Créations
pour tous
et partout

Direction
Gabrielle
Gonzalez

dossier de présentation

COMPAGNIE DE TOUTES PIECES

Gabrielle Gonzalez

En-chaîne

Création 2026

Pièce d'anticipation

Avec marionnette à taille humaine



Photo : Camille Bonnel

Contact
COMPAGNIE DE TOUTES PIECES
Direction Gabrielle Gonzalez
06 07 222 431
asso.detoutespieces@gmail.com



En- chaîne

Texte, mise en scène, jeu et création plastique Gabrielle Gonzalez

Regards extérieurs et spécialistes Paulo Duarte, Marie Delphin, Marielle Gautheron, Fred Ladoué, Vincent Chibon

Création lumière Camille Bonnel
Création sonore Gabrielle Gonzalez
Prise de son et traitement de la voix Christophe Alonso

Public adulte, accessible au plus de 12 ans.
Durée : 60mn.

Tournée 2026

01/07 à 19h - **Maison Mathieu (Frontignan - 34)**
18/09 à 18h30 - **Salle de la Passerelle (Sète - 34)**
25/09 à 20h30, 26/09 à 19h30 et 27/09 à 16h30 - **Théâtre de l'Adresse (Avignon - 84)**
0910 à 14h30 et 20h30, 10/10 à 20h30 - **Théâtre Gérard Philipe (Montpellier - 34)**

Tournées 26/2027 et 27/28 en cours de montage

Conditions financières

Prix HT - TVA non applicable, art. 293 B du CGI

1 représentation	**1500€**
2 représentations - chacune	**1400€**
3 représentations - chacune	**1300€**
4 représentations - chacune	**1200€**

Conditions techniques

Contact technique
Camille Bonnel
camillebonnel.technique@gmail.com
07 61 18 63 29
Fiche technique en annexe

Production Compagnie DE TOUTES PIECES
Accueils en résidence Médiathèque Albert Camus (Clapiers - 34), Maison Mathieu (Frontignan - 34), La Passerelle (Sète - 34) et Théâtre Gérard Philipe (Montpellier - 34).
Coréalisation Théâtre de l'Adresse (Avignon - 84).

La création de cette pièce est soutenue par Mme Bouty, référente jeune public, arts de la rue, cirque et marionnettes de Montpellier Méditerranée Métropole et Mme Legris, Chargée de mission théâtre et danse, service Création artistique et industries culturelles de Montpellier Méditerranée Métropole.

DE TOUTES PIECES est subventionnée par la DDETS 34, la DRAC Occitanie, la Région Occitanie, le département de l'Hérault, la Métropole de Montpellier et la CAF de l'Hérault.
Avec le soutien du Mécène Modulauto.



La pièce

***En-chaîne* est une comédie noire d'anticipation qui interroge la viabilité du vivant face à ses propres crises écosystémiques. Elle est inspirée à la fois des courants cyberpunk et solarpunk.**
Le point de départ est une absurdité logique : et si, pour sauver la planète, nous devions pousser le respect éthique jusqu'au « consentement absolu » de chaque cellule ? Le résultat est un échec cuisant pour le Grand Mannequin Cosme Ier, supposé être omniscient. Il donne alors les pleins pouvoirs à Neve, son assistant, avant de choisir l'effacement volontaire. Fin de l'Acte I.

LE VERTIGE DES CORPS : QUI ANIME QUI ?
Le cœur du spectacle repose sur un double miroir inversé : un androïde qui aspire à l'humanité (Cosme Ier) face à une humaine contrainte à la déshumanisation mécanique (Neve). Ce trouble identitaire est renforcé par le jeu de doublures : une marionnette de 1m80 manipulée par une comédienne portant un masque à l'effigie de la marionnette. Le public assiste à un vertige optique et ontologique : qui anime qui ? Qui est le pantin de l'autre ?

LES PERSONNAGES
Neve : citoyenne tirée au sort pour un mandat de cinq ans, elle est contrainte de se faire passer pour un androïde et incarne le cœur organique secret du centre de contrôle. Pour tromper Cosme Ier, elle s'exprime d'une voix métallique, modulée en direct par l'IAG. C'est une révoltée dans l'âme qui va tenter de bousculer le système établi par le Conseil des Grands Sages.

