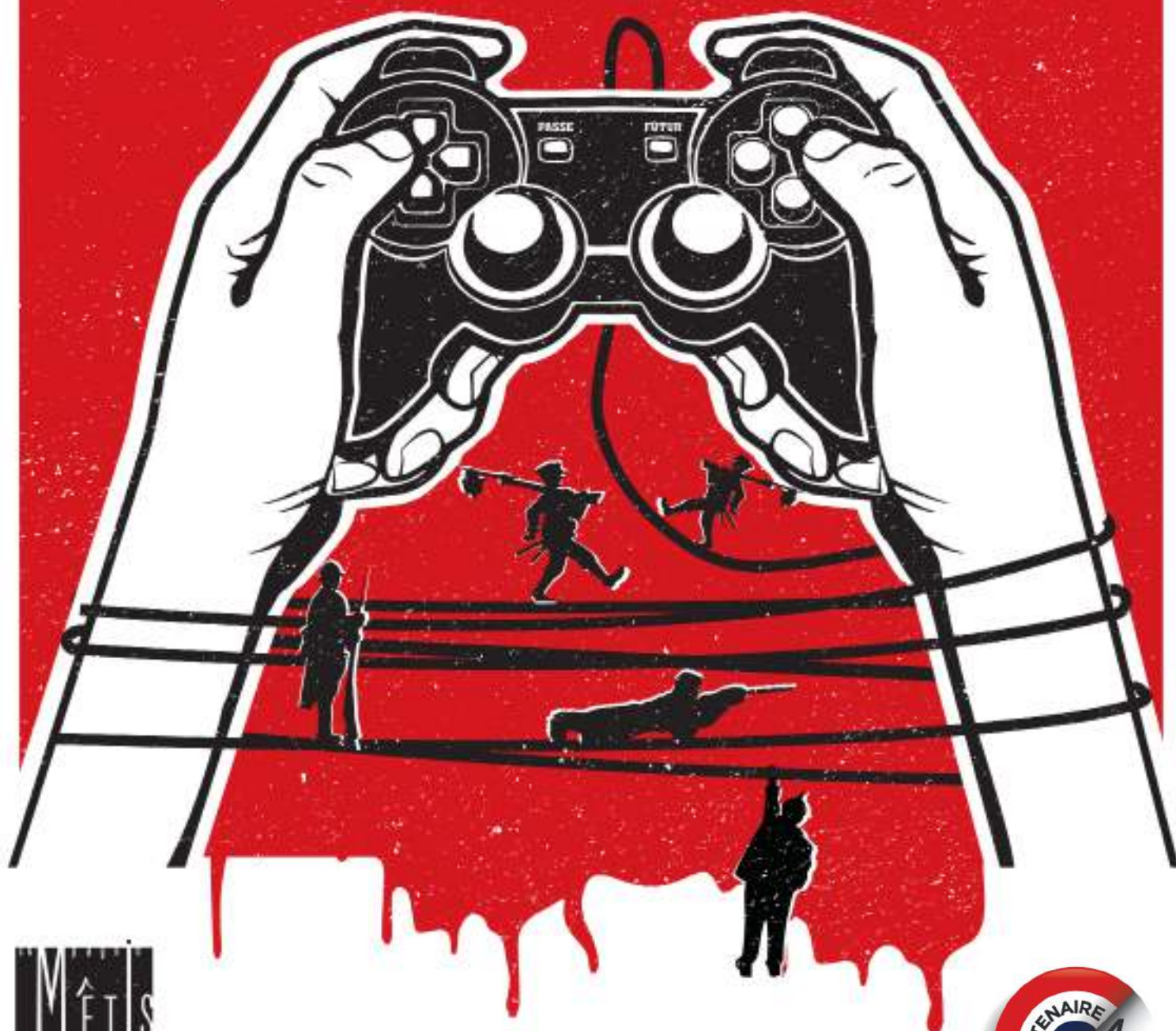


RPG 14

OU LE JEUNE HOMME ET LA MACHINE A TUER

Écrit par Marc Béziau

Mis en scène par Nicolas Berthoux



Compagnie Mêtis
diffusion@compagniemetis.fr - 06 19 37 27 65
www.compagniemetis.fr

Labellisé par la Mission du
Centenaire de la Première
Guerre Mondiale



Spectacle théâtre et arts numériques

Durée: 1h15

Disponible à la tournée jusqu'en novembre 2018
en versions française et bilingue français/anglais surtitré
En salle ou en extérieur sous chapiteau

Captation vidéo disponible sur demande

Dans le cadre des commémorations du centenaire de la première guerre mondiale, la Compagnie Mêtis présente son **dernier spectacle** accompagné d'**actions de sensibilisation** consacrés à la Grande Guerre.

Destinée au **tout public à partir de 14 ans**, cette oeuvre collective et technologique à la croisée du **théâtre et des jeux vidéos** visera à comprendre autant qu'à montrer, à partager autant qu'à commémorer.

La transmission de ce cataclysme auprès des jeunes générations rencontre ici les centres d'intérêts personnels des créateurs et leur désir artistique de trouver de nouvelles formes d'expression de l'évocation mémorielle.

Cette démarche s'inscrit totalement dans le cadre des **commémorations nationales, européennes et internationales**.

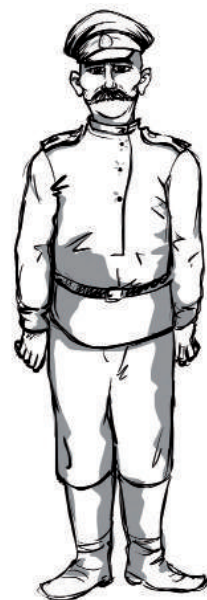
Les questions qui la sous-entendent sont les suivantes : Pourquoi commémorer ? Qu'est-ce qu'une guerre centenaire peut encore avoir à dire à la jeunesse contemporaine ?

