



LES NON ALIGNÉS

DESTIN(S)

DOSSIER ARTISTIQUE

un voyage collectif vers la fin des temps

mise en scène
Jérôme Cochet

scénographie
Anabel Strehaiano

avec
Kathleen Dol
Arthur Fourcade
Solenn Loüer
Alexandre Ouzia
Jérôme Cochet
Antoine Villard

costumes
Sofia Bencherif

lumières
Nolwenn Delcamp-Risse

son&vidéo
Jérémy Oury

scénario original
Arthur Fourcade

dramaturgie
Antoine Villard

Administration et production
Maissa Boukehil
contact@lesnonalignés.com

LES
NON
ALIGNÉS



$$\vec{f} = k\vec{e} =$$

$$\vec{F} = k$$

$$\vec{F} =$$

$$E_T =$$

“Ce que nous voyons dans les cieux nous impose l'impression qu'ils furent toujours pareils à ce qu'ils sont et n'eurent pas de commencement, comme ils n'auront pas de fin. Le sentiment de notre absolue sécurité cosmique n'existe cependant qu'en raison de notre durée éphémère. L'existence, l'espace et le temps sont perpétuellement en suspens dans l'instant précis du changement. Le verbe créer n'a ni passé ni futur dans l'univers : les galaxies s'entrechoquent, les nuages d'hydrogène se fissurent, les étoiles explosent, les trous noirs coagulent [...] aboutissant inéluctablement à une “fin”, à une sorte de “mort”.

J. -P. Luminet, Le Destin de l'Univers

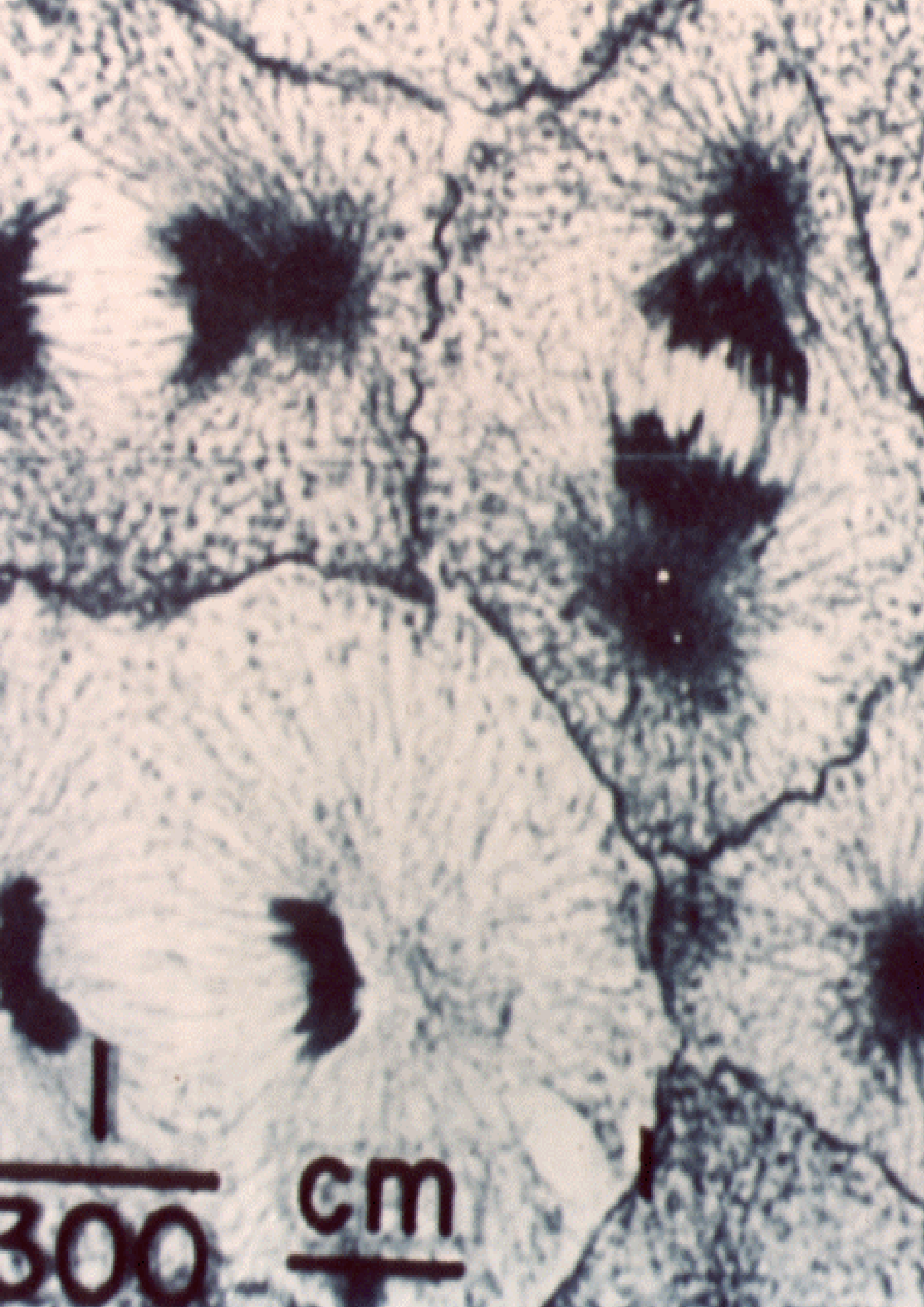
Résumé de la pièce

Dans dix mille ans, l'étoile Antarès va éclater et former une supernova qui sera visible dans le ciel même en plein jour pendant plusieurs semaines. Puis dans quatre milliards d'années notre galaxie entrera en collision avec sa proche voisine Andromède dans un spectacle magnifique, la Lune tombera sur la Terre et, dans huit milliards d'années, le Soleil s'éteindra doucement. Dans cent milliards d'années, l'expansion de l'univers sera telle que toutes les étoiles nous paraîtront s'éteindre.

Et après ?

Pour le savoir, il faudra se raconter une histoire. Elle commence dans un prestigieux laboratoire européen où un jeune chercheur présente ses travaux de thèse, se poursuit dans les entrailles d'un vaisseau spatial perdu dans le cosmos, et s'achève dans la contemplation de la fin de l'univers.

Bâti rigoureusement à partir de d'entretiens et ouvrages scientifiques agencés en écriture collective au plateau, *Destin(S)* est un hymne à la conquête spatiale, au langage scientifique, à la poésie stellaire et aux jeux de rôle. Un voyage au-delà de l'espace et du temps, qui oscille entre l'émerveillement du réel et les tunnels de l'imagination pour nous confronter au vertige de l'infini.



INTRODUCTION

De nouveaux enjeux sociétaux émergent aujourd'hui, d'ampleur inédite. L'époque est fascinante, les points de rupture guettent partout notre civilisation, et nul ne saurait prédire ce qu'il adviendra demain de l'humanité, aux prises d'un côté avec les mutations profondes du système Terre, les bouleversements des écosystèmes, les vagues de migrations... mais aussi avec les perspectives d'une science "salvatrice", la conquête promise du système solaire ou l'essor de l'intelligence artificielle...

