Pierre-André Weitz

Mise en scène, costumes, scénographie



Pierre-André Weitz fait ses premiers pas sur scène au Théâtre du peuple de Bussang à l'âge de 10 ans. Il y joue, chante, fabrique et conçoit décors et costumes jusqu'à ses 25 ans.

Parallèlement, il étudie à Strasbourg l'architecture et rentre au conservatoire d'art lyrique. Pendant cette période, il est choriste à l'Opéra National du Rhin.

En 1989, il rencontre Olivier Py. Il réalise depuis tous ses décors et costumes. De cette collaboration décisive va naître une pensée de scénographie où les changements de décor sont dramaturgiques et revendiqués comme chorégraphie d'espace.

Il signe plus de 150 scénographies depuis ses 18 ans

avec divers metteurs en scène au théâtre comme à l'opéra.

Cette recherche sur l'espace et le temps le pousse à se produire comme musicien ou comme auteur sur certains spectacles. À l'Opéra de Paris dans *Alceste* de Gluck, il dessine pendant trois heures tous les décors en direct affirmant ainsi une esthétique picturale de l'éphémère; métaphore de la musique.

Sa première mise en scène à Strasbourg est une recherche de l'espace et du temps, jouant trois fois de suite *la Serinette* d'Olivier Py dans trois dispositifs différents et trois esthétiques différentes créés avec vingt scénographes. Il prouve ainsi que la scénographie peut changer le sens et l'essence d'une œuvre sans la trahir. Pierre-André Weitz enseigne cette discipline depuis vingt ans à La Haute École des arts du Rhin.

En 2015, il débute sa collaboration avec le Palazzetto Bru Zane en signant la mise en scène, les décors et costumes des *Chevaliers de la Table ronde* d'Hervé, puis de *Mam'zelle Nitouche* du même compositeur – œuvres dans lesquels il se produit également en tant que chanteur. Plus récemment, il met en scène un diptyque associant *On demande une femme de chambre* de Planquette et *Chanteuse par amour* d'Henrion. Il poursuit cette saison son travail autour d'Hervé en présentant un troisième opus, *V'lan dans l'œil*, à l'Opéra de Bordeaux.