

MARINE
AURIOL

ZIG ET MORE
L'ANGARE

Chroniques du Grand Mouvement

OUVRAGE PUBLIÉ AVEC LE CONCOURS
DU CENTRE NATIONAL DU LIVRE

éditions

THEATRALES

Les éditions THÉÂTRALES bénéficient d'une aide de la **SACD**

La représentation des pièces de théâtre est soumise à l'autorisation de l'auteur ou de ses ayants droit. Avant le début des répétitions, une demande d'autorisation devra être déposée auprès de la SACD.



Images de couverture : copyleft Grore Images.

© 2004, éditions THÉÂTRALES,
38, rue du Faubourg-Saint-Jacques, 75 014 Paris.

La loi du 11 mars 1957 interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

ISBN : 2-84260-138-6

TABLE DES MATIÈRES

Zig et More	9
L'Angare	53

*À Philippe Barré,
qu'il ait eu le temps ou non de les lire*

ZIG ET MORE

Chroniques du Grand Mouvement

Chapitre 1

La pièce se déroule sur une durée de dix ans.

PERSONNAGES

ZIG, au début de la pièce, 8 ou 9 ans

MORE, au début de la pièce, une vingtaine d'années

À la fin, ils ont tous les deux dix ans de plus. Ils n'ont pas changé de vêtements mais ceux-ci ont subi les avaries du temps et leurs changements de taille.

Les quatre rôles suivants peuvent être joués par deux comédiens :

SOLDAT 1

SOLDAT 2

LUK, *une trentaine d'années*

BOUBA, *vieil homme appuyé sur sa canne*

Zig et More a obtenu une aide à la création du ministère de la Culture.

Ce texte est une sélection du comité de lecture de Aux nouvelles écritures théâtrales.

PREMIÈRE PARTIE

Scène 1

Champ de mines, brume, barbelés, de temps en temps au loin, aboiements de chiens, d'hommes, de machines. Parfois des ombres passent, silencieuses, comme des fantômes vieillissants, évitant le champ. Il fait sombre, presque nuit. Chuchotements.

Entre Zig. Il a 8 ou 9 ans. Sale, égratigné, bandeau de pirate sur l'œil. Il pénètre dans le champ de mines, d'abord précautionneusement, attentif à tous les bruits. Puis, plus hardi, un peu plus vite. Comme dans un jeu de marelle, sautant à droite et à gauche, riant. Soudain un bruit de mine qui s'enclenche. Zig manque de perdre l'équilibre, le retrouve et ne bouge plus. Les minutes passent. Les aboiements se sont tus. Silence au loin. On entend juste la respiration haletante de Zig qui n'ose pas bouger.

Du temps passe.

Trois soldats entrent. Ils portent des fusils et des gros paquetages. Ils ne voient pas Zig.

SOLDAT 1.— Ils ont dû passer la ligne hier.

SOLDAT 2.— Pas sûr. Avec tous ces cadrieux qui traînent dans le coin.

SOLDAT 1.— Si je pouvais, je les planterais bien tous.

SOLDAT 2.— C'est le point de qui ?

MORE.— C'est le mien.

SOLDAT 2.— OK. Bonne chance.

Les soldats 1 et 2 sortent, laissant More derrière eux. Il a le champ de mines dans le dos. Il sort une cigarette de son paquet et se la plante dans le bec. Un temps...

MORE.— T'as du feu, gamin ?

More se retourne vers Zig et attend. Zig fouille dans sa poche et sort une petite boîte d'allumettes qu'il lui envoie.

Merci.

More allume sa cigarette et aspire une grosse bouffée. Il se tait. Zig le regarde. Ça fait longtemps que t'es là, gamin? (Zig se tait) T'es muet en plus d'être borgne? (Zig se tait) T'inquiète pas pour le fusil, la gourde se chargera de toi bien mieux. Je voudrais juste savoir combien de temps

je vais devoir attendre. Il paraît que le plus coriace a tenu quinze jours. Quinze jours sans bouffer et sans boire, sans dormir, les deux pieds plantés sur sa gourde. Les gars racontent qu'à la fin, j'veux dire quand il a plus pu tenir dessus et qu'ils ont pété tous les deux, y avait plus grand-chose à ramasser.

