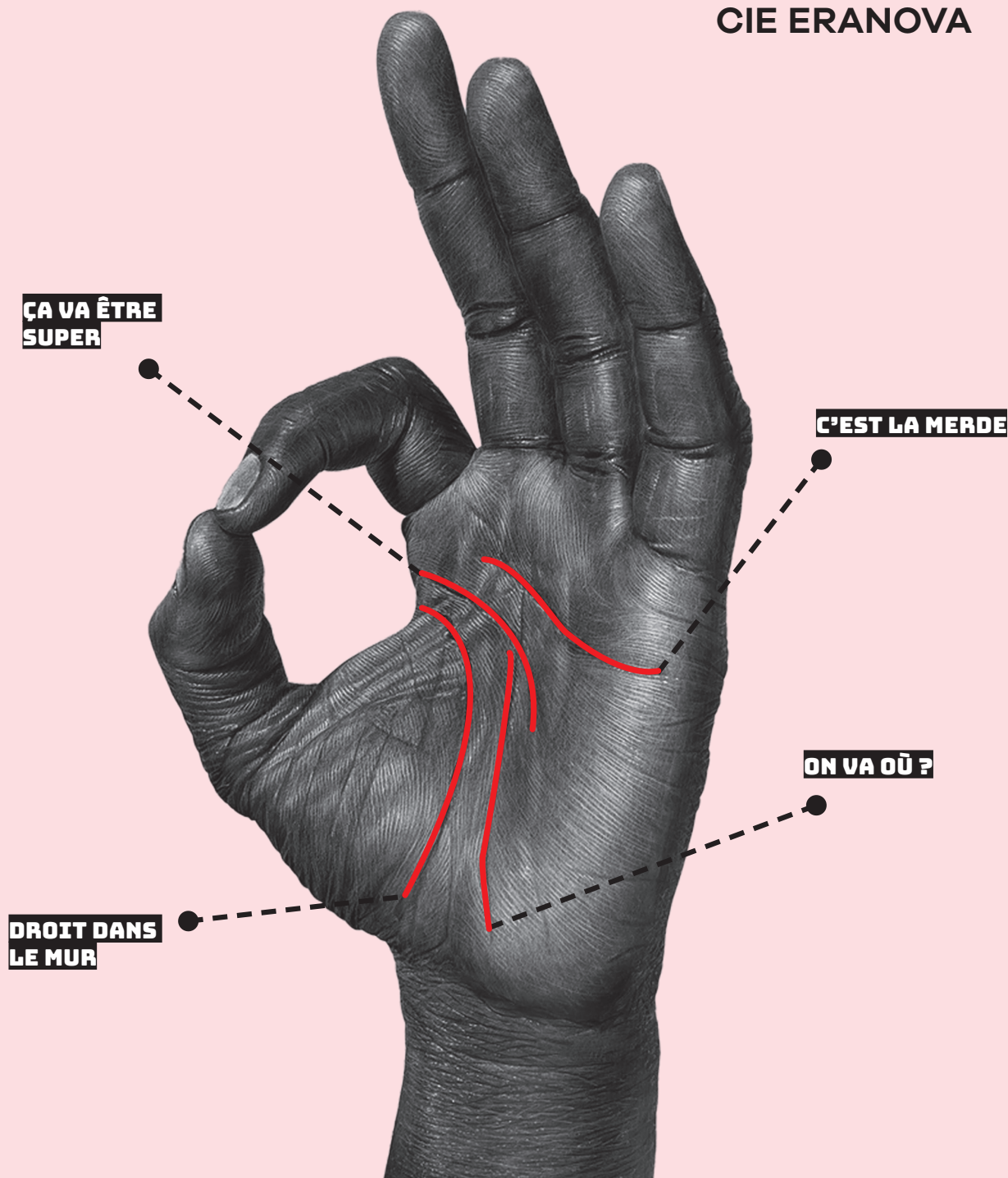


~~NOCEBO~~

CIE ERANOVA



L'ANCRE - Théâtre Royal
Rue de Montigny 122 • 6000 Charleroi
071 314 079 • info@ancre.be
www.ancre.be

