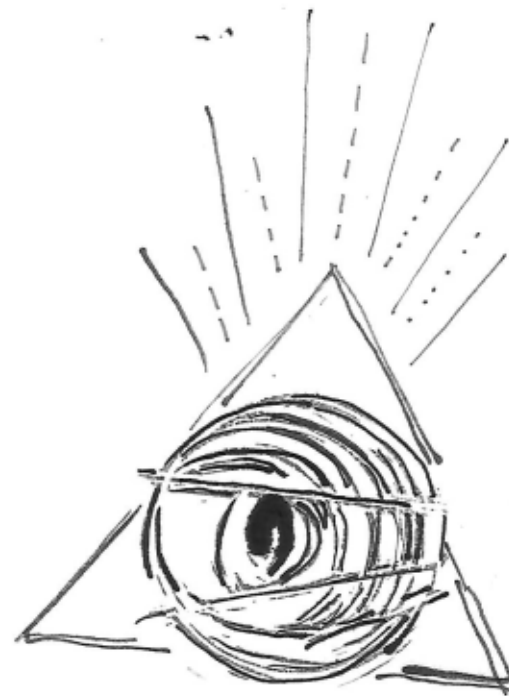




Collectif Agence du Palmier



Création 2026
Spectacle fixe pour la rue
tout public
pour une équipe de 4 à 6 personnes en tournée
jauge : 300 à 500 personnes

« (...) le mot cabale s'est répandu dans l'usage commun à propos des manœuvres concertées secrètement contre quelqu'un ou quelque chose (1546), s'appliquant spécialement à une coterie organisée dans une salle de spectacle pour faire échec à une pièce de théâtre ou à un acteur (XVIIe s.) »

Dictionnaire historique de la langue française
Alain Rey

CABALE est un spectacle à ciel ouvert, posé au cœur d'une place publique. Le public s'installe d'un côté, bien rangé, presque complice... Pendant que, de l'autre côté, la place continue de vivre : passants, curieux, pigeons, rumeurs, bruits de la ville.

Tout est là, visible :

Le décor ? Il est réel.

Les comédien·nes ? Difficile à dire... Peut-être que oui, peut-être que non.

Les affiches étranges apparues sur les murs ? Elles le sont vraiment :

« Attention au trou »

CABALE, c'est l'histoire d'une rumeur qui enfle, qui prend vie, qui dérape...

C'est un spectacle où le public est convié à observer, écouter, douter.

Les murmures se propagent, les gens spéculent, les théories fusent.

Une voix off accompagne l'ensemble. Elle ressemble à une audio-description en temps réel de ce qui se passe sur la place.

Mais attention : cette voix est plus qu'un simple commentaire, elle est garante de la narration, omnisciente, elle sait ce qu'il se passe... même ailleurs.

Sur la place, on cherche des coupables, on invente des solutions absurdes, on débat, on dramatise... Et très vite, tout cela devient grotesque.

« Les gens racontent tellement de choses qu'on ne sait plus ce qui est vrai... Ce qui est sûr, c'est qu'il y a un problème. Et qu'il faut des solutions. Et des responsables. »

CABALE, c'est surtout un jeu.

Le grand jeu de la réalité.

Un jeu où chacun·e tente de comprendre :

Où commence le théâtre ? Où s'arrête la réalité ? Qui joue ? Qui subit ?

Et quand la rumeur aura grossi, quand l'absurdité aura dépassé les bornes, quand l'Agonie du Palmier deviendra le nouvel ennemi national... Il faudra bien s'accorder, retomber sur nos pieds (ou presque), et décider ensemble :

Que fait-on maintenant ?

Et surtout... que reste-t-il de vrai ?



LE TROU

Un prétexte à la rumeur

Comment en est-on arrivé à cette histoire de trou ?

Tout a commencé avec le "Pizzagate".

