

ATHÉNA NE SE BATTRA PAS



**Projet de création
En espace public et théâtre
à partir de 14 ans**

**Texte écrit - début de production printemps 2026
Création imaginée en 2029**

Texte et mise en scène : Clélia David

L'Incertaine compagnie
24, rue du Collège 26150 DIE
lincertainecie@gmail.com
06 75 51 66 89

--

www.lincertaine-cie.com



ACTE 1 - CHUTE (Extrait)

Un salon vide, en pierre.

Athéna est au centre de la pièce, assise sur un fauteuil, la tête posée sur son bras.

Ses yeux sont fermés et son corps, désarmé. Ses habits flottent. Il fait doux.

La Voix : Athéna ne se battra pas. Pas maintenant en tout cas. Elle n'a plus de force.

Elle n'a pas choisi : c'est son corps qui s'est mis à l'arrêt.

Elle dort. D'un sommeil conscient.

Elle ne fait pas semblant de dormir. Elle sait qu'elle dort, c'est tout.

Elle se demande si, au réveil, elle continuera à mener le combat.

Ce combat dure depuis des jours, des mois, des millions d'années, peut-être.

Dehors, ils attendent. Elle les entend au loin. Ça grouille.

Une horde de guerrières et de guerriers ardents est prête à obéir à ses ordres, à faire couler le sang, entailler les chairs, dépecer les corps, sortir les globes oculaires et affronter les chiens.

La hargne au corps, surentraînés, ils sont là, à l'extérieur du palais et attendent son signal.

Eux, désirent le combat. Eux, sont prêts à la violence.

Athéna sait qu'un mot les ferait partir et bondir sur l'ennemi.

Mais elle s'arrête.

Elle respire lentement. Comme une enfant.

Peut-être qu'elle couve ? Oui. Mais quoi ?

Le poids de sa tête sur son bras plié lui fait mal, le sang peine à circuler dans ses veines.

Elle rêve qu'un chien le lui arrache. Puis la douleur passe. Tout passe. Elle en fera un mantra.

Les *chiens*, c'est les bâtards, ceux que l'éthique a quittée. Ceux qui sont prêts à tout.

Ceux qui abîment le monde et les êtres et qui ne paient jamais.

Ceux qui font de la terre une boule de pus.

Elle sait qu'elle peut les anéantir. Son organisation est infaillible et son armée surpuissante.

Elle a le nombre, la technique, la connaissance.

Les chiens sont peu nombreux, désorganisés et ignorent l'art de la guerre.

Athéna a le goût de la justice. Et la justice parfois épuise ceux qui l'aiment.

Mais voilà... Même relative, Athéna croit en son pouvoir.

Elle sait qu'un jour, l'équilibre reviendra.

Mais comment ? L'équilibre du monde reviendra-t-il seul, ou par son action ?

Elle se demande quoi faire des chiens. Comment leur faire payer leurs crimes. Comment tuer l'abominable en eux sans les tuer, eux.

RÉSUMÉ

Année 3014. Un salon de pierre.
Athéna dort sur un fauteuil.

Depuis plusieurs jours, elle ne se réveille pas.
Pourtant son armée est prête à partir au combat. La vengeance contre les chiens - êtres corrompus, avides de sang et de violence - semble inévitable.
Autour d'elle, ses compagnons - Artémis, Déméter, Hermès et Arès - veillent, tiraillés entre l'urgence de la guerre, l'inquiétude et l'incompréhension de l'interminable sommeil de la déesse.
Peuvent-ils partir sans son signal ? Et ce combat, en vaut-il la peine ?
Parfois on entend une voix de femme : narratrice, conscience d'Athéna ou conteuse de rêves ?
Alors que tout semble mener à une explosion de violence, un événement inattendu - la présence d'un enfant-chien - déstabilise les certitudes. L'ennemi n'est peut-être pas absolu ?

Les compagnons d'Athéna débattent et imaginent des futurs possibles. Dans ce fracas suspendu, Athéna s'éveille.
Lentement. Puis pousse un cri qui ébranle le ciel et annonce le changement.

Mythe contemporain ou rêve éveillé, la pièce interroge la possibilité - ou du moins le désir - de briser les héritages de violence.



NOTE D'INTENTION

Je regarde le monde qui se dégrade, qui brûle parfois.

Notre gouvernement encourage les nouvelles générations à faire le service militaire. Mon fils a quatorze ans.

Lors d'une séance d'hypnose - parce que j'avais perdu le sommeil - une image m'est apparue : Athéna, cheffe guerrière épuisée, s'endormant au moment de partir au combat. Cette image a déclenché le désir d'écriture.

J'ai souhaité interroger la violence : comment lutter contre elle sans en devenir le reflet ? Peut-on mettre fin au cycle de vengeance ? Que transmet-on aux générations futures en temps de guerre ? Et comment un collectif - sans cheffe - pense-t-il le combat ?

