



SEÑORA
CATRINA
ET
LES ÉTOILES

SYNOPSIS
**SEÑORA CATRINA NOUS INVITE CHEZ ELLE,
DANS UN LIEU NI ICI NI LÀ, POUR MIEUX LA
CONNAÎTRE. ELLE RACONTE DES HISTOIRES
DU MONDE, D'AUTRES LIEUX ET CULTURES,
POUR NOUS AIDER À NE PLUS CRAINDRE LE
NOIR, LA MORT ET CE QU'IL Y AURA DANS
L'AU-DELÀ.**

À PROPOS DU SPECTACLE

SEÑORA CATRINA ET LES ÉTOILES EST UN SPECTACLE TOUT PUBLIC À PARTIR DE 6 ANS. CE PERSONNAGE, À L'IMAGE DES GOMMÈRES DES CONTES TRADITIONNELS, NOUS ACCOMPAGNE ET NOUS GUIDE EN NOUS RACONTANT DIFFÉRENTES MANIÈRES DE COMPRENDRE LA VIE ET LE MOMENT OÙ NOUS GESSONS D'ÊTRE ICI DANS DIFFÉRENTES PARTIES DU MONDE, AFIN QUE CHACUN PUISSE TIRER SES PROPRES CONCLUSIONS.

SEÑORA CATRINA VA ET VIENT, ELLE DOIT ACCOMPAGNER D'AUTRES PERSONNES DANS D'AUTRES PARTIES DU MONDE AU MOMENT DE LEUR DÉPART. ELLE RACONTE DES HISTOIRES DE CES AUTRES ENDROITS, D'AUTRES MOMENTS, OU QUI PEUT-ÊTRE VIENNENT DE SE PRODUIRE.

SEÑORA CATRINA ET LES ÉTOILES EST COMPOSÉE DE 4 CONTES TRADITIONNELS DE CULTURES DIFFÉRENTES :

PRINCESSE KAGUYA

JAPON

**ANANSI, L'ARAIGNÉE. SA RENCONTRE AVEC LA MORT
ET COMMENT IL EST REVENU À LA VIE.**

GHANA

LA MORT ENFERMÉE DANS UNE BOUTEILLE.

ANGLETERRE

TOUSSAINT ET LA SAINTE COMPAGNIE.

ESPAGNE



Chacun d'eux est un voyage dans un monde merveilleux, pour, finalement, ramener le public à la réalité d'une manière plus réconfortante. Chaque histoire est représentée par différentes techniques de manipulation d'objets et de marionnettes, en les adaptant à l'histoire. Entre chacun d'eux, Señora Catrina nous parle, nous interroge, nous chante et finit par nous raconter de nombreuses versions de ce que l'on croit être l'au-delà afin que nous puissions réfléchir à ce que chacun de nous croit.

La scénographie change avec les nouveaux paysages de chaque conte. Les différents objets de la salle sont déplacés et utilisés comme dispositifs scéniques pour les différentes histoires, permettant ainsi un voyage vers d'autres lieux et temps.

Les histoires véhiculent l'idée que ce qu'elles nous expliquent ne sont pas des faits tangibles, ni des lieux ou des personnes réels. Ces histoires, avec leur langage symbolique, permettent aux enseignements essentiels de vivre dans la fiction. Ils nous parlent dans un langage qui va au-delà, de manière plus profonde, de notre raison. La proposition est de se laisser emporter par elles pour qu'elles nous parviennent et nous caressent comme une brise chaude réconfortante, sans rien de plus, sans chercher d'explications, simplement en les vivant.

Señora Catrina est un voyage dans le monde des images, des contes oraux, des symboles et des métaphores pour tenter de répondre à la curiosité et à l'émerveillement que la vie provoque chez petits et grands. C'est un hommage aux enfants en tant que grands philosophes qu'ils sont. A sa façon d'être au monde les yeux grands ouverts, à sa conscience que la vie est une énigme, que tout est un fabuleux mystère. C'est le moment pour les adultes qui les accompagnent de redevenir des enfants qui n'ont pas encore assez grandi pour s'habituer au monde et tout tenir pour acquis. Une célébration de la capacité à se surprendre, à aller vers de nouvelles réalités et de nouveaux mondes pour ne pas perdre cette capacité à s'émerveiller, pour que le monde et l'extraordinaire d'être vivant ne deviennent pas une habitude, d'être des enfants qui crient Ouah ouah ! !!!

