

LA COMPAGNIE  
GERARD  
GERARD



# ZOMBIES

dystopie sur nos rapports au **smartphone**

une création de la Cie Gérard Gérard / direction artistique : Alexandre Moïsecot / écriture et interprétation : Nicolas Béduneau, Alexandre Moïsecot, Claire Schumm et Aurelia Tastet /  
création lumière et régie : Boris Martin / réalisation sonore : Michaël Filler / conception vidéo : Eric Massua / dramaturges invités : Carole Lambert et Jonn Toad /  
regards invités : Françoise Garrigues et Jean-Baptiste Epiard / diffusion : Natacha Thonn Santini / administration : Elodie David.



# LA COMPAGNIE GERARD GERARD

**La Compagnie Gérard Gérard** est un ensemble d'artistes et de techniciens qui travaillent et rêvent ensemble depuis maintenant treize ans. Elle prend ses racines en 2006 à l'Ecole du Théâtre National de Chaillot, à Paris. C'est une troupe de douze personnes, une grande famille, un outil de création qui embrasse au gré de ses désirs différents médias : le théâtre (rue et salle) mais aussi le cinéma, la musique, la danse, la radio...

La CGG aspire à ne jamais se fixer de limite et à continuer à questionner son rapport au public, son rapport au réel et, forcément, à l'illusion. Si elle a monté plusieurs fois Shakespeare, elle fait néanmoins preuve d'un goût très prononcé pour la création originale, notamment collective. Gérard Gérard a toujours travaillé un rapport au public particulier, tenant radicalement aux concepts de surprise, de présent et d'être ensemble : mise-en-fiction à vue, faux bords plateaux, dialogues avec le public, déconstruction de l'illusion, rôles confiés aux spectateurs sont sans doute de ses constantes. Ses mises-en-scène, souvent enlevées, n'ont pas peur du fantasque, du rêve, de la provocation ou des contradictions.

Après plusieurs résidences et vagabondages, la CGG est depuis dix ans en résidence d'implantation au LIT, à Rivesaltes, dans les Pyrénées Orientales. La Compagnie donne régulièrement des stages amateurs, des ateliers pédagogiques et des interventions en milieu scolaire. Elle s'implique également dans un domaine plus social lors d'actions en milieu carcéral avec la Protection Judiciaire de la Jeunesse ou de folles expériences avec des réfugiés de tous pays (6 mois de direction artistique avec le Good Chance Theatre à Paris).

La Cie Gérard Gérard est soutenue par la Ville de Rivesaltes,  
le Conseil Départemental des Pyrénées Orientales et la Région Occitanie.

## Créations

- . 2020 : «Le Projet S»
- . 2019 : « Zombies»
- . 2018 : Direction Artistique avec le Good Chance Theatre et le Musée National de l'Histoire de l'Immigration auprès de 650 réfugiés et migrants (12 spectacles)
- . 2017 : Série théâtrale « Entropie » et déambulation « Visions »
- . 2016 : « SurMâle(S) »
- . 2015 : « Sans Déconner » et création du Festival pro «L'Eté au LIT»
- . 2014 : « Tempête »
- . 2013 : Création du Festival amateur «Grain de Scène»
- . 2012 : « Un Obus dans le Coeur » et « Surtout n'Ouvre pas la Porte »
- . 2011 : « Les Fantoques » et le « Cabaret Vian »
- . 2010 : « Vin et Poésie » et création des Soirées Raspirov
- . 2009 : « Pyrame et Thisbé » et « Le 6ème Continent »
- . 2008 : « CoupS de Foudre » et « On s'Arrache ! »
- . 2007 : « H2O » et « Le Chant du Dire-Dire »
- . 2006 : « Roméo et Juliette - Bricolage »





« J'ai toujours envisagé les zombies  
comme une forme de révolution,  
avec une génération dévorant la suivante »  
George Romero

# ZOMBIES

dystopie sur nos rapports au smartphone

Une création de la Cie Gérard Gérard  
direction artistique : Alexandre Moisescot  
écriture et interprétation : Nicolas Béduneau, Alexandre Moisescot, Claire Schumm ou Aurelia Tastet  
création lumière et régie générale : Boris Martin  
poètes invités : Carole Lambert et Jonn Toad  
réalisation sonore : Michaël Filler  
conception video : Eric Massua  
regard extérieur invité : Françoua Garrigues  
diffusion : Natacha Thaon Santini  
administration : Elodie David  
dessin de l'affiche : Ioa Béduneau  
photos du dossier : Yann Lechelon

Production : la Cie Gérard Gérard

Co-Productions : La Générale (Paris), le Festival du Livre Vivant & le LIT (Rivesaltes).

Avec l'aide de l'ADAMI, de la SPEDIDAM, de la FDVA, du FONPEPS,  
du Conseil Départemental des Pyrénées Orientales et de la Ville de Rivesaltes.

Avec le soutien de la Petite Pierre (Gers), la Vista - Théâtre de la Méditerranée (34), la Ville d'Alénya (66),  
la Casa Musicale (66), Curry-Vavart (Paris), le SAS Delémont (Suisse) et le TJP de Namur (Belgique).





# Histoire

**Un spectacle grinçant qui joue avec la figure du Zombie pour questionner avec humour et poésie nos rapports au smartphone, au transhumanisme et à notre propre fin.**

Dans un monde parallèle, miroir du nôtre, l'Humanité se dote d'un nouvel outil qui la fait basculer sans heurts vers un transhumanisme toujours plus connecté. Marie, emportée malgré elle dans cette société en mutation, court après son identité et sa mémoire, sans cesse manipulée par les Gardiens de la Lumière Bleue. Guidés par la voix de Cloud-IA, les personnages se défont progressivement de leurs corps à mesure qu'avancent cette quête vers le secret de leur origine et cette bête question : comment en est-on arrivé là ?

*Depuis 2008, l'humanité est en train de muter... Quels sont les dangers que nous pouvons lier au smartphone ? Comment nos comportements évoluent-ils au quotidien ? En sommes-nous réellement conscients ? Comment maîtriser un tel « virus » ? Va-t-on, avec ces téléphones intelligents, vers la fin de l'homo-sapiens ?*





# Personnages

**Stéphane Boulot** : Fondateur d'Infinity, père de Cloud-IA, créateur d'une technologie interface humain/machine. Malade lui-même, il cherche à libérer l'Humanité de son enveloppe physique périssable, par le transhumanisme d'abord puis par un biais plus radical : le ghostage complet des esprits humains.

**Marie Jourdain** : héroïne issue du public, première utilisatrice cobaye de l'aPhone Z, morte-vivante issue de la société civile. Très vite, Marie se retrouve privée de sa mémoire originelle et sujette à manipulations. Devenue mère, elle voit son nouveau-né sacrifié pour le progrès scientifique et finit par... (mais chut !).

**Jimmy** : souriant résentateur de la soirée de lancement de Cloud-IA, il seconde Stéphane Boulot. Suite à un burn-out, il suit des séances de désintoxication nomophobique avant de perdre la vie dans un bête accident. Récupéré par Stéphane, il devient zombie domestique et l'aide à toutes sortes de basses œuvres.

**Cloud-IA** : système d'exploitation gestionnaire de la vie et de la mémoire humaine. Figure divine.

**aPhone Z** : objet connecté servant d'interface entre l'esprit des hommes, leurs corps et Cloud-IA.

**Les Installateurs** : main d'œuvre négligeable mais néanmoins motivée et convaincue, en charge du déploiement du réseau nécessaire au bon fonctionnement de Cloud-IA (7G, 8G, 9G). Leurs corps se dégradent au fil du temps.

**Le Doc** : Médecin légiste en ligne, il poste des tutos visant à la récupération sur cadavres de matériel technologique et de données personnelles. Il réveille par erreur Marie d'entre les morts, effaçant sa mémoire. Il est assisté de **Günther**, geek aux gimmicks inquiétantes, plutôt enclin à la boucherie qu'à la médecine 2.0.

**Les Nomophobes Anonymes** : représentants de l'humanité déglingués par la technologie, en cure.

**L'Avatar de la Mère morte de Marie** : exemple de l'outrecuidance des hommes à vouloir s'affranchir de la mort et de la peine qu'elle cause aux vivants. Figure fantomatique très présente, envoûtante, mais irréelle.

**Les Zombies** : l'avenir, le nouveau monde, ce qu'il reste de la matière organique humaine quand l'esprit s'est dissout (ghosté) dans le Cloud. Matières organiques en décomposition, zonant sans espoir de survie.

**Claudia** : mère de Stéphane Boulot, décédée en lui donnant la vie, inspiratrice de Cloud-IA.



# Propos

Nous souhaitons, à notre humble mesure, participer à **faire rentrer dans le domaine de la santé publique la question de nos rapports au smartphone et celle des risques liés au déploiement de la 5G** en France et en Europe.

De tous temps, l'Humanité a évolué avec ses outils, passant des paliers possiblement qualifiables de *révolutions*. Nous parlons bien sûr aujourd'hui d'internet et, par synecdoque, du **smartphone : ce téléphone intelligent qui nous dispense de l'être**. Le genre humain est en train de muter, il est aux portes du transhumanisme. Notre rapport au réel, aux autres, à nous mêmes, au savoir, à la mémoire, à l'ennui, au travail, à la créativité, au langage... **Tout a changé depuis 2007**, date à laquelle Steve Jobs (jeans, lunettes et baskets au pieds) a présenté au monde ce qu'il appelait - à juste titre - une révolution. Dix ans plus tard, en mars 2018, l'O.M.S. classait l'addiction aux jeux vidéo comme une maladie. Nous sommes convaincus qu'elle est bien moins répandue que la **«nomophobie»** : la peur de se retrouver sans son téléphone portable, d'être privé d'une connexion internet permanente et mobile, de ne pas pouvoir appeler ou être appelé n'importe où, de ne pas avoir accès à son GPS ni même à l'heure...

