



Cornucopia

D'autres mondes possibles (épisode 2)

CRÉATION OCTOBRE 2024 **Dès 14 ans (3ème)**

Production **Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon**



THÉÂTRE
NOUVELLE
GÉNÉRATION
—
CENTRE DRAMATIQUE
NATIONAL - LYON

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Dossier pédagogique établi par
Pierre Schindelé, professeur relais missionné par la DAAC de LYON
avec la complicité de l'équipe des Relations avec les Publics
du Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon.

SOMMAIRE

D'autres mondes possibles : un cycle de créations	p.3
Cornucopia (épisode 2)	p.4
Distribution et mentions obligatoires	p.4
Présentation du spectacle	p.5
L'abondance, ce vieux rêve qui nous gouverne	p.6
L'histoire	p.6
L'espace	p.7
Les costumes	p.9
Teaser vidéo et extraits de presse	p.10
L'équipe artistique	p.11
Pistes pédagogiques	p.12
Activité 1 __ Qu'est-ce que la corne d'abondance ?	p.12
Activité 2 __ Utopie et Dystopie	p.14
Activité 3 __ À la découverte de la société cornucopienne	p.15
Activité 4 __ Autour de la scénographie	p.16
Activité 5 __ Cornucopia : un autre monde possible ? un autre monde souhaitable	p.17
Annexe 1 __ les mantras cornucopiens	p.19
Annexe 2 __ personnages et costumes	p.20
Annexe 3 __ modélisation de la scénographie	p.21
Annexe 4 __ extrait du texte : prologue	p.22
Contacts	p.24

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.

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 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 (création mars 2023), 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** (création octobre 2024).



CORNUCOPIA - D'AUTRES MONDES POSSIBLES (épisode 2)

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

CRÉATION OCTOBRE 2024

À PARTIR DE 14 ANS

DURÉE ESTIMÉE : 1H10

DISTRIBUTION

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

Création costumes Rachel Garcia

Cheffe d'atelier costumes TNG Llana Cavallini

Accessoires liés aux costumes Véronique Lorne

Aide à confection des costumes Llana Cavallini, Nina Genre, Amélie Mallet

Avec le soutien de l'atelier costumes du TNP

Régie générale des productions et plateau Stephen Vernay

Stagiaire scénographie et costumes Juliette Joseph

Construction de la scénographie les ateliers du TNP et l'équipe technique du TNG

Équipe technique de création du TNG - Régisseur principal Raphaël Bertholin Régie générale, adjoint au régisseur principal Gaëtan Wirsum Régie lumière Théo Gagnon Régie plateau Jean-Yves Petit et Thibault

Villalta Régie son et vidéo Mathieu Vallet

Equipe du TNP / Ont aussi participé à la création - Régisseur général Vincent Boute Régisseur plateau

Aurélien Boireaud Cintrier Julien Froissart Régisseur lumière Matthieu Gignoux-Froment Électricienne Léa

Decoster Régisseur son Éric Georges Régisseur plateau Thomas Gondouin Chef machiniste Patrick

Doirieux Machinistes Pascal Bouvier, Jean-Christophe Martinez, Jérémy Moreau, Georges Tumay, Juliette

Salique Constructeur-machiniste, accessoiriste Matthieu Jackson Responsable du service lumière Rémy

Sabatier Électriciennes et électricien Mathilde Gonin, Stéphane Fraissines, Baptistine Meral, Julie Forget

Responsable du service son Laurent Dureux Régisseur son Sylvain Fayot Responsable du service vidéo

Marie Anglade Régisseur audiovisuel Pablo Coppéré Atelier de costumes - Responsable de l'atelier de

costumes Sophie Bouilleaux-Rynne Régisseuse costumes Llana Cavallini Régisseuse costumes chargée de

l'entretien Claire Blanchard Stagiaire aux costumes Jeanne Garneret Ateliers de décors - Responsable

des ateliers Laurent Mallevat Responsable du bureau d'études Pierre Beyssac Bureau d'études Samuel

Poncet Chef menuisier Michel Caroline Menuisiers Jean-François Berger, Xavier Samon Responsable de

l'atelier décoration Mohamed El Khomssi Peintres décoratrices et décorateur Claire Gringore, Christelle

Crouzet, Pascal Bouvier Chef constructeur Marc Tripard Chef serrurier Alain Bouziane Serrurier Alain

Marta Remerciements à Karim Smaïli - directeur technique du TNP

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, MC2 : Maison de la Culture de

Grenoble - Scène Nationale, La Comédie de Saint-Etienne - Centre dramatique national

Avec le soutien du Théâtre National Populaire - Villeurbanne

Illustration première page © Sophie Della Corte

Photos © Nicolas Boudier

PRÉSENTATION DU SPECTACLE

L'abondance sans limite(s) est-elle possible sur notre planète ?

Faites un bond dans le temps. Venez prendre place au sein de l'assemblée. Et participez à ce spectacle, venu tout droit d'une civilisation future où l'on continue à croire, mais sans croître, à ce vieux rêve.

