

**PaRCouRS**  
enfance  
& jeunesse

THÉÂTRE DE LA VILLE

# MAEL LE MÉE

## Raoul Pêques et la vaisselle de sept ans

TOUT PUBLIC | À PARTIR DE 8 ANS

DU 23 AU 26 NOVEMBRE 14H30 & 19H30  
{ ABBESES } MAR. 22 NOV. 19H30

Théâtre  
de la  
**Ville**  
P A R I S

DIRECTION  
EMMANUEL  
DEMARCY-  
MOTA

Dossier pédagogique

SAISON 2011 | 2012

# MAEL LE MÉE

## RAOUL PÊQUES ET LA VAISSELLE DE SEPT ANS

TEXTE, MISE EN SCÈNE & JEU **Mael Le Mée**  
MUSIQUE, DISPOSITIF SONORE & JEU **Loïc Bescond**  
COLLABORATION À LA MISE EN SCÈNE **Miren Lassus Olasagasti**  
DÉVELOPPEMENT, GRAPHISMES EN TEMPS RÉEL, INTERACTIVITÉ & VIDÉO

**Jean-Marie Boyer**

CRÉATION LUMIÈRES **Etienne Gennatas**

RÉALISATION GRAPHIQUE **BTS communication visuelle multimédia**

de l'école **Estienne** ENCADRÉ PAR **Medhi Hercberg**

RÉGIE GÉNÉRALE **Vincent Lecerf | François Chelet**

CONSEILLÈRE SPÉCIALE **Raphaëlle Rio**

PRODUCTION, DIFFUSION

**Vincent Cavaroc & Sylvain Billion - Gaîté lyrique**

MERCI À **Claudie Guillot & Hélène Le Gall Ruyter**

PRODUCTION **La Gaîté lyrique, Paris** (Créé à la Gaîté lyrique le 17 mars 2011)

COPRODUCTION **Le Carré - Les Colonnes, scène conventionnée,**  
**Saint-Médard-en-Jalles / Blanquefort**

**& AUSSI RAOUL PÊQUES ET LA VAISSELLE DE SEPT ANS**

**18 jan. 2012 festival Des Souris et des Hommes 2.2 ST MÉDARD EN JALLES**

### HORS TEMPS

**Les tribulations d'un enfant sans âge  
dans le monde enchanté  
des « effets spéciaux »,  
de la magie numérique.**

Un adulte en salopette raconte les aventures du gamin que ses parents obligent à faire la vaisselle le jour de ses 7 ans. L'âge de raison, dit-on. L'âge où le refus déclenche l'imaginaire, où le chagrin danse avec la blague, et la peur avec l'émerveillement.

Alors le voilà parti dans un monde extraordinaire, où le présent disparaît, où il rencontre Martine, la vie, la mort... Une voix, des sons, des gestes, un corps habitent ce monde instable jusqu'au délire. Où dans la poésie numérique, rien n'est impossible.

Colette Godard





## SOMMAIRE

---

Résumé p. 3

### NOTE D'INTENTION DE MAEL LE MÉE

Une histoire singulière p. 5

Stimuler l'imagination... p. 6

À quoi tout cela peut ressembler? p. 7

La création musicale selon Loïc Bescond p. 8

### BIOGRAPHIES

Mael Le Mée p.10

Loïc Bescond | Jean-Marie Boyer p.12

### POUR ALLER PLUS LOIN

Les thématiques abordées P. 14

Propositions d'ateliers p.15

© Vinciane Verguethen



# NOTE D'INTENTION PAR MAEL LE MÉE

plancher  
Madame décroient  
5:01 ans jour maintenant  
Pèques plafond  
maison rien murs pièces Monsieur Pèques plancher  
Lienlôt  
stocker continuer fer:ips même vaisselle  
Raoul:Grand dit offrent

# UNE HISTOIRE SINGULIÈRE



L'histoire de Raoul Pêques, c'est parler de la mort aux enfants, du deuil, du non dit, du secret familial, de l'échappée dans l'imaginaire, salvatrice un temps, mais qui ne doit être qu'un moyen de retrouver sa puissance dans le réel. La grande aventure du deuil pour un petit garçon... Un deuil dont il est le héros. Et le héraut aussi. Du coup, c'est aussi une histoire sur les histoires. Sur le fait de transformer le quotidien en imaginaire, pour le ré-enchanter. Et c'est une conviction intime que je souhaite partager. La puissance de l'imaginaire, de la joie, du récit. Non pour fuir le réel mais pour le vivre d'autant plus. Pour lui donner sens. Pour partager une expérience avec les autres. La puissance salvatrice de l'art, dont je fais l'expérience chaque jour, en tant qu'auteur et spectateur comme les autres.