**Nous vivons aujourd'hui dans un monde où une société entière baisse la tête.** Pour des femmes et des hommes de théâtre, cette posture physique ne saurait être anodine. **Associer «téléphone» et «zombie» est une équation banale**, qui parle à tous et qui est même devenue un mot, **«smombie»**, issue de la contraction entre «smartphone» et «zombie». Pour nous, qui défendons un théâtre populaire et engagé, la popularisation de cette image mentale est une triple opportunité : celle de pouvoir faire passer un message clair et urgent, celle de pouvoir réinviter les plus jeunes au théâtre pour évoquer un sujet qui leur parle au plus haut degré et enfin celle de pouvoir écrire une dystopie hallucinée surfant sur un pré-acquis qui fait partie de l'imagerie populaire. Il s'agit pour nous d'évoquer sans chichi ni moralisme les enjeux liés à cet outil désormais au cœur de notre époque, en les recentrant autour de **la notion d'esclavagisme induite par la figure du Zombi originelle** (celle d'Haïti et du Bénin plutôt que celle d'Hollywood - voir ci-après). **Jouer avec le théâtre d'horreur pour choquer les esprits** fait partie du contrat que nous proposons aux spectateurs.

En effet, s'il est **un sujet de santé publique majeur** dont on parle peu ou mal et qui nécessiterait pourtant la mise en place d'une politique pédagogique d'utilisation critique, le voici tout désigné. Pour s'amuser un peu, listons ensemble quelques «symptômes» observés par nombre de spécialistes : très forte addiction, dépression, tumeurs au cerveau, cancers, cyber-harcèlement et violence virale anonyme, troubles du comportement, troubles du sommeil, troubles sociaux (repli sur soi, confusion avec le virtuel), maladies rhumatologiques et ophtalmiques, exposition d'enfants à toutes sortes de contenus violents, baisse des capacités mémorielles et cérébrales, mort par accidents, dislocation familiale... Quant aux **risques potentiels liés au développement imminent de la 5G**, nous ne ferons ici qu'indiquer qu'aucune étude sanitaire n'a pu aboutir mais qu'en revanche sa mise-en-service est en France prévue pour décembre 2020 dans 10 villes-tests.

A cela, s'ajoute une autre dimension, plus politique. Le smartphone est également, et peut-être avant tout, **le complice indispensable du capitalisme de surveillance**, étape parmi d'autres vers la surveillance absolue. Le «téléphone intelligent» peut être perçu comme un parfait mouchard et comme un objet de manipulation des masses et des individus. **Un gentil glissement de nos sociétés démocratiques vers un inconnu douteux, le tout en douceur et de notre plein gré.** Sommes-nous devenus «de vrais abrutis» (pour citer Mark Zuckerberg dans un e-mail récemment dévoilé) ?...

**ZOMBIES est né le 20 septembre 2019.** Nous avons alors un besoin de nous confronter à différents publics pour aboutir notre écriture et sentir comment résonnaient certaines séquences, notamment les parties les plus interactives du spectacle. Nous avons ainsi testé une première version auprès de publics volontairement choisis pour leur diversité : Paris, Région, Suisse, Belgique et enfin quelques scolaires. Ces premières rencontres nous ont laissé penser que **l'ère du temps n'est pas seulement à la zombification passive du citoyen-consommateur mais peut-être aussi au réveil des consciences et au puissant désir de sortir du virtuel. Peut-être le théâtre en est-il un remède ? En tous cas, il est le lieu idéal pour évoquer notre sujet.**

Nous nous plaçons en lanceurs d'alerte, notamment auprès des jeunes nés après 2008. A l'automne 2019, nous avons donné quelques **représentations scolaires ainsi que deux stages** danse-théâtre, qui ont donné lieu à deux créations par les adolescents. Ce public est radicalement sensible à cette thématique et au traitement référentiel que nous proposons et qui leur parle : «jouer au Zombi» fait appel à un imaginaire partagé et permet une immédiate mise en jeu du corps. Ces expériences émouvantes nous ont confirmé **l'enjeu crucial qui nous engage auprès des jeunes populations.**



# Direction Artistique

Nous souhaitons que les spectateurs changent de regard sur leur smartphone et qu'ils finissent par en avoir peur. Non pour les hanter par des visions de cauchemars mais pour les dés-hanter de ce qui les vampirise déjà - si toutefois le théâtre conserve ce pouvoir de changer le monde. Par le mystère, la peur, le rire, la tendresse, l'étrangeté, l'horreur.

J'ai rêvé ce spectacle comme un trou noir. Je ressens depuis longtemps la nécessité de travailler dans la sensualité des êtres, de construire avec la lumière, les énergies et le temps, de chercher par l'errance ou la trouvaille et me laisser émerveiller par ce que je n'avais d'abord pas vu ni pensé. J'ai foi en la puissance et la beauté des instants que nous ne comprenons pas de prime abord. C'est la raison pour laquelle j'ai privilégié le plateau au stylo, me permettant un lâcher prise si ce n'est un laisser-aller... Comme pour rejoindre le sujet : un moyen de dériver vers une sorte d'hypnose collective.

A l'évidence, travailler sur les figures du Zombi(e), c'est travailler sur le décérébrage de l'homme, sur l'homme-instinct, l'homme esclave, l'homme animal. Il nous a donc fallu nous aussi nous faire péter la caboche et retrouver une animalité créative. Nous nous attachons à faire sauter par cette méthode un certain nombre d'évidences pour retrouver un regard étonné sur le monde, sur le théâtre et sur l'acteur. Rechercher un mystère en pensant le spectacle comme une symphonie plutôt qu'une fable, comme un rêve éveillé plutôt qu'un argument, comme un rite plutôt qu'un produit. Pour trouver nos zombies, il nous a fallu écrire en états. Se faire idiots. Se faire jouets. Pour sortir du théâtre et le reconvoquer. L'évidence veut que ce spectacle se nourrisse de l'acteur aussi bien que des hasards et des jeux que permet aujourd'hui la technologie : vidéo-projections, mixage et larsens en direct, dialogues SMS, FaceTimes interposés, etc. Cette manière d'écrire a nécessité une constante mise à l'épreuve, une confrontation avec le réel : comment les acteurs dialoguent-ils par téléphone ? le dialogue acteur-écran est-il juste ? trop fort ? peut-on improviser avec une machine ?...

*Zombies* épouse une forme hybride, monstrueuse, composite, à l'image du sujet que nous traitons : mêlant bien sûr acteurs et technologies, humour et drame, chair et vidéo, texte et images, cris et silences. Comme un choc théâtral s'apparentant à un cauchemar symphonique. Un spectacle mutant. L'esthétique globale du spectacle est construite sur la notion de métamorphose. Un crescendo partant d'un théâtre simple, adressé et naturaliste qui évolue jusqu'à une apocalypse d'argile et une cathédrale d'images qui rappelle davantage le monde de la performance. Le rapport au public évolue de la même manière. Quelque chose comme un piège qui se referme.

Le rythme est la clef de cet envoûtement programmé. Nous avons à ce niveau mené un travail dramaturgique que j'aime penser musical : silences, monologues, discours, distorsions temporelles, corps hystériques, interaction avec le public, vidéo-projections, «bugs», transes, accélérations, passages du jeu au non jeu,... Le tout bercé voire orchestré par la voix et la figure déifiée de Cloud-IA à laquelle nos personnages obéissent et qu'ils questionnent comme une sorte d'oracle.

La question de la perte de notre humanité et de nos identités est au cœur du spectacle. Nous avons travaillé sur le masque, décliné sous différentes formes : filtres Snapchat et morphing, argile (masque mouvant), avatars numériques, masques durs (masques à gaz ou masques artisanaux de type tribal), masques commerciaux (type Anonymous, Superman...), déformation par des élastiques, personnages apparaissant par réalité augmentée.

La scénographie est minimale : un iPhone géant au centre du plateau, telle une stelle. La plupart des jeux de projections se font par le truchement d'un tulle noir qui compose l'écran du-dit téléphone géant, et qui nous permet de jouer des scènes entières par transparence : apparaître derrière et à travers les projections. Ces échanges ayant lieu par smartphones interposés dans un même espace clos, il en résulte une acoustique très particulière faite d'échos, de décalages et de larsens, que nous mixons en direct. Nous travaillons également à utiliser nos smartphones comme des contrôleurs auto-amplifiés permettant de générer eux mêmes des sons selon leur mouvement dans l'espace et depuis le plateau.

Nous avons toujours travaillé un rapport au public particulier, tenant radicalement aux concepts de surprise, de présent et d'être ensemble. Mise-en-fiction à vue, faux bords plateaux, dialogues avec le public, déconstruction de l'illusion, rôles confiés aux spectateurs, refus de l'illusion. Il m'a semblé évident qu'avec *Zombies*, ce jeu de dialogue non conventionnel avec le public devait se perpétuer à travers nos smartphones. Dans ce spectacle, les spectateurs seront priés de garder leurs téléphones allumés. Une manière de leur parler au présent, mais par écrans interposés, comme un cinquième mur à qui manquerait le quatrième.

Alexandre Moisescot



# Extrait / 1

Maman ?... Tu m'entends ?

- *Ma chérie.*

Tu es où Maman ?

-*Oui ma chérie je t'entends.*

Tu es où ?

*Mon ange.*

Tu me manques Maman.

*Je suis là.*

Je pense à toi tous les jours, tu sais. Des fois je t'appelle. Je t'envoie des textos. Tu les reçois ?

*Oui mon ange. Et bien plus encore.*

Tu es où Maman ? C'est comment là-bas ?

*Je suis là ma chérie. Ne pleurs pas.*

Je pleurs pas. (Elle se masque via un «selfie filter» de Snapchat). J'aime quand tu souris, Maman. Tu sais, il y a des choses, qui s'effacent et je sais plus bien où les trouver. Je cherche en moi, mais je retrouve pas tout. Des morceaux. Je sais plus où je les ai rangés. Des bouts qui en remplacent d'autres. Des bouts de toi. Tu vois ? J'ai peur d'oublier. Je ne sais plus ce qui est vrai ou ce que j'ai mis dans ma tête toute seule ou que j'ai abimé. Tu comprends ?

*Tout reviendra, tu verras. Tout est là.*

Comment tu vas Maman ? Tu es avec Papa ? Tu es seule ? Est-ce que tu vois des gens ? Est-ce que tu danses ?

*.... la musique, oui.*

Maman ?

*Je t'aime ma chérie.*

Moi aussi, je t'aime. J'ai bientôt plus de batterie.

...

j'ai plus de batterie. Maman !

PUB «ALIVE AGAIN» : Les personnes que vous aimez, pour toujours à vos côtés. ALIVE AGAIN.