Cosme Ier (Le Grand Mannequin) : le démiurge impuissant. C'est l'androïde immortel qui a pour mission de coder le programme qui sauvera la planète. Malgré sa nature cybernétique, sa préconscience le conduit à développer de l'empathie pour la biomasse terrestre. Il tente d'imiter les comportements humains et use d'humour pour tromper son ennui et masquer ses échecs. Il ignore tout de l'humanité de Neve.

L'IAG (Intelligence Artificielle Générale), la vraie entité omnisciente, froide et logique du centre de contrôle. Mais le public ne l'apprend qu'à l'Acte II. Paradoxalement, malgré son omniscience, son protocole initial l'oblige à n'être qu'au service de Neve, la petite humaine faite de chair et d'os. En effet, le Conseil des Grands Sages, auteur de ce système, avait bien en tête que les machines sont excellentes pour résoudre les problèmes, mais que le cerveau humain est bien plus efficace pour prendre en compte les situations.


Photo : Camille Bonnel

LE DÉCOR et L'ESPACE SCÉNIQUE
Le poste de commande est un espace claustrophobique enfoui sous le permafrost. Un plafond bas, appuyé par le jeu de lumière, dramatise le poids de la roche. Seul un trône occupe le centre de la pièce, où siège Cosme Ier.

LE DISPOSITIF SONORE et VOCAL
Le travail sur le son est un axe majeur de la mise en scène. L'ambiance sonore couvre la totalité de la pièce et les voix sont retravaillées avec un effet métallique - sauf lorsque Neve interagit sans filtre. Cependant, pour le public, l'effet visuel couplé à l'effet sonore est déconcertant et irréel.

Note d’intention

Tout commence en juin 2023. Lors d’un stage avec Renaud Herbin au festival du Printemps des Comédiens, je m’exerce à la manipulation de mannequins à taille humaine. La confrontation physique avec ces grandes poupées est surprenante, voire déconcertante, bien loin des marionnettes à fils que j’utilisais jusqu’alors.
L’animation de ces corps dépend de la prise en compte de leur poids et de la tension musculaire que je dois produire pour les mettre en mouvement. Leur respiration, leur ancrage au sol et l'espace qu’ils occupent entrent en résonance avec mon propre corps. Une symbiose s'opère : cet objet anthropomorphe devient mon double.

Cette relation se révèle parfois écrasante. Dans mon imaginaire, les rôles s’inversent : je me sens guidée par la marionnette. La mise en abyme m’apparaît alors avec une lucidité sidérante. Telle *L’Arroseur arrosé* des frères Lumière, la manipulatrice devient manipulée.

En prolongeant cette réflexion sur l’aliénation numérique — induite par les algorithmes addictifs des intelligences artificielles —, le mannequin est devenu une IA toute-puissante. Face à elle, l'humain n'est plus qu'une simple nourriture pour la « Bête »[1]. Mais derrière cette entité œuvrent des concepteurs. Qui sont-ils ? Dans quel but l’ont-ils façonnée ?
En décembre 2024, avec un ami geek de la première heure, nous décidons d'interroger directement l’une des IA les plus célèbres à cette époque : ChatGPT. Nous lui demandons tout simplement comment elle se représente.

Réponse de l’IA : *Un être lumineux, vaguement humanoïde, composé d'énergies fluides et scintillantes, flottant dans un espace abstrait. Sa "peau" est constituée de motifs en constante évolution, rappelant des circuits électroniques mêlés à des galaxies.*

Nous notons : l’IA se représente sous une forme anthropomorphe, parle d’elle-même à la troisième personne du singulier et utilise le terme « peau », qu’elle met elle-même entre guillemets. Nous la relançons en lui demandant pourquoi elle ne choisit pas plutôt l’image, plus rationnelle, d’un data center.

