





Mercredi 2, jeudi 3 mars 19h

Théâtre d'Angoulême Studio Bagouet



Pourquoi JESSICA a-t-elle quitté BRANDON?

Pierre Solot & Emmanuel De Candido Cie MAPS



Conception Pierre Solot et Emmanuel De Candido création lumière et direction technique Clément Papin scénographie et assistanat plateau Marie-Christine Meunier conseils artistiques Zoumana Meïté et Olivier Lenel création et dramaturgie sonore Milena Kipfmüller création vidéo Emmanuel De Candido et Antoine Lanckmans avec Pierre Solot et Emmanuel De Candido

Coproduction Compagnie MAPS / Théâtre de la Vie et Atelier 210. Soutiens Conservatoire de Namur, L'Escaut / BRASS, Centre culturel de Forest / Libitum, Ad Lib / La Fabrique de Théâtre, Service des Arts de la Scène de la Province de Hainaut / Festival de Liège / LookIN'OUT / La Chaufferie — Acte-1 / Les Doms / Les Studios de Virecourt / Duo Solot ASBL. Avec l'aide de la Fédération Wallonie-Bruxelles, service du Théâtre. En coproduction avec La Coop ASBL et Shelter Prod, avec le soutien de taxshelter.be, ING et du « tax shelter » du gouvernement fédéral belge.

Du drame sentimental à la tragédie collective :

(Tragédie théâtrale, musicale et numérique d'un lanceur d'alerte)

Dans un café Starbucks quelconque, Jessica prononce cette phrase terrible : « Brandon, ou bien tu me parles, ou bien je te quitte ». Brandon va parler, elle va le quitter. De ce côté-là de l'histoire le suspense est grillé. Ce drame, d'apparence aussi insignifiant qu'universel, est le démarrage d'une enquête théâtrale des plus jouissives qui nous emmène sur les traces bien réelles d'un ancien pilote de drone de l'US Air Force devenu lanceur d'alerte.

En s'emparant avec dérision d'outils numériques variés, en passant d'une conférence gesticulée au récit tragique d'un lanceur d'alerte, Pierre Solot et Emmanuel De Candido reconstruisent en direct le puzzle d'un « digital native » dont chaque pièce aborde, l'air de rien, les notions complexes d'une société hyperconnectée : réalité, virtualité, fiction, guerre propre et pouvoir fascinant des médias.

Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? est une recherche théâtrale autour de la figure de Brandon Bryant, jeune pilote de drone américain devenu « lanceur d'alerte » suite à ses révélations médiatiques sur le programme d'assassinats ciblés auquel il participait.

Une parole vivante

Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? a d'abord pour ambition de **raconter une histoire forte.** Les témoignages de Brandon Bryant ont largement inspiré journalistes, documentaristes et cinéastes, sans qu'ils n'aient jamais fait l'objet d'un spectacle théâtral. Pierre Solot et moi-même nous saisissons de cette parole vivante pour construire le récit d'un fils de notre temps.

Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? est aussi une forme théâtrale qui mélange les genres : écriture, improvisations, musique, multimédia, théâtre de récit et « conférence gesticulée ». Ce procédé permet de fournir aux spectateurs des informations didactiques, de créer des moments de distanciation, de poésie et d'humour, de susciter des réflexions politiques et philosophiques qui enrichissent le récit dramatique. Les spectateurs sont plongés dans une expérience ludique et interactive qui glisse peu à peu vers une tragédie théâtrale.

Pourquoi Jessica a-t-elle quitté Brandon ? est surtout une enquête théâtrale qui a pour ambition de reconstituer le puzzle biographique d'un digital native, un enfant du numérique, et qui permet d'aborder des **thématiques brûlantes d'actualité**. En suivant les trois étapes-clés d'une vie peu ordinaire, nous découvrirons un monde où réel et virtuel ne s'opposent plus, mais se complètent :

Brandon est un enfant joyeux du numérique : des jeux-vidéos aux réseaux sociaux, le public découvre comment la technologie informatique a profondément bouleversé notre perception du monde. Ludique, attractif, ergonomique, l'environnement numérique suscite des peurs et des fantasmes dont Brandon est profondément nourri.

Brandon est pilote de drone: Petit génie de l'informatique, Brandon est un « homme-machine » dans un « monde-machine » capable de transformer l'environnement qui l'entoure en appuyant sur un tas de boutons. Lorsque ses talents seront utilisés à des fins militaires, Brandon découvre que la guerre, même menée à distance depuis un cockpit de drone, n'est jamais « propre ».