Ce projet tente de rapprocher les contraires, de tresser les deux bouts des pôles de l'existence, comme le tragique, le comique, le beau, le laid, le nouveau-né, le pourri, le sale, le propre. D'aborder également la nourriture, l'appétit, le rapport au corps, au souvenir, le rapport à la mort d'un être proche, le déni, le désir de mourir soi même pour le rejoindre, puis le fantasme de le faire revivre, puis l'acceptation, avec un éventuel détour par la sublimation, et l'angoisse, toujours tapie dans un coin, et trouver le moyen de lutter contre l'angoisse, avec de la création.

Trouver le moyen de raconter cela à des enfants.



# STIMULER L'IMAGINATION PLUTÔT QUE SIMULER L'IMAGINAIRE

Enfant, je n'avais pas la télévision et j'écoutais beaucoup d'histoires en 33 tours et à la radio. J'ai écouté *La Guerre des étoiles* avant de la voir. J'ai été profondément marqué par *La bête qui mangeait les jouets*, racontée par François Perrier, sur un texte de Paul Gilson, réalisé par Jean Wiener, dont j'ai perdu la cassette au sortir de l'enfance et n'ai retrouvé la trace qu'en 2009 dans les fonds de la bibliothèque de Lyon. La dramatique radiophonique est une forme qui m'a formé.

C'est cette fabrique de l'imaginaire là que je voudrais poursuivre aujourd'hui avec des moyens multimédias. Suggérer.

Faire naître des images dans la tête des spectateurs.

Forcément intéressé par les nouvelles technologies, j'y vois de prime abord un délicieux système de contrôle et de maîtrise artistique absolue, de représentation totale et stupéfiante. Puis je me demande quelle place laisser au regard de l'autre en agencement avec le mien, comment jouer du plein technologique en creux, comment stimuler l'imagination au lieu de simuler l'imaginaire, comment écrire vraiment avec ça. Alors oui, dans ce cas la technologie est une faim en soi. Un appétit troublant et non un but.

Elle donne du désir mais ne saurait être l'objet de ce désir. Toute une partie du travail sur Raoul est de s'appropriier des hautes technologies pour les ramener à hauteur humaine. Pour les utiliser comme des mots, ces toutes petites choses virtuelles absolument signifiantes, qui n'ont l'air de rien mais peuvent tenter de dire tout, et où dans l'écart abyssal entre signifiant et signifié apparaissent parfois la poésie et le nouveau, l'inédit, l'ineffable.

Utiliser la technologie comme signe parmi d'autres signes, l'accoupler avec ces autres signes, faire naître des hybrides improbables. Rechercher l'épure dans la densité technologique et scénographique. Montrer le moins possible. Mais montrer d'une manière que l'on ne pourrait faire sans appareillages numériques.

Utiliser le texte comme image, l'image comme texte.

Figurer le moins possible, laisser le spectateur imaginer à sa place. Là peut apparaître une interactivité rêvée, celle où le

spectateur n'est pas un organe de la machine, incarcéré dans une boucle cybernétique. Celle où le spectateur dispose simplement d'un organe supplémentaire pour rêver. Donc : fomenteur d'une usine de l'imaginaire. Nous en sommes les machinistes et les spectateurs travaillent avec nous dedans. Notre travail est de les faire travailler. Ici la technologie ne doit pas imaginer à la place du spectateur, elle doit produire des creux inédits dans lesquels son imaginaire pourra se nicher.

Nous cherchons une petite forme et une écriture mineure. Si spectaculaire il y a, c'est avec de l'infime.

suggérer

stimuler

**Chercher une forme de conte augmenté**, comme on parle de réalité augmentée, et d'ailleurs nous ferons beaucoup de réalité scénique augmentée.

**Préserver le bonheur du conte**, la distance qu'il permet entre l'histoire et son auditeur, le rire et la tempérance face à l'angoisse.

**Travailler le corps multimédia du conteur**. Le conteur qui est toujours dans un rapport très spécial au spectateur, tour à tour narrateur, personnage, confident, mot vivant, imaginaire incarné.

**Lui donner en plus les outils multimédias**, pour poursuivre la tâche qu'il a entamée, une nuit sans lune, parmi les ombres d'un feu dans une caverne.

# A QUOI TOUT CELA PEUT RESSEMBLER



Une impression générale de grande aventure, de feuilleton, d'histoire aussi énorme que la vaisselle que Raoul doit laver. Une histoire que l'on découvre par morceaux, dont les spectateurs comblent les béances avec leur propre imaginaire. Une histoire appropriable et partageable, qui se développe à partir d'éléments du quotidien, la vaisselle, la famille, l'enfance. Un monde imaginaire. De l'action, des trépidations, du rocambolesque, de l'énorme, du grotesque. Et aussi de la contemplation, de la lenteur, et même du vide métaphysique.