Ces sujets font frissonner notre génération, mais ils sont trop régulièrement évoqués puis oubliés, remisés à plus tard avant de soudain ressurgir dans une angoisse et une urgence toujours grandissantes.

Destin(S) propose de prendre du champ par rapport à toutes ces questions en les mettant en perspective avec une autre « fin du monde » : celle de notre univers tout entier, qui mourra lui aussi dans des milliards d'années. Le jeu des échelles spatio-temporelles nous invitera alors à regarder d'un peu plus loin notre planète, notre système solaire, notre galaxie comme des briques infimes d'un cosmos infini. Car connaître l'histoire de l'univers et savoir la raconter, c'est aussi construire la possibilité de nous y inscrire en comprenant la place que nous y occupons.

Destin(S) est l'aboutissement d'un cycle de recherche-crédation de trois ans, pendant lesquels j'ai réuni une équipe d'artistes avec laquelle nous avons fait le choix de nous plonger dans l'histoire de l'univers. Nous avons enquêté sur les disciplines scientifiques qui permettent de l'étudier, l'astrophysique et la cosmologie. Nous avons rencontré des chercheurs, des ingénieurs, des astronautes... Et nous avons composé une œuvre théâtrale à partir de toutes ces recherches : *Destin(S)* en est le compte-rendu final.

Cette aventure collective au long cours s'est tissée en compagnie d'Alexandre Ouzia, ami d'enfance devenu chercheur en physique, qui pendant ces trois ans travaillait à une thèse en science des matériaux à l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne. En parallèle, il a accompagné notre travail de ses conseils, de ses connaissances, et surtout de sa présence sur scène à nos côtés. Ce cycle de création s'achèvera avec sa thèse, et il présentera ses travaux finaux au moment précis où nous créerons le spectacle.

Destin(S) raconte ainsi deux histoires : la petite et la grande. L'histoire de la finalisation d'une thèse et d'une création artistique : trois ans de travail, d'échanges passionnés et de découvertes scientifiques autant qu'humaines. Et l'histoire de l'univers : ses 13,8 milliards d'années déjà écoulées, et des milliards encore à venir après nous...

Jérôme Cochet
Metteur en Scène

NOTE D'INTENTION

Dans *Destin(S)*, je cherche à construire un spectacle particulièrement collectif et polyphonique, qui puisse donner accès à une richesse et une complexité de paroles et de discours, parfois intimes, parfois hautement techniques, toujours sensibles, partant du postulat que les équations mathématiques les plus indéchiffrables recèlent aussi une part de poésie à laquelle nous pourrions chercher à avoir accès communément avec le public.

Mes premières expériences d'écriture et de mise en scène autour de ces thématiques m'avaient amené à des formes explorant des registres de discours très bruts, proches de la conférence, dont je cherche à présent à me détacher avec *Destin(S)*. Il s'agit ici bien d'une pièce de théâtre à part entière, portée par des acteurs et non des conférenciers, et qui inscrit toute la rigueur de sa démarche de recherche dans un cadre de fiction pleinement théâtral, qui se doit d'être accessible à tous. *Destin(S)* n'est donc pas une conférence, et nous avons constamment cherché, plutôt qu'à vulgariser ou entrer dans une pédagogie didactique, le contact à l'émotion, au vertige que le scientifique comme le profane peuvent ressentir tous deux devant l'immensité de l'univers.

J'ai proposé de structurer l'écriture générale du projet en inscrivant des pièces fragmentées de cette parole scientifique dans une trame narrative construite au plateau, et qui mobilise avant tout l'imaginaire pour nous plonger tous ensemble dans une aventure de dimension épique, excitante et intense, mais sans jamais oublier le cadre général du travail : celui de la recherche documentaire menée par l'équipe d'acteurs-enquêteurs. Ce cadre ne cesse donc d'affleurer dans le récit par des effets de friction avec le réel. Les acteurs passent de leur propre rôle à des personnages plus composés, et ils deviennent en un clin d'oeil narrateurs et maîtres de jeu, tout en gardant toujours la possibilité de nommer, de préciser les sources documentaires qu'ils mobilisent pour nous embarquer dans cette exploration mentale du futur lointain de l'univers.

Car *Destin(S)* est avant tout un voyage, et c'est bien cette expérience qu'il s'agit de proposer au spectateur. Un voyage dans l'espace et le temps, qui donne à éprouver de façon sensible des concepts d'apparence abstraite, tel l'espace-temps relativiste. Un voyage qui, surtout, s'écrit uniquement par la parole et la puissance du récit : l'acteur est au centre de la dramaturgie, dans une économie technique qui rompt formellement avec les scénographies technologiques ou les installations numériques pour se projeter avant tout dans la capacité du spectateur à déployer son propre imaginaire autour de la parole de l'acteur.

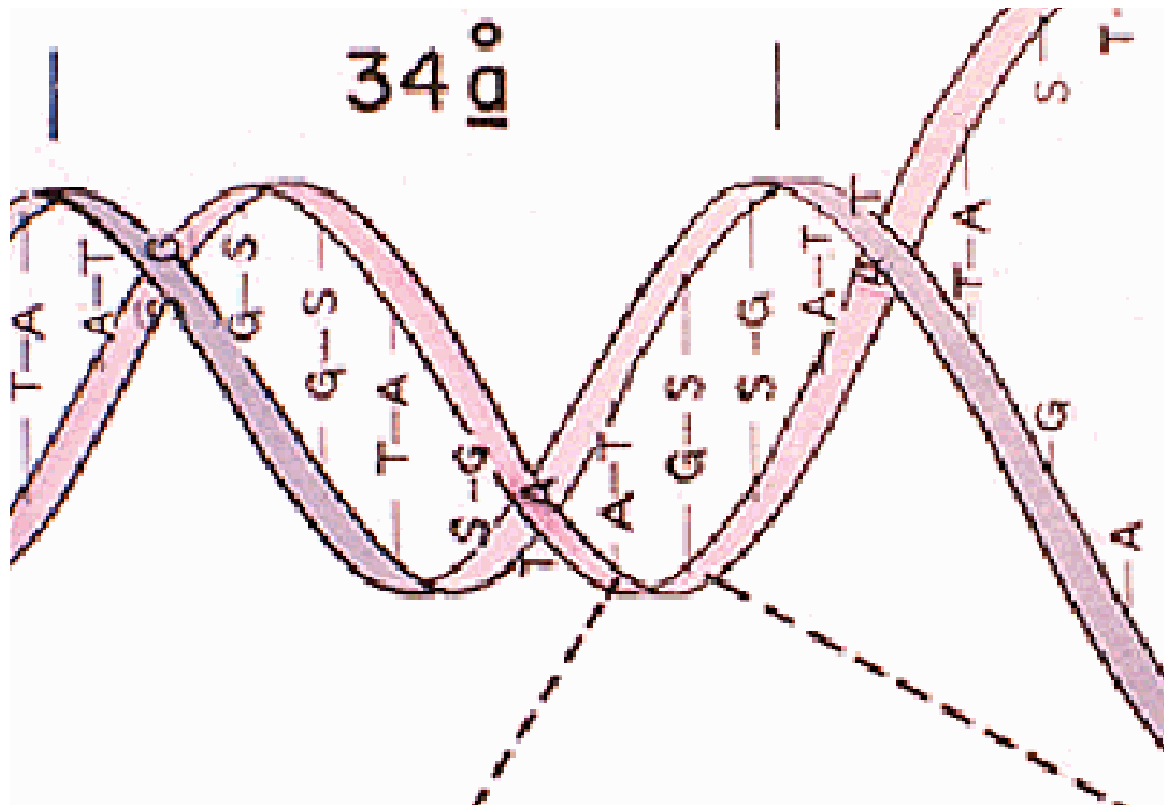
DESTIN(S)