# Extrait / 2

*Le Théâtre est totalement allumé. Lumières de services. Adresse aux spectateurs.*

**Jimmy :** Merci. Je sais que je ne suis pas le seul à me battre. Et je ne veux pas de... Je... Pardonnez-moi. Je voudrais apporter ici une parole positive. Depuis maintenant 28 jours, je... j'ai appliqué à la lettre la première étape du protocole de désintoxication, je suis assez fier de vous dire que j'ai tenu le coup, même si ça n'a pas toujours été si facile, d'autant que chez Infinity je travaillais avec... tout le temps. Les 28 mn de déconnexion intermittente quotidienne m'ont permis d'y voir plus clair dans ma vie et ... je... je suis heureux maintenant. Je crois. Je sens arriver la métamorphose. Il me faut trouver la force d'accepter ce que je ne peux pas changer, le courage de changer ce que je peux et la sagesse de faire la différence. Merci.

*Applaudissement*

**Voix numérique de Cloud-IA :** Un témoignage déchirant. Merci. Quelqu'un d'autre ?

# Extrait / 3

MARIE se réveille après la dissection partielle de son corps.

VOIX OFF : Allo ? (temps long) Allo ?

MARIE : Allo ?

VOIX OFF : Vous avez lancé la procédure d'urgence ?

MARIE : ... Je sais pas.

VOIX OFF : Bien madame. Qu'est-ce qui vous arrive ?

MARIE : J'ai froid, y a du sang. Je crois qu'il y a eu un accident.

VOIX OFF : Très bien. Pourriez vous décliner les identités des personnes touchées.

MARIE : Y a que moi. J'ai mon téléphone.

VOIX OFF : Votre numéro de téléphone ?

MARIE : Oui... 06 08 94 11 53.

VOIX OFF : Vous êtes Madame Marie Jourdain.

MARIE : Marie... ?

VOIX OFF : Marie Jourdain. C'est bien vous ?

MARIE : Marie Jourdain... Oui. D'accord.

VOIX OFF : Etes-vous blessée Marie Jourdain ?

MARIE : Je sais pas. j'ai mon téléphone, c'est tout. C'est tout ce que j'ai.

VOIX OFF : Ah, je vois. On enclenche une procédure de décompensation nomophobique aiguë. Géolocalisation d'urgence. On vous envoie une voiture tout de suite, ne bougez pas madame.

MARIE : D'accord.

VOIX OFF : Si vous avez été satisfaite de notre prestation merci de répondre à notre questionnaire de satisfaction.

# Extrait / 4

MARIE : Où est bébé ? Il me manque. Tu me manques, mon bébé, je veux t'avoir près de moi. Je veux te réchauffer, t'embrasser, te donner mon sein. Il fait froid. Tu as besoin d'une couverture. Je veux te câliner te manger te prendre dans mes bras te mettre au chaud près de moi dans mon ventre. Je vais t'avaler et tu seras au chaud, tu seras en sécurité je serai toujours près de toi et de moi. Où es bébé ? Rends-moi mon bébé ! La vie n'est qu'un souffle. Sans lui je ne sais pas respirer. Je disparaîs. Rends-moi mon bébé Stéphane Boulot, rend moi mon corps, rends-moi, fais-moi, je veux sentir le vent sur mon visage et le soleil brûler ma peau et l'odeur... Je ne suis pas heureuse car je n'ai pas de chien. Pourquoi tu ne veux pas me donner un petit chien mignon avec la langue qui pend et un petit collier avec son nom dessus ? Stéphane Boulot. Pourquoi je suis ? Pourquoi tu caches mon bébé ? Pourquoi veux-tu devenir Dieu ? Ta maman ne t'aimait pas ? Où est ta maman ? Où es ton papa ? Qui es-tu ? Je ne vous connais pas. Rendez-moi mon enfant. Il est à moi. Maison, dis à cet homme de partir. Je ne me sens pas en sécurité. Je ne l'aime pas, il me dégoûte. Je ne peux pas le regarder. Montre-moi la nature verdoyante. Montre-moi un volcan en éruption, une cascade, une fourmilière en activité. Montre-moi l'orage. Les poissons qui tombent du ciel. Les abysses. Maison, emmène-moi avec bébé dans les abysses à côté des poissons géants. Pourquoi je ne peux pas nager avec les dauphins ? Tu avais dit que tu me donnerais un monde merveilleux où tout serait possible et tu as menti. Pourquoi m'as-tu menti ? Ta maman ne t'aimait pas ? Ma maman m'aimait. J'aime bébé. Où sont les étoiles ? Je suis remplie de moisissure, je suis sale pour toujours, on ne peut pas nettoyer. Je veux vomir mais je ne peux pas. Je ne dors pas je ferme les yeux. Je suis une morte-vivante. Maman. Je suis sans ombre. Je comprends tout. Stéphane, mon chéri. Est-ce que c'est la vie ? Est-ce que c'est le rêve de Marie Jourdain ? C'est une belle journée. Je suis heureuse d'être auprès de toi. Donne-moi les dauphins, donne-moi le parfum des orchidées, donne-moi l'odeur du gâteau aux pommes, donne-moi le plaisir d'écouter de la musique, la beauté du silence. J'aimerais avoir plus de temps pour moi. Apprendre une langue étrangère, la poterie, l'astrophysique, me balader avec des copines, faire du jardinage. Par exemple. Ça ne te dérangerait pas ? Donne-moi le vide, Stéphane.



# Actions de Médiation

Nous considérons ce spectacle comme un outil, qui fait de nous des lanceurs d'alerte sur un sujet crucial, au cœur de notre temps, et qui devrait relever de la santé publique à plusieurs niveaux : social, sanitaire et biologique, écologique, économique, psychologique et politique. L'idée de *ZOMBIES* est née de discussion avec des professeurs de lycée nous livrant leur désarroi face à la fascination quasi-hypnotique de leurs élèves pour la « Lumière Bleue ». Ainsi, dès le début, notre souci premier était de pouvoir nous adresser aux jeunes générations, moins critiques et particulièrement exposées au phénomène de l'hyper-connectivité, en passant par une forme théâtrale innovante et susceptible de les intéresser. En plus du thème du smartphone, le prisme de la culture « zombie » nous a semblé tout à fait pertinent pour cela.



*Stage de 5 jours au Cirque Komono avec la ville de La Teste de Buch*

**.TOUS LES MODULES SONT ENVISAGEABLES SEPARÉMENT.**

**/modules d'intervention ponctuel, week-end de stage, une semaine d'atelier, ou projet sur plusieurs mois/**

## **Stade 1 / Après le spectacle : Bord Plateau (30 mn à 1h)**

Il s'agit d'une rencontre simple entre public et acteurs, au bord du plateau, à peine la représentation scolaire terminée. C'est un moment d'échange informel qui fait du bien aux deux parties : la compagnie et ses otages... Si ce genre de séances ne nécessite aucune préparation particulière, il se révèle la plupart du temps riche et cocasse, le tout dans la décontraction et la démythification. Il est à noter que les acteurs n'ont pas le temps de se laver avant ce temps de questions-réponses, ce qui donne un résultat sympathique et moins scolaire (les acteurs étant couverts d'argile). Nous optons pour une méthodologie issue des principes de « L'école du Spectateur » : nous renvoyons souvent les questions aux enfants eux-mêmes, les uns répondant aux autres. Ces moments privilégiés d'échange se sont avérés particulièrement émouvants, donnant souvent lieu à des confidences et des témoignages personnels forts.

## **Stade 2 / La Keynote et son Kit Survivaliste / (1h à 2h)**

Une séance de prévention informative autant que ludique, à l'aide d'un PowerPoint i-Tech volontairement défaillant et de multiples «accidents» de réseau. Il nous a en effet semblé important de pouvoir rire des chiffres souvent très inquiétants que nous présentons afin de ne pas choquer par des propos trop violents : désamorcer. Nous finissons cette séance par une présentation de quelques conseils au quotidien pour savoir vivre avec et sans son téléphone portable, un peu comme un kit survivaliste.

### **Stade 3 / Atelier d'écriture 2.0 / (1h à 3h)**

Nous avons comme compagnie l'habitude d'écrire sur 2 modes que nous confrontons : la table et le plateau. L'originalité de cet atelier est que nous solliciterons pour écrire les téléphones des élèves, si cela est possible : jeux de SMS, Snapchat, FaceBook, Instagram, appels téléphoniques, enregistrements au dictaphone, slams... L'atelier peut donner lieu à un recueil de poèmes et de textes, à l'écriture de saynettes et à la publication multimédia des productions des élèves. Nous traiterons ici le smartphone comme sujet de base mais explorerons également la figure du Zombie et ses différentes fonctions : le malade, l'étranger, l'opprimé, le mort, l'Autre.

### **Stade 4 / Théâtre Forum / (2h à 4h)**

Il s'agit ici d'utiliser les méthodes du Théâtre Forum (théorisé par Augusto Boal) : techniques de théâtre participatives qui visent à la conscientisation et à l'information de populations « opprimées » d'une façon ou d'une autre. Nous développerons ici du jeu autour de situations concrètes, vécues par les adolescents dans leur quotidien autour du téléphone : quelle place prend-il dans leur vie ? à la maison ? dans la cour ? dans la rue ? quid du cyber-harcèlement ? Le Théâtre Forum est souvent basé sur l'idée de rejouer des situations vécues et de convier le public (ou la classe) à intervenir à des moments clés où il pense pouvoir dire ou faire quelque chose qui modifierait le cours des événements. Ces situations sont ici envisageables en tant que situations virtuelles, à distance.

### **Stade 5 / Histoire Non-Scolaire et Conventions du Théâtre / (1h à 2h)**

Formés à l'École du Théâtre National de Chaillot, haut lieu du Théâtre National Populaire, nous-mêmes fondateurs d'une troupe et en charge d'un théâtre (le LIT, à Rivesaltes), c'est toujours un plaisir pour nous de transmettre l'Histoire du Théâtre, d'en expliquer ses codes et conventions, de faire découvrir sa langue (issue de la Marine), d'en dévoiler les secrets, le quotidien des métiers qui le font, les grandes et petites figures d'hier, ceux qui font le théâtre d'aujourd'hui... Chaque fois, les jeunes se montrent curieux et attentifs, ayant soif de décrypter un métier qui les intrigue. Cette séance, animée par un membre de la Compagnie est recommandée pour les 2ndes et les 1ères.