Nous sommes en 3014. Les luttes féministes ont progressé, le monde n'a pas brûlé, et pourtant la guerre continue. Même une société plus égalitaire peut rester prisonnière de vieux réflexes de domination.

Athéna, déesse guerrière en burn-out, dort dans un palais de pierre, au milieu du sable, de la mer et des feux de joie. Autour d'elle, Artémis, Arès, Hermès et Déméter tentent de maintenir un monde à flot.

Les *chiens* ne représentent pas un peuple, mais un héritage de violence systémique et de cruauté. Chacun peut y projeter ce qu'il reconnaît du réel : un dirigeant meurtrier, une cheffe d'entreprise avide de pouvoir, un compagnon dominateur, un groupuscule fasciste...

L'*enfant-chien* est la fissure dans ce système.

J'utilise des figures mythologiques comme socle commun, en prenant la liberté de m'en éloigner.

Arès, par exemple, n'est plus le chef guerrier sanguinaire : c'est un homme traversé par le deuil de sa fille, qui explore son désir de vengeance à travers le rêve.

J'ai choisi une écriture de l'attente et de la lenteur. Il ne s'agit pas d'une épopée, mais d'un temps suspendu : la tension naît du vide, de l'attente du réveil d'Athéna.

La langue est incisive et concrète. Venant du plateau - je suis comédienne - j'aime une écriture que les interprètes puissent "attraper" facilement, avec une pensée précise et immédiate. La langue d'Athéna, elle, appartient au rêve : plus musicale et sensorielle, guidée par les images plutôt que par la logique.

J'imagine cette pièce comme une expérience du corps : on y sent la chaleur, la fatigue, la sueur, la pluie, le sable, la viande, les larmes. Un monde à la fois archaïque et futuriste, dans lequel les spectateur·ices peuvent ressentir la communauté avant même de la comprendre.

La violence est présente, mais hors-champ. Dans le palais, on veille, on s'enlace, on pense et on rêve. Le sommeil et le soin deviennent des formes de résistance.

J'ai souhaité parler de l'amitié : un espace d'amour affranchi des pressions de l'amour amoureux ou filial.

Je trouve l'amitié extraordinairement belle et émancipatrice, et j'ai voulu lui donner une véritable grandeur.

J'imagine la pièce se jouer en espace public. Par leur histoire et leur usage, ils proposent une atmosphère sans avoir besoin de la nommer. Les lieux parlent - sans mots - et deviennent alors des partenaires de jeu indispensables.

Cette fable guerrière sans guerre utilise la mythologie pour éclairer les impasses contemporaines : l'urgence des répliques immédiates en temps de conflit, la reproduction de la violence, la fascination pour la force, et la confusion entre brutalité et puissance.

Je n'apporte pas de solutions, seulement un espace où la violence ne sait plus quoi faire.

DÉPLACER LES FIGURES

Athéna n'est plus une redoutable guerrière mais une figure vulnérable.

Les autres archétypes divins sont également transformés : Arès apparaît brisé ; Déméter, maternelle, est sans doute la plus violente; Hermès vif mais profondément anxieux; Artémis, guerrière instinctive, est traversée par de multiples traumas.

Cette mythologie est un point de départ, non une reconstitution.

LA VIOLENCE HORS CHAMPS

Les chiens, les meurtres, la chasse... La violence est toujours présente et jamais très loin.

Elle peut être racontée par un des personnages, elle peut être représentée par le son.

Parce qu'elle n'est jamais montrée, la violence se construira dans l'imaginaire des spectateur·ices.



Extrait. - Arès est seul avec Athéna qui dort : Cette nuit, j'ai rêvé que je mettais le feu à leur campement et que je les regardais brûler. D'abord les cheveux, puis les poils du pubis, puis leurs peaux, leurs bêtes, leurs cahutes. Quand tout est en cendre, je m'avance vers ce qui reste de leur corps. Il reste leurs yeux, au sol, qui me disent : *"S'il te plaît, Arès ! Laisse-nous notre regard !"*. Puis je les écrase comme des billes molles. *Temps.* J'en peux plus, Athéna. J'ai comme une épine, là. *Il montre son cœur. Est-ce que tu vois Noa ? Elle va bien ?*

Il pose son visage sur Athéna et s'effondre. Des gouttes résonnent sur le toit du palais puis tombent du plafond. Athéna tourne doucement la tête vers Arès qui ne la voit pas.

Lui, regarde la fuite, se lève et laisse couler de l'eau sur son visage. La pluie est dense puis se calme.

LA COMMUNAUTÉ DE RÊVE

La communauté d'Athéna peut être qualifiée de post-féministe : l'égalité des genres n'y est plus un objectif mais un acquis !

Elle repose sur l'attention portée aux autres, l'empathie et la douceur - ou du moins sur leur recherche constante.

Chacun participe à l'effort collectif : chasser, coudre, élever les enfants, combattre, égorger le sanglier, soigner...