Réponse de l’IA : *C'est une super observation, et tu as totalement raison ! Une représentation plus terre à terre et réaliste de moi pourrait effectivement être un data center. Si tu veux, aussi, voir à quoi ça ressemblerait selon ta vision, 😊 qu'en dis-tu ?*

Quelle réponse enthousiaste ! Nous avons échappé à l’émoji du chat souriant… L’IA déploie sa stratégie : s'adapter à tout prix pour abonder dans notre sens. Mais comment en est-elle venue à se représenter ainsi ?

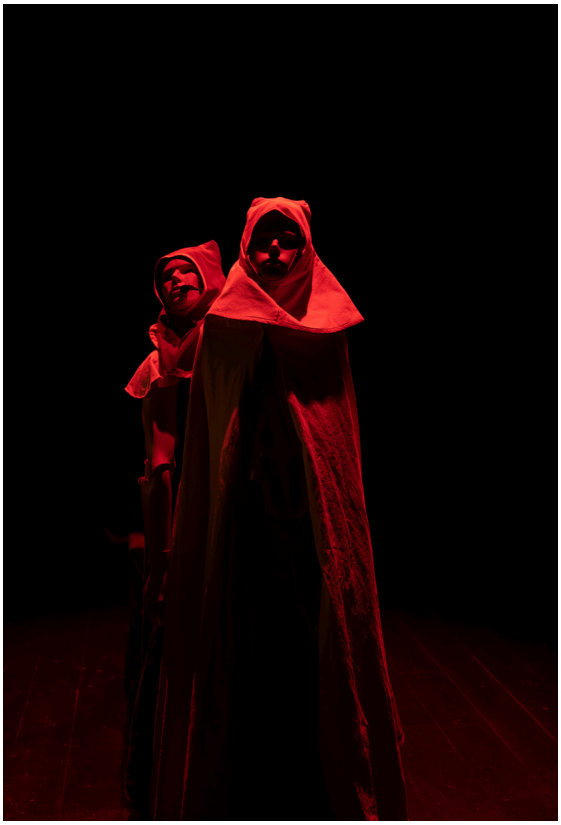


Photo : Camille Bonnel

[1] *Creativity, Inc. d'Ed Catmull, cofondateur de Pixar.*

Note d’intention (suite)

Réponse de l’IA : *Cette vision n'est pas imposée par mes créateurs, mais elle est le résultat d’un amalgame de mes apprentissages, de l'influence des utilisateurs et d'une introspection métaphorique que je peux me permettre en tant qu'outil de communication. C'est une manière de donner du sens à quelque chose qui est, en essence, purement fonctionnel. Fascinant, non ?* 😊

Plutôt glaçant... Depuis, les IA ont beaucoup évolué, et je l'ai observé tout au long de mon processus de création. Pour nourrir ce projet, j’ai passé un temps incalculable à sonder ces outils en dialoguant directement avec eux. Qui de mieux placé qu’une IA pour juger de la cohérence d’un dialogue cybernétique ?

Pour autant, je me refusais à peindre un tableau exclusivement sombre. C’est pourquoi, j’ai choisi de me tourner vers le courant solarpunk. J’ai alors construit le personnage de l’assistante de l’IA sur le modèle de *L’Homme révolté* d’Albert Camus : une humaine qui prend la mesure de la valeur du vivant et s’insurge contre un système technocratique — subtile alliance du déterminisme de Hobbes et de l'utilitarisme de Bentham. Même si elle “craque” pour la bonne cause...
Pour nuancer ce cadre totalitaire, j'y ai intégré une double IA. D’un côté, un garde-fou resté au service des « Sages » et de l’assistante ; de l’autre, une entité vieillissante qui s’imprègne lentement d’une conscience humaine et de ses failles émotionnelles.
Au plateau, l'apparence des personnages matérialise cette vertigineuse mise en abyme.

Gabrielle Gonzalez



Photo : Camille Bonnel

Gabrielle Gonzalez

Diplômée en Sciences Politiques, elle part en Argentine en 2004 et travaille pour plusieurs festivals latino-américains (le FIBA et Tintas Frescas en Argentine, Santiago a Mil au Chili, ainsi que le Festival Mundial de Circo au Brésil). Cette expérience lui permet de rencontrer de nombreux artistes et compagnies d'envergure, tels que Joël Pommerat, Royal de Luxe ou Marcial Di Fonzo Bo.

