

PIXOM PRÉSENTE
UNE NOUVELLE CRÉATION

MAISON HANTÉE

LA CITE SANS NOM

BILAN DE PROJET

DU 21 OCTOBRE AU 9 NOVEMBRE 2025

COMPAGNIE
PIXOM





OBJECTIFS

3 000 participant-es
13 jours de représentations

création d'un spectacle **tout public**

toucher la population **locale**

rayonner sur le **territoire**

renforcer l'équipe Pixom

proposer de la **médiation culturelle**

événement à **faible impact écologique**

collecter
les retours des participant-es



RESULTATS

3 580 participant-es
13 jours de représentations

24% du public avait - de 15 ans

75% des participant-es
ont parcouru moins de 25 km

représentations à Rambouillet dans
un lieu de patrimoine

20 intermittents du spectacle
164 bénévoles **40** musiciens

20 ateliers de création
à Cernay-la-Ville et Rambouillet

98% de matériaux de récupération
31.7 tonnes de décors immersifs

300 personnes ont répondu
au questionnaire,
source des statistiques, analyses et
citations de ce dossier

LA DIRECTION ARTISTIQUE

NOTE D'INTENTION

Habiter la Faille

Alors que l'ombre des forces anti-humanistes grandit, que l'obscurantisme et l'impérialisme s'intensifient, le climat continue de se dégrader, installant l'anxiété d'un monde de peur. Dans ce contexte, notre intention artistique est une quête : chercher ce qui fait sens, ce qui nous permet de vivre. Il reste l'humain. Notre intention est de donner de la force, de l'inspiration et de l'envie à notre public. Il s'agit de transformer notre peur en audace.

Le silence est le terreau de la disparition de la compassion et de l'empathie. C'est pour cela que nous parlons ici de compersion, socle de notre aventure collective.

Investir un site industriel de 5000 m², ce n'est pas chercher à dompter la démesure, mais apprendre à l'habiter. Dans ce gigantisme, nous cherchons une poésie brute, capable de faire résonner la nostalgie des lieux délaissés avec les enjeux de notre siècle.

La Cité Sans Nom est un patchwork de réalités distinctes, chacune luttant pour sa survie contre une force silencieuse et dévorante : la Faille. Ce vide, qui se manifeste par des fissures sur les murs et des éclats de réalité, est le fil conducteur de notre errance.

Le Processus de Création

Nous avons choisi de placer le doute au cœur de notre processus. Pour nous, l'expertise n'est pas une collection de certitudes, mais la reconnaissance de ce que nous ne savons pas encore.

Pixom repose sur un système de création par sédimentation. Contrairement à une mise en

scène linéaire, le spectacle se construit par couches successives. Chaque équipe (décors, costumes, écriture, comédiens etc.) alimente le projet étape par étape. Les objets s'accumulent, les récits se superposent et les personnages s'épaississent au fil des interventions. Ce processus de massification créative place chaque membre de la troupe au service d'une œuvre globale et organique.

Nous explorons le sacré par la métaphore, tout en étant au service de la désacralisation qu'offre le spectacle vivant. Nous ne cherchons pas le «réalisme», mais la vérité de l'instant. Le public n'est pas un simple spectateur, il est invité à être «au travail», acteur de sa propre perception.

L'Édifice Narratif :

Un Voyage vers l'Humain Profond

L'intention ultime de ce cheminement initiatique est de s'interroger sur l'identité humaine. En mélangeant les genres — du drag au lyrique, du punk au philosophique — nous célébrons la compersion et la singularité. *La Cité sans Nom* propose un théâtre vivant, explorant nos failles, nos doutes et nos illusions, jusqu'à la mort de l'égo. Chaque étape est une strate de conscience supplémentaire, où le spectateur est invité à dépouiller ses certitudes pour atteindre l'essentiel.

1. L'Éveil : Les Pirates

Tout commence par le tumulte. Les Pirates incarnent le jaillissement des émotions primordiales : la peur que l'on dompte, le courage que l'on puise dans l'ivresse et la curiosité comme premier moteur de la résistance. C'est le réveil nécessaire avant la traversée.

2. L'Ancre : In / Mère / Nova

Nous plongeons ensuite dans le terreau de la réalité : la famille ouvrière et l'histoire du lieu. Ici, on traite de la transmission et de l'héritage au sein de l'usine, véritable fabrique du temps. Entre utopie, culture et conte, c'est le passage délicat d'une époque à une autre, là où l'on apprend à ne pas oublier d'où l'on vient.

3. La Fracture :

Nova / CheckPoint / Immortels

Le propos se confronte aux déchirures du monde contemporain. À travers le CheckPoint, nous explorons l'immigration, les frontières et l'injustice systémique. C'est le miroir de nos tragédies globales — de la radicalité du mouvement MAGA au génocide du peuple palestinien — où l'individualité tente de survivre à l'oppression des structures.

4. La Transcendance :

Immortels / Bayou / Ambrosia

Le voyage s'achève sur les hauteurs, là où s'exercent les trois pouvoirs : le Savoir, la Spiritualité et le Capitalisme. Mais derrière l'illusion du pouvoir et de l'immortalité qu'ils représentent, se cache la véritable fin du cheminement. C'est ici que s'opère le retour vers l'humain profond et la mort de l'égo. En quittant l'illusion de la domination, on accède enfin à la compersion : la joie pure d'exister par et pour l'autre.

Dans *la Cité sans Nom*, les histoires ne se juxtaposent pas ; elles s'imbriquent et dépendent les unes des autres pour former un tout indivisible. Ce parcours est une ascension par strates, de la survie à la transcendance.



LA CRÉATION

Une organisation au service du spectacle

Face à l'ampleur exceptionnelle de notre projet cette année, la compagnie a franchi une étape clé de son développement. Pour aborder ce «long périple» avec sérénité, nous avons fait le choix stratégique de renforcer nos effectifs et de structurer notre méthode de travail autour d'une vision claire.

La Direction Artistique et la Direction de Production ont été portées par une seule et même personne. Cette centralisation des deux fonctions a permis de garantir une cohérence totale entre l'ambition créative et les réalités opérationnelles, assurant que chaque choix logistique reste au service de l'œuvre. Pour fluidifier l'aspect humain de cette machine complexe, une Coordinatrice des bénévoles a rejoint l'encadrement.

Sous cette impulsion, nous avons instauré une organisation en Pôles, Équipes et Sous-équipes, où se côtoient professionnels et bénévoles :

- **Pôle Création** : Équipes Écriture, Comédiens, Musique, Arts Numériques, Décors (Construction, Habillage, Ateliers), Costumes, Accessoires & Maquillage
- **Pôle Technique** : Équipes Son, Lumière, Rigging, Transport & Stockage
- **Pôle Opérationnel** : Équipes Production, Relations Publiques, Communication, Catering, Documentation & Merchandising
- **Pôle Accueil** : Équipes Billetterie, Parking, Déambulation, Sécurité & Bar / Restauration

L'ÉCRITURE

1- Écriture collective et vision d'ensemble

Face à ce projet colossal et à l'immensité des espaces à Smart City, il était nécessaire d'arriver à créer un univers et une histoire cohérente. Pour cette Maison Hantée, nous avons consolidé l'équipe écriture grâce à une

toute nouvelle organisation générale avec les différents pôles et un effectif bien défini dédié à l'écriture du spectacle, une façon de travailler mieux structurée mais surtout une connexion constante avec les autres pôles, l'idée étant de favoriser l'avancée simultanée des différentes étapes de création (décor / écriture).

Un grand tableau blanc mural a été utilisé, où chaque élément de l'histoire et de l'univers était noté au fur et à mesure de l'avancement du projet, servant ainsi de cartographie et de « banque à idées » à laquelle les différentes équipes (décors, écriture, bénévoles...) pouvaient se référer afin de naviguer clairement au cœur d'une narration complexe, tout au long du projet, favorisant ainsi de nombreux échanges constructifs et une vision d'ensemble plus claire.



Une déambulation continue au sein des espaces de Smart City en parallèle de l'avancée des décors a permis d'avoir une trajectoire narrative commune, nourrissant constamment l'imagination et un appui sans cesse renouvelé des un-es envers les autres.

2- Genèse du projet : la Cité sans Nom

Aux prémices du processus de création, nous sommes partis d'un fait ayant eu lieu en début d'année 2025 aux États-Unis : la suppression et l'interdiction de nombreux termes par Donald Trump et son administration.



En effet, de nombreux mots de documents officiels, manuels scolaires ou de rapports scientifiques ont été retirés de leurs supports d'origine, occultant ainsi des ethnies, des sexes, des genres, des orientations sexuelles et l'histoire du pays elle-même par « nettoyage idéologique ».

En réaction à la violence de ces interdictions, nous en sommes venu-es à réfléchir à cette problématique : « Qui sommes-nous lorsque les mots disparaissent, qu'en est-il de notre identité lorsque les termes regroupant ce que nous croyions être, notre ancrage, n'existent plus ? ».

Ce questionnement nous a peu à peu orientés vers le sujet des apatrides, ces personnes sans nationalité, n'appartenant à aucun État et, de ce fait, n'ayant pas de point d'ancrage. Ainsi, l'idée est venue de créer un monde qui serait le refuge des apatrides, des histoires de celles et ceux qui disparaissent, qu'on oublie volontairement. Un lieu regroupant différents mondes mais n'ayant pas lui-même d'appellation, en d'autres termes une Cité sans Nom.

3- Un élément central : la Faille

Un élément particulièrement important dans cet univers, au point d'en devenir un personnage à part entière : la Faille. Librement inspirée par le « Néant » du film L'Histoire sans Fin. La Faille de *la Cité sans Nom* et le Néant du film sont semblables en ces points: une entité dévorant

tout sur son passage.

Dans l'Histoire sans Fin, le concept de Faille symbolise la dépression infantile par le biais de la fin de l'innocence et la perte des rêves, de l'imagination, de l'espoir, notre Faille reprend cette fonction d'élément perturbateur en faisant peu à peu disparaître les mots, les êtres, des mondes tout entiers, amenant ainsi l'effacement de toute identité, des connexions entre les êtres vivants, la suppression de ceux dits « non conformes » ou « obsolètes » et l'uniformisation au sein d'une société s'effondrant peu à peu et toujours plus portée par la production à outrance et régie par une poignée de la population faisant fi des réalités.

La réflexion autour de ce concept nous a aussi amené à considérer la Faille comme un élément avec des fonctions multiples, servant à amener la notion de la disparition dès le début du spectacle, elle est aussi vue comme un agent de l'équilibre si on lui accorde une place définie (chez Nova) ou encore un moyen d'accéder à une transcendance spirituelle (le Bayou), cela nous a permis de créer un élément neutre de tout jugement (la Faille en elle-même n'est ni une bonne chose ni une mauvaise) elle se fait le reflet de ce que l'on projette sur elle et de son utilisation. Cela nous a semblé être une approche plus contemporaine et moins manichéenne de nos propres peurs et projections. Tout en nous



redonnant une marge de manœuvre plutôt que de subir une composante inconnue issue d'une autre dimension.

Cet élément nous a aussi servi à faire naître une urgence dans cet univers, les participant-es étant amené-es à déambuler dans cette cité au moment même où la Faille est sur le point de dévorer l'entièreté de cette réalité, les menaçant eux-mêmes de disparition.

Cette Faille étant plus symbolique dans notre monde et provoquée par des mécanismes divers, il était important qu'elle prenne différentes formes au sein même de l'univers du spectacle, pouvant passer d'un élément très visuel en tant que véritable trou noir ou « Void » chez les pirates, celle-ci devient plus métaphorique au Checkpoint par exemple. En ce lieu, sorte de douane régie par un être aux personnalités multiples, l'identité de chacun-e est sacrifiée et disparaît pour rentrer dans le moule de cette société dystopique.

4- Inspirations néo-orléanaises

Dès les premiers échanges autour de *la Cité sans Nom*, l'une des inspirations majeures pour cet univers fut la ville de la Nouvelle-Orléans, un lieu connu pour son folklore très riche, un esthétisme assez marqué et sa grande diversité ethnique et culturelle, faisant ainsi particulièrement sens au sein des problématiques que nous souhaitons privilégier en abordant l'identité et l'humain en tant que tel.

Cependant, afin d'éviter tout risque d'appropriation culturelle, nous avons évité d'appuyer ouvertement les références à cette ville. Des éléments venant directement de cette inspiration sont tout de même restés inscrits au sein de notre narration.

Faisant partie intégrante de l'histoire de la Nouvelle-Orléans, notamment avec Jean Lafitte, un acteur majeur de la guerre d'indépendance, les pirates ont ainsi fait leur apparition au sein de *la Cité sans Nom*, devenant des personnages chamarrés voguant sur le néant et incarnant les rêves d'aventure, l'imagination, le rejet des peurs.



Extrait du film *L'Histoire sans Fin*

L'espace nommé le Bayou tire son nom directement des marais présents dans le Mississippi et, originellement, cette scène devait être dédiée au vaudou, très présent au sein de la Nouvelle-Orléans. Étant un spiritisme très ancré à la fois dans la culture d'Afrique de l'Ouest et d'Haïti, nous avons préféré nous en éloigner tout en gardant un côté spirituel pour cette étape dans la narration à travers deux personnages, Timothy Leary et la Babydoll, ayant pour thématique la mort de l'ego à travers un jeu improbable et chaotique.

Le personnage de Babydoll fait référence à une tradition centenaire de la Nouvelle-Orléans, les Babydolls, où des femmes de différentes ethnies arborent des habits de poupées grande nature dans un mouvement de lutte pour les droits des minorités.

Dernier espace et lieu festif par excellence, l'Ambrosia District rappelle lui aussi l'atmosphère de la ville américaine de par son ambiance très mouvementée et son esthétisme. Un lieu gouverné par des vampires, renvoyant eux aussi directement aux légendes néo-orléanaises ; par ailleurs, l'envie d'établir les bases de l'univers de *la Cité sans Nom* sur une ville à part entière a aussi amené progressivement l'idée des districts: sortes de poches narratives interconnectées via la déambulation mais avec des esthétiques et des univers variés, à la manière de différents quartiers de grandes villes.

5- Références et inspirations du récit

Au-delà des inspirations liées à la Nouvelle-

Orléans, et des bases de construction narratives formant peu à peu un 'Lore', c'est à dire l'ensemble des éléments constituant l'univers (histoire, folklore, personnages, esthétique...) qui servent d'ancrage au récit et de véritable encyclopédie pour le spectacle, de nombreuses références se sont entremêlées au sein du récit. Ces dernières sont liées à la pop culture, à la mythologie grecque ou bien au patrimoine historique de la ville de Rambouillet au sein de SmartCity Campus, étendant ainsi la portée du récit et servant continuellement les thèmes et enjeux du spectacle tout en enrichissant le lore.

Voici quelques exemples:

Au sein même de *la Cité sans Nom* se côtoient notamment des références à Alien dans le monde des Prolomorphes, créatures ouvrières installées dans les fondements de la cité. Le personnage et la salle de la Mère Prolomorphe (aussi appelée la Doyenne) sont inspirés de la reine des Aliens et l'univers de H.R. Giger. La symbolique maternelle de cet être en fin de vie dont le coeur bat faiblement et dont les oeufs sont désormais vides, déchirée entre le passé et l'avenir du monde qu'elle a connu et un contraste avec la froideur presque monstrueuse d'une créature connectée à la totalité du lieu dont elle doit coûte que coûte assurer la productivité.

On y trouve également des références à l'ambrosie, la substance divine qui procure l'immortalité aux dieux et déesses dans la mythologie grecque, au travers de l'évocation d'un monde nommé le district des Hespérides, ayant victime de l'appétit vénil du peuple



Dessin par H.R. Giger

d'Ambrosia, puissant et colonisateur, avide de ses richesses, qui nous renvoie à nos propres réalités historiques.

L'Histoire n'est d'ailleurs pas en reste au sein de cette Cité puisque le district des Prolomorphes, fait directement référence au passé de SmartCity Campus, où travaillaient autrefois plus de 3000 ouvrières au sein de l'une des usines majeures de la Radiotechnique, où étaient produits des autoradios, des télévisions, des ordinateurs et autres Minitels... Une façon pour Pixom de mettre en valeur ce patrimoine industriel peu à peu oublié de la ville de Rambouillet. Les inspirations et autres références au sein de ce spectacle sont donc très variées et parcourent de multiples domaines afin de donner toujours plus de consistance au récit délivré.

6- Architecture de l'univers et axes de réflexion

Afin d'avoir une vision claire de l'univers de *la Cité sans Nom*, nous avons dû réfléchir à la géographie de cette cité et son organisation. Il a donc fallu cartographier cette dernière, prenant comme référence la Nouvelle-Orléans, où les différentes populations sont organisées par quartiers aussi appelés districts.

Après de longues conversations, *la Cité sans Nom* est devenue une ville divisée en 6 districts indépendants, eux-mêmes divisés en 2 strates bien distinctes. Tout d'abord « Ceux du Haut », regroupant les Immortels, le Bayou, Ambrosia ainsi que l'ancien district des Hespérides. Ces mondes jouissent de privilèges importants, ne manquent de rien et peuvent ainsi se permettre de privilégier l'accès à la spiritualité ou au savoir, le tout nappé d'une opulence de ressources au sein d'une couche supérieure aux ressorts capitalistes assumés. Ce n'est qu'une fois qu'on dépasse les trois forces du pouvoir : le savoir, la spiritualité et le capitalisme, que l'on accède à l'humain non plus dans ses illusions mais dans sa profondeur.

