

**Le Githec**  
*présente*



# **Le Dernier combat**

**Création 2024**



**LE DERNIER  
COMBAT**



**Cabaret numérique**

## Sommaire

Avant-propos (dialogue)	3
Cabaret numérique ou Digital drama	4
Le Dernier combat	6
Dramaturgie	7
Genèse du projet	8
Le Dispositif	9
Les acteurs	10
Extraits	11
Le Githec	14
Les Auteurs	14

## Avant-propos

*Le comédien et le metteur en scène sont assis les pieds ballants sur le bord du plateau face à des fauteuils désertés. Dans leurs mains, un téléphone portable.*

**LE COMÉDIEN.** — JE NE SUIS PAS SÛR D'AVOIR COMPRIS, LE DERNIER COMBAT, C'EST UNE PIÈCE DE THÉÂTRE ?

**LE METTEUR EN SCÈNE.** — IL Y A UN TEXTE DIALOGUÉ, MAIS PLUTÔT QUE PIÈCE DE THÉÂTRE, JE DIRAIS QUE C'EST UN CABARET NUMÉRIQUE. ON POURRAIT AUSSI APPELER CA UN DIGITAL DRAMA. QUOI QU'IL EN SOIT C'EST LA NAISSANCE D'UNE NOUVELLE FORME ARTISTIQUE.

**C.** — TOUT LE MONDE PEUT VENIR ?

**M.** — OUI C'EST UNE FORME TRÈS POPULAIRE. CHACUN PEUT Y TROUVER SON COMPTE LES ADULTES, LES ADOS, LES ENFANTS, DES SPECTATEURS DE THÉÂTRE AUSSI BIEN QUE D'AUTRES PLUS HABITUÉS AUX JEUX VIDÉO ET AUX SÉRIES.

**C.** — ON PEUT BOIRE UN COUP PENDANT LE SPECTACLE ?

**M.** — OUI, C'EST UN CABARET.

**C.** — IL Y A DES ACTEURS ?

**M.** — DES ACTEURS ET DES ACTRICES QUI APPARAISSENT TOUR À TOUR SUR L'ÉCRAN DES TÉLÉPHONES ET EN CHAIR ET EN OS.

**C.** — IL N'Y A PAS DE SCÈNE ?

**M.** — NON. C'EST LE SPECTACLE DU TROISIÈME TYPE, 2.0, À LA FOIS EN PRÉSENCE ET EN ABSENCE, ARCHAÏQUE ET ULTRAMODERNE EN MÊME TEMPS. C'EST NOUVEAU DONC DIFFICILE À DÉFINIR, LE MIEUX C'EST D'ESSAYER ET DE VENIR VOIR.

*Le téléphone du comédien vibre, il s'excuse puis décroche.*





## Cabaret numérique ou digital drama

Il faut se figurer une salle baignée d'obscurité, pourvue de canapés, de fauteuils de chaises et de petites tables, où les spectateurs munis d'un téléphone et d'une paire d'écouteurs évoluent à leur guise.

Ils peuvent déambuler, s'affaler dans un coin, s'asseoir, tandis que sur les écrans de leur téléphone, le spectacle a commencé. À l'image des voyageurs du métro, les personnes sont réunies dans un même espace, mais chaque spectateur regarde son propre écran de manière autonome. Par opposition à un spectacle traditionnel, les regards ne convergent pas vers la scène.



Les spectateurs ne sont plus rivés à un fauteuil, ils peuvent déambuler, s'affaler dans un coin, boire un coup au bar, avec leurs écouteurs, ils restent tout le temps connectés au spectacle.

Tout à coup, comme si les personnages s'échappaient de l'écran, les acteurs apparaissent en chair et en os au beau milieu des spectateurs et cohabitent avec les images sur l'écran. Une tension s'installe alors entre leurs présences qui réclament regards et attention et le flux d'images des téléphones



qui persévère. L'histoire se raconte dans cette tension si caractéristique de l'intrusion du smartphone et des réseaux dans nos vies.