Ce spectacle est né de l'envie de partager avec les enfants les questions que les êtres humains de tous les temps se sont posées : Qui sommes-nous et pourquoi vivons-nous, l'origine du cosmos, de la Terre et de la vie. Et que se passe-t-il quand nous mourons. Être et ne pas être. C'est un spectacle qui permet aux gens de parler des mystères de la vie et de la mort afin de le vivre plus naturellement, pour qu'il ne reste pas dans un tabou qui pourrait les effrayer. En partageant ce que les autres pensent et comment les autres cultures le leur expliquent, essayer de comprendre et cela peut les aider à créer leurs propres réponses.

Ce sont des histoires qu'il est possible, par leur poésie, leur symbolique, de mettre en scène si elles sont racontées avec des marionnettes et des objets. Celles-ci peuvent permettre aux lucioles de parler, à une fille de naître d'une fleur et d'aller avec des êtres de lumière au-delà du ciel, d'assister à la chasse à mort d'une araignée et de se retrouver enfermée dans une bouteille, etc. De plus, ces techniques créent une distance qui permet d'aborder les sujets traités avec douceur et humour, sans drame.

Le langage symbolique des histoires, la distance du théâtre d'objets et l'humour du spectacle cherchent à dédramatiser et à rapprocher ces mystères de la vie des enfants d'une manière adaptée à leur âge, juste à un moment vital où ils commencent à poser ces questions.

LE THÉÂTRE D'OBJETS

LE LANGAGE THÉÂTRAL CHOISI DANS LE SPECTACLE EST LE THÉÂTRE D'OBJETS POUR DE MULTIPLES RAISONS :

LA PREMIÈRE TIENT À LA MISE À DISTANCE QU'IL PERMET AVEC LES PERSONNAGES ET LES HISTOIRES REPRÉSENTÉES. IL PERMET AINSI D'ABORDER CES THÈMES SANS LE PATHOS NI L'IDENTIFICATION TOTALE AVEC EUX. LES OBJETS PERMETTENT UNE DISTANCE PAR RAPPORT À CE QUI EST VU, AFIN DE NE PAS LE VIVRE DE MANIÈRE COMPLÈTEMENT ÉMOTIONNELLE, MAIS AVEC UN POINT D'OBSERVATION QUI PERMET À L'ENFANT SPECTATEUR D'ÊTRE TÉMOIN D'UN RÉCIT, D'UNE REPRÉSENTATION DANS LAQUELLE IL EST CLAIR QUE CE QUI ARRIVE EST UNE FICTION.

LE THÉÂTRE DE LA DISTANCIATION S'ENTEND COMME TOUTE FORME DE REPRÉSENTATION SCÉNIQUE DANS LAQUELLE IL Y A UNE DISTANCE ENTRE L'ACTEUR ET LE PERSONNAGE. UNE DISTANCIATION RECHERCHÉE DANS L'AVANT-GARDE DU XXE SIÈCLE ET PAR CERTAINS DRAMATURGES COMME EDWARD GORDON CRAIG OU BERTOLD BRECHT, QUI ONT ÉVOLUÉ DANS DES DIRECTIONS DIFFÉRENTES.

LE THÉÂTRE D'OBJETS ET DE VISUELS EST UNE FORME DE THÉÂTRE DE LA DISTANCIATION ÉVOLUÉE. DES MASQUES TEL LE NIVEAU 0, DANS LESQUELS LE VISAGE HUMAIN EST REMPLACÉ, AUX MARIONNETTES À GANTS DANS LESQUELLES LE MASQUE PASSE DANS LES MAINS, AUX MARIONNETTES À FILS DANS LESQUELLES ELLES S'ÉLOIGNENT DES MAINS, AUX DIFFÉRENTS TYPES DE MARIONNETTES QUI DÉVELOPPENT DES TIGES ET DE MULTIPLES PRISES QUI S'ÉLOIGNENT DU CORPS DU MANIPULATEUR, JUSQU'AU THÉÂTRE D'OMBRES. LE THÉÂTRE D'OBJET ET VISUEL ROMPT AVEC LA FORME, LE CORPS HUMAIN, OU D'AUTRES ÊTRES VIVANTS. C'EST SYMBOLIQUE. CETTE SYMBOLIQUE EST PARFAITE POUR REPRÉSENTER DES HISTOIRES AVEC DES PERSONNAGES ARCHÉTYPAUX TELS QUE CEUX REPRÉSENTÉS DANS LES HISTOIRES POPULAIRES ET QUE LES ENFANTS PEUVENT FACILEMENT INTERPRÉTER. CETTE INTERPRÉTATION DU SYMBOLE LEUR PERMET DE COMPRENDRE AVEC UNE DISTANCE DE SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE.

