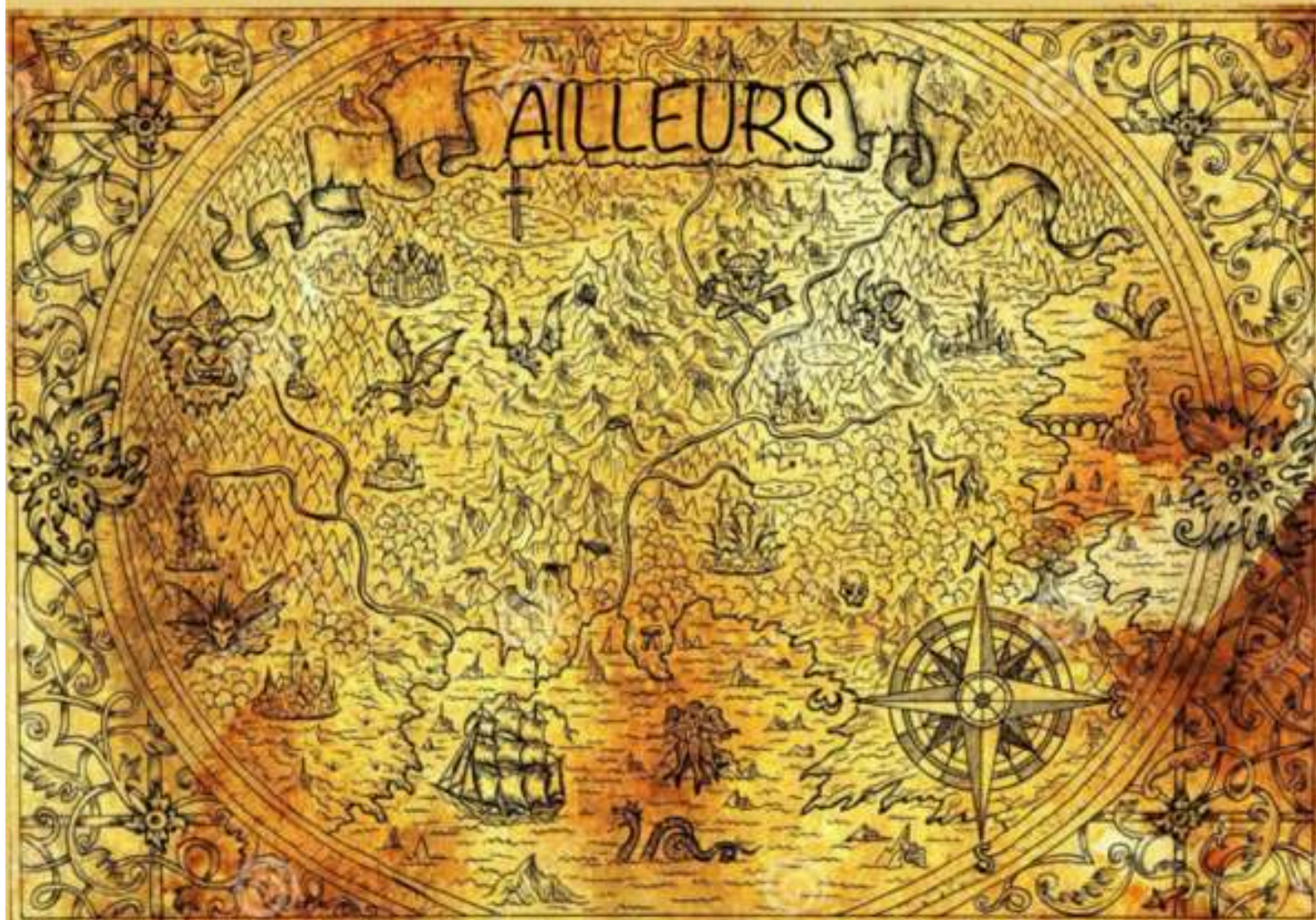


AILLEURS

Invitation au voyage imaginaire



Un projet participatif de la
compagnie AntepriMA

La Compagnie Anteprima, ANEPA Tremplin,
Les Cités d'Or et l'ADAPEI 69
ont le plaisir de vous inviter à la restitution du projet
participatif



"Ailleurs Invitation au voyage imaginaire"

Le 11 juin 2026 -

Parvis et hall de la Gare Saint-Paul

Programme :

14h30 : Ouverture de l'exposition

16h30 : Chorale ANEPA Tremplin

18h30 : Chorale Ensemble Odyssée et cie



Cie AnteprimA

Bienvenue au Disgustan !

Il existe un pays que l'on surnomme parfois « l'Utopie-Poubelle », un monde sous-marin sur une Terre totalement submergée par les flots.