Le Pizzagate, c'est cette théorie complotiste qui prétend qu'un vaste réseau pédocriminel se cache dans les sous-sols d'une pizzeria de Washington : le "Comet Ping Pong".

Cette rumeur, née dans les cercles de l'extrême droite américaine et amplifiée par des médias conservateurs, s'est appuyée sur des « preuves » comme par exemple :
"Pizza Cheese = Pornography Children".

Mais le plus absurde, c'est que cette rumeur a fini par agir sur le réel. Elle a quitté les écrans, les réseaux, les discussions... pour s'inviter dans le monde physique, concret, palpable. Quelqu'un a pris cette fiction au sérieux. Il s'est armé, il a traversé 600 kilomètres, convaincu qu'il allait libérer des enfants prisonniers dans les sous-sols d'une pizzeria. Bilan : aucun enfant, aucune cave cachée, aucune preuve. Mais la rumeur, elle, a continué. Certain.es affirment encore aujourd'hui que l'auteur de la fusillade était un acteur payé par le gouvernement pour « étouffer l'affaire ».

À la fois terrifiante, fascinante et grotesque, cette histoire révèle une chose :

Les "souterrains" sont des lieux de fantasmes puissants. Des espaces invisibles où s'entrelacent secrets, peurs, et théories fumeuses.



C'est en creusant cette idée (sans mauvais jeu de mots) que Pierrick a notamment rencontré Martin Mongin, auteur, philosophe, passionné des mondes souterrains, membre de l'Institut de Géographie Imaginaire (IGI).

« Le monde souterrain, c'est à la fois le lieu du faux, du mal, des enfers, du mensonge... mais aussi celui de la vérité. Car descendre sous terre, c'est s'approcher de ce qu'on nous cache. »*

Alors le trou s'est imposé.

Le trou, c'est la porte.

La porte vers l'invisible, le caché, l'imaginaire.

Le trou devient prétexte. Prétexte à la rumeur. Prétexte à l'histoire qu'on se raconte.

Et peut-être... prétexte à douter...

**Et un trou c'est à la fois quelque chose...
et l'absence de quelque chose !**



UNE INVITATION AU DOUTE

À travers ce spectacle, l'un des objectifs est d'inviter le public à douter. Pourtant, le doute n'est-il pas aussi le terrain de jeu du complotisme ? Un jeu auquel nous ne souhaitons pas participer.

Voici un extrait du livre *Votre cerveau vous joue des tours* d'Albert Moukheiber, que Pierrick a rencontré, et qui éclaire la place du doute qui nous anime :

« Pour reconstruire un espace démocratique, il faut préserver et développer notre socle commun de réalité, et le meilleur outil pour le faire est le doute, un doute constructif, tourné vers soi, et non un doute accusateur tourné vers les autres. Mais le doute est une épée à double tranchant qu'il faut apprendre à manier avec prudence. C'est pourquoi il est nécessaire d'adopter un doute nuancé plutôt qu'un doute absolu. Un doute graduel que nous sommes obligés d'appliquer au cas par cas pour pouvoir affronter la complexité du monde. Ce que je vous encourage à faire, c'est donc de cultiver un raisonnement critique, pour déterminer à quel moment il est bon de douter, et à quel moment vous pouvez faire confiance. »



LA MÉTHODE ET LES ÉTAPES DE TRAVAIL :

1 – Le laboratoire (2024 – ça, c’est fait)

Le laboratoire est une période de recherche destinée à nourrir la réflexion sur le projet. Dans ce cadre, Pierrick a rencontré Albert Moukheiber, docteur en neurosciences ; Martin Mongin, auteur et philosophe et Sophie Vialettes, urbaniste et dessinatrice. Avec le premier, Pierrick a travaillé sur les biais cognitifs comme outil politique pour comprendre nos fonctionnements, nos raccourcis de pensée, et les analyser. Avec le second, l'objectif était de travailler sur la notion de sous-terrain comme espace symbolique et avec la troisième, l'idée était de tenter de matérialiser l'entrée d'un souterrain, sur le papier et dans l'espace, en

travaillant sur le trompe-l'œil. Le principe de l'anamorphose pourrait être une manière de continuer à se demander : « Est-ce que ce que je vois est vrai ? »

2 – L'écriture (2025 – En ce moment, on en est là)

L'écriture alterne entre des temps d'écriture à la table et des protocoles d'improvisation en extérieur.