Silence.

ZIG.- Deux heures.

MORE.- Quoi ?

ZIG.- Ça fait deux heures que j'suis là.

MORE.- C'est rien que l'début alors. Ça risque d'être long. On dit qu'on vous entraîne pour ça. À rester debout sans bouger, le temps d'attendre les secours. Le seul problème, c'est que les secours ne viendront pas pour toi.

ZIG.- Pourquoi ?

MORE.- À cause de moi. C'est mon point ici. Juste là où je suis. Et nous aussi, on nous entraîne à rester là sans bouger, l'œil collé au viseur à attendre qu'une tête de cadrieux rentre dans la ligne de mire. Et bang. J'peux attendre longtemps moi aussi. Aussi longtemps qu'il faudra. Qui sait, p'têt' qu'on battra le record tous les deux. Tu t'sens capable de tenir ? Parce que si tu penses sauter avant quinze jours, dis-le-moi tout de suite. Ça vaut pas le coup que je te regarde crever lentement si je ne peux pas battre le record avec toi.

ZIG.- Et vous ferez quoi si je vous dis que je peux pas tenir ?

MORE.- Vous ! Un cadrieux poli. Ta mère t'a bien élevé, gamin.

ZIG.- Arrêtez de m'appeler gamin. Mon nom c'est Zig.

MORE.- J'ai pas le droit d'appeler un cadrieux par son nom.

ZIG.- Pourquoi ?

MORE.- Contraire au règlement.

ZIG.- Quel règlement ?

MORE.- Notre règlement. Celui des CAPP.

ZIG.- Des CAPP ?

MORE.- Commando Armé Pour le Pouvoir. Tu connais rien ou quoi, gamin ? T'as quel âge ?

ZIG.- Chais pas.

MORE.- Comment ça tu sais pas.

ZIG.- Ben non, chais pas.

MORE.- T'as vu le jour du Grand Mouvement?

ZIG.- Non.

MORE.- Alors tu dois avoir moins de 10 ans.

ZIG.- Et votre règlement, il vous permet de connaître mon âge mais pas mon nom.

MORE.- Ouaip.

ZIG.- Pourquoi?

MORE.- L'âge, c'est une donnée statistique.

ZIG.- Et le nom?

MORE.- Une donnée personnelle.

ZIG.- Et alors?

MORE.- Ben, chais pas. Le règlement des CAPP interdit les données personnelles. Ils disent que ça nous empêche de bien faire notre boulot. Ce sont des données inutiles pour tuer.

ZIG.- Inutiles?

MORE.- C'est ce qu'ils disent.

ZIG.- Et moi j'peux connaître vos données personnelles?

MORE.- Ça, j'sais pas. C'est pas prévu par le règlement. Jamais un cadriex ne m'a demandé mes données personnelles. J'crois pas que je puisse te les donner.

ZIG.- Pourquoi?

MORE.- J'sais pas. Le règlement...

ZIG.- Je croyais que c'était pas prévu par le règlement.

MORE.- Ouais, mais...

ZIG.- Mais quoi?

MORE.- Rien.

Silence.

L'ANGARE

Chroniques du Grand Mouvement

Chapitre 2

Tantôt chez les cadrieux, tantôt au palais. Parfois sur les routes.

PERSONNAGES

KARO, l'angare, vieil homme, vieux sage...

Au palais

MIRON, gouverneur, la quarantaine usée par le pouvoir

MANTIL, femme du gouverneur, la quarantaine abîmée

ELA, la gouvernante du palais, 24 ans, belle et triste

AURÈLE, bras droit de Miron, obscur

PERTUIS, valet du palais, jeune garçon

Trois ou quatre formateurs muets

Des soldats, des femmes de chambre, des curagentes, des visiteurs...

Camp cadrieux

BOUBA, vieil homme, chef cadrieux

SOLAEL, la trentaine, balaféré et muet

DERTI, femme forte et décidée, chef cadrieux

GUIR, homme, la quarantaine, lieutenant cadrieux

LUK, jeune garçon, 15-16 ans, vif et malicieux

PAULINE, jeune fille, 15-16 ans, gracile et curieuse

Des enfants, des femmes, des hommes...