Le sacrifice de la jeunesse de 1916 fauchée dans les tranchées de la Somme et de Verdun, massacrée à Tannenberg et dans les Dardanelles, trouve-t-il encore un écho auprès de la génération web 2.0 ?

SYNOPSIS

Alors qu'environné d'écrans, il joue à un jeu de guerre sur sa console, un jeune homme est interpellé par des voix sortant d'outre-tombe. La lumière vacille et petit à petit, l'ensemble de ses outils technologiques deviennent incontrôlables. Des avatars - jeunes gens de toutes nationalités, femmes et hommes, militaires ou civils - apparaissent. Tous ont vécu la Première Guerre mondiale. Un dialogue s'instaure alors entre ces jeunes de générations différentes : un siècle après, la jeunesse foudroyée de 1914 rencontre la jeunesse désenchantée de 2014.

En confrontant le vécu de la jeunesse de l'époque (celle du front comme celle de l'arrière) à celle d'aujourd'hui, le spectacle s'interroge sur la place de la mémoire vivante comme possible chemin vers un « vivre ensemble » apaisé.



visuel Simon Astié

Distribution:

Avec: Fabien Doneau

Voix off: Estelle Baussier, Adeline Labasle, Simon Astié, Nicolas Berthoux, Fabien Doneau, Thomas Drelon, Jean-Pierre Morice, Alexis Rangheard

Comédiens séquences vidéo: Adeline Labasle, Nicolas Berthoux

Création animation des avatars et manipulation: Simon Astié

Création et régie lumière: Stéphane Bazoge

Création musicale et sonore: David Pichaud

POURQUOI COMMÉMORER ?

La commémoration tient une place essentielle dans la construction d'une histoire acceptée comme commune, nécessaire à la construction d'un avenir partagé. En faisant appel au souvenir des morts, la compagnie Mêtis souhaite interpeller les jeunes générations afin que les hommes et les femmes qui ont donné leur vie ne l'aient pas fait totalement en vain, même si le « plus jamais ça ! » des survivants ne fut qu'un vœu pieux.

Chaque peuple, chaque individu ressent le besoin de se souvenir, de faire parler la douleur pour la mieux contenir. Cette douleur, pour la première fois partagée par la presque totalité de l'humanité, a laissé des traces visibles et invisibles :

- Des traces visibles par les nouvelles frontières qu'elle a creusées dans le monde physique, par les transformations qu'elle a imposées aux paysages, par les monuments et les ossuaires qu'elle a laissés partout en Europe, mais surtout par les « gueules cassées » et les survivants sortis tous les 11 novembre des usines et des bureaux, des champs et des ateliers pour retrouver un instant la fraternité tragique des tranchées.
- Des traces invisibles, dans un inconscient collectif jusqu'alors convaincu que progrès technologique, progrès social, et développement humain étaient synonymes, ce que le « gaz moutarde », le char et les avions de combats ont tragiquement démenti.

Cependant, sur ces champs de ruines et sur les suivants s'est construit un monde nouveau dans lequel l'Europe réconciliée, sans oublier son passé, propose aux peuples autrefois ennemis d'inventer une nouvelle forme de dialogue et de progression vers le mieux-être économique, social, et humain.

QU'EST-CE QUE LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE À DIRE À UN JEUNE AUJOURD'HUI ?

En proposant une vision mondiale du ressenti et du vécu de la jeunesse de l'époque (celle du front comme celle de l'arrière), le spectacle imaginé se veut autant un rappel historique qu'une interrogation sur le « vivre ensemble » et les chemins à prendre pour y parvenir.

Ce spectacle se veut un pont entre 2 mondes de prime abord si différents mais que les bouleversements technologiques rapprochent cependant.

Ainsi, le jeune paysan de 1914 découvrant le téléphone, l'aviation, les tanks et les sous-marins en même temps que ses frères de combat et de terreur (Anglais, Américain, Indochinois, Sénégalais, Canadien, Italien, Russe ou Polonais...), est-il un humain si différent de l'immigré débarquant à Paris découvrant la technologie électronique et l'informatique en réseau, en même temps que ses frères de galère venus d'Asie, d'Afrique, d'Europe ou d'Amérique ?

Qui sait si leurs arrières-grands-pères n'ont pas partagé la même gamelle de rata, le même lit d'hôpital, le même boyau boueux ? Qui sait si le passé du combattant de 1914 n'est pas devenu l'histoire de l'enfant de 2014 ?



visuel Simon Astié

L'ORIGINALITÉ DU PROJET

La guerre de 1914-1918 fut la 1ère guerre technologique de l'histoire moderne mais aussi une guerre de masse, dans laquelle l'action individuelle ne pouvait plus seule emporter la décision. C'est pourquoi la création sera elle aussi une construction collective et technologique.

Évidemment, depuis la 1ère guerre mondiale, l'homme moderne sait qu'il n'a pas d'échappatoire : la guerre est partout, la concurrence féroce, nul n'y échappe, l'individu est seul face à la violence du monde. Les systèmes complexes dont il a découvert les mécanismes le dominent plus qu'il ne les maîtrise.

Cependant, une lueur jamais éteinte réchauffe encore le cœur des hommes ; une lueur ténue qu'on appelle fraternité, celle qui a permis aux anciens belligérants de supporter l'horreur et de continuer à vivre. Car la fraternité c'est ce qui permet la prise en compte de l'autre et le projet collectif.

Projet collectif en quoi réside aussi l'originalité du spectacle puisqu'il associe étroitement, et ce dès l'écriture, un auteur, un metteur en scène / comédien et un musicien / vidéaste dans une élaboration artistique conjointe, ne s'interdisant pas d'utiliser toutes les ressources de la technologie moderne, dans les domaines du son et de l'image.