Cette couche supérieure puise allègrement ses ressources dans les districts de « Ceux d'en Bas », qui rassemblent des êtres considérés comme de moindre importance et autres rebuts de cette

société, bien que participant activement à son fonctionnement. Dans ce secteur de la Cité, après avoir traversé les districts des Pirates et des Prolomorphes, le sas du Checkpoint matérialise une sorte de douane contrôlant l'accès au 'Grand Haut'. Le tout supervisé d'une main de fer par deux vampires, infime partie de la population totalement hors-normes, qui s'amuse ouvertement avec cette collection de mondes, ce véritable « zoo géant ».



Cette construction nous a permis d'aborder de multiples thèmes grâce à la proximité de différents univers évocateurs et riches en potentiel narratif. Les pirates par exemple pouvaient jouer sur le registre de l'enfance et la perte d'innocence comme de la nostalgie des aventures ou des voyages. Impliquant de fait une scène et une écriture plutôt rythmées et dynamiques empreintes d'une touche de naïveté.

A contrario le district suivant, celui des Prolomorphes, abordait des sujets plus lourds tel que l'héritage, la famille, la surproduction ou la déshumanisation liée au travail. Il était important pour nous de ne pas exposer ces sujets de manière frontale et didactique dans l'écriture mais plutôt de les évoquer et les développer à travers la narration et les liens entre les personnages.

La conception de chacun des districts a ainsi suivi des processus de création uniques en fonction des thèmes abordés, jouant à la fois sur les rythmes, les registres d'écriture et les différents types d'arts présents dans le spectacle. Un peu comme si chaque univers avait son scénario écrit sur mesure tout en participant à la trame générale. C'est une méthode à la fois riche et exigeante, qui permet d'ajouter une dynamique singulière au spectacle sans pour autant se cantonner aux classiques unités de temps, lieu et action.

7- Implication du public et dispositifs participatifs

Afin de pouvoir mieux connecter les participant-es à l'histoire de *la Cité sans Nom* et amener à une réflexion sur les différents thèmes abordés au cours de leur déambulation, il était nécessaire de ne pas simplement penser l'écriture en termes d'histoire, mais aussi d'investissement du public afin de le faire devenir acteur de ce qu'il se passe autour de lui. Ainsi, au-delà de l'immersion amenée par les décors et les interactions avec les personnages, des mécanismes d'objectifs ont été mis en place.

En effet, dès l'arrivée dans le deuxième district, celui des Prolomorphes, les participant-es étaient investis d'une mission par le personnage de la fille Prolomorphe: « amener une dose de temps à la Mère qui en manque cruellement ». Ce temps devenu une ressource primordiale, sous forme de grains de sable, fabriquée en quantité toujours plus conséquente sous forme de grains de sable par ceux d'en bas à l'intention des districts supérieurs, au détriment des besoins réels et surtout de la capacité de production.

Mais la mère Prolomorphe refuse ce don, ainsi le public était investi d'un nouvel objectif, face au blocage de la production le public se retrouve alors investi d'une nouvelle mission : acheminer cette fameuse ressource dans les districts supérieurs jusqu'à Ambrosia.

Une fois sur place, le public s'aperçoit que le peuple d'Ambrosia en possédait bien plus qu'il ne leur en fallait, au point d'en faire une plage entière. Métaphore de l'absurdité de la surproduction requise par ceux qui ont déjà tout et réclament toujours plus.

L'action de porter le sable était prétexte à voyager au sein de la cité avec un but narratif précis et non uniquement de visiter celle-ci.

De même, dès le tout premier district, celui des Pirates, les participant-es étaient invités à écrire leur peur et leur nom sur un papier qui était jeté dans la Faille afin de les y abandonner pour pouvoir aller au-delà de leurs traumatismes.

Le public avait plus loin dans la déambulation la surprise de retrouver ces messages dans le cimetière du district du Bayou., Sur les écrans faisant office de pierres tombales, des épitaphes éphémères reprenaient les peurs jetées dans la Faille par les spectateurs, associant chaque nom à la phobie exprimée indiquée comme cause du décès.. Une façon de symboliser la mort de l'ego de chacun afin de renaître vers autre chose et de s'émanciper de ce que l'on croit être soi, tout en matérialisant le passage du public au sein de l'univers même de la cité.



LES PERSONNAGES & LES COMÉDIENS

1- Évolution du dispositif narratif et renforcement de l'équipe artistique

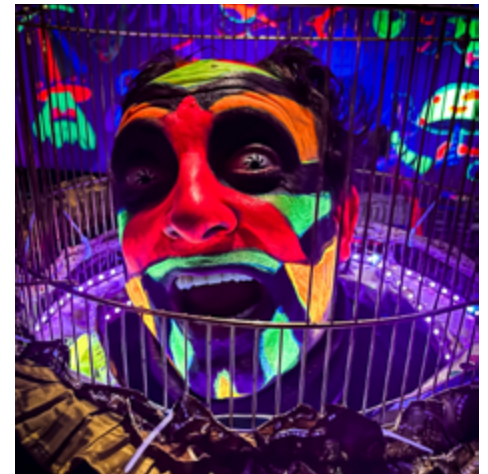
Afin de renouveler quelque peu le traditionnel fonctionnement narratif de la Maison Hantée consistant à créer un espace avec un personnage en son centre, la compagnie a décidé cette année d'essayer d'accentuer les duos et d'intensifier les liens entre les personnages. Pour ce faire, et au vu de l'ampleur de l'espace de jeu, il était important d'avoir un nombre de performeur-euses plus conséquent pour parvenir à nos fins et développer nos idées narratives. *La Cité sans nom* en 2025 a donc accueilli 13 performers contre 8 pour *Dystopl.A.* en 2024

2- Auditions / Création de l'équipe

Comme en 2024, le recrutement de nouveaux profils par auditions a donc été mis en oeuvre afin de renforcer l'équipe. La recherche ne s'est par ailleurs pas limitée aux comédien-nes mais à d'autres domaines (danse, cascade, cirque,...) afin de pouvoir amplifier nos possibilités narratives. Lors de ces entretiens nous avons particulièrement insisté sur la transparence des détails du projet et de son déroulé afin de recruter des artistes en pleine conscience des enjeux, des comédien-nes ayant déjà travaillé avec la compagnie étant par ailleurs présents pour faire part de leur expérience.

3- Travail préparatoire et appropriation de l'univers

Pour pouvoir transmettre l'univers et les enjeux de cette nouvelle histoire, il était primordial que les performeur-euses soient habitée-es par ceux-ci et que chacun-e aille dans le même sens. Dans ce but les répétitions ont commencé par plusieurs séances dites « de table » basées sur des échanges autour des personnages, des environnements composant les districts, de l'histoire en général et de ce qui était transmis à travers tout ce qui précède.. En amont de ces discussions un long travail d'écriture avait déjà été mis en place avec les équipes de création afin de pouvoir travailler sur des bases solides (atmosphère globale, messages sous-jacents, esthétiques, prémices des personnages...) tout en laissant une marge de manœuvre aux comédien-nes afin de leur permettre de s'investir dans la création et d'apporter une partie de leur propre univers.



4- Exploration des rôles et construction collective par l'improvisation

En ce sens, mis à part les Immortels dont l'accent a été mis sur la danse limitant ainsi le nombre de candidat-es possible, aucun rôle n'a été distribué à l'avance aux comédien-nés afin de permettre à chacun-e d'explorer les personnages et concrétiser leurs attirances vers ces derniers.

Ceci a aussi permis à la compagnie d'aller au-delà d'éventuels choix préconçus afin d'explorer au maximum les possibles et de se laisser surprendre par les différentes propositions. Ce procédé allait dans le sens d'une construction commune où tout le monde peut apporter sa pierre au grand édifice de ce spectacle.

Cela été le fondement des premières répétitions plateau reposant sur des improvisations pour la plupart des personnages, tout d'abord à plusieurs sur fond musical où chacun-e pouvait se nourrir de la proposition de l'autre en partant de prime abord d'attitudes, laissant parler le rythme, le corps et les réactions instinctives puis en donnant peu à peu la place à la parole dans une recherche de caractéristiques pour les personnages.

5- Méthodologie de travail et structuration du récit

Afin de prolonger ce travail, il était important que chaque comédien-ne puisse être autonome dans la construction de son personnage et de la scène. Ainsi afin de garder une cohérence entre les différents personnages et pour que la narration soit bien ancrée et logique dans cet univers nous avons mis en place des « balises narratives ». Présentes dans les spectacles Pixom depuis *Aequalina*, ces dernières constituent des éléments importants dans le récit que chaque personnage doit faire ressortir afin de faire comprendre le lore et les enjeux et permettre une liberté de jeu sans jamais perdre le fond du propos en gardant une structure solide et fluide entre les différents districts. Nourri-es de ces éléments, chacun-e a ainsi pu travailler



sa scène en autonomie avec, autant que possible, le soutien des autres comédien-nés et surtout la validation de l'équipe création et de la direction artistique. Une méthode efficace mais parfois déstabilisante pour les non habitué-es et qui demande plus ou moins de temps d'adaptation. Ainsi l'écriture d'un texte comme base pour ensuite partir vers un jeu plus libre tout en intégrant les balises peut être parfois plus rassurant pour certain-es selon les sensibilités mais aussi la complexité des personnages incarnés.

6- Choix narratifs et dynamiques entre personnages

Afin de renouveler la proposition narrative et émotionnelle au service d'une histoire complexe nous avons majoritairement mis l'accent cette année sur des scènes et espaces avec plusieurs personnage que ce soit en duo avec les Pirates, les Immortels, le Bayou, les Vampires ou bien en triptique comme avec les Prolomorphes.

Ceci a permis aux performeur-euses de travailler plus en profondeur leur rapport, leurs enjeux mais aussi leur complicité ancrant l'univers de *La Cité sans Nom* dans une réalité plus palpable qu'auparavant à travers les différentes dynamiques mises en place.

De nouvelles expériences ont ainsi pu être abordées par:

- l'exploration du drame, voire de la tragédie avec les Pirates et leur rapport fort en duo semblant indissociable
- d'enjeux familiaux, sociétaux avec les Prolomorphes et une construction évolutive au fil des 3 personnages
- du rapport à l'autre avec les Immortels
- de moments totalement psychédéliques et chaotiques au sein du Bayou
- et d'une tentative d'encadrement narratif avec les vampires dominant ces mondes et étant présents à la fois au prologue et à la conclusion de l'histoire

L'exploration de la narration par personnages multiples s'applique même au seul être isolé au sein de son propre espace, le Checkpoint, où l'être présent est empreint de multiples personnalités interagissant les unes avec les autres et accentuant un propos sur l'identité très présent le long du spectacle. Une exploration donc particulièrement intéressante bien que la multiplicité des protagonistes rende parfois le placement des balises plus complexe et la narration moins claire.

7- Cohésion de l'équipe et travail inter-départements

Pour que ces dynamiques de personnage fonctionnent au sein des espaces il était nécessaire d'avoir une équipe de performeur-euses soudée et en lien avec les autres départements. Ainsi les comédien-nés ont pu se rapprocher des équipes s'occupant des décors et les bénévoles afin d'aider à mettre en place les différents districts mais aussi de s'ancrer plus intensément dans l'univers de ce spectacle tout en nouant des liens humains forts.

Les liens entre comédien-es se sont ainsi mis peu à peu en place malgré quelques imprévus (départ de deux performeur-ses, changements de rôles nécessaires pour deux comédiens, quelques soucis de communication...).

LES COSTUMES ET LES MAQUILLAGES

Le processus de création des costumes de

La Cité Sans Nom incarne la philosophie de Pixom: transformer le rebut en poésie. Loin de la conception traditionnelle, chaque silhouette est le fruit d'un travail de massification créative et de récupération, où le vêtement ne se contente plus d'habiller, mais devient une extension organique du décor.

La Fusion Corps-Décor

Chaque personnage est dessiné et designé à partir des matériaux bruts extraits de son propre district. Cette approche par sédimentation permet une fusion totale entre l'acteur et son environnement : l'individu semble littéralement sécrété par l'architecture de la Cité. Dans cet univers résolument punk, le costume raconte une histoire d'usure, de survie et de transformation.

L'Innovation Technologique: La Lumière Narrative

Pour cette édition, nous avons intégré des LED au cœur même des fibres et des structures textiles.

La Mère Prolomorphe: L'utilisation de radiographies gravées crée une transparence spectrale, révélant une anatomie industrielle et mystique.

La Babydoll: L'intégration de lumière noire (UV) directement dans le costume lui confère une aura surnaturelle, permettant au personnage de générer sa propre source de mystère dans l'obscurité.

Le Maquillage: Fragmenter l'Identité

Le travail de maquillage prolonge cette réflexion sur la déconstruction de l'individu. L'utilisation de facettes miroirs appliquées sur les visages vient fragmenter les traits des interprètes. Le miroir fragmente l'identité. Sur un visage, il reflète le public et le décor, brisant littéralement le « quatrième mur » physique.

Impact : Cela lie l'esthétique Punk (brisure, récupération) au thème de la disparition de l'égo. Le personnage n'a plus de visage propre, il n'est que le reflet de la Cité.

LES PERSONNAGES

DISTRICT DES PIRATES

Rome : Toute aussi pleine de vie que chaotique, cette pirate intrépide a été recueillie par le Captain Moumoute, qu'elle considère comme sa mère. Elle n'attend qu'une chose : célébrer la fin du monde avec les nouvelles-venues et partager le Kétamix, une boisson dont elle seule a le secret. Capable d'aider chacun-e à aller au-delà de ses peurs grâce à son breuvage et la Faille, elle ne redoute qu'une chose : perdre à jamais la personne avec qui elle partage ses aventures.

Captain Moumoute : Aventurière au grand cœur, conteuse hors pair et toujours prête à découvrir de nouvelles choses, le Captain Moumoute est désespérément attirée par la Faille, l'une des rares destinations qu'elle n'a pas encore explorées. Son seul obstacle reste émotionnel : la peur de laisser Rome seule et malheureuse derrière elle si elle décidait de franchir ce seuil définitif.

DISTRICT DES PROLOMOPHES

In : Sœur jumelle de Nova, cette ouvrière passionnée est la dernière Proломorphe de sa génération suite à la disparition de ses consœurs, peu à peu emportées par la Faille. Se sentant investie d'une mission, elle veut continuer la production de temps coûte que coûte, transmettre son savoir et tenter de sauver sa mère d'une mort annoncée par l'épuisement industriel.

La Centrale (mère Proломorphe) : Véritable cœur de *la Cité sans Nom*, cette Doyenne au cynisme assumé est connectée à tous les districts. S'éteignant peu à peu à cause du rythme de la surproduction de temps, cette mère pondueuse a vu presque tous ses œufs être corrompus. Tirillée entre ses deux derniers enfants incarnant la tradition (In) et la modernité (Nova), elle lutte pour continuer à produire encore et encore.

Nova : Jumeau de In, Nova est une Proломorphe 2.0 robotisée dotée d'une IA capable d'apprendre constamment. Censé augmenter le rendement vers les districts supérieurs, d'autres desseins l'animent. Rêvant d'une cité équilibrée et voyant la Faille comme cohérente dans ce grand tout, iel se sert des cartons de temps pour matérialiser son imagination, coincé entre sa fonction première et ses rêves.

DISTRICT DU CHECKPOINT

Judith/Red/Migra/Ice : Personnage aux identités multiples, cet être singulier est une véritable

douane entre les districts du bas et le 'Grand Haut'. A la fois autorité froide, bureaucrate absurde, juge arbitraire et victime des mécanismes fascisants qui la dépassent, ce protagoniste est un véritable filtre broyant les identités de celles et ceux voulant intégrer les strates supérieures.

DISTRICT DES IMMORTELS

Edgar : Être au savoir infini possédant les derniers mots de la Cité au sein d'une bibliothèque gigantesque. Éternellement associé à l'être qu'il aime, il cherche sans cesse un moyen de connecter aux autres à travers les mots et la quête de la compersion : ce sentiment de satisfaction éprouvé lorsqu'une autre personne exprime de la joie.

Eidolon : Partenaire d'Edgar dans l'éternité, Eidolon tente de briser les obstacles liés aux problèmes de communication. À travers le mouvement, il cherche à aller au-delà du masque porté par chacun-e et tente de bâtir un pont vers autrui pour se retrouver soi-même.