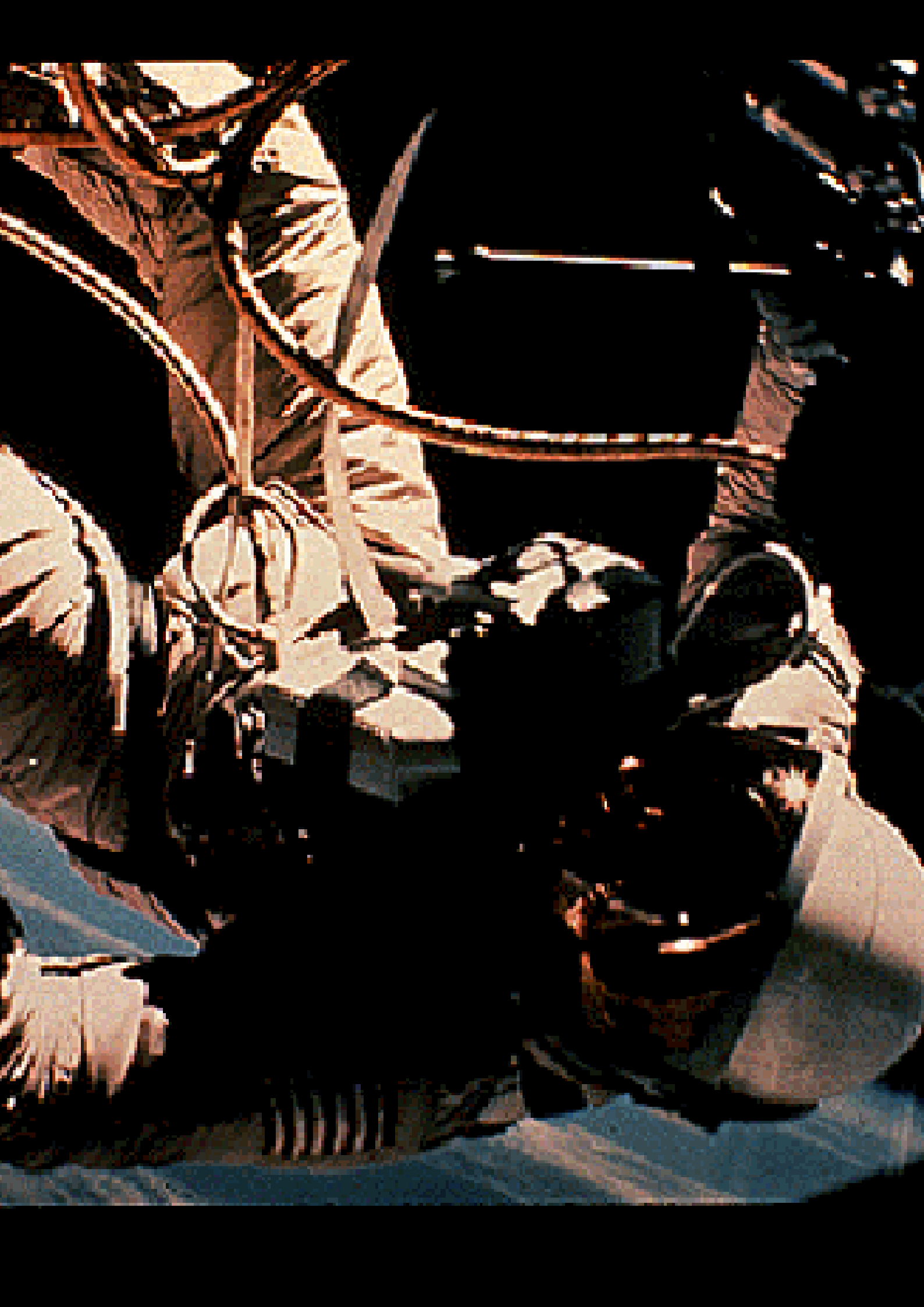
PRESENTATION

C'est parce qu'il est un lieu de parole simple, brut, archaïque, parce que les effets spéciaux que l'on y emploie sont minimes pour un maximum de puissance émotionnelle, que le théâtre est en effet un moyen unique et précieux pour partager cette émotion scientifique. Au théâtre, quelques accessoires suffisent pour nous embarquer à la rencontre des nébuleuses et autres objets célestes, ou nous faire monter dans un vaisseau spatial, jusqu'au coeur des trous noirs les plus secrets de la galaxie en construisant pour nous le décor le plus beau et le plus vertigineux : celui de notre imagination.

Destin(S) sera enfin et surtout un spectacle réflexif. La dimension sensorielle proposée par l'espace de jeu et la technique, comme la dimension sensible portée par les acteurs via le texte ont pour seul objectif de mettre en jeu et au centre le lien entre les êtres humains présents dans l'espace de représentation. Le but ultime de ce voyage est d'envisager un débat de fond complexe sur ce que nous, en tant qu'individus membres de l'humanité, souhaitons inventer comme futur collectif.

Voyager ensemble vers les *Destin(S)* de notre univers, c'est donc *in fine* proposer de s'interroger sur les destins que nous voulons et saurons nous assigner, et les moyens que nous mettrons en œuvre pour nous repenser en tant qu'espèce dans le monde que nous façonnons aujourd'hui.





