

**« LE VOYAGE DES MILLENAIRES »**  
**Spectacle musical pour acteurs,**  
**solistes et chœur, danseurs et instrumentistes**  
**Bruno-Jean Villard**

**ACTE 1**

Téo, un garçon du XXI<sup>e</sup> siècle s'inquiète. La télévision, la radio, internet, les adultes qu'ils rencontrent, et même ses propres parents ne semblent voir en l'avenir qu'une série de mauvaises prédictions. Le monde semble devenir fou, et avec lui l'avenir apparaît bien négatif.

Inquiet et préoccupé, Téo en parle à sa meilleure amie Noélia .Elle est pour ainsi dire sa confidente, et Téo a pour elle beaucoup de sentiments. C'est une fille raisonnable et réfléchie, elle est de bon conseil, et a toujours su le reconforter lorsqu'il avait des peines.

Avec leurs amis, Téo et Noélia qui veulent en savoir plus se mettent à écouter parler les adultes, relevant tout ce que ceux-ci racontent au sujet de la planète. Certains sont insouciantes et se moquent bien de ce qui se passera dans 100 ou 1000 ans. Mais d'autres ne parlent que de catastrophes, de guerres et de conflits, de pollutions, de couche d'ozone et de réchauffement climatique. Cela leur fait peur. Malgré tout, certains sourient, les yeux rayonnant d'espoir et d'envie de connaître le futur, comme si le monde ne pouvait que devenir meilleur. « Ça au moins, c'est un point positif ! » dit Téo.

« Pourtant c'est vrai que le journal d'informations de la télé ne nous montre que de vilaines choses ! D'ailleurs, mon père ne veut plus que je le regarde ! »

Un soir, alors que Téo se trouve en compagnie de ses amis et que chacun à tour de rôle rapporte ce qu'il a entendu sur le futur, Noélia interrompt le groupe. Elle voudrait trop savoir comment les hommes avaient vécu il y a 1000 ans, et comment on pourrait imaginer qu'il vivrait