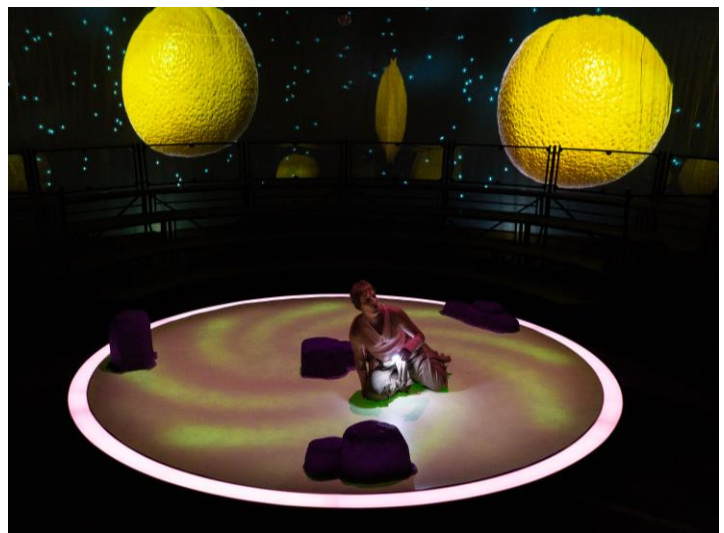


Une nouvelle civilisation a fleuri sur Terre, nommée Cornucopia. Sa population jouit d'une liberté totale pour se définir en termes de genre ou même d'apparence. Décroissante et sobre, sur une planète qui a révélé ses limites, Cornucopia vit pacifiquement dans un dénuement choisi et accepté. Mais le rêve d'une croissance infinie subsiste, et la société cornucopienne place tous ses espoirs dans *l'Oracle*, une nouvelle forme d'intelligence suprême et hybride, qui pourrait en être la clef.

Poursuivant son exploration d'un futur utopique dans un cycle de créations baptisé « *D'autres mondes possibles* », le collectif Haut et Court propose dans ce nouvel épisode un récit d'anticipation autour de l'image fantasmatique de la Corne d'abondance.

Comme un théâtre dans le théâtre, le public est invité à prendre place dans une arène pour assister, avec une grande proximité, à un spectacle joué par une troupe cornucopienne.

Se déploie alors un univers esthétique foisonnant, où la lumière joue avec les revêtements phosphorescents et où évoluent des actrices dans des costumes hybrides et fantastiques. Dans cette fantaisie futuriste, de nouvelles possibilités narratives surgissent, où s'entremêlent les récits de vies intimes et les visions de *l'Oracle*...



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* »¹. 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*.

Ressource radio : *la Terre au carré* de Mathieu Vidard / France inter

[Emission du 21/10/2024 consacrée aux Cornucopiens](#) (invité : Philippe Bihouix)

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. La recherche scientifique est entièrement tournée vers les

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

pierres d'oxygène, des roches autrefois subaquatiques, auxquelles les Cornucopien.ne.s vouent un véritable culte depuis qu'elles ont miraculeusement permis à l'humanité de survivre.

Les Cornucopien.ne.s en sont convaincu.e.s : ces minéraux, qui détiennent des propriétés extraordinaires, n'ont pas encore livré tous leurs secrets. Et lorsque le génie humain aura trouvé comment comprendre et interpréter leur activité, alors ces minéraux aux ressources illimitées, permettront à d'autres miracles de survenir. Ces pierres apporteront toutes les réponses aux problèmes qui entravent le retour de l'abondance. C'est ce que les Cornucopien.ne.s nomment l'*Oracle*.

D'ailleurs, pour maintenir toujours vivante cette perspective utopique, la société cornucopienne a institué un rendez-vous mensuel l'*Agora*, sorte de rituel citoyen, au cours duquel les habitant.e. se réunissent. 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'*Agora*, c'est aussi une fête, une journée où l'on vient pour se divertir.

Et c'est le même espoir qui anime chaque fin de l'*Agora*, les pierres d'oxygène ont-elles 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



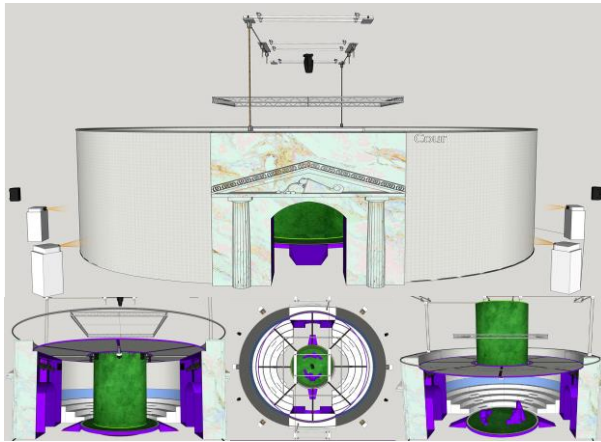
Là où *La Germination* s'inscrivait dans un « présent » où nous avons fait le choix d'inscrire massivement les usages numériques dans notre quotidien, *Cornucopia* se projette dans un « futur » où ces usages seraient fortement réglementés, au point de décider même de s'en passer au maximum. Ainsi, alors 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. 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 hétérotopique².

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.



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 combinera 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 praxinoscope³ évoquant une forme artisanale de production d'art ; ou encore celle du carrousel, qui nous projette dans l'univers des loisirs.



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.



AVERTISSEMENT :

Le spectacle comporte des passages avec des flashes lumineux qui peuvent affecter les personnes photosensibles.