Le Cabaret numérique en faisant coexister le vivant et l'image digitale se veut par excellence le spectacle total du 21<sup>e</sup> siècle.

Loin de demander aux spectateurs d'éteindre leur téléphone portable, le Cabaret numérique, comme dans la vie moderne, les invite à s'en saisir pour explorer aussi bien le vivant que la fiction.

Pour dire les choses autrement, dans le Cabaret numérique, il y a un texte, « *Le Dernier combat* » qui se donne dans une nouvelle forme qui, en plus des acteurs en présence, utilise le téléphone des spectateurs pour plonger dans l'histoire. Cependant, le mode de spectacle n'est pas un caractère ajouté, si on joue avec la frontière entre le vivant et numérique, c'est précisément parce que nous cherchons à appréhender un monde dans lequel virtuel et réel cohabitent en permanence.

Notre souhait est de convier un public populaire à partager une forme, héritée du théâtre, mais en prise avec les nouvelles manières de rencontrer la fiction, survenues depuis l'utilisation généralisée des smartphones, et l'avènement des plateformes de streaming.

Avec *Le Dernier combat* dans la forme du Digital drama, on assiste à la naissance d'une nouvelle forme dans laquelle la littérature et le spectacle vivant, viennent bousculer les mondes numériques avec de la chair et de la vie. En sens inverse la littérature et le théâtre sont comme vivifiés par la rencontre avec le smartphone devenu un accessoire de spectacle.

Le public vit une expérience paradoxale, où il se trouve aux côtés d'autres spectateurs, tout en restant autonome dans sa relation au spectacle. Dans le cabaret numérique on est tout à la fois réuni et séparé, et ce mode d'être ambiguë amplifie l'émotion du texte et des acteurs.

# Le Dernier combat

*La mort est paisible. C'est la transition qui est désagréable.*

Isaac Asimov.

**KENJI**

Age: 16ans  
poids: 59kilos  
Précision: 57.03%  
Défense: 75%



*Le Dernier combat* raconte l'aventure d'un jeune homme qui devient adulte en se heurtant à l'amour, à la filiation et à la violence.

**MAZUMOTO**

Age: 45ans  
Nombre d'enfants: 1  
Nombre de crimes: ???  
Cannibale: ???



L'histoire se déroule en 2147 dans une société post-catastrophe climatique où les enfants sont formés au combat dès le plus jeune âge, à la manière des guerriers de Sparte. On y découvre, — Kenji — le héros, le jour d'un combat très important. Première surprise, il tombe contre le pire des adversaires possibles : sa fiancée. Elle c'est un personnage important, une combattante, une grande amoureuse et elle lui tient tête. Le même jour, il rencontre son père qu'il n'avait plus vu depuis dix ans. Décidément mauvaise journée, il découvre que ce père est accusé de crime de guerre épouvantable et qu'il veut mettre fin à ses jours en pratiquant le seppuku, le suicide rituel des anciens guerriers samourais (hara-kiri).

**KIMIKO**

Age: 16ans  
poids: 55kilos  
Précision: 70.09%  
Défense: 75%



**NAOMI**

Age: 16ans  
poids: 55kilos  
Précision: 58.018%  
Défense: 63%



**AUXILIAIRE**

Age: 30 ans  
Métier: Auxiliaire de vie  
Suicide assisté: 220



Kenji est confronté à une situation démesurée, en un jour tout se contracte et il faut décider : aimer ? haïr ? combattre ou renoncer, être un paria, avoir un père... Il faut choisir mais tous les choix mènent au pire. Le vestiaire des combattants devient alors le théâtre d'un voyage initiatique à très grande vitesse, drôle et terrible à la fois. Dans ce moment décisif, l'expérience émotionnelle transporte le héros dans des régions de l'âme humaine dont il ne soupçonnait pas la sombre géographie.