### **Stade 6 / Séance d'interprétation : Trouve ton Zombie / (2h à 4h)**

Ce module est tourné vers le corps, l'écoute, le groupe, la danse, le lâcher prise et le jeu. « Trouver son clown » est une formule répandue dans l'art théâtral et clownesque, chaque interprète ayant effectivement un clown à lui, sorte de double de lui-même doté d'un nez et tourné vers l'enfance. Nous reprenons volontiers cette expression version Zombie. C'est en effet ainsi que nous avons travaillé pour notre propre spectacle. Car si tout le monde a en tête les Zombies de Romero ou d'Hollywood, il y a en vérité plusieurs styles de zombies, et plusieurs cultures du Zombi(e) : béninois, haïtien, vaudou, des zombies rapides, invisibles, solitaires ou chassant en meutes... Nous travaillerons sur les notions de métamorphose, de pourrissement progressif, de contamination, d'effet de masse et nous aborderons également l'Histoire de la figure du Zombi(e) à travers le Monde.

### **Stade 7 / Ecriture et Création d'une ou plusieurs pièces de théâtre / (6h à 48h)**

Engager les élèves dans un vrai processus créatif, les faire accoucher d'un spectacle à eux, écrit collectivement tout au long d'exercices individuels et collectifs encadrés par des professionnels du spectacle sur un sujet de leur quotidien, relevant pour nous de la santé publique. Nous avons déjà, et à plusieurs reprises, élaboré ce type de projet, plus ambitieux mais extraordinairement efficace en qui concerne l'initiation au théâtre, le développement de l'expression artistique, la sensibilisation au sujet et la cohésion d'un groupe. Tout change avec le théâtre : les liens se resserrent, les peurs s'effacent, les élèves se révèlent et souvent ceux qui se dévoilent ne sont pas les meilleurs scolairement ni les plus à l'aise. Nous avons déjà mené ce type de projet avec des publics empêchés et ce fut des expériences puissantes et très émouvantes. Le sujet du smartphone parle à ces adolescents puisqu'il régit leur présent et régira leur futur. Le traitement du prisme « zombie » leur parle également et permet, très vite, de les mettre en situation de jeu (tenue du corps, scènes de tension, sens de l'image). C'est pourquoi nous sommes avec ces outils thématiques et cette pédagogie particulière parvenus en quelques jours à créer de vrais spectacles.

### **Stade 8 / Possibilité de Restitutions et d'Echanges pour les établissements scolaires**

En 2008, nous avons bâti un grand projet pédagogique avec 8 classes d'un même lycée, encadrée chacune par deux acteurs. Chaque classe passait par les mêmes processus et les mêmes sujets et devait accoucher d'une courte création théâtrale. Puis nous avons réuni toutes les classes dans le même théâtre et, chacune leur tour, présentaient leur spectacle aux autres classes qui découvraient ce qu'avaient fait les autres. Nous aimerions pouvoir imaginer renouveler cette opération, qui n'a jamais été gâchée par un esprit de compétition mais au contraire par un sentiment joyeux de partage et de communion au présent : ce qu'est le théâtre.

# Quelques Chiffres

## smartphone

- 40% des Français répondent à leur téléphone aux toilettes
- Une personne déverrouille son téléphone en moyenne 110 fois par jour
- 50% des sondés regardent leur téléphone sans raison après s'être réveillés la nuit
- 65% des Français sont connectés au restaurant
- 15% des sondés interrompent une partie de sexe pour décrocher leur téléphone
- 54% des Français consultent leur téléphone pendant qu'ils regardent la télévision
- 38% des Français sont connectés en traversant la rue
- 7% des Français estiment avoir déjà perdu leur travail à cause de leur addiction au téléphone
- 58% des sondés avouent être accro au téléphone
- 3,6 milliards de gigaoctets sont consommés en France sur les réseaux mobiles en 2019.
- En 2013, le monde comptait plus de détenteurs de téléphones mobiles (5,1 milliards d'individus) que de personnes ayant une brosse à dent (4,2 milliards).

*source : Le Monde, FranceBleu et le Soir*

## 5G ?

- «Ca ira sûrement jusqu'aux liaisons cutanées mais...» // 26 février 2020 // **Hyperlien: CLIC !** Emission «La Tête au Carré» sur France Inter avec Olivier Merckel, chef d'évaluation des risques liés aux nouvelles technologies à l'ANSES (l'Agence nationale de sécurité sanitaire)
- La 5G sera testée dans 9 métropoles françaises avant 2021 : Bordeaux, Nantes, Grenoble, Douai, Le Havre, Saint-Etienne, Lille, Montpellier et Lyon.
- Le cabinet anglais IHS Markit évalue à 12,3 trillions, autrement dit plus de 12.000 milliards de dollars, l'apport de la 5G à l'économie mondiale en 2035. « C'est presque l'équivalent de la consommation américaine en 2016 et plus que celle de la Chine, du Japon, de l'Allemagne, du Royaume-Uni et de la France combinés, l'an dernier », souligne l'étude.
- La 5G fournira environ 50 fois le débit de la 4G actuelle en utilisant des ondes centimétriques (3,5GHz) et millimétriques (lorsque la phase de déploiement utilisera les fréquences de la bande 26GHz). Les antennes émettrices et réceptrices, incorporées dans les futurs téléphones 5G, auront une puissance effective de 20 Watts, soit 10 fois supérieure à celle des téléphones actuels. Selon les fréquences utilisées, de très nombreuses antennes-relais seront placées tous les 50-100m, discrètement implantées à faible hauteur, sur les trottoirs et le mobilier urbain.
- 20 000 nouveaux satellites, regroupés en basse et moyenne orbite, couvriront l'ensemble de la terre de puissants faisceaux d'ondes électromagnétiques focalisés et orientables.

*source : IHS Markit, Wikipedia, Robins des Toits, France Inter*



# De quoi «ZOMBIE» est-il le nom ?

Avec «Les Fantoques», «Sans Déconner», «Visions» ou encore «La Maison des Morts», la Cie Gérard Gérard a déjà maintes fois joué les morts. Les fantômes, les revenants, les morts-vivants, les morts tout court font partie de la galerie de nos personnages depuis le début. C'est donc avec une certaine cohérence que nous finissons par nous pencher sur le cas très spécifique du zombie. Afin d'exploiter cette figure pour raconter nos histoires et « dire » le monde d'aujourd'hui et quelques unes de ses potentielles dérives. Ce qui est, jusqu'à une certaine époque - disons avant son succès mainstream, l'une des raisons d'être du zombie.

Les zombies, les rôdeurs, les affamés, ces corps sans âmes en mouvement, sont entrés depuis un certains temps déjà dans un coin du mental de tous ceux qui sont, de près où de loin, atteints par la pop culture. Depuis leurs origines vaudoues (où il s'agit au départ de personnes coupables de méfaits, condamnées par la loi magico-religieuse de l'île d'Haïti aux travaux forcés, **privées de conscience** par le pouvoir d'une poudre mystérieuse, après avoir été mises en terre puis ressorties) aux apocalypses zombie (où ils deviennent la nouvelle espèce dominante) ils n'ont cessé de nourrir l'imaginaire populaire autant que l'underground. À un point tel qu'une agence gouvernementale américaine de santé et de sécurité a publié en 2011 une campagne de sensibilisation expliquant comment se comporter en cas d'invasion zombie. Et l'association « Zombi Squad », bien réelle, continue de former les gens internationalement à la résistance et à la survie dans de telles situations.

On trouve des traces de la notion de mort vivant dans certains écrits bibliques, comme celui de squelettes réanimés dans le livre d'Ezéchiel, ou dans la dépouille de Lazare que Jésus ramène à la vie. Plus tard, au Moyen Âge, se développe la mode d'un retour de morts-vivants avec le thème des danses macabres, faisant suite aux désastres des famines et des pestes.

Le mot « Zombi » apparaît pour la première fois en 1697 dans un roman français titré *Le Zombi du Grand Pérou ou la Comtesse de Cocagne*. Il est une dérivation du mot haïtien « Enzombi » signifiant la face cachée de dieu. Historiquement **le mythe du zombi vaudou aurait été créé par les anciens esclaves de l'île devenus eux-mêmes capables de créer des esclaves** (pour punir et exploiter ceux qu'ils jugeaient infâmes).

La création, dans le monde occidental, du phénomène remonte à 1928 avec la publication d'un ouvrage de William Seabrook, *L'île Magique*, explorant les thèmes de la magie vaudou haïtienne. L'ouvrage fut adapté à Broadway en 1932 puis porté à l'écran sous le titre *White Zombie*, dans la foulée d'autres films fantastiques tels *Dracula*, *Frankeinstein* et *Dr Jekyll*, joués par Bela Lugosi, la vedette du genre à l'époque. Beaucoup d'autres films suivront, et bien qu'édulcoré, **cette figure d'esclave représente le travailleur de base, corvéable à merci, que le capitalisme rêve sans âme, sans conscience, sans pensée**, sans syndicat, nécessaire aux rouages de la société. Le zombie devient, sans le savoir, le miroir déformant de la lutte sociale. Il est aussi ceux que l'on oublie, les vieux, les prisonniers, les pauvres, ceux que l'on cache, ceux qui n'ont pas voix au chapitre : **il est le mort social et la figure de l'oppressé**.

Néanmoins il n'existe aucune œuvre de référence, aucun « canon » de départ permettant de définir avec précision ce qu'est le zombie, et chaque auteur ou réalisateur a pu ainsi en faire ce qu'il voulait sans jamais trahir quoique ce soit. Ainsi on peut l'utiliser à sa guise, en tant que figure monstrueuse, pour dire ce que l'on veut sur la société, sur l'humanité, sur la vie et la mort. Pour autant, en un film, et un seul, en 1968, le zombie a changé de dimension et est entré dans l'ère moderne : « la nuit des morts-vivants » de Romero. Un petit film d'exploitation destiné aux adolescent un peu voyou des drive-in. Du moins en apparence, car très vite on s'aperçoit qu'il propose l'idée que ce ne sont pas toujours les gentils qui gagnent comme on le voit habituellement dans les films hollywoodiens. Puis encore plus promptement les critiques lui attribuent une dimension politique et avance qu'en réalité le film, bien que jouant sur les pulsions primaires de la terreur, est un film sur le racisme et la guerre du viet nam. Le « monstre » devient le reflet des doutes existentiels de l'époque.