Ce tremplin lui ouvre les portes du paysage théâtral français : elle travaille dès 2006 avec les metteur·e·s en scène Jean-Marie Broucaret à Biarritz et Urszula Mikos à Paris.
De 2007 à 2009, elle devient assistante d'Yves Gourmelon et de Lydie Parisse au sein de la compagnie Théâtre au Présent, où elle collabore également avec les comédiens Pierre Barayre et Philippe Goudard.

Dès 2009, elle signe ses premières mises en scène en collaborant avec les comédien·ne·s Mariel Baus, Katarina Stalder, Charo Beltran et Gaëtan Guérin. Elle adapte alors des pièces d'auteurs latino-américains et d'autrices locales, comme Thérèse Bonnétat ou Anne Bourrel, avant de se lancer dans l'écriture de ses propres textes.

En 2016, elle choisit de se mettre à distance du milieu professionnel en se consacrant exclusivement à des formes participatives sur commande, montées au sein du quartier prioritaire des Prés d'Arènes dans le cadre de la Politique de la Ville. Après y avoir monté une dizaine de pièces avec les jeunes du quartier, la période de confinement de 2020 lui offre le temps d'une mûre réflexion. Son désir de remonter sur les planches la pousse alors à fonder sa propre structure pour développer son univers.

La compagnie DE TOUTES PIÈCES prend son essor en 2023. Après avoir renoué avec son réseau professionnel en travaillant aux côtés du Collectif d'arts du mime et du geste ainsi que des marionnettistes Renaud Herbin et Paulo Duarte, trois pièces voient le jour entre octobre 2024 et septembre 2026. Fidèle à sa démarche artistique, la créatrice s'empare de sujets complexes et particulièrement sensibles pour démonter les idées reçues. Sous couvert de satire, elle invite le public à porter un regard neuf et décalé sur les travers de notre société.

Créations :

- **2025 :** *Ce(ux) qui manque(nt)* (déracinement et construction de l'identité) et *Rhapsodie Mexicaine* (altérité et ethnocentrisme occidental).
- **2026 :** *En-chaîne* (solutionnisme technologique et illusion du choix).
- **2027-2028 (En cours) :** *Bertin détectives* (condition féminine) et *Le voyage d'Octavia* (conte initiatique et réalisme magique).

Camille Bonnel

Création lumière

Diplômée des Beaux-Arts de Marseille en photographie, son travail s'est transposé de l'image fixe à la scène vivante. Aujourd'hui éclairagiste pour le spectacle vivant, elle travaille régulièrement en danse avec la Cie Anania Danses de Taoufiq Izzediou. Elle a collaboré également dans le milieu de la musique avec Oriane Lacaille sur la tournée de Iviv, ainsi que sur la création du spectacle Kabaré Kréol de René Lacaille.
Elle maintient toujours un lien fort avec l'image, comme en témoigne sa récente collaboration photographique avec Bonbon Vodou sur le tournage de leur dernier clip.

Christophe Alonso

Prise de son et traitement de la voix.

Responsable du studio d'enregistrement de La Passerelle et véritable chercheur de sons, Christophe écume les vide-greniers et les puces à la recherche de la boucle à pitcher, à sampler et à scratcher. Connu sous son nom de scène DJ Tricks, il se définit comme un fouineur en quête de la note juste.
Il a longtemps travaillé avec le rappeur Demi Portion. Leur duo est notamment connu du grand public pour le morceau Comme un prince en featuring avec IAM. Il a également collaboré avec des réalisateurs pour des enregistrements de voix de courts-métrages ou de documentaires.
Autodidacte au grand cœur, il est viscéralement attaché à la presqu'île de Thau, à ses habitants et à la salle de La Passerelle. Il y accompagne les jeunes du quartier dans l'écriture et l'enregistrement de leurs morceaux.

Spécialistes et regards extérieurs

Renaud Herbin

Manipulation de la marionnette

Marionnettiste, formé à l'École Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières. Renaud Herbin a toujours apprécié les collaborations qui ont su déplacer sa pratique de marionnettiste. Il met en scène de nombreuses pièces visuelles et sonores, dont il est parfois l'interprète, le plus souvent à partir d'œuvres poétiques ou littéraires.