Ce pays, le Disgustan, est le premier à avoir sombré à l'époque des grandes pluies que l'on a nommé « Déluges », il y a de ça de nombreuses générations. Il est ce que l'on nomme actuellement le « septième continent », ce territoire agglomérat des déchets indestructibles, impérissables, inaltérables des civilisations humaines capitalistes et il gravite quelque part aux confins des courants marins. Après les grandes périodes de Déluges, les autres continents ont à leur tour été recouverts par les eaux. Les mers, les fleuves et les lacs sont devenus un seul et unique océan gigantesque.

Le silence s'est fait à la surface, mais les êtres vivants, humains, champignons, animaux, végétaux et invertébrés de tout bois ont muté, se sont adaptés et sont partis vivre dans le pays des éternelles ordures, au fond de l'océan puisque les autres terres, même submergées, étaient bien trop empoisonnées pour que quiconque souhaite y vivre.



Cité d'or : ateliers écriture-art plastique ANEPA : ateliers écriture-art plastique

Quelques dates

On différencie deux périodes distinctes de l'Histoire de l'humanité : l'ère terrestre (correspondant aux siècles d'avant la montée des eaux) et l'ère sous-marine (qui débute en 2098, où l'humanité dans son entier s'est mise à vivre sous l'eau).

2029 > 2037

Guerre Générale. Les pertes humaines sont immenses et les écosystèmes considérablement impactés par l'utilisation d'armes chimiques et nucléaires. La Guerre se clôt après épuisement des ressources et l'éclatement de révoltes sociales d'ampleur partout sur le globe, ce qui obligent les gouvernements du monde entier à travailler pour le futur de l'humanité.

2042

Premier « Déluge ». Des pluies torrentielles et des phénomènes météorologiques extrêmes ont lieu aux quatre coins de la planète et mènent à une montée des eaux terrible. Elles avalent une bonne partie des bandes littorales et font disparaître de nombreux pays. Cet épisode de plusieurs mois amènent les scientifiques de la communauté internationale à coopérer pour trouver des solutions en cas de réitération du phénomène.

2052 > 2053

Deuxième « Déluge ». De nouveaux pays sont submergés par la brutale montée des eaux. Malgré l'avancée incontestable des recherches concernant les conditions d'adaptation pour une future vie humaine sous-marine, le bilan humain est colossal.

2098

Troisième « Déluge ». Les continents sont totalement avalés en quelques mois par une montée des eaux fulgurantes précipitée par des pluies diluviennes et par la fonte des tout derniers glaciers. Grâce aux avancées techniques, scientifiques et politiques, les êtres humains abandonnent la surface et s'établissent au Disgustan, nom donné au septième continent d'ordures et de déchets, devenu avec le temps le territoire le moins toxique pour le vivant de l'ensemble de la planète.

2103 > 2110

Époque dite de la Grande Maniaquerie. Période de plusieurs années après la séquence chaotique qui marque le début de l'ère sous-marine, au cours de laquelle l'humanité tri les déchets composant le Disgustan par matériaux et par types, fondant par la même les quatre régions habitables et stables du continent.

2132

Date du jour.

Diverses régions

Sur un territoire très vaste, il n'y a en réalité que quatre régions stables et habitées. Ces dernières s'organisent autour de grands volcans, et ont été construites lors de la Grande Maniaquerie, courte période de tri des déchets qui composent les sols. Ainsi, la Cité de DWY et sa Province sont principalement faites de déchets textiles, la Mégalopole de KIL et sa Province sont principalement formées de déchets plastiques et la Capitale d'URC, son Port et son Littoral par des déchets électroniques. Les Plateaux « Venteux » ne sont pas à proprement parler triés, étant donné les courants extrêmement forts qui les traversent. Ils sont très faiblement peuplés et les habitants vivent dans des tunnels ou des habitats troglodytes bas.

Autour de ces quatre zones, il existe bien d'autres lieux. Là, la nature reprend ses droits de façon souvent inattendue et elle s'hybride avec les êtres vivants et avec les déchets. Au-delà du Fleuve-Cru, il y a les Régions Inconnues, qui, comme leur nom l'indique, n'ont pas été complètement explorées par l'être humain, du fait des conditions d'existence extrêmes qui y règnent. C'est un lieu sombre, mouvant, d'où l'on ne revient pas.

Entre les provinces de DWY et les Plateaux Venteux, s'étale une immense forêt d'algues immenses du nom de Bois Profond. C'est une terre de légendes, d'une fascinante beauté. On ne s'y aventure que peu, à cause des risques de se perdre. La notion du temps est là-bas abstraite, ce qui a un impact très fort sur les esprits, ainsi plus enclins à basculer vers la folie.

Au Digustan, il y a une majorité de régions totalement instables, où les sols s'effondrent sur eux-mêmes, truffés de trous et de sables mouvants. On y trouve malgré tout quelques peuplades humaines dont on ne sait pas grand-chose, si ce n'est leur refus de se plier à l'organisation du temps et du travail qui définissent le pays depuis des années.