DE MÊME, LE THÉÂTRE D'OBJETS PERMET DES ALLERS-RETOURS ENTRE LE QUOTIDIEN ET L'EXTRA-QUOTIDIEN, PUISQUE LES OBJETS PEUVENT ÊTRE DES OBJETS CONNUS ET QUOTIDIENS, MAIS DANS DES USAGES COMPLÈTEMENT DIFFÉRENTS. CET EFFET ENTRE LE QUOTIDIEN ET L'EXTRA-QUOTIDIEN ET PLUS POÉTIQUE EST ÉGALEMENT RECHERCHÉ AVEC LE LANGAGE PARLÉ UTILISÉ TOUT AU LONG DU SPECTACLE. LE PERSONNAGE DE SEÑORA CATRINA PEUT PASSER D'UN LANGAGE CHARGÉ D'IMAGES, POÉTIQUE ET «STYLISÉ» PARFOIS DANS LES HISTOIRES, À UN LANGAGE PROCHE ET PLEIN DE CLIN D'OEILS DANS LES COMMENTAIRES, LES BLAGUES ET LES QUESTIONS.

LES PREMIERS MARIONNETTISTES DE L'HISTOIRE, À L'ÉPOQUE DES CULTURES ANIMISTES, UTILISAIENT DÉJÀ DES POUPÉES, ARTICULÉES OU NON, POUR CRÉER CETTE DISTANCE CONSIDÉRÉE COMME UN ACTE DE MAGIE PAR LEQUEL LES POUPÉES REPRÉSENTAIENT D'AUTRES ÊTRES D'AUTRES MONDES, DES ÊTRES MAGIQUES, DES ESPRITS INCARNÉS, DES ANCÊTRES... POUR E.G. CRAIG, LE GÉNIE FONDAMENTAL DES MARIONNETTES RÉSIDE DANS LEUR CAPACITÉ À PRENDRE VIE ET À INCARNER L'EXISTENCE AU-DELÀ DU MONDE DE LA CHAIR ET DU SANG. «IL NE RIVALISERA PAS AVEC LA VIE, IL IRA PLUTÔT AU-DELÀ ... IL TENTERA DE SE VÊTIR D'UNE BEAUTÉ MORTELLE TOUT EN EXPIRANT UN ESPRIT VIVANT.» CETTE BIVALENCE VIVANT/MORT EST LA SEULE CHARGE DES MARIONNETTES, ET C'EST UNE GRANDE POSSIBILITÉ QU'ELLES ONT. À MI-CHEMIN ENTRE LA VIE ET LA MORT, LES MARIONNETTES ONT SOUVENT ÉTÉ LES ARTISTES DE PRÉDILECTION POUR DES ŒUVRES QUI FRANCHISSENT LA FRONTIÈRE ENTRE LES DEUX. LE THÉÂTRE D'OBJETS JOUE LUI AUSSI DE CETTE BIVALENCE ET EST, COMPTE TENU DU THÈME DU SPECTACLE, LE VÉHICULE IDÉAL DE LA REPRÉSENTATION.

LES HISTOIRES SÉLECTIONNÉES

De nombreuses cultures reflètent dans leur tradition orale de grandes énigmes, de l'être humain à ses problèmes quotidiens, et nous proposent différentes manières de surmonter l'adversité.

Beaucoup de ces histoires nous sont parvenues à ce jour. Elles sont devenues des contes, et il en existe des variantes dans des traditions de cultures très différentes. Elles apparaissent les unes dans les autres, expliquées et racontées de différentes manières. Elles sont devenues des histoires écrites en différentes versions selon les différents pays. Les écrivains s'en inspirent pour en créer et les adapter à notre époque.

Dans *Señora Catrina et les étoiles*, certaines de ces histoires de tradition populaire ont été choisies pour leur thème, pour un point de vue raconté avec humour et poésie, avec une perspective de genre, et pour leur potentiel à créer des images à travers le théâtre d'objets. Pour chacune, une version de base sur laquelle commencer a été choisie. Mais elles ont été modifiées et adaptées pour être représentées en salle.