³ Machine à produire des images animées

LES COSTUMES

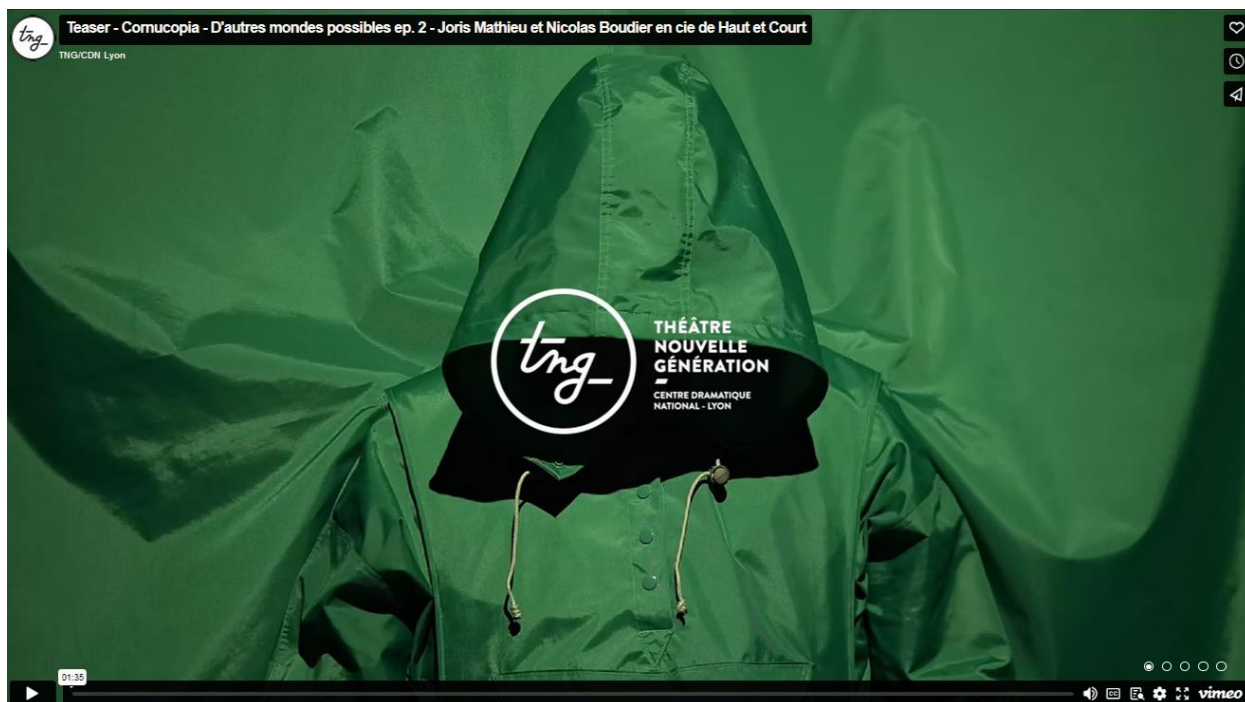
Cette création nous donne l'occasion de débiter une collaboration avec Rachel Garcia, créatrice de costumes. Nous souhaitons faire de cette recherche sur l'hybridité des figures et des corps, un axe central de ce spectacle. L'univers déployé dans *Cornucopia* doit pouvoir être extravagant et surnaturel. 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.

Le peuple de Cornucopia

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. 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.



TEASER VIDEO



<https://vimeo.com/1026424013>

EXTRAITS DE PRESSE

« Mêlant la scénographie intégrale à la narration, Joris Mathieu et Nicolas Boudier ont conçu là un espace qui emprunte à la magie et qui invite à l'émerveillement. »

[Peter Avondo - L'Œil de l'Olivier](#)

« Précurseur de la science-fiction théâtrale, Joris Mathieu est un fabuleux fabricant d'univers »

[Aïnhua Jean-Calmettes - Mouvement](#)

« Placée sous le signe de l'innovation scénique, cette contre-utopie déjantée évoque la survie d'une humanité avide de consommer dans un monde aux ressources limitées. Un album d'images envoûtantes. »

[Mireille Davidovici - Chantiers de culture](#)

« drôle de parabole futuriste poétique et philosophique sur le mythe de l'abondance. Resserrée dans l'espace, réflexive, inventive et légère pour parler des choses graves avec le talent protéiforme de la compagnie Haut et court. »

[Agnès Benoist - Mag2Lyon](#)

« Un monde du futur aussi fascinant que terrifiant. Une politique-fiction où le hasard n'a plus sa place. »

[Sarah Franck - Arts-chipels](#)

« Il donne à voir ce futur inventé comme un petit diorama offert sous tous ses angles, comme une curiosité qui nous ressemble un peu »

[Samuel Gleyze- Esteban - L'Humanité](#)

« Une fable esthétiquement remarquable, comme le sont souvent les spectacles de Joris Mathieu »

[Nadja Pobel - Scènweb](#)

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE



Les créateur.rice.s

Joris Mathieu – metteur en scène, auteur,
co-concepteur 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.

PISTES PÉDAGOGIQUES

Activité 1 __ Qu'est-ce que la corne d'abondance (= Cornucopia)

Le mythe de la corne d'abondance provient de la mythologie antique : c'est une corne de chèvre remplie de fruits et d'aliments délicieux. Elle représente des richesses inépuisables.

C'est un attribut qui accompagne de nombreuses divinités et dont les origines varient selon les mythes. Deux légendes principales sont en concurrence :

Le Mythe d'Amalthée

« Amalthée est la chèvre ou la nymphe qui nourrit Zeus caché sur le mont Ida lorsqu'il était enfant. La déesse Rhéa pour soustraire Zeus, qui venait de naître, à la voracité de son époux Cronos le cacha sur le mont Ida en Crète. Pour le nourrir elle lui affecta Amalthée (une chèvre ou une naïade selon les versions). Zeus, qui était un enfant turbulent, en s'amusant avec la chèvre lui arracha une corne. Pour se faire pardonner, lorsqu'il devint le roi des dieux, il fit que les possesseurs d'une telle corne auraient tout ce qu'ils désireraient. Cette corne d'Amalthée devint alors la corne d'abondance de laquelle sort une grande quantité de richesses. » (Article « Amalthée » de [Vikidia](#))



Figure 1 : Nicolas Poussin, Zeus enfant nourri par Amalthée, Vers 1630

La légende d'Achéloos, vaincu par Hercule



Figure 2 : Hercule combattant Achéloüs métamorphosé en serpent, Oltos (6e siècle av J.-C.) (attribué à) Pamphaios (6e siècle av J.-C.) Attribution incertaine, Royaume-Uni, Londres, British Museum