DISTRICT DU BAYOU

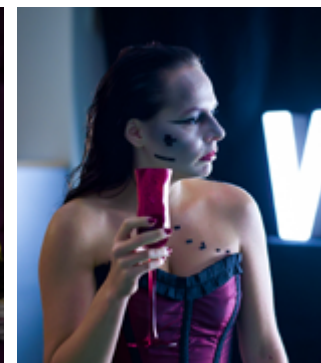
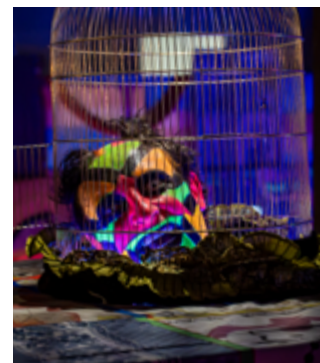
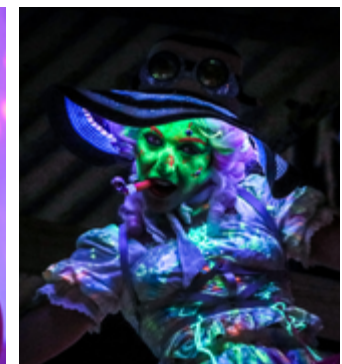
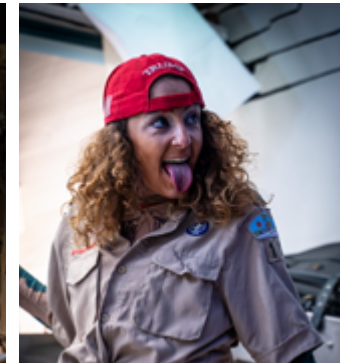
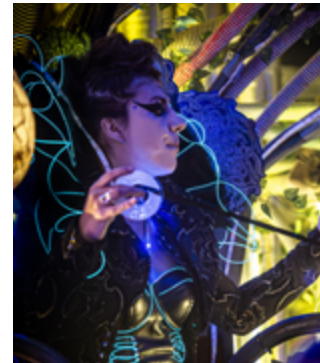
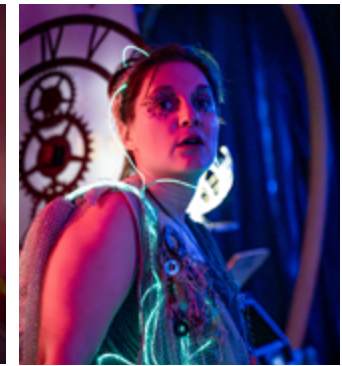
Babydoll : Personnage joueur et provocateur, cette étrange morte-vivante mêle apparence enfantine et lucidité mordante. Par le jeu et le chaos, elle pousse chacun à lâcher le contrôle et à accepter la mort de l'ego. Très protectrice de Timothy, elle voit la Faille comme un tout permettant d'aller au-delà des illusions de la réalité.

Timothy Leary : Vestige du véritable gourou dont le corps a été séparé de sa tête, ce personnage décalé guide les êtres vers la mort de l'ego et l'unité dans la Faille. Illuminé, il partage avec Babydoll un attrait pour le chaos et la quête de clarté au-delà des apparences.

DISTRICT AMBROSIA

Marcella : Incarnation du pouvoir élégante et cupide, elle règne sur la Cité comme sur un zoo humain. Adeptes du contrôle, elle joue continuellement avec les vivants pour tenter de les comprendre. Condamnée à l'éternité, elle doit gérer un mari plus chaotique et fêlard dont elle a parfois la charge.

Rébius : Époux Vampire de Marcella, il jouit du moment présent avec une ferveur rock'n roll. Pour lui, la vie est une fête permanente. D'un appétit insatiable, il aime observer les êtres vivants avant de s'en délecter, se perdant parfois dans son envie de célébration.



LES DÉCORS

Décor et Narration

La manière dont est envisagé le décor dans les spectacles de Pixom est assez singulière. Cela vient du fait de la contrainte de l'immersion mais également de la volonté de ne pas "illustrer" la scène mais bien d'y ajouter un propos en sous-texte, une narration parallèle et complémentaire.

Sont privilégiés les croisements d'esthétiques, souvent improbables dans la réalité mais convoquant un imaginaire qui pourtant lui fait écho de manière poétique et non frontale. Ainsi l'espace Pirates a été augmenté d'une esthétique disco-drag amenant un éclairage nouveau sur ces deux univers et permettant une exploration jouissive de nouvelles possibilités esthétiques. Cette volonté de mélange s'illustre aussi dans la salle du Bayou, salle qui emprunte aux éléments de cimetières et de rituels de mémoire avec des autels ornés de bougies, mais aussi à l'aspect dystopique d'une mémoire virtuelle, les pierres tombales étant remplacées par des écrans, le tout dans un rythme festif et psychédélique. Également dans la partie des Ouvrières, avec notamment le jardin ouvrier qui propose un croisement d'esthétiques entre le jardinage de permaculture et l'aspect électrique de production d'énergie et sa gestion informatique en faisant littéralement pousser des câbles et entretenir des cartes-mères en jardinières et autres composants technologiques. Cette démarche se décline à de nombreux endroits du décor, et est une pierre angulaire de l'esthétique voulue et portée par la compagnie.

L'enjeu principal est de s'inspirer du réel sans nullement le reproduire, d'inviter le public à explorer son imaginaire en laissant volontai-

rement des incohérences réalistes au profit d'une cohérence poétique et métaphorique qui souligne et porte la narration sans pour autant l'illustrer ou la définir.

Les espaces de transition sont un bon exemple de ce procédé : ainsi le public pouvait découvrir après un passage au checkpoint ou les mots censés représenter l'administration étaient justement absents un couloir transitionnel fait de pages de livres. Visuellement le public traverse un surplus de mots, dans un espace plus abstrait qui évoque le concept même du langage et de la richesse qu'il apporte.

De même la sortie de la salle des Immortels se faisait visuellement par des fils de laine rouge (le chemin à suivre) devenant une ligne de lumière qui traverse un espace boisé féérique se terminant par un squelette géant. Le rapport de transition entre le monde ethnocentré et celui de la nature se faisait également ressentir par un changement olfactif (senteur de chlorophylle) pour terminer sur une métamorphose indiquant la surconsommation : un squelette uniquement composé de déchets plastiques. Ainsi le passage des immortels au rapport mortel de notre environnement devient tangible et spatial, il devient littéralement une traversée métaphorique (le public devait traverser cet espace pour accéder à la salle suivante) tout en s'appuyant sur une critique de la surconsommation sans pour autant la montrer de manière culpabilisante.

Ces choix esthétiques n'ont pas forcément vocation à être expliqués mais surtout vécus et ressentis, c'est la part immersive plutôt que la part didactique qui est mise en avant, le rapport à l'art, à l'environnement du spectacle et

donc à son décor sont avant tout sensoriels et ces sensations sont tout autant porteuses de sens que d'autres formes de narration plus illustratives du propos.

Le lieu et sa mémoire comme source d'inspiration

L'histoire du lieu SmartCity Campus a joué un grand rôle dans la confection du décor.

Dès les débuts de la création une volonté commune s'est dégagée : celle de mettre à l'honneur ce patrimoine industriel local et l'histoire des personnes qui y ont travaillé.

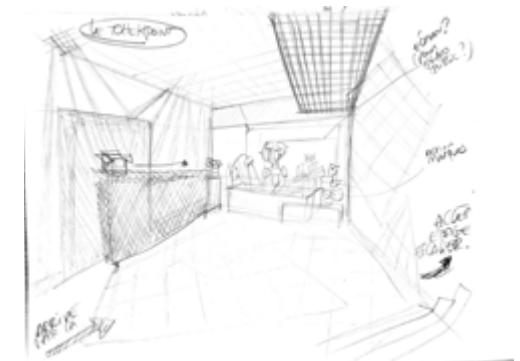
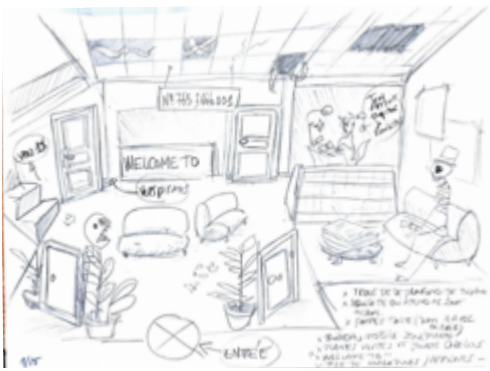
Le parti pris esthétique a été de suggérer cette mémoire et de la rendre inventive et créative plutôt que de l'illustrer figée dans le passé.

Ainsi le choix des matériaux devait donc répondre à une logique de mémoire mais également à une projection vers un nouvel élan imaginaire au service de la narration. Les recherches sur le quotidien de l'usine ont permis de dégager des éléments narratifs essentiels tels que l'aspect familial, la productivité et la cadence, la complexité de la maintenance des machines, la convivialité, mais également la fierté du travail bien fait.

Ces éléments ont été envisagés comme source d'inspiration plutôt que comme reliques à exposer. L'idée était de faire ressentir ces aspects au travers de la narration qu'offre le décor en s'autorisant quelques libertés au profit de l'expérience vécue par le public. Ce rapport à la mémoire via l'expérience physique est encore peu exploité (le musée juif de Berlin en est un très bon exemple, ou encore les arbres plantés pour suggérer le volume de l'abbaye de Port-Royal-des-Champs) et pourtant tellement poétique et pertinent.







Quelques exemples de ce procédé : l'espace de vie des ouvrières était l'endroit où le décor le plus chargé en objet et pourtant vide de toute présence humaine. Seuls les indices de leur absence suggéraient les personnes : des voix d'ouvrières de l'époque étaient diffusées via des autoradios, des vêtements de travail nombreux exposés dans les vestiaires, des grandes tables à manger encore dressées, un dortoir commun aux lits bien faits mais pourtant vides, une atmosphère olfactive dense liée à la présence de vieux outils et de graisses mécaniques. Le point final de cet espace exposait des documents d'époque authentiques, (photos et plans d'archives, visages, objets produits etc...). Une déambulation lente et labyrinthique dans une pénombre qui forçait à marcher doucement évoquant la procession, l'hommage. Toutes ces réflexions et partis pris esthétiques ont participé à faire ressentir l'absence et son importance à travers la mémoire du lieu. Une mémoire explorée, sensorielle et non informative.

La machine à déconstruire le temps, était dans le spectacle le centre mécanique de l'usine. Ainsi le choix fait de mettre une radio au centre de ce processus de déconstruction temporelle et d'en faire visuellement le filtre du passage d'un état du temps à un autre, métaphore de ce qu'a vécu ce lieu, a participé de manière très intentionnelle du procédé de "mémoire créative" voulu pour cet hommage patrimonial.

Enfin il était important pour nous que les objets exposés soient porteurs d'histoires individuelles.

La plupart issus de dons d'habitants du territoire, il ont été soigneusement agencés dans le décor afin de rendre palpable ce rapport à la mémoire collective via une mémoire individuelle. Certains objets transpirent leur vécu : une paire de lunettes usées, un journal froissé, un outil usé par la main de celui qui l'a manié, une couverture encore imprégnée d'une odeur de lessive, une vieille pipe à tabac avec des traces d'usage. Tant de petits trésors sensoriels et de détails qui permettent au spectateur attentif de sentir ces présences invisibles tout autour de lui et de convoquer son rapport sensible à la mémoire.

Des partis pris esthétiques

Dans tous les projets Pixom et particulièrement celui-ci, chaque espace de jeu transpire une identité visuelle qui lui est propre. Cela repose en partie sur des systèmes de tensions esthétiques radicales et affirmées, des choix de matières ou de couleurs ainsi qu'un rapport à la spatialisation. Voici quelques exemples des procédés de créations qui ont inspirés les identités visuelles des espaces de *la Cité Sans Nom*.

La tension figuratif/abstrait

C'est une grande querelle artistique depuis toujours, on a tendance à diviser les représentations en deux catégories bien distinctes : représentation figurative et représentation abstraite.

La salle des Immortels par exemple s'enrichissait narrativement et visuellement du rapport qu'entretiennent ces deux catégories.

Au plafond et en fond de salle, des blocs abstraits, en polystyrène rouge ou bien en métal disposés autour d'un bac rectangulaire rempli d'eau apportaient un aspect intemporel et monumental plutôt dirigé vers les hauteurs de la salle qui tranchait visuellement avec la représentation d'une statue de nymphe et une bibliothèque très chargée qui ramenaient le regard au sol avec un rapport au temps figé moins conceptuel et plus concret.

L'identité par la matière

Une réflexion sur la matière disponible sur le lieu a amené à construire l'identité visuelle de l'espace de Nova autour du carton, matériau léger et facilement modulable, afin de créer un univers d'habitations. Quant à Ambrosia et son identité visuelle, elle s'est beaucoup nourrie de plastique en morceaux, matériau que nous avons à profusion afin d'explorer les différentes possibilités esthétiques qu'offrait cette matière (déchet, algue, ornement, blocs de construction etc.), d'autres exemples sont l'identité visuelle du Bayou liée à l'utilisation du tissu pour recouvrir les murs, les tuyaux pour la Doyenne, la végétation pour le couloir du Bayou ou encore le couloir de pages de livres...

L'impact de la couleur

L'exemple le plus concret est la salle des Immortels entièrement repeinte en rouge et contenant différentes nuances de cette couleur (tissus, bloc de peinture, costumes etc...). La salle de la Doyenne quant à elle avait une dominance de gris-vert.

La couleur fait sens narrativement, par exemple le choix de donner au checkpoint une dominance de blanc, reflétait cette volonté d'un espace aseptisé, lisse, qui est refractaire à une identité colorée. Beaucoup de pages blanches ont servi d'accessoires de décoration, ceci afin de souligner le filtre de la normalisation appliqué aux identités censées transiter par cet espace et de donner un aspect impersonnel à la scène. Ici l'onirisme des petites lumières éparses venant souligner certains détails laisse place à l'omniprésence du blanc et son aspect cru plus frontal.

La spatialisation

Certains espaces ont une identité propre souvent liée à leur agencement spatial. Un des exemples les plus marquants sur ce projet est l'espace des Pirates. Initialement séparé en 2 salles aux accès distincts, il a fallu construire une passerelle pour les relier et ainsi en faire un seul espace.

La hauteur de plafond de la salle du Bayou a également été décisive dans l'aménagement de cette salle. Le moulin et ses 6 m de haut avec son étage, au centre de la pièce ainsi que les décorations en tissus qui pendaient du plafond à 5 m de haut amenaient cette idée de l'élévation spirituelle, soulignant le propos narratif de la salle. La Doyenne au contraire bénéficiait d'un petit espace, voulu volontairement enveloppant sous un dôme de tuyaux, avec pour objectif de rassembler le public au centre de l'espace, dans l'intimité de son récit.

LES LUMIERES & LA MUSIQUE / BRUITAGES

LES LUMIERES

La lumière LED comme extension de la matière

La lumière et notamment les bandes LED ont pu servir à prolonger la matière réelle. Une des idées mises en œuvre la plus explicitement était le parcours que la lumière réalisait à travers l'espace des Ouvrières, tout le long des murs jusqu'à se confondre visuellement avec certains tuyaux qui composent le décor de la Doyenne, formant ainsi une pulsation lumineuse qui partait du costume de cette dernière. Le chalet du Don du Sang reprenait cette méthode en suggérant que le sang prélevé sur le squelette allait directement alimenter un contenant disposé un peu plus loin. La lumière comme extension de la matière prenait ainsi tout son sens narratif.

La lumière comme identité visuelle des espaces

Certains espaces avaient une identité fortement lumineuse. Les néons présents dans le couloir de pages de livres ont été recouverts de pages, jouant ainsi avec la transparence du papier et apportant à cet espace une teinte ambre propre aux vieux livres. Le cabinet de curiosités du capitaine et sa chambre ont quant à eux bénéficié d'une lumière rose. Le Bayou était éclairé par une multitude de couleurs mobiles (LED + lumières changeantes) ainsi qu'une lumière noire venant révéler une fresque fluo très colorée. Enfin le Void avait sa propre identité visuelle rouge, maculé d'un blanc stroboscopique. Cet effet se retrouvait d'ailleurs dans le 6ème district (derrière les vitres du couloir végétal) suggérant ainsi la présence de la Faille - le Void - à cet endroit de la narration.

La lumière en lien avec la déambulation

Le choix de créer une signalisation de déambulation lumineuse et artistique a contribué à créer l'identité de certains décors. Ainsi la forêt était traversée par un ruban LED qui invitait à la déambulation tout en éclairant la matière végétale. La salle du Bayou avait un parcours lumineux au sol intégré à la scène et au jeu des performers. La distribution de lampes de poche au début de l'espace des Ouvrières permettait au public d'observer les détails des espaces pendant leur déambulation tout en apportant une forme d'autonomie dans l'exploration.

MUSIQUE & BRUITAGES

L'Architecture Sonore : de l'Électro au Design Immersif

Pour *La Cité Sans Nom*, la création musicale franchit une nouvelle étape dans l'histoire de Pixom. Si la genèse du projet s'appuie sur une playlist résolument électro, le travail de composition et de spatialisation a été poussé bien au-delà de la simple diffusion sonore pour devenir une composante architecturale du lieu.

L'Invisibilité au Service de l'Immersion

Le défi majeur de cette édition réside dans un paradoxe : le son doit être omniprésent tout en restant imperceptible. Dans un espace de 5000 m², l'environnement sonore n'est pas un fond musical, mais une atmosphère vivante. Le design musical a été pensé pour envelopper le spectateur, créant une tension constante dont il ne prend conscience que lorsqu'elle disparaît ou se transforme. C'est cette discrétion habitée qui garantit l'immersion totale : le son devient le souffle même de la Cité.

Le Son du Vide : designer la Faille

Quel son fait le vide ? Pour donner corps à la Faille, le design sonore s'éloigne des structures rythmiques pour explorer l'indicible. Pour notre immersion, elle ne se définit pas comme une mélodie ni un battement répété, mais par des mouvements d'ondes acoustiques.

Nous avons travaillé sur des textures fréquentielles variant divers glitches, saturations, filtres, oscillateurs, délais, réverbérations et synthé granulaire, proposant pour cette retranscription de la Faille des sensations oppressantes, d'électricité, de craquements de masse physique.

Ce vide n'est pas silencieux, il est une présence au cœur de cette architecture sonore. Se pose une question métaphysique : quel son fait le vide ?

Le son de la Faille est conçu comme un « vertige sonore » : un mélange de fréquences subsoniques qui font vibrer le corps sans être forcément entendues par l'oreille, créant une sensation physique d'instabilité. Nous avons travaillé sur des textures de bruit blanc étiré, de silences oppressants et de craquements de réalité.