PRINCESSE KAGUYA JAPON



C'est un conte de fées folklorique japonais du Xe siècle, également connu sous le nom de Conte du coupeur de bambou. Il est considéré comme le plus ancien texte japonais existant, malgré le fait que le manuscrit le plus ancien date de 1592. Sa protagoniste est la princesse Kaguya, une princesse de la Lune envoyée sur terre pour la sauver d'une guerre céleste qui fait rage dans les cieux. Kaguya était si radieuse que même l'empereur lui-même tomba amoureux d'elle, mais Kaguya rejeta tous ses prétendants et finit par retourner dans sa famille céleste, venue la chercher sur la plus haute montagne du Japon. Avant de partir, elle a laissé à l'empereur une lettre d'adieu et une bouteille avec l'élixir de vie. L'empereur dévasté envoya toute une armée de soldats dans la montagne. La mission commandée était de monter au sommet et de brûler la lettre que la princesse Kaguya avait écrite et la bouteille qu'elle lui avait laissée, en espérant que la fumée atteindrait la princesse désormais lointaine.

La légende raconte que le mot pour l'immortalité, fushi, est devenu le nom de la montagne, le mont Fuji. On dit également que le kanji pour montagne dérive de l'armée de l'empereur qui a gravi les pentes de la montagne pour mener à bien sa mission. On pense également que la fumée de la lettre en feu est encore visible à ce jour (dans le passé, le mont Fuji était beaucoup plus actif sur le plan volcanique et produisait donc plus de fumée).

Cette histoire nous parle de l'union de la terre et du ciel, des allers-retours, de la façon dont nous allons vers d'autres mondes, et de la façon dont nous rejoignons nos proches quand ils ne sont plus là.

La version choisie dans le spectacle est proche de «La Princesse Nuit Lumineuse», illustré par Philip Giordano.

La technique et les objets choisis pour représenter cette histoire se font à travers différentes figurines Okiagari-koboshi réalisées à l'échelle (poupées traditionnelles japonaises en papier mâché) qui représentent les différents personnages de l'histoire. Le décor sera transformé avec des papiers blancs continus sur lesquels seront peints différents éléments et paysages de l'histoire, en hommage à la calligraphie japonaise.

ANANSI, L'ARAIGNÉE. SA RENCONTRE AVEC LA MORT ET COMMENT IL EST REVENU À LA VIE. GHANA

Il existe d'innombrables histoires sur Anansi dans la mythologie Akan, du Ghana. Ananse (littéralement araignée), encore appelée Anansi, est l'un des personnages les plus importants des légendes ouest-africaines et caribéennes. C'est un personnage des contes folkloriques Akan. Il prend souvent la forme d'une araignée et est parfois considéré comme un dieu de toute connaissance des contes. C'était une araignée espiègle qui passe sa journée à faire des



bêtises et ses farces provoquaient des changements dans le monde. Ce sont toutes des histoires qui se déroulent à l'aube du monde et servent dans la culture Akan à expliquer pourquoi beaucoup de choses sont comme elles sont. Parmi ces histoires, il y a l'histoire d'Anansi et comment elle a fait sortir la mort de sa maison et est maintenant vivante dans le monde. Anansi est un trickster bien connu de la culture ouest-africaine. Dans la mythologie et l'étude du folklore, un trickster, parfois appelé un voyou divin, est un personnage d'une histoire (un dieu ou une déesse, un esprit, humain ou anthropomorphe) qui fait preuve d'un grand degré d'intellect et de connaissances rusées ou secrètes et qui utilise pour jouer des

tours, des tours ou des farces, ou pour désobéir aux règles et règlements et défier les comportements conventionnels. C'est une figure présente dans diverses mythologies, également européennes.

La version choisie dans le spectacle est proche de «Comment la mort est revenue à la vie» de Muriel Bloch et Atak.

Pour la représentation de ce conte, le décor est réduit à un tableau allongé qui représente les différentes villes et le parcours qu'emprunte Anansi dans l'histoire. Les personnages sont représentés par des figurines africaines en bois avec des mini masques des Bwa, une tribu du Burkina Faso. Ils ont de petits masques appelés masques de passeport, car ils les portaient traditionnellement avec eux comme pièce d'identité, étant une tribu agricole nomade. Les masques ont une polychromie blanche, noire, rouge et bleue qui forme des dessins géométriques et chacun représente un animal. L'un de ces masques est celui du poisson-chat, un poisson que l'on trouve dans de nombreuses rivières africaines. C'est un masque médiateur entre le monde des vivants et des morts et évocateur de la dimension humaine et divine. Il y a aussi des figures africaines faites avec du recyclage pour représenter d'autres personnages de l'histoire.