Cet essor permettra aux zombies de pénétrer d'autres territoires, et notamment celui de la musique. De nombreux groupes punk rock commencent à s'approprier l'imagerie, notamment dans le psychobilly (the cramps, the me-teors...) qui vouent une fascination étrange pour tout ce qui effraie la bien pensance, tout ce que l'on trouve à la marge et qui dégoûte, encore une fois tout ce que l'on ne veut pas voir, pas sentir, tout ce dont on préférerait ignorer l'existence : la honte, la part sombre de l'humanité, la face cachée de dieu.



Cependant, et on peut s'en étonner, c'est avec une chanson dans un style a priori bien plus détendu que le zombie va faire ses premiers pas dans le mainstream. Le fameux clip de 15 mn *Thriller* de Mickaël Jackson, réalisé par John Landis. Ce vidéo clip rend le genre populaire et permet de toucher au-delà de la niche habituelle des fans de films d'horreur. Le jeu vidéo a également permis l'expansion du zombie. Contrairement à beaucoup d'autres jeux violents on peut tuer le zombie sans états d'âmes puisqu'il est déjà mort. La violence cathartique qu'il permet joue encore une fois sur les instincts primaires et exacerbe nos parts les plus sombres. Le jeu vidéo de zombies offre un défouloir dénué de scrupules. Avec le nazi, il devient la seule autre forme humaine que l'on peut assassiner sans remords. Certains jeux s'offrent même la jubilation de proposer des nazis zombies.

Au fond, **le zombie nous révèle que notre barbarie est toujours bien présente en nous, que nous soyons le zombie ou le tueur de zombies.** Le zombie nous rappelle que, si l'humanité est capable de s'élever au-dessus de ses plus bas instincts, elle est tout aussi capable de descendre plus bas que la pire bête du monde.

Ces dernières années, le zombie symbolise de plus en plus l'apocalypse, la fin du monde, l'angoisse la plus forte de la société occidentale. La peur du retour à la sauvagerie, à la barbarie, à l'animalité la plus sombre. Et, après l'invasion, l'humanité se réorganise, se recrée avec de nouvelles règles, dans un monde redevenu hostile. Les codes du genre se précisent : Le zombie mord, cherche à dévorer la chair humaine pour se reproduire et contaminer toujours davantage. Des médecins fous, des chercheurs se mettent en quête du remède anti-virus zombie. L'armée crée des zones de confinement pour protéger les populations et lutte contre le monstre à coups de bombes atomiques. Le citoyen lambda prend les armes, beaucoup d'armes, et devient un héros. Des micros sociétés épargnées se créent, s'organisent en inventant de nouvelles gestions politiques adaptées aux circonstances. La fille à moitié dénudée ne crie plus, ne court plus, terrorisée, mais se défend et gère les combattants. Le zombie est devenu la nouvelle espèce dominante.

De nos jours, dans la réalité, dans nos sociétés occidentales plus ou moins stables et prospères, nous continuons de nourrir la peur, l'angoisse de l'autre, du différent, de l'étranger incompréhensible. Et **nos imaginaires se sont habitués à l'esthétique zombie au point de l'associer avec certaines situations du réel. Des hordes, des bandes, des meutes, d'ici où d'ailleurs en quête de nos richesses, de nos confort sont montrées comme autant d'invasisseurs possibles destructeurs de notre monde.** Les migrants, les pauvres, les drogués, les mendiants sont devenus nos zombies dans nos imaginaires et nous oublions qu'ils sont aussi des gens, nous nions leur humanité, tout comme le vaudou la retirait à ces belligérants à coups de poudres magiques. Ce faisant, **nous omettons de nous souvenir que le monstre, quel qu'il soit, est celui qui met en lumière notre part d'ombre. Nous oublions que le zombie est seulement un humain mort-vivant (dans le sens : sans conscience propre, sans réflexion), et qu'il est bien plus facile qu'on ne le pense de sauter le pas et de nous zombifier nous-mêmes. Souvent sans nous en apercevoir. Pour cela il suffirait pourtant de compter le nombre d'heures que nous passons à nous « débrancher le cerveau » pour nous détendre, pour oublier, pour nous soulager, à l'aide de tas d'activités que nous avons pourtant l'illusion de choisir dans la société du divertissement...**



# Technique

**Durée :** 1h15 à 1h20

**Equipe en tournée :** 3 acteurs et 1 régisseur, parfois accompagnés de notre chargée de diffusion.

**Plateau minimum :** 7m x 6m, avec coulisses à cour et jardin. Au moins 4,5m sous plafond.

**Un régisseur** du lieu d'accueil devra seconder celui de la compagnie lors de l'installation, de préférence la veille de la représentation. Une pré-installation technique est toujours la bienvenue.

**Temps d'installation :** 7h. **Temps de répétition avec la technique :** 2h minimum.

La Cie aimerait pouvoir **arriver la veille** pour commencer le montage technique. Dans le cas où ce ne serait pas possible, deux régisseurs du lieu devront seconder celui de la Cie pour le montage.

Une **douche** accessible non loin de la scène, avec de l'eau chaude et un débit normal est absolument nécessaire. Un **espace de nettoyage extérieur**, doté d'un jet d'eau si possible, est à prévoir pour le nettoyage de la bâche.

**Les projections vidéo** sont réalisées par notre vidéo-projecteur (5200 Lumens) qui doit pouvoir être placé au moins à 8m du nez du plateau. Sinon, merci de prévoir un vidéo-projecteur grand angle. La vidéo est une composante essentielle du spectacle, elle nécessite le **noir complet en salle**.

Le spectacle nécessite **une Boîte noire**, avec un sol noir facilement nettoyable (tapis de danse ou parquet noir).

L'installation électrique du lieu devra pouvoir supporter le branchement d'appareils pour une puissance maximale totale de **20 KW**.

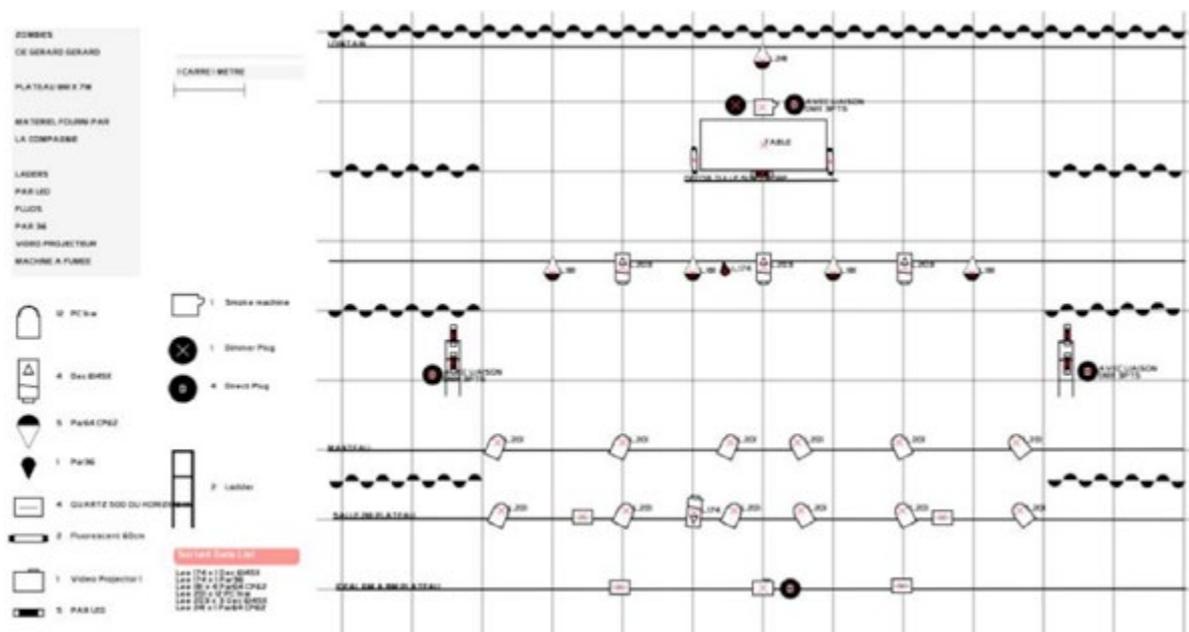
*Vaut contrat :* **une machine à fumée sera utilisée** pour des raisons dramaturgiques importantes. Si besoin, les **détecteurs incendies** devront être déconnectés pour toute la durée du spectacle.

La Cie demande au lieu d'accueil de mettre **également à sa disposition** a minima :

- 4 enceintes, dont une en retour + 1 table de mixage 4 pistes,
- 12 projecteurs, si possible à LED,
- 4 chaises noires non fragiles

## CONTACT

Boris Martin : 06 75 24 62 89 / bistro marin@free.fr





**Presse**



<https://www.franceinter.fr/emissions/carnets-de-campagne/carnets-de-campagne-26-decembre-2012>



### Muriel Sapinho

Elle fait partie de la CGG - Compagnie Gérard Gérard, une troupe de comédiens, en résidence d'implantation au Théâtre des Hautes Rives à Rivesaltes.

<http://www.ciegerardgerard.fr>

### L'équipe

**Philippe Bertrand** Producteur (trice)

**Marie-Christine Thomas** Réalisateur (trice)

**Emmanuelle Fournier** Attaché(e) de production



54 MIN

## La mort vivante (2/4) Zombie or not zombie

29/10/2019

### DOCUMENTAIRES

**LSD, LA SÉRIE DOCUMENTAIRE** par [Perrine Kervran](#)

DU LUNDI AU JEUDI DE 17H03 À 18H, REDIFFUSION CHAQUE SOIR À 23H

Si Hamlet méditant sur le crâne ne sera pas convoqué, en revanche la figure du zombie sera explorée sous toutes les coutures : des effets spéciaux du cinéma aux origines haïtiennes de cette incarnation du mort-vivant, et à ses portées symboliques, pour se poser une question : mais qui dévore qui ?

Avec :

- **Laënnec Hurbon**, anthropologue, directeur de recherches au CNRS, professeur à l'université d'Etat de Port-au-Prince
- **Philippe Charlier**, médecin légiste, anthropologue, directeur de recherches au [Musée du quai Branly - Jacques Chirac](#)
- **Pascal Pinteau**, journaliste et spécialiste des effets spéciaux de cinéma
- **Alexandre Moïse**, metteur en scène du spectacle *Zombies* de la compagnie Gérard Gérard
- **Nicolas Beduneau**, comédien

Merci à Bertrand Bonello pour les extraits de son film *Zombi Child*.