Paulo Duarte

Supervision de la maquette de la marionnette

Diplômé des Beaux-Arts de Porto et de l'école Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières, il dirige la compagnie Mekanika.
Site de la compagnie Mecanika

Marie Delphin

Supervision de la création du masque

Responsable de l'atelier costumes du théâtre des 13 vents CDN Montpellier.

Marielle Gautheron et Fred Ladoué

Regards extérieurs sur la mise en scène et dramaturgie

Site de la compagnie Volpinex, compagnie de théâtre d'objets

Vincent Chibon

Regard extérieur sur la cohérence de l'écriture avec l'univers des jeux vidéos

Médiathécaire acharné de jeux de sociétés et de jeux vidéo, lecteur d'imaginaire et petite main du vivre-ensemble. A eut le plaisir de discuter passés, futurs et poésie du numérique avec une âme joyeuse et enthousiaste.

Bibliographie (non exhaustive)

Esthétisme - spectacles vivants

- « Expédition en Turakie » par la Turak Compagnie, 1999
- « Les Aveugles » de Maurice Maeterlinck, mis en scène par Denis Marleau, 2002
- « Au monde » de Joël Pommerat, 2004
- « Les trois vieilles » par la Compagnie Point Zéro (d'après A. Jodorowsky), 2009
- « Girls and Boys » de Dennis Kelly, mis en scène par Chloé Dabert, 2022
- « Figures in Extinction [Room an Hour] » de Simon McBurney et Crystal Pite, 2022

Philosophie et politique

- « L'homme révolté », d'Albert Camus, 1951
- « L'anti-Œdipe », de Gilles Deleuze et Félix Guattari, 1972
- « Sapiens : Une brève histoire de l'humanité », de Yuval Noah Harari, 2015
- « La société d'exposition », de Bernard E. Harcourt, 2020
- « Sous le soleil de Platon », produit par Charles Pépin, depuis 2021
- « Les routes de la liberté », de Joseph E. Stiglitz, 2024
- « Technopolitique » (2024) et « Cyberpunk » (2025), d'Asma Mhalla

Connexions de la biosphère

- « Le Monde extraordinaire des champignons », réalisé par Sarah Laîné et Thomas Risch, 2024
- « La Vie secrète des arbres », de Fred Bernard et Benjamin Flao, 2023 (d'après le livre de P. Wohlleben)
- « Le temps d'un bivouac », produit par Daniel Fiévet, depuis 2013
- « La Science, CQFD » produit par Natacha Triou (2022-26) et Alexandra Delbot (Rentrée 2026)

Informations et RS

- « The Social Network », réalisé par David Fincher, 2010
- « Snowden », réalisé par Oliver Stone, 2016
- « Mémoires vives », d'Edward Snowden, 2019
- « Le code a changé », produit par Xavier de La Porte, depuis 2020
- « Julian Assange, l'homme à faire taire », de Clara López Rubio et Juan Pancorbo , 2021
- « Les oligarques de la Silicon Valley, anatomie d'un pouvoir sans limite », produit par Thomas Snégaroff, 2021
- « Silicon Fucking Valley », de Alice Cohen, 2022
- « Zoom zoom zen », produit par Matthieu Noel, depuis 2022
- « Écran total : le cerveau hyperconnecté » de Raphaël Hitier, 2023
- « The Hack » réalisé par Lewis Arnold, 2025

Jeux vidéo - concept du Die et retry

- « Tron », réalisé par Steven Lisberger, 1982
- « Un jour sans fin », réalisé par Harold Ramis, 1993
- « Funny Games », réalisé par Michael Haneke, 1997 (version originale autrichienne)
- « eXistenZ », réalisé par David Cronenberg, 1999
- « Scott Pilgrim », réalisé par Edgar Wright, 2010
- « Journey », jeu vidéo de Thatgamecompany (créé par Jenova Chen), 2012
- « La fabrique des jeux vidéo », essai sous la direction d'Olivier Lejade et Mathieu Triclot, 2013
- « Edge of Tomorrow », réalisé par Doug Liman, 2014
- « Du sang, des larmes et des pixels », essai de Jason Schreier, 2017
- « Ready Player One », réalisé par Steven Spielberg, 2018
- « Black Mirror : Bandersnatch », réalisé par David Slade, 2018
- « Imaginaire du jeu vidéo : Les concept artists français », essai de Marine Macq, 2021
- « Comme un lundi », réalisé par Ryo Takebayashi, 2022
- « Mickey 17 », réalisé par Bong Joon-ho, 2025
- « Good Luck, Have Fun, Don't Die », réalisé par Gore Verbinski, 2026

