

URBI

Du même auteur

aux éditions Théâtrales

ZIG ET MORE *suivi de* L'ANGARE

(CHRONIQUES DU GRAND MOUVEMENT CHAPITRES 1 ET 2), 2004

MARINE
AURIOL

URBI

Chroniques du Grand Mouvement

OUVRAGE PUBLIÉ AVEC LE CONCOURS
DU CENTRE NATIONAL DU LIVRE

éditions

THEATRALES

La représentation des pièces de théâtre est soumise à l'autorisation de l'auteur, de ses ayants droit ou de ses ayants cause. Avant le début des répétitions, une demande d'autorisation devra être déposée auprès de l'auteur, de son agent ou de la SACD.



Photo de couverture : © Christopher Lowden

© 2006, éditions THÉÂTRALES
20, rue Voltaire, 93100 Montreuil-sous-Bois

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants.

ISBN : 2-84260-215-3

URBI

Chroniques du Grand Mouvement

Chapitre 3

Chroniques du Grand Mouvement

Après le Grand Mouvement, le monde s'est séparé en deux. Deux camps face à face, deux camps prêts à tout pour s'anéantir car la survie de l'un semble dépendre nécessairement de la destruction de l'autre. L'officiel Pouvoir, établi, sûr de sa légitimité, machine imposante qui entraîne dans son sillage une masse passive d'hommes et de femmes aveuglés par la complexité de ses multiples rouages. Face à lui, la résistance des cadrieux, armée de l'ombre, qui ne reculera devant aucun sacrifice pour reprendre de force son droit de vivre dans ce monde-là. La terre a tremblé le jour du Grand Mouvement, si fort qu'elle a presque tout détruit : la faune, la flore et peut-être aussi l'humanité. Ces Chroniques relatent en douze chapitres l'histoire de cette Catastrophe, l'histoire de ces hommes et femmes en lutte. Juste pour voir si, sous la terre retournée et les litres de sang versés, il reste encore un espoir, une alternative à l'anéantissement programmé, une infime possibilité d'avenir...

Résumé des chapitres précédents

Chapitre 1 – *Zig et More*

More, jeune soldat, tient en joue Zig, enfant frondeur, membre des cadrieux, en lutte contre le Pouvoir. L'enfant est immobile, debout sur une gourde qui menace d'exploser. Les jours passent, puis les années. Zig et More vieillissent et s'apprivoisent, l'un figé sur sa bombe, l'autre agrippé à son fusil. Lequel des deux cédera ? Quelle cause l'emportera ? Que reste-t-il de la loyauté à son camp lorsqu'on vit avec son ennemi pendant trop longtemps ?

Chapitre 2 – *L'Angare*

La guerre entre cadrieux et Pouvoir a gorgé la terre de sang. Le gouverneur Miron charge l'Angare, messager à la neutralité légendaire, d'une proposition de paix. Bouba, patriarche des cadrieux, veut saisir cette main tendue. Mais Aurèle, éminence grise du Pouvoir, et Derti, chef cadrieux, n'ont pas la même volonté. La vengeance des uns et les morts des autres empêcheront-ils d'autres catastrophes ? Un espoir infime de paix suffit-il à tout oublier du passé ?

Le Grand Mouvement des mots

La terre a bougé et les mots aussi...

- Angare :** Messenger neutre, seul capable de pénétrer sans risque les lignes de combat, les murs de la Ville et les camps cadrieux.
- Cadrieux :** Nom donné aux membres de la résistance par tous les partisans du Pouvoir. Eux ne se nomment jamais ainsi. Ces femmes et ces hommes ne peuvent pas s'appeler car la seule chose qui les rassemble (eux qui, avant le Grand Mouvement, n'avaient rien en commun), c'est leur haine du Pouvoir.
- CAPP :** Commando Armé Pour le Pouvoir. Milice surentraînée où chacun des soldats est dévoué corps, âme et vie à la cause du Pouvoir jusqu'à en oublier sa condition de femme ou d'homme.
- Civiliter :** Service obligatoire civil ou militaire dû par les habitants de la Zone l'année de leurs 15 ans.
- Codex :** Recueil des lois de vie en vigueur dans la Zone. Il définit les devoirs et les obligations de chacun de ses habitants.
- Conseil :** Ensemble des chefs de la résistance cooptés par leurs pairs pour décider des stratégies à mener, des batailles à engager et assurer la survie du groupe.
- Curagentes :** Fonctionnaires du Palais.
- Foreuses :** Elles creusent profondément dans le sol. Nul ne sait ce qu'elles cherchent vraiment, mais tous savent que le jour où elles le trouveront, le monde du Grand Mouvement changera encore.
- Formateurs :** Silhouettes muettes qui errent dans les couloirs du Palais. Gardiens des mémoires de ceux qui doivent oublier.