Conception, écriture et interprétation Hervé Guerrisi et Gregory Carnoli

Collaboration artistique Vincent Hennebicq

Assistanat à la mise en scène Olivia Harkay

Création lumière Nicolas Olivier

Création sonore Ludovic Van Pachterbeke

Création vidéo Jad Makki

Costumes Frédérick Denis

Régie lumière/vidéo Christophe Deprez

Création Cie Eranova

Production L'Ancre – Théâtre Royal

Coproduction Maison de la Culture de Tournai/maison de création, Théâtre Varia, Théâtre de Namur, Théâtre Dijon Bourgogne – Centre Dramatique National, La Coop asbl et Shelter Prod

Soutien Taxshelter.be, ING, Tax-shelter du gouvernement fédéral belge.

PRÉSENTATION



La compagnie **ERANOVA** est porteuse du projet NOCEBO. Elle a été créée en 2005 par Hervé Guerrisi en soutien à la recherche documentaire qui a donné naissance au spectacle **Cincali** centré sur l'immigration italienne en Belgique. La colonne vertébrale de ce premier projet de la compagnie est constituée de centaines d'heures d'interviews des anciens mineurs italiens venus travailler dans les charbonnages belges au sortir de la seconde guerre mondiale. Pour compléter le regard italien de Mario Perrotta qui développe ce projet en Italie, Hervé Guerrisi interroge l'histoire familiale et l'histoire sociale belge en y apportant le regard d'un petit-fils de mineur à qui on n'avait presque rien raconté...

Le spectacle a été représenté en Belgique et en France plus de 200 fois, notamment sur le site du Bois Du Cazier, triste théâtre de la catastrophe minière du 8 Août 1956.

Dans le prolongement de cette recherche identitaire, s'ancrant toujours plus dans le réel à travers des interviews, rencontres, expériences scientifiques et mises en jeu des intervenants, Hervé Guerrisi a été rejoint par Grégory Carnoli en 2017. Ensemble et avec Quentin Meert, ils créent

le spectacle **L.U.C.A. (Last Universal Common Ancestor)** qui tente de répondre à la question « Tu viens d'où? » en remontant jusqu'aux origines de la vie.

Le constat qu'ils font ensemble est que « Être un immigré ne vaccine pas contre le repli identitaire et le racisme ordinaire. » Ils se demandent pourquoi leurs familles respectives n'acceptent pas les parallèles entre leur histoire de misère et la misère des migrants d'aujourd'hui.

« Creuser le charbon et la terre pendant des années, crever les poumons ouverts à 1000 mètres sous terre, côté misère ça vaut bien un voyage sur une bouée dans la Méditerranée, non ? »

Une fois de plus, la recherche amène Hervé et Grégory à interroger leurs propres racines, jusqu'à leur propre A.D.N. qu'ils font tester en laboratoire afin d'en comprendre les origines.

Eranova signifie littéralement Nouvelle ère. C'est aussi le nom d'un village de Calabre englouti sous les eaux dans les années 70 en vue de la création du plus grand port commercial d'Italie. C'est le village dont la famille d'Hervé Guerrisi est issue... La compagnie se veut un espace de création qui trouve ses racines dans le réel, pour (re)donner vie aux souvenirs engloutis. C'est la raison pour laquelle chaque projet d'ERANOVA interroge les mémoires collective et individuelle. Parce que la mémoire peut être parfois si douloureuse qu'elle choisit alors l'oubli. Eranova est un espace de questionnement du passé qui permet de se projeter dans la création d'un avenir commun.

NOTE D'INTENTION

“ Pour savoir où tu vas
regarde d'où tu viens...”