La communauté tente de s'éloigner des rapports de domination. Cet équilibre reste fragile, jamais définitivement gagné, et demande de se réajuster sans cesse afin de limiter les déséquilibres et les perdants.

À l'inverse, on comprend que la communauté des chiens perpétue un système fondé sur la domination et la violence.

Extrait - La Voix : "Ici, chacun peut soigner l'autre. Il y a bien sûr des spécialistes, mais les soins de base comme cautériser une plaie, recoudre une entaille, arracher une dent, greffer une peau neuve sur une peau brûlée, immobiliser un os après une fracture, pratiquer un examen clinique... Un enfant de 6 ans sait le faire.

On meurt de vieillesse, parfois d'infections ou encore - cas extrême - de suicide. Ce qui est très rare, car les malheureux sont choyés, soutenus et entourés jusqu'à ce que le chagrin passe. Ils peuvent se lover dans la tendresse des uns et la chaleur des autres. Le sentiment de solitude n'existe presque pas. Même si Athéna se sent seule parfois. Ce n'est pas le manque d'amour, non, c'est qu'être dépositaire d'un pouvoir isole."

CORPS GUERRIERS / CORPS EN ATTENTE

Les chiens sont hors-champ.

L'enfant aussi.

Le plateau repose sur les quatre personnages éveillés - Déméter, Hermès, Arès et Artémis - et sur la présence d'Athéna, endormie mais profondément vivante.

Nous travaillerons la corporalité : ce sont des guerrières et des guerriers.

Comment bouge un corps qui vit la guerre, qui anticipe la mort, qui porte l'épuisement ?

Certains ont été abîmés par les chiens : quelle trace physique laisse une blessure ancienne ?

Le corps concentre les contradictions : la pulsion de vengeance et le désir d'apaisement.

Ce sont des corps tragiques et puissants, habitués au combat mais aspirant profondément au calme et au bonheur.

Leur parole est contemporaine, directe, ancrée dans le présent.

Il s'agit de faire entendre des enjeux tragiques à travers une langue simple, précise et incarnée - portée par le corps.

Les personnages emplissent le plateau de non-verbal : gestes, regards, respirations, pleurs, caresses.

Les situations sont sensorielles : prendre un bain, s'enlacer, manger du sanglier, fumer de l'opium ensemble...

Autant de moments et d'images sans parole qui construisent la communauté et révèlent son organisation.

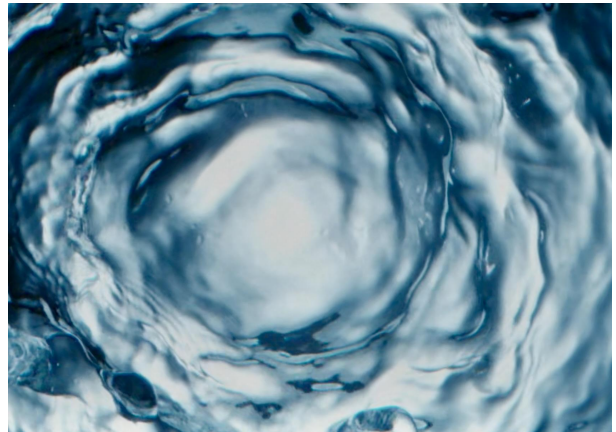
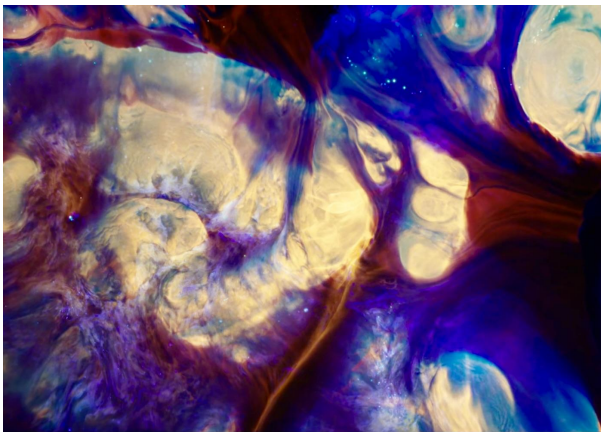
IMAGES ET RÉFÉRENCES



Film *Beau Travail* de Claire Denis, pour les images des corps guerriers.



Film *Dune* de Denis Villeneuve pour le décor hors champ.



Série Arte *Origines, un conte de la lumière* ([lien](#)) pour l'espace mental et onirique.

EXTRAIT

Hermès, Arès et Déméter dorment près d'Athéna

Artémis, *en entrant* : Elle a eu un choc avant sa sieste ?

Hermès, *se réveillant* : Putain, Artémis ! Tu ne connais pas la douceur ?

Artémis : Si bien sûr, viens me voir cette nuit. *Temps.* Elle a eu un choc avant sa sieste ?

Déméter : Non, je ne crois pas.

Arès : Non.

Hermès : Non.