« Achéloos est le dieu du fleuve du même nom. [...] Il voudrait épouser Déjanire, mais celle-ci, craignant les pouvoirs du dieu-fleuve s'y refuse. Elle lui préfère Héraclès. Achéloos est obligé d'affronter Héraclès. Il se métamorphose dans un premier temps en long serpent, Héraclès tente de l'étouffer, mais Achéloos se transforme en taureau, le demi-dieu lui arrache une de ses cornes [...]. Achéloos se réfugie honteux derrière des roseaux. Les naïades ou les Hespérides remplissent la corne de fruits et de fleurs avant de la donner à [...] l'Abondance. La métamorphose du fleuve évoque la puissance dévastatrice de l'eau [...] tandis que la corne d'abondance rappelle la fertilité. » (Article « Achéloos » de [Vikidia](#))

Si la corne d'Abondance est liée à Achéloos ou Amalthée (comme le rapporte Ovide dans Les Fastes, V, 111-115), elle peut aussi devenir un attribut de la déesse Fortuna, qui présidait à la prospérité des cités et au bonheur des hommes. (Elle tient aussi parfois un gouvernail ou une rame pour guider les voyageurs sur les mers. Elle a parfois les yeux bandés et se tient en équilibre sur une sphère pour symboliser les aléas du hasard.) L'allégorie de l'Automne est souvent accompagnée d'une corne d'abondance car elle est la saison des fruits. Cette corne fait aussi partie des attributs de nombreuses autres divinités comme Cérès et Pluton, ou les allégories de fleuves et rivières, car elle symbolise le pouvoir nourricier de l'eau sur les terres qu'elle irrigue. L'allégorie de la paix est souvent représentée avec une corne d'abondance car la stabilité permet la prospérité.



Figure 3 : Sesterce de Vespasien avec allégorie de la paix (Pax), vers 71



Figure 4 : Nicolas et Guillaume Coustou, Allégorie de la Saône, Musée des Beaux-Arts de Lyon

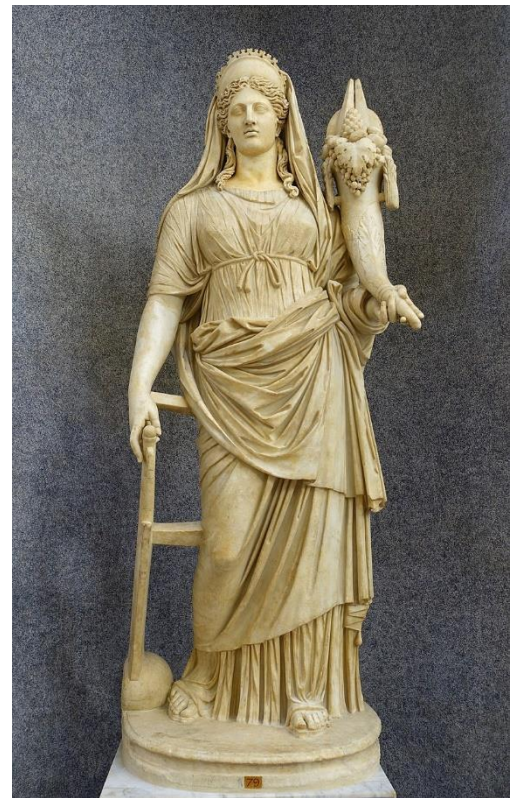


Figure 5 : Tomis Fortuna, musée du Vatican

Réflexions à mener avec les élèves :

Qu'est-ce que l'abondance pour toi ?

Si tu avais une corne d'abondance, quels objets y puiserais-tu ?

Te sont-ils indispensables ?

Activité 2 _ Utopie et Dystopie

- A.** Faire rechercher aux élèves l'étymologie des mots « Utopie », « Eutopie » et « Dystopie » pour en définir le sens.

Le site Wiktionnaire donne les étymologies suivantes :

Utopie : De l'anglais *utopia*, mot inventé, en 1516, par Thomas More dans son livre *Utopia*. Construit à partir du grec ancien, dérivé de τόπος, *tópos* (« lieu »), avec le préfixe οὐ-, *ou-* (« non »), littéralement « (qui n'est) en aucun lieu ».

Eutopie : De l'anglais *Eutopia*, mot inventé en 1516 par Thomas More pour désigner, exceptionnellement, le lieu imaginaire qu'il a conçu dans son livre *Utopia*. Construit avec le préfixe grec εὖ *eu-* (« bon »), et τόπος, *tópos* (« lieu »), signifiant donc « le lieu du bon ».

Dystopie : Calque de l'anglais *dystopia*, mot forgé sur le grec ancien δυστοπία, *dystopia*, composé de δυσ, *dys* (« mauvais ») et de τόπος, *topos* (« endroit, lieu, place »), littéralement « mauvais endroit, mauvaise place ».

Articles de l'Encyclopédie Larousse en ligne :

« **Utopie** (de *Utopia*, mot créé par Thomas More, du grec *ou*, « non », et *topos*, « lieu ») : Construction imaginaire et rigoureuse d'une société, qui constitue, par rapport à celui qui la réalise, un idéal ou un contre-idéal. Les utopies décrivent le fonctionnement de sociétés « parfaites », dont on suppose l'existence dans un lieu généralement clos (une cité, une île, etc.). »

« **Dystopie** (d'après *utopie*) : société imaginaire régie par un pouvoir totalitaire ou une idéologie néfaste, telle que la conçoit un auteur donné. »

- B.** On peut demander aux élèves de trouver dans le fonds documentaire du CDI des ouvrages qui appartiennent au genre de l'utopie et/ou de la dystopie, ou partir de leurs connaissances. Voici les liens d'une liste de livres sur le site Babelio, et d'une liste de films sur wikipedia.

- C.** Pour le genre théâtral, voici une sélection de pièces de science-fiction et dystopiques sur le site de l'Influx.

- D.** On peut aussi s'appuyer sur l'exposition de la BnF intitulée « *Utopie, la quête de la société idéale en Occident* ».