OBJECTIFS DU PROJET

Ce spectacle contribuera pleinement aux actions du Centenaire, puisqu'il sera basé sur trois aspects essentiels des commémorations, à savoir :

- l'éducation : proposer un retour prospectif vers le passé, ouvrir les jeunes à la réflexion autour de la Première Guerre Mondiale, les aider à mieux aborder l'histoire pour envisager l'avenir en conséquence. En bref, contribuer au devoir d'histoire et de mémoire.
- la cohésion nationale : amener le public à une réflexion collective sur le mieux vivre ensemble et les chemins à prendre pour y parvenir.
- la promotion de l'art et de la Culture comme outils pédagogiques au service de la transmission des savoirs et de l'Histoire.

La mise en scène de RPG14 ou le jeune homme et la machine à tuer peut sembler aisée pour un spectacle qui se veut être un pont entre la jeunesse qui vit la première guerre technologique et celle qui baigne dans un monde ultra-connecté.

Dès le départ de la pièce, un jeune jouant à un jeu vidéo est interpellé par les personnages qu'il manipule, faisant ainsi émerger l'envie d'utiliser l'ensemble des outils technologiques et des médiums liés à l'art numérique et notamment la figure de l'avatar. Cette direction prise pose plusieurs questions : Quelle ligne artistique choisir pour le graphisme des personnages numérisés ? Cette ligne artistique influera-t-elle la scénographie ? Le dialogue qui s'instaure ne perdure pas tout au long de la pièce ; en effet, au fur et à mesure que l'histoire avance, le jeune homme prend conscience et s'identifie à cette jeunesse perdue, dès lors comment ne pas oublier l'axiome de la technologie ?

La première étape fût, donc, la réflexion autour graphisme des avatars. En scrutant le jeu vidéo en général et le réalisme de plus en plus surprenant que les concepteurs imaginent, la tentation était grande de prendre cette direction. Mais après plusieurs échanges sur le sujet avec des professionnels de l'animation et suite à quelques tests, il s'est avéré que ces avatars n'apportaient pas suffisamment de distanciation pour que le propos ne se perde pas.



Copyright: Andrée Boretti

Ainsi, ayant en mémoire des films d'animation tel que Valse avec Bachir ou des personnages de bandes dessinées de Tardi, il m'apparaît plus justifié et intéressant de travailler sur du crayonnage. Le talent de Simon Astié entre alors en scène et l'esprit des quatre avatars actuels apparaît : un français, un allemand, un anglais et un russe.

Cette polyphonie symbolise le théâtre des opérations, principalement européen, permettant ainsi de se détacher d'une vision « franco-française » de la guerre.



Visuel © Simon Astié

Outre les avatars, des émissions de télévision inspirées de documents INA, des sms reçus sur son propre portable, des voix issues tout droit de la radio, des pages Facebook et autres pop-up viennent diffuser la parole de jeunes gens ayant vécu le conflit. Qu'ils aient été sur le front ou à l'arrière, femmes ou hommes, italiens, belges, turcs, arméniens, japonais, australiens ou néo-zélandais, ce sont de multiples médiums qui entourent et questionnent le jeune homme.

Une fois le graphisme des avatars choisi se posa la question du support de projection. Encore une fois, les interrogations émergèrent entre réalisme et distanciation. Afin de traduire l'enfermement qui est celui du joueur face à ses écrans, mon choix s'est porté sur quatre cadres d'écrans métalliques aux dimensions hors norme au milieu duquel le jeune homme évolue. Ces dimensions appuient la parole des soldats et symbolisent le poids que j'ai voulu donner à leur histoire, fondement de notre Histoire comme de l'Histoire future. D'autre part, je souhaitais, depuis l'amorce de l'écriture du texte, travailler sur le métal à la fois pour son aspect froid rappelant le métal des obus ou des balles, et pour son aspect contemporain et esthétique.



J'ai choisi d'en suspendre trois (un horizontal et deux verticaux) sur différentes hauteurs. En effet, ces écrans sont comme flottants grâce aux guindes invisibles qui les soutiennent. Le quatrième est au sol, accentuant ainsi l'impression de flottaison des trois autres et permettant un dialogue plus intimiste entre le comédien et l'avatar projeté censé favoriser la prise de conscience du passé.

Pour conclure, je dirais que cette mise en scène au travers de différents aspects est le symbole du pont que la compagnie Mêtis souhaitait créer entre la jeunesse foudroyée de 1914 et celle désenchantée de 2014.

RENCONTRES AUTOUR DU SPECTACLE

Ce spectacle a été conçu comme un outil pédagogique. En tant que tel, il vient étayer les cours dispensés aux élèves durant l'année scolaire et s'avère être un médium supplémentaire dans l'acquisition de la connaissance historique.

Mais le spectacle n'aurait pas une efficacité optimale sans les rencontres de sensibilisation qui se tiennent en amont des représentations. Celles-ci permettent aux jeunes d'appréhender la façon dont est abordée la Grande Guerre tout au long de la pièce, mais aussi de découvrir de nombreux métiers de l'art théâtral.

En reliant art et histoire, les échanges entre l'équipe et les élèves s'avèrent être des clefs d'entrée essentielles pour la bonne compréhension du texte et de sa mise en scène.

La compagnie organise également des «bords de plateau» à l'issue de chaque représentation afin de recueillir les impressions des spectateurs (scolaires et tout public). Ces rencontres permettent de débattre des thématiques abordées dans le spectacle (jeunesse, technologie,



Ces « ateliers du regard » participent ainsi pleinement à la conception que la compagnie Mêtis se fait du théâtre dans son insertion à la vie de la cité et dans sa dimension de lien intergénérationnel et territorial.