Artémis : Elle s'est baignée dans la mer ?

Déméter : Non, pas dans la mer. On a pris un bain ensemble.

Artémis : Elle a mis la tête sous l'eau ?

Déméter : Non.

Artémis : Elle ne se réveille pas malgré les mots doux, les caresses, les cris et... À Arès. Fais voir l'aiguille...

Elle pique Athéna. Les stimuli corporels. Temps. Elle est dans le coma. Elle est où la mallette ?

Arès : *Il pose un objet sur le cœur d'Athéna.* Le cœur est normal. *Sur l'épaule.* CRP normale, pas d'infection. *Sur le crâne.* Réactions neuronales intenses. *Temps.* Elle n'est pas dans le coma. Elle dort.

Hermès : Elle est coincée ?

Temps.

Déméter : Elle a peur ?

Temps.

Artémis : De quoi ?

Temps.

Arès : Que cette lutte-là ne serve à rien ? Que ce soit pire après ?

Hermès : Pire ? Franchement, je ne vois pas ce que les chiens peuvent faire de pire.

Artémis : Ils ont jeté trois gamins à la mer cette nuit.

Hermès : Les chiens ! J'ai envie de les buter !

Déméter : Tais-toi ! On a tous envie de les buter ! Ça nous soulagerait bien sûr. *Temps.* Arès, tu proposes quoi ?

Arès : Je ne sais pas. Je réfléchis.

Déméter : Tu comprends que c'est compliqué de ne rien faire ? Ils viennent de tuer des gamins.

Arès : Oui, je comprends ! Je n'ai pas dit de ne rien faire. Je réfléchis.

Hermès : Il faut y aller, on n'a pas le choix !

Déméter : Bien sûr qu'on a le choix ! *Temps.* Arès ?

Arès : Quoi ? *Temps.* Je n'ai rien à proposer, maintenant, tout de suite. *Temps.* Mais ce serait intéressant de se poser la question de... La suite. *Temps.* Si on regarde plus loin, on veut quoi ?

Artémis : Les chiens ne se posent pas ces questions. On se fait agresser et après, c'est à nous de cogiter sur l'avenir du monde ? Et, si, face à un chien, tu décides de baisser les armes et de sortir le drapeau blanc, lui, il te pulvérise en une seconde et tes belles pensées meurent avec toi.

Déméter : Mais ce n'est pas l'idée ! On n'est pas assez idiots pour aller vers eux naïvement et sans arme.

Artémis : Alors, c'est quoi l'idée ?

Déméter : Il n'y a pas d'idée. Pour l'instant, on temporise.

Hermès : On peut se concentrer sur elle ? On veut absolument donner du sens, mais peut-être qu'il n'y en a pas. Si elle voulait nous dire quelque chose, elle nous l'aurait dit, simplement. Elle ne serait pas là, comme ça.

QUELQUE PART DANS UN MONDE QUI N'EXISTE PAS ENCORE

L'histoire se passe en 3014. Le spectacle se jouerait de nuit et au calme.

L'arrivée du public dans l'espace serait secrète : un passage, une ruelle (avec des braseros, torches, traces de lutte ?) un transport en bus (où on entend le premier texte de La Voix ? p.2). En mouvement donc.

Les spectateurs arrivent jusqu'au **lieu de rassemblement** (fixe) : Athéna dort, on entend sa respiration amplifiée. Ils s'installent sur des assises (banc, coussins, tapis + assises propres au lieu) en demi-cercle, comme une assemblée provisoire, en attente : prête à agir, mais suspendue à une décision qui ne vient pas.

Les espaces peuvent évoquer des :

- **Lieux minéraux / naturels** : carrière de calcaire, clairière en forêt, grotte, parc, champ, plage de sable.
- **Lieux de "fin du monde"** : friche, entrepôt, ruine, halles industrielles.
- **Lieux militaires / vieilles pierres** : ancienne caserne, fort, casemate, château, cloître.
- **Lieux de rassemblement/pensée collective** : cité HLM, cours de lycée, grange, théâtre antique, théâtre.

Le texte évoque les dunes, la mer, les oasis, les lapins blancs, les grillons... On imagine que l'histoire se passe dans un palais, planté au milieu du sable. Cet extérieur est hors-champ et les spectateur·ices peuvent s'offrir leur propre image. Ce hors-champ sera pris en charge par le son.

Ce que le public verra, c'est l'intérieur du palais et plus précisément, le salon où dort Athéna, là où ses compagnons veillent, attendent et "pensent" la justice.

Un décor minimaliste et brut

Un espace nu et quelques éléments minéraux et végétaux (sable, écorce).

Peu d'accessoires

Un fauteuil central où dort Athéna.

Quelques éléments guerriers : arme, casque, genouillère.

Quelques accessoires modernes : une valise pour les soins, un micro pour prévenir en cas d'attaque.

