



# CORNUCOPIA

D'autres mondes possibles (épisode 2)

PRODUCTION THÉÂTRE NOUVELLE GÉNÉRATION - CDN DE LYON

**CRÉATION OCTOBRE 2024** | **Dès 14 ans** | **Durée estimée : 1h30**



THÉÂTRE  
NOUVELLE  
GÉNÉRATION  
-  
CENTRE DRAMATIQUE  
NATIONAL - LYON

## DOSSIER ARTISTIQUE

# SOMMAIRE

<b>D'autres mondes possibles : un cycle de créations</b> .....	p.3
<b>Cornucopia (épisode 2)</b> .....	p.4
Distribution et mentions obligatoires.....	p.4
Présentation du projet.....	p.5
L'abondance, ce vieux rêve qui nous gouverne.....	p.5
L'histoire.....	p.6
L'espace.....	p.7
Les costumes.....	p.8
<b>Informations techniques</b> .....	p.9
<b>L'équipe artistique</b> .....	p.10
<b>Calendrier prévisionnel</b> .....	p.11
<b>Extraits du texte</b> .....	p.12
<b>Contact</b> .....	p.12

**« Pour croire qu'une  
croissance matérielle infinie  
est possible sur une planète finie,  
il faut être fou ou économiste. »**

*Kenneth Boulding, économiste*

# **D'AUTRES MONDES POSSIBLES : UN CYCLE DE CRÉATIONS EN ÉPISODES**

Dans ce cycle de créations, Joris Mathieu et le collectif Haut et Court souhaitent explorer, par une série d'expériences scéniques, l'émergence de nouvelles formes d'utopies dans notre société, leurs genèses et leurs possibles impacts ou développements dans le futur. Un projet multiforme qui se présente comme une constellation de plusieurs propositions artistiques, élaborées et présentées au fil de plusieurs saisons. Au-delà de la production de spectacles, il s'agit surtout de construire dans la durée, avec les lieux partenaires et leurs publics, un parcours jalonné de rencontres, de débats et de créations, pour donner du temps à l'émergence de nouvelles idées et perspectives.

*D'autres mondes possibles*, est un projet au long cours, qui postule que notre capacité à nous engager sur une voie plus désirable, nécessite au préalable de faire un chemin.

Avant de pouvoir se projeter pleinement dans un « autrement », avant de croire que cette perspective est possible, il nous faut passer par différentes étapes : de l'examen critique de la situation, jusqu'à la capacité retrouvée de croire en un idéal, en passant sans doute par une phase de remise en cause de l'existant nous imposant quelques renoncements.

Aussi, *la Germination*, le premier épisode du cycle, met en relief nos difficultés à prendre des décisions suffisamment radicales POUR inverser le cours d'évènements planétaires pourtant inquiétants. À travers la rencontre entre trois individus qui ont décidé de vivre une expérience communautaire de « mise en retrait du monde », nous assistons à une discussion ininterrompue, qui s'étire de 2019 à nos jours, dans laquelle chaque personnage, bien que convaincu par des discours utopiques (le transhumanisme pour l'un, le cosmopolitisme pour l'autre ou le multi-spécisme pour la troisième) n'arrive pas à convaincre les autres de converger dans une seule et même direction. De la conflictualité entre trois visions distinctes, de ce débat riche en idées mais stérile du point de vue de la mise en action, apparaît un spectacle qui met en scène nos propres contradictions : les idées sont là, en germination, mais elles n'arrivent pas réellement à éclore.

De quoi se nourrissent donc notre immobilisme et notre irrésolution ? Serions-nous devenus incapables de croire suffisamment en quelque chose, pour nous engager pleinement sur une voie disruptive ? L'utopie est-elle définitivement morte ? Ou bien serait-il possible, au contraire, qu'une autre forme d'espoir, solidement inscrite dans nos consciences, soit la raison principale de notre retenue ?

Ce sont ces questions, ouvertes dans le premier épisode, qui traverseront le second, intitulé *Cornucopia*.