ATELIERS D'ECRITURE

Afin de prolonger ces actions, la compagnie Mêtis propose également de développer la créativité et l'imaginaire des scolaires et étudiants en initiant ceux-ci à l'écriture et au jeu dramatique. Aidé par l'auteur et le metteur en scène du texte *RPG14 ou le jeune homme et la machine à tuer*, les participants ont à charge d'écrire, à partir d'archives, une biographie imaginaire qui servira de base à un texte théâtral. Aidé par les professeurs et l'auteur dramatique, les élèves sont initiés à l'écriture théâtrale tout en réalisant un fond documentaire.

Les auteurs en herbe se trouvent ensuite propulsés sur le devant de la scène. Ce sont, en effet, ces mêmes personnes qui interpréteront les rôles qu'ils ont imaginés. Dirigés et guidés par le metteur en scène, un spectacle d'une demi-heure est présenté dans les établissements engagés sur le projet.

Mêtis a été créée le 23 décembre 1997. Son travail est axé sur la volonté de compréhension de la société actuelle et le décryptage des mœurs de ses contemporains. La compagnie se nourrit essentiellement de la dramaturgie contemporaine pour créer ses spectacles ou élabore elle-même ses créations. Le texte reste un des éléments moteurs de sa recherche artistique.

Composée d'une équipe modulable en fonction des spectacles, Mêtis s'enrichit de leur individualité et propose ainsi des spectacles aux thèmes et aux formes très diversifiés.

Mêtis propose aussi, au travers des compétences de comédiens-metteurs en scène et dans un objectif pédagogique et ludique, des ateliers de pratique artistique et des aides à la mise en scène.

QUELQUES SPECTACLES PASSES

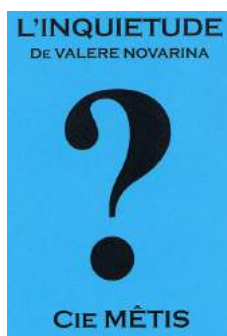


Plusieurs thématiques apparaissent dans **ABDESSLEM L'OUBLIÉ**, témoignage allant de l'occultation du rôle des combattants issus des colonies, aux responsabilités des élites locales, en passant par la solitude imposée par l'exil et à la place du libre-arbitre dans le maelström de l'histoire.

Ici se pose la question du choix : accepter ou refuser, se révolter ou subir.

Le personnage d'Abdesslem oscille constamment, subissant le plus souvent les tribulations de son destin avec le fatalisme de celui auquel la vie n'a rien promis et qui n'en attend rien, mais avec, en même temps, un humour distancié et le goût de la vie de celui qui en connaît le prix, l'éloignant de la tentation du désespoir.

Créé en 2009, la pièce **BAB'EL PORTE** est née du désir de travailler sur la mémoire et la transmission de celle-ci aux nouvelles générations. En 2007, un travail de recueil de témoignages de personnes ayant vécu en Algérie entre 1954 et 1962 est alors initié par Nicolas Berthoux, metteur en scène. Naturellement il apparaît que ces témoignages doivent être portés sur scène. Le metteur en scène se tourne vers l'auteur Marc Béziau. Le sujet, celui des mémoires divergentes et partielles, douloureuses et singulières de l'individu porteur de l'histoire de son peuple et de sa famille, est aussi celui du passé qui s'invite dans un monde qui a cru pouvoir vivre un présent sans histoire.



L'INQUIETUDE (2001), une plongée au cœur de l'univers de Valère Novarina, est un don au public de la résonance diffuse qu'il peut avoir en nous et un travail axé sur le sens de l'existence et la place de l'homme dans la société. L'investigation sur le langage, sur le sens des mots, constitue l'essentiel de la création.

ZOO DE NUIT DE MICHEL AZAMA (2000) s'est fixé sur l'exclusion des marginaux communément appelés « SDF », liée aux enjeux économiques de la société contemporaine. Ce spectacle aborde les rapports humains dans ces microcosmes que forment les squats ont été mis en avant.



Dans **DES BRAVES GENS QUI S'AIMENT DE DETESTER ENSEMBLE** (1998), Mêtis s'est attachée aux problèmes liés à la montée d'un parti d'extrême droite en mettant en exergue l'entretien donné par un des dirigeants de ce parti à un journaliste du *Berliner Zeitung* et en le confrontant à des auteurs allemands comme Brecht, Fassbinder ou Müller.

36 POSES

De Marc Béziau

Mise en scène de Nicolas Berthoux



Forme pluridisciplinaire mêlant théâtre, danse, musique, photo et vidéo, *36 Poses* propose un nouveau langage, distancié et pluridimensionnel, de la scène. Formé d'instantanés, de bribes et de lambeaux, le texte rassemble ainsi des évocations et des instants, figés par la photographie mais reconstruits ou réactivés par la mémoire, entre fabrication, réminiscence, rêve et réalité. Des souvenirs d'enfance aux souvenirs les plus actuels, des premières amours aux amours présentes, des naissances aux morts subites, de l'histoire à l'Histoire, ces moments constituent notre aventure personnelle et font resurgir un sourire, une larme... une petite nostalgie.

Coproduction : THV de Saint Barthélémy d'Anjou

CE QUE J'APPELLE OUBLI

De Laurent Mauvignier

Mise en scène de Nicolas Berthoux



«Quand il est entré dans le supermarché, il s'est dirigé vers les bières. Il a ouvert une canette et l'a bue. A quoi a-t-il pensé en étanchant sa soif, à qui, je ne le sais pas. Ce dont je suis certain, en revanche, c'est qu'entre le moment de son arrivée et celui où les vigiles l'ont arrêté, personne n'aurait imaginé qu'il n'en sortirait pas.»