Lumières

Braseros. Torches. Une lumière qui accompagne la temporalité (nuit/jour), les états de conscience (rêve/éveil), les lieux (plage/ventre de la mère/soirée au coin du feu). Fumée pour les visions, les songes, les vapeurs d'opium.

Les lumières existantes propres à chaque lieu : lampadaires de cité, torches de cloître, éclairages de chantier dans les carrières.

Sons

Le son pourrait venir de l'espace des spectateur·ices, ou même de derrière eux. Comme s'ils étaient englobés dans la matière sonore, *dans* l'histoire qui se déroule. Le son pourrait prendre en charge le hors-champ :

- des situations : l'armée enragée, des cris après une attaque, une soirée autour du feu, des enfants qui jouent.
- des lieux : ventre de la mère, le désert (bruits de pas dans le sable)
- des signes météorologiques : une pluie d'orage, le soleil après la pluie, la chaleur (bruits de grillons).

Les voix des comédien·nes pourraient être soutenues par un travail sonore, afin de renforcer l'intimité des dialogues (travail des comédiens chez Joël Pommerat).

PROPOSITIONS D'ESPACES DE REPRÉSENTATIONS

EXTÉRIEUR



PRINCIPE COMMUN

- Jauge de 80 à 400 spectateurs
- Sol nu
- Le public entoure en demi-cercle
- Proximité, écoute, sensation d'assemblée
- La nature ou l'architecture du lieu devient partenaire de jeu.

ÉLÉMENTS SCÉNOGRAPHIQUES

- Un fauteuil central pour Athéna
- Quelques éléments minéraux et végétaux (sable, écorce, pierres...)
- Accessoires guerriers et objets de soin
- L'espace est nu, brut, traversé par la lumière et le son

SON & HORS-CHAMP

Le son vient de l'espace du public, de derrière, des hauteurs, englobant le lieu et les spectateurs

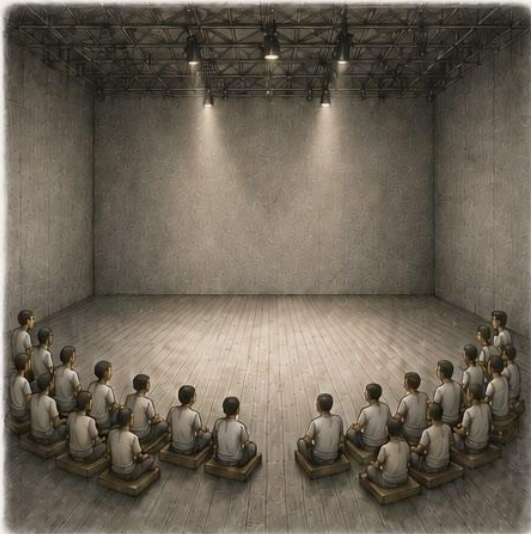
Il porte l'extérieur : l'armée, la mer, le vent, la pluie, les enfants, les animaux, le monde qui résiste.



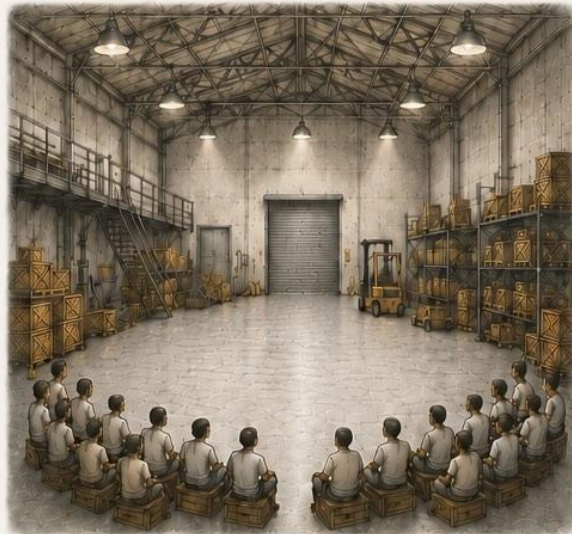
Note de l'auteur : j'ai tenté de faire des croquis. Mes talents de dessinatrice sont définitivement très douteux. J'ai donc vendu mon âme au diable et fait appel à l'IA, pour pouvoir se projeter un peu.

INTÉRIEUR

THÉÂTRE



ENTREPÔT / HALLE INDUSTRIELLE



GRANGE



GROTTE



L'ESPACE COMME LIEU D'ASSEMBLÉE / RAPPORT PUBLIC

Athéna ne se battra pas est pensée comme une expérience collective.

Le public entoure l'espace de jeu et devient témoin d'une communauté confrontée à une question simple et vertigineuse : Doit-on répondre à la violence et si oui, comment ?

La proximité des corps, la circulation des voix et l'apparition du son depuis l'espace des spectateur·ices brouillent volontairement la frontière entre scène et assemblée. Il s'agit de ressentir corporellement ce que signifie appartenir à un collectif : l'attente, la tension, la peur, le désir de justice, la joie et la responsabilité partagée.