Cité d'or – rencontre et présentation de la cartographie aux participants du ANEPA Trampoline

Coutumes et modes de vie

0.

Il existe deux chemins pour accéder au Disgustan. Le plus direct commence dans les déchetteries du monde actuel. Il suffit de passer la tête dans l'ordure ou l'épave de son choix pour parvenir à un tunnel rempli d'eau, dans lequel il faut se laisser emporter par le courant. Les radiations y sont si fortes que le corps mute en un temps record et qu'il arrive parfaitement adapté à son nouvel environnement sous-marin. Le deuxième chemin est un peu plus long, mais demeure pratique dans le cas où l'on n'aurait pas le temps de se rendre en déchetterie... On y accède en plongeant la tête la première dans une poubelle suffisamment bien fournie en ordures. On finit alors par arriver au fameux tunnel, mais après une bonne demie-heure de marche supplémentaire.

1.

La nature reprend ses droits peu à peu et s'hybride avec les être vivants et les déchets. Au Disgustan, les mutations sont signes de bonne santé. Cela prouve que les corps s'adaptent correctement à leurs environnements de vie. Cela vaut également pour la faune et la flore.

2.

Il n'y a pas de conflits économiques ou politiques au Disgustan. L'entraide et les échanges entre les différentes villes et zones habitées sont au cœur du système d'organisation du pays.

3.

Les échanges entre les quatre différentes régions habitées sont rendus possibles par un immense courant marin qui fait une boucle entre les trois volcans. Il prend des allures de large autoroute pratiquée par divers moyens de transports typiques du Disgustan. D'autres courants marins de tailles variables serpentent dans tout le pays.

4.

Chaque régions d'habitation est séparée en deux parties distinctes : une zone diurne réservée aux activités de la journée, et une zone nocturne exclusivement composée de dortoirs.

5.

Au Disgustan, il a très vite été question d'éviter une organisation de la vie basée sur des hiérarchies de classes et des déterminismes sociaux. Le choix a donc été fait d'une distribution du travail selon l'âge des travailleurs eux-mêmes. Ainsi, au premier janvier de chaque année, les disgustanais changent de profession en fonction de leurs âges. Cela évite la lassitude ainsi que la création de différences durables entre les individus qui passent par chaque métier. Les lieux géographiques font naturellement varier les professions, de fait, les travailleurs sont amenés à déménager si leur nouvelle affectation professionnelle le leur demande. Ainsi, on change de lieu de vie fréquemment, et l'on vit moins par familles nucléaires que par groupes d'âge.

5 bis.

Le temps de travail s'étend de 18 à 60 ans.

6.

Une fois décédés, les corps des défunts sont plongés dans le Fleuve-Cru, la grande rivière de pétrole qui serpente au Disgustan. Les dépouilles sont engluées dans le pétrole, ce liquide si différent de l'eau de mer, puis emportées au loin.

7.

Les deux roues – bicyclettes, trottinettes, scooters, déambulateurs et autres – sont interdits au Disgustan pour des raisons évidentes de sécurité.



kil ~ *megalopole de kil ; province de kil*

À perte de vue, des plaines. C'est le plastique qui, une fois vieilli et foulé du pied des années durant, devient poli, lisse, presque comme verni.

La ville de KIL n'a pas l'harmonie douce des plaines de ses alentours, mais le plastique lustré, presque translucide des architectures lui confère malgré tout un certain charme. Elle est de ces lieux pratiques et clos, au sein desquels les constructions, petites, trapues, quelconques n'ont pour elles que leur utilité, leur efficacité, et éventuellement leur aspect très doux, mais sans fioriture ni effort de décoration, d'esthétisme, ou d'équilibre particulier. À KIL, on dort, on mange, on travaille, on produit, et c'est à peu près tout.

Rues étroites, travail jeune. Vingt, vingt et un, vingt-deux, vingt-trois, vingt-quatre ans. Pas plus. Le travail ici est physique, épuisant, il abîme et l'on se console en se disant que cela ne durera pas. Cinq ans sont vite passés, même dans le cratère brûlant d'un volcan.

À la vingt-cinquième bougie, quand vient la génération suivante et que le poids des épaules se soulève un peu, il y a les heures pour partir, les heures qui s'envolent dans les courants rapides, les heures qui sont comme les instants pâteux d'après les rêves agités.



Dwy ~ cite de dwy ; province de DWY

Il y a le parterre mainte fois décousu et recousu de la Place Patchwork.

Il y a les vastes boutiques de vêtements où chaque pièce est unique. Il y a les Nouvelles Galeries, le Sommet à Pantalons, avec ses différentes piles – jeans, joggings, pantalons de costume, salopettes – et à quelques rues de là, le Tourbillon à Chapeaux.

Il y a le sol des artères principales, doux comme des caresses, fait de soieries moirées.

Il y a les textiles abîmés et mis en libre service, servant aux différentes rénovations urbaines.