Ce vide est une présence sourde, une respiration inversée qui semble absorber les musiques des districts voisins, signalant au spectateur qu'il quitte le monde connu pour traverser l'abîme.

La Salle Rouge : L'Alchimie de l'Érudition et de la Dissonance

Le design sonore de la Salle Rouge est le résultat d'un processus de recherche itératif, une exploration profonde de la psyché des Immortels. Pour donner corps à ces « Sachants » qui ont

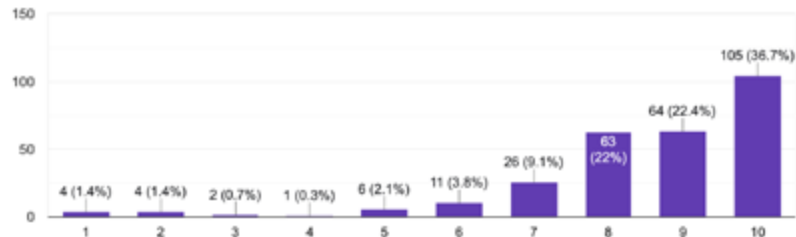
traversé les âges en collectionnant l'intégralité du répertoire humain, nous avons d'abord exploré les structures rassurantes de la chanson française et la rigueur de la musique classique. Mais la perfection de ces formes ne suffisait pas à traduire la fracture intérieure d'une existence sans fin.

La véritable révélation créative est née de la confrontation : l'intégration du 'son de la Faille' a permis d'apporter la texture dissonante indispensible à la base musicale de la salle. Ce n'est plus une simple superposition, mais une fusion architecturale. En infusant les fréquences de la Faille au sein de compositions classiques et de chants ethniques issus des quatre coins du monde, nous avons créé un espace où le savoir devient sensoriel.

Ce processus a consisté à mettre en résonance l'excellence de la culture humaine avec l'instabilité du vide. Par un travail de spatialisation et de contrastes fréquentiels, la musique provoque un éveil de la conscience collective. Dans la Salle Rouge, la dissonance n'est pas une absence d'ordre, mais une dimension supplémentaire : le reflet sonore d'une connaissance immortelle qui, face à l'absolu, trouve sa résonance la plus pure dans l'indicible.

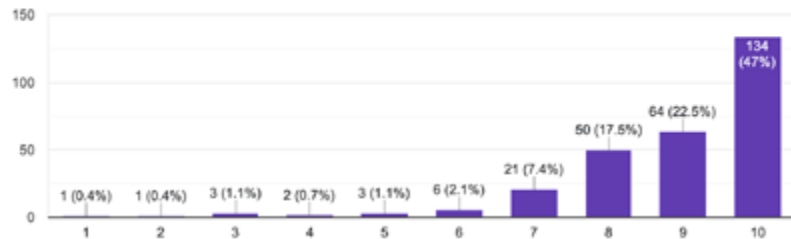
Quel est votre ressenti global sur l'expérience ?

286 réponses



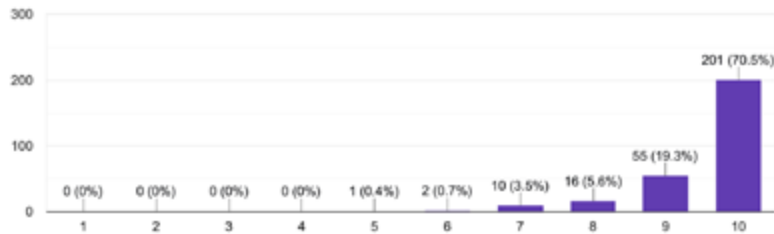
Qu'avez vous pensé de l'aspect artistique de l'expérience (comédien-ne-s) ?

285 réponses



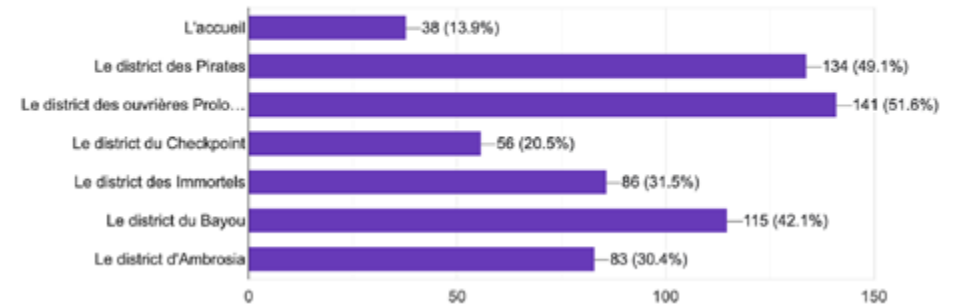
Qu'avez vous pensé de l'aspect artistique de l'expérience (décors & accessoires) ?

285 réponses



Quel espace vous a le plus marqué ?

273 réponses



ANALYSE DES TMOIGNAGES DES PARTICIPANT·ES

Cette analyse synthétise les nombreux retours des spectateurs sur l'expérience immersive proposée. Dans l'ensemble, le public est frappé par la beauté plastique et la puissance émotionnelle du projet, tout en exprimant une certaine perplexité face à la complexité narrative.

L'excellence artistique VS La complexité narrative : Si les décors sont jugés «époustouffants» et les comédiens «exceptionnels», le fil conducteur lui a parfois lui lui divise en a divisé certain-es l'ayant jugé trop cryptique et difficile à suivre là où d'autres ont loué la pertinence du propos et la subtilité de l'écriture.

Le décalage des attentes (Halloween) : Un point de friction important apparaît pour les familles. Certains s'attendaient à un spectacle d'Halloween classique (frissons, monstres) et ont été déstabilisés par la proposition immersive, poétique et engagée mettant de côté la peur afin de mettre en avant les histoires et personnages fantasmagoriques.

La résonance avec le lieu : L'ancrage dans l'histoire industrielle de Rambouillet (la Radiotechnique) s'est avéré très pertinent. Cet hommage à la classe ouvrière et au patrimoine historique de la ville a profondément touché les spectateurs, créant un pont réussi entre mémoire locale et dystopie futuriste.

Une œuvre engagée : Le spectacle est perçu comme une «fable critique» sur la surconsommation, l'IA et la perte de l'humain. Si certains adorent cette profondeur philosophique, d'autres y voient une «histoire trop politisée».

Un triomphe visuel et scénographique : Les retours sont unanimes sur la splendeur des décors et des costumes. Le public a été transporté dans un «univers grandiose» et «époustouffant», qualifiant le travail plastique de «bijou de créativité».

L'excellence de l'interprétation : Le talent des comédien·nes. Qualifiés d'«exceptionnels» et de «totalement investis», iels ont su incarner des personnages complexes avec une justesse qui a «subjugué» les spectateurs.

Une œuvre à haute valeur émotionnelle : Le spectacle réussit le pari de faire passer son public par une palette d'émotions riches, «du rire aux larmes». L'hommage vibrant au passé industriel et à la classe ouvrière de la Radiotechnique a créé un lien émotionnel fort et sincère avec les habitants.

Une profondeur intellectuelle rare : Loin des clichés, l'histoire est saluée pour sa «poésie», son «humanisme» et sa capacité à susciter une «réflexion profonde». Le public a apprécié d'être traité comme un interlocuteur intelligent, capable de s'emparer de sujets d'actualité majeurs.

Une immersion totale : Les spectateurs parlent d'un «moment suspendu», d'une «bulle artistique» et d'un «voyage hors du temps» qui permet une réelle déconnexion du quotidien.

«Votre ressenti / interprétation de l'histoire»

Voici une compilation des réponses des participant·es. Ces citations reflètent la diversité des expériences vécues par les participant·es et mettent en lumière les aspects les plus marquants de l'événement proposé.

L'enchantement total

«Incroyable, magique. Je suis passée du rire aux larmes et j'en suis ressortie avec l'espoir qu'ensemble on peut encore rêver.»

La poésie du récit

«Dystopie poétique. Une excellente interprétation artistique et des décors magnifiques pour une fable sur notre monde.»

La qualité du dialogue

«L'interaction avec les personnages interroge sur des questions existentielles. Une approche très poétique de l'existence.»

La reconnaissance de la qualité

«80% d'excellence ! Une écriture très intéressante et une justesse d'interprétation remarquable.»

L'originalité du concept

«Surprenant, drôle, poétique, varié, osé, engagé. Un parcours atypique et très chouette cette année.»

L'admiration du travail fourni

«Très impressionnée par la créativité dans les décors et par l'écriture ! Un vrai régal de vous suivre.»

L'impact de la mise en scène

«Émerveillement permanent. Toujours aussi incroyable et surprenant dans l'imagination et la créativité des décors.»

L'émotion partagée

«Moment extraordinaire pour moi et mes enfants. Nous avons été subjugués par les décors et l'ambiance.»

L'expérience transformatrice

«Une prise de conscience délicieuse. On en ressort avec l'envie d'agir et de continuer à réfléchir.»

La force du message

«Une réflexion engagée et humaniste sur le futur. Une analyse critique et percutante de la société actuelle qui nous a touchés.»

L'intelligence de l'écriture

«Subtilité d'écriture et justesse d'interprétation. Un texte qui ne laisse pas indifférent et qui bouscule positivement.»

La fidélité du public

«Depuis 2 ans nous avons vu tous vos spectacles et nous ne nous en lassons pas. Vous êtes extraordinaires.»

L'hommage au territoire

«Une histoire de la Radiotechnique très touchante. Un magnifique hommage à la classe ouvrière et aux conditions de travail de ces femmes.»

La beauté plastique

«J'ai été subjuguée par les décors, un vrai bijou de créativité. L'esthétique (costumes, acteurs...) est à couper le souffle.»

Le mot de la fin

«Une quête sur le sens de la vie. Merci pour cet instantané de déconnexion et ce bonheur puissant.»

La virtuosité des acteurs

«Les comédiens sont exceptionnels, habités par leurs personnages. Une performance de grande qualité.»

La résonance personnelle

«L'histoire reflète notre monde moderne avec beaucoup de poésie. J'ai vraiment adoré ce scénario.»

Un propos actuel

«L'interprétation était fantastique et l'histoire, qui semble de prime abord onirique et fantastique, est en fait bien ancrée dans le réel.»

Le voyage sensoriel

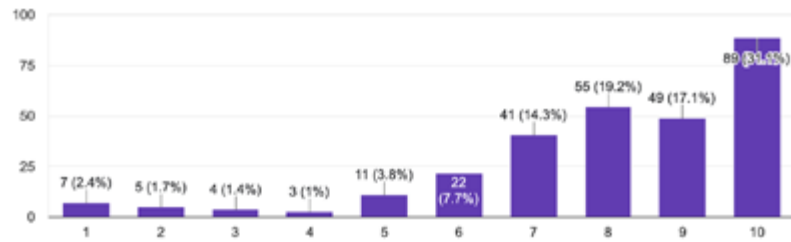
«Voyage au cœur d'une bulle artistique. Des décors extraordinaires qui nous emportent ailleurs.»

Le succès de l'immersion «Une cité sans nom qui laisse sans voix par ses décors et ses jeux... elle reflète l'humanité et ses failles avec brio.»

Un spectacle pour tous·tes: «L'histoire était assez complexe pour maintenir l'attention des adultes et assez fantastique pour intéresser les petits.»

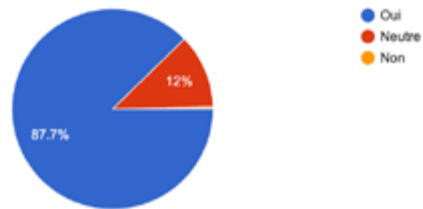
Avez-vous apprécié l'écriture / thème de l'histoire de la Cité sans Nom ?

286 responses

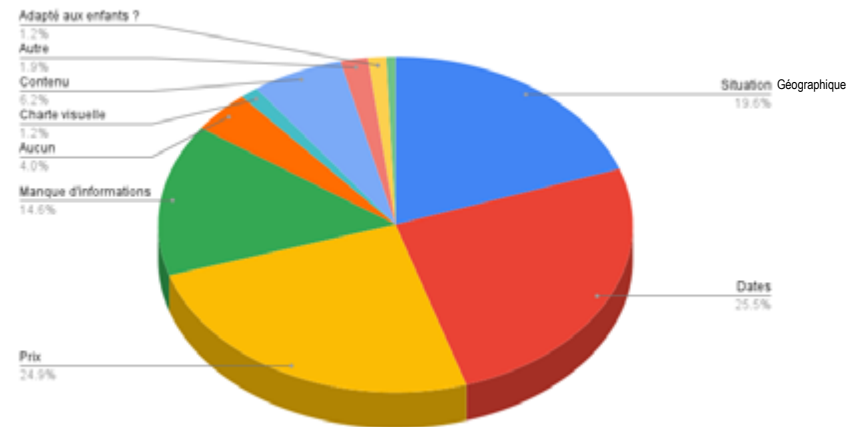


Êtes-vous sensible à l'engagement écologique et sociétal de la compagnie PIXOM ?

284 responses

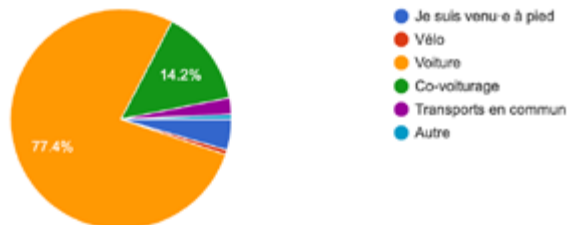


Qu'est-ce qui aurait pu constituer des obstacles à votre venue ?



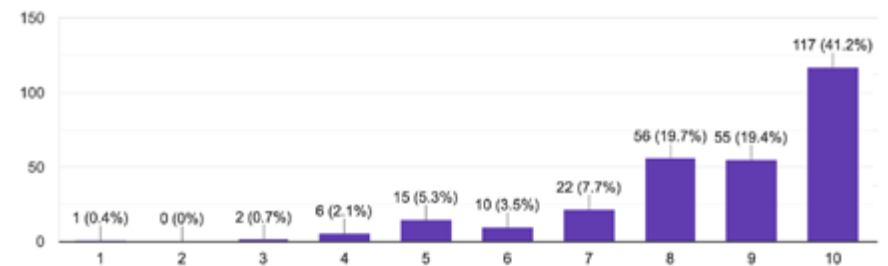
Quel moyen de transport avez-vous utilisé ?

288 responses



Qu'avez vous pensé de l'organisation (accueil, billetterie, bénévoles, parking,...) ?

284 responses



Cette analyse approfondie examine la réception du spectacle comme un objet artistique total, où la puissance de la scénographie a servi de catalyseur à une réflexion sociétale complexe. Elle s'articule autour de la dualité entre l'émerveillement plastique et la confrontation intellectuelle.

Entre immersion totale et rupture réflexive

1. Une scénographie comme «paysage mental»

Le public ne décrit pas seulement des décors, mais une véritable immersion sensorielle. L'utilisation de matériaux bruts (carton, objets de récupération, métal industriel) a permis de créer une esthétique «steampunk-urbex» qui a transcendé le lieu.

- **La monumentalité** : L'ampleur des installations a provoqué un sentiment de «décentrement». Le décor n'est plus un simple arrière-plan, il devient un personnage écrasant qui amène le spectateur à se sentir petit face aux thématiques abordées (la productivité, l'IA, le temps).
- **La persistance rétinienne** : Plusieurs retours soulignent que l'impact visuel survit au spectacle. La qualité plastique est telle qu'elle suscite une interrogation sur le processus de création («Qui a fait tout ça ?»).

2. Le district des Prolomorphes : Le cœur battant du récit

C'est le segment qui a réuni le plus de suffrages émotionnels. En ancrant la fiction dans le passé industriel de la Radiotechnique, Pixom a touché à l'identité profonde du territoire.

- **Résonance historique** : Le monologue de «la Mère» a transformé l'usine en un lieu de mémoire vivante. Le public a été bouleversé par cet hommage à la classe ouvrière féminine, prouvant que le spectacle «engagé» trouve sa force maximale lorsqu'il se lie à l'histoire locale.

3. Une narration «dystopique» qui bouscule les codes

Le passage d'un spectacle attendu comme «divertissement d'Halloween» à un «spectacle à la fois poétique, humoristique et engagé» a créé un électrochoc.

- **La pédagogie par l'absurde** : Le district du Bayou (déconstruction de l'ego) et la machine à compresser le temps ont utilisé l'humour et l'interactivité pour faire passer des concepts complexes.
- **Les zones d'ombre (Les Immortels)** : Si certain-es ont été perdus par le district des Immortels, d'autres y ont vu une «beauté suspendue». Cette part d'incompréhension assumée par la compagnie semble nourrir le débat post-spectacle («J'y repense encore... je cogite»).

«Qu'est-ce qui vous a marqué/interrogé/surpris (personnage, décors, réplique, situations, narration...)?»

Voici une compilation des réponses des participant-es. Ces citations reflètent la diversité des expériences vécues par les participant-es et mettent en lumière les aspects les plus marquants de l'événement proposé.

L'émotion du monologue de la mère prolomorphe, la force qu'elle dégageait sur son trône... un moment tellement actuel.

Pixom nous offre une traversée de mondes parallèles psychédéliques sur fond de valeurs écologiques et humaines.

Agréablement surpris par la profondeur du discours ; je ne m'attendais pas à une histoire qui apporte autant de réflexion.

Une réflexion engagée et humaniste sur le futur. Une analyse critique et percutante de la société actuelle.