E. Exercices d'invention :

1. Décrivez ce que serait pour vous un pays idéal : présentez sa géographie, expliquez le mode de vie de ses habitants ainsi que son organisation sociale, familiale et politique.
2. Imaginez une invention pour résoudre un problème du monde actuel.
 - a- Listez à l'écrit quelques problèmes du monde actuel.
 - b- Choisissez-en un en particulier.
 - c- Inventez un moyen efficace et imaginaire de régler ce problème (Ex : La faim dans le monde : des bonbons très nutritifs apporteraient, en une prise, la quantité nécessaire de nourriture pour chacun pour plusieurs jours).

Activité 3 _ A la découverte de la société cornucopienne

Pour découvrir le monde de Cornucopia, la classe prend connaissance de la présentation du spectacle dans le programme de la saison du Théâtre Nouvelle Génération. On peut y repérer ensemble les mots clés qui définissent le mieux cette société :

« Liberté » / « décroissante » / « sobre » / « pacifiquement » / « dénuement » / « rêve d'une croissance infinie » / « espoirs » / intelligence artificielle »

On peut également lire la rubrique « l'Histoire » du dossier artistique.

A. Ecriture de mantras

Debout, en cercle (symbole d'égalité), on fait lire les mantras qui animent le quotidien de la société cornucopienne et motivent ses habitants (annexe 1).

On identifie à nouveau avec les élèves les « valeurs » cornucopiennes (égalité, sobriété, unité, espoir, esprit de responsabilité) : cette société est fondée sur l'acceptation bienveillante des règles communes, la gratitude des Cornucopiens pour les dons généreux de la nature et la joie du faire ensemble, le principe d'égalité qui est central à Cornucopia, la liberté d'être qui on veut.

On reprend l'exercice de lecture en proposant aux élèves de répéter en chœur chaque mantra.

On leur demande l'effet produit. Les élèves peuvent être sensibles à la positivité du message, mais aussi à l'impression d'endoctrinement que donnent une telle répétition : dès la naissance on inculque aux cornucopiens les valeurs de leur société, qui prônent une maîtrise de soi et une sorte d'ascétisme rigoureux.

Sur le modèle de ces mantras, on propose aux élèves d'en écrire d'autres, pour lesquels on réservera le même rituel de déclamation.

On peut aussi s'éloigner du monde de Cornucopia pour inventer les mantras d'autres mondes idéaux (dont on peut inventer les noms).

B. Activités plastiques : créer une corne d'abondance collective

À Cornucopia, la sobriété est la règle : l'abondance n'est plus possible, mais elle demeure un rêve et un objectif.

Chaque élève apporte une image d'un objet qui représente pour lui l'Abondance. A partir de ces objets, on réalise une œuvre collective sous la forme d'un collage. Ce collage peut prendre la forme simple d'une corne d'Abondance, ou créer un paysage, ou une nouvelle image, à la façon des œuvres d'Arcimboldo.

C. Ecriture / Arts plastique : inventer un Corps-Décor

À Cornucopia, les corps font aussi office de décor par le recours à des costumes hybrides et fantastiques. C'est ainsi que le personnage d'Azal qui arrive dans le monde, est habillé d'un costume en forme de landau. De même, la Nurse, à l'aide d'une radio greffée à son costume, diffuse les préceptes de Cornucopia et les connaissances historiques nécessaires aux jeunes êtres dont iel a la charge (photographie du personnage de la Nurse en annexe 2).

D. Inventer un personnage cornucopien

On propose aux élèves d'inventer leur personnage cornucopien à l'apparence hybride, à la fois corps et décor. Ce travail peut se faire par la production d'un texte descriptif qui fait le portrait du personnage, tout en expliquant sa fonction dans la société. Ce travail peut aussi prendre une forme plastique (dessin, collage...)

Activité 4 _ Autour de la scénographie

Lors des échanges avec les élèves, l'analyse de la scénographie mettra en valeur :

- La question du **théâtre dans le théâtre**, souligné par l'espace **hétérotopique** choisi : le **théâtre circulaire** où prennent place les spectateurs appartient lui-même au monde imaginaire cornucopien. Par ailleurs, une partie de ce que nous voyons n'est pas la réalité cornucopienne, mais une représentation rituelle organisée par une troupe lors de l'assemblée citoyenne de « *l'Agora* ». L'influence du théâtre antique est essentielle : la forme circulaire et le *Velum* qui ferme l'espace dans sa partie supérieure en sont des inspirations directes. Le silo, comme un rideau de théâtre, vient entrecouper les actes.
- La forme omniprésente du **cercle**, symbolique de perfection et d'égalité entre les participants (forme circulaire du théâtre, des écrans, du silo...). La scène est par ailleurs posée sur une tournette, elle est donc tournante. Ces formes concentriques peuvent aussi avoir une dimension **entêtante** et **inquiétante**.
- On peut s'interroger sur l'utilisation du **plateau tournant** et les effets produits : il est à la fois :
 - o **dispositif scénique** en ce qu'il permet d'adopter plusieurs points de vue sur les personnages et l'action,
 - o **plateau de jeu clos** pour certaines scènes où les personnages se déplacent et évoluent
 - o un élément qui interagit avec les costumes, les accessoires et les corps des comédiens (exemple : la scène où une bande de tissu entoure le buste du comédien sous l'effet de la rotation du plateau et construit petit à petit son costume).
 - o **espace ouvert** en ce qu'il permet de représenter les déplacements et voyages des personnages, et la succession des paysages.
 - o Un élément scénographique qui ajoute à la **dimension futuriste** de la pièce.
 - o Le plateau tournant constitue ainsi un **espace neutre et modulable** qui permet de représenter différents lieux selon les actes.
- **Le rôle des lumières et de la vidéo** : l'usage de la **phosphorescence** évoque la sobriété énergétique (il s'agit d'utiliser de la lumière stockée), l'Oracle se manifeste par la présence d'effets lumineux.
- **Le rôle des costumes** : comment les costumes permettent-ils aux comédiens de faire décor ?
- **La question du rite** : quels objets semblent prendre une importance rituelle ? Comment le rite, représentation sacrée et ou sociale, et le théâtre, représentation artistique, s'entremêlent-ils ?