Il y a les aiguilles plantées dans le sol et qu'il faut éviter, elles qui marquent l'emplacement des « travaux en cours ».

Il y a les jardins publics faits de matelas à mémoire de formes qui se souviennent à merveille de chaque empreinte humaine.

En périphérie, il y a le trampoline-park recyclé pour les enfants.

Il y a aussi les spécialités gastronomiques locales : crevettes grises frites aux boutons de manchettes, jus d'algues bleues et laines braisées aux épices.



Urc ~ capitale d'urc ; port ; littoral

J'ouvre un œil torve dans la caserne encore silencieuse. Seuls les phares du port font passer de minces filets de lumière par le hublot de ma chambre.

Je me prépare en vitesse. Il me faut être opérationnel à huit heures, en uniforme sur le port, avec les autres camarades de mon bataillon d'exploration. Départ pour la Région Inconnue, par-delà le Fleuve-Cru. Grand jour s'il en est... La mission doit logiquement durer trois mois, si nous tenons les délais impartis. Il le faudra bien, parce qu'il ne nous reste que quatre mois dans le métier, avec les autres membres de l'équipage.

But du voyage : poursuivre la cartographie de la zone. Ça ne va pas être une mince affaire : depuis l'époque de la Grande Maniaquerie, moins d'un quart de la Région Inconnue a été découvert. Alors il faut relever chaque détail de ce paysage désolé et mouvant pour poursuivre les recherches avec précision, décrire et consigner chaque nouvel animal, végétal ou champignon observé.

Je dis « on », mais moi, je ne suis que le troufion de cette histoire, pas un scientifique de quarante-sept ans, pas un gradé de soixante ans : un matelots de dix-huit ans, un petit marin de rien du tout.



Plateaux venteux ~

Les rayons lointains du soleil percent péniblement les volets cabanés de mon habitation. Dans un soupir, je fini par me lever, engourdie.

J'avale en vitesse un petit morceau de sardine salée, et je prends le temps réglementaire pour me couvrir, soit une demie heure environ. D'abord, les tricots de peau, puis le laçage appliqué de chaque couches entre elles, rigides, en cuir solide et dur. Le torse, les hanches et chaque membre sont un par un caparaçonnés. Enfin, avant d'enfiler les bottes et les gants, il faut nouer les cheveux très serrés sous la cagoule qui ne laisse paraître que les yeux, derrière deux vitres de plexiglas. Ici, sur les Plateaux Venteux, le souffle des courants est si fort qu'il faut porter des vêtements spécifiques, qui couvrent et collent chaque centimètre de peau, pour se protéger du froid glacial et éviter de donner prise au vent.

Une fois dehors, les courants me saisissent, et cramponnée aux barres métalliques qui entourent l'entrée de mon terrier, je m'encorde à l'anneau de fonte le plus proche. Toute la région est jalonnée de ces anneaux, positionnés tout les dix mètres en quadrillage, où l'on s'amarre avec des cordes solides pour pouvoir se déplacer en sécurité. Les jours de tempêtes, durant lesquels les courants sont presque insupportables, il faut avancer en rampant, pour ne pas disparaître emporté par les bourrasques.



Region inconnue ~ zone inhabitable

Seulement moins d'un quart de la Région Inconnue a été exploré par l'être humain, si bien que l'une des rares certitudes que l'on ait sur cet endroit concerne son odeur. Une odeur épouvantable de charogne et d'immondices mêlées, une odeur qui emplit les narines et la bouche, une odeur qui imprègne tout.

Chose notable, la Région Inconnue n'est jamais éclairée, parce que pour une raison mystérieuse, les lointains rayons du soleil ne percent pas jusqu'ici. Que ce soit le jour ou la nuit pourtant, de certains endroits semblent émaner de petites lumières, faibles et blafardes. L'hypothèse la plus probable est qu'il s'agisse de feux follets, mais là encore, il ne faut être sûr de rien.

Quelques vivants peuplent ce territoire désolé : sombres animaux, bêtes hideuses sans queue ni tête, poissons visqueux et monstres difformes faits d'accumulation de déchets.

De l'autre côté du Fleuve-Cru, les jours où il n'y a pas de brouillard, on aperçoit parfois, depuis la berge d'en face, les carcasses immenses d'animaux morts il y a longtemps, la silhouette d'épaves à moitié ensevelies et étrangement conservées par la tourbe putride.



Ateliers art plastique ANEPA tremplin

Regions molles ~ *zones instables*

Bien que le Disgustan soit organisé en plusieurs zones stables et densément peuplées, il est aussi quasiment à moitié composé de ce que l'on nomme les Régions Molles. Ce sont des contrées faites de déchets hétérogènes et non agglomérés, qui n'ont pas été utilisés à l'époque de la Grande Maniaquerie. Autrement dit, ce sont des futoirs sans nom où l'on trouve aussi bien des bouteilles en verre que des clous rouillés ou des boîtes en carton – toutes ces matières rendues impopulaires donc, pendant la Grande Maniaquerie –, le tout baignant dans une eau passablement souillée et grouillante de microbes en tous genres.