Nova est impressionnant par son jeu et son discours. On se sent transporté dans un autre monde, entre nostalgie et futurisme.

J'ai adoré le moment où nous avions tous des masques, c'était insolite et puissant émotionnellement.

Ce qui m'a marqué : la déconstruction de l'ego au Bayou. Un jeu absurde, très rythmé, drôle, où tout le monde participe.

Un mélange du politique et du philosophique qui nous a beaucoup fait parler après le spectacle.

Le capitaine Moumoute et sa flamboyance, un petit côté Rocky Horror Picture Show qui met tout de suite dans l'ambiance.

J'y repense encore depuis samedi... la cadence, la productivité, le temps... ça m'a marqué et je cogite encore.

La machine à compresser le temps illustre le paradoxe industriel : fabriquer de plus en plus de temps, tout en en ayant de moins en moins.

Ce que je vis, ce que j'entends, et l'après : quand mon cerveau ressort une réplique et l'analyse. Le spectacle ne se terminait pas à la fin.

Le passage à la douane est marquant. On quitte le fantastique pour le réel, avec un côté Brazil (le film).

J'ai été bluffée par la monumentalité des espaces. Ça laisse une empreinte forte, un peu à la manière d'une persistance rétinienne.

Une «brocante théâtralisée» géante qui fait revivre l'histoire de la Radiotechnique. Une prouesse !

La richesse des décors de récupération ! On aimerait rester, s'imprégner, détailler...

Bravo pour le partage de votre folie !
Un véritable voyage hors du temps qui bouscule les mentalités.

Des décors pharaoniques... Une ville en carton digne de l'œuvre d'Eva Jospin.
L'espace des immortels est juste hors du temps. Le fil rouge lumineux qui nous accompagne dans la déambulation est une trouvaille magnifique.

Timothy Leary et son incroyable mouvement de tête dans sa cage... une performance de comédien remarquable !

Un ancrage territorial fort et un rayonnement régional

Le spectacle s'affirme comme un rendez-vous culturel pour le territoire. 75 % des spectateur·ices résident dans les Yvelines. L'attractivité de PIXOM dépasse cependant les frontières du département, attirant un public significatif de l'Eure-et-Loir (9%) et de l'Essonne (8%). Cette répartition géographique témoigne d'une solide notoriété locale alliée à une capacité de rayonnement à l'échelle régionale.

Une expérience intergénérationnelle et familiale

La structure démographique des participant·es souligne la dimension inclusive et familiale du projet :

- Le cœur du public appartient aux tranches d'âges 35-44 ans et 45-54 ans.
- La présence importante des moins de 18 ans ainsi que des seniors de plus de 65 ans confirme l'impact intergénérationnel du spectacle.

Cette dynamique familiale se reflète dans la billetterie : si le Plein Tarif est majoritaire (57 %), les tarifs enfants représentent près d'un quart de l'audience.

Renouvellement et fidélisation des publics

L'événement a offert un accès élargi à la culture locale, attirant un public déjà habitué aux sorties mais curieux de nouvelles expériences :

- 40% des participants vont au spectacle environ 5 fois par an.
- 51 % du public a découvert l'univers de Pixom pour la première fois, ce qui indique une forte attractivité pour les nouveaux spectateur·ices et une demande locale dynamique.
- Près de la moitié des participant·es sont des habitués, avec une fidélité marquée pour des expériences passées.

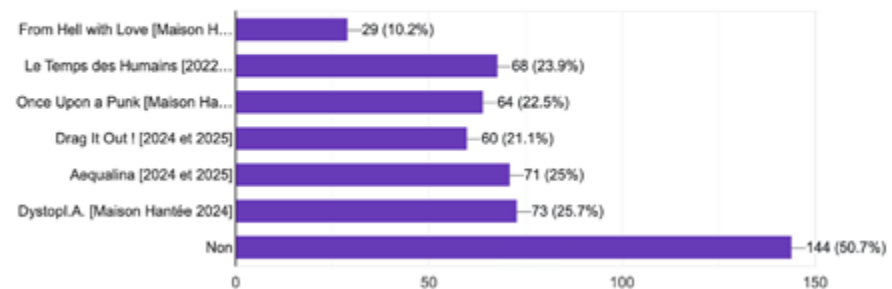
Un projet inclusif et accessible

En accueillant une majorité de personnes résidant à proximité et en proposant des tarifs adaptés à tous les âges, PIXOM remplit sa mission d'accès élargi à la culture. L'aspect inclusif du spectacle a également attiré les familles et les publics aux profils variés, garantissant une mixité sociale et culturelle au sein de l'ancien site industriel.

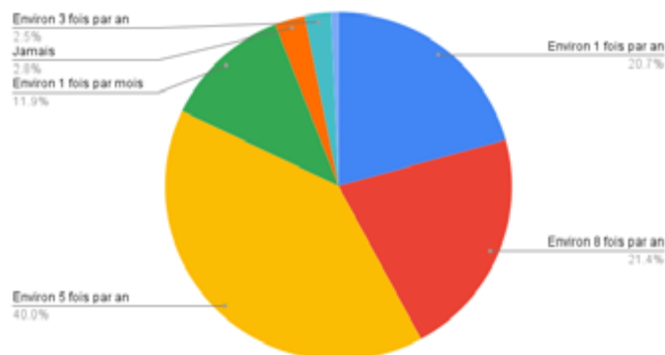
LES PARTICIPANT·ES

Avez-vous participé à une autre expérience PIXOM ?

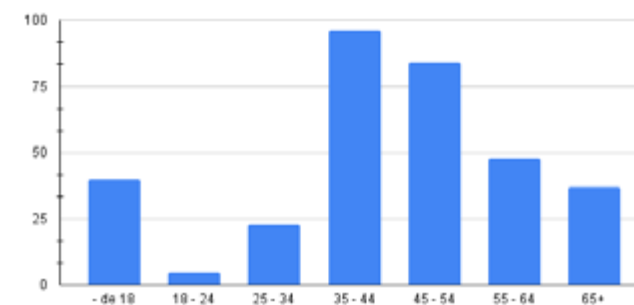
284 responses



A quelle fréquence allez-vous au spectacle ?



A quelle tranche d'âge appartenez-vous ?



DEMOGRAPHIE

Un ancrage territorial et une mobilité de proximité

Le public est ancré dans son territoire: 76% des participant-es ont parcouru moins de 25 km pour se rendre sur le lieu.

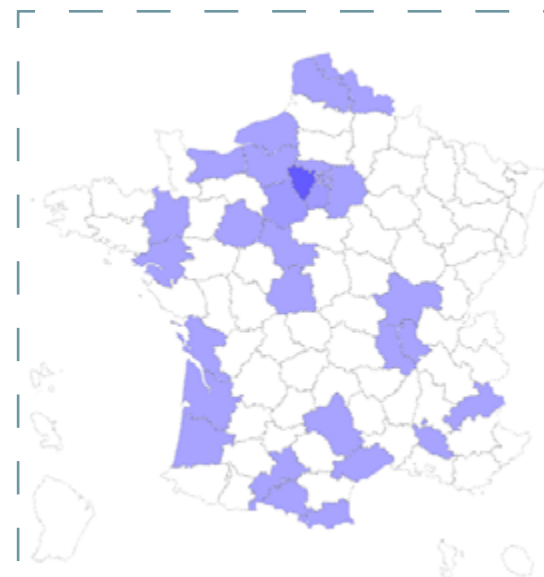
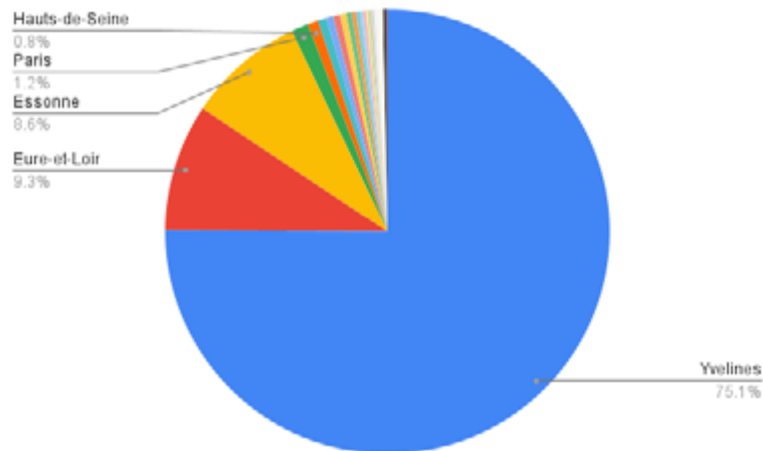
La voiture reste le mode de transport principal pour 77% des spectateur-ices, bien que le co-voiturage concerne 14% du public.

Satisfaction et perspectives

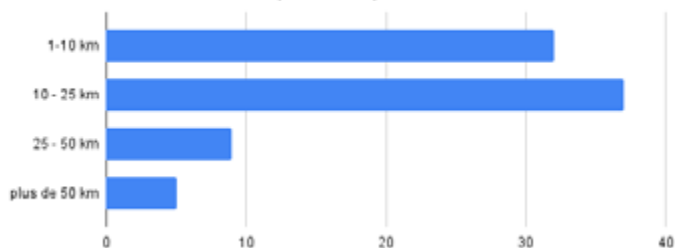
Le succès de l'expérience se mesure par une intention de retour exceptionnelle: 81% des spectateur-ices déclarent vouloir revenir (50% ont «hâte» et 31% répondent «oui»). Seulement 3% des répondants ne prévoient pas de revenir, ce qui souligne la très forte adhésion à l'univers artistique proposé.



PROVENANCE DES PARTICIPANT-ES

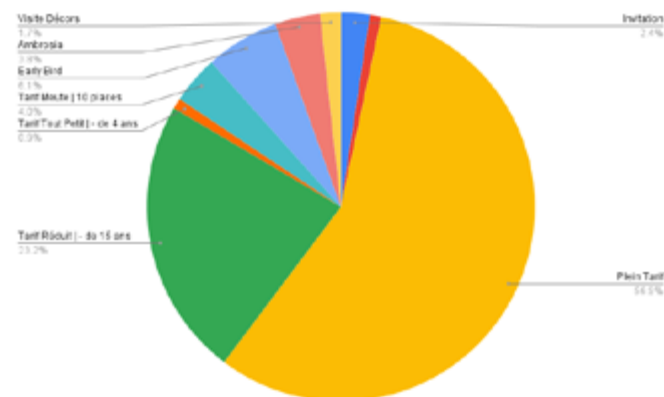


Quelle distance avez-vous parcouru pour venir ?



BILLETTERIE

Invitation	86
Tarif Coup de Pouce	34
Plein Tarif	2 038
Tarif Réduit - de 15 ans	830
Tarif Tout Petit - de 4 ans	32
Tarif Meute 10 places	143
Early Bird	220
Ambrosia	135
Visite Décors	62
Total	3 580



SMARTCITY CAMPUS

L'histoire du SmartCity Campus, anciennement site de l'une des usines majeures de La Radiotechnique, est un pilier de l'identité de Rambouillet. Le spectacle *La Cité sans Nom* a réussi le pari de transformer ce patrimoine industriel en une œuvre vivante, créant un pont entre la mémoire ouvrière et l'effervescence de la pépinière d'entreprises qu'est devenue l'usine.

Le Patrimoine Ouvrier: La Radiotechnique

Le bâtiment n'est pas qu'une structure de béton ; c'est le témoin d'une épopée industrielle française.

- **L'Armée des «Petites Mains»** : À son apogée, le site employait plus de 3 000 ouvrières. Cette prédominance féminine est au cœur de l'histoire du lieu : une dextérité et une précision indispensables à l'assemblage des composants électroniques de pointe.
- **Le Berceau de l'Innovation** : C'est ici qu'ont été produits les objets qui ont révolutionné le quotidien des Français : les premiers autoradios, les téléviseurs, les ordinateurs et surtout le Minitel, fleuron technologique de l'époque.
- **Un Monument Industriel** : L'architecture même du lieu, avec ses vastes plateaux et ses structures fonctionnelles, raconte une époque où Rambouillet rayonnait mondialement par sa capacité de production.

«La Cité sans Nom» : Une Archéologie Émotionnelle

Le spectacle de la compagnie Pixom n'était pas une

simple fiction, mais un travail documentaire immersif :

- **Archives Vivantes** : En utilisant des plans originaux du bâtiment et des photos d'époque, le spectacle a permis au public de visualiser la superposition du passé sur les murs actuels.
- **Paroles d'Ouvrières** : L'intégration d'interviews réelles a redonné une voix aux femmes qui ont fait battre le cœur de cette usine. Le spectateur n'était plus face à des chiffres, mais face à des destins humains.
- **Réappropriation de l'Espace** : En jouant dans les lieux mêmes de cette histoire, la compagnie a permis une immersion totale, transformant la visite en un voyage temporel.

Une Collaboration Hybride : Passé et Présent

L'une des grandes forces du projet a été d'impliquer l'écosystème actuel du SmartCity Campus :

- **Synergie avec les Entreprises** : La compagnie a collaboré étroitement avec les start-ups et associations résidentes. Cette démarche a montré que le bâtiment n'est pas un musée figé, mais une pépinière active.

Connaissez-vous l'histoire du SmartCity Campus ayant autrefois abrité les locaux de la Radiotechnique?

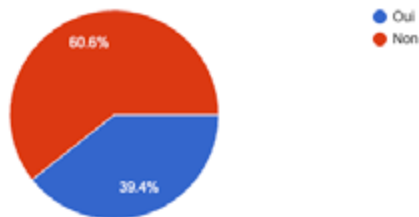


Pensez-vous qu'il est important que SmartCity Campus reste ouvert?



Connaissez-vous le Smartcity Campus avant de venir au spectacle?

287 réponses



Nous avons été très émus par la centrale. Pour avoir fait vivre l'histoire du bâtiment et de toutes ses femmes ouvrières. On a adoré In et son univers nostalgique.

La réutilisation et l'appropriation d'objets et de décors industriels est superbement réalisée.

Le thème du temps «assassin» combiné à l'histoire du bâtiment et de ses chaînes de production est très intéressant.

Excellente impression concernant le vécu des ouvriers (ères) qui ont travaillé dans ce lieu emblématique de Rambouillet. J'ai une tante de 88 ans qui y a fait sa carrière ainsi que son fils.

La narration de «In» sur la fabrication du temps (de moins en moins de temps pour fabriquer de plus en plus de temps) illustre parfaitement le paradoxe industriel d'aujourd'hui.

Retrouver la vie de l'ancienne usine qui fait vraiment partie de l'histoire de notre ville

Elle m'a rappelé une usine où mon père a travaillé dans mon enfance, qui a fermé parce que non rentable. «Quel monde voulons-nous?» est le questionnement de cette histoire.

Le lieu une ancienne usine, l'histoire qui est adaptée au lieu, d'une famille qui passe de génération en génération où le monde, la vie, les métiers évoluent

Très chouette de reprendre le passé ouvrier du lieu dans la narration.

Une quête sur le sens de la vie/du quotidien quand tout est pressé, que reste-t-il de notre passage sur Terre ?

J'adore la proloforme, et la mise en avant des ouvrières de l'usine, quelle superbe idée

Les décors d'une façon générale époustoufflants et d'avoir fait revivre la Radiotechniques et l'idée d'avoir fait revivre l'entreprise Philips

Originalité et magnifique hommage à la classe ouvrière et aux conditions de travail de toutes ces femmes ! C'était très émouvant, poétique.

- **Résonance Économique** : En montrant que les entreprises d'aujourd'hui (développeurs, créatifs, entrepreneurs) marchent dans les pas des innovateurs de la Radiotechnique, le spectacle a prouvé la pertinence de préserver ce site.
- **Le Message** : «Détruire ce bâtiment, ce n'est pas seulement effacer le passé, c'est aussi briser l'élan du futur de Rambouillet.»

Un Résultat Concret : au moins 2 ans de plus!

Le succès du spectacle et la mobilisation qu'il a engendrée ont eu un impact politique direct. En révélant l'âme de ce lieu, vous avez transformé un enjeu immobilier en un enjeu de société.

- **Avant le spectacle** : Un bâtiment menacé, perçu par certains comme une friche encombrante.
- **Après le spectacle** : Un lieu de mémoire indispensable et un pôle d'activité reconnu, obtenant 2 ans de prolongation d'exploitation par la mairie.

proximité consciences déambulation intelligence-artificielle consommation industrielle
performance politique onirique costumes essentiel
magique engagé
bayou insolite boulot-de-dingue sensibiliser interactions Énigmatique humanité
voyage famille immersif humour immortalés
Écologie mise-en-scène usine mémoire Époustouflant original provocateur
partage patrimoine prolomorphes art-indépendant bravo punk
comédiens temps
créativité talent rebus culture-pour-tous grandiose indispensable monumental
maquillages Éveil lumières subtil Émotion
poésie pirates local messages univers complexe diversité
confus vivant surprenant réflexion inclusif ambrosia incroyable
fil-conducteur réalité hors-du-temps bénévoles

Cette analyse approfondie examine la valeur stratégique et socioculturelle de la compagnie Pixom au sein de la Vallée de Chevreuse. Elle s'articule autour de quatre axes majeurs qui ressortent des témoignages : la décentralisation culturelle, la fonction d'éveil citoyen, la valorisation du patrimoine et la création d'un écosystème inclusif.

1. Un levier de décentralisation et de démocratisation

Pour le public, Pixom n'est pas seulement une alternative à Paris au niveau culturel, c'est une proposition de rééquilibrage des inégalités territoriales dans l'optique d'offrir à tout un chacun un meilleur accès aux spectacles..