# CORNUCOPIA

## D'AUTRES MONDES POSSIBLES (épisode 2)

De Joris Mathieu et Nicolas Boudier en Compagnie de Haut et Court

**CRÉATION OCTOBRE 2024**

DURÉE ESTIMÉE : 1H30

À PARTIR DE 14 ANS

### **DISTRIBUTION** (en cours)

**Mise en scène et écriture** Joris Mathieu

**Dispositif scénique et dramaturgie** Joris Mathieu et Nicolas Boudier

**Mise en espace, scénographie et création lumière** Nicolas Boudier

**Interprètes** Philippe Chareyron, Vincent Hermano, Marion Talotti

**Création musicale** Nicolas Thévenet

**Création vidéo** Siegfried Marque

**Créateurice de costumes et accessoires** Rachel Garcia

**Régie générale des productions et plateau** Stephen Vernay

**Équipe technique de création** Raphaël Bertholin, Théo Gagnon, Jean-Yves Petit, Mathieu Vallet, Thibault Villalta et Gaëtan Wirsum

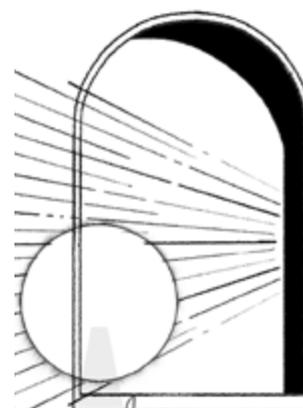
### **MENTIONS OBLIGATOIRES**

**Production** Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national de Lyon

**Coproduction** Le lieu unique - scène nationale de Nantes, LUX - scène nationale de Valence, Les 2 Scènes - scène nationale de Besançon, Le Théâtre - Scène nationale de Saint-Nazaire, La Comédie de Saint-Etienne - Centre dramatique national

**Avec le soutien** du Théâtre National Populaire – Villeurbanne pour l'accueil en résidence

Illustration © Sophie Della Corte



# PRÉSENTATION DU PROJET

Dans *La Germination*, le premier épisode du cycle de créations *D'autres mondes possibles*, le collectif Haut et Court nous confrontaient à trois points de vue utopiques en jouant sur la force de conviction de la rhétorique pour faire germer des idées. Pour le deuxième épisode, ils nous proposent une fiction d'anticipation, théâtrale et contemplative pour mieux nous questionner sur les raisons de notre immobilisme face aux grands enjeux de notre temps.

Dans un futur dont la date n'est pas définie, le monde a su trouver une forme d'équilibre. *Cornucopia* nous présente une civilisation devenue sobre et décroissante par la force des choses mais dans laquelle le rêve de l'abondance n'a pas disparu. Nous découvrirons ce peuple, aux étranges costumes et coutumes entre libertés et contraintes, et leur foi inébranlable dans l'*Oracle*, une IA prédictive se nourrissant de toutes les espèces du vivant. Un jour viendra où, grâce au génie humain, il sera possible de mettre un terme à toutes les restrictions qui les gouvernent.

Installé dans une tribune circulaire, immergé dans une narration visuelle et fantastique s'appuyant sur un dispositif de phosphorescence et de projections vidéo, le public formera une assemblée réunie autour de ce modèle de société. De quoi prolonger nos réflexions sur le monde dans lequel nous voulons vivre.

## L'ABONDANCE, CE VIEUX RÊVE QUI NOUS GOUVERNE



Qu'est-ce qu'un·e Cornucopien·ne ? Ce n'est pas un terme inventé pour les besoins de la fiction, mais le nom que l'on donne à celles et ceux qui sont convaincu.e.s que la croissance peut être infinie dans un monde fini. Tirant son étymologie du mythe de la Corne d'abondance (« *Cornucopia* » en latin), le cornucopianisme se construit autour de l'idée que « *toutes les limites naturelles peuvent être repoussées en mobilisant une ressource ultime et inépuisable : le génie humain* »<sup>1</sup>. Les Cornucopien·ne·s considèrent que l'intelligence humaine et les innovations technologiques pourront pallier la rareté des ressources et le dérèglement climatique. Cette théorie, d'autant plus séduisante qu'elle relève de la pensée magique, permet d'imaginer que la

croissance éternelle est possible. Concrètement, si nous pouvons remplacer le « capital naturel » dégradé par un « capital artificiel », alors nos stocks peuvent indéfiniment s'accroître. Cela semble mathématique, c'est terriblement cornucopien, mais le point central de cette hypothèse repose sur un « *Et si...* » qui semble de moins en moins évident. Pourtant, sous l'influence implicite de cette pensée, les Cornucopien·ne·s (qui pour la plupart ignorent l'être) sont aujourd'hui légion.