Nous sommes Hervé Guerrisi et Gregory Carnoli.
Nous voulons savoir où nous allons.
Si pour savoir où on va, on pouvait... regarder
vraiment « où on va » ?
Si nous osons regarder le futur dans les
yeux, nous, humains, européens privilégiés
de 40 ans, notre espérance de vie se situe
aujourd'hui aux alentours de 83 ans, en 2064.
Nous sommes face à notre mort, mais pas
seulement nous; toute l'Humanité s'entend dire
que l'effondrement est inévitable.
Mais alors à quoi bon ?
À quoi bon rêver, à quoi bon construire, à quoi
bon résister ?
Cela fait 4 ans que nous sommes en
tourné avec *L.U.C.A.*, un spectacle qui veut
déconstruire les frontières, rassembler les
humains. De nombreux autres spectacles
prônent avec nous l'amour de l'altérité, de la
diversité, et la haine du racisme.
Mais au final nous sommes bien obligés de
constater que les scores des partis d'extrême
droite n'arrêtent pas de croître en Europe ! En
outre, durant la pandémie, aux yeux de nos
politiques, nous sommes devenus inutiles, «
non essentiels ».

Et puis, pendant un bord de scène, nous
sommes pris à parti par une spectatrice:

“ Si vous vouliez
vraiment aider les
migrants, vous ne
seriez pas sur scène,
vous seriez sur
un bateau dans la
Méditerranée pour
sauver des vies...”

Aujourd'hui, la remarque de cette spectatrice
brûle encore à l'intérieur de nous.

Est-ce que l'engagement des artistes au sein
des projets théâtraux a un réel impact dans la
société?
Comment continuer à donner un sens à notre
métier ?
Nous avons joué *L.U.C.A.* 215 fois sur les 4
dernières années. Avec une moyenne de
250 spectateurs par soir, nous avons donc
rencontré environ 54000 personnes. La très
grande majorité de ces personnes partagent
nos opinions et se retrouvent dans nos idées
humanistes.



Mais une fois sortis du théâtre, on a l'impression que ces spectateurs sont aspirés à nouveau dans une réalité conditionnée par le discours dominant dans lequel pessimisme et catastrophisme sont la norme.

Nous sommes ébranlés par la remarque de la spectatrice, nous voulons y répondre avec NOCEBO. Car nous gardons la conviction que la poésie, l'imaginaire, la création, la résilience culturelle sont fondamentaux et ont un impact ! Surtout si l'on veut être capable d'inventer un autre futur que celui qui nous est imposé de manière fataliste par les médias, les réseaux sociaux, la pensée pessimiste qui se maquille de réalisme.

« Comment est-on parvenu à une culture qui, de manière constante, presque par réflexe, tourne en ridicule les visionnaires ? À qui appartient cette conception de la réalité qui nous force à « être réalistes » ?

Quand nous a-t-on appris qu'il fallait étouffer nos illusions, et d'où vient cette injonction ? »
Donella Meadows, co-auteurice de l'étude Les Limites à la croissance

Pour sonder notre futur, nous irons voir des voyants, nous parlerons avec des scientifiques, des généticiens... Et à travers cette fable personnelle, nous raconterons une quête universelle.

« Le futur est modelé, façonné par les histoires que nous racontons aujourd'hui et que l'imagination est le seul moyen de transformer notre futur de manière concrète » Rob Hopkins.

L'EFFET NOCEBO

L'effet Nocebo décrit un mécanisme psychologique et physiologique lié à la prise d'une substance neutre.

Le simple fait de connaître d'éventuels effets secondaires liés à la prise d'un médicament peut provoquer de manière réelle l'apparition de ces effets secondaires si le patient croit qu'il est traité par ce médicament. Autrement dit, si on se focalise sur les possibles problèmes... on a plus de chance que cela se passe mal.

Mais surtout, si on se focalise sur ce qui pourrait bien se passer, il y a plus de chances que cela se passe bien !

Notre sensation est que cela devient révolutionnaire de dire que les choses iront bien.

Or, pour changer notre futur, il faut changer notre perception de nous-mêmes.
C'est ce que l'art permet de faire.

Nous sommes les histoires qui nous ont construits.

Donc nous serons les histoires que nous racontons aujourd'hui.