Loin de narrer ou de commenter un fait divers, loin du voyeurisme et d'un traitement faussement empathique, loin d'un pathos qui l'aurait banalisée, la fiction de Laurent Mauvignier est écrite sur une portion de phrase. Une portion prononcée en un seul souffle - un souffle écrit sur soixante pages mais qui dure bien au-delà, un souffle qui ne se perdra ni ne s'éteindra.

Afin d'être au plus près de l'énergie du texte qui pousse les mots hors du corps, le travail scénique s'organise sur le dépouillement, sur la parole simple, sur la parole donnée à écouter, mais avec un corps engagé, un corps qui insuffle les mots.

Coproduction : Nouveau Théâtre d'Angers - Centre Dramatique National / Grand T - Théâtre de Loire-Atlantique

EN UN MOT COMME EN VIN

Mise en scène de Nicolas Berthoux

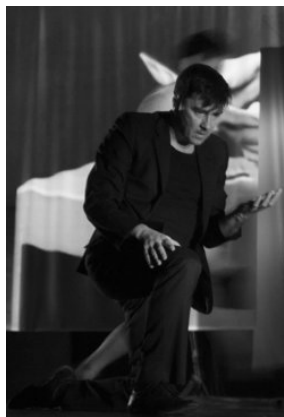


Copyright: Jérôme Paressant

Dans le cadre de la saison culturelle de Montreuil-Juigné 2014 sur le thème du rouge passion, la compagnie Mêtis à créé une dégustation vinicole en lecture-musicale. Sous la forme d'une simple dégustation, un viticulteur, un musicien et un comédien vous conteront l'histoire du vin et l'amour du terroir.

Olivier de Serres, Rabelais, Jean Giono, Omar Khayyâm, Gaston Bachelard et bien d'autres auteurs accompagneront les convives lors de ce voyage gouleyant, suave, poétique et musical.

Nicolas Berthoux, metteur en scène et comédien



Sa formation, au Conservatoire National de Région d'Angers, est variée. Le travail s'effectue autour de l'approche corporelle du jeu d'acteur, du masque, du clown, et de la versification. À l'issue de cette formation de trois ans, il est demandé pour jouer le rôle de Solange dans *Les Bonnes* de Jean Genêt (création Théâtre Du Totem) qui sera représenté près de 150 fois. À la suite de cette pièce, s'enchaîneront de nombreux spectacles dont certains joués sous la direction de Claude Yersin (Nouveau Théâtre d'Angers), notamment *Mariage à Sarajevo* et *Portrait d'une femme*, pour la première fois joué en France.

C'est en 1997 qu'il crée la compagnie Mêtis, et met en scène, pour celle-ci, près d'une dizaine de spectacles d'auteurs variés tels que Michel Azama, Valère Novarina, Philippe Minyana...

Au delà de ce travail théâtral, il s'intéresse également au cinéma, réalise notamment un court métrage, et joue dans plusieurs films

Marc Béziau, auteur



Né en 1961, père de deux enfants, Marc Béziau vit près d'Angers où il est chargé d'enseignement en expression écrite et orale à l'ISCEA (Institut des Sciences de la Communication et de l'Éducation de l'Université Catholique de l'Ouest) et à l'ISTIA (Institut des Sciences et Techniques de l'Ingénieur de l'Université d'Angers). Il est également formateur en Culture générale et expression au Centre de Formation Continue d'Angers. Après des études de lettres et l'école des Beaux-Arts d'Angers, il exerce divers métiers, de marchand de fromages à commercial en passant par graphiste, décorateur et cafetier. En 2000, il devient écrivain public et se consacre à l'écriture de biographies familiales.

Auteur de nouvelles (illustrées par Pascal Rabaté), de scénarios et d'un roman, son travail s'intéresse à la solitude existentielle, à l'impossible communication entre les êtres et aux limites du discours.

En 2008, il écrit *Bab'el Porte* pour la compagnie Mêtis, texte abordant les mémoires de la Guerre d'Algérie. Deux ans plus tard, il s'attèle à l'adaptation théâtrale d'un texte d'Alain Bujak, témoignage de la vie d'un ancien tirailleur marocain. Ces derniers écrits seront mis en scène par Nicolas Berthoux dans la pièce *Abdesslem, l'oublié*.

Fabien Doneau, comédien



Né le 19 août 1977 à Angers. En 1995 il passe son baccalauréat Littéraire option Arts Plastiques et Théâtre. Depuis lors, il n'a plus quitté les plateaux, tout fut tourné vers l'art dramatique, et forcément les rencontres aussi : Le Groupe T'Chan'G de Gabily, Nicolas Bouchaud et Eric Louis, Roland Fichet, Olivier Py à l'université de Rennes 2 et Françoise Bette au N.T.A.

Viennent ensuite ses débuts en compagnie au sein de la Cie Mêtis depuis 1999 et cinq spectacles dont *Zoo de Nuit* (2001), *Ernestine écrit partout* (2004), *Bab'el Porte* (2009) et dernièrement *Abdesslem l'oublié* puis dans la Cie MAP depuis 2004 avec notamment *l'A-Paranthèse ou les poètes chuchotent*, *Drôle de farce* (autour d'Hanock Levin) en 2010, *un Pâté de tête* et *19 Tambouille exactement*.

Entre temps, Fabien Doneau a eu le plaisir de danser aux côtés de Fabienne Pellissier dans *Barbe Bleue* (2000), de Brigitte Livenais avec *Ça Recommence* (2002), et pour Jo Bithume dans *Vents de Folie* (2008). Il a également croisé la route du CDN d'Angers et de Claude Yersin par trois fois, en 2003 avec *Portrait d'une femme*, en 2005 dans *Le comte Oderland*, et 2006 avec *l'Objecteur*. Il a retrouvé tout récemment l'équipe du CDN d'Angers sur *La Règle* (de Marie N'Diaye) mise en scène par Frédéric Bélégier-Garcia.