Les gens de la société n'ont que peu d'intérêt à fréquenter les Régions Molles, mais l'on sait de sources sûres que quelques groupes de nomades y vivent, tant bien que mal.

Après les tempêtes de courants, il est assez déconseillé d'aller se promener à la lisière des zones stabilisées et des Régions Molles : il y a toujours le risque de provoquer des coulées, voire des avalanches de déchets, ou de tomber dans des crevasses cachées. Les accidents ne sont pas rares, et les disparitions pures et simples de quelques aventuriers du dimanche, très fréquentes.



Bois profond ~ *foret d'algues*

Bois-Profond : un havre de paix et de silence quelque part au nord du Disgustan, où cohabitent bien des organismes vivants.

On y trouve une foule d'espèces diverses : des végétaux aux couleurs chatoyantes, des algues communes comme le kelp ou le varech, d'autres gigantesques pouvant atteindre jusqu'à cinquante mètres. Ces dernières, visqueuses et endémiques, sont d'ailleurs prisées pour leurs apports énergétiques, puisqu'elles sont très riches en minéraux, protéines et oméga 3.

Malgré la beauté des lieux, il est formellement déconseillé de se risquer au Bois-Profond. Son immense superficie et sa forte densité végétale rend l'orientation difficile, et une obscurité très épaisse y règne par endroits. On raconte que certaines zones sombres de la forêt abritent d'anciens citoyens : des exilés, des bannis, des marginaux. On dit que la solitude leur a fait perdre la tête, et que la nuit venue, leurs cris et leurs murmures résonnent et se font échos.

Au cœur de Bois-Profond, là où les plantes ondulent comme des vagues et où la lumière danse sur l'eau, créant un royaume secret fait de reflets et de murmures, vit le Tit, un tout petit poisson bleu, emblème discret du Disgustan. Ses écailles brillent, luisantes, captant la lumière à chaque mouvement. Ses nageoires minuscules sont comme de longs fils argentés et scintillants. Ses yeux blancs et dorés reflètent un éclat presque cosmique, qui hypnotise quiconque croise son regard.



Quelques exemples de metiers



Atelier photo ADAPEI Vénissieux

ATE ~ *artisan tisseur d'ecailles*

Lieu : Métier exclusivement pratiqué dans la Cité de DWY.

Historique : Apparition dès la Grande Maniaquerie. Le contexte politique troublé et les difficultés économiques de l'époque n'ont pas empêché la population de vouloir se vêtir avec goût. La Cité de DWY est donc devenue la place forte incontournable de la mode et du savoir-faire textile du Disgustan.

Description : Terminologie utilisée pour désigner tous les ouvriers du textile sans distinction. C'est une famille de métiers vaste, composée par différentes spécialisations, en fonction des matériaux travaillés. Le nom de la profession vient qu'au Disgustan, la matière la plus noble est l'écaille du poisson Tit. Mais comme bon nombre d'objets du quotidien, la plupart des vêtements sont fabriqués au moyen de matériaux de récupération, bien plus faciles à travailler que l'écaille de Tit. À DWY, on compte effectivement de nombreuses dé-filatures, qui détricotent et travaillent le fil à partir de textiles de récupération.