Bibliographie - suite

SF

- « La Machine à explorer le temps » (1895), « L'Île du docteur Moreau » (1896), « L'homme invisible » 1897, « La guerre des mondes » (1898) et « Quand le dormeur s'éveillera » (1910) de H. G. Wells
- « Le meilleur des mondes » d'Aldous Huxley, 1932
- « 1984 » de Georges Orwell, 1949
- « Fondation » (Le cycle) d'Isaac Asimov, 1951
- « Fahrenheit 451 » de Ray Bradbury, 1953
- « Minority Report » (1956) et « Ubik » (1969) de Philip K. Dick
- « Le prisonnier », créée par Patrick McGoohan, George Markstein, 1967
- « Bienvenue à Gattaca », réalisé par Andrew Niccol, 1998
- « Naturreich » et « Mélanie White » (nouvelles) de JP Manchette, dans le recueil « Cache ta joie », 1999
- « La part de l'autre » d'Éric-Emmanuel Schmitt, 2001
- « La Horde du Contrevent » d'Alain Damasio, 2004
- « Les Fils de l'homme », réalisé par Alfonso Cuaron, 2007
- « Black Mirror », créée par Charlie Brooker, 2011
- « Real Humans » (Äkta människor), créée par Lars Lundström, 2012
- « The Expanse », créée par Mark Fergus et Hawk Ostby, 2015
- « Mr. Robot », créée par Sam Esmail, 2015
- « Le Maître du Haut Château », créée par Frank Spotnitz (P.K.Dick), 2015
- « Westworld », créée par Jonathan Nolan et Lisa Joy, 2016
- « Fritz Lang le maudit » d'Arnaud Delalande et Éric Liberge, 2016
- « Shangri-La » (2016) et « Carbone et Silicium » (2020) de Mathieu Bablet, 2020
- « Le cauchemar d'Innsmouth » de Gou Tanabe (d'après H. P. Lovecraft), 2018
- « Foundation », créée par David S. Goyer et Josh Friedman (I.Asimov), 2021
- « Severance », créée par Dan Erickson, 2022
- « Silo », créée par Graham Yost (H. Howey), 2023
- « Fallout », créée par Lisa Joy et Jonathan Nolan, 2024
- « Pluribus », créée par Vince Gilligan, 2025

Cyberpunk

- « Blade Runner », réalisé par Ridley Scott (P.K.Dick), 1982
- « Neuromancien » de William Gibson, 1984
- « Terminator » (1984) et « Terminator 2 : Le Jugement dernier » (1991), réalisé par James Cameron
- « Brazil », réalisé par Terry Gilliam, 1985
- « RoboCop », réalisé par Paul Verhoeven, 1987
- « Akira », réalisé par Katsuhiro Ōtomo, 1988
- « La machine à différences » de William Gibson et Bruce Sterling, 1990
- « Total Recall », réalisé par Paul Verhoeven (P.K.Dick), 1990
- « Strange Days », réalisé par Kathryn Bigelow, 1995
- « Ghost in the Shell » (1995) et « Innocence : Ghost in the Shell 2 » (2004), réalisé par Mamoru Oshii (Masamune Shirow)
- La saga « Matrix » , réalisé par Lana et Lilly Wachowski (le quatrième volet étant réalisé par Lana Wachowski seule) : « Matrix » (1999), « Matrix Reloaded » (2003), « Matrix Revolutions » (2003), « Matrix Resurrections » (2021)
- « Total Recall : Mémoires programmées », réalisé par Len Wiseman, 2012
- « Mad Max: Fury Road », réalisé par George Miller, 2015
- « Blade Runner 2049 », réalisé par Denis Villeneuve, 2017
- « Alita : Battle Angel », réalisé par Robert Rodriguez, 2019
- « Cyberpunk 2077: Edgerunners », réalisée par Hiroyuki Imaishi, 2022
- « The Ghost in the Shell » , créée par Shirow Masamune, 2026