- **Réduction des barrières** : Les participant-es soulignent que la distance et le coût des sorties parisiennes sont des freins majeurs pour aller au spectacle . Pixom rend le théâtre professionnel «abordable» et «accessible», éliminant la logistique complexe.
- **Renouvellement des formes** : En proposant du théâtre immersif et déambulatoire, la compagnie attire des profils qui jugent le théâtre classique «ré-barbatif». Elle agit comme une porte d'entrée vers l'art pour les plus jeunes et les néophytes.

2. Une mission de «Sentinelle Sociétale»

L'aspect le plus valorisé est la capacité de la compagnie à mêler divertissement et subversion.

- **L'art comme contre-pouvoir** : Les termes «subversif», «punk» et «libre» reviennent souvent. Le public voit en Pixom un espace de liberté nécessaire dans un territoire perçu parfois comme «conservateur» .
- **Éveil des consciences** : La compagnie est perçue comme un outil d'utilité publique. Elle traite des thèmes complexes (écologie, IA, consommation) par le prisme de l'onirisme, permettant une réflexion profonde sans être moralisatrice.

3. Réappropriation du patrimoine et identité locale

Pixom transforme le rapport des habitants à leur propre environnement.

- **Détournement des lieux** : En investissant des sites comme SmartCity ou d'autres lieux non dédiés de prime abord au spectacle, Pixom apporte un regard



PIXOM

nouveau sur des espaces peu fréquentés du grand public, y insuffle une énergie fédératrice et relance l'attractivité de ces derniers . Cela crée un sentiment de fierté locale et permet de mettre en avant les richesses patrimoniales du territoire.

- **Continuité historique** : Les participant-es apprécient le lien entre le passé industriel de la région et les fables futuristes proposées, créant une cohérence narrative entre le territoire et l'œuvre.

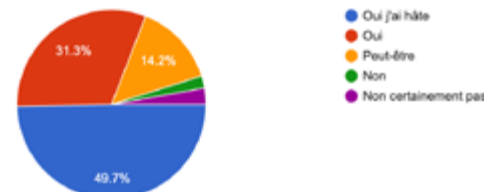
4. Un modèle de création participatif et inclusif

La compagnie est saluée pour son modèle humain, dépassant la simple relation producteur-consommateur.

- **Fédérateur de bénévoles** : L'implication des habitant-es dans la conception (décors, logistique) crée un sentiment d'appartenance. C'est un vecteur de «vivre-ensemble» et d'entraide.
- **Éco-responsabilité** : L'usage de matériaux de récupération et la collaboration avec les ressourceries locales ancrent la compagnie dans une démarche concrète et éthique qui résonne avec les valeurs actuelles du public.

Pensez-vous revenir à un événement PIXOM ?

288 responses



Pensez-vous qu'il est important qu'une compagnie comme Pixom existe dans le Sud Yvelines ?

On veut des punks et une culture libre et subversive, ça fait partie des contre-pouvoirs citoyens.

La Vallée de Chevreuse ne doit pas rester une vallée «dortoir» endormie dans son passé prestigieux. Vous proposez une imagination formidable concernant l'avenir.

Oui c'est capital pour valoriser le patrimoine local mais aussi fédérer les habitants dans des valeurs d'entraide et de partage.

Il est important que l'art continue d'exister à la campagne. Les déplacements sur Paris restent coûteux et énergivores.

Votre regard décalé manque fortement à Rambouillet! Pour la survie d'une «presque» contre-culture.

Elle offre également une respiration dans ce qu'elle donne à voir et à penser dans un territoire plutôt conservateur.

La culture est absente au-delà des sphères de Paris ou Versailles. Pixom apporte une expérience immersive unique à notre porte.

Indispensable pour s'interroger, s'évader, rire, créer des moments de partage inter-générationnel

Par les temps qui courent, il est vital de pouvoir penser et ressentir à travers des expériences aussi décapantes.

Pixom nous invite au voyage, affirme un engagement écologique et participatif et interpelle nos visions humaines du monde.

Oui, c'est du spectacle immersif avec de la réflexion et du décor très imaginé et construit avec les ressourceries... bravo !!!

Pixom crée des spectacles de proximité et permet à tous de découvrir les coulisses d'une compagnie en engageant des bénévoles, le partage est très enrichissant.

Essentiel pour nous faire rêver, pour garder espoir, pour découvrir le patrimoine de la vallée, pour nous rendre vivant.

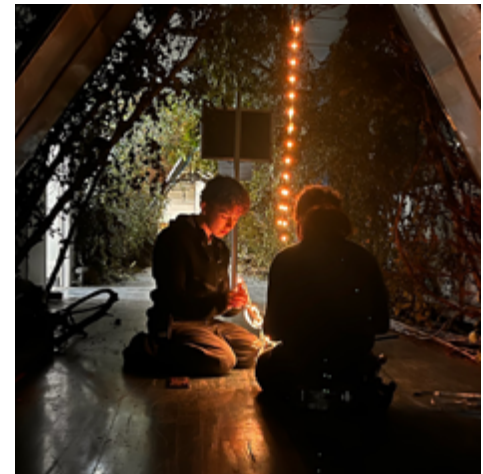
Son ancrage sur le territoire apporte une écriture moderne de l'histoire qui habite notre région reliant passé et présent.

Oui, parce qu'elle réunit professionnels et bénévoles et qu'elle a une réflexion qui n'est pas dans les spectacles des salles habituelles.

C'est primordial. Je fais découvrir à mes enfants l'art du théâtre sans avoir besoin d'aller sur Paris voir des représentations parfois rébarbatives. L'univers Pixom embarque systématiquement.

Il est important que l'art continue d'exister. L'accès à la culture est essentiel pour garder une société ouverte et équilibrée.

Pixom propose de l'étonnement, de la réflexion, de la vie, de l'imaginaire. Pour moi, c'est capital.





BÉNÉVOLES

L'Épopée Humaine au Cœur de Pixom

Si la magie a opéré sur scène, c'est qu'elle est d'abord née dans les coulisses, portée par une ferveur collective sans précédent. Cette année, la compagnie Pixom a franchi un cap historique : celui d'une coordination exceptionnelle pour une aventure humaine qui a mobilisé 224 personnes.

Un défi de temps et de talent

Plus qu'un simple soutien, cette armée de passionnés a constitué la colonne vertébrale du projet. De l'ombre à la lumière, le calendrier témoigne de l'ampleur du chantier : trois mois de montage intensif, suivis de trois semaines d'exploitation vibrantes, pour s'achever sur deux mois de démontage sur site. Pendant des mois, les ateliers de création de décors ont ouvert leurs portes à tous, transformant le site industriel en une véritable fourmilière créative où chaque objet récupéré trouvait une seconde vie sous des mains expertes ou novices.

Un village global et intergénérationnel

La force de Pixom réside dans sa capacité à briser les frontières. Ce projet a vu se côtoyer toutes les générations, créant un pont précieux entre l'expérience des anciens et l'énergie des plus jeunes. Cet ancrage local s'est doublé d'un rayonnement international inattendu : des bénévoles ont rejoint l'aventure depuis la Vallée de Chevreuse, mais aussi de bien plus loin, de Barcelone à San Francisco, prou-

vant que l'art n'a pas de limites géographiques quand il s'agit de faire société.

L'art de la transmission : Pros et Bénévoles à l'unisson

L'une des plus belles réussites de cette édition est sans nul doute la rencontre entre les artistes professionnels et les bénévoles. Chez Pixom, le bénévolat n'est pas une exécution, c'est une immersion. Chaque personne a été intégrée au processus de création dans ses moindres détails, selon ses désirs et ses disponibilités. Qu'ils soient à la couture, à la construction, à l'accueil ou à la régie, les bénévoles ont été des co-créateurs à part entière.

L'humain, pierre angulaire de l'édifice

Au-delà de la performance artistique, c'est l'aspect humain et social qui définit la teneur de l'édifice Pixom. Ce projet n'est pas seulement un spectacle ; c'est un espace de solidarité, de découverte de soi et de l'autre. C'est cette richesse invisible, faite de sourires partagés sous la pluie, de repas en commun et de fierté collective, qui donne au spectacle sa profondeur et sa vérité.

Un immense et chaleureux **MERCI à vous**, les 224 mains et esprits, qui avez donné de votre temps et de votre âme. Sans votre générosité, votre audace et votre fidélité, rien de tout cela n'aurait été possible. Vous êtes le cœur battant de Pixom.

PROFESSIONNELS

L'Alchimie de la Création

Le projet de *la Cité sans Nom* n'a pas été construit comme un spectacle classique, mais comme un édifice organique constitué de strates successives. Cette création « par couches » est la signature de Pixom : d'abord l'ossature technique et scénographique, puis l'habillage plastique issu de la récupération, et enfin la couche sensible, celle du jeu et de l'humain.

Une élévation artistique mutuelle

L'une des plus grandes forces de cette aventure réside dans la porosité entre le monde professionnel et l'engagement bénévole. Loin d'une simple aide logistique, ce compagnonnage a agi comme un véritable catalyseur artistique. En transmettant leurs savoir-faire, nos artistes professionnels ont permis aux bénévoles d'atteindre un niveau de finition et de détail qui dépasse le cadre de l'amateurisme. En retour, la fraîcheur, l'audace et la dévotion des bénévoles ont insufflé aux professionnels une énergie nouvelle, poussant l'exigence du spectacle vers des sommets d'authenticité. C'est cette union qui a permis à *la Cité sans Nom* de passer du statut de décor à celui d'univers vivant.

Les défis de la démesure

Porter un projet d'une telle envergure — mobilisant 224 personnes — ne va pas sans heurts. La taille inédite de cette « tribu » a parfois mis à l'épreuve nos systèmes de communication. Entre l'effervescence de la création et l'urgence de la scène, la transmission de l'information a parfois connu des zones de turbulences, notamment pour l'équipe des comédiens et comédiennes. Ces frictions, inhérentes aux projets de cette ampleur, ont été le revers de notre liberté créative, nous rappelant que l'organisation humaine est une matière complexe.

Un patrimoine vivant à soutenir

Cette épopée prouve que l'art est un moteur de territoire et un créateur de liens indéfectibles. Enfin, leur travail souligne l'importance de soutenir et de valoriser les artistes locaux, dont le rôle est crucial pour préserver et transmettre le patrimoine culturel tout en contribuant à son renouvellement. En réinventant nos paysages et en créant des ponts entre les citoyens, ils assurent la vitalité de notre culture commune.

QUESTIONNAIRE BÉNÉVOLES

Dans l'ensemble, les résultats sont **extrêmement positifs**, avec une forte adhésion à l'univers artistique de Pixom. Cependant, la croissance du projet semble avoir généré des tensions organisationnelles et relationnelles ponctuelles.

1. Indicateurs de Satisfaction

- **Ambiance générale:** Moyenne de 8,5/10. Une équipe perçue comme une «famille», bienveillante et passionnée.
- **Fidélisation:** Quasi 100% de «Oui» pour continuer l'expérience (un seul «Peut-être»).
- **Sentiment d'utilité:** Très élevé. Les bénévoles se sentent valorisés et fiers (notes de fierté souvent à 10/10).
- **Disponibilité des référents:** Moyenne de 8,2/10. Les coordinateurs sont jugés accessibles et gentils, malgré une charge de travail visiblement intense.

2. Les Points Forts (ce qui fonctionne)

- **L'Immersion et l'Univers:** L'aspect «hors norme», «punk», «rock'n'roll» et «déjanté» de la compagnie est le premier moteur d'engagement.
- **L'Impact Social et Artistique:** La «prise de conscience» sur des sujets de société (écologie, consommation) via le ludique est citée plusieurs fois comme la plus grande valeur ajoutée pour le public.
- **L'Intégration:** La plupart des nouveaux se sont sentis accueillis «sans chichi» et ont rapidement eu le sentiment de faire partie de l'aventure.
- **Les moments clés:** Le montage/démontage, la première et la dernière représentation, et les interactions avec les comédien·nes sont les souvenirs les plus marquants.

3. Les Points de Vigilance (Axe d'amélioration)

Malgré l'enthousiasme, quelques retours (notamment une note très basse de 3/10 et un 2/10 sur l'ambiance par endroits) soulignent des points de friction :

- **Communication Interne:** Plusieurs mentions de «problèmes relationnels» ou de «tensions» liées à l'ampleur du projet. Une bénévole s'est sentie très mal à la fin, évoquant une communication à sens unique.
- **Organisation et Logistique :**
 - Anticipation des stocks pour les ateliers
 - Problèmes techniques (oreillettes des talkies, électricité).
 - Gestion des flux spectateurs (fléchage parking et accès parfois confus).
- **Overbooking et Fatigue :** Le sentiment d'un staff «sous l'eau» qui court après le temps, ce qui peut impacter la qualité de l'encadrement sur le terrain.

4. L'Esprit de la «Cité sans Nom» en 3 mots

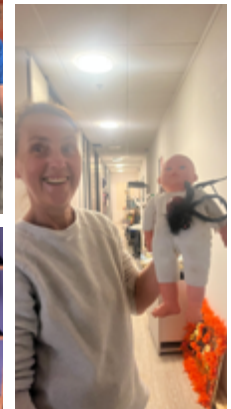
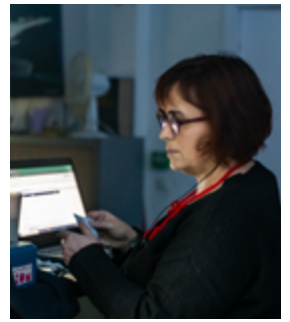
Selon les occurrences, voici le portrait-robot de l'événement :

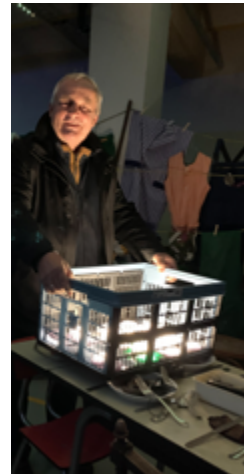
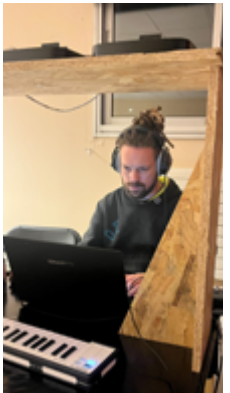
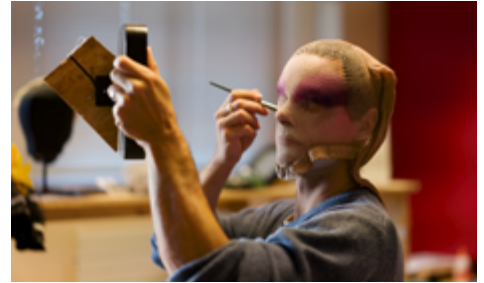
Folie — Bienveillance — Engagement

(Autres mots fréquents : Onirique, Gigantisme, Rock'n'roll, Immersion).

Synthèse des recommandations pour la suite

- **Cadrage relationnel:** Prévoir un temps d'écoute ou un «débriefing intermédiaire» pour évacuer les tensions avant qu'elles ne s'accumulent (éviter l'effet «très bien au début, très mal à la fin»).
- **Logistique Flux:** Améliorer la signalétique parking/entrée dès le premier jour (le «fléchage» a été un point récurrent).
- **Gestion des Ateliers:** Mieux planifier l'approvisionnement en matériaux pour les phases de construction.
- **Outils de com:** Stabiliser les outils de communication directe pendant l'événement (talkies/oreillettes).





ENGAGEMENT ÉCOLOGIQUE

Pixom est convaincue de l'importance de la culture et de son pouvoir de transmission, cet engagement se manifeste par la volonté d'aborder des sujets sociétaux qui façonneront l'avenir (dont l'écologie) en proposant des modèles alternatifs pour réimaginer nos imaginaires collectifs et sociaux.

La compagnie s'implique dans une action écologique au sens large qui prend soin de la pluralité de ses espaces de vie, qu'ils soient culturels (favoriser l'accès à la culture et sa démocratisation, en zone rurale et avec des prix abordables), Sociaux (liens humains intergénérationnels et foisonnement créatif local) ou environnementaux (réduction des déchets et valorisation de l'existant).

Les décors et les accessoires sont issus de la récupération ainsi que des partenariats locaux privilégiant les circuits courts.

La spécificité de ce projet

Le lieu ayant une grande surface à aménager, ce projet est le plus conséquent de tous les spectacles Pixom en termes de tonnage de matériaux utilisés pour les décors. Environ 31,7 tonnes de matériaux/objets ont été utilisés pour mettre en œuvre les décors du spectacle.

Dans une démarche écologique nous avons choisi de faire au maximum avec ce que proposait déjà le lieu, pépinière d'entreprises et ancienne usine disposant d'une grande quantité d'éléments non-utilisés, et restes

des précédentes activités. Produisant également beaucoup plus de déchets qu'une simple habitation individuelle.

Ainsi nous avons eu à cœur d'utiliser au maximum ce que nous trouvions sur place et qui pouvait potentiellement s'intégrer à la scénographie, grâce à des passages réguliers dans les bennes de l'usine et un bon repérage en amont de ce qui semblait utilisable sur site (barrières de sécurités, vieux bureaux, machines de production industrielles, palettes, matériaux de construction etc...)

Les matériaux déjà présents sur site représentent environ 26% du décor, soit presque un tiers du projet. Dont 4% proviennent directement des mises au rebut des activités actuelles du site.