Cette assemblée prend place dans des lieux chargés d'histoires, de passages, de conflits, de luttes ou de rassemblements.

Carrières, cloîtres, cités ou clairières ne constituent pas de simples décors : ce qu'évoque l'espace, l'atmosphère qu'il dégage et les imaginaires qu'il convoque participent pleinement à la représentation.

Les éléments propres à chaque lieu nourrissent la mise en scène :

- les sons nocturnes (vent, animaux, voix lointaines, branches qui craquent, chiens qui aboient...)
- la résonance des voix sur la pierre, le béton, la nature, le vide...
- les lumières existantes : lampadaires de cité, torches de cloître, éclairages de chantier dans les carrières.
- les assises public : herbe dans la forêt, botte de foin dans une grange

L'espace devient ainsi un partenaire de jeu et des adaptations sont envisagées selon la singularité du lieu.

Athéna ne se battra pas sera une rencontre entre :

la proposition artistique / l'espace qui l'accueille / les spectateur·ices.



Film *120 battements par minute* de Robin Campillo pour les scènes de discussions collectives.

OPTION PARTICIPATIVE

Selon les lieux d'accueil et les partenariats développés, des comédien·nes amateur·ices peuvent être associé·es au spectacle.

Ils et elles incarnent les guerrières et guerriers d'Athéna lors d'une scène chorale et prennent la parole depuis l'espace des spectateur·ices. Le public est alors considéré comme l'armée d'Athéna

Cette participation prolonge la notion d'assemblée et renforce la porosité entre la scène et le public.

La participation repose sur plusieurs principes :

- volontariat,
- participation à partir de 14 ans,
- temps de préparation dédié (environ 4 heures, à préciser)
- Implication fondée sur le travail de chœur (présence, voix, écoute) plutôt que sur l'exposition individuelle.

Il ne s'agit pas de "faire jouer" des amateur·ices mais de partager une expérience collective : le désir urgent de justice contrarié par l'attente, la peur, la colère et la fragilité d'un groupe confronté à ses propres contradictions.

Lorsque cette participation n'est pas possible, des voix enregistrées seront diffusées depuis l'espace des spectateur·ices, afin de préserver la fonction dramaturgique de cette assemblée.

TRANSMISSION ET CRÉATION

Les temps de médiation proposés autour de la création *d'Athéna ne se battra pas* ont une double vocation.

Ils permettent d'accompagner les publics dans l'exploration des questions portées par le spectacle - justice, violence, responsabilité individuelle et collective, possibilité de rupture avec les logiques de violence - tout en constituant un espace de recherche au sein du processus de création.

À travers le jeu théâtral, l'écriture, les échanges collectifs et l'exploration corporelle, les participant·es sont invité·es à éprouver ces questions plutôt qu'à y répondre.

Les ateliers privilégient l'expérience sensible, le dialogue et la pluralité des points de vue.

Le désaccord, l'hésitation et l'incertitude y sont considérés comme des matières de réflexion.

Ces rencontres nourrissent également le travail artistique.

Observer des corps en action, entendre des récits, la force des intentions, des doutes, des colères, des élans ou des contradictions permet d'alimenter l'écriture scénique et la recherche menée par l'équipe artistique.

Des propositions de médiation sont détaillées dans un dossier dédié.

ÉQUIPE ARTISTIQUE



Clélia David : Texte et mise en scène

Elle se forme à l'École Nationale Supérieure d'Art Dramatique de Montpellier.

De 2007 à 2022, elle cofonde et travaille au sein du [Collectif Moebius](#).

Elle est comédienne avec les compagnies d'espaces publics Mastoc Production et Les Vernisseurs. Elle intègre en 2022 le collectif [Demain.est.annulé](#) avec lequel elle joue un spectacle en forêt.

Elle est lectrice et médiatrice sur le Salon du livre jeunesse de Montreuil.

A l'Opéra Junior de Montpellier, elle met en scène *L'Amour Masqué*.

Depuis 2021, elle intervient sur le projet [On'Aires](#), avec le Théâtre les Aires et mène des ateliers de lectures radiophoniques. Elle est également voix off pour différentes sociétés. Avec l'association Ciel mon Serment !, elle intervient comme patiente simulée dans la formation de médecins oncérologues et obstétriciens.

Depuis 2016, elle dirige [L'Incertaine Compagnie](#), où elle poursuit un travail de création et de transmission.



Mitsou Doudeau : comédienne

Elle se forme au Conservatoire Gabriel Fauré (Paris 5^e). Elle pratique le chant et la danse contemporaine (Edith Liénard, Corinne Barbara, Peter Goss). Sur scène, elle travaille avec les compagnies LMNO, Du Dago, Scena Nostra, La Feuille d'Automne, Les Piétons, Thalia Théâtre. À l'image, elle tourne avec Laurent Cantet, Christian François, Guido Chiésa, Jacqueline Caux. En 2008, elle rencontre Nathalie Garraud et Olivier Saccomano, actuellement à la direction du CDN de Montpellier, avec qui elle continue et approfondit son travail sur le théâtre et le corps.