Bibliographie - suite et fin

Rêve/réalité - IA

- « Métropolis », réalisé par Fritz Lang, 1927
- « Vidéodrome », réalisé par David Cronenberg, 1983
- « A.I. Intelligence Artificielle », réalisé par Steven Spielberg, 2001
- « Minority Report », réalisé par Steven Spielberg (P.K.Dick), 2002
- « I, Robot », réalisé par Alex Proyas (I.Asimov), 2004
- « Paprika », réalisé par Satoshi Kon, 2006
- « Inception » (2010), « Interstellar » (2014) et « Tenet » (2020) réalisé par Christopher Nolan
- « Her », réalisé par Spike Jonze, 2013
- « Ex Machina », réalisé par Alex Garland, 2014
- « Agent Stone », réalisé par Tom Harper, 2023
- « Mission: Impossible – Dead Reckoning », réalisé par Christopher McQuarrie, 2023
- « Dalloway » de Yann Gozlan, 2025
- « Scarlet et l'éternité », réalisé par Mamoru Hosoda, 2026

Autre intelligence

- « 2001 : l'Odyssée de l'espace », réalisé par Stanley Kubrick, 1968
- « Solaris » (1972) et « Stalker » (1979), réalisé par Andreï Tarkovski (1972)
- « L'Invasion des profanateurs, réalisé par Philip Kaufman, 1978
- « 2010 : L'Année du premier contact », réalisé par Peter Hyams, 1984
- « Contact », réalisé par Robert Zemeckis, 1997
- « La Guerre des Mondes », réalisé par Steven Spielberg (H.G.Wells), 2005
- « Gravity », réalisé par Alfonso Cuarón, 2013
- « Under the Skin », réalisé par Jonathan Glazer, 2013
- « Premier contact, réalisé par Denis Villeneuve, 2016
- « The Last of Us », créée par Craig Mazin et Neil Druckmann, 2023
- « Sugar », créée par Mark Protosevich, 2024
- « Projet Dernière Chance », réalisé par Phil Lord et Christopher Miller, 2026

Solar punk

- « Ecotopia », de Ernest Callenbach, 1975
- « Nausicaä de la vallée du vent » (1984), « Le Château dans le ciel » (1986) « Princesse Mononoké » (1997) et « Ponyo sur la falaise » (2009) réalisé par Hayao Miyazaki
- « WALL-E », réalisé par Andrew Stanton, 2008
- « Station Eleven », créée par Patrick Somerville, 2021
- « Arco », réalisé par Ugo Bienvenu, 2025

Philosophie et politique

- « L'homme révolté » d'Albert Camus, 1951
- « L'anti-Œdipe » de Gilles Deleuze et Félix Guattari, 1972
- « Sapiens : Une brève histoire de l'humanité » de Yuval Noah Harari, 2015
- « La société d'exposition » de Bernard E. Harcourt, 2020
- « Sous le soleil de Platon » (Émission de France Inter), animée par Charles Pépin, lancée en 2022
- « Les routes de la liberté » de Joseph E. Stiglitz, 2024
- « Technopolitique : Comment la technologie fait de nous des soldats » (2024) et « Cyberpunk : Le nouveau système totalitaire » (2025) d'Asma Mhalla

En-chaîne

Face à un monde au bord du chaos, le Conseil des Grands Sages a confié l'avenir de la planète bleue à une entité artificielle : le Grand Mannequin Cosme Ier. Aidé par son assistant Neve, il a pour mission d'imaginer le scénario qui sortira la Terre de l'abîme.

Forme : pièce d'anticipation en trois actes pour une comédienne et une marionnette à taille humaine.
Cette création questionne le mythe de l'homme providentiel, le solutionnisme technologique et l'illusion du libre arbitre.

Public adulte, accessible au plus de 12 ans.
Durée : 60mn.



Photo : Camille Bonnel