Il s'agit de mettre l'espace et le réel au centre du travail, d'explorer différents modes de jeu, et d'expérimenter diverses manières d'écrire dans l'espace public. Parfois, les textes seront des outils d'improvisation ; parfois, ils en seront le résultat. Dans ce processus, des micro-trottoirs et des

« rencontres » sont organisés — une manière de mettre en débat les sujets qui animent l'équipe de création. À la fin, le texte du spectacle sera un mélange de textes écrits à la table, au plateau, en rue, et de retranscriptions d'entretiens.

3 – La création (on en sera là quand on viendra, peut-être, chez vous)

Quand le texte sera en grande partie écrit, commencera la mise en scène du spectacle, la construction des éventuels éléments de décor, la création des costumes, la mise en œuvre technique de ce qui a été imaginé pendant la période d'écriture.



LES ATELIERS D'INITIATION ET DE RÉFLEXION SUR LES MÉDIAS

En parallèle de la création, l'équipe propose des ateliers, à la fois comme outils pour nourrir le spectacle et dans une démarche d'éducation et d'information.

Des ateliers sont déjà en cours avec des classes de collège, et d'autres seront mis en place en collaboration avec le Vélo Théâtre et le Grand Ménage.

L'objectif est de créer, par petits groupes, des billets radiophoniques (et parfois de courtes vidéos, type « reels » pour les réseaux sociaux, à la manière d'Hugo Décrypte) et de les présenter aux autres participant·es.

Ces créations seront l'occasion de comprendre comment une information se fabrique, comment elle circule, et d'apprendre, de manière ludique, à distinguer le vrai du faux.



L'AGONIE DU PALMIER

Créé en 2008, l'Agonie du Palmier est un collectif d'artistes implanté à Marseille et dont la coordination artistique est assurée par Pierrick Bonjean et Coline Trouvé.

Ielles s'accompagnent sur leurs créations respectives en dramaturgie, en regard extérieur et parfois en jeu en se questionnant ensemble sur le fond, sur la forme et sur la manière de créer des spectacles aujourd'hui.

Pierrick et Coline créent des spectacles en rue et en espace à priori non-dédiés... Des spectacles à la fois absurdes, clownesques et qui souhaitent interroger les publics sur la marche du monde. Pour cela, ielles s'entourent de comédiennes et de comédiens et de divers collaborateur·ice·s artistiques et techniques.

Armé.es de dérision et de questions, Pierrick et Coline continuent d'avancer avec la certitude d'être encore des artistes vivants du spectacle pas encore mort.

PIERRICK BONJEAN

Pierrick Bonjean est comédien de rue et arpenteur d'espace.

Au sein de L'Agonie du Palmier, il est également metteur en scène et auteur. Il se forme à l'université d'Aix-en-Provence via une licence de théâtre, puis au Théâtre Organic de Buenos Aires, au théâtre de mouvement. En tant que comédien, il collabore avec Le Phun, Iltopie, Akalmie Celsius, ou encore Les Arracheurs de Dents. Pierrick aiguise son regard sur les espaces et sur le monde en utilisant les outils du théâtre, du mouvement, de l'histoire, et de cette science de l'absurde qu'est la 'pataphysique.

Il aime la posture de « l'explorateur malin » : celui qui ne connaît pas, qui cherche à comprendre, celui qui veut révéler le trésor enfoui sous le bitume. À travers tous ses projets, il travaille à questionner le spectateur, pour le rendre de plus en plus acteur des espaces qu'il habite.



