, au bout d'un moment, ça jaillissait : pschhht ! C'était une grimace, une chanson, un dessin ; c'était un jeu, une danse, c'était Tom ! Et alors ça remplissait tout, ça me soulevait, ça cassait l'ennui d'un coup de tête et rien ni personne ne pouvait plus m'arrêter !



Nos intentions

J'anime des ateliers d'écriture depuis longtemps, proposant des consignes qui nécessitent de mettre en route son imagination au service d'une langue réactive et inventive. Ces dernières années, j'ai pris conscience de l'omniprésence des écrans (téléphone mobile, ordinateur, tablette, console de jeu, TV) dans la vie des gens (jeunes ou moins) et de l'impact de ces divertissements pré-mâchés sur leurs aptitudes imaginatives, comme sur leur capacité à se concentrer sur un objet essentiel : une page blanche.

Par ce texte et le spectacle qui en découle, j'aimerais sensibiliser les enfants aux vertus de la lenteur (voire de l'ennui) en tant que source fertile pour l'esprit, à toutes les richesses glanées au fil de la divagation et au plaisir d'inventer à partir de peu...

Des ateliers pour accompagner le spectacle

Cherchant à nous relier avec les habitants des territoires qui nous accueillent par des liens dynamiques et sensibles, notre désir de transmission et de formation s'est concrétisé par l'invention d'ateliers conjuguant l'écriture, le jeu et la création de formes visuelles et sonores.

Nous proposons de réaliser, en amont de la représentation, des ateliers de création d'objets spectaculaires, sur les thèmes de l'imagination, de *l'Ami imaginaire*, du rapport aux écrans et aux réseaux, etc. Ces ateliers, dont le dénominateur commun est l'émergence d'une écriture inventive et réactive, se déclinent en récit sonore, en court-métrage poétique, en diaporama, etc.

Elle : — Et si je peux vous donner un conseil, aux petits qui grandissent comme aux grands qui ne retrouvent plus tous leurs petits, voilà : tous les paysages ne tiennent pas dans un écran. Dans vos pensées, il y a un monde. Votre monde. Le seul qui ne soit connu que de vous. Et dans votre tête, il y a peut-être un ami. On dirait qu'il a laissé la porte ouverte. C'est votre ami. Il vous attend. Il est tranquille. Il est là. On dirait...





Le plateau

Au commencement, un espace habillé de pénombre avec des voiles au lointain formant un horizon courbe, au milieu une porte fermée, les établis de production sonore et visuelle sur les côtés.

À partir du noir et du silence commence l'histoire...

Sur la forme, le récit ressemble à une épopée alternant narration contée, monologue et dialogues, animée au plateau par trois *laborantins* de l'imaginaire qui créeront en temps réel tous les contextes sonores et visuels œuvrant au *deus ex machina* de cette folle échappée...

Sur scène donc, un atelier de fabrication bruitiste, vocal et musical et un autre spécialisé dans la création et la diffusion d'images animées. Investis et manipulés tous deux par les régisseurs-personnages (assistés parfois par la comédienne), ces ateliers fabriquent et improvisent à vue la dramaturgie (textuelle, sonore et visuelle) de l'histoire.

Elle : — Je suis la cheffe des paysages ?

Tom : — Pas tout à fait. Une fois que tu les imagines, il arrive qu'ils s'échappent, changent d'apparence, de couleur, de bruit.

Elle : — Ils n'en font qu'à leur tête ?

Tom : — Ils n'en font qu'à ta tête.

Elle : — Et je peux inventer tout ce que je veux, même si ça s'peut pas ?

Tom : — Surtout si ça s'peut pas.

Elle : — Chouette !

À propos des ambiances sonores

Le spectacle est traversé de façon continue par des ambiances bruitistes créées à partir d'un atelier de production sonore (dispositif électroacoustique basé sur l'utilisation en temps réel de micros contact, pédales d'effet, boucleuse, etc.) manipulé à vue par les acteurs et techniciens pour créer les paysages audibles et évolutifs de l'histoire.

Ces matières bruitistes sont une manière sensible et singulière de transporter en un instant les spectateurs au sein d'univers évocateurs, une façon aérienne et soluble dans l'action de faire apparaître des *décors sonores* en adéquation ou en friction avec le texte.