LA MORT ENFERMÉE DANS UNE BOUTEILLE. ANGLETERRE

L'histoire de la mort emprisonnée existe dans des traditions très différentes, avec des versions dans lesquelles il s'agit parfois d'un diable, mais la plus connue est la version de Jack et de la mort, dérivée d'un conte traditionnel anglais.

Cette histoire fait partie de ce que depuis la nuit des temps, les êtres humains ont raconté à travers les contes populaires : les cycles de la vie, la peur de la mort et les vaines tentatives des humains pour éviter leur destin inéluctable, étant donné que la mort fait partie du cycle de la vie. Dans de nombreuses histoires, l'essentiel est que la mort donne un sens à la vie et est quelque chose de naturel.

La version choisie dans le spectacle est basée sur «La balade du roi et la mort» de Koos Meindertos, Harrie Jekkers et Piet Grobler. Le roi veut savoir ce qu'est la mort. Ses sages essaient de lui expliquer comment les gens meurent, mais personne ne sait vraiment ce que c'est. Le roi décide de l'attraper et de la vaincre enfin, pour vivre éternellement en profitant des

loisirs et des jeux dangereux. Mais au fil des siècles, dans le royaume la population commence à devenir mal à l'aise puisque, petit à petit, il reste moins de place et l'ennui commence à abonder. Le roi devra apprendre que sans la mort, la vie n'est pas la vie.

Les personnages seront des jouets recyclés de petite taille, mêlant des personnages connus à des figures humaines et animales anonymes. Ils joueront aussi avec la transparence d'une cloche de verre qui enferme la mort, et avec des dessins tels que des dessins d'enfants.





présages et les façons de comprendre les cycles de la vie et les façons de comprendre la mort déjà à cette époque. On disait que la personne décédée était passée dans une autre vie, c'est-à-dire qu'à cette époque il n'y avait pas de rupture entre la vie terrestre et céleste, et les êtres humains étaient des pèlerins voyageant vers l'au-delà. La vie et la mort sont des chemins des ténèbres à la lumière et de la lumière aux ténèbres.

Il existe de multiples traditions qui persistent à ce jour dans la culture espagnole et qui concernent l'union du ciel, de la terre, de la lumière et des ténèbres. C'est pourquoi en espagnol on dit « dar a luz » (donner à la lumière) au lieu de « accoucher », parce qu'on est sortis vers elle. On met des cierges aux baptêmes, aux funérailles, aux processions. L'une de ces traditions qui a survécu à ce jour est celle des citrouilles sculptées et illuminées à la Toussaint. Bien qu'elle soit traditionnellement connue pour son aspect américain d'Halloween, cette coutume existe en Espagne depuis l'Antiquité et est conservée dans certaines villes. Les citrouilles sont vidées et décorées de trous qui sont leurs visages, pour ensuite les éclairer de l'intérieur avec des bougies et les placer dans les fenêtres, les églises, les montagnes, etc. Les enfants jouent et

créent le leur, comme si c'était leur esprit de la nuit. Pour guider les âmes, ou les effrayer.

En Espagne, les vivants accompagnent les morts sur leur chemin vers l'au-delà, vers leur monde de ténèbres. Ils les guident sur le chemin afin qu'ils ne restent pas errants, sans trouver de repos. Pour cela, ils allument des bougies, des torches, des feux de joie, des lumières qui les illuminent jusqu'à leur retour sur terre, ou vers l'abîme du ciel noir. Dans le Finistère, on a toujours cru que la Voie Lactée était le chemin des âmes des morts, un cortège d'étoiles, pour atteindre l'infini. Parfois, ces âmes reviennent pour une nuit, comme la nuit de la Saint-Jean ou la nuit de la Toussaint. Ils reviennent pour être aidés à trouver le chemin ou pour éclairer les vivants à partir des connaissances plus approfondies qu'ils ont trouvées dans l'au-delà.

Señora Catrina racontera tout cela en fabriquant sa citrouille-crâne comme on les fabrique en Espagne à la Toussaint et illuminera l'espace. Entre humain et bouffon, il rejoindra ce monde d'histoires avec le sien, pour clore le spectacle.