Photo Fanny Nevière – ADAPEI Vénissieux – objets ANEPA Tremplin



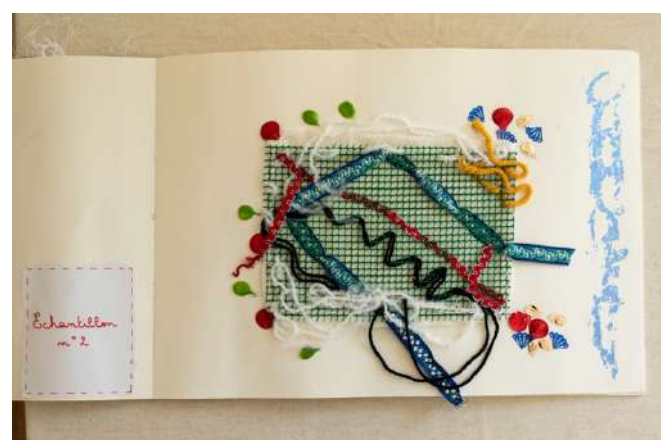
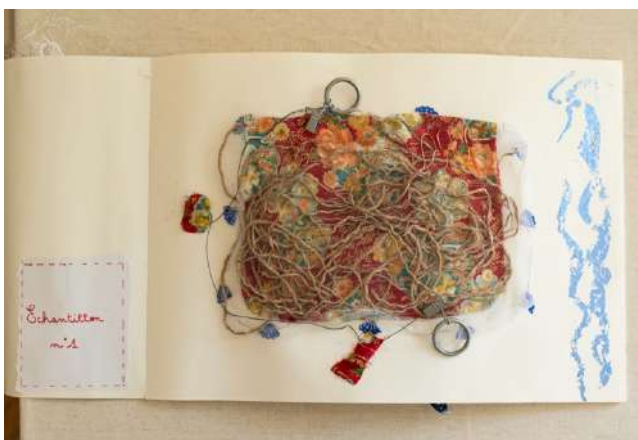
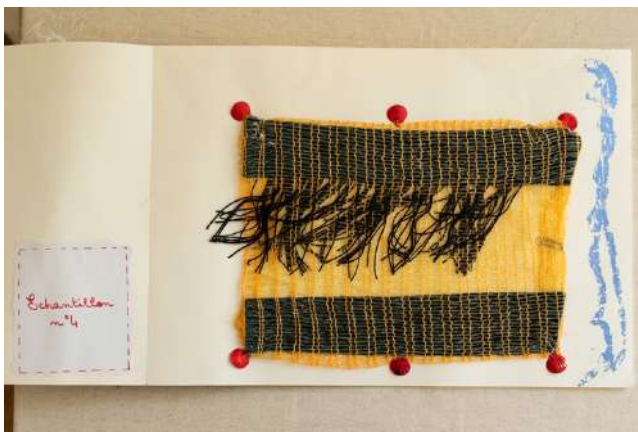


Photo Fanny Nevière – objets ANEPA Tremplin

Gji ~ *Grand journalier itinérant,* *Aussi dit, l'ange*

Acronyme : GJI (peu utilisé : on préfère le terme familial d'Ange)

Lieu : Métier itinérant.

Description : Désigne l'ensemble des activités de transports (de produits de première nécessité, de courriers, d'énergie...). En fonction de la production transportée, le GJI ou l'Ange se déplace d'une région à l'autre à pieds, ou avec des moyens de transports à la bonne taille. Les acquis syndicaux imposent des pauses toutes les cinq heures. C'est une profession plutôt solitaire et nomade.





Atelier art plastique ANEPA Tremplin

Mmm ~ *Manufacturier de munitions meteorologiques*

Lieu : Métier exclusivement pratiqué dans la Province de KIL.

Historique : Bien que vivants dans les profondeurs des eaux, les disgustanais ont souhaité conserver le découpage du temps qui avait cours à l'époque où l'humanité vivait à la surface. Le calendrier est donc toujours le calendrier Julien et on a trouvé un moyen technique pour figurer les quatre saisons qui existaient à la surface.

Description : Depuis le volcan de KIL, des confettis de plastique colorés microscopiques sont largués dans l'eau au moyen de gros canons, trois fois par jour et à heures fixes, comme rappel des saisons de jadis. Au printemps les confettis sont roses, en été ils sont verts, en hiver, blancs et oranges en automne.



CCC ~ *Cuisinier de consommables de cantines*

Lieu : Métier exclusivement pratiqué dans la Province de DWY.

Historique : Apparition dès l'arrivée de l'humanité au Disgustan, étant donné que la question de la nutrition est une de celles auxquelles il a fallu répondre le plus urgemment.

Description : La notion même de cuisine individuelle n'existe pas dans les logements disgustanais. Les habitants se restaurent dans de grandes Cantines. Il en existe une par quartier, où l'on sert le petit-déjeuner, la collation de 10h, le déjeuner, le goûter et le dîner. Les personnes sont libres de se présenter au repas de leur choix, à condition de respecter la fourchette horaire prévue. Les repas ne se prennent que sur place : il n'y a pas la possibilité d'emporter, pour éviter les miettes.



Photo Fanny Nevière – ADAPEI Vénissieux – objets ANEPA Tremplin

Cpe ~ *Contrôleur de la pollution environnementale*

Lieu : Métier que l'on retrouve dans la région des Plateaux Venteux, aux endroits où les courants sont les plus puissants, de façon à agir directement sur eux.

Historique : Apparition corrélée à la prise en compte progressive de l'importance de la pollution des eaux comme problématique de santé publique, dans les années 2120.

Description : Profession qui consiste à assainir les eaux au moyen de différents outils de filtrage, allant du plus grossier au plus fin. Le filtrage se fait par équipes de deux, sur de petites embarcations maniables. L'un des deux CPE pilote l'embarcation, tandis que l'autre maintient les outils de filtrage en position, en plein cœur des courants. Il y a une grande pénibilité de cette profession, de par sa dimension très physique, et elle se fait donc à un âge assez jeune, pour que les travailleurs soient les plus vigoureux et en forme possible.



Photo Fanny Nevière – ADAPEI Vénissieux – objets ANEPA Tremplin

Aen ~ Aspirateur des eaux de nuages

Lieu : Métier exclusivement pratiqué dans la Province de KIL. Effectivement, c'est là que l'on retrouve les plus hauts sommets du Disgustan, parmi lesquels le volcan.