C'est tout au long du processus d'écriture de *La Germination*, que j'ai réalisé à quel point ce fantasme de la Corne d'abondance, et plus précisément cette idée que le « génie humain » nous a toujours permis de traverser les épreuves, jouait sans doute un rôle beaucoup plus important que ce que j'imaginai, dans les décisions que nous prenons et dans celles que nous n'osons pas prendre. Tel un mythe fondateur quasi inébranlable, il agit sur notre conscience. Telle une croyance, cette conception nous aveugle et nous entrave face à la nécessité impérieuse de changement.

J'ai alors entamé l'écriture d'une nouvelle d'anticipation, qui dessine les contours d'une civilisation future : *Cornucopia*.

---

1. Julian Simon (1932-1998), économiste et cornucopien

# L'HISTOIRE

Dans un futur plus ou moins proche, *Cornucopia* est le nom de la civilisation qui règne sur Terre. Un monde devenu sobre et décroissant par la force des choses, qui a dû faire des choix drastiques pour retrouver une certaine forme d'équilibre. Mais, même si les civilisations précédentes ont échoué à mettre en place un projet de vie durable et même si la société cornucopienne s'organise désormais sous une forme extrêmement raisonnée, personne n'a voulu abolir le rêve d'un monde aux ressources infinies et n'a abandonné l'idée, qu'un jour viendra où, grâce au génie humain, il sera possible de mettre un terme à toutes les restrictions qui les gouverne.

Si une forme de rigueur préside son mode de vie, *Cornucopia* n'est ni une société austère, ni une société du dénuement. D'abord les contraintes n'y sont pas subies mais choisies. Les renoncements ne sont pas perçus uniquement sous l'angle de la perte mais plutôt pour ce qu'ils rendent possible. Ensuite, une grande liberté d'esprit règne dans les relations entre les êtres : chacun.e est libre de son apparence et de la définition de son identité.

La société cornucopienne est bâtie sur la recherche permanente d'un équilibre entre contraintes et libertés. En contraste avec l'apparente sobriété qui règne dans la cité, cette société n'a pas renoncé à l'innovation technologique. Tout cela grâce aux efforts volontiers consentis par la population, afin qu'il soit possible de privilégier la poursuite du développement d'une intelligence artificielle hybride, considérée comme l'*Oracle* des temps modernes. Et sur *Cornucopia*, tout le monde est convaincu qu'un jour, grâce à son esprit de synthèse et à sa capacité prédictive, l'*Oracle* révélera à l'assemblée l'existence d'un scénario permettant une croissance infinie, sans limite.

D'ailleurs, pour maintenir toujours vivante cette perspective utopique, la société cornucopienne a institué un rendez-vous mensuel l'*Eklésia*, sorte de rituel citoyen, au cours duquel les habitant.e.s de chaque secteur autonome se réunissent. Chacun.e participe activement à cet événement et un tirage au sort donne même l'occasion, à une partie de l'assemblée, de jouer un rôle particulier et décisionnaire. C'est un moment important de la vie démocratique, où il faut arbitrer certaines situations délicates, pour le bien de toutes et tous. Mais l'*Eklésia*, c'est aussi une fête, une journée où l'on vient pour se divertir, en assistant aux représentations d'une des compagnies artistiques transhumantes. Traditionnellement, le répertoire de ces troupes est constitué de saynètes dans lesquelles les artistes mettent en scène des fables inspirées par les histoires qu'elles rapportent des différents secteurs où leur transhumance les a mené.e.s.

Le moment le plus attendu est la fin de cérémonie, seule et unique occasion où l'usage des technologies est autorisé : pendant 15 minutes, il est possible de réveiller l'*Oracle*, IA devenue organisme hybride se nourrissant des intelligences et savoir-faire de toutes les espèces du vivant.

Et c'est le même espoir qui anime chaque fin de l'*Eklésia*, l'*Oracle* a-t-elle enfin trouvé une solution pour que la société cornucopienne puisse entrer dans une nouvelle ère, celle de l'abondance éternelle et de la profusion inépuisable des ressources ?