À cela s'est ajouté des petites formes, le tournage d'une publicité et deux spectacles jeune public pour la Cie Plumes.

Simon Astié, création des avatars et manipulation



Réalisateur de films d'animation, plasticien, VJ, comédien, graphiste.

Diplômé de l'Ecole des Beaux-arts d'Angers, il travaille avec les cie Six Monstres, Artbiguë, Métis, Zig zag, Spectabilis, Crue, et avec les association Premiers Plans et Cinéma Parlant.

Il est par ailleurs, intervenant et formateur en cinéma d'animation et audio-visuel.

Stéphane Bazoge, création et régie lumière



Né en 1969, Stéphane a été pendant 15 ans ouvrier à l'usine en tant qu'ajusteur, soudeur, magasinier, opérateur, régleur, tourneur, fraiseur mais aussi maçon, déménageur, jardinier, commercial.

Malgré cette polyvalence dans le travail, comme pour pallier à un manque qu'il ne connaissait pas encore, il a créé un groupe de rock (« Distorsion») au sein duquel il était bassiste. C'est

avec ce groupe qu'il fait ses premières armes en lumière, ce qui le poussera progressivement à se consacrer pleinement à sa nouvelle passion, pour en faire son métier. Après quelques expériences en Corse, dans les Alpes, en Martinique et un passage à Paris, Stéphane s'établira finalement en Loire Atlantique, où il travaillera pour plusieurs salles de spectacle en tant que technicien/régisseur lumière et entamera ses premières créations lumière avec des compagnies amateur.

A partir de 2008, il multipliera les créations lumière aux côtés de compagnies professionnelles, entre autres : Son'Icône danse, Cie 158, Cie Métis, Air Food Company, Cie Le Chat qui guette, Cie Ademi-mot...

Depuis 2008, il travaille tous les ans sur le Festival « In » d'Avignon, en tant que technicien et/ou régisseur lumière à la Cour d'honneur du Palais des Papes.

David Pichaud, création musicale et sonore



««Je pars jouer... à cette nuit...» Ces mots pleins de sourires, dits par mon papa musicien...Ils ont résonné si fort dans mes oreilles d'enfant. Aimer un instrument, le choisir...la guitare, la découvrir...Apprendre à lire la musique, au conservatoire travailler la technique classique. Plus tard, apprendre un nouveau vocabulaire, que l'on ne maîtrise jamais assez, celui du Jazz. Ecouter, repiquer, écouter encore et savoir s'oublier pour improviser comme on vit. Ne pas avoir le vertige et décider à 16 ans d'être musicien...et rien d'autre. Depuis,

j'invente des mélodies, je rencontre, j'apprends, je fabrique des sons qui racontent peut-être des histoires, je joue...»

Né le 17 janvier 1976 à Angers, David Pichaud est musicien, guitariste et compositeur, il aime participer à des spectacles où la musique, la poésie, le théâtre et la danse s'associent. Venant du classique et des musiques improvisées, ses compositions sont empreintes d'une douceur poétique. A l'écoute de son monde, il en témoigne avec tendresse et sincérité.

ANGERS

La Cie Mêtis est sur tous les fronts

La troupe professionnelle angevine annonce deux créations la saison prochaine, et un stage cet été.



Angers, mercredi 17 juillet. Le « tandem » de création de la compagnie Mêtis : de gauche à droite, Marc Béziau à l'écriture et Nicolas Berthoux à la mise en scène (et au jeu aussi, suivant les spectacles). Photo CD - Jérôme HURSTEL.

Comment peut-on raconter la Guerre de 14-18 aux jeunes gens d'aujourd'hui ? C'est la question que se sont posés l'auteur angevin Marc Béziau et le metteur en scène Nicolas Berthoux en préparant la prochaine création de la Compagnie Mêtis.

Basée à la « Cité », vaste bâtiment de la Ville d'Angers abritant plusieurs troupes théâtrales aux anciens abattoirs Saint-Serge, la Cie Mêtis est désormais bien identifiée par les amateurs de théâtre contemporain de la région. On lui doit au moins trois spectacles marquants les saisons passées : « Babil Port », « Adolescence », « Oubli » et « 36 poses », tous écrits par Marc Béziau avec un fil conducteur qui est le travail sur la mémoire et les traces laissées par les humains.

Le prochain spectacle, intitulé « RPG 14 ou le jeune homme et la machine

à tuer », imagine la rencontre d'un jeune homme de 2014 avec un autre jeune, en 1914. Cette rencontre, toute virtuelle, se fait par le truchement... d'un jeu vidéo, le fameux RPG 14 (comme Role Playing Game) tout droit sorti de l'imagination de l'auteur, Marc Béziau.

Avec le label « Mission du centenaire 14-18 »

Ce jeu vidéo permet d'avoir une vision internationale du conflit. Quatre écrans vidéo géants feront apparaître sur le plateau des « avatars » de soldats engagés dans la guerre : un Français, un Anglais, un Allemand et un Russe. Quant au joueur devant son ordinateur, il va devenir au fil de l'intrigue une sorte de « porte-parole » des quatre autres jeunes. Mieux encore : il intégrera peu à peu la grande Histoire. « Mon texte est un

travail sur le ressenti et l'évolution psychologique de tous ces personnages », souligne Marc Béziau.

Le comédien « en vrai » sur scène sera Fabien Doneau, une dizaine d'autres acteurs apparaissant tour à tour sur les écrans ; la création vidéo est signée Simon Astié, et les lumières sont confiées à Stéphane Bazoge.