**YOUTO**

Age: 11ans  
Poids: 45kilos  
Précision: ??? %  
Défense: ??? %



**HINO**

Age: 16ans  
poids: 50kilos  
Précision: 41.53%  
Défense: 66%



Le style narratif est inspiré du manga, aussi bien dans la drôlerie que dans la brutalité du récit.

## Genèse et dramaturgie

Le cabaret numérique est un enfant du premier confinement. Quand l'épidémie de Covid 19 a interrompu le cours des choses, nous avons cherché un moyen de continuer à faire du spectacle malgré les restrictions sanitaires.

Interdits de répétition et de représentation, nous nous donnions rendez-vous sur Zoom comme on se serait retrouvé dans une salle de répétition virtuelle. Soumis à de rudes contraintes, nous cherchions à inventer un spectacle vivant compatible avec la distanciation sanitaire.



Tandis que nous bricolions une forme avec nos ordinateurs, par sérendipité, nous avons vu apparaître cette forme, le Digital drama ou Cabaret numérique, spectacle ambigu où virtuel et réel cohabitent, se fécondent, et laissent naître un nouveau type d'émotion.

Au bout du compte, le cabaret numérique ou digital drama est une forme baroque qui fait cohabiter théâtre, vidéo, musique, graphisme, art numérique et réseaux sociaux, tout en maintenant une narration tendue. Le rêve romantique d'un art total résonne ici avec un désir puissant d'éclairer le présent.

La crise sanitaire avait plongé le spectacle vivant dans la déroute. Le public peinait à revenir dans les salles, et les causes de cette relative défection restaient difficiles à circonscrire. Le virus ? ou le mouvement inexorable de la



« plateformisation de nos vies » qui gagne ? Était-ce l'oubli de la salle ou une aspiration à d'autres formes ?

Déplorer la situation, militer pour le retour des spectateurs, condamner Netflix, tout cela semblait vain, parce que pour le théâtre il a toujours urgence, il faut coûte que coûte continuer de créer et d'aller à la rencontre des spectateurs. Cette urgence nous a conduits à inventer le Cabaret numérique et tenter d'explorer une forme en lien avec la manière dont aujourd'hui les gens consomment de la fiction. Le Cabaret numérique ou digital drama, ouvre un nouvel horizon au spectacle vivant, avec à présent un spectateur augmenté d'un smartphone et d'une paire d'écouteurs.

Nous n'avons pas cherché à écrire une histoire puis à l'adapter au cabaret numérique. Il s'est agit plutôt de nous laisser guider par cette nouvelle forme et découvrir pas à pas comment les grands enjeux de la littérature se déploient dans cette structure ultramoderne qui met en tension absence et présence. Comment s'aime-t-on à l'ère numérique ? Comment vit-on le rapport aux pères et le rapport à la mort ? Comment devenons-nous adultes dans un univers de réseau. Autant de questions qui sont magnifiées par l'originalité de cette nouvelle forme.

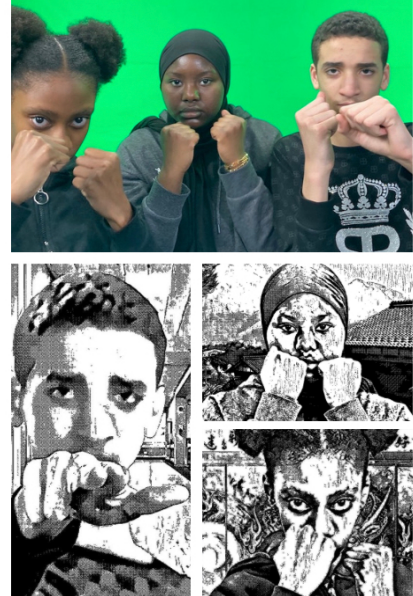
Traditionnellement dans la tragédie, le recul vers une période passée ou vers un pays éloigné permet d'éclairer le monde contemporain. Dans *Le Dernier combat*, le recul est à front renversé, comme dans la science-fiction, c'est en se projetant vers le futur que le texte tente de pénétrer et d'éclairer le présent.