Le récit est principalement mené sous forme de conte oral, par un narrateur, qui joue parfois les personnages, et qui peut aussi faire des manipulations d'objets et du théâtre d'ombres assisté par ordinateur. Tout cela accompagné au plus près par le travail en direct du musicien-sonorisateur et les vidéos interactives du développeur.

**contemplation**  
**imaginaire**  
**espace-temps**

Nous recherchons l'espace-temps d'un bricolage débridé, déployant l'imaginaire à partir des contraintes matérielles. Ce qui doit se voir c'est la puissance de l'imaginaire et non celle de la technique.

C'est une sorte de littérature réalisée.

C'est l'enjeu de cette performance contée.

# LA CRÉATION MUSICALE



## NOTE D'INTENTION DE LOÏC BESCOND (MUSIQUE, DISPOSITIF SONORE & JEU)

Emboîter le pas de Raoul Pèques, c'est plonger avec lui dans un monde souterrain où le burlesque côtoie l'effrayant, où les continents dérivent avec fracas pour laisser place aux immensités silencieuses... C'est aussi passer d'un univers sonore quotidien, terni par une mystérieuse apathie familiale, à cette dimension ambiguë du rêve, de l'aventure et des secrets révélés. La vaisselle est un territoire d'émotions où la musique, l'environnement sonore, peuvent guider le (jeune) public, stimuler son écoute, offrir au récit sa pulsation profonde.

Conte moderne, récit épique, parcours du sens et des sens, l'histoire de Raoul est avant tout portée par une voix : celle du conteur. C'est autour d'elle que la musique se déploie, comme en contrepoint du soliste, mais toujours dans le rythme et la résonance d'une parole. Autrement dit, le conteur tient le son au creux sa main, poignée de graines qu'il choisit de semer dans le champ de notre imagination.

Cette mise en son nécessite une écriture musicale particulière, en étroite collaboration avec l'auteur-conteur. Elle s'appuie à la fois sur une mixité des sources (électroacoustiques, instrumentales, vocales) et sur une palette sonore cohérente, resserrée sur une forte identité de timbres. Au cœur du dispositif, un quatuor donne le ton : *zarb*, contrebasse, piano, clarinette, enregistrés ou joués en direct, dialoguent avec une bande électroacoustique spatialisée en multipistes. Huit haut-parleurs répartis dans la salle permettent une diffusion affinée, entre immersion totale et localisation précise dans l'espace.

**pulsation**  
**émotion**

# BIOGRAPHIES



# MAEL LE MÉE



Né en 1977 en France, vit à Bordeaux. Après une maîtrise de cinéma sur les solutions psychotiques chez Cronenberg et un DEA Arts et Sociétés actuelles sur la dramaturgie de double réalité, Mael Le Mée a été journaliste spécialisé en animation et images numériques. Il a travaillé à l'écriture de jeux vidéo (*Kalisto*), de jeux de rôle (*Multisim*), de bandes dessinées (*Delcourt*), et d'expositions interactives (*Les Découvreurs de l'impossible*). En collectif (*Têtes à Clap*), il a produit et diffusé des courts-métrages et des documentaires. Il a monté *zéro50*, un fonds d'archives iconographiques (6123 revues de 1901 à 1967) destiné aux artistes, historiens et curieux. Depuis 7 ans, il est scénariste de dessins animés pour la télévision (une quarantaine d'épisodes sur une douzaine de séries pour toutes les chaînes hertziennes françaises). À ce titre, il est intervenu dramatiquement en pédagogie à l'EMCA Angoulême et à l'université Bordeaux 3.

Perpendiculairement, il développe une pratique artistique transdisciplinaire qui va de brancher des légumes vivants sur des ordinateurs, à poser des bombes dans des festivals, en passant par tenir des bars à jus d'oranges informées, faire des conférences sur les politiques culturelles du futur, installer des machines à remonter le temps qu'il faisait ou fabriquer des organes de confort. Il appelle ça être installateur performant (parce que ce sont des installations et/ou des performances). Il se dit qu'il tente une sorte de littérature en situation, parce que les mots comptent beaucoup pour lui, et aussi être là en même temps que les mots, être là grâce aux mots, jouer sur les mots, avec des images, des sons, des gestes, des dispositifs. La simulation, les rapports technologiques aux corps et les esthétiques du contrôle sont des thématiques qu'il / qui le travaille(nt) beaucoup. Il ne croit pas à l'opposition œuvre personnelle / commande. Toute œuvre est de commande (consciente, inconsciente, sociale, implicite, contractuelle, commanditée, historique...). Il essaye donc de faire avec. Son travail a été présenté en France (Palais de Tokyo, Le Cube, Maison Salvat, musée d'Art Contemporain de Lyon, festivals Des souris, des hommes, Les Utopiales, Souterrain Porte V), en Suisse (musée d'Histoire des Sciences de Genève, Maison d'ailleurs, musée de Lausanne) et en Espagne (universités de Madrid et Valence).