DESCRIPTION DU PROJET



Comme dans notre précédent spectacle, *L.U.C.A.*, l'écriture de NOCEBO se fera en alternance entre le plateau et les documents du réel. Nous exposons sur scène une réflexion basée sur nos rencontres et découvertes. Certaines de ces rencontres ou entrevues seront d'ailleurs partagées avec le public grâce au dispositif scénographique, grâce à la vidéo et à l'univers sonore.

Mais l'objectif de NOCEBO dépasse le plateau de théâtre. Notre ambition est de créer une dynamique réelle, de poser un acte réel avec le public pour libérer ensemble notre pouvoir d'imagination. Dans ce sens, nous voudrions que la fin du spectacle soit un espace de réflexion collective ouvert sur les futurs possibles.

LE RÉEL

Comme déjà évoqué, notre première phase de recherche est toujours basée sur la documentation du réel. Comme dans le cas de Nocebo, notre intention est de regarder vers le futur, nous voulons interroger nos proches, rencontrer des voyants, des scientifiques, nous interrogerons ceux qui affirment avoir une réponse à la question « Où va-t-on ? ».

Lors de notre création précédente nous avons déjà effectué un test ADN et disposons de notre génome complet. Nous collaborons avec Maarten Larmuseau, responsable du département de génétique à la KUL à Leuven. Nous lui posons toutes les questions relatives à notre futur, et à notre mort car notre héritage génétique (et épigénétique) peut nous orienter.

A l'Université de Liège (ULG), Steven Laureys développe une recherche scientifique liée aux différents niveaux de conscience. Il scanne les cerveaux et analyse notamment les effets de la méditation sur notre physiologie.

Nous voulons interroger les devins et diseurs de bonne aventure qui affirment pouvoir lire dans les mains, le café, les yeux, les cartes, les étoiles.

Nous voulons interviewer les prêtres, moines et rabbins sur la possibilité d'une vie éternelle et sur le futur au-delà de notre mort.

Nous voulons interroger notre futur personnel mais, évidemment, le mettre en relation avec notre futur à tous, à commencer par les spectateurs présents dans la salle.

Pour ce faire, nous nous rapprocherons de l'Institut des Futurs Souhaitables créé à Paris par Mathieu Baudin qui explore le(s) futur(s) grâce au prospectivisme. Il s'agit donc d'une récolte de matériel qui servira de base à la deuxième phase.

PROJET DE MISE EN SCÈNE

Visuellement, le spectacle démarre sur un plateau de théâtre et termine sur un plateau de théâtre, cet endroit où l'avenir peut s'inventer, où les histoires qu'on se raconte sont énoncées. Les deux personnages « Hervé et Grégory » marchent sur scène tout en restant au même endroit. Nous voudrions que tout notre parcours de recherche, qui est centré autour de la question « OÙ VA-T-ON ? » soit une marche, un déplacement.

Le travail au plateau prendra place quand tous les moyens techniques et technologiques de narration seront disponibles et la dramaturgie totalement terminée.

Ce processus nous donnera l'opportunité d'unir le fond et la forme dans un objectif commun. Il y aura plusieurs types de théâtralités.

- L'adresse directe au public en mode stand up
- Le récit conté.
- Le jeu conventionnel entre Hervé et Gregory.
- Le jeu avec des projections visuelles à l'abri du quatrième mur.

DESCRIPTION DU TRAVAIL DE PLATEAU

SE METTRE EN JEU

En fonction des commentaires récoltés durant la phase du réel, nous voulons nous mettre en jeu. Et pour ce faire, nous voulons nous laisser traverser par les expériences et nous laisser surprendre naïvement par ce qu'elles proposent.

Nous entamerons des démarches pour accéder à la « vie éternelle » grâce à la et aux technologies actuelles.

Cela passera par des rencontres avec une entreprise basée en Allemagne disposant d'un « parc de cryogénie ».

Il nous est impossible de savoir ce que nous prédiront les voyants ni les conseils qu'ils nous donneront. Mais nous aimerions les suivre "naïvement" et nous mettre en jeu avant d'entamer la troisième phase de création.