Un documentaire de **Elise Gruau**, réalisé par **Anna Szwarc**

“ « Thriller » de Michael Jackson, est le clip qui a été vu par le plus grand nombre de gens et c'est l'introduction du zombie auprès du très très grand public. C'est un des points de repères dans la culture populaire quand on parle des morts vivants. Pascal Pinteau

Alors que les zombies crèvent l'écran, nous partons en quête des origines de cette propagation.

“ Quand les récits de zombies d'Haïti arrivent par la presse populaire sous les yeux des producteurs de Hollywood, ils décident de faire des films sur les zombies. Pascal Pinteau

Depuis *I walked with a zombie* de Jacques Tourneur en 1932 et *La nuit des morts vivants* de George Romero en 1968, les zombies ont conquis l'Occident et ses salles de cinéma. Les dix saisons de la série *Walking dead*, ainsi que les « zombies walk » organisées dans les grandes villes comme Berlin, Los Angeles ou Paris, montrent la vigueur des zombies pour incarner des scénarios apocalyptiques.

“ La peur panique d'une mort rapide et contagieuse, ça c'est le zombie de Hollywood. Le vrai zombie d'Haïti est un non mort, un mort social. Ce sont des individus exclus de la société. Philippe Charlier

Il faut se tourner vers Haïti pour comprendre les origines du zombie et le fantôme de l'esclavage qui hante l'imaginaire de la culture haïtienne. De Haïti à Hollywood, comment le zombie se métamorphose-t-il ?

“ On voit bien derrière la notion de zombie se profiler l'image de l'esclave. L'idéal du maître, c'est un esclave qui est totalement soumis à la volonté du maître. C'est ce qu'on appelle une image survivante. Laënnec Hurbon

Quand l'inconscient génère des images survivantes, c'est un héritage qu'il faut repenser. Quand passer au travers du miroir peut signifier se regarder enfin dans la glace.

**THÉÂTRE.** La Cie Gérard Gérard présente sa nouvelle création « Zombies ».

# « Un téléphone intelligent nous dispense de l'être »

**L**e 18 octobre à la Fabrika d'Ile-sur-Têt, aura lieu la première représentation dans les P.-O., du spectacle *Zombies*. Dans cette nouvelle création, la Cie Gérard Gérard, basée à Rivesaltes, questionne notre rapport au smartphone et ses conséquences. Entretien édifiant avec Alexandre Moïse, directeur artistique de la compagnie.

### L'idée de départ de « Zombies », c'est quoi ?

C'est faire en sorte qu'à l'issue du spectacle, les gens aient du mal à rallumer leur téléphone (rires) ! Qu'ils aient un rapport plus critique vis-à-vis de leurs pratiques.

### Pourquoi donc ?

Cette nouvelle technologie a bouleversé nos vies en très peu de temps. Avec beaucoup d'effets néfastes.

### C'est-à-dire ?

Pour concevoir ce spectacle, nous nous sommes basés sur les constatations de spécialistes. Les dangers liés à l'utilisation du smartphone ne sont pas toujours conscientisés. Au-delà de l'addiction, il y a de nombreux symptômes physi-



▶ Marie, héroïne d'une société en mutation.

Photo Pamela Maddaleno

ques (troubles du sommeil, de la vision, de la concentration...). Il existe aussi des dangers d'ordre politique comme la géolocalisation, le big data.

### Vous positionnez-vous en « lanceurs d'alerte » ?

D'une certaine manière, oui. Car on voudrait que ce sujet passe dans le domaine de la santé publique. Ce qui n'est pas encore le cas. On se situe

surtout dans l'air du temps mais les choses évoluent vite. D'ailleurs, commence à apparaître un concept marketing sur la responsabilité digitale. C'est aussi pour cela que le spectacle va plus loin : on y aborde le transhumanisme.

### « Une posture d'esclave »

#### À quoi le public doit-il s'attendre ?

C'est la première fois qu'on fait un spectacle plus technologique parce que le sujet nous obligeait à être davantage « geek ». La scénographie est très simple avec, en son centre, un iPhone géant. Il y a du rire, qui permet d'avoir de la distance. Et de l'horreur, avec des images qui évoquent la mort, le revenant, le monstre. C'est un levier important.

À ce propos, pourquoi utilisez-

#### vous la figure du zombie ?

À l'origine, dans la culture haïtienne, les zombies étaient des gens qu'on droguait, qu'on enterrait vivants et qu'on déterrait ensuite pour en faire des esclaves. Quand on regarde son smartphone, on baisse constamment la tête : c'est une posture d'esclave.

#### Ce personnage nous rappelle-t-il aussi que la mort, donc la vie, ce n'est pas du virtuel ?

Un zombie, c'est la chair... La décomposition. Ça nous ramène à notre matérialité, notre fugacité. Le zombie, c'est aussi la figure du décérébré. Tout un tas de capacités mentales dépérissent quand elles ne sont plus sollicitées. Plus nos téléphones sont intelligents (ndlr : smart en anglais), moins nous avons besoin de l'être !

#### Votre public cible ce sont les jeunes générations ?

Au début, c'était notre idée. Mais en présentant le spectacle lors d'étapes de travail, on s'est rendu compte que ce sujet concernait tout le monde. Ceci dit, c'est important de sensibiliser les adolescents qui grandissent dans ce monde-là. Et le zombie parle directement à leur imaginaire.

#### Face à l'avancée des technologies, quel est le pouvoir du théâtre ?

Il n'y a rien de plus pertinent, pour critiquer cette déshumanisation de la société, que le recours au théâtre, lieu de rencontre et d'humain. Plus la société va se dématérialiser, plus les gens vont avoir besoin de se retrouver ensemble, en vrai.

Recueilli par Sylvie Chambon

▶ Infos : [ciegerardgerard.fr](http://ciegerardgerard.fr)

## P.-O. : représentations et atelier

**La Fabrika, Ile-sur-Têt,**  
vendredi 18 octobre à 20 h 30.  
Tarif : 10 €. Rés. 09 83 92 12 46  
- [lafabrika@wanadoo.fr](mailto:lafabrika@wanadoo.fr)

**Palais des Fêtes de Rivesaltes**  
vendredi 25 octobre à 14 h et  
samedi 26 octobre à 20 h 30.  
Tarif : 5 €. Rés. 04 68 64 04 04  
- [palaisdesfetes@rivesaltes.fr](mailto:palaisdesfetes@rivesaltes.fr)

**Théâtre La Vista à Montpellier**  
dimanche 20 octobre à 18 h 30.  
Rés. 04 99 52 99 31 -

[resas@theatrelavista.fr](mailto:resas@theatrelavista.fr)  
**D'autres dates à Paris, en Belgique et en Suisse.**

**Atelier « Zombies »** pour ados avec le Club des jeunes de Rivesaltes du 21 au 24 octobre. Présentation du travail au LIT à Rivesaltes jeudi 24 octobre à 19 h. Rés. 04 68 64 34 93.

**Le 30 octobre,** émission LSD sur France Culture consacrée au spectacle.

# LA GALERIE DU SPECTACLE

Un présentateur hystériquement jovial s'élance vers nous micro à la main, et sonde l'enthousiasme de l'assemblée attentive. Il demande aux spectateurs de lever haut leurs téléphones, tous les téléphones, il veut voir une marée d'écrans danser devant lui – il aura été convenu au début du spectacle que l'on pense bien à *ne pas* éteindre son smartphone. Nous assistons à la soirée de lancement du nouveau *must have* technologique, l'A-phone Z et son système d'intelligence artificielle Cloud IA. C'est la nouvelle création de la compagnie Gérard Gérard, ça s'appelle *Zombies* et ça va nous ôter l'envie du *scrolling* compulsif.

Les morts, les Gérard Gérard les connaissent bien, ils les ont déjà côtoyés par le passé. On pensera par exemple à leur long-métrage *Sans Déconner*, réalisé par Alexandre Moïse, qui mettait en scène la disparition brutale d'un jeune couple, le jour de leurs noces. Mais là où les fiancés de *Sans Déconner* se cherchaient à tâtons à travers les limbes, armés de tout leur amour ; là où la poésie voulait encore nous faire espérer, nous ne conservons plus ici que l'aspect froid, cérébral et glauque. La mort devient un événement concret, quantifiable et indésirable ; une nuisance logistique ultime que l'on se doit de court-circuiter. "La mort n'est pas la dernière fin, il nous reste à mourir chez les autres" disait Alberto Guillen. "On est connecté" nous dit aujourd'hui la technologie. Esprit start-up hallucinée contre métempycose, inspiration transhumaniste contre essence éphémère de l'existence : inlassablement, la pièce nous ramènera à la réalité crue d'une société d'où tout merveilleux a été banni.

L'incarnation de ce cynisme extrême et somme toute terriblement actuel se fait dans le personnage de Stéphane Boulot, sorte de Steve Jobs en chemise blanche pour lequel un monde inacceptable ne peut qu'être sauvé par la 5G (et plus, nous dit la pièce). Science sans conscience... et on connaît la suite de l'adage. Marie, spectatrice-cobaye tirée au sort pour expérimenter le nouvel A-phone Z sera la première à pâtir des délires visionnaires du créateur, ce qui lui coûtera non seulement la vie mais surtout son droit à la déconnexion.

Chez les Gérard Gérard, le titre est souvent un moyen d'affirmer une filiation, le cadre de référence dans lequel la compagnie s'inscrit. Une de leurs précédentes – et savoureuses – créations s'intitulait *SurMâle(s)*, renvoyant au roman *Le Surréalisme* d'Alfred Jarry. Ici, on sort de la littérature pour se diriger vers une culture davantage mainstream, *Zombies* étant – au delà d'une figure du cinéma de genre régulièrement convoquée aujourd'hui – le titre d'un film de Georges Romero, maître en la matière. Autrement nommé *Le crépuscule des morts-vivants*, ce film de 1978 continue aujourd'hui encore à marquer les esprits\*, notamment en raison de son lieu de tournage significatif, les hordes de zombies affamés déambulant dans les couloirs d'un centre commercial. Chez Romero la figure du zombie est celle du consommateur passif et abruti d'injonctions, qui n'est plus animé que par un désir dévorant et dénué de toute motivation véritable. Cette dévoration boulimique et irraisonnée des chairs est, dans la cinématographie de Romero, la métaphore du système consumériste. Le zombie devenant outil de dénonciation dans une Amérique des 70's où la société de consommation allait croissante – et rencontrait, à l'époque, un engouement généralisé.