# LOÏC BESCOND

MUSIQUE, DISPOSITIF SONORE & JEU

Il intègre en 1995 la classe de Percussions du CNR de Rueil-Malmaison où il pratique intensivement le répertoire classique et contemporain, le théâtre musical (travail sur le corps et la voix), les musiques traditionnelles (Afro-cubain, Bali, percussions orientales) et l'improvisation. Il commence alors à jouer du zarb, tambour aux grandes possibilités mélodiques dont il ne pourra plus se séparer... Puis cette formation initiale s'enrichit d'autres approches avec le chant, la danse contemporaine, la composition électroacoustique.

Par la suite, il reste très attaché à cette approche mixte, inventive et physiquement engagée de la pratique scénique, en musicien qui se veut avant tout artiste de scène et d'aventure: Bande-son pour le spectacle, concerts, théâtre, pièces chorégraphiques, performances...

Ses derniers chantiers le mènent à Kinshasa pour deux mois de résidence auprès d'artistes congolais, en tournée avec la compagnie du Praxinoscope (spectacles pluridisciplinaires pour le tout jeune public), ou encore à jouer **Le Concert (presque) Parfait**, pour deux musiciens - comédiens et une bande-son capricieuse (Cie La Muse & l'Hic fondée avec le compositeur G. Hermen).

Il a participé à de nombreuses créations pour le jeune public depuis une dizaine d'années.



# JEAN-MARIE BOYER

DÉVELOPPEMENT, GRAPHISMES EN TEMPS RÉEL, INTERACTIVITÉ & VIDÉO

**Jean-Marie Boyer** (aka Jack/Rybn) est artiste développeur au sein de RYbN, collectif artistique pluridisciplinaire, spécialisé dans la réalisation d'installations, de performances et d'interfaces faisant autant référence aux systèmes codifiés de la représentation artistique (peinture, architecture, contre-cultures) qu'aux phénomènes humains et physiques (géopolitique, socio-économie, perception sensorielle, systèmes cognitifs).

Il est également co-organisateur des/dev/art/, rencontres autour des nouvelles technologies de programmation (arts numériques, hacking, performances, installations, etc.) dont le but est de rapprocher les artistes et les développeurs dans un lieu parisien afin d'échanger et de discuter ou même de s'entraider. À chaque/dev/art/, un artiste développeur est invité pour présenter son travail sous l'aspect technique et artistique. Cette présentation est souvent suivie d'une démo *live*.

Il intervient dans différentes écoles d'art et d'informatique, festivals d'art et lieux qui font la promotion de l'art et de la culture pour présenter son travail ou enseigner sur l'environnement de programmation open source Pure Data.

<http://www.rybn.org>

<http://www.rybn.org/dev/art/>



# MIREN LASSUS OLASAGASTI

# ETIENNE GENNATAS

COLLABORATION À LA MISE EN SCÈNE

CRÉATION LUMIÈRES

**Miren Lassus Olasagasti** est comédienne au sein de la Petite Fabrique (jeune public) et du collectif Crypsum (*Nos parents* d'après Hervé Guibert, *L'homme qui tombe* d'après Don DeLillo), mais ne s'est jamais éloignée de la mise en scène, par laquelle elle est entrée au théâtre, en assistant notamment Denis Lavant et Renaud Cojo. Son spectacle «**O**» ou ses collaborations avec la compagnie de danse Sylex témoignent entre autres, et à cet égard, d'une expérience aigüe des vidéoprojecteurs, des câbles HDMI, des échafaudages et plus généralement des arts numériques...

Parallèlement à quelques emplois sur des plateaux de cinéma, il a été régisseur du théâtre de l'université de Nanterre. Il y vit passer une multitude de spectacles, et effectua à cette occasion ses premières créations lumières. S'ensuivirent alors plusieurs années d'intermittence, où jonglant entre théâtre, danse, concert, et événementiel, il travailla en compagnies (Dans les décors, Le Bouc sur le toit, Alambic), et en salles (Les Folies Bergères, Olympia, Zénith, Stade de France). Il est désormais régisseur lumière de la Gaîté lyrique (Paris), lieu dédié à la création numérique.



**POUR ALLER PLUS LOIN**