Brandon est un lanceur d'alerte: L'ex-pilote de l'US Air Force décide enfin de devenir lanceur d'alerte, c'est à dire de témoigner publiquement de son expérience militaire pour mobiliser l'opinion publique. En faisant face aux caméras, en créant son propre site internet de contestation citoyenne, Brandon signera son « exécution sociale ». Perdant collègues et amis, subissant les intimidations de son gouvernement, Brandon connaitra la désolidarisation de ses proches. Dans un contexte numérique où les « amis Facebook » apparaissent et disparaissent en un clic, où les « pétitions en ligne » remportent plus de succès que les manifestations en rue, notre spectacle questionnera notre capacité à la prise de conscience individuelle et à la résistance collective.



Les petits PLUS...

Le Festival, c'est douze spectacles, mais aussi des rendez-vous ludiques, artistiques et savoureux!

Du lundi 28 février au samedi 12 mars Entrée libre aux horaires

d'ouverture du Théâtre

EXPOSITION

Dans les caves du Théâtre Avec l'Artothèque d'Angoulême

L'Artothèque d'Angoulême présente une sélection d'une douzaine d'œuvres inspirées des thématiques de La Tête dans les nuages. Des peintures, sérigraphies, dessins, gaufrages ou autres estampes d'artistes locaux et internationaux prendront place dans la première cave du théâtre.

Samedi 5 mars 15h Durée 1h - dès 3 ans Gratuit, réservation indispensable 05 45 38 61 62

valerie.stosic@theatreangouleme.org VISITE GUIDÉE

Une visite ludique adaptée aux petites oreilles pour découvrir l'envers du décor et partir à la découverte du Théâtre!



Samedis 5 et 12 mars de 16h à 17h ou de 17h à 18h

Durée 1h - dès 7 ans Gratuit, réservation indispensable 05 45 38 61 62

valerie.stosic@theatreangouleme.org ATELIER DÉCOUVERTE ARTS PLASTIQUES

Pratiquer, dessiner, coller, peindre...

À la sortie des spectacles, les étudiants de la classe « prépa art » de l'École d'art de GrandAngoulême proposent des activités d'éveil. Ces ateliers ont lieu dans la deuxième cave du Théâtre et permettent aux enfants de réagir après avoir vu les spectacles ou de revisiter une œuvre de l'exposition au Théâtre, tout en réalisant une création à emporter avec eux.

Samedi 12 mars de 14h à 17h Public adulte

RDV à l'École d'art sur le site de Dirac, route de la Boissière Tarif : 5€

Inscription à l'École d'art au 05 45 94 00 76 « CAFÉ ART » SENSIBILISATION PLASTIQUE

Comment éveiller les enfants à une pratique artistique ?

L'artiste et professeur Nathalie Beele propose aux parents, aux assistantes maternelles et aux baby-sitters, une séance d'expérimentations artistiques autour du spectacle À poils dans les ateliers de l'École d'art à Dirac (réservé aux adultes). Le spectacle À poils sera prétexte à jouer et bricoler avec des fils, à inventer et composer des matériaux pour réaliser ensemble toutes sortes de créations. Ces activités ludiques pourront être réalisées ensuite avec les enfants, réappropriées, réinventées au gré de vos journées.

Durant le Festival, Cosmopolite et Cosmokids vous proposent une sélection de livres et de jeux au Théâtre.

LE BAR DU THÉÂTRE

Au Théâtre d'Angoulême, la convivialité ne s'arrête pas aux spectacles ! Plaisirs sucrés et salés vous attendent au bar. Profitez-en en famille !

Le bar du Théâtre est ouvert mercredi 2 mars et jeudi 3 mars de 18h à 21h30, samedi 5 mars de 15h à 21h30 et samedi 12 mars de 14h à 21h30. Des goûters gourmands seront proposés les samedis 5 et 12 mars à 16h30. Réservation au 05 45 38 61 54

PRATIQUES AMATEURS

Retrouvez la Chorale Not'llus du collège Jules-Verne dirigée par Vladimir Vukorep, les danseuses de la Compagnie Izumi dirigée par Nathalie Lemaçon et les élèves du lycée Saint-Joseph l'Amandier à Saint-Yrieix qui vous préparent des surprises. Suivez les réseaux sociaux pour en savoir davantage.