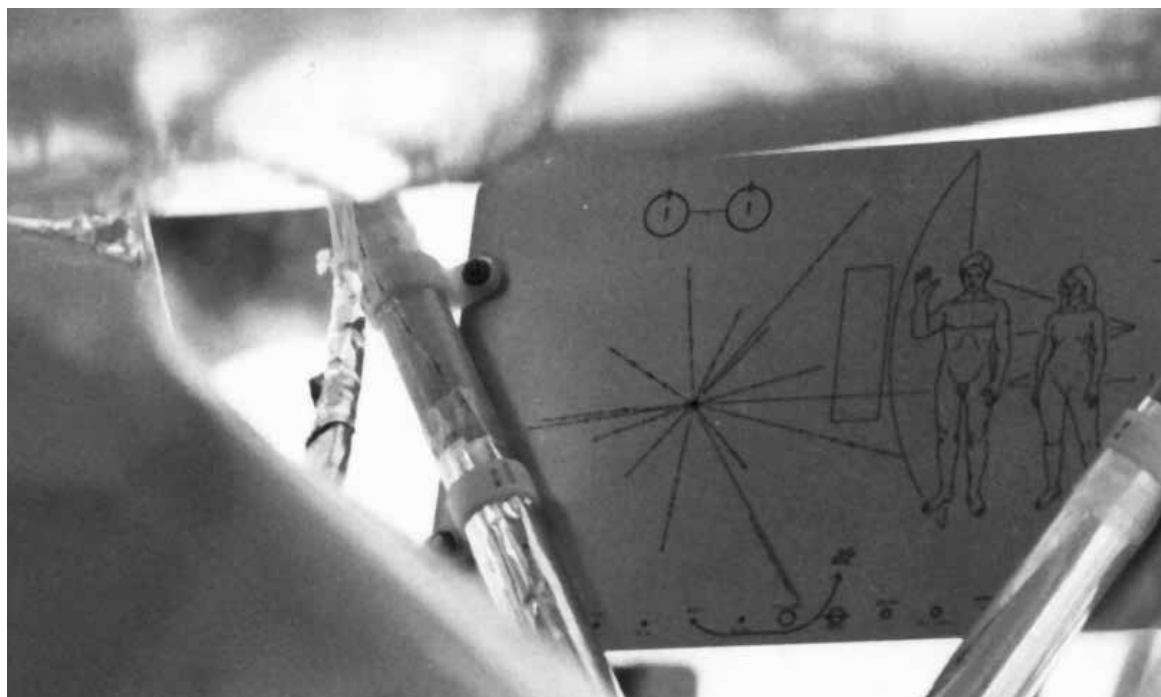
CONSTRUCTION DU SPECTACLE

Destin(S) est écrit en trois chapitres de durées sensiblement égales, qui représentent également une plongée graduelle dans l'abstraction, à partir d'une situation initiale très simple, concrète : celle du début d'un spectacle, après que les lumières se soient éteintes.

La première partie du spectacle est à la fois celle du théâtre et de l'exposé scientifique. Les acteurs et le public sont rassemblés tous ensemble pour assister à un spectacle, qui coïncide avec la soutenance d'une thèse en science des matériaux, celle d'Alexandre, qui se trouve rejouée «pour de vrai», devant le jury de spectateurs.

La seconde partie est celle du jeu de rôle et du voyage : de l'exposé scientifique nous glissons peu à peu vers la fiction théâtrale, entrons dans la peau de personnages et invitons le public à s'y intégrer. C'est l'imaginaire qui prend le relais, nous construisons à partir de cet espace concret un vaisseau spatial qui quitte finalement la Terre.

La troisième partie est celle du mystique, de l'inconnu : nous avons atteint la fin de l'univers tous ensemble, l'aboutissement du grand récit que nous avons tissé, et nous assistons à la fin des temps. C'est l'heure du tragique. Plus rien n'existe que nous, tout a disparu et nous flottons ensemble, la salle de théâtre est une bulle suspendue dans le cosmos.



METHODOLOGIE

Le spectacle est avant tout bâti à partir des compte-rendus d'enquêtes et d'entretiens menés auprès de cosmologistes, ingénieurs, astrophysiciens, astronautes... Passionnés par la qualité et la pertinence de cette parole, nous avons cherché à en exploiter les possibilités théâtrales. Matière brute ou retravaillée, chaque fragment recèle, derrière le discours, l'empreinte d'une émotion forte : celle de l'astronaute qui pose sa main sur le télescope Hubble, celle du physicien devant une équation résolue, celle de l'enfant qui regarde les étoiles...

Parmi les premières rencontres et entretiens effectués (d'autres sont à venir) :

Georges Meylan - Directeur du Laboratoire d'Astrophysique (EPFL) (août 2018)

Martin Rey - Doctorant en Cosmologie. London College - (juillet 2018)

Swiss Plasma Center (Lausanne) - (août 2018)

Jean-Pierre Lebreton - Astrophysicien, directeur de la mission Cassini-Huygens - Saturne (juillet 2018)

Jean-Jacques Favier et Claude Nicollier - Ex-Astronautes de l'Agence Spatiale Européenne (juillet 2018)

Mikhail Shaposhnikov - Physicien des Particules et Cosmologie (EPFL) (août 2018)

Etienne Klein - Philosophe des Sciences. CEA. - (juillet 2018)

David Harvey - Chercheur en astrophysique observationnelle (EPFL) (août 2018)

Cette matière première authentique, située sur le juste lieu de parole entre vulgarisation et enquête de terrain, est complétée par une écriture théâtrale plus ludique : l'écriture de plateau. Nous avons travaillé à partir du concept de « jeu de rôle » afin d'écrire une trame narrative globale dans laquelle les contenus plus documentaires sont intégrés sous forme de fragments. Ainsi par le jeu, et au-delà de lui, survient la qualité d'écoute sensible et active que seul le théâtre peut proposer.

Le jeu de rôle

Un jeu de rôle est un jeu de société dans lequel les participants conçoivent ensemble une fiction, par l'interprétation de rôles et par la narration, dans le cadre de contraintes de jeu qu'ils s'imposent. Les joueurs de jeu de rôle sont appelés rôlistes. Ce jeu, dans sa forme traditionnelle, rassemble les joueurs durant la partie autour d'une table, avec communément pour accessoires des dés et feuilles de papier. Le jeu de rôle, dans sa forme la plus générale, peut être défini comme une réunion de gens qui élaborent ensemble une histoire, et qui deviennent auteurs et spectateurs d'une fiction qu'ils créent et découvrent tout à la fois.

Nous avons écrit plusieurs scénarios de parties, leurs mondes, leurs règles, leurs personnages. Nous les jouons en parallèle de répétitions plus classiques. Nous les proposons également à des amis, voire aux spécialistes que nous rencontrons, ce qui nous permet de construire peu à peu un mode particulier de rapport au public, dans une oralité très simple et immédiate. Ces parties sont enregistrées, puis retranscrites, et deviennent la base du texte du spectacle. Par leur longueur, leur richesse, elles nous permettent d'envisager la multiplicité des ramifications possibles de l'histoire que nous raconterons aux spectateurs, et de densifier peu à peu notre connaissance et maîtrise du sujet.

L'acteur - maître du jeu

Destin(S) est un spectacle écrit et joué autant par des comédiens que des scientifiques, des connaisseurs ou des profanes, des amoureux de la physique et des ennemis jurés des mathématiques. Il nous a paru en effet nécessaire et fondamental, pour creuser avec finesse ces questions scientifiques, de faire entendre tous les points de vue dans leur diversité, sans en négliger aucun. 6 acteurs très différents entremêlent leurs paroles sur scène.

Il s'agit en effet avant tout de traquer au plateau les émotions et le vertige très personnels que nous ressentons tous devant l'infini ; au travers des protocoles d'écriture de *Destin(S)*, chacun des comédiens est invité à proposer, "pour de vrai" et sans biais, son rapport intime au cosmos et à la science. Ce partage d'expérience crée un socle commun initial dans le travail. Le jeu de rôle, transposé théâtralement, fera en cours de représentation glisser le jeu des comédiens de ce degré zéro de la parole vers des rôles plus composés et variés, à la théâtralité affirmée.

Les spectateurs -joueurs

Destin(S) se joue dans une proximité immédiate avec le public. Que le rapport final choisi soit frontal ou plus volontairement immersif, la frontière scène-salle reste abolie, au moins symboliquement. Les acteurs s'adresseront ainsi directement aux spectateurs dans un rapport amical et fraternel, leur proposeront d'incarner à leurs côtés des personnages de l'histoire, et l'interaction sera rendue possible et même souhaitée.