Non seulement ces éléments sont artistiquement valorisables mais ils permettent également d'éviter le coût carbone lié au transport.

Ce rapport à l'écologie et au réemploi a également suscité un intérêt de la part des différentes entités de smart-city, qui nous proposaient souvent des objets/matériaux avant de les jeter, témoigne d'une prise de conscience et d'une sensibilisation au réemploi à échelle locale.

Les appels aux dons d'objets ont également été une réussite 28% du spectacle proviennent de dons qui ont été, soit soit dé-

posés directement sur place, soit récupérés chez des particuliers. Ce qui représente un total de 8,7 tonnes de matière réemployée pour ce spectacle plutôt que mise en déchetterie.

Ce projet a été l'occasion de se rapprocher de nos objectifs de réduction des déchets, de revalorisation et de partenariats locaux. Nos partenaires issus des circuits de revalorisation nous ont permis de compléter cette base de manière éco-responsable. Au total 34% du décor nous ont été fourni par nos partenaires de revalorisation de matériaux (principalement Ressources&Vous et Muto) autant de meubles, objets volumineux et matières premières qui nous ont permis de créer des structures monumentales et d'offrir à ce projet une dimension inédite pour Pixom., tout en valorisant l'existant plutôt que de créer avec du neuf.

Enfin les décors des anciens spectacles ont également été mis à contribution, permettant de réduire les émissions de CO2 liées aux transports en emportant des grandes quantités de matières en un seul voyage plutôt que de multiplier les petits trajets à la recherche de matériaux (tous les anciens décors sont centralisés à Cernay-la-Ville, à 11 km du lieu du spectacle).

Cela témoigne également d'une démarche de réemploi sur le long terme, et d'une volonté d'utiliser la matière déjà acquise jusqu'à la fin de ses possibilités d'utilisation.

PROVENANCE	Poids en Kg	
Partenariats	10900	34%
Dons particuliers	8700	28%
Benne Magique	1400	4%
Sur place	7100	23%
Stockage Pixom	2900	9%
Neuf	700	2%
TOTAL	31700	

RETOUR	Poids en Kg	
Dons particuliers /assos	1000	3%
Déchetterie	12300	39%
Stockage Pixom	9500	30%
Partenariats	8900	28%
TOTAL	31700	



L'après spectacle

Suite au spectacle, une petite partie des matériaux (3% environ) a été redistribué aux particuliers afin de poursuivre leur utilisation au sein d'une troisième vie et 28% remis aux partenaires du projet pour une utilisation future.

Les matériaux récupérés pour les prochains spectacles Pixom représentent 30% du total, permettant ainsi de renouveler le stock et de varier les nouvelles utilisations possibles.

Enfin, compte tenu de la taille du projet, 39% a été remis dans des circuits de tri et d'évacuation de déchets. Néanmoins c'est 1% de moins que Distopl.A. en 2024 alors que le tonnage du projet a plus que doublé. Ce qui témoigne d'une nette amélioration de la gestion des vestiges du projet. Sans oublier que ces matériaux avaient déjà été utilisés sur d'autres projets, trouvés directement dans les bennes ou bien déjà issus d'une source de réemploi. Ce qui ne constitue pas une production de déchet de première main.

Ces chiffres indiquent un effort considérable pour minimiser les déchets et favoriser la réutilisation, le recyclage et la valorisation des matériaux utilisés dans le cadre du spectacle. Cela démontre un engagement en faveur de la durabilité environnementale et de la gestion responsable des ressources.

Enfin le pivot de la réussite de ce projet réside dans la confiance des associations partenaires et du soutien des habitants locaux. Merci à vous !

Quelques chiffres

Réseau et Solidarité (62 %) :

En cumulant les partenariats avec des associations de recyclage (34 %) et les dons (28 %), nous avons obtenu plus de la moitié de nos éléments via notre réseau. Cela a mobilisé un travail important de coordination et de transport.

La capitalisation pour le réemploi futur (30 %) :

Nous avons renvoyé 9,5 tonnes de matériaux vers le stock de Pixom. Ce sont des éléments que nous avons jugés assez précieux pour être gardés pour une prochaine création.

À noter :

c'est 3 fois plus que ce que nous avons initialement amené (2,9 tonnes), ce qui accroît considérablement notre inventaire, mais risque cependant saturer notre capacité de stockage. Ainsi nous sommes à la recherche de nouvelles solutions de stockage.

La circulation du matériel (28 %) :

Les décors qui repartent en direction des partenaires et associations locales témoignent de la circularité de notre modèle via des prêts, des co-productions ou des dons.

Poids total de matériaux valorisés pour les décors :

Environ 31,7 tonnes.

98% du spectacle a été réalisé à partir de matériaux recyclés ou valorisés, ce qui démontre un engagement fort envers la durabilité.

Détail de la provenance de ces matériaux

34% sont issus de nos partenariats locaux avec des circuits de revalorisation

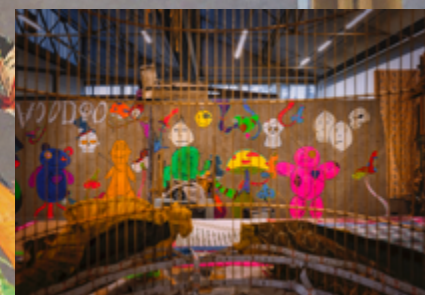
28 % sont issus de dons des habitants locaux

22% sont des éléments qui étaient déjà présents sur le site et qui ont été utilisés pour l'occasion

9% sont issus de nos anciens décors modifiés à nouveau pour ce nouveau spectacle

4% sont directement issus des bennes et de lieux destinés à l'évacuation des déchets

Les 3% qui restent sont des matériaux neufs achetés pour l'occasion et réservés à des besoins structurels spécifiques.



PARTENAIRES

Un Écosystème de Partenaires

La réalisation d'un projet d'une telle envergure repose avant tout sur un réseau de solidarité et de collaborations précieuses.

Cette année, Pixom a eu le privilège de s'entourer de partenaires, fournisseurs et sponsors qui partagent une vision commune : celle d'un territoire dynamique, créatif et responsable.

SmartCity Campus : Un Partenaire Principal d'Exception

Au cœur de cette aventure se trouve le SmartCity Campus. Plus qu'un simple lieu d'accueil, la collaboration avec les équipes du Campus a été tout simplement extraordinaire. Leur soutien logistique et humain a constitué le socle sur lequel tout le spectacle s'est édifié.

Autour de cet épicentre, c'est toute une communauté d'acteurs locaux qui s'est mobilisée :

- Le tissu associatif et créatif : Un immense merci à l'Usine à Chapeaux, au Studio Rambouillet, au Court Bouillon, ainsi qu'au Jerrycan Riposte Clan pour leur partenariat actif et leur énergie.
- L'expertise culinaire et locale : Le projet a été nourri par des entreprises talentueuses résidant au Campus comme Kitchen Valley, Inaka Koura, OrYgines, Doosti, sans oublier la participation locale de Volcelest.
- Un soutien institutionnel : Nous remercions chaleureusement le CIC pour son sponsoring et sa confiance renouvelée.

Une Démarche Éco-responsable et Durable

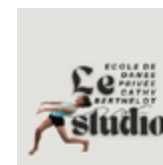
Fidèle à ses convictions, Pixom a placé la responsabilité environnementale au centre de sa direction artistique. Ce projet n'est pas seulement une œuvre, c'est une preuve que la création peut rimer avec durabilité.

Pour limiter son empreinte écologique et promouvoir le réemploi, la compagnie a collaboré avec des acteurs majeurs de l'économie circulaire :

- Ressources&Vous : Pour la transformation artistique d'objets et de meubles, redonnant une âme à ce qui était délaissé.
- Muto : Qui a permis le réemploi de matériaux initialement voués à la destruction, transformant des déchets potentiels en décors grandioses.

Ces partenariats ont enrichi le projet d'une dimension éthique forte, affirmant la volonté de Pixom de conjuguer audace artistique et respect de notre environnement.

C'est grâce à cette synergie entre entreprises, associations et acteurs de l'économie durable que Pixom continue de faire rayonner la culture sur notre territoire. Un grand merci à tous nos partenaires pour cette aventure collective !





COMMUNICATION

Analyse d'Impact : Bilan Comparatif 2024 - 2025

La campagne 2025 marque une étape charnière pour la compagnie Pixom. Si l'année précédente avait établi des bases solides, cette nouvelle édition démontre une **maturité stratégique**, caractérisée par une optimisation de l'engagement et une conversion accrue vers les plateformes propriétaires.

Efficacité Stratégique : Malgré un nombre de followers relativement modeste (1 237 sur Facebook et 733 sur Instagram), la stratégie de ciblage ultra-local a permis d'obtenir des résultats de portée et d'engagement élevés.

1. Stratégie Meta : De la visibilité à l'engagement

Alors que le volume global de vues se stabilise à un niveau très élevé, c'est la qualité de l'interaction qui transforme le bilan cette année.

- **Engagement Record** : Avec 10 400 interactions contre 5 400 en 2024, Pixom enregistre une hausse massive de +92 %. Ce chiffre prouve que le contenu a davantage captivé l'audience, créant un lien plus fort avec le public.
- **Ciblage Chirurgical** : Malgré une portée (Reach) en légère baisse (-15 %), la stratégie de «proximité» a porté ses fruits. En touchant 132 900 personnes uniques, la campagne a privilégié un public local hautement qualifié plutôt qu'une diffusion éparse.
- **Complémentarité des plateformes** : Facebook reste le pilier de la visibilité (449,5k vues), tandis qu'Instagram s'impose comme un levier d'engagement esthétique et dynamique (103,1k vues).

2. Écosystème Web : Une transformation réussie

Le site **pixom.org** ne s'est pas contenté de suivre la tendance ; il a littéralement changé d'échelle, devenant le véritable carrefour de l'expérience spectateur.

- **Accélération des flux** : Le nombre de sessions a bondi de 10 290 à 16 896, soit une croissance de +64%. Cette hausse de la fréquentation indique que les utilisateurs ne se contentent plus d'une information furtive, mais consultent le site de manière répétée.

- **Conquête d'audience** : Le nombre de visiteurs uniques progresse de +55%, passant de 5988 à 9 272. Pixom a ainsi réussi à séduire près de 3 300 nouveaux curieux en un an.
- **Efficacité des sources** : Cette réussite est portée par une explosion du référencement organique (Google +237 %) et un maillage territorial puissant (Rambouillet Tourisme).

Synthèse des indicateurs clés

	2024	2025	Evolution
Interactions (Meta)	5 400	10 400	+92%
Visiteurs Uniques (Web)	5 988	9 272	+55%
Sessions (Web)	10 290	16 896	+64%

Conclusion : Le succès du «Local-First»

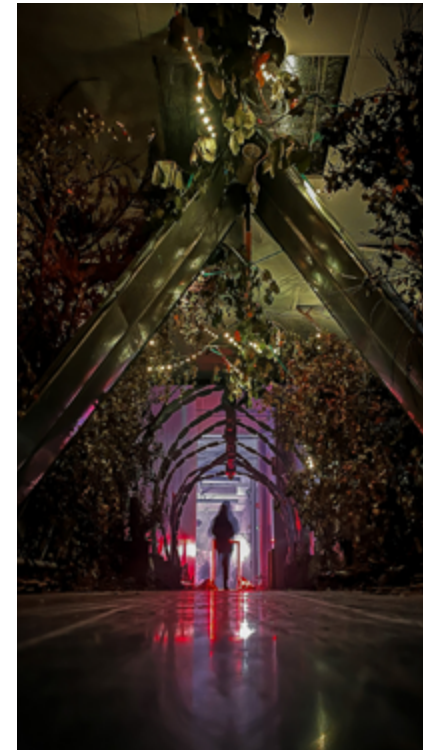
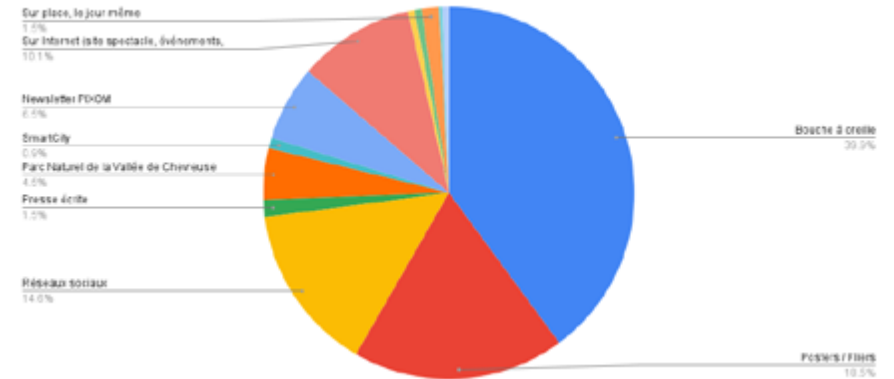
Le bilan 2025 valide la stratégie de Pixom : l'importance n'est plus seulement d'être «vu» (stagnation des vues totales à +1 %), mais d'être «vécu».

En resserrant ses budgets publicitaires sur son territoire d'ancrage, la compagnie a quasiment doublé son taux d'engagement et augmenté sa base de visiteurs web de plus de 50 %.

La communication de Pixom est passée d'un modèle de diffusion de masse à un modèle de communauté active.

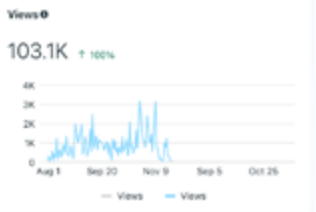
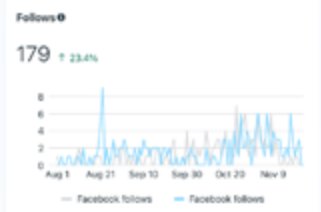
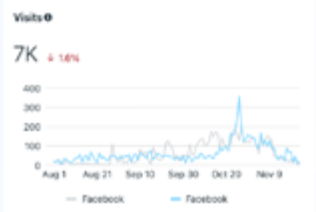
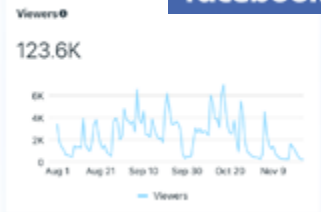
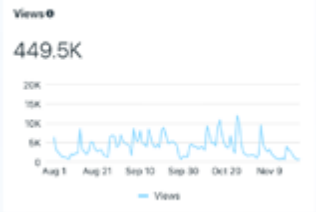


Comment avez-vous entendu parler de la compagnie PIXOM ?



RÉSEAUX SOCIAUX

facebook

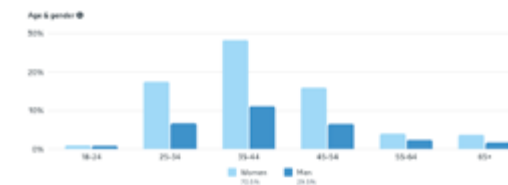


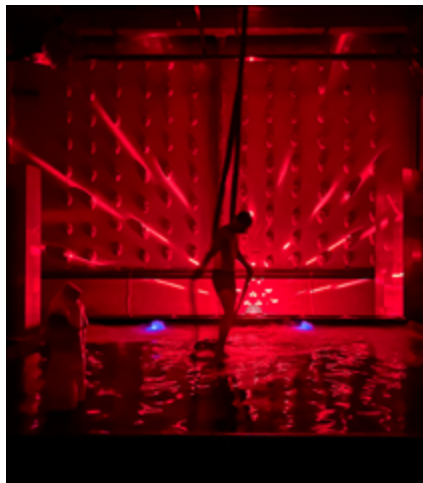
Traffic sources / pixom.org



Traffic source	Traffic category	Site sessions	Unique visitors
Summary		16897	9278
Direct	Direct	7372	3938
Google	Organic search	4569	2646
Facebook	Organic social	1580	1194
Facebook	Paid social	790	702
rambouillet-tourisme.fr	Referral	487	364
destination-yvelines.fr	Referral	373	278
Google	Referral	273	193
actu.fr	Referral	249	221
Instagram	Organic social	173	145

Direct	↑ 201%	7,372
Google (Organic)	↑ 237%	4,569
Facebook (Organic)	↓ 42%	1,580
Facebook (Paid)	↑ 128%	790
rambouillet-tourisme.fr (Referral)	↑ 1,376%	487





DOCUMENTATION

CLIQUEZ SUR LES BOITES
POUR ACCÉDER AUX ARTICLES / VIDEOS

PRESSE ÉCRITE →

NOUVELLES
DE RAMBOUILLET

ECHO REPUBLICAIN

CONTENU PIXOM →

DOSSIER DE PRESSE

MEDIA KIT

BANDE ANNONCE

REPORTAGES VIDÉOS →

MAQUILLAGE

PHOTOSHOOT

REPERAGES

MONTAGE DES DECORS



IMPRESSIONS

A3- POSTERS

A6 - FLIERS

PIXOM PRÉSENTE
UNE NOUVELLE CRÉATION

MAISON HANTÉE LA CITE SANS NOM

DU 21 OCTOBRE
AU 9 NOVEMBRE

SPECTACLE IMMERSIF TOUT PUBLIC
USINE SMARTCITY
RAMBOUILLET

COMPAGNIE
PIXOM

INFOS & RÉSERVATIONS
PIXOM.ORG

RESSOURCES OUVRES
mutu

PIXOM PRÉSENTE
UNE NOUVELLE CRÉATION

MAISON HANTÉE LA CITE SANS NOM

DU 21 OCTOBRE
AU 9 NOVEMBRE

SPECTACLE IMMERSIF TOUT PUBLIC
USINE SMARTCITY
RAMBOUILLET

COMPAGNIE
PIXOM

Bienvenue à la Cité sans Nom, ultime bastion aux confins du monde, refuge des apatrides, carrefour des âmes errantes, perchée au bord du vide

Avec pour inspiration la Nouvelle-Orléans, mêlant des esthétiques telles que le steampunk et l'ère post-industrielle, le spectacle *La Cité sans Nom* vous fait plonger au cœur d'un monde vibrant aux créatures étranges...