- Gourdes :** Mines antipersonnelles utilisées aussi bien par les CAPP que par les cadrieux.
- Gouverneur :** Autorité suprême du Pouvoir, désigné à vie.
- Guetteurs :** Membres de la résistance infiltrés dans les couloirs du Palais, les sections CAPP , les Ministères, les rues de la Ville...
- Lectes :** Membres du Lectime, élus par les femmes et les hommes qui habitent la Zone.
- Lectime :** Assemblée consultative du pouvoir.
- Palais :** Au centre de la Ville, immense bâtiment abritant en son enceinte la résidence du gouverneur, le Lectime, la salle du trône, les prisons, les laboratoires des formateurs, des salles de réception, d'interrogatoires, des bureaux, des cuisines, des chambres, une caserne CAPP ...
- Points :** Centres de chaque secteur devant être surveillés par les CAPP .
- Pouvoir :** À la fois ceux qui dirigent la Zone et ceux qui y habitent. Tous ceux qui n'appartiennent pas à la résistance.
- Relateurs :** Livresseurs et collecteurs de nouvelles. Ils parcourent la Ville pour livrer la gazette, laissant traîner partout leurs oreilles, connaissant tout et tout le monde.
- Zone :** Territoires sous contrôle du Pouvoir. En théorie, toutes les terres habitables du monde du Grand Mouvement.

PERSONNAGES

GOERT, *vieil homme*

GLADY, *femme d'une trentaine d'années, paraissant plus, visage marqué, laide*

MONSIEUR MLAKOF, *la quarantaine, toujours un vieux costume fatigué et un vieil attaché-case*

LYLON, *jeune femme blonde, belle et perdue*

POL, *père de famille, petite quarantaine, apparemment sans histoire*

MARTA, *sa femme, belle brune, sensiblement le même âge*

JIKO, *leur fils, 14-15 ans*

SALIA, *leur fille, 8 ans*

KORAN, *très vieux soldat, ne sortant pratiquement jamais de son appartement, toujours un vieux casque trop grand sur la tête*

ZERTO, *jeune homme, timide*

HEBERTO, *jeune homme*

LE RELATEUR, *livreur de gazette, ramasseur de nouvelles*

SOLDAT 1

SOLDAT 2

SOLDAT 3

Quelques passants, des soldats...

Devant l'immeuble FR-72-GS. Trois étages. Quelques marches mènent au perron de l'immeuble. Devant, une rue.

PREMIÈRE PARTIE

Scène 1

Nuit noire. Une rue. Devant l'immeuble FR-72-GS.

Aucun bruit, aucune lumière.

De temps en temps, on voit briller la cendre rougeoyante d'une cigarette, fumée par une silhouette immobile dans un grand manteau noir, adossée au mur de l'immeuble. À l'étage, une fenêtre grince.

Soudain un cri de femme, long et strident. Coupé net. Aussitôt après, deux autres silhouettes enveloppées de grands manteaux noirs sortent de l'immeuble en courant. La silhouette le long du mur jette sa cigarette.

SILHOUETTE À LA CIGARETTE.— C'est fait ?

Une des deux autres silhouettes acquiesce. Une sirène retentit. Elles quittent rapidement la rue. Mais la silhouette à la cigarette s'arrête avant de tourner au coin de la rue, jette un coup d'œil vers les étages, puis repart en courant. Noir. Bruits de ville qui s'éveille.

Scène 2

Matin. Même rue. Devant le même immeuble.