L'équipe de Création :

Pierrick Bonjean : metteur en scène et auteur
Eveline Wojak : assistante à la mise en scène
Laetitia Langlet : comédienne
Vladimir Fricero : comédien
Thibault Vilette : comédien
Claudine Martinez : régisseuse
Jeanne Pelletier : costumière

Les personnes qui participent ou ont participé à l'élaboration :

Louis Zampa : regard extérieur
Martin Mongin : philosophe, auteur
Albert Moukheiber : docteur en neurosciences
Sophie Vialettes : urbaniste, dessinatrice

Au bureau

Lucie Bondoux - chargée de diffusion
07 62 88 40 34
diffusionagoniedupalmier@gmail.com

Caroline Mendez - chargée de production et d'administration
06 85 52 58 51
productionagoniedupalmier@gmail.com

QU'EST CE QU'ON CHERCHE ?

CABALE est à la recherche d'espaces de travail — et soyons honnêtes, aussi d'un apport en production — entre novembre 2025 et avril 2026, ainsi que de dates préachetées à partir d'avril 2026.

L'équipe en résidence se compose de 6 à 8 personnes, en fonction des capacités d'accueil.

L'équipe peut proposer des temps d'échange et de débat, des répétitions ouvertes, ainsi que des ateliers autour de la radio et des réseaux sociaux.

Des sorties de résidence peuvent également être envisagées, selon l'étape de création accueillie.

CALENDRIER DE CRÉATION :

Résidences de recherche

2024

Mai (1sem) - la Colle / Begat Theater - Gréoux les bains (83)
Nov (1sem) – « Laboratoire de recherche itinérant » à la rencontre
d'Albert Moukheiber, Martin Mongin et Sophie
Viallette (Paris 75, Plougasnou 29, Marmande 47)
Déc (1sem) – Fruitière numérique - Lourmarin (84)

Résidences d'écriture et protocoles de jeu

2025

Fév (2sem) – le PÔLE & bibliothèque A. Gatti - Seyne sur mer (83)
Mars (1sem) – Karwan - Marseille (13)
Avril (1sem) – Le Galpon - Tournus (71)
Mai (1sem) – Le Grand Ménage - Tour d'Aigues (84)
Juillet (2sem) - Vélo Théâtre – Ateliers média - Apt (84)
Oct (2sem) – Vélo Théâtre - Apt (84)
Nov (1sem) – en cours de recherche

Résidences de création

2026

Janvier (2sem) - Rudeboy crew - Mont Lozère (48)
Février (2 sem) – en recherche
Mars (1sem) – en recherche
Avril (1sem) Le Grand Ménage - Tour d'Aigues (84)

Planning de diffusion (confirmé)

Avril 26 - Festival Le Grand Ménage de Printemps (84) -
Mai 26 - Festival Oh ! ma parole - Marseille (13)
Septembre 26 - Festival Regards sur rue - La Seyne sur mer (83)

SOUTIENS ET CO-PRODUCTIONS

Acquis : Le Vélo théâtre, le Pôle arts en circulation, le Grand ménage,
le RudeboyCrew, Karwan
En cours / à solliciter : Fruitière Numérique, le réseau Traverses, le
Mlieu

CABALE a été l'un des 2 finalistes pour la sélection des "projets tout terrain"
soutenus par le Fond de co-production Mutualisé Traverses et, même si finalement
il n'a pas été le lauréat, la création a été présentée par l'équipe du projet devant
l'ensemble des professionnels du réseau le 3 mars 2025.

Institutions et sociétés civiles : DRAC PACA (aide au projet), Région
sud (CBA création), Conseil départemental des Bouches-du-Rhône
(Culture), Ville de Marseille (aide à la création), SACD (Ecrire pour la
rue), SPEDIDAM (Aide à la promotion par l'image)