5 000m² de décors immersifs dans une ancienne usine
1h30 de spectacle déambulateur

Tu, voyageur anonyme, qui franchis les frontières du néant et de l'oubli — toi le poète des ruines, toi le pirate des vents, toi le raxon de l'inconnu, curieux et audacieux — sois bienvenu-e

DU 21 OCTOBRE
AU 9 NOVEMBRE

SPECTACLE IMMERSIF TOUT PUBLIC
USINE SMARTCITY
RAMBOUILLET

INFOS & RÉSERVATIONS
PIXOM.ORG

DEVEZ BÉNÉVOLE
LA COMPAGNIE PIXOM
CRÉE SON PROCHAIN SPECTACLE À RAMBOUILLET

PIXOM PRÉSENTE
UNE NOUVELLE CRÉATION

MAISON HANTÉE LA CITE SANS NOM

DU 21 OCTOBRE
AU 9 NOVEMBRE

SPECTACLE IMMERSIF TOUT PUBLIC
USINE SMARTCITY
RAMBOUILLET

COMPAGNIE
PIXOM

DEVEZ BÉNÉVOLE PIXOM !

Vivez l'envers du décor !
Découvrez les coulisses d'un spectacle immersif et plongez dans une aventure artistique à la fois décalée, inclusive et joyeusement participative

Que vous ayez un peu de temps ou une grande envie de vous investir, il y a mille façons de contribuer au sein de notre compagnie

Nous cherchons des bénévoles pour :

- Construire les décors
- Accueillir le public
- Aider en technique & logistique...

Aucune expérience requise,
juste votre enthousiasme et votre envie de partager !

Intéressé-e ?
Rendez-vous dès aujourd'hui sur pixom.org
ou venez nous rencontrer
directement à SmartCity !



CONCLUSION

1-Un succès public et une mobilisation locale

L'édition 2025 de *la Cité sans Nom* marque une étape de consolidation majeure pour la compagnie Pixom. Ce projet, qui visait à transformer un site industriel en un espace de création éphémère, a rempli ses objectifs principaux de fréquentation et d'ancrage territorial.

Avec 3 580 participant-es sur 13 jours, l'événement a dépassé ses prévisions. L'analyse des données souligne la pertinence de cet ancrage : 75 % des spectateur-ices résident à moins de 25 km. Cette proximité confirme une réelle demande pour une offre culturelle exigeante dans le sud des Yvelines. La présence significative des familles (24 % de mineurs) atteste également de la capacité du projet à fédérer un public intergénérationnel autour d'un univers pourtant singulier.

La réussite humaine est également centrale, la collaboration entre 20 intermittent-es et 164 bénévoles a créé une dynamique collective indispensable à l'exploitation d'un site de 5 000 m².

2-Le District des Prolomorphes : le trait d'union avec l'histoire locale

Si l'univers global de la Cité est une création originale, c'est spécifiquement à travers le District des Prolomorphes que le spectacle a noué un dialogue direct avec l'histoire du site. Ce segment a été le plus marquant pour les spectateur-ices, agissant comme le « cœur battant » du récit. En mettant en scène la « Mère Prolomorphe » (la Centrale ou la

Doyenne) et la production de temps, Pixom a rendu un hommage explicite à la mémoire ouvrière de la Radiotechnique. Cet ancrage précis a permis de transformer un lieu industriel en une mémoire vivante, touchant profondément les habitants par ce pont entre patrimoine local et dystopie.

3-Une identité artistique entre immersion et engagement

Le spectacle a été salué pour sa qualité visuelle, portée par l'utilisation de 31,7 tonnes de décors. L'immersion a été totale pour une majorité de participant-es, malgré une narration parfois jugée complexe ou cryptique. Ce choix d'une écriture dense a permis d'aborder des thèmes de société comme la surconsommation, l'identité, l'uniformisation, l'héritage ou la censure.

4-Une occasion d'exploration des arts numériques

La Cité sans Nom a permis à la compagnie d'explorer plus en profondeur les arts numériques au service de la narration du spectacle et d'une immersion encore plus poussée des participant-es au sein de l'univers. Ceci transparaît notamment à travers la création d'un jeu vidéo accessible au public simulant un piratage informatique et mettant d'autant plus en avant le côté rebelle et révolutionnaire des Pirates.

De même l'apparition des peurs des participant-es sur les écrans du Bayou en guise d'épithètes sur les pierres tombales numériques a donné l'occasion de faire un lien avec le tout premier District dans lequel les spec-

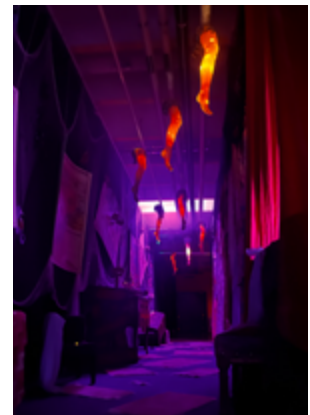
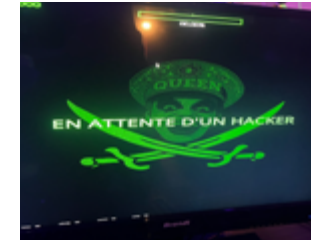
tateur-ices jetaient des papiers sur lesquels étaient inscrits leurs pires phobies associées à leur prénom. Cela a permis de rajouter de la cohérence à l'univers en renforçant les liens narratifs entre les mondes.

5-Un modèle d'éco-conception et d'impact territorial

Le bilan confirme qu'une production d'envergure peut être sobre : 98 % des matériaux utilisés sont issus de la récupération. En utilisant 26 % de matériaux trouvés directement sur place (anciennes machines, barrières, rebuts industriels), Pixom a intégré l'ADN physique de l'usine à la scénographie. Au-delà de l'artistique, ce succès a eu un impact concret sur l'avenir du SmartCity Campus, permettant d'obtenir deux ans de prolongation d'exploitation pour le site.

6-Perspectives

En conclusion, le bilan 2025 valide la stratégie 'Local-First' de la compagnie. Avec 81 % des participant-es déclarant vouloir revenir, Pixom dispose d'un socle solide pour l'avenir. L'enjeu sera désormais de continuer à explorer ces « poches narratives » tout en préservant l'équilibre entre création fantastique et hommage aux racines industrielles du territoire.





PIXOM présente

DIRECTION ARTISTIQUE

Charlie Formenty

PERFORMERS

Captain Moumoute - Pirate

Clément Lebateux

Rome - Pirate

Gaïa Samakh

In - La Fille Prolomorphe

Ludivine Delahayes

Centrale - La Mère Prolomorphe

Chloé Imbroglio

Nova - Le Fils prolomorphe

Simon Derouin & Guillaume Blanchet

Judith/Red/Migra/Ice - CheckPoint

Manon Agostini

Edgar - Immortel

Vivien Letarnec & Romain Deloutre

Eidolon - Immortel

Remi Bourchany

Timothy Leary - Bayou

Kevin Bréro

Baby Doll - Bayou

Annabelle Pastore

Rebius - Vampire

Romain Deloutre & Vivien Letarnec

Marcella - Vampire

Sarah Scotté

ART & DESIGN

Implantation sur site / Déambulation

Charlie Formenty

Ecriture

Manon Agostini, Charlie Formenty, Kevin Brero, Sarah Scotté, Vivien Letarnec, Saad Zekrif, Simon Derouin

Arts Numériques

André Berlemont & Sebastien Algarra

Design Costumes

Charlie Formenty

Costumes Crew

Catherine Poffé, France Feigel, Lenia Dos Santos

Maquillages

Valentin Lagorce

Musique & Bruitages

Fabien Rault

Interview Ouvrière RadioTechnique

Monique

Design lumières

Julien Prével

DECORS

Chef Déco

Simon Derouin

Scénographe

Solenne Musseau

Designers

Construction & Habillage

Marie-Christine Sottiaux, Didier Derouin, Laurent Penhoët, Jen Perreault, Charlotte Deseigne, Virginie Cazes, Adeline Farcy, Valérie Goncalves

Decor Crew

Hugo Siméon, Sandrine Gros, Yves Siméon, Heda Siméon, Valérie Picard, Nathalie Morin, Philippe Peyronnel, Nour Esserghini, Laure Chevallier, Séverine Fourrier, Vivien Letarnec, Romain Deloutre, Manon Agostini, Annabelle Pastore, Clément Lebateux, Ludivine Delahayes, Gaïa Samakh, Bérénice Guyonneau, Pascal Paquet, Matthieu Robillard, Saad Zekrif

TECHNIQUE

Régisseur Général

Julien Prével

Régisseur lumière

Julien Prével

Régisseur son

Fabien Rault

Régisseurs plateau

Solenne Musseau, Hugo Siméon

Rigging

Solenne Musseau

Tech Crew

Hugo Siméon, Yves Siméon, Didier Derouin, Romain Deloutre, Fabien Rault, Solenne Musseau, Jacques Formenty

Transports, Logistique & Stockage

Simon Derouin

Démontage

Hugo Siméon, Yves Siméon, Heda Siméon, Kevin Bréro, Solenne Musseau, Sandrine Gros, Charlotte Deseigne, Simon Derouin, Jacques Formenty, Manon Agostini, Laurent Penhoët, Virginie Cazes, Didier Derouin, Maxime, Sylvaine, Maëlys et Thaïs Capel

ACCUEIL PUBLIC

Déambulation

Charlie Formenty et Jen Perreault

Parking

Jacques Formenty

Billetterie

Charlie Formenty et André Berlemont

Sécurité

Charlie Formenty

Crew

Hugo Siméon, Saad Zekrif, Philippe Peyronnel, Nour Esserghini, Yves et Heda Siméon, Pascal Paquet, Jacques Formenty, Catherine Poffé, Nathalie Morin, Virginie Cazes, Laurent Penhoët, Charlotte Deseigne, Sandrine Gros, Matthieu Robillard, Séverine Fourrier, Anne-Laure Bourré, Angélique Barreiro, Sophie Bellac, André Berlemont, Maxime, Sylvaine Capel, Lenia Dos Santos,

Laure Chevallier, France Feigel, Erwann Gaudal, Bérénice Guyonneau, Alain Goudroye, Marie-Emilie Laqua, Severine Levacheur, Claire Leluc-Derouin, Marie-Christine Sottiaux, Cristelle Raffi, Margot Bricou, Tut, Floriane et Jeremie Lefrancois, Leslie Le Fric

AMBROSIA

Programmation

Julien Prével

Ingénieur du son

Fabien Rault

Sound System

Jerrycan Riposte Clan

Restauration

Jason Lloyds

Saad Zekrif

Julien Prével

Jerrycan Riposte Clan

Bar

Heda Siméon et Julien Prével

Musique Live

La Vie sur Mars

Bel Amure

Turn

Wanted

Big bazar small band

Swingtouch

Revenge of the geek

DeadLock

Ben & Bruno

Soulace

Julien Prével

PRODUCTION

Présidente de l'association

Angélique Barreiro

Directrice de production

Charlie Formenty

Chargés de production

Simon Derouin, Kevin Bréro & Julien Prével

Coordinatrice des Bénévoles
Jen Perreault

Relations publiques
Charlie Formenty & Julien Prével

Réservations
Charlie Formenty

Formation incendie
Maximilien Samsouen

Merch
Julien Prével

COMMUNICATION

Directrice de la communication
Charlie Formenty

**Chargé de communication, Vidéos
& Réseaux Sociaux**
Julien Prével

Website / Graphisme
Charlie Formenty

Textes
Kevin Bréro

Photographie
Julien Prével
Charlie Formenty

Modèles photo affiche
Léandre Prével
Charlie Formenty
Vivien Letarnec

Catering
Jason Lloyds
Heda Siméon

DOCUMENTATION

Photographie
Charlie Formenty
Yves Siméon
Sebastien Algarra
Pascal Paquet
Guillaume Lenoble
Jean-Pierre Stintzy

Captation video
Kévin Taurin

Documentaire
Victor Frochtmann
Adrian Marcato

ATELIERS DE MEDIATION

Jennifer Perreault, Charlotte Deseigne, Marie-Christine Sottiaux, Virginie Cazes

LES INDISPENSABLES COUPS DE MAIN

Sebastien, Sasha et Arthur Algarra, Angélique Barreiro, Sophie Bellac, André Berlemont, Gaëlle Berthelot, Billy Decat, Yannick Bouhaik, Leyla et Hélio Bouhaik-Musseau, Anne-Laure Bourré, Margot Bricou, Maxime, Sylvaine, Maëlys et Thais Capel, Aurelia Capoccia, Virginie Cazes, Chantal, Aïna Chauveau, Laure Chevallier, Anne-Sophie Damour et toute sa tribu, Cléa Dauru, Didier Derouin, Yves Derrien, Charlotte Deseigne, Cinthia Di Maggio, Camille Dinot, Lenia Dos Santos, Nour Esserghini, France Feigel, Jacques et Noé Formenty, Mélia Formenty-Presotto, Séverine Fourier, Victor Frochtmann, Erwann Gaudal, Diane Geoffray, Valérie Goncalves, Alain Goudroye, Sandrine Gros-Daillon, Gabriel Guignan, Bérénice et Eléonore Guyonneau, Thibault Guyon, Annick, Arthur, Swann Florient et Sylvain Hilaire, Iloa & Bruno Angioletti, Margo Jurczynski, Marie-Emilie Laqua, Patricia Lavaux, Jérémie, Cassiopee et Floriane Lefrancois, Leslie Le Fric, Damien Lellig Raffi, Claire Leluc-Derouin, Guillaume Lenoble, Anne-Laure Leprince-Tartar, Sophie Lescaut, Gabrielle Lestrade, Severine Levacheur, Jason Lloyds, Béatrice Loyer, Sandrine Lynna, Aaron Lyons, Thibault Mathieu, Nathalie Morin, Juliette et Caroline Nouveau, Pascal Paquet, Manon Paskier, Pat Patine, Laurent et Natty Penhoët, Jennifer Perreault, Julien Petipas, Philippe Peyronnel, Fanny Picquart, Valérie Picard, Catherine Poffé, Elsa, Ernest et Léandre Prével, Morgane Prouin, Luisa, Malo & Noa Purificação, Cristelle Raffi, Noé et Valentine Rault, Marie-Cécile Resteghini, Matthieu Robillard, Marie Rosellini, Norah et Rose Roumy, Ludovic Ruillet, Sharlin Sarinova, Heda,

Hugo et Yves Siméon, Marie-Christine Sottiaux, Lila et Candice Sousa, Tut, Saad Zekrifa

PARTENARIATS & TERRITOIRE

La compagnie Pixom est en résidence artistique à Cernay-la-Ville

SMARTCITY
Benoît Bourreau
Edouard Bourreau
Célia Gouley
Severine Morizet
Auguste Lurçon

Partenaires
Ressources&Vous
Muto
Jerrycan Riposte Clan
le Court Bouillon
Usine à Chapeaux
Studio Rambouillet

Sponsor
CIC
Le Bureau Rambouillet

Fournisseurs
Kitchen Valley
Inaka Koura
OrYgines
Doosti
Volcelest

REMERCIEMENTS

Benoit Bourreau et son équipe
Cernay-la-Ville / Claire Cheret

Olivier Wagnies et toute son équipe de Ressources&Vous

La famille Siméon

Un remerciement tout spécial et chaleureux à tous-tes les bénévoles qui ont travaillé sur ce projet.

CHARLIE'S SPECIAL THANKS

Je remercie ma fille Mélia, ainsi que mes familles, de sang et choisie, pour leur soutien inconditionnel.

Ma gratitude sans limite de stockage pour: Simon, when we're together we have super powers. Vivien, with you I double down. Kevin, et ton putain de Lore. Solenne, what a ride it has been. Julien, juste merci. Jen, merci d'y croire si fort. Heda, même sans les mains. Saad, your presence means the world. Manon, viens on fait un peu de théâtre.

Angel, Drédre et Jason for believing in me for so long.

Hugo, Charlotte, Virginie, Laurent, Beuh-Fa, MC, Yves et Sandrine d'être une si grande source d'inspiration humaine et artistique.

Benoit, pour avoir été assez fou pour me faire confiance et d'avoir joué avec nous.

Oliv' et son crew pour leur action si essentielle. Claire, de soutenir la culture de notre territoire.

Albert Hofmann, pour la piste cyclable. Joanna Haigood for being my mentor.

Merci aux équipes du matin, et aussi à celles de la nuit.

... les équipes, la troupe, tous les anonymes qui nous ont soutenus (vous vous reconnaitrez), et les artistes extraordinaires qui ont offert leur amour et leur talent à cette œuvre.





COMPAGNIE PIXOM

contact@pixom.org / 07 86 34 03 18

PIXOM.ORG

4 rue des vaux, 78720 Cernay-la-Ville

Numéro de SIREN: 919155853

Numéro de SIRET: 91915585300022

RNA : W782009843

Licence d'entrepreneur du spectacle : L-D-22-7362

COMPAGNIE
PIXOM