Goert est assis sur les marches de l'entrée. Il lit le journal. Il tourne les pages rageusement. Glady, foulard sur la tête, tablier à la taille, chiffon à la main, sort de l'immeuble. Elle regarde Goert s'énerver sur son journal, puis lève la tête vers le ciel.

GLADY.– Il va pleuvoir. *(Goert ne répond pas et continue de tourner les pages de son journal en pestant silencieusement)* C'est sûr. Il va pleuvoir. *(même silence rageur de Goert)* C'est sûr. Ça sent la pluie. Tu sens, Goert. Tu sens la pluie aussi ?

Goert est arrivé à la fin de son journal sans avoir trouvé ce qu'il cherchait. Il le froisse et le jette devant lui.

GOERT.– *(hurlant)* Merde.

Glady descend les marches et ramasse le journal. Elle le défroisse consciencieusement contre son tablier.

GLADY.– C'est la pluie qui arrive. Tu sens, Goert ?

GOERT.– *(hurlant)* Merde.

Glady le regarde un instant sans comprendre, le journal serré contre son tablier.

GLADY.– Tu ne devrais pas la jeter, comme ça. Tu sais qu'ils n'aiment pas quand on jette la gazette par terre. Qu'ils n'aiment pas quand on jette la gazette. *(un temps)* C'est sûr. C'est la pluie. C'est à cause de la pluie.

GOERT.– Tais-toi, Glady. La pluie ? Ça fait des années qu'on l'a pas vue, ta pluie de merde. C'est toujours la pluie, pour toi. Mais y en a pas de pluie. Y en a plus. Merde. *(Goert se lève et arrache le journal des mains de Glady)* Et ta gazette de merde, Glady. *(Goert déchire le journal et lance les morceaux en l'air)* Ta gazette de merde. J'en fais c'que j'veux. T'entends. Et eux aussi, ils m'entendent. C'que j'veux. Trois jours. Trois jours qu'ils ont enlevé les corps. Et rien. Rien dans ta gazette de merde, Glady. Rien. Comme s'il ne s'était rien passé. Pas une ligne sur les deux petits qu'on a retrouvés, leur cervelle collée sur les murs. Que même avec ton chiffon, t'arriveras pas à les ravoir, les murs. Pas une ligne dans ta gazette de merde. Par contre, la percée significative de la

section 234V-TYU dans les rangs de l'ennemi, ça. Quatre pages sur la percée significative de la section 234-TU.

GLADY.- V-TYU...

GOERT.- M'en fous.

Silence. Gladly commence à ramasser les morceaux de journaux. Goert la regarde faire, puis soupire, l'air résigné.

GLADY.- Faut pas t'énerver comme ça, Goert. (*un temps*) Et puis tu les connaissais même pas, les deux petits.

GOERT.- C'est pas une raison. Pas une raison pour que ta gazette de merde n'en parle pas.

GLADY.- Ouais. (*Gladly regarde les morceaux de journaux*) T'aurais pas dû faire ça, Goert. Va falloir la recoller maintenant.

GOERT.- Tu les connaissais, toi, les deux petits?

Gladly secoue la tête de droite à gauche.

GLADY.- Ils étaient arrivés la veille. Même pas eu le temps de leur parler. Je leur ai juste donné la clé. Ils avaient pas envie de causer, de toute façon. Ils se sont enfermés tout de suite.

GOERT.- Ouais, mais c'est pas une raison pour que ta gazette de merde n'en parle pas du tout. Rien, t'entends. Pas une ligne. Deux pauvres petits. Moi j'ai vu que les corps qu'ils emportaient. Et la cervelle sur les murs. Jamais j'aurais pensé qu'on puisse avoir autant de cervelle. Et rien dans ta gazette de merde. Rien. (*silence*) Ils sont pas morts tout seuls, quand même. Ils se sont pas sorti la cervelle du crâne tout seuls quand même. Alors quoi? Pourquoi y a rien dans ta gazette de merde?

GLADY.- J'sais pas, moi, Goert.

GOERT.- Tu sais pas?

GLADY.- Ben non, j'sais pas, Goert.

GOERT.- Alors, Gladly, alors.

Silence. Gladly regarde le ciel.

GLADY.- Va pleuvoir, Goert. C'est sûr.

GOERT.- (*hurlant*) Merde!