# L'ESPACE

Là où *La Germination* s'inscrivait dans un « présent » où nous avons fait le choix d'inscrire massivement les usages numériques dans notre quotidien, *Cornucopia* se projette dans un « futur » où ces usages seraient fortement réglementés, au point de décider même de s'en passer au maximum. Ainsi, alors que le premier volet de ce cycle s'appuyait sur un dispositif technologique pionnier en proposant au public de vivre une expérience théâtrale augmentée par la technologie AR, dans ce second épisode, la technologie sera volontairement invisibilisée. Cette question des technologies sera présente dans le récit, notamment par l'intermédiaire de la figure de l'*Oracle*, mais nous souhaitons privilégier une forme théâtrale d'où se dégagera une impression d'ingéniosité plutôt que d'innovation. En cohérence avec le contexte de la civilisation cornucopienne, nous voulons créer un espace théâtral qui s'inscrit dans une logique d'« économie de moyens » mais qui n'est pas pour autant dépourvu d'inventivité ou de sophistication. Notre espace théâtral, les codes de jeu qui s'y déploieront, seront également le reflet de cette recherche d'équilibre entre « contraintes » et « libertés ».

## Un espace hétérotopique

Par définition, le théâtre peut être considéré comme un espace hétérotopique<sup>2</sup>. Pour cette création, nous souhaitons pousser cette logique jusqu'à rendre concret l'espace théâtral qui fait partie de la fiction de *Cornucopia*, tel un théâtre dans le théâtre. Le public prendra place dans un gradin circulaire, autour d'une scène centrale partiellement couverte par une toile tendue. L'arrière des gradins sera fermé, comme un silo, pour que l'immersion soit totale. Au-dessus de la scène, un cylindre pourra monter et descendre, afin d'occulter partiellement l'espace scénique ou de le dégager pleinement.

Ce lieu théâtral hybride combinerait l'imaginaire de plusieurs lieux existants. On pourra y sentir l'influence de l'agora grecque, implicitement associée à l'idée d'assemblée démocratique ; celle du praxinoscope<sup>3</sup> évoquant une forme artisanale de production d'art ; ou encore celle du carrousel, qui nous projette dans l'univers des loisirs.



Éléments iconographiques – Recherche sur le dispositif scénique

## Un espace caractérisé par un traitement singulier de la lumière

Certaines surfaces de la scénographie, en particulier le sol, seront traitées par un revêtement phosphorescent. Le spectacle sera construit autour d'une logique d'alternance entre des scènes éclairées directement par les projecteurs et de scènes éclairées par la lumière stockée puis restituée par les surfaces du décor. Outre cette logique de double emploi de l'énergie, ce qui nous intéresse avant tout c'est d'inventer, par l'intermédiaire de cette nature singulière de lumière, une esthétique théâtrale propre au « monde de *Cornucopia* ». Un théâtre qui joue autant sur la disparition de la lumière que sur les traces et rémanences qu'elle peut imprimer sur les rétines. Un théâtre dans lequel on cherche à jouer jusqu'à extinction totale des dernières lueurs.

2. Contrairement aux utopies, qui sont des espaces imaginaires, les hétérotopies sont des lieux concrets qui hébergent l'imaginaire et peuvent ainsi contenir tous les autres lieux.

3. Machine à produire des images animées



C'est une recherche entamée dans une précédente création (*Moi, les mammouths*) que nous poursuivrons ici, en y associant un travail sur la projection vidéo. Nous utiliserons la vidéo moins comme une source d'images projetées que comme un outil pour tracer des contours, imprimer des formes, des ombres, des motifs sur cette matière phosphorescente. C'est d'ailleurs en partie par le biais de cet outil et sous cette forme, que nous ferons s'exprimer l'*Oracle*.

Notre intuition consiste à ne pas vouloir faire apparaître cette IA sous une forme incarnée pour préserver l'imaginaire des spectateur·rice·s et pour nous intéresser plutôt à la « manifestation » de son existence sous une forme immatérielle.