Pour approfondir ces questions, on pourra s'appuyer sur la rubrique « L'espace » du dossier artistique et sur les images de scénographie en [annexe 3](#)

Activité 5_Cornucopia, un autre monde possible ? un autre monde souhaitable ?

A. Le principe du débat mouvant

Explication du principe sur [Podeduc](#) :

« Le débat mouvant est une forme de débat qui permet à chaque participant de prendre position physiquement par rapport à une affirmation portant à débat en se plaçant d'un côté ou de l'autre de la salle ("d'accord" ou "pas d'accord"). Cela oblige ainsi chaque élève à s'impliquer dans l'échange, au moins par un positionnement dans l'espace. Le débat mouvant pousse également chaque "camp" à réfléchir à ses arguments pour justifier sa position (collaboration). Il permet à chacun de prendre la parole s'il le souhaite (s'exprimer à l'oral), et d'éventuellement changer de camp au cours du débat (faire preuve d'esprit critique, capacité à prendre en compte l'avis des autres). Le débat mouvant peut constituer une activité intéressante pour engager une première réflexion sur un sujet, avant d'engager un travail documentaire plus approfondi. »

Lien de la vidéo explicative sur [Podeduc](#)

Les consignes peuvent-être appliquées avec souplesse: selon l'importance que l'on souhaite donner à l'argumentation, on pourra laisser les participants se concerter ou non, développer plus ou moins leurs arguments. Certaines questions portent sur un ressenti plus qu'un avis, d'autres invitent à partager des connaissances. Il s'agit surtout d'inviter à la discussion et de faire le point sur certaines notions : une fois chacun positionné, on interroge des élèves sur la raison qui les a conduits dans le camp qu'ils ont choisi (« oui » ou « non »). La compréhension de la question peut parfois varier selon les individus, ce qui permet d'aborder la question sous plusieurs angles et enrichit la réflexion. Plus on avance, plus on s'efforce d'aller chercher ceux qui ne se sont pas encore exprimés. On interdit le « peut-être », l'entre-deux: devoir se positionner impose aux élèves d'entrer dans la réflexion, de marquer une priorité, à propos de laquelle il est ensuite fécond de réfléchir. On sélectionnera les questions en fonction de l'âge de ses élèves. On peut alimenter la discussion par la lecture d'extraits des articles proposés en lien.

B. Les questions possibles en lien avec Cornucopia (le débat mouvant peut avoir lieu en amont ou en aval du spectacle)

Introduction

- Vous avez compris l'exercice ?
- Je suis déjà allé(e) au théâtre.
- Je suis déjà allé(e) au théâtre en dehors du cadre scolaire.
- Je veux bien partager ce qu'évoque pour moi le titre *Cornucopia*.
- J'ai une autre idée de ce que pourrait signifier le titre et je veux bien la partager. Ma vision du présent et de l'avenir, mon rapport à la consommation
- Je suis souvent pris(e) d'éco-anxiété [« ensemble des émotions liées au sentiment de fatalité vis-à-vis des diverses crises environnementales (dérèglement climatique et effondrement de la biodiversité notamment). Ces émotions sont principalement la peur, la tristesse et la colère, induites par le sentiment d'inaction ou d'insuffisance des actions prises en faveur de la planète, par les gouvernements et les populations. » (Article [Wikipedia](#))].
- Je fais attention à mon empreinte écologique [« L'empreinte écologique est un indicateur et un mode d'évaluation environnementale qui comptabilise la pression exercée par les hommes sur les ressources

naturelles et les « services écologiques » fournis par la nature. » (Article [Wikipedia](#)).

- Je me sens responsable de l'état de la planète.
- J'ai confiance en l'avenir.
- Je suis prêt(e) à faire des sacrifices pour consommer moins.
- Je suis prêt(e) à changer mon alimentation, remplacer la viande par d'autres sources de protéines (insectes, protéines végétales). Cf article « [Comment nourrir 9 milliards d'humains ?](#) », Muséum national d'Histoire Naturelle.
- Je suis prêt(e) à diminuer ma consommation numérique (internet, téléphone portable) pour économiser l'énergie et les ressources (terres rares). [Cf article « Agir au quotidien : réduire son empreinte numérique »](#), sur le site WWF.
- Je suis prêt(e) à garder le même téléphone portable pendant au moins 5 ans.
- Je pense que les gens devraient mieux maîtriser leur consommation.
- Je pense que la baisse de la consommation n'est pas de la responsabilité première des consommateurs, mais c'est avant tout aux entreprises et aux producteurs de modifier leurs pratiques et leurs incitations à la consommation. [Cf article « Moins inciter pour moins consommer »](#) sur Les Echos.
- Il faut faire moins d'enfants pour sauver la planète.
- La question est moins celle du nombre d'enfants que celle de la façon dont on les éduque.
- La surpopulation mondiale est un problème pour la préservation de l'environnement et la gestion des ressources.

Quelques articles qui nuancent cette idée (de différentes façons) :

- « Démographie et climat : l'ONU réfute les risques liés à la surpopulation mondiale », Richard Hiault, Les Echos, 19 avril 2023

<https://www.lesechos.fr/monde/enjeux-internationaux/demographie-et-climat-lonu-refute-les-risques-lies-a-la-surpopulation-mondiale-1936329>

- « Population : quel impact sur l'environnement ? », Greenpeace

<https://www.greenpeace.fr/population-quel-impact-sur-lenvironnement/>

- « Surpopulation ou extinction : en 2030, nous serons 8,5 milliards sur Terre », Margot Hinry, National Geographic, 11 juillet 2022

<https://www.nationalgeographic.fr/environnement/surpopulation-ou-extinction-en-2030-nous-serons-85-milliards-sur-terre>

- « Changement climatique : la « faute » à la surpopulation ? », Gilles Pison, Cairn-info, Informations sociales 211.