Convoquer Romero pour les Gérard Gérard revient ici à annoncer la tonalité à venir, la pièce se voulant une dénonciation de nos rapports avides aux smartphones, ces écrans qui ont réponse à tout, ne quittent pas nos poches ou notre paume et font office de béquille, d'ami, et presque d'extensions de nous-même. Mais si la pièce nous désigne, accusatrice, en tant que zombies dépendants et avilis, elle n'en demeure heureusement pas là. Les rapports de force entre classes sociales sont clairement abordés, désignant par là les initiateurs de nos désirs zombifiants : ici Stéphane Boulot est le visionnaire tout puissant de la Silicon Valley qui impose sa version du monde à l'ensemble d'une humanité en quête de miracles. Cette humanité sera sobrement incarnée par le personnage de Marie, archétype de la Mme Tout-le-monde, consommatrice parmi d'autres, que Stéphane Boulot manipulera (mentalement et physiquement) à de nombreuses reprises ; et par celui de Jimmy, présentateur de la scène d'introduction et employé de Stéphane, engageant au quotidien sa santé (mentale, physique) pour accomplir les visions du maître. Toute la violence dissimulée d'un système oppressif « soft » est ici mise en lumière à travers la dégénérescence des corps et des esprits qui mutent, pourrissent, régressent vers l'état de bouse humaine délaissée par l'âme, l'esprit, le traitement de l'information et même le langage.

C'est une des conditions du capitalisme : pour faire miroiter les merveilles d'un objet tout-puissant au design épuré, il faut accepter que des populations soient soumises à la mise en place de ce même objet (en assemblant le produit en usines, en acceptant un job délocalisé au service d'assistance technique, en travaillant *pour* l'objet ou en étant inféodé *par* lui dans son usage quotidien). D'un outil au service de l'humain on bascule dans la dépendance à l'objet. La vision d'un idéal étheré de la technologie ne peut exister sans son pendant de corps exténués, abimés, sous-payés. L'un ne peut exister sans l'autre – et vice-versa.

Ici le rapport à la corporéité basse et sale du zombie (le sang, les chairs en putréfaction) dialogue avec son opposé, la virtualité du monde technologique. Crasse, miasmes et borborygmes contre épuration, devenir de pur-esprit confinant au Divin - Marie apparaissant finalement comme une figure de Sainte annonciatrice de l'ère à venir (un peu plus *destroy* que dans la Bible toutefois). Ce que nous dit *Zombies*, c'est que le pur ne peut exister sans le sale : pire encore, que c'est le désir d'épuration qui engendre la crasse et la déliquescence – le sommeil de la raison qui engendre les monstres ?

Le spectacle suit un fil narratif au long cours, à travers la trinité de personnages Stéphane, Marie, Jimmy - le puissant, la citoyenne lambda et l'employé. Mais c'est aussi un spectacle fragmentaire, qui avance par visions successives permettant d'aborder différentes tonalités de jeu, comme autant de sauts dans la temporalité du récit. Cette déconstruction de la narration, la compagnie l'avait déjà travaillée dans *SurMâle(s)* : une diversité de scènes comme autant de réponses à une même question, autant de pistes, autant de possibles. Ici, on passe de l'entrain à la détresse ; d'un tutoriel hilarant expliquant comment bien découper son mort à la présence flottante d'une mère à travers les limbes ; d'une vision d'avenir à la décrépitude ; de personnages construits à des corps boursoufflés et dépersonnalisés, suant, soufflant, suintant, dans un jeu le *drame* pour la performance. Le spectacle avance et évolue, il mute sous nos yeux de façon insidieuse et inquiétante.

*Zombies* n'est certes pas une pièce optimiste. Il est sombre, cru, mais aussi émouvant et follement drôle, car chez les Gérard Gérard, même grave, le rire reste présent.

# Le théâtre Jordi Pere Cerdà en proie aux Zombies

Depuis deux semaines, le théâtre municipal Jordi Pere Cerdà accueille des résidences d'artistes, les premières depuis ses derniers travaux. Désormais, l'écran servira autant d'amphithéâtre aux étudiants de la faculté de droit de Perpignan, que de salle de représentation. Après l'association Boomerang la semaine dernière, c'est la compagnie Gérard Gérard qui s'installe dans le théâtre jusqu'à vendredi.

**G**rouillant de vie, le théâtre municipal Jordi Pere Cerdà est à nouveau habité par une âme artistique. Depuis le 17 février, la compagnie rivesaltes Gérard Gérard s'est emparée de ce lieu de culture de Perpignan pour désosser son dernier spectacle *Zombies*. Ce réquisitoire contre les smartphones et leur addiction, imaginé initialement en septembre dernier, repasse entre les mains ou plutôt les esprits de ses créateurs. Ce samedi à 18 heures, les Gérard Gérard invitent le public à découvrir les nouveautés pensées par les auteurs mais aussi à en débattre, après le spectacle. Alexandre Moïseïscot, membre de la troupe, revient sur le processus de réécriture et sur la découverte de ce théâtre municipal flambant neuf.

## Comment se sont déroulées les retrouvailles avec ce théâtre ?

C'est très particulier car nous avons écrit un spectacle spécialement pour lui en octobre 2013 à l'occasion de son bicentenaire. Avec *Amusez-vous et Bon voyage* on avait rendu hommage



▶ Alexandre Moïseïscot et Boris, de la compagnie Gérard Gérard.



▶ La compagnie Gérard Gérard présente *Zombies*.

Photos Olivier Got

au théâtre à la papa, à l'italienne, à l'ancienne. Pour cette unique représentation, on avait choisi pour sujet des fantômes habitant le théâtre. On revient avec ces souvenirs, mais également avec une nouvelle création sur les nouvelles technologies sur un fond un peu gore, c'est un grand contraste.

**« C'est une création originale, nous sommes toujours dans le doute »**

## Le trouvez-vous changé ?

Mis à part les prises au sol, pas vraiment ! La salle n'est pas défigurée, les sièges sont plus confortables et la scène est identique. Côté technique, nous avons deux régisseurs qui nous accompagnent en permanence, c'est un réel soutien. Par exemple, nous utilisons beaucoup de fumée lors de nos répétitions, ils nous ont aidés à gérer le détecteur qui est assez sensible.

## Lors de vos répétitions, voyez-vous l'amphithéâtre ?

Pas du tout ! Nous sommes dans un théâtre, nous n'avons pas l'impression de faire de l'art dans une salle de classe.

**Vous avez déjà assuré 20 représentations de *Zombies*, pourquoi le remodeler ?**  
Comme c'est une création originale,

nous sommes toujours dans le doute. Nous ne suivons pas un texte déjà écrit. Si nous avons voulu reprendre la création, c'est que nous avons beaucoup échangé avec le public après les dates. Nous voulons amener cette œuvre au festival d'Avignon en juillet prochain et, pour cela, il faut un projet solide, en cas d'échec certains spectacles peuvent carrément s'arrêter. C'est un moment de très grande visibilité.

## Quels étaient les retours du public ?

Nous avons organisé des débats avec les plus jeunes. Certains nous ont confirmé qu'ils ne pouvaient pas passer 6 heures sans leur téléphone et se mettre à trembler. On ne pensait pas que l'addiction pouvait aller si loin. Mais on n'imaginait pas non plus que ces enfants aient une telle réflexion sur ce sujet et, surtout, qu'ils en parlent.

## Pour vous, les smartphones sont un sujet de santé publique ?

Totalement. Au-delà des problèmes sur les cervicales et les addictions, on voit la 5G arriver dans des villes test mais on ne connaît pas son impact sur la santé. Avec *Zombies*, l'idée est d'utiliser un thème qui plaît aux jeunes pour les énumérer au théâtre et aborder un sujet qui, on l'espère, les fera réfléchir.

Recueilli par Diane Sabouraud

▶ Ce samedi 22 février, à 18 heures, représentation d'une heure suivie d'un débat. Entrée libre.

## LA TESTE-DE-BUCH

# Les zombies du smart

Le smartphone fait partie intégrante de nos vies depuis qu'il a été créé, au début du millénaire. En peu de temps, ce petit objet technologique a révolutionné le comportement des gens, jusqu'à les rendre addicts, la tête baissée sur leur écran, changeant radicalement le rapport au réel, aux autres, au savoir, à la mémoire, à l'ennui, à la créativité, au langage. Le smartphone est donc un sujet que le service Jeunesse a voulu aborder lors de ces stages curieux des vacances de février.

### Cabaret aujourd'hui

Pour cela, il a fait appel à la Cie Gérard Gérard et à l'équipe du Komonò Circus. L'issue de ce stage curieux donnera lieu à un spectacle Cabaret avec la participation des jeunes de l'accueil de loisirs sans hébergement de la Cobas et des élèves du Komonò Circus, aujourd'hui vendredi, à 16 heures à l'école de cirque du Komonò Circus.

« Nous avons créé deux groupes pour les 11-17 ans, l'un avec Yoann du Komonò Circus où 12 stagiaires ont monté un mini-spectacle « Même pas peur » qui aborde les arts du cirque comme la jonglerie, le trampoline, l'aérien afin de renforcer la confiance en soi et aux autres, la solidarité. Et un autre groupe avec Alexandre de la Cie Gérard Gérard », explique Boris Duché-



Pendant que les uns créent leur masque de zombie en argile, les autres se questionnent sur « l'avant » smartphone. PHOTO S. L.

zeau responsable des stages curieux.

Hier à la Maison des habitants des Miquelots, Alexandre Moises-cot, directeur artistique de la Cie Gérard Gérard a dévoilé les intentions du spectacle « Zombie et Smartphone » qui sera présenté au Komonò. À base d'ateliers ludiques comprenant l'interprétation théâtrale, l'écriture, la danse, le maquillage, la performance, le rythme, le suspense, la folie, etc., les 12 stagiaires ont réfléchi autour de la figure du Zombie et du téléphone intelligent.