Historique : Apparition concordante à la période de la Grande Maniaquerie. Le besoin d'eau potable a été un des premiers à être solutionné, et les inventions ont été aussi diverses que nombreuses. La dernière en date, brevetée en 2126 sont donc les Aspirateurs des Eaux de Nuages.

Description : L'Aspirateur des Eaux de Nuages désigne à la fois la profession et la toute nouvelle invention qui permet de récupérer de l'eau potable à la surface de la Terre. Il s'agit d'un système tout simple de tuyauteries qui montent pendant de nombreux kilomètres, des sommets du Disgustan jusqu'aux nuages à la surface de la planète. La pluie qui gorge ces derniers est aspirée par de très puissants moteurs, actionnés par les Aspirateurs des Eaux de Nuages. C'est une profession assez difficile à cause des horaires. Effectivement, les moteurs fonctionnent en permanence et les équipes se relayent de jour comme de nuit pour permettre au disgustanais d'être approvisionnés en eau potable 24 heures sur 24.



Photo Fanny Nevière – ADAPEI Vénissieux – objets ANEPA Tremplin

Aaa ~ Agent d'accueil et d'accompagnement

Lieu : Métier exclusivement pratiqué dans la Province d'URC, qui centralise les activités administratives. Chose commode : le tunnel d'arrivée au Disgustan débouche sur URC.

Description : Consiste à accueillir les nouveaux arrivants au Disgustan, en leur faisant remplir entre autres les quelques formalités administratives liées au recensement. Les AAA proposent une aide à l'installation, à l'adaptation, et à l'insertion dans le monde professionnel. Il s'agit aussi de gérer les flux de voyageurs dans le tunnel d'accès allant du Disgustan à notre monde actuel.



Lecture publique de textes

FFF & CPL ~ *faiseur de feux follets & chasseur de perles lumineuses*

Lieu : Métiers exclusivement pratiqués dans la Province d'URC.

Historique : Apparition contemporaine à la Grande Maniaquerie, marquée par une activité scientifique, philosophique et artistique très intense. Pour laisser une bonne fois pour toute le passé derrière, avec ses sombres périodes de guerres et de conflits, il y a eu la réinventions des « Lumières ». Cela s'est accompagné d'un besoin d'y voir clair, au sens figuré comme au sens propre, et on s'est penché sur le besoin jusque là qualifié de secondaire de l'éclairage du Disgustan.

Description : Faiseur de Feux Follets est une profession qui s'exerce en étroite intelligence avec les Chasseur de Perles Lumineuses. Ces derniers sillonnent le Disgustan à la recherche de déjections de Fluos. Comme leur nom l'indique, ce sont les espèces animales que la vie dans les eaux polluées de la Terre ont rendu fluorescents. Les déjections de ces animaux aquatiques gardent les mêmes propriétés, et sont des sources de lumières jusqu'à ce qu'elles se décomposent entièrement. Au même titre que les humains de la surface utilisaient de la cire d'abeille pour leurs bougies, les humains du Disgustan utilisent les déjections de Fluos pour éclairer leurs rues et leurs intérieurs. Le FFF s'occupent donc de la fabrication de lampes de tailles diverses pour y celer les déjections de Fluos. Pour cela, ils récupèrent des récipients transparents en matériaux divers.



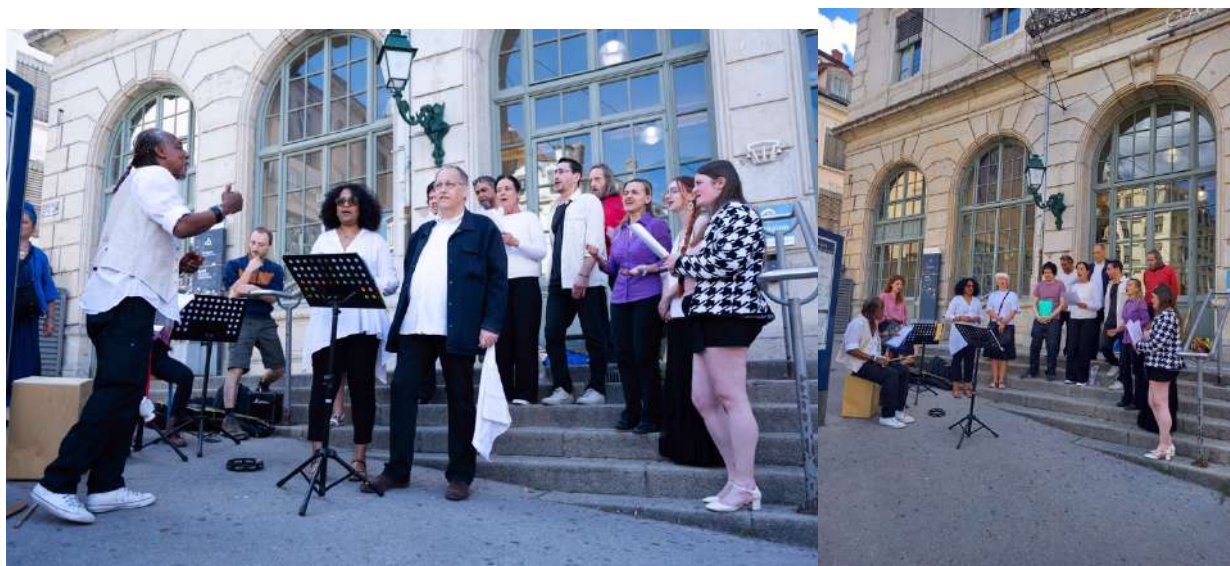
Photo Fanny Nevrière – ADAPEI Vénissieux