CONTACT AU PLATEAU ET PLANIFICATION TECHNIQUE

Nos recherches et démarches nous amèneront au plateau afin de partager nos résultats, nos doutes et nos questionnements sur l'avenir au vu de nos découvertes.

Cet aller-retour entre l'expérience intime, notre questionnement individuel et la transmission de nos aventures sera notre procédé et participera à la théâtralisation de la recherche.

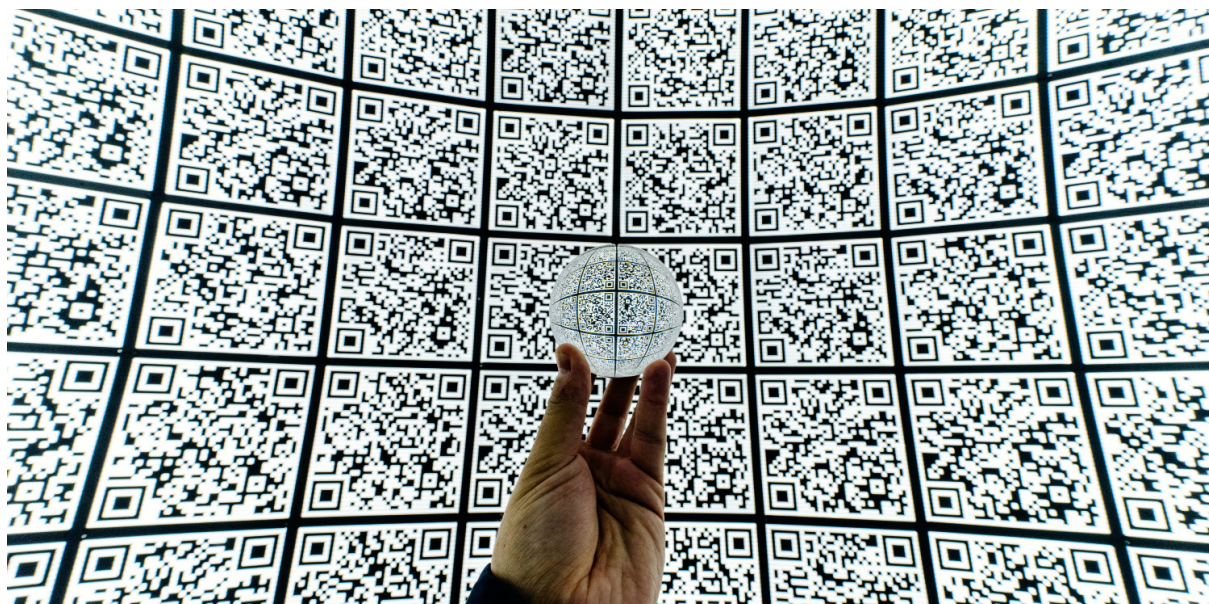
Le moment de plateau de cette phase nous permettra de tester les idées de mise en scène avec la technique et de planifier les créations vidéos et sonores pour la phase finale.