La voix de l'*Ami imaginaire* est celle du technicien/comédien opérant depuis son laboratoire de bruitage, et les dialogues sont joués en direct lors de la représentation.

La production in situ des sons, la spatialisation des voix, leurs traitements (réverbération, écho, transformation, etc.), leurs déplacements dans l'espace, tout contribue à emporter l'auditoire dans une écoute *rêvée* du spectacle...

Elle : — C'est le rush ! Les écrans me regardent, m'écoutent, ils me conseillent, m'indiquent les chemins, me donnent l'heure, la météo, ils s'occupent bien de moi... Le jour et la nuit, je leur offre mes yeux, mes oreilles et mon temps ; mais quand je me regarde dans le miroir maintenant, il me semble que mes idées sont devenues bleues.



À propos de la lumière et de la scénographie

À l'instar de l'atelier de production des ambiances sonores, un atelier de production des ombres et des lumières est implanté sur le plateau, véritable tour de contrôle des effets visuels opérés en direct par le technicien lumière.

Les images produites et diffusées au plateau, tant par un dispositif vidéo (acquisition, traitement et diffusion) que par l'utilisation de luminaires fabriqués sur mesure, auront la particularité d'imprimer un mouvement aux faisceaux (lumières qui balayent l'espace scénique, qui se déplacent, tournent, etc.), provoquant un jeu constant entre ombres et lumières, apparition et disparition des sujets.

La scénographie s'établit sur la présence au lointain d'un cyclo-rama demi-circulaire dont les voiles blanches s'animent par le truchement de ventilateurs, provoquant ainsi une dilatation des images projetées. Le sol est blanc, réceptacle lui aussi des paysages visuels proposés par l'éclairagiste. Une porte est présente au centre de la scène, évoquant le seuil de l'imaginaire. Les deux régies (son et lumière) sont présentes et visibles sur les côtés du plateau, les *opérateurs techniques* interagissant avec le personnage (*Elle*), en lui adressant des messages sonores et visuels.



À propos de l'équipe

PERÈRES SUR MANU ROBERT [CRÉATEUR LUMIÈRE]

Collaborateur de longue date du Théâtre du Menteur, formé par l'expérience glanée au fil de ses multiples aventures artistiques, c'est lui qui prend en charge la création et la régie lumière, et collabore à la création scénographique.

Entre 1992 et 2022, il a travaillé pour une cinquantaine de compagnies et de théâtres, alternant les travaux de création lumière, de régie et de montage.

« Avec la lumière, j'écris avec l'image de l'acteur sur le plateau, je dessine son désarroi ou sa joie, et le sens de son chemin. La lumière, c'est le lien avec toutes les autres écritures, c'est avec elle que je raffûte, converge, assemble. Alliage des sens, je propose au metteur en scène une vision, un ouvre-boîte pour aller dans l'histoire, jusqu'à ses limites, jusqu'au noir. »



Céline Liger et François Chaffin sont des acteurs qui se connaissent bien et depuis longtemps. Impliqués dans les créations du Théâtre du Menteur depuis plus de quinze ans, ils ont développé un goût affirmé pour l'interprétation propre aux oratorios de la compagnie, affirmant une rythmicité et une mélodicité indispensables à ces concerts de mots.

PERÈRES SUR CÉLINE LIGER

Elle débute sa carrière comme danseuse avec une formation de danseuse au CNSM de Paris. Puis devient comédienne (théâtre classique, baroque, forum, contemporain, opéra, oratorio, performances, déambulations, lectures, poétiques).

Elle travaille depuis 20 ans pour plusieurs compagnies, et depuis 2006 avec le Théâtre du Menteur. Elle aime le travail de création, en équipe et en territoire. Elle a récemment joué dans *Mirad un garçon de Bosnie*, d'Ad de Bont, mis en scène par Christophe Laluque, *Mastication* d'après le texte de Patrice Kermann, mis en scène par Ludovic Billy, *La séparation des songes* de Jean Delabroy, mis en scène par Patrick Verschueren, *Dansen* de Brecht, mis en scène par Sayaka Ehara (Kaze Theater/ Tokyo) et au sein du Théâtre du Menteur : *Mange*, mis en scène par Gersende Michel, et *La première fois que la nuit est tombée*, *Nous sommes tous des dictaphones*, *Le vent ne fait pas de prisonniers*, *Comme le chien*, *Entretiens avec la mer*, *51 mots pour dire la sueur*, *Reptile*, de et mis en scène par François Chaffin.