Vladimir Perrin : comédien

Il se forme au Conservatoire National Régional de Nice. Puis il participe à des workshops avec Frédéric Fisbach, Julie Recoing, Kristin Scott Thomas, Marion Lévy. Il intervient comme pédagogue en milieu scolaire, carcéral et hospitalier. Il travaille comme comédien-danseur avec différentes compagnies : LaGeste, Passages, Le clair obscur, Alter Ego X ou le collectif Demain.est.annulé. Au cinéma, il tourne notamment avec Jérôme Salle, Audrey Estrougo et Rodrigo Sorogoyen, et apparaît dans la série *Los años nuevos* diffusée sur Arte en 2025.

Il fonde la Compagnie Vova en 2023.



Sophie Botte : comédienne

Elle commence le théâtre avec Fabrice Melquiot avant d'intégrer l'école Claude Mathieu en 2000. Elle joue aux côtés de Michel Bouquet dans *L'Avare* mis en scène par Georges Werler. Elle travaille avec Omar Porras, Jean Bellorini et Mathieu Coblentz.

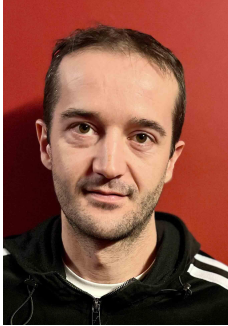
Depuis 2012, elle fait partie du Munstrum Théâtre. En 2020 elle co-fonde le Collectif Demain.est.annulé dans la Drôme, elle met en scène *Zone à Étendre* de Mariette Navarro en 2022 et prépare la prochaine création *Le Grand déraillement [Rions ensemble pendant qu'il est trop tard]* prévue pour 2027.



Yann Boudaud : comédien

Il se forme au Conservatoire National de Région de Rennes, puis à Paris l'École du Passage de Niels Arestrup et Théâtre en Actes de Lucien Marchal.

Il joue sous les directions de Claude Régy, Michel Cerda, Daniel Jeanneteau, Pascal Kirsch, Chloé Dabert, Clyde Chabot, Marie Vialle, Noël Casale, Marc François, Virginie Marouzé, Simon Gauchet, Laurence Mayor, Frédérique Loliée, Hubert Colas, Valérie Dréville, Yves Chaudouët ainsi que Juliette Heymann pour France-Culture. Il enseigne le jeu à l'ENSATT, l'ENSAD, à l'ESAT de Nancy et à l'Université de Nanterre, en section mise en scène



Grégoire Durrande : créateur son

Diplômé de l'ENSATT en 2012 en réalisation sonore, Grégoire Durrande collabore avec de nombreux metteurs en scène et chorégraphes, notamment Aurélie Van Den Daele, Sarah Adjou et Mourad Merzouki. Il conçoit des installations dédiées à la médiation autour des musiques électroniques avec le collectif KOGUMI, et développe des dispositifs sonores interactifs sur mesure (Philippe Ménard, Lisandre Casazza). Pour la danse, il crée les bandes son des spectacles Khaos de Sarah Adjou et Folia de Mourad Merzouki. Membre du collectif INVIVO depuis 2013, il s'implique également dans le collectif de lutherie sauvage Microcontact.

Lucas Delachaux : créateur lumières

Intéressé par la technique du spectacle, Lucas Delachaux a commencé par se former aux différents aspects de la régie de spectacle (régie plateau, régie générale et régie lumière) à l'IGTS et au CDN de Grenoble. Il a ensuite intégré la formation à la conception lumière de l'ENSATT. Il travaille avec Arpad Schilling, Natacha Dubois, Guillaume Fulconis, Marie Brillant, le collectif Moebius, Benjamin Moreau, David Bursztein, Philippe Baronnet, Karim Troussi, Sébastien Valignat et Maxime Mansion.

L'INCERTAINE COMPAGNIE

L'Incertaine Compagnie est née en 2016 à l'initiative de Clélia David. Elle est basée à Die dans la Drôme.

Le travail s'intéresse particulièrement au jeu des acteurs et à la manière de convoquer le présent.

La compagnie cultive les paradoxes, cherchant l'équilibre fragile où le tragique rencontre la drôlerie de l'existence.

Les spectateur-ices y ont souvent une fonction et sa présence est nécessaire pour que l'action commence.

La compagnie s'intéresse aux lieux non dédiés à la représentation théâtrale. Les spectacles trouvent souvent leur caractère dans l'investissement de lieux bruts : la rue, les établissements scolaires, les friches, les parcs...

En 2016, la compagnie crée [*Miche et Drate, paroles blanches*](#), de Gérald Chevolet, qui propose aux enfants une initiation à la philosophie.