## Le dispositif

Dès l'entrée, avec leur téléphone les spectateurs se connectent au serveur de la compagnie, ils placent leurs écouteurs et s'installent où bon leur semble<sup>1</sup>. Aussitôt les personnages apparaissent sur l'écran de leur smartphone et l'histoire commence.



市  
帖  
迎  
文  
小  
协  
宴  
生



Dans une petite pièce attenante, les comédiens jouent en direct devant des caméras placée devant des fond verts. Toutes sont reliées à un ordinateur qui permet au technicien de réaliser la partie vidéo du spectacle et contrôler le flux qui permet de diffuser les images et le son sur les écrans des spectateurs.

Lorsque les comédiens jouent en présence devant au milieu des spectateurs, le flux sur les écrans ne s'interrompt pas.

Les décors sont virtuels, ils apparaissent derrière les comédiens grâce à la technique du fond vert qui permet une grande richesse graphique tout autant qu'un certain réalisme en accord avec l'univers futuriste du manga.

<sup>1</sup> S'ils n'ont pas de smartphone ou d'écouteurs ils sont fournis pour le temps de la représentation.

## Les acteurs

La troupe réunit acteurs professionnels et jeunes comédiens formés dans les ateliers du Githec.

Souvent à l'écran le jeu naturaliste est privilégié, moins au théâtre où les conditions de représentation imposent parfois des styles spécifiques comme celui induit par le fait de devoir porter la voix.

Le Cabaret numérique, en mêlant l'écran et l'acteur en chair et en os, exige de rendre compatible des manières d'interpréter a priori hétérogènes, cela invite les acteurs à se montrer particulièrement inventif.

Comme on ne peut recourir au montage que de manière très rudimentaire, le dialogue comme au théâtre reste au centre du jeu, et confère aux acteurs du cabaret numérique un rôle prépondérant. Cependant la caméra est aussi un partenaire de jeu, puisque chaque acteur est placé face à l'objectif comme cela pourrait se produire dans une réunion Zoom.

## Distribution

Awa Sambake : Kimiko

Imad Karmas : Kenji

Karim Traïkia : Le Général Mazuhouto

Giacomo Dossi : l'Auxiliaire de fin de vie

Lisha Kpatenon : Hino

Néné Keita : Naomi

Salou Conteh : Youto

Texte et mise en scène : Guy Benisty / Giacomo Dossi,

Création vidéo : Nicolas Poisson, Création sonore : Philippe Chef,

Conception réseau : Anthony Frère-Rhizome FAI, Décor : Myriam Anwar.





## Extrait

### Séquence II (la requête)

Mazuhouto dans son appartement (ambiance hospitalisation à domicile), il est en facetime avec Youto son neveu.

**YOUTO.** — Voulez-vous bénéficier du protocole Hara-Kiri, autorisant le suicide par auto-éventration selon le rite Seppuku des anciens guerriers samourais ? Alors là on met NON.

**MAZUHOUTO.** — Ben Non, oui. Oui tu mets oui.

**YOUTO.** — Quoi ? Le suicide rituel ? Le rite seppuku, c'est réservé aux hommes d'honneur.

**MAZUHOUTO.** — Je suis décoré de la croix de guerre.

**Youto.** — L'île de Goshi Monsieur Mazuhouto ?

**MAZUHOUTO.** — Quoi l'île de Goshi ?

**YOUTO.** — Il y avait des femmes et des enfants.

**MAZUHOUTO.** — J'avais des ordres.

**YOUTO.** — Quand le commandement est immoral, on doit désobéir.

**MAZUHOUTO.** — As-tu déjà servi dans un corps d'armée ?

**YOUTO.** — Non.

**MAZUHOUTO.** — Déjà combattu en poste avancé ? Déjà mis ta vie entre les mains d'un autre homme ? Ou demandé qu'il mette la sienne entre tes mains ?