## LES COSTUMES

Cette création nous donne l'occasion de débiter une collaboration avec Rachel Garcia, créateur·rice de costumes. Nous souhaitons faire de cette recherche sur l'hybridité des figures et des corps, un axe central de ce spectacle. L'univers déployé dans *Cornucopia* doit pouvoir être extravagant et surnaturel. Nous souhaitons également qu'il permette d'imaginer une forme de théâtre qui serait typiquement « cornucopienne », émancipée de certains codes de représentations que nous connaissons aujourd'hui. Nous avons défini, pour les interprètes, deux types de rôles, deux statuts différents dans la fiction : iels seront parfois récitant·e·s – membres de la troupe transhumante – et à d'autres moments, iels incarneront différents personnages de la société cornucopienne.

### Les récitant·e·s



Éléments iconographiques – Recherche sur les costumes

Les figures des récitant·e·s seront multifonctionnelles. Elles tiendront à la fois une partition narrative, adressée au public, tout en faisant office de « décors » ou « espace de jeu » pour les autres personnages. Ce choix permet de créer un code de jeu singulier dans lequel les corps peuvent devenir décors, mais aussi de faire exister l'idée d'une ingéniosité théâtrale propre à *Cornucopia*, guidée par les contraintes de la transhumance, d'être dans une économie de moyens. Implicitement, cela servira à donner du relief à l'idée que les habitant·e·s de *Cornucopia* ont développé une conscience très littérale de l'importance d'être utiles les un·e·s pour les autres. Dans l'alternance entre les moments où iels seront acteur·rice·s et les moments où iels seront décors, les interprètes traduiront le fonctionnement d'une société dont l'accès à une certaine liberté repose sur l'acceptation de contraintes fortes.



Éléments iconographiques – Recherche sur les costumes

Lorsqu'ils ne sont pas récitant·e·s, les interprètes incarnent différentes figures de la société cornucopienne et jouent des scènes de la vie ordinaire. Cette population est cosmopolite. Iels vivent dans une société qui a totalement intégré le droit de chacun·e à être libre de définir ce qu'iel souhaite être. La question du genre, des origines et plus largement de la forme et de l'apparence physique, n'en est plus une : tout le monde peut se représenter et se donner à voir comme il le désire. À l'intérieur de cette société pourtant très encadrée, il n'y a ni uniformité, ni communautarisme. Il n'y a pas eu d'hybridation génétique avec le monde animal ou végétal, mais il n'y a simplement plus aucune logique d'assignation et on est libre de se considérer pierre, plante ou même ciseau, au gré des jours et des humeurs. Cette liberté est une source d'épanouissement qui permet aux Cornucopien·ne·s d'exprimer une certaine fantaisie et d'affirmer une singularité.

## INFOS TECHNIQUES

**JAUGE** : 143 + 4 places PMR

### ESPACE SCÉNIQUE

14m d'ouverture

14m de profondeur

7m de hauteur sous perches

**MONTAGE** : 5 services (+ pré-montage nécessaire : lumière des perches au plateau, son et rideaux, boîte noire à prévoir autour du dispositif)

**DEMONTAGE** : 6h

**EQUIPE EN TOURNÉE** : 10 personnes depuis Lyon

**TRANSPORT DU DÉCOR** : semi (volume 100m<sup>3</sup>, longueur totale 16,5m)

### Pré-Fiche technique sur demande :

Stephen Vernay - Régisseur général des productions | [stephen.vernay@tng-lyon.fr](mailto:stephen.vernay@tng-lyon.fr)