CPTC & GPS ~ *Chasseur de perles tout court & GARDIEN DE PHARES A SEL*

Lieu : Métiers pratiqués le long du Littoral, parsemé de phares, et dans la Mégalopole de KIL, bien connue pour son Palais des Bains, ses cures et ses stations thermales.

Historique : Dès l'arrivée au Disgustan, des découvertes scientifiques ont permis de comprendre que le sel était devenu vital aux humains pour vivre sous l'eau.

Description : Le sel, aussi poétiquement appelé « perle » est observé, capté et extrait dans la Province de KIL grâce à des phares, puis changé en pilules à ingérer une fois par jour. Effectivement, les Chasseurs de Perles Tout Court et les Gardiens de Phares à Sel travaillent main dans la main pour trouver et filtrer le sel. Ce dernier n'est visible que la nuit, à la lumière des lanternes de phares. À partir de ses « perles », sont aussi fabriqués toutes sortes de produits de cosmétique : crèmes, lotions, parfums, etc.



Chorale ANEPA Tremplin

RCG ~ *rappeleur de café en grains*

Lieu : Métier exclusivement pratiqué dans les Plateaux Venteux. Prend lieu et place dans des stations essence.

Description : Consiste à fabriquer une boisson très populaire dans tout le Disgustan : le « café ». Il s'agit d'un breuvage chaud et énergisant, idéal pour survivre au climat rude des Plateaux Venteux, à base de cannelle et d'huile essentielle de pétrole. Le nom de cette boisson vient du souvenir de la boisson ancienne de l'ère terrestre, de la même teinte et aux mêmes vertus que le nouveau « café » disgustanais.



MDP ~ *meunier qui ne dort pas*

Lieu : Métier exclusivement pratiqué dans les Plateaux Venteux. Prend lieu et place dans les « moulins à bourrasques », fonctionnant à la force des courants marins très forts de la région.

Description : Consiste à moudre les céréales cultivées massivement sur les Plateaux Venteux. Dans cette région, l'agriculture est intensive, notamment celle des céréales et des végétations basses. Les Plateaux Venteux sont d'ailleurs parfois surnommés « les greniers du Disgustan ».



Odyssée Ensemble & Cie avec les participants de la Cité d'or



Ailleurs Invitation au voyage imaginaire

Le projet participatif « Ailleurs – Invitation au Voyage Imaginaire » mené par la Cie AntepriMA a été réalisé par les participants des associations :

Les Cités d'Or : Adam, Ahmed, Aileen, Baptiste, Célia, Cindy, Cléa, Eoghan, Heddy, Joey, Noa et Tania

ANEPA Tremplin : Ola, Abdelkader, Leyna, Kadigé, Renaud, Houeida, Nadia, Alica

Adapei69 : Yassir, Fatima, Sonia, Matis, Ryan, Jean-Christophe, Jordan, Romain, François, Abdallah, Alexandre et Gilles

Accompagnée par **Antonella Amirante** - *Directrice artistique*, **Margot Lacaze** – *Écrivaine*, **Patricia Gattepaille** – *Plasticienne (cartographie)*, **Véronique Devaud** – *Plasticienne (création d'objets)*, **Fanny Nevière** – *Photographe*.

Pendant plusieurs ateliers d'écriture, d'arts plastique et de photos nous avons imaginés un monde nouveau : sa géographie, ses habitants, ses métiers , ses objets, ses paysages ...

Aujourd'hui on vous donne RDV pour voyager avec nous à la découverte de notre monde imaginaire !

Un grand merci à tout.e.s les participant.e.s et accompagnant.e.s , aux trois associations partenaires de ce projet, et aux partenaires institutionnels, la DRAC Auvergne Rhône-Alpes et la Métropole de Lyon pour leur précieux soutien.

Metteure en scène et direction artistique

Antonella Amirante

06 10 15 33 72

Administration et production

cie.antepriMA@gmail.com

Audrey Bornand

www.cieantepriMA.com

07 44 44 46 89