**YOUTO.** — Non.

**MAZUHOUTO.** — À la guerre, on obéit aux ordres sinon des hommes meurent.

**YOUTO.** — Assassiner des civils, c'était pour protéger vos soldats ?

**MAZUHOUTO.** — Nous vivons dans un monde qui a des murs invisibles, ces murs doivent être gardés par des hommes en armes, prêts à tuer sans poser de question. Qui va s'en charger ? Toi ? Planquée derrière ton écran ? Sur l'île de Goshi c'était une guerre sale, j'avais à peine 30 ans, j'étais investi de responsabilités absolument insondables, et tu viens me chipoter quelques cadavres. La prise de l'Île de Goshi a probablement sauvé des vies.

**YOUTO.** — Vous parlez de la vie des hommes et des femmes que vous avez mangés ?

**MAZUHOUTO.** — Je ne vais pas me justifier devant un gamin qui doit sa naissance à mes soi-disant crimes de guerre. Remplis le formulaire s'il te plaît.

YOUTO. — Là c'est l'identité des personnes qui seront présentes au moment de votre mort.

MAZUHOUTO. — Tu mets mon fils Kenji Mazouhuto.

YOUTO. — Il n'a quasiment pas connu son père, il va vous revoir dans votre état et en train de vous trancher le bide ? C'est sympa, il va adorer ça.

MAZUHOUTO. — Tu signes et tu envoies.

YOUTO. — Pourquoi vous voulez lui imposer ça ? C'est un gosse.

Mazuhouto. — J'ai besoin qu'il soit là.

YOUTO. — Pourquoi ?

MAZUHOUTO. — Je ne sais pas l'expliquer. C'est physique.



#### Séquence IV (Où l'on rencontre L'Auxiliaire de fin de vie)

L'AUXILIAIRE DE FIN DE VIE. — Veulent qu'on fasse des heures et des heures, mais pas payées, soi-disant c'est du télétravail. Mais l'écran ça a des effets sur la santé, ben si la fatigue visuelle, et le stress, c'est prouvé, les scientifiques ils le disent. C'est les neurones ou je sais pas les synapses, c'est pas comme ça qu'on dit ? J'en sais rien, ce que je sais c'est qu'ça bouffe du temps. Oh putain, c'est encore une

demande de suicide assisté, un seppuku en plus. Mais il est con celui-là, il est mineur. Qu'est-ce qu'ils ont tous à vouloir mourir ? Tu vois ça aussi c'est dur, c'est du malheur et télétravail ou pas, nous on se le prend pleine face. Bon je vais le contacter le petit keum qui veut se suicider. (Sonal l'écran de Youto apparaît) Bonjour Monsieur vous avez fait une demande auprès de nos services pour un suicide rituel ?

YOUTO. — Oui, merci de me rappeler, j'attendais une validation.

L'AUXILIAIRE. — Non mais c'est pas possible, vous êtes mineurs, le seppuku n'est pas ouvert au mineur.

YOUTO. — Non mais...

L'AUXILIAIRE. — Vous voulez mourir ? Qu'est-ce qui se passe ? Vous êtes harcelé. Non ? C'est une fille, oh les filles, elle vous a trompé ? Quittez ? Elle vous a quitté c'est ça ? Vous voulez m'en parler ? Vous savez c'est normal d'avoir mal, vous avez le droit de pleurer, vous avez le droit de souffrir, mais le suicide... C'est trop. Elle vous a quitté c'est horrible, c'est abominable, vous savez quoi, ce qu'il y a de plus terrible, avec un chagrin d'amour ? C'est qu'on s'en remet. Mon père il disait : « l'amour, c'est comme l'autobus quand on en a raté un, faut prendre le suivant. » C'est triste à dire mais c'est lui qui a raison. Je vous dis ça moi aussi j'ai souffert et plus souvent qu'à mon tour, faut pas croire les filles aussi c'est méchant. Ben si, parce qu'on dit les violences faites aux femmes mais les garçons aussi ça souffre... Bon ben on s'en remet on ne va pas se suicider pour ça quand même ?