# L'ÉQUIPE ARTISTIQUE



## LES CRÉATEUR-ICE.S

**Joris Mathieu** - metteur en scène, auteur, co-oncepteur des dispositifs scéniques

**Nicolas Boudier** - metteur en espace : co-concepteur des dispositifs, scénographe, créateur lumière et photographe

**Marion Talotti** - comédienne, plasticienne

**Philippe Chareyron** - comédien

**Vincent Hermano** - comédien

**Nicolas Thévenet** - compositeur

**Siegfried Marque** - créateur vidéo

## Joris Mathieu en compagnie de Haut et Court

Depuis 1998, l'ensemble Haut et Court réunit autour de Joris Mathieu une équipe fidèle d'artistes interprètes et de créateurs techniciens. Grâce à un travail commun de patiente maturation artistique, Haut et Court est aujourd'hui porteur d'une identité singulière. A travers leur recherche et leurs productions, ils interrogent le présent pour imaginer demain et inventent des expériences scéniques inédites, qui convoquent et intègrent les technologies, au service d'œuvres poétiques, spectaculaires proposant une relation singulière avec chaque spectateur. Se revendiquant clairement théâtrales, les formes qu'ils créent mêlent intimement images, littérature, illusions d'optique, musique, nouvelles technologies et machinerie traditionnelle. **L'anticipation, l'imaginaire des sciences, l'innovation scénique et technologique sont des moteurs puissants de leur recherche créative.** Dans une écriture portée sur la virtualisation de l'individu et du monde, Haut et Court a développé un savoir-faire spécifique sur la création d'imageries flottantes sur scène. Au cœur de leur travail : la question du vivant qui se traduit scéniquement par une recherche sur l'état de présence du corps de l'acteur. Un langage qui s'élabore depuis plus de vingt ans en compagnie des interprètes fondateurs : Philippe Chareyron, Vincent Hermano et Marion Talotti. La dramaturgie est étroitement liée à la conception de dispositifs scéniques imaginés avec Nicolas Boudier. Le travail de composition musicale de Nicolas Thévenet marque de son empreinte l'univers du collectif. Siegfried Marque, vidéaste, réalise les images qui nourrissent les créations. Ensemble, ils s'engagent sur la voie d'un théâtre d'anticipation et poétique qui renoue avec une tradition politique du spectacle, interrogeant le monde, la place de l'individu, mais aussi celle de l'art au cœur de la cité.

Depuis janvier 2015, Joris Mathieu dirige le Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon. C'est dans le prolongement du projet artistique développé par la compagnie Haut et Court, que Joris Mathieu a construit celui du CDN : trouver des voies d'accès à l'art pour toutes les générations de public, soutenir de nouvelles générations d'artistes, inventer des dispositifs innovants pour favoriser l'apparition de nouvelles générations de formes hybrides et novatrices dans une perspective de renouvellement des écritures scéniques contemporaines.

# CALENDRIER DU CYCLE DE CRÉATIONS

## *D'autres mondes possibles*

### ÉPISODE 1 - LA GERMINATION

CRÉATION MARS 2023 (tournées Saisons 2022 - 2023 et 2023 - 2024)

Grâce à des lunettes de Réalité Augmentée - produisant des images flottantes - nous serons invité·e·s à explorer en profondeur 3 utopies divergentes et contradictoires (le transhumanisme, l'animalisme et le cosmopolitisme) comme des graines prêtes à germer dans nos esprits et donner à réfléchir à d'autres mondes possibles.

### ÉPISODE 2 - CORNUCOPIA

CRÉATION OCTOBRE 2024 (tournées Saison 2024 - 2025)

Au sein d'un gradin circulaire, les spectateur·rice·s sont invités à plonger en images dans une fable d'anticipation, dans un futur devenu sobre par nécessité mais n'ayant pour autant pas renoncé au mythe de la Corne d'abondance.

### ÉPISODE 3

Création d'un parcours dans l'espace public, qui associera des artistes invité·e·s, pour proposer des intrusions futuristes et utopiques dans le réel, comme des brèches donnant à voir la transformation possible de notre monde.

## CALENDRIER DE PRODUCTION

### *Cornucopia - épisode 2*

- > **Avril 2021** : laboratoire de recherche et développement technologique le dispositif scénique à 360° au TNG - CDN de Lyon
- > **Du 22 au 26 mai 2023** : laboratoire d'écriture au plateau avec le collectif Haut et Court au TNG - CDN de Lyon (site les Ateliers)
- > **De mai à août 2023** : écriture, conception du dispositif scénique
- > **Du 24 au 27 octobre 2023** : laboratoire autour de la dramaturgie, du dispositif scénique et des costumes et accessoires
- > **Entre novembre 2023 et mars 2024** : conception des costumes et accessoires
- > **Du 4 au 23 mars 2024** : 3 semaines de résidence au LU - Nantes (Libre Usine)
- > **Du 10 au 28 juin 2024** : 3 semaines de travail au TNG - CDN de Lyon
- > **Du 3 septembre au 7 octobre 2024** : 5 semaines de résidence au TNP - Villeurbanne
- > **Du 8 au 19 octobre 2024** : CRÉATION au TNP - Villeurbanne, avec le TNG - CDN de Lyon (saison Hors-les-murs)
- > **Entre novembre 2024 et mars 2025** : tournées chez les partenaires co-producteurs
  - **Du 4 au 6 déc. 2024** - Comédie de Valence - CDN, en co-réalisation avec LUX - Scène nationale de Valence
  - MC2 : Grenoble (option en cours)
  - **Du 8 au 10 janv. 2025** - Les 2 Scènes - scène nationale de Besançon
  - **Du 30 janv. au 1er févr. 2025** - Lieu Unique - Scène national de Nantes
  - **Du 4 au 6 févr. 2025** - Le Théâtre - Scène nationale de St-Nazaire