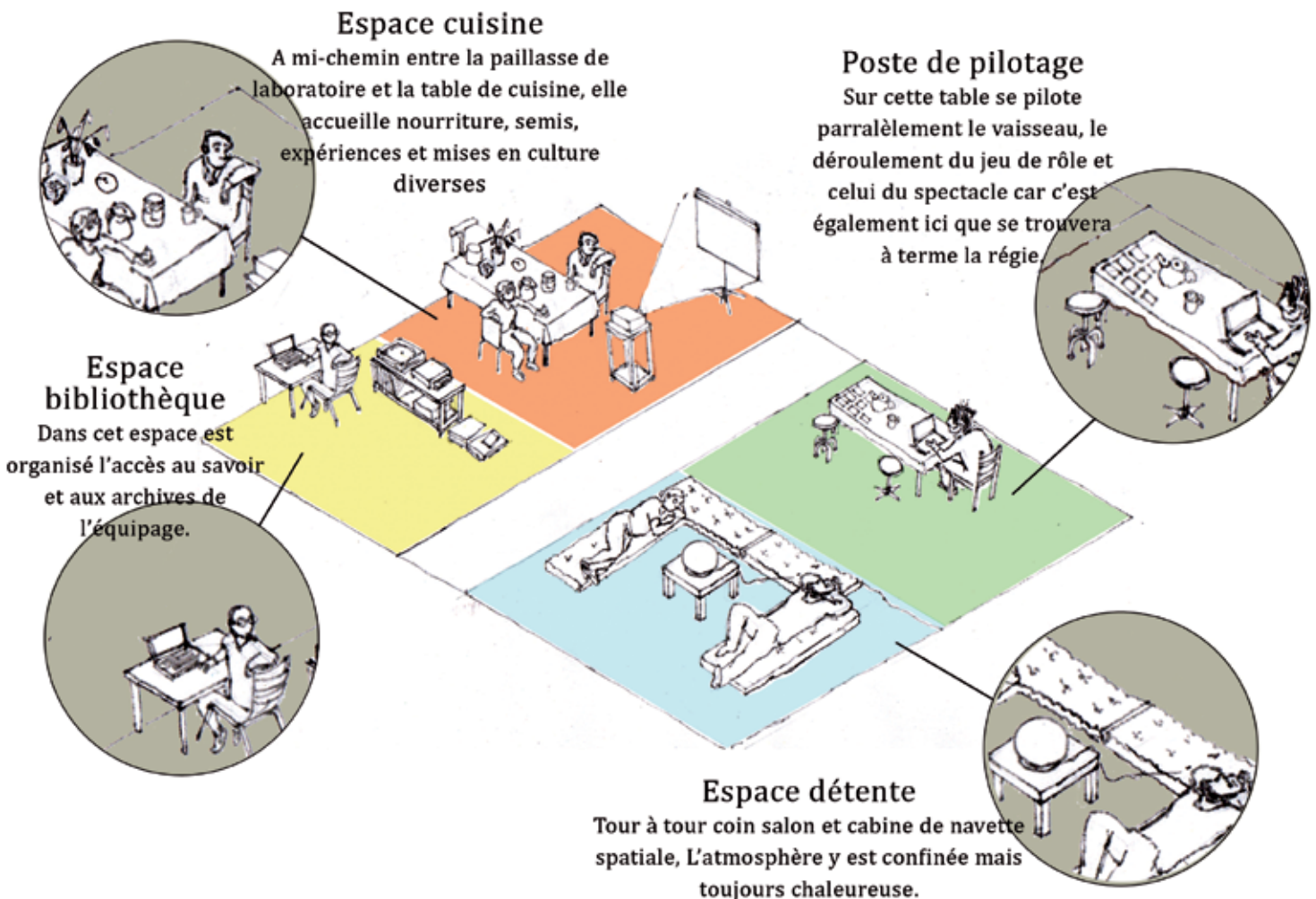
En effet, nous voulons pousser ce concept de jeu de rôle jusqu'à pouvoir proposer aux membres du public d'intervenir dans l'histoire, par leurs choix scénaristiques ou jets de dés, et ainsi d'aller jusqu'à influencer sur l'histoire générale pour amener le spectacle dans une direction chaque fois nouvelle et inattendue. Si la trame générale du spectacle est solide et cohérente, nous travaillons à y permettre des décrochages et bifurcations : *Destin(S)* est véritablement un spectacle dont le public est le héros.

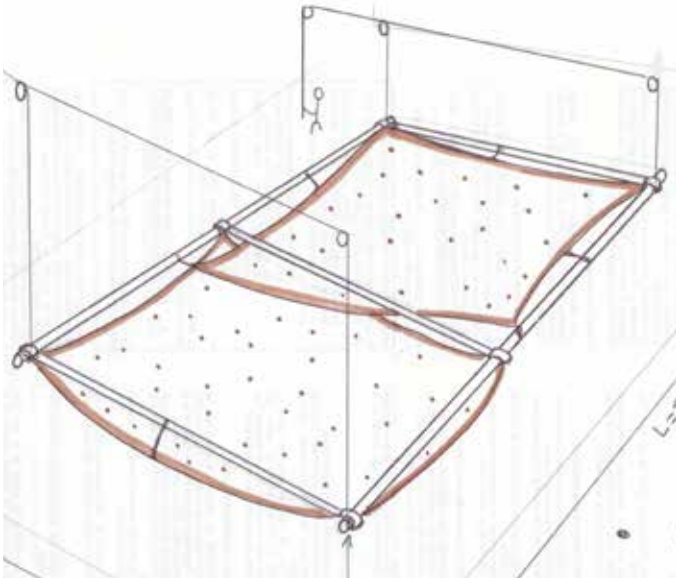


SCENOGRAPHIE, LUMIERE, COSTUMES

Nous jouerons avant tout sur la manière dont un espace de jeu presque banal peut se métamorphoser par la puissance de l'imaginaire : quelques meubles, tables, chaises, un écran de projection, dessinent ce qui pourrait trivialement ressembler à un laboratoire de recherche, ou un appartement de jeune doctorant. On y trouve des outils de recherche, des objets de la vie quotidienne. Ce même espace deviendra au cours du spectacle un véritable vaisseau spatial, puis un trou noir, sans qu'aucune transformation visuelle ou esthétique n'y ait été apportée : pas de décor de science fiction, pas de projections numériques, pas de costumes futuristes. Le seul récit transfigure la scénographie aux yeux du spectateur, parce que nous l'aurons décidé ensemble en concluant un pacte de fiction.

Ainsi, l'espace de jeu comme l'univers visuel et sonore devront avant tout constituer un écrin au déploiement de l'imaginaire. Le public, partant de sa situation initiale très concrète de spectateur de théâtre, sera invité peu à peu à vivre une expérience sensorielle où ses propres perceptions lui deviendront étrangères. Nous chercherons à retrouver la magie, le sacré et le mystique propres au théâtre, dans son archaïsme et son dépouillement. *Destin(S)* est un spectacle qui vise un fort degré d'immersion : notre voyage dans l'espace-temps constituera avant tout une expérience sensible.