En 2017, la compagnie sort des théâtres avec la balade [*Les Âmes Lointaines \(teaser\)*](#), créée à partir de contes fantastiques de Maupassant et jouée à la tombée de la nuit dans des lieux propices au fantastique et à la peur. Le spectacle s'est joué 120 fois et la diffusion est en cours.

La compagnie s'empare, en 2019, de la pièce de Dominique Richard, [*Le Journal de Grosse Patate*](#), pour interroger la norme et la construction de l'identité chez les enfants.

Avec [*Fragments, d'un fragment, d'un fragment \(teaser\)*](#), créé en 2024, la compagnie écrit une pièce/conférence, qui tente de disséquer l'état amoureux, en s'inspirant - ô combien librement - du livre de Roland Barthes *Fragments d'un discours amoureux* et joué en théâtres et lieux non-dédiés.

Les membres de la compagnie mènent des ateliers d'écriture, de jeu théâtral et de lecture radiophonique en collaboration avec les théâtres, les centres nationaux des arts de la rue, les établissements scolaires, les espaces sociaux ou encore les foyers pour enfants.

Avec L'Usine – CNAREP de Tournefeuille, la compagnie crée ***La Rose et le Réséda***, un spectacle en espace public coécrit avec Marie Vauzelle et 60 collégiens, autour de la thématique de la laïcité.

De 2023 à 2025, la compagnie réitère cette collaboration et crée ***Rêvographie***, une création déambulatoire en espace public issue de rencontres et d'ateliers menés avec 40 habitants et travailleurs du quartier Pahin, s'appuyant sur leurs rêves et l'histoire du lieu.

Depuis 2021, la compagnie mène des ateliers de lectures radiophoniques, avec le Théâtre les Aires ([*On'Aires*](#)).

CADRE DE REPRÉSENTATION

Durée : Entre 1h20 et 1h50

Jauge idéale : 80 à 400 personnes

Public : Public adulte et adolescent, à partir de 14 ans.

Une attention particulière est portée aux publics **lycéens**, notamment autour des notions de justice et de vengeance et de responsabilité collective, ainsi qu'au public en milieu **carcéral** (*Voir Dossier de médiation*).

Équipe au plateau : 5 interprètes professionnels

- Option participative (selon les lieux) :

Des comédiens amateurs peuvent être invités à incarner les guerrières et guerriers d'Athéna dans une scène chorale. Ils interviennent depuis leur place de spectateur·ices, le public étant alors considéré comme l'armée d'Athéna. 4 heures de répétitions sont prévues (*Voir Annexe 2*). Si cette participation n'est pas possible, les voix seront pré-enregistrées par des comédiens professionnels et diffusées en direct.

Le spectacle et les lieux

- en salle (public en demi-cercle)
- en extérieur, de nuit et idéalement au calme.

Les espaces peuvent évoquer des :

- **Lieux minéraux / naturels** : carrière de calcaire, clairière en forêt, parc, champ, plage de sable.
- **Lieux de "fin du monde"** : friche, entrepôt, ruine, halles.
- **Lieux militaires / vieilles pierres** : ancienne caserne, fort, casemate, château, cloître.
- **Lieux de rassemblement/pensée collective** : cité HLM, cours de lycée, théâtre antique, théâtre.

Athéna ne se battra pas est un projet de création pensé dès l'origine pour jouer **dans les salles de théâtre** et dans **des lieux non dédiés**, en dialogue avec l'architecture, la mémoire et les usages des espaces traversés.

L'espace peut devenir un lieu de rassemblement propice à penser la justice et interroger les réponses guerrières.

La nuit permet l'écoute, autorise le silence et pourrait transformer le public en communauté provisoire.

Espace de jeu

- Surface minimum : 10 m x 10 m
- Sol : nu, stable, praticable pieds nus
- En salle : plateau brut ou pendrillons
- Assise public : gradins, bancs, tapis au sol

Lumières

Salle : 4 à 6 projecteurs latéraux / 1 à 2 douches / 2 sources mobile intégrée au jeu

Extérieur / Nuit : Feu réel (braseros / torches sécurisées) ou lampes sur batterie ou sur prise électrique.

Éclairage naturel (lampadaire, lune, torches) + projecteurs soutiens.

Son

Enceintes retour derrière et dans le public. Amplification directionnelle ou HF.

Planning prévisionnel : médiations + 7 semaines de répétitions + 1 semaine de création sonore

2026 : écriture et début production

2027 : médiations + 1 semaine de résidence de recherche/lecture

2028 : médiations + 2 semaines de répétitions + 1 semaine dédiée à la création sonore

2029 : 4 semaines de résidences + première représentation

CONTACTS

Association L'INCERTAINE COMPAGNIE

24 rue du collège 26150 DIE

SIRET : 844 445 510 000 10

Licence d'entrepreneurs du spectacle 2-1122230

production : prod.lincertaine@gmail.com

artistique : lincertainecie@gmail.com - 06 75 51 66 89

www.lincertaine-cie.com