# EXTRAIT DE TEXTE

(Octobre 2023)

*Il est 14H. La lumière descend sur le 11ème district de Cornucopia. C'est le premier dimanche du mois et dans chaque secteur, les différentes communautés se préparent à sortir. Dans quelques minutes, les larges traverses de la cité s'animeront et fourmilleront de présences. Depuis les sommets où elles nichent, les hirondelles omnivores pourront bientôt observer la progression de ces groupes clairsemés qui convergent paisiblement vers l'Eklésia. Les lombrics et les couleuvres de ville, entendront également résonner le son mat des pas qui battent les pavés de paillis, signal implicite que l'heure est venue de se retirer et d'aller sommeiller dans les cavités souterraines. Les réseaux troglodytes de champignons interrompront temporairement leurs proliférations et les lierres-de-sol se rétracteront partiellement pour ne pas entraver le passage des groupes et pour éviter surtout de se prendre inutilement des coups de machettes désagréables.*

*A l'intérieur de l'Eklésia, les membres de la troupe itinérante des 8 vallées, se préparent déjà à accueillir le public, bien que la représentation ne soit pas prévue avant 17H. Arrivé-e-s seulement la veille au soir, après un long périple et quelques imprévus sur la route, ielles n'ont pas ménagé leurs efforts et travaillé toute la nuit pour être prêt-e-s dans les temps. Sur la scène centrale, au milieu des deux hémicycles réservés aux futur-e-s spectateurs et spectatrices, trône l'Organum. Composé de plusieurs instruments à vent et de claviers mécaniques reliés entre eux par des flexibles translucides et des pistons à air comprimé, la machine a consciencieusement été mise en place et accordée. Les trois interprètes revoient une dernière fois le déroulé du programme, qui sera composé, comme il est d'usage, de chansons, de fables épiques tirées du répertoire, de récits de voyages improvisés et de moments d'animations de la vie démocratique. Ce programme, ielles l'ont savamment élaboré et répété durant leur marche, écrivant à voix haute les interludes et les enchaînements d'une scène à l'autre, inventant la plupart de leurs répliques au fil de l'eau, inspiré-e-s par les rencontres faites sur le chemin et les histoires qu'on leur a racontées lors des bivouacs. Car chaque représentation se doit d'être unique et la principale raison d'être de ces artistes, à travers leurs spectacles, est de partager et raconter ce qu'il se passe et ce qui se rêve ailleurs. Témoigner de la vie sur Terre, faire récit des idées et initiatives qui s'inventent ici et là et tisser du lien entre les résident-e-s des différentes cités qui n'ont quasiment pas d'autres moyens de connexion.*

*Ainsi va la vie des artistes transhumant-e-s, la plupart du temps sur la route, à faire des rencontres de hasard, à suivre un itinéraire approximatif pour rejoindre la prochaine cité, où iels auront la responsabilité d'animer la très attendue Eklésia. (...).*

## CONTACTS PRODUCTION

### Théâtre Nouvelle Génération

[production@tng-lyon.fr](mailto:production@tng-lyon.fr) | +33 (0)4 72 53 15 17

Vanessa Lassigne | administratrice générale

[vanessa.lassaigne@tng-lyon.fr](mailto:vanessa.lassaigne@tng-lyon.fr)

Anais Bourgeois | administratrice de production

[anais.bourgeois@tng-lyon.fr](mailto:anais.bourgeois@tng-lyon.fr)

[WWW.TNG-LYON.FR](http://WWW.TNG-LYON.FR)