PERÈRES SUR FRANÇOIS CHAFFIN

Auteur en scène, François Chaffin a créé en 1987 le Théâtre du Menteur pour faire écho à son travail d'écrivain de plateau, et proposer à qui voudrait bien les partager ses créations comme ses ateliers de production de petites formes sensibles. Poétique autant que politique, son goût pour une langue baroque, à la croisée des usages argotiques, métaphoriques et quotidiens, s'accompagne du désir aventureux de révéler son écriture par sa musicalité autant que par l'interrogation qu'elle prétend soumettre aux spectateurs et aux pratiquants.

Conjuguant l'écriture textuelle avec les artifices scéniques d'aujourd'hui (design sonore, projections visuelles, dispositifs interactifs...), l'auteur et le metteur en scène se retrouvent et se confondent dans une recherche où l'osmose entre le sens et la forme s'invente et se régénère par friction. Il est par ailleurs créateur/agitateur de nombreuses fabriques d'écriture, où l'urgence est souvent de relier ceux qui savent et ceux qui pensent ne pas savoir, professionnels et amateurs, publics formés et nouveaux venus au théâtre, et travaille joyeusement en direction des publics réputés « sensibles » (prison, hôpital, handicap, exclus, gens du voyage...).

Extraits

DEUXIÈME BULLE LA PEUR DU VIDE

Elle : — Aujourd’hui, quand je suis arrivée ici, j’ai perdu le contact.

Mon téléphone a fermé ses yeux, sa bouche, ses oreilles. Il a tiré le rideau, épuisé, comme si la nuit était tombée dedans. Zéro signal, zéro réseau, zéro connexion. Le cœur de mon XBidul SS+ a cessé de battre.

Il ne bouge plus, ne me parle plus, ne m’écoute plus ; il fait le mort.

Une zone blanche on appelle ça, un endroit comme ici où les ondes ne passent pas, s’évanouissent dans la nature...

Un trou, moi je dis.

Où tu te retrouves plantée, effacée par la nuit.

Où ton téléphone ne vaut pas mieux qu’une lampe de poche.

Ô mon dieu le progrès, ô vous les anges des réseaux, venez me sauver de tout ce vide !

Sinon comment je vais faire pour me commander une pizza, hein ?!

TROISIÈME BULLE LE RETOUR DE L’AMI IMAGINAIRE.

Elle : — Quand j’étais petite, tout ça n’existait pas.

Je veux dire : il y avait un fil au bout du téléphone. Deux ou trois chaines dans la télé, un peu de noir, un peu de blanc, et il fallait se lever pour allumer ou éteindre le poste.

Doublévédoublévédoublé n’existait pas. Pas d’ordinateur, pas de réseau, pas de connexion, on se servait d’un stylo et d’une feuille, on écrivait avec les doigts, on léchait l’enveloppe et le timbre pour parler à quelqu’un. Ni vlog ni blog ni chlog ni zlog, pas moyen de tchatter avec son prochain !

Quand j’étais petite, je devais me débrouiller toute seule dans ma tête pour imaginer des jeux et passer le temps... et je m’ennuyais parfois. J’avais lu et relu tous mes bouquins, joué avec mes jouets, dessiné mes dessins, je ne savais plus quoi faire... Et voilà que je trouvais un bâton, deux bouts de ficelle et du papier, voilà que j’inventais un bateau qui m’embarquait vers l’inconnu.

Quand j’étais petite, moi je pouvais devenir en un clin d’œil Bruce Lee, King Kong, une chanteuse très connue ou une princesse d’Afrique. Et chaque fois je sauvais le monde avec juste un bâton, deux bouts de ficelle et du papier.

Je ne m’ennuyais jamais longtemps quand j’étais petite. Ma chambre était un palais de neuf mètres carrés où j’étais reine, étoile, championne, héroïne !

QUATRIÈME BULLE MON AMI A DISPARU. IL REDEVIENT DRA

Elle : — Quand j’étais enfant, j’étais toute une bande dans ma tête, on savait bouger, se cacher, sauter par dessus l’ennui...