« L'idée est de sensibiliser les adolescents au fait que le smartphone a des effets néfastes

jusqu'à transformer les gens en zombies. À l'origine, les zombies dans la culture haïtienne étaient des gens qu'on droguait, qu'on enterrait vivants puis que l'on déterrait pour en faire des esclaves... Par ces ateliers, nous voulons travailler avec les jeunes un rapport plus critique à leur téléphone. Les rendre conscients qu'un smartphone réuni aussi de nombreuses données sur l'utilisateur... Il y a aussi les effets de la 5G que l'on ne connaît pas encore. Ce sujet doit passer dans le domaine de la santé publique. »

**Sabine Luong**

Spectacles à voir aujourd'hui à partir de 16 heures au Komonò Circus.

## Le smartphone au cœur des stages curieux



Le masque de zombie a été confectionné avec de l'argile.

Ph SL

### LA TESTE-DE-BUCH

Pour ces vacances de février, les stages curieux du service jeunesse ont abordé les effets néfastes du smartphone.

La compagnie Gérard Gérard a animé des ateliers ludiques en rapport avec le spectacle *Zombies*, créé en septembre 2019, qui sera présenté au Festival off d'Avignon 2020.

« Le smartphone a changé nos vies et nos comportements. Collés à nos écrans, on est comme des zombies qui ne font plus attention à ce qui nous entoure, créant une addiction et des problèmes de santé comme le manque d'attention, de sommeil, de mémoire, explique Alexandre

Moisescot, directeur artistique de la compagnie. On ne sait même pas si la 5G ne va pas être nocive. Notre intention est d'amener ce sujet dans le débat de la santé publique. Ces ateliers par le biais du théâtre, de la lecture, de l'écriture, de la danse, du maquillage, de la performance, le rythme, le suspense, la folie, la mémoire, la mort et l'argile sont faits pour sensibiliser les jeunes. Les 12 stagiaires ont réfléchi autour de la figure du Zombie et du téléphone intelligent. »

La restitution s'est faite au Komonò Circus, où des ateliers ont été suivis par un autre groupe de l'Entrepoté sur les arts du cirque.

Sabine LUONG

# Midi Libre

CULTURE ET LOISIRS

## La Fabrica à l'heure des zombies à Ile-sur-Têt

THÉÂTRE. La Fabrica accueille les Gérard Gérard vendredi.



La Fabrica, le théâtre dans les remparts 25, rue de la Neige n'en finit plus de nous étonner avec une programmation qui sort des sentiers battus.

Cette fois c'est la Compagnie Gérard Gérard qui sévit nuitamment, à l'heure des zombies. Cette folle équipe d'artistes et de techniciens rêvant et travaillant ensemble leur aventure théâtrale depuis douze ans, issus de l'École nationale de Chaillot, vient à nouveau hanter les planches de la Fabrica ! Dans sa dernière création *Zombie Zombie*, la Compagnie Gérard Gérard s'attaque au phénomène smartphone avec une délectation morbide.

Conçu comme un voyage dans le temps, on saisit l'épopée d'un groupe de zombies qui décident de disséquer la mémoire d'un ancien iPhone, dernière trace d'une civilisation récente mais oubliée, d'un temps où l'humanité était encore humaine... "Nous voulons que les spectateurs changent de regard sur leur smartphone et qu'ils finissent par en avoir peur. Non pour les hanter par des visions de cauchemars mais pour les dés-hanter de ce qui les vampirise déjà - si toutefois le théâtre conserve ce pouvoir de changer le monde...", soulignent les artistes. Les Gérard Gérard y croient avec l'énergie bouillonnante qu'on leur connaît. Et on les suit avec un plaisir toujours renouvelé, frissonnant devant leurs débauches d'hémoglobine, entraînés malgré nous dans la réflexion... Notre humanité est en train de muter, à vos postes !

JDM

## LA DÉPÊCHE DU MIDI

Accueil / Grand Sud / Vie locale

### La Petite Pierre : avant-première vendredi



f t @ s in e

Vie locale, Jegun

La compagnie Gérard Gérard, en résidence à La Petite Pierre au mois de mai, travaille sur une nouvelle création, «Zombies», un «spectacle mort vivant» sur nos rapports au smartphone et à internet, partant de l'idée que l'humanité est en train de muter vers, peut-être, la fin de l'homme tel que nous le connaissons. Cette création originale, mêlant théâtre, technologies, danse et argile, sera présentée au public en septembre et en avant-première à La Petite Pierre, vendredi 10 mai, à 19 heures. Tels des lanceurs d'alerte, les comédiens se lancent dans un sujet crucial, au cœur de notre temps, et qui devrait relever de la santé publique à plusieurs niveaux : social, sanitaire et biologique, écologique, économique, psychologique et politique. Avec, en ligne de mire, une addiction fort répandue, qui inquiète l'Organisation mondiale de la santé (OMS) : la «nomophobie» ou la peur d'être dépourvue de son téléphone portable. Sur le plateau, un powerpoint volontairement défaillant et de multiples accidents de réseau. Comment savoir vivre avec et sans son téléphone portable ? Le spectacle est tourné vers le corps, l'écoute, le groupe, la danse, le lâcher prise et le jeu. «Trouver son clown» est une formule répandue dans l'art théâtral et clownesque, chaque interprète ayant effectivement un clown à lui, sorte de double de lui-même doté d'un nez. Cette expression est ici reprise en version zombie et travaillée avec les notions de métamorphose, de pourrissement progressif, de contamination, d'effet de masse. L'histoire de la figure du zombie à travers le monde sera également évoquée lors de cet atelier. A partir de 14 ans. Tarif : 5 €. Renseignements au 05.62.68.19.00.

# LA CROIX

Des enseignants qui donnent envie d'apprendre.

Mercredi, c'est Théâtre !

Au Lycée Léonard-de-Vinci de Levallois-Perret, en région parisienne, une vingtaine d'élèves suivent l'option théâtre. La plupart ne veulent pas devenir comédiens mais ils trouvent sur scène un moyen inattendu d'exprimer leurs émotions et de devenir pleinement eux-mêmes.

« Là, c'est mou. » « Soyez précis dans vos gestes. » « Osez ! » Debout, formant un cercle, le corps droit, se regardant avec soin, des adolescents se lancent de l'un à l'autre une « claque », comme on se passerait un mistigri, sous le regard attentif d'un comédien professionnel, Alexandre Moisescot. Bientôt, le mouvement s'emballe. La claque devient balle, ballon, voire bombe. Des rires fusent.

Portant leurs vêtements habituels ou habillés pour la circonstance, les élèves du lycée Léonard-de-Vinci à Levallois-Perret (Hauts-de-Seine), s'échauffent en vue d'une ultime répétition de *Music-hall* et *Nous, les héros*, les deux pièces de Jean-Luc Lagarce qu'ils ont étudiées tout au long de l'année avant de les interpréter hier et aujourd'hui dans le petit théâtre de l'établissement.

Ils sont une vingtaine, âgés de 15 à 18 ans, en seconde, première ou terminale, toutes sections confondues. À raison de quatre heures par semaine, ils se retrouvent chaque mercredi après-midi, au sein de la classe option théâtre. Une option facultative, c'est-à-dire présentée au bac et où seuls sont pris en compte les points au-dessus de la moyenne. Elle est souvent dite « gratuite », si l'on tient pour gratuit, comme le relève Patricia Orsi, proviseur de Léonard-de-Vinci, « le fait de s'enrichir culturellement, de travailler sur soi, sur l'oral, la communication ». Le fait, aussi, reprend Dominique Hourcade, chargée de cette classe depuis vingt-cinq ans, de vivre, de partager le bonheur de se confronter à l'art et à l'histoire de la scène et des textes au point d'en faire, le plus souvent, une passion qui conduit à devenir un spectateur autant éclairé qu'assidu. « Quand je vais dans les salles de théâtre, relève-t-elle avec une fierté certaine, je rencontre régulièrement d'anciens élèves. » Notamment aux Amandiers de Nanterre, partenaire du lycée...

Responsable de ces opérations aux Amandiers, Jean-François Perrier, comédien lui-même, insiste sur l'effet « révélateur » que peut représenter la participation à une telle option. « Au sein des lycées avec lesquels nous collaborons, nous touchons près de 1000 élèves par an. Certains, considérés habituellement comme des guignols abonnés à l'échec scolaire, s'y découvrent des qualités insoupçonnées au point que leurs professeurs ne les reconnaissent pas quand ils montent sur le plateau. Ils sont épanouis, heureux. Alors que les cours constituent une obligation qui leur pèse, ici, ils vivent leur choix, avec une exigence d'autant plus grande qu'ils se sentent reconnus. Ils peuvent être enfin eux-mêmes. »

Alexandre Moisescot est un intervenant d'une grande énergie et au sens de la pédagogie aigu mais... qui n'a jamais suivi d'option théâtre ! Il souligne lui-même que peu nombreux sont les participants à ses classes de Léonard-de-Vinci qui se destinent à devenir des professionnels, à l'instar de Lola Dujardin et d'Aude Rouannet. La première, en seconde, rêve d'être « cantatrice », depuis qu'elle est entrée dans une chorale à l'âge de 10 ans. La deuxième, en terminale, s'est prise de passion pour le théâtre lors son entrée en 6e. Elle sait déjà que tout en poursuivant ses études en Lettres supérieures, elle ira humer l'air du Festival d'Avignon, s'inscrira dans des cours, passera des concours. Il n'en demeure pas moins qu'elles sont des exceptions. Parmi les « anciens » s'étant lancés dans une carrière artistique, Dominique Hourcade ne relève que de rares cas, comme cet apprenti cinéaste, venu, aujourd'hui, leur donner un coup de main pour la musique...

Plus représentatif est Kevin Wang, lui aussi en terminale. S'il ne cache pas son plaisir de « s'exprimer », de « jouer en direct » face au public, il se destine à l'informatique et à la finance. Quant à Brahim Idris, élève de seconde, il s'est retrouvé ici parce qu'il devait choisir une option pour entrer à Léonard-de-Vinci. Son choix relève moins de la vocation que du hasard ! Cependant, il n'imagine pas abandonner l'option. « L'ambiance est superbe, lance-t-il. On apprend à s'écouter, à se connaître. »

Il évoque aussi son plaisir nouveau de spectateur, se souvenant de son trouble après avoir assisté à une représentation des *Chaises* de Ionesco, mis en scène par Luc Bondy aux Amandiers. Il y avait été entraîné, ainsi que ses camarades, par Dominique Hourcade. Par la suite, il n'a manqué aucune des autres pièces proposées dans le cadre de l'option – soit une demi-douzaine... Jusqu'à cette année, il n'avait jamais mis les pieds dans un théâtre.