Prologue

Nuit noire.

Une route. Des arbres morts. Quelques rochers. Au loin des bruits sourds, réguliers. Des bruits de machines qui martèlent le sol. Des ombres qui passent...

Soudain apparaît Karo. Il marche lentement, s'aidant d'un long bâton tordu. De temps en temps, il s'arrête pour écouter les bruits puis reprend sa marche lente et régulière.

Arrivent Luk et Pauline, main dans la main. Ils observent Karo un instant.

PAULINE.– Ils acceptent.

Pas de réponse de Karo.

LUK.– Ils acceptent. *(toujours pas de réponse)* Tu as entendu, Karo ?

Toujours pas de réponse.

PAULINE.– Les bruits des gourdes t'ont rendu sourd ? Ils acceptent.

Karo s'arrête et écoute plus longuement.

LUK.– Ils n'attaqueront pas.

Toujours les bruits sourds, toujours pas de réponse.

PAULINE.– Karo... *(toujours pas de réponse)* Il faut que tu le dises à Miron. Tu lui diras que les nôtres ont décidé d'accepter. *(toujours pas de réponse)* Il faudra que tu le dises à Miron, Karo. À lui seul. Que tu lui dises que les nôtres acceptent sa proposition. Ils m'ont dit de te dire ça. Que tu lui dises que les nôtres sont prêts. Ils n'attaqueront pas la Combe-Nord.

Toujours pas de réponse.

LUK.– Karo... En échange de la Combe-Nord... Il faudra que tu lui dises que les nôtres attendent quelque chose. Tu lui diras ?

Toujours pas de réponse.

PAULINE.– Quelque chose, Karo.

Toujours pas de réponse.

LUK.– Karo... Tu as entendu ?

Silence.

PAULINE.- Karo... ?

KARO.- Tu y crois, petite fille ? Tu y crois ? Écoute les foreuses... Elles disent quelque chose qu'on ne comprend pas. Pas encore.

PAULINE.- Je ne comprends pas.

KARO.- Pas encore.

LUK.- Tu le diras à Miron ?

Silence.

KARO.- Je lui dirai.

Noir.

Intermède

Pauline et Luk ont disparu. Karo est assis sur un tronc d'arbre. Seul. Il semble vieux, très vieux. Au loin les bruits sourds, réguliers. Toujours ces bruits de machines qui martèlent le sol.

KARO.— C'est là que tout a commencé. Pour moi, tout a commencé. C'est là que je me suis dit que tout était fait et que le reste n'avait plus d'importance. Que je pouvais croire. Que ni moi ni eux nous n'étions sourds. Qu'il y avait bien quelque chose à entendre et que nous l'entendions tous. Juste là. Juste à ce moment-là, enfin, tout était fait. *(silence. Puis rire de Karo)* C'est peut-être ça que les foreuses me disaient. Ou peut-être l'inverse. Ou peut-être qu'il n'y avait rien à entendre. Juste rien à entendre. Et moi, j'y ai cru juste peut-être parce que je le voulais. Vouloir. Toujours vouloir. Depuis toujours. Transmettre. Toujours transmettre. Rien d'autre. *(silence)* C'est là que tout était possible. C'est là que j'y ai cru. À cette seconde-là. *(un temps. Puis rire de Karo)* Alors que tout était déjà joué. Dans les règles. Dans leurs règles. Tout était déjà écrit. Et à quoi bon en faire partie quand votre rôle est déjà établi par tous sauf par vous-même. Transmettre. Foutaises. Tout était déjà joué depuis le début. Tout était déjà transmis depuis le début. Depuis le début. *(rire de Karo)* Je voulais peut-être moi aussi être un héros. *(un temps)* J'ai transmis. J'ai toujours transmis. Encore aujourd'hui. Pour la dernière fois. J'aurais dû me demander pourquoi. J'aurais dû mieux écouter. Mieux écouter ce qu'ils disaient tous. Au lieu de vouloir absolument comprendre une machine. J'aurais dû mieux écouter. Alors, peut-être... ou peut-être rien. Transmettre une dernière fois. Y repenser encore et puis... Et puis rien. *(un temps)* Pas un héros. Juste un angare. Juste transmettre.

Noir.