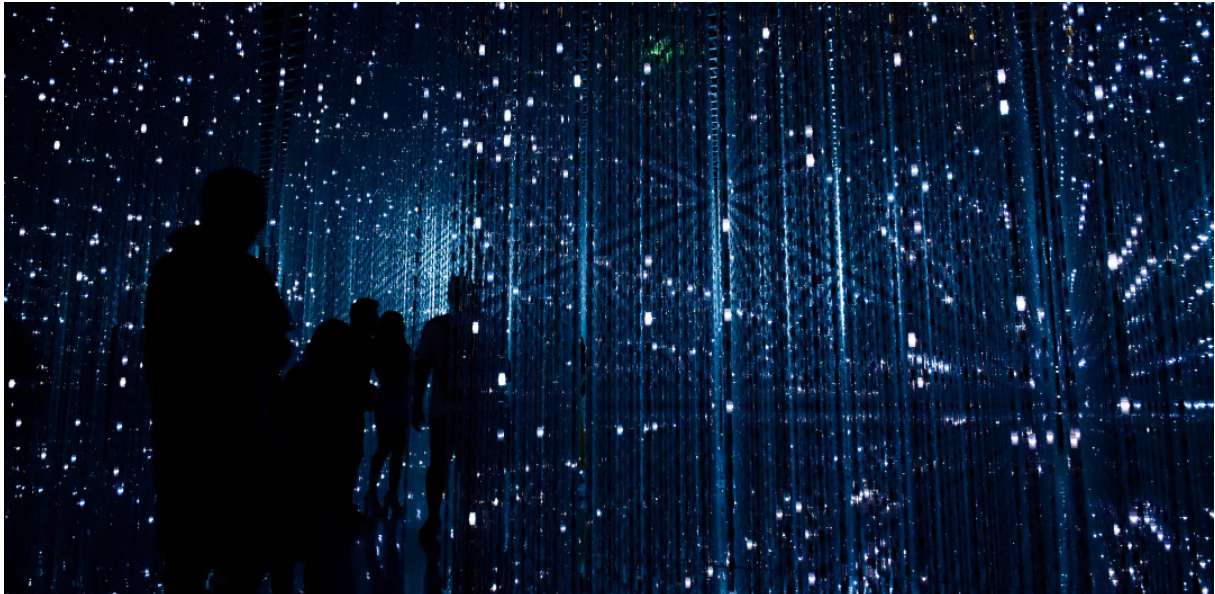
EN PARALLÈLE

La création sonore, la création vidéo et les idées scénographiques se développent. Les différents créateurs avancent chacun dans leur domaine. De notre côté, nous retournons en écriture et finalisons le canevas global du spectacle.

PHASE FINALE

Répétitions et création de NOCEBO, un objet théâtral à la croisée entre la conférence, le partage d'expériences vécues et l'imagination d'une nouvelle fiction pour raconter notre futur autrement.





PROJET DE SCÉNOGRAPHIE

En ce qui concerne la scénographie et l'univers visuel de NOCEBO, notre intention est de maîtriser la distance que crée ce quatrième mur. De le briser lorsque nous nous adressons directement au public en lui partageant les résultats de notre recherche ; et de le reconstruire lorsque les éléments font appel à la fiction ou à la projection. Le défi sera de réussir à donner corps à d'autres personnages grâce à des personnages projetés, des hologrammes ou des jeux d'ombres. L'illusion doit être assez forte pour qu'on se pose la question de savoir si ces personnes sont vraiment sur scène.

En conclusion, l'espace est vide en apparence. La vidéo sert de support à la réflexion sur le futur, le voyage dans le temps et dans l'espace. Plusieurs tulle holographiques sont disposés sur le plateau à différentes profondeurs et génèrent cet onirisme.

Au sol, derrière ces tulle, des tapis de marche mécaniques nous permettent de nous déplacer « sur place ». C'est en réalité la vidéo qui nous déplace grâce à la projection des paysages imaginaires ou réels dans lesquels on évolue. Et autour de nous, tout peut surgir: Les mots, les pensées qui ne sont pas exprimées à haute voix, des lignes du temps, de la modélisation du discours tenu, etc.

Pendant la marche, il devient donc possible de faire basculer le lieu en évoquant un autre. Et

soudain le décor disparaît pour laisser place à un autre décor.

Nous voulons aussi terminer le spectacle d'une manière inattendue.

Changer le futur du spectacle attendu par les spectateurs, çad, noir, applaudissement, je sors du spectacle....

Nous inviterons les spectateurs à pénétrer dans leur futur en passant par un long tunnel qui apparaîtra mystérieusement au centre du plateau, un tunnel rempli de brume blanche. C'est un élément de décor qui amènera chaque spectateur à l'extérieur de la représentation, dans son propre futur.

PROJET DE CRÉATION LUMIÈRE, VIDÉO, SONORE ET MUSICALE

Les lumières devront permettre de faire coexister des acteurs de chair et d'os et des projections vidéo de manière fluide et naturaliste.

La vidéo joue un rôle central dans la narration.