Un chœur de voix : — Ça s’peut pas ! Ça s’peut pas ! Ça s’peut pas !

Elle : — Quand j’étais enfant, on était jamais mort : Am, Stram, Gram et allez hop, une nouvelle vie !

Tom : — On ne s’éteignait jamais, on connaissait les raccourcis vers l’invisible !

Elle : — On agrandissait les minuscules, on déviait le temps, on esquivait la nuit !

Tom : — On ouvrait des portes les yeux fermés !

Elle : — On inventait ce qui manquait !

Tom : — On se transformait en n’importe qui, n’importe quoi !

Elle : — Trois pissenlits dans les cheveux et j’étais reine !

Tom : — Un bout de bois ramassé par terre et j’étais roi !

Elle : — On s’arrangeait avec l’impossible !

Tom : — On bidouillait avec la vérité !

Elle : — L’imagination remuait nos ailes !

Tom : — On décollait bien au-dessus des satellites !

Elle : — Oui, d’accord, mais c’était le temps qu’on était des enfants, Tom. Et puis la pendule a sonné l’heure de grandir ; je me suis mise en route vers demain. Alors oui, c’est vrai, aujourd’hui mon palais est un trois-pièces-cuisine, mon cheval une auto, mon épée un parapluie et les fées, mes camarades, ont toutes un pseudo pour se donner rendez-vous derrière l’écran.

Est-ce qu’on peut être un enfant toute sa vie ?

Grandir, est-ce que ça veut dire qu’on doit rétrécir ?

CINQUIÈME BULLE LES CHOSÉS QUI SONT DEARRIÈRE LES CHOSÉS

Dring !

Allô : — Allô ?! C’est moi !

Elle : — Qui ça toi ? Tom, mon téléphone est ressuscité !

Allô : — Bon, cette histoire d’inconnu, de... de voler dans sa tête, euh... ça s’peut pas ! Mdr, c’est n’importe nawak ! Non mais Allô ! Il y a les lois de la réalité, le poids du vrai monde, les autorisations requises... euh... LoL !

Elle : — D’où tu sais ça, toi ?!

Allô : — Petite, c’est un peu mon métier de tout savoir, slash et flash, enter, point barre ! Pas la peine de t’imaginer des trucs pas possibles, hein, de te raconter toutes ces histoires ; non, tu n’as qu’à faire une recherche sur lavéritétoutattachée.com et on te dira comment rêver...

Elle : — Ta bouche ! Tom, Tom, c’était personne, ça tourne !

J’ai trois ans. Mais je ne suis pas une bébé ! Je sens un tas de choses depuis que je grandis. Mon monde n’est pas celui des adultes. Il est différent, c’est le mien, je l’habite quand ça me plaît et comme je veux, il est à des années-lumière du réel. C’est moi qui l’invente, il est sans limite !

Et dans mon monde, j’habite avec Tom...

Calendrier de la création



REPRÉSENTATIONS

12/01 : TAG, Grigny – 14h30

17/01 : Espace Jean Vilar, Arcueil – 10h

18/01 : Espace Jean Vilar, Arcueil – 10h et 14h

07/02 : TVH, Bagneux – 14h30

08/02 : TVH Bagneux – 10h et 14h30

08/03 : Théâtre des 3 Vallées, Palaiseau – 10h et 20h

03/05 : Espace Concorde, Arpajon – 14h30

04/05 : Espace Concorde, Arpajon – 17h

15 au 17/05 : Saint-Michel-sur-Orge

21 au 28/05 : Théâtre Dunois, Paris

02/06 : Théâtre de l'Envolée, Les Chapelles Bourbon

Contacts

François Chaffin (mise en scène, régie son) :
chaffin.francois@gmail.com / 06 07 49 74 43

Manu Robert (régie lumière) :
natamon@hotmail.com / 06 81 23 99 90

Louise Romé (administration tournée) :
production@theatre-du-menteur.com / 06 14 05 08 38

Timor Rocks ! (graphisme et photos) :
contact@timor-rocks.com

Magali Ravier (diffusion du spectacle) :
magaliravier@gmail.com / 06 10 03 28 33

www.theatre-du-menteur.com/ca-speut-pas