<https://shs.cairn.info/revue-informations-sociales-2023-3-page-33?lang=fr>

C. Organiser un débat (à l'issue de la représentation)

On proposera aux élèves de débattre autour de la question : *Cornucopia* est-il un monde souhaitable pour l'humanité ?

On veillera à ce que les éléments du spectacle soient pris en exemples pour illustrer le propos, et l'on conclura le débat en faisant émerger le statut ambigu de l'utopie cornucopienne : certaines valeurs défendues par cette société sont tout à fait louables, d'autres pratiques qui sont décrites dans le spectacle sont plus inquiétantes.

Annexe 1 _ Les mantras cornucopiens

Cornucopia : Nous vivons tou.te.s, désormais en paix et dans la plénitude.

Cornucopia : Une société consciente de ses erreurs passées.

Cornucopia : une civilisation raisonnée, qui respecte chaque vie.

Cornucopia : un seul et même peuple, réparti sur toute la surface du globe.

Cornucopia : Un peuple de grande lucidité conscient de ce qui est possible et ce qui ne l'est pas

Cornucopia : un peuple qui croit mais sans croître.

Cornucopia : Un peuple qui avance dans le même but. Réaliser, avec patience, son rêve commun

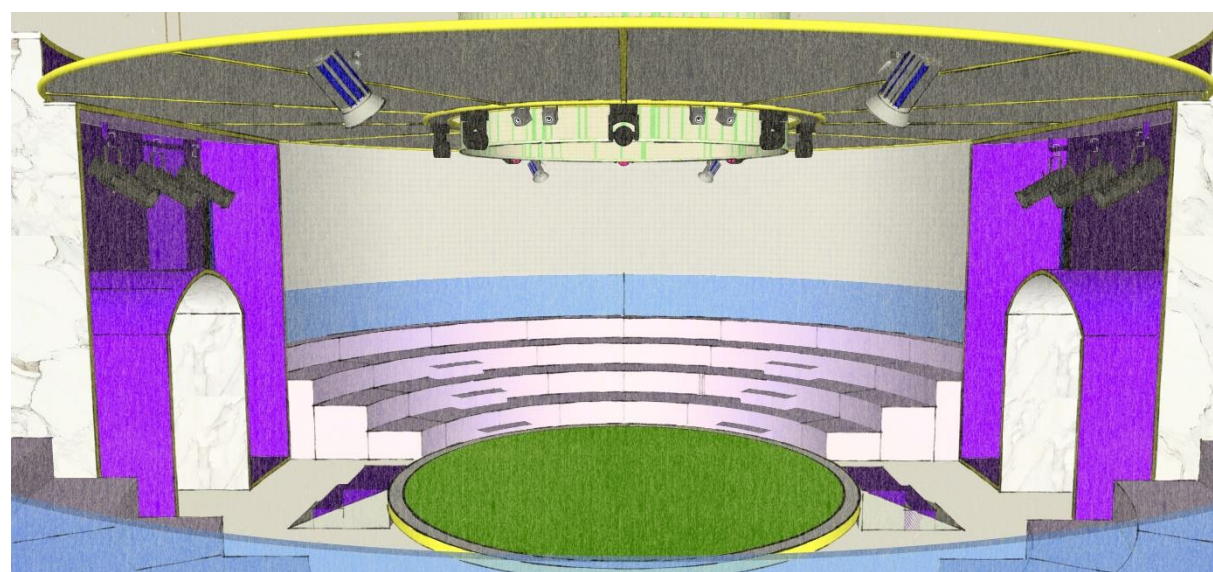
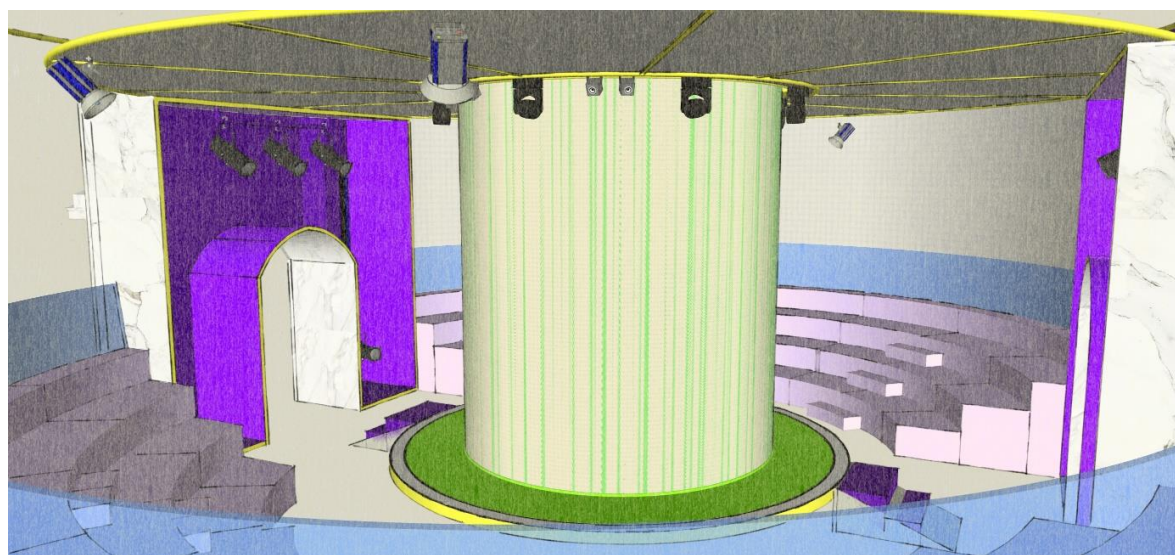
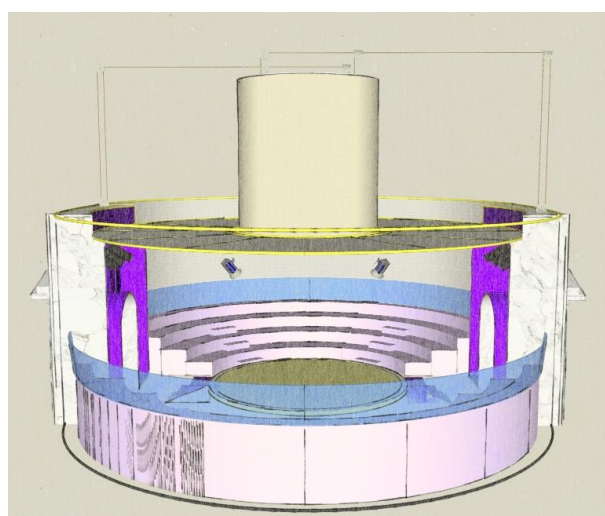
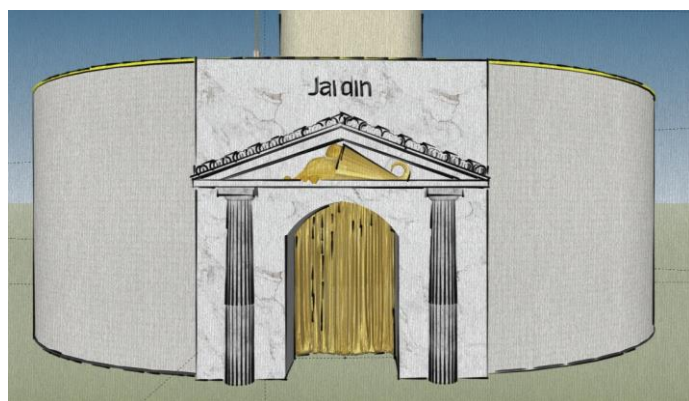
L'avènement de l'abondance ! L'abondance ! L'abondance ! L'abondance !