L'idée même de « projection » est fondamentale, car elle souligne les sauts dans le temps que nous voulons faire au plateau. Il s'agit donc de se « projeter » dans un futur hypothétique (grâce entre autres aux filtres à reconnaissance faciale) tout autant que de se souvenir, grâce à l'image, de telle ou telle rencontre (réelle ou fictive...)

Mais le rôle de la vidéo ne s'arrête pas là. Elle permet aussi de créer l'onirisme et l'envolée dans une nouvelle dimension. La vidéo générera dès lors des textures, ouvrira des espaces de futurs souhaitables, comme une page blanche en début de carnet.

PLANNING DE CREATION

PREMIÈRES ÉTAPES (PASSÉES)

- résidence de recherche du 10 au 14/05 et du 23 au 27/05/22 à L'Ancre, Charleroi
- résidence de recherche du 21 au 24/03 et du 27 au 29/03/23 à L'Ancre, Charleroi

PLANNING PRÉVISIONNEL

- Ecriture à la table : du 04/12 au 15/12/23 à la SACD, Bruxelles
- Répétitions : du 29/01 au 10/02/24 à L'Ancre, Charleroi
- Ecriture à la table : du 15 au 16/04/24 à la SACD, Bruxelles
- Répétitions (focus technique) : du 03 au 14/06/24 à la Maison de la Culture de Tournai
- Répétitions : du 02/09 au 07/10/24 au Hangar du PBA, Charleroi

PREMIÈRE EXPLOITATION DU SPECTACLE EN 24/25

- 5 représentations du 8/10 au 12/10/24 au Hangar du PBA, Charleroi
- 4 représentations du 15/10 au 18/10/24 à la Maison de la Culture de Tournai
- 9 représentations du 6/11 au 09/11/24 et du 12/11 au 16/11/24 au Varia, Bruxelles
- 4 représentations du 02/04 au 05/04/25 au Théâtre de Namur
- 3 représentations au Théâtre la Joliette, Marseille, hors FWB (agenda à préciser)

REPRISE 25/26

- reprise au Centre Culturel de Huy (agenda à préciser)

PLAN DE DIFFUSION ET DE PROMOTION

Nous avons l'ambition de créer un spectacle qui parle à tout type de public, et en particulier les publics non habitués au monde du théâtre. Dès lors, nous ambitionnons de tourner aussi bien sur les "grosses scènes" que sont les Centres Scéniques en Belgique, les Centres Dramatiques et Scènes Nationales en France, que de toucher d'autres sphères de la francophonie (par exemple au Québec).

Nous avons la chance d'avoir pu toucher un très large réseau de programmeurs et de salles très diversifiées avec notre création précédente, comme en témoigne l'annexe 4C.

Ici, nous nous lançons dans l'aventure de cette création avec une série de partenaires belges qui nous permettent une belle visibilité en Wallonie et à la capitale, mais nous ne sommes pas fermés à tourner dans un second temps dans le réseau des Centres Culturels belges et tout le réseau français que nous avons pu constituer avec la tournée de notre création précédente L.U.C.A.

En résumé, nous veillons à poser des candidatures pour des vitrines repérées en francophonie pour nous donner toutes les chances d'avoir la diffusion la plus large possible en termes géographiques, et nous travaillons à la plus grande diversité et mixité de nos publics lorsque nous jouerons le spectacle, pour que le spectacle ne soit pas qu'un moment artistique et poétique, mais également un vecteur d'actions concrètes vers la construction de ce que nous définissons comme le nouveau futur souhaitable commun.

ÉQUIPE

Conception, écriture et interprétation Hervé Guerrisi et Gregory Carnoli

Collaboration artistique à l'écriture et la mise en scène Quantin Meert

Assistanat à la mise en scène Olivia Harkay

Création lumière Nicolas Olivier

Création sonore Ludovic Van Pachterbeke

Création vidéo Jad Makki

Costumes Frédérick Denis

Régie lumière/vidéo Christophe Deprez





HERVÉ GUERRISI

Diplômé du Conservatoire de Bruxelles en 2004, Hervé se forme également au Piccolo Teatro de Milan. En 2005, il crée *Histoire du Tigre* et autres histoires de Dario Fo qu'il jouera pendant plus de 4 ans en francophonie. Il développe ensuite un travail centré sur le théâtre de narration et crée la Compagnie Eranova. A cette occasion, il rencontre Ascanio Celestini et Mario Perrotta dont il est le traducteur officiel et avec lequel il crée le projet *Cincali*.