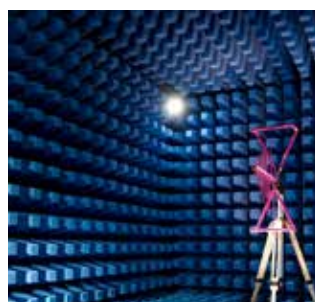
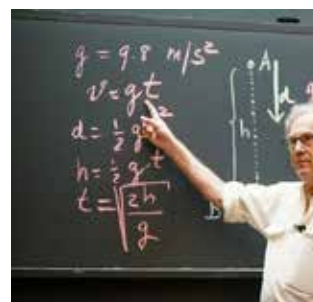


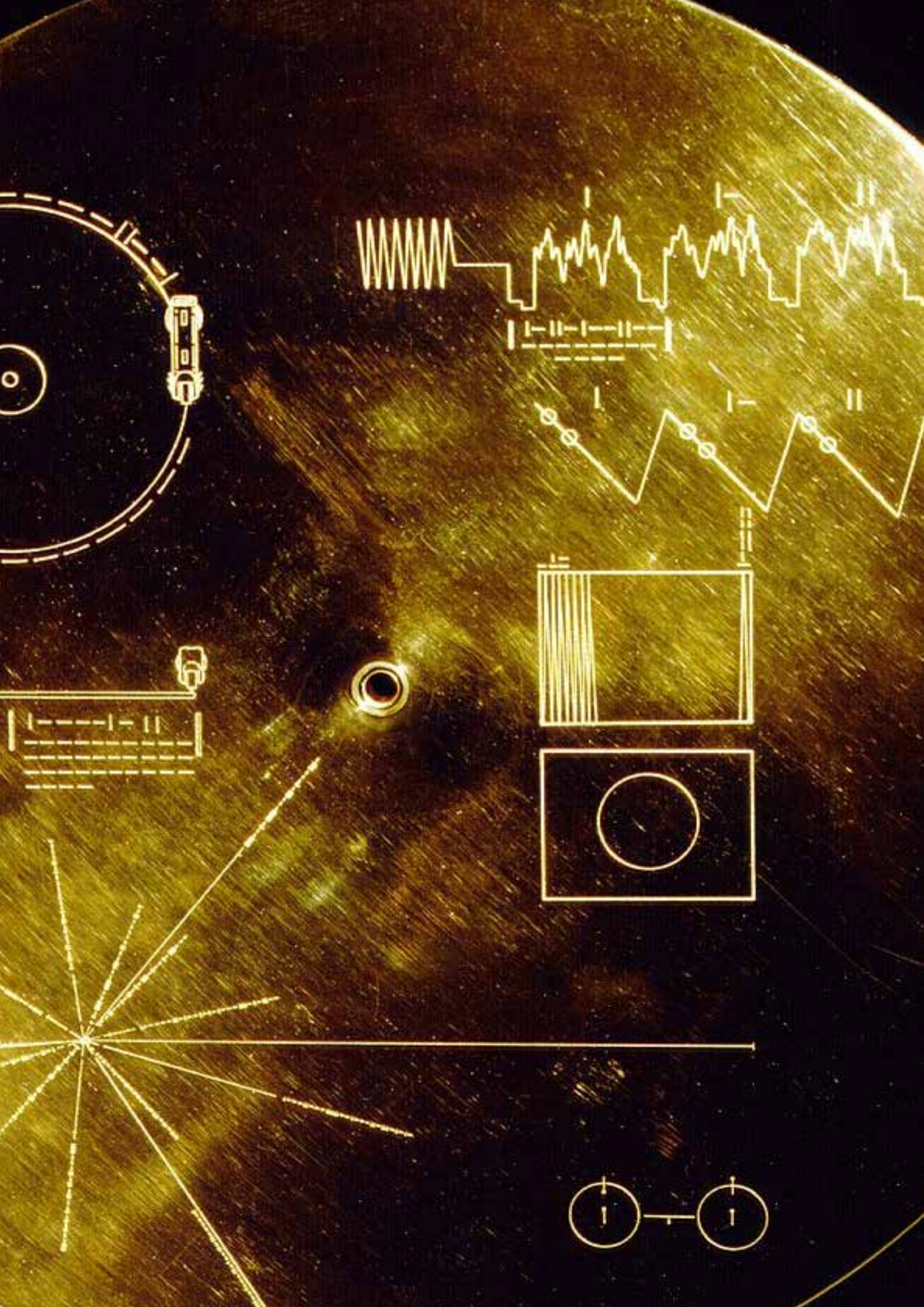


Je proposerai de compléter les objets scéniques très évidents et concrets par la mise en place d'un grand ciel de tissu qui surplombera la scène. Il pourra servir de support à la création d'ambiances de lumières diffusées (aubes, crépuscules) ou projetées (voûte étoilée). Il sera comme un plafond mouvant au-dessus des acteurs et des spectateurs, qui, par des effets simples de machinerie théâtrale, viendra comprimer ou dilater l'espace et donner une traduction sensible aux concepts de voyage dans l'espace-temps ou d'expansion cosmique.

Finalement, tout comme le spéléologue ne se rappelle plus vraiment combien de temps il a passé à explorer les souterrains lorsqu'il ressort au grand jour, nous tâcherons, par ce jeu sur les perceptions sensorielles, de donner un équivalent émotionnel à ce que nous éprouverions en voyageant réellement dans un espace-temps relativiste.

Pour le reste, les éléments scénographiques, de costumes et d'accessoires seront très simples : quelques éléments quotidiens rappelleront au cours du voyage la mémoire de la Terre et de l'humanité : un tableau noir, une craie, quelques livres, quelques photos argentiques, des plantes vertes, coussins ou encore tourne-disque...





DESTIN(S)

L'ESPACE, LA TECHNIQUE



SON, VIDEO

La bande son du spectacle amènera une dramaturgie toute particulière, par agrégation de matériaux documentaires variés : banques sonores en ligne de la NASA, extraits du Golden Record de la sonde Voyager 2, transpositions sonores de phénomènes électromagnétiques spatiaux, etc... Ces matériaux sont empreints d'une aura fertile pour l'expérience des spectateurs : il suffit d'entendre par exemple le brouillage magnétique perçu par une sonde provenant de la traversée des anneaux de Saturne pour s'imaginer le voyage de cette sonde... Ces matières évolueront à mesure que nous nous enfoncerons dans le futur de l'univers, complétées par un travail de création sonore plus abstrait, jouant avec les nombreuses textures déjà entendues comme autant d'échos de l'espace pour égarer, dérouter l'auditeur.

Le travail sur la vidéo restreint quant à lui d'emblée les projections d'image à un écran mobile sur pied : comme une petite fenêtre dans le décor qui donne accès à un autre monde, mais dont les contours sont volontairement limités dans l'espace. Aucune image du cosmos n'y sera projetée, mais des ressources documentaires pourront y être rendues visibles : les slides de la thèse construiront l'espace de conférence de la première partie du spectacle, du texte pourra y figurer, des photographies d'archives ou des graphiques seront projetés... Mais dans ce petit hublot, la vidéo ne sera qu'un point de départ, un support pour que le public construise lui-même ses propres images mentales, bien plus fortes et puissantes que tous les effets spéciaux possibles...



PROLOGUE

-Papa ? Qu'est-ce qu'on fait après ?