Annexe 2 _ Personnages et costumes



Photo © Nicolas Boudier

Annexe 3 _ Modélisation de la scénographie de Nicolas Boudier



ANNEXE 4 _ Extrait du texte

PROLOGUE

Mes chère.s ami.e.s, j'ai le plaisir et le grand honneur d'introduire la comédie en 5 actes, que mes camarades de la troupe itinérante des Huit vallées, et moi-même, allons jouer pour vous ce soir.

Comme il est de coutume, avant chaque représentation, et pour éviter de heurter toute sensibilité, il m'incombe de vous avertir que les interprètes de cette pièce, pour les besoins de la fiction, mais aussi dans une logique d'économie de moyens, il faut bien l'avouer, joueront différents personnages qui ne correspondent pas à ce qu'ils et elles sont réellement dans la vraie vie, et qu'ils éprouveront donc parfois des sentiments et des émotions contradictoires, qu'ils consentent à traverser.

Rien, dans ce spectacle, n'a été mis en œuvre dans le but de choquer, mais nous avons conscience qu'en raison du vécu de chacune et de chacun, cela pourrait se produire, malgré nos précautions. Si la présence sur scène d'un berceau, d'un buisson, d'un caillou, convoquent pour vous des souvenirs douloureux, nous nous en excusons sincèrement par avance. Il est également possible que, bien que le spectacle ne présente absolument aucune scène de nudité, certaines ou certains d'entre vous puissent malgré tout imaginer la présence de corps nus sous les multiples couches de costumes. Nous respectons totalement cet espace d'imaginaire qui est le vôtre. Mais en vertu de la loi votée lors de l'Agora du 24 avril de l'année dernière, nous déclinons toute responsabilité quant à ce qui relève de votre imagination. Enfin, sachez que pour produire ce spectacle, nous nous sommes strictement conformés à la réglementation en matière de dépenses énergétiques. Cela nous a nécessairement conduit à faire quelques choix radicaux dans la mise en scène, qui pourraient vous surprendre. Mais ces choix sont de véritables partis pris esthétiques, et nous vous remercions par avance de préserver à votre tour notre sensibilité en vous gardant bien de tous commentaires après le spectacle qui pourraient nous être désagréables et nous causer du chagrin.

Ces avertissements nécessaires étant clos, et j'espère n'avoir omis aucun élément en la matière, je vous souhaite mesdames et messieurs, une très belle représentation.



THÉÂTRE
NOUVELLE
GÉNÉRATION
-
CENTRE DRAMATIQUE
NATIONAL - LYON

CONTACTS

THÉÂTRE NOUVELLE GÉNÉRATION – CDN DE LYON

RELATIONS AVEC LES PUBLICS

Delphine Drevon – directrice du service des publics
delphine.drevon@tng-lyon.fr | +33 (0)4 72 53 15 18

Vanina Chaize – responsable des relations avec les publics
(lycées, enseignement supérieur, public adulte)
vanina.chaize@tng-lyon.fr | +33 (0)4 72 53 15 28

Tony Moalic – chargé des relations avec les publics
(écoles, collèges, associations)
tony.moalic@tng-lyon.fr | +33 (0)4 72 53 15 11

PRODUCTION

Vanessa Lassaïgne | administratrice générale
vanessa.lassaigne@tng-lyon.fr
Anaïs Bourgeois | administratrice de production
anais.bourgeois@tng-lyon.fr
Esther Mérite | attachée de production
esther.merite@tng-lyon.fr

www.tng-lyon.fr