Important à noter : ce spectacle, dont l'historiographie a été authentifiée par deux spécialistes de la Grande guerre, a obtenu le label « Mission du centenaire 14-18 ». Il est soutenu par la Ville d'Angers, celle d'Avrillé et l'EPCC-Anjou Théâtre. La première est prévue le 14 novembre au Centre Brassens ; une quinzaine de dates sont déjà assurées jusqu'à fin décembre, et une série de représentations aura lieu à Wigan (ville anglaise jumelée), puis à Liverpool et Manchester.

La seconde création, toujours mise en scène par Nicolas Berthoux (qui la jouera seul en scène), est prévue en mars 2015. Il s'agit de l'adaptation scénique de « Ce que j'appelle oubli », court roman de l'auteur et dramaturge Laurent Mauvignier. À partir d'un fait divers particulièrement atroce (le passage à tabac mortel d'un SDF par des vigiles), il s'agira là « d'interroger une société déshumanisée », la nôtre...

La pièce sera donnée au Grand T à Nantes, et au Quai à Angers (salle de répétition du NTA). Elle bénéficiera d'une résidence de 6 semaines dans ces deux lieux, pour mettre au point le spectacle qui bénéficiera d'ici là de la collaboration artistique de Caroline Conze (attachée auparavant au NTA).



La vidéo est disponible sur demande.

Les Ponts-de-Cé

RPG 14 ou la machine à tuer parle aux jeunes



Des avatars de combattants de quatre nationalités différentes de la Première Guerre mondiale surgissent sur les écrans d'un jeune d'aujourd'hui.

« Ce spectacle sur la Première Guerre mondiale a d'abord été créé pour parler aux jeunes de la guerre ». Vendredi, au théâtre des Dames, Marc Beziau, l'auteur et Nicolas Berthoux, le metteur en scène, ont bien précisé leur objectif de départ, lors de l'échange qui a eu lieu à la fin de la représentation de leur pièce, *RPG ou la machine à tuer*.

Mais comment le dire ? En utilisant, sur scène, des écrans sur lesquels sont projetés des images de jeu vidéo, puis des avatars de combattants de la Première Guerre mondiale. Sans oublier l'idée, « **qui remue beaucoup les jeunes** », de l'écran de télé diffusant des nouvelles de cette guerre, comme le font nos chaînes d'info en continu.

« Ca met des images sur les mots qu'on nous donne en cours. Maintenant, on comprend », apprécie un jeune. « C'est génial ! renchérit une jeune fille. On y vit les émotions, les différentes étapes depuis le patriotisme, jusqu'à l'incompréhension et la colère. Et ça nous fait nous

interroger sur ce qu'on aurait fait, nous. »

Sur scène, Fabien Donneau, le comédien, joue une partition virtuose, en dialoguant avec les différents écrans et les voix off. Les moyens techniques sont impressionnants, grâce au talent du plasticien Simon Astier qui a créé les avatars, aux lumières de Stéphane Bazoge et à la musique de David Picheau. Mais là où la pièce prend plus de force et gagne en émotion, c'est lorsque la technique s'efface, laissant l'acteur, seul, dire ce que ressent une « gueule cassée », ou les désarrois lucides du jeune d'aujourd'hui.

■ Les petites histoires de Toile d'éveil

Samedi 6 décembre, 10 h 30, médiathèque Antoine-de-Saint-Exupéry, 1, rue Charles-de-Gaulle. Pour les enfants jusqu'à 3 ans. Un moment autour du livre pour s'amuser 45 mn environ. Places limitées, sur inscription préalable au 2 41 79 76 00, mediatheque@ville-lespontsdece.fr. Gratuit.

ANGERS

The Mêtis Cy goes to London*

La compagnie angevine est au menu du Festival Voilà ! début novembre, au théâtre du Cockpit à Londres, avec sa pièce « RPG 14 ». Et vous pouvez soutenir cette entente théâtrale cordiale.



Angers, La Cité, le 23 septembre. L'affiche de la pièce écrite par Marc Béziau (à gauche), mise en scène par Nicolas Berthoux (au centre) et accompagnée par Anaïs Chauveau, chargée de diffusion dans la C^{ie} Mêtis.

LELIAN

redac.angers@courrier-ouest.com

La compagnie

Mêtis a été créée en septembre 1997, sous l'impulsion du comédien Nicolas Berthoux, formé au CNR (devenu CRR) d'Angers. On y retrouve son auteur fétiche, Marc Béziau, le comédien Fabien Doneau, le réalisateur-comédien-graphiste Simon Astié, le « lighteux » Stéphane Bazoge et le musicien David Pichaud.

Le credo de la compagnie ? Interroger le quotidien via des écritures contemporaines ex domo signées Marc Béziau ou d'auteurs comme Novarina, Brecht ou, plus récemment Laurent Mauvignier pour « Ce que j'appelle oubli ». Interroger le quotidien en questionnant le passé, la mémoire, les leçons de l'Histoire. C'est le destin des combattants des colonies avec « Abdesslem l'Oublié » ; la guerre d'Algérie avec « Bab'El Porte » ; l'extrême droite avec « Des braves gens qui s'aiment de détester ensemble » et, aujourd'hui, la première Guerre mondiale avec « RPG 14 ou le jeune homme et la machine à tuer », pièce

créée en novembre 2014 au Centre Georges-Brassens d'Avrillé.

La pièce

« RPG 14 », pour « Role Playing Game » (jeu vidéo de rôle), met en scène un jeune homme s'amusant, sur ses écrans, à la guerre. Mais quand des avatars de jeunes gens de toutes nationalités ayant vécu la Grande Guerre commencent à l'interpeller, c'est un tout autre jeu. « Il est forcément en décalage mais il va se laisser, peu à peu, empiéter de l'histoire, explique l'auteur Marc Béziau. Cette pièce parle de la relation entre les générations et, bien sûr, du nécessaire travail de mémoire. Cette guerre de 14 est la première technologique. C'est l'apparition des chars, des avions. C'est avant tout un conflit de matériel dans lequel l'homme est ballotté. Certains combattants n'ont même pas vu l'ennemi qui les tuait ».