-Après ? Et bien après mon chéri on ira se balader.

-Et après papa ?

-Après on mangera.

-Et après papa ?

-Après on se couchera, on fera dodo.

-Et après papa ?

-Après ce sera le matin donc voilà tu iras à la crèche, j'irai au travail...

-Et après papa ?

-Après on se retrouvera !

-Et après papa ?

-Après on se recouchera à nouveau et ce sera une autre journée.

-Et après papa ?

-Et bien voilà ça continuera comme ça, assez longtemps !

-Et après papa ?

-Ah bah après, tu seras un petit garçon, voilà tu iras à l'école.

-Et après papa ?

-Après tu seras grand, tu deviendras un adulte, et voilà, tu vivras une vie d'adulte, tu feras ce que tu veux de ta vie.

-Et après papa ?

-Et bien tu rencontreras peut-être quelqu'un, et vous aurez peut-être des enfants, tu deviendras papa comme moi.

-Et après papa ?

-Après... ben moi je serai un vieux monsieur et je, finirai par disparaître, par m'en aller.

-Et après papa ?

-Et bien après tu seras aussi un vieux monsieur à ton tour, et puis un jour, tu disparaîtras.

-Et après papa ?

-Beaucoup d'autres gens après nous viendront, qui vivront les mêmes choses que nous, qui seront jeunes, puis vieux, qui disparaîtront.

-Et après papa ?

-Et bien ce sera au tour de la Terre elle-même de disparaître.

-Et après papa ?

-Après le Soleil lui-même disparaîtra, notre Soleil, s'éteindra.

-Et après papa ?

-Après toutes les étoiles finiront par disparaître. Il n'en restera plus aucune, plus aucune lumière.

-Et après papa ?

-Après... l'univers aussi disparaîtra...

-Et après papa ?

Après ?
Je ne sais pas...

Extrait 1 - Et Après ?

ANTOINE - Dans 10 000 ans, Antarès va éclater et faire une supernova, qui sera visible dans le ciel, même en plein jour, pendant plusieurs semaines.

JEROME - Dans 20 000 ans Tchernobyl sera à nouveau habitable par les humains.

SOLENN - Dans 36 000 ans, Proxima du Centaure ne sera plus l'étoile la plus proche du Soleil, ce sera désormais la Naine Rouge « Ross 248 »

ARTHUR - Dans 100 000 ans, les constellations seront impossibles à reconnaître, plus de Grande Ourse, plus de Croix du Sud / les étoiles se seront légèrement déplacées relativement les unes par rapport aux autres et du coup les effets d'alignement que nous percevons comme étant des constellations, auront disparu, auront changé, d'autres constellations prendront leur place.

ANTOINE - Dans 1 million d'années, une supergéante rouge, Bételgeuse, explosera et sera visible pendant plusieurs mois en plein jour. Donc dans le ciel vous aurez d'un côté le soleil et de l'autre la supernova de Bételgeuse : un point de lumière aussi puissant que la pleine lune. Donc voilà, sacré spectacle qui nous attend dans un million d'années...

Extrait 3 - Dernier bar avant la fin du monde

LE COSMOLOGISTE - Ça c'est une chose que j'ai toujours du mal à admettre ça, c'est le gigantisme. Juste le gigantisme de ces trucs. Le fait que, quand tu fais de la cosmo, une galaxie c'est ton, c'est ton blog de Lego quoi. Tu, et tu en as des millions. Chacune, chacune de ces galaxies c'est des milliards d'étoiles. Là on n'a pas eu cette question, mais d'habitude j'ai toujours ces questions là genre : est-ce qu'il y a une vie dans l'univers. Et tu dis ben regarde le nombre de galaxies, le nombre d'étoiles, le nombre de planètes, statistiquement c'est dur de pas y croire. Quand tu regardes cette photo et que tu te dis qu'il y a plusieurs milliers de galaxies dans une image qui est grosse comme ça, qui représente une fraction du ciel qui est 10 fois plus petite que la lune, et que le ciel t'en as des millions de fois ça c'est, c'est mind-blowing quoi. Le gigantisme, chaque fois que je fais des présentations comme ça, je le montre, j'en parle, et à chaque fois quand je re-regarde ces films et ces trucs : putain j'avais oublié quoi...

Extrait 2 - Les Astronautes

(extraits d'entretiens avec des anciens de l'ESA)

ANTOINE - Bonsoir. J'avais une question qui n'est pas une question scientifique mais plutôt une question personnelle. Lors de vos différents voyages, avez-vous eu à un certain moment une émotion, particulière, un sentiment qui est à jamais gravé en vous ?

KATHLEEN - Il y a tellement de choses dont on pourrait parler. Aller dans l'espace, c'est vraiment une expérience absolument exceptionnelle. Bien sûr c'est la vision de la planète vue de l'espace, qui est exceptionnelle. On est donc dans l'espace. Mais à une altitude qui reste basse. 400, 500, 600 kilomètres pour toi, ça fait partie des missions qui restent les plus élevées, pour aller récupérer Hubble. Donc en fait on voit très bien à l'œil nu cette planète. Et c'est la planète bleue. C'est clair, c'est 4/5e de bleu, d'océans et de mers à la surface du globe. C'est en fait aussi une planète toute petite, parce qu'on peut regarder la Terre, mais on peut regarder aussi le reste du ciel, depuis, depuis la station, voir les autres étoiles. Et là on a vraiment l'impression que la Terre c'est - la Terre elle-même - le village Terre - c'est aussi une petite station spatiale qui se déplace aussi dans le noir cosmique. Donc cette notion de fragilité de la planète...

Extrait 4 - Voyager 2

SOLENN - Excusez-moi, j'ai quelque chose sur les écrans de contrôle. Un objet non identifié.

JEROME - Oui j'ai la même chose, je fais un zoom, c'est bizarre, il y a une parabole, des antennes, c'est une sorte de... satellite ? Si loin de la terre ?

SOLENN - On peut faire une recherche dans l'ordinateur ?

ANTOINE - Nous avons rejoint Voyager 2. Sonde américaine. Lancée le 20 août 1977, Franchit l'héliopause en novembre 2018. Avec sa jumelle Voyager 1, c'est l'objet de fabrication humaine le plus éloigné de la terre. Un boîtier fixé à sa coque abrite le Golden Record, un ensemble d'images et de sons encodés sur un disque de cuivre, destinés à faire connaître notre existence à une éventuelle civilisation extraterrestre.

SOLENN - On le prend !

JÉROME - Euh, tu es sûre Solenn ? Ça a pas vraiment l'air d'être pour nous cet objet en fait...



Jérôme Cochet - Metteur en scène. Comédien.

Comédien et Metteur en Scène, il se forme à l'ENSATT en Art Dramatique, et possède également un diplôme d'ingénieur de l'INSA de Lyon. Il mène depuis plusieurs années une activité vaste et transversale dans les métiers du spectacle vivant (mise en scène, jeu, conception et calcul de décors...). Convaincu de la nécessité d'inventer un théâtre qui rende compte de la complexité et de la diversité des enjeux du monde contemporain, il alterne un travail "traditionnel" d'acteur et de metteur en scène avec l'invention de laboratoires et chantiers de création plus documentaires sur les thématiques "arts et sciences" et "arts en territoires". En 2018-2019, il travaille ainsi pour *Villes#*, *Destin(S)* et *Terres d'En-Haut* en liens étroits avec des spécialistes de la ville, des scientifiques et des acteurs du monde montagnard et rural...