YOUTO. — C'est pas pour moi le seppuku, c'est pour mon oncle.

L'AUXILIAIRE. — Comment ça ? Ben vous ne savez pas remplir un formulaire. Ah ben j' préfère, vous êtes trop jeune. Là c'est la merde, vous avez mis votre nom dans la case de la personne qui fait la demande.

YOUTO. — Oui c'est moi qui ai fait la demande pour mon oncle. Il ne sait pas se servir de l'ordinateur.

L'AUXILIAIRE. — Oui mais c'est pas comme ça marche, on ne peut pas faire une demande de suicide pour autrui. Sinon ça s'appelle un meurtre vous comprenez ? Là c'est le bordel, maintenant c'est vous qu'il allait recevoir un message pour la validation en deux étapes. Est-ce que vous avez un moyen de le contacter ? Alors il faut lui expliquer qu'il doit refaire la demande à son nom, pour qu'elle puisse être enregistrée. À ce moment et à ce moment seulement je reviendrai vers lui pour lui expliquer comment la cérémonie du suicide va se dérouler. C'est clair ?

YOUTO. — Oui.

L'AUXILIAIRE. — Alors je compte sur vous. (il raccroche)



## Le Githec

Engagé depuis toujours pour un art qui se construit à la rencontre de ceux qui manquent au théâtre, le GITHEC envisage des œuvres qui gardent serrées dans un même cœur appétit esthétique et aspirations populaires.

La compagnie est implantée à Pantin depuis près de 25 ans. De nombreux habitants ont partagé le plateau avec des acteurs professionnels de la compagnie, quelques-uns ont poursuivi et sont devenus professionnels. Le Githec a créé plus d'une vingtaine de spectacles dont certains ont marqué durablement et contribué à faire des quartiers des lieux de culture et de création populaire. Citons entre autres *Le Dialogue de la mère morte*, *Nigerian drama*, *Déranger*, *les Existants*, *Un Cœur mangé* (coécrit avec Pierre Guillois), *Le Cinquantième ou les amants désunis de Françafrique*, *Mohamed l'inventif*, *Un souffle entre le Bien et rien*, *Comme un chien sous la pluie...* Autant de spectacles représentés au cœur des quartiers.

Plus d'info sur [www.githec.fr](http://www.githec.fr)

## Les Auteurs

Guy Benisty : Auteur et metteur en scène, il étudie la littérature, la philosophie et le théâtre. Il considère la rencontre avec un public représentatif de la diversité de la société comme l'enjeu artistique et littéraire majeur. En 1991, il participe à l'aventure du Samirami-Métropole-théâtre à Roubaix. En 1993, il crée à Pantin le Groupe d'intervention théâtrale et cinématographique (Githec), pour lequel il écrit et met en scène des spectacles, joués en salle ou en plein air. Suivent plusieurs années de création intense entre écriture, mise en scène et vie de compagnie dans les quartiers populaires.

Giacomo Dossi : Alors qu'il est encore à l'école de théâtre, il commence à collaborer avec le GITHEC. Un compagnonnage de 10 ans en tant que comédien, assistant à la mise en scène et assistant de production.

Franco-italien, Giacomo Dossi est un artiste qui se produit sur scène dans les 2 pays, auteur il travaille sur des projets personnels, notamment en utilisant la forme du podcast.

## Contact

Githec (Groupe d'intervention théâtrale et cinématographique)

1, avenue Aimé Césaire 93500 Pantin

Mail : [githec@gmail.com](mailto:githec@gmail.com)

Guy Bensity (Direction artistique) : 06 75 02 18 50

Site internet : [www.githec.fr](http://www.githec.fr)

Création le 18, 19, 20 avril 2024

MQ des Courtilières à Pantin

16 mai 2024

Salle Jacques Brel à Pantin

[www.githec.fr](http://www.githec.fr)

Production Githec -Ville de pantin



ville de  
**Pantin**