Afin de parler aux plus jeunes d'une guerre fondatrice de notre modernité mais dont il ne reste plus aucun survivant (donc plus de parole vive), Marc Béziau est parti de cette modernité : « La pièce se devait d'être un

outil pédagogique accessible aux scolaires et aussi à des gens qui ne vont pas forcément au théâtre. En ancrant l'histoire dans un monde de jeux vidéo, on leur parle autrement ». Le travail vidéo et animation effectué par Simon Astié implique le public visé : « Ca les change d'un cours d'histoire, confirme le metteur en scène Nicolas Berthoux. Et cela casse peut-être aussi un peu leur vision du théâtre. La bascule quand notre personnage commence à cogiter sur cette jeunesse foudroyée et la sienne, désenchantée - les intéresse beaucoup ».

« RPG 14 » a également le mérite de sortir du cadre franco-français et d'évoquer tous les protagonistes de cette « boucherie » ainsi que le rôle essentiel des femmes, à l'arrière. Une vision globale qui n'est sûrement pas sans effet sur les dates anglaises à venir. Et notons aussi que le spectacle a reçu le label de la Mission du Centenaire de la Première Guerre Mondiale.

L'Angleterre...

Mêtis sera la première compagnie française à jouer dans le cadre du

« Festival Voilà ! », dont la 3^e édition se tient du 4 au 14 novembre à Londres. « C'est un temps fort qui met en avant la langue française, notamment via du théâtre d'idées, précise Anaïs Chauveau, chargée de diffusion dans la C^{ie} Mêtis. Il est dédié à la création contemporaine. Notre création sera donc jouée en français et surtitrée en anglais, le 4 novembre au Cockpit Theatre. La compagnie va également jouer devant 150 élèves du collège français de Londres, le lendemain ».

... et la France

Les prochaines dates de « RPG 14 » en France sont prévues le 8 janvier 2016 salle Claude-Chabrol et le 14 février au Festival Ça chauffe à Jean-Carmet de Mûrs-Erigné.

Le soutien

Passer la Manche pour présenter son art, cela a un coût. La C^{ie} Mêtis a donc besoin d'un peu de sous. Pour participer, c'est sur : <http://fr.ulule.com/cie-metis/>

C^{ie} Mêtis, La Cité, 58 bd du Doyenné à Angers (www.compagniemetis.fr).

*La Compagnie Mêtis va à Londres

La revue de presse intégrale est visible sur notre site.

Plus légère techniquement que la forme spectacle, cette lecture à 4 voix reprend le texte de Marc Béziau. Elle est parfaitement adaptée à des lieux comme les bibliothèques, les musées, les établissements scolaires,...

Durée de la lecture:
45min

Public:
A partir de 14 ans

Besoins techniques et matériels:
Une table et 4 chaises
Sonorisation à prévoir selon la jauge.



Durée du spectacle :

1h

Public:

A partir de 14 ans

Coût du spectacle:

Cession : 2700 € + défraiement pour 5 personnes + droits d'auteur

Lecture Brute : 750 € + défraiement pour 5 personnes + droits d'auteur

Besoins techniques et matériels:

PLATEAU

- Ouverture minimale (entre pendrillons) : 8m
- Profondeur minimale : 6m
- Hauteur minimale des porteuses : 6m
- Cage de scène : à l'Italienne. Nombre de rue variable de manière à ne pas avoir de découvertes. A caler en amont avec la lumière.
- Rideau de fond noir arrière scène
- Sol plateau noir de préférence sans tapis de danse si bon état.

VIDEO

- Vidéoprojecteur dont la focale permet de couvrir un plateau de 8m de large.
- résolution de 1280 x 800
- entrée VGA

La fiche technique complète est disponible sur demande:

Stéphane Bazoge (régisseur lumière) - 06 63 68 83 81 - tristan.z@hotmail.fr

Diffusion:

2014

- 14 novembre - Centre G.Brassens - Avrillé (49)
- 18 novembre - Maison Pour Tous Monplaisir - Angers (49)
- 18 novembre - Médiathèque Trélazé (49)
- 20 et 21 novembre - Château Plessis-Macé (49)
- 27 et 28 novembre - Théâtre des Dames - Les Ponts de Cé (49)
- 28 novembre - Théâtre des Dames - Les Ponts de Cé (49)
- 5 décembre - Théâtre P. Noiret - Doué-La-Fontaine (49)

2015

- 28 et 29 janvier - Salle Claude Chabrol - Angers (49)
- 16 mai - Château de la Verrerie - Le Creusot (71) - sous chapiteau
- 2 octobre - Médiathèque Les Boîtes à culture - Bouchemaine (49)
- 4 et 5 novembre - Voila! Festival - Londres (UK) - version bilingue français/anglais

2016

- 8 janvier - Salle Claude Chabrol - Angers (49)
- 2 février - Maison de quartier Le Quart'Ney - Angers (49)
- 15 février - Festival ça chauffe - Mûrs-Erigné (49)
- 16 septembre - Journées du Patrimoine - Château du Plessis-Macé (49)
- Octobre - Les RDV de l'Histoire - Blois (41) [option]
- Novembre - Château du Plessis-Macé (49)

2017

- 16 mars - Théâtre du Vallon - Mauves sur Loire (44)
- avril - Ville de Tournus (71) - [option]



www.angers.fr



Contact diffusion

Anaïs Chauveau - 06 19 37 27 65
diffusion@compagniemetis.fr



Compagnie Mêtis
La Cité - 58 Bd du Doyenné - 49000 Angers
diffusion@compagniemetis.fr
www.compagniemetis.fr
www.facebook.com/ciemetis