Arthur Fourcade - Comédien

Né en 1985 et originaire de Cambrai, après un master de philosophie et un master de littératures à Lille 3, il est admis en 2009 à L'École de la Comédie de Saint-Étienne. D'un projet à l'autre, il élabore un théâtre populaire, inclusif et ancré dans la société réelle, ce qui n'exclut pas une dimension épique à son travail : le projet *VILLES#*, un laboratoire théâtral et participatif de portrait urbain qu'il mène avec le chercheur en urbanisme Yoan Miot, et *Seul le chien*, une réécriture de l'Odyssée par Agnès D'halluin.



Solenn Louër - Comédienne

Commence sa formation théâtrale au Conservatoire d'Orléans puis à l'ENSATT, à Lyon. Elle joue notamment sous la direction de Carole Thibaut, Richard Brunel et Jean-Pierre Vincent. Diplômée en 2014, elle décide de poursuivre sa formation et devient élève comédienne à la Comédie Française lors de la saison 2014 / 2015. Depuis sa sortie, elle a intégré le collectif Mind The Gap, et a joué dans différents spectacles mis en scène par Hélène Soulié, Louise Vignaud, Titouan Huitric et Anne Courel.



Alexandre Ouzia - Comédien. Chercheur

Après avoir travaillé deux ans au CERN, il finit sa thèse de doctorat en science des matériaux à l'EPFL en Suisse. Son travail porte sur la modélisation des mécanismes microstructuraux à l'origine des propriétés mécaniques des matériaux de construction. Il y organise les "Break & Brain" talks sur la Science et la Société visant à décloisonner la recherche se faisant à l'intérieur des labos, avec la communauté étudiante. Passionné d'astronomie et de philosophie des sciences, il utilise le théâtre comme un mode de médiation scientifique original avec *Origine(S)* et *Destin(S)*...



Kathleen Dol - Comédienne

Kathleen Dol commence le théâtre au conservatoire départemental de Manosque, puis elle intègre le cycle 3 du parcours d'art dramatique au conservatoire de Lyon. Admise un an plus tard à l'école de la Comédie de Saint-Étienne, elle se forme pendant trois ans et travaille, notamment, avec Elsa Rooke, Gwenaël Morin, Michel Raskine, Olivier Py... Elle est comédienne au sein du Collectif X depuis 2012 : elle joue dans *VILLES#*, et met en scène *Le Soulier de Satin* de Paul Claudel en 2014.



Sofia Bencherif - Costumière

Elle intègre l'ENSATT à Lyon après un DMA Costumier-Réalisateur, à Paris, pour une spécialisation en coupe puis en réalisation et régie de production. Ses passages dans les ateliers de Cornejo à Madrid, du Paradis Latin ou encore de l'Opéra Bastille l'ouvrent sur différentes manières d'aborder le costume et son rapport au corps. Elle a travaillé ces dernières années avec Alain Françon, Daniel Larrieu, Julie Bérés, Michel Didym...



Nolwenn Delcamp-Risse - Eclairagiste

Après un DMA régie de Spectacle à Nantes, elle intègre le département Conception Lumière de l'ENSATT. Au cours de sa formation, elle participe à la création de *Nuits*, atelier-spectacle de Daniel Larrieu. Elle est aussi régisseuse lumière pour *War and Breakfast* de Mark Ravenhill, mis en scène par Jean-Pierre Vincent. Elle part un mois au Bénin où elle fait la création lumière de *Cahier d'Histoire #3*, un projet mené par Philippe Delaigue, puis travaille avec Olivier Morin à la création lumière d'*Illusions* (2016)...

DESTIN(S)

ÉQUIPE ET INFORMATIONS



Antoine Villard - Comédien. Auteur.

Antoine Villard est ancien élève de l'École normale supérieure de la rue d'Ulm, où il suit les cours de Daniel Mesguich de 2012 à 2015. Ayant commencé une thèse de lettres, il bifurque rapidement vers le théâtre. Il oscille entre répertoire contemporain (*The Nature and Purpose of the Universe*, de Christopher Durang, *Quartet* de Heiner Muller), expérimentations théâtrales (*Les Banquets de la pensée* de Nicolas Zlattof), et écriture au plateau (*Gigabit et les copines* et *Nevermore*, créés avec Clémence Longy). Il est associé à la compagnie Les Non Alignés comme comédien, auteur et dramaturge (*Tudor toute seule*, de Clémence Longy).



Anabel Strehaiano - Scénographe

Après avoir étudié le design d'espace aux Arts Décoratifs de Strasbourg, elle intègre l'Ensatt dont elle sort diplômée en 2014, en cosignant la scénographie de *War and Breakfast*, mis en scène par Jean-Pierre Vincent et aux Nuits de Fourvière. Elle se forme auprès de Pierre-André Weitz, Denis Fruchaud, Alexandre de Dardel, Tomas Muñoz, Alfons Flores, NeedCompany, Mathurin Bolze, Cie 14:20... Elle collabore avec le Théâtre de la Tête-Noire dont elle réalise les scénographies. En 2016, elle conçoit le nouvel aménagement du Village du Off à Avignon.



Jérémie Oury - Créateur Son. Vidéaste.

Créateur sonore et vidéaste, Jérémie aime jouer avec les distorsions visuelles et les narrations inattendues : ses partitions sonores sont généralement construites à partir de textures abstraites et minimalistes, employant des matières sonores transformées et des musiques électroniques qui utilisent tout le spectre et les dynamiques du système de diffusion. Ses créations vidéo immergent le spectateur dans un savant mélange d'ombre et de lumière, de figures géométriques et organiques, bâties à partir d'outils numériques génératifs.

Calendrier de Création

13 au 18 Août 2018 - Ecole Polytechnique Fédérale (EPFL). Lausanne.

Résidence d'enquête et d'écriture

13 et 14 Décembre 2018 - Jeune Théâtre National et Théâtre 13

Répétitions et représentation d'une première étape en lecture

28 Janvier au 1er Février 2019 - Théâtre National Populaire (Villeurbanne)

Conception scénographie et éléments techniques

16 au 20 Février 2019 - ENSATT (Lyon) et Théâtre 13

Répétition d'une première maquette - Présentation le 6 mars 2019

20 au 25 Mai 2019 - Fondation Marc Seguin pour l'Innovation (Varagnes - Annonay)

Résidence d'écriture et de jeu - finalisation du texte

27 Mai au 1er Juin 2019 - CDN des Îlets (Montluçon)

Résidence de jeu et finalisation du spectacle

Juin 2019 - Lyon, Paris (Théâtre 13)

Présentations publiques - Projet Finaliste du Prix Théâtre 13

3 rue Lebrun – 69004 LYON
Association loi 1901

Site web
<http://lesnonalignes.com>

Licences 2-1100889 / 3-1100890
SIRET 811 543 008 00023
APE 9001 Z

Contact
Jérôme Cochet
06 26 74 90 44
cochet.j@gmail.com