En Italie, il travaille avec Manuela Cherubini à Rome, Venise et Milan. On le voit dans la Cour d'Honneur du Palais des Papes sous la direction de Giorgio Barberio Corsetti au Festival d'Avignon 2014.

Il collabore aussi avec la compagnie flamande Ontroerend Goed pour la création en français de *A Game of You* et *Fight Night* en tournée depuis plusieurs années.

Plusieurs compagnies de danse contemporaine l'emmènent à Bruxelles, Gand, Berlin et au Bayerische Staatsoper de Munich. Il développe parallèlement sa propre recherche et crée *SPAM* de Rafael Spregelburd (Théâtre de Liège) et sa dernière création en collaboration avec Gregory Carnoli, *L.U.C.A.* (Théâtre de L'Ancre) l'emmène au Festival d'Avignon.



GREGORY CARNOLI

Né en 1981 à La Louvière, Gregory Carnoli est un acteur belge d'origine italienne.

A 17 ans, il choisit les Arts d'expression comme option scolaire. Gregory est un touche à tout, danse, musique, performance, écriture, cinéma, mais surtout théâtre. Du théâtre jeune public (parfois) au théâtre pour adulte (souvent) ou le théâtre de rue, Gregory est un acteur polymorphe.

Formé dans 3 écoles, IAD, INSAS et KLEINE ACADEMIE, son travail est éclectique et dirigé vers la création et le mouvement. Professionnel depuis 2005, il a collaboré avec une dizaine de compagnies pour une vingtaine de spectacles.

Depuis 2014, il collabore avec Ontroerend Goed pour les spectacles *A Game Of You*, *Intern*, et maintenant *Fight Night*. En Flandre, il a notamment collaboré avec la compagnie anversoise Bad Van Marie.

Il travaille en parallèle avec la compagnie de la Communauté germanophone de Belgique Agora Theater et réalise *Ma Geule*, son premier court-métrage professionnel pour lequel il a reçu de nombreux prix dont le prix Arte et le Magritte du meilleur court-métrage.

Depuis 15 ans, il anime également des ateliers créatifs pour enfants.

EXTRAIT

WAIT A MINUTE

- Attends, attends, attends Greg, toi t'es en train de dire qu'on peut changer le futur juste en inventant une autre histoire du futur ???

- Ben ouais mec... Si tu continues à croire que tout va mal t'as pas beaucoup de chance de t'en sortir...

- Ok mais regarde le monde ! Je veux dire, regarde-le ! Non mais vraiment ! Toi tu trouves que ça va ? T'es sur un rocher au milieu de l'espace mec. Dans un truc qui s'appelle l'Univers et qui est infini. Et en plus il paraît que l'infini est en expansion ! Tu peux le croire ça ? Ça veut dire que l'infini devient de plus en plus infini ! Et sur le rocher il y a des types qui inventent des trucs, des lois, des frontières, des armes, et qui décident « Ah ! Stop ! Toi tu peux pas passer, toi tu peux passer mais tu seras pauvre, toi tu seras riche, tiens, prends un peu d'Amazonie, toi on va te donner des cailloux pour faire des batteries mais ça sera pas à toi, faudra tout donner à celui qui vient avec ses camions parce que lui il peut, toi non, toi tais-toi, creuse le caillou. » Tu trouves que ça va toi ?

- Hervé, je ne te parle pas de ce qui ne va pas, je te parle de ta manière de voir le monde !

- Ma manière de voir le monde ... !

- Ouais mec ! Tu sais que ce que c'est l'Effet Nocebo ?

- Et c'est parti ... mamma miaaaaa... !

CONTACT PRODUCTION

Florence Stoupy

RESONSABLE PRODUCTION

+32 474 80 90 41

florence@ancre.be

www.ancre.be