Ainsi, le décor jouera avec les lumières suspendues et les bougies artificielles. Lors de la représentation de cette histoire, il n'y a pas de références à des personnages spécifiques, il n'y aura donc pas d'objets qui les représentent. Le protagoniste sera Mme Catrina avec la citrouille.

LA TOUSSAINT ET LA SAINTE COMPAGNIE.

ESPAGNE

A cette occasion, plus qu'une histoire, l'inspiration est aux croyances et traditions espagnoles qui survivent encore.

Les historiens espagnols des légendes populaires disposent de documents des XVe et XVIe siècles où sont recueillis les sentiments, les valeurs, les

LA COMPAGNIE MATERIA VIVA



COMPAGNIE DE THÉÂTRE DE CRÉATION QUI PRIVILÉGIE LE MOUVEMENT ET L'ÉLAN DU CORPS POUR SOUTENIR

LA PAROLE ET LE TEXTE. MATERIA VIVA PORTE UNE ATTENTION PARTICULIÈRE AU LANGAGE VISUEL ET CORPOREL. UN STYLE THÉÂTRAL QUI PRIVILÉGIE L'ACTION ET LE MOUVEMENT SCÉNIQUE, L'IMPULSION PHYSIQUE VITALE QUI FAIT ÉMERGER LES ÉMOTIONS, LES RELATIONS ENTRE LES PERSONNAGES ET LEUR CONSTRUCTION À PARTIR DU CORPS ET DES GESTES. DE MÊME, IL UTILISE LA COMPOSITION SPATIALE ET LE THÉÂTRE D'OBJETS À LA RECHERCHE D'UNE DRAMATURGIE VISUELLE.

CETTE COMPAGNIE ENTEND CRÉER DES SPECTACLES PLURIDISCIPLINAIRES ET ÉVOLUER TOUT AU LONG DE SES DIFFÉRENTES CRÉATIONS GRÂCE AUX COLLABORATIONS DE DIFFÉRENTS ARTISTES ET TECHNIQUES NÉCESSAIRES À CHAQUE SPECTACLE.

LE PROCESSUS DE CRÉATION S'ORIENTE DÈS LE DÉPART VERS UN THÉÂTRE OÙ ACTEURS, OBJETS ET COMPOSITIONS SONORES SE RENCONTRENT, DÉVELOPPANT UN LANGAGE SINGULIER AU SERVICE DE L'ADAPTATION D'HISTOIRES OU D'ÉCRITURES CONTEMPORAINES. C'EST LE CROISEMENT DE CE MÉLANGE DE LANGAGES QUI GUIDE LA COMPAGNIE.

UNE LIGNE DE CRÉATION OU DE TRAVAIL QUI S'ADAPTE DANS CHAQUE SPECTACLE AU SUJET QUE L'ON SOUHAITE ABORDER, À UNE HISTOIRE OU À UN SUJET DE RECHERCHE.

MATERIA VIVA PRIVILÉGIE LA CRÉATION SUR SCÈNE. TEXTES OU IMAGES QUI VIENNENT D'ÊTRE ÉCRITS OU PRENNENT FORME, DÉCOUPÉS, PROLONGÉS ET MODIFIÉS À PARTIR DU MOUVEMENT SUR SCÈNE.

DES SPECTACLES TOUT PUBLIC, QUI PEUVENT TOUCHER LES ENFANTS ET LES JEUNES, CHERCHANT À SE RETROUVER ET À PARTAGER UN MOMENT EN FAMILLE OU AVEC LES ADULTES QUI LES ACCOMPAGNENT. SPECTACLES COMME UNE EXPÉRIENCE QUI AIDE À COMPRENDRE ET À PARTAGER DES SENTIMENTS ET DES MOMENTS VÉCUS ENSEMBLES ENTRE LES PARTICIPANTS D'ÂGES DIFFÉRENTS, OÙ LE POÉTIQUE ET LE VISUEL PERMETTENT LE TRAGI-COMIQUE.

MATERIA VIVA ACCUEILLE LES PROJETS LES PLUS PERSONNELS DE RAQUEL RACIONERO DANS UNE DÉMARCHE PROFESSIONNELLE D'ACTRICE-CRÉATRICE. ELLE ACCOMPAGNE ÉGALEMENT D'AUTRES COMPAGNIES ÉMERGENTES OU PROJETS ET ORGANISMES QUI CHERCHENT À RAPPROCHER LES ENJEUX DE SOCIÉTÉ DU PUBLIC PAR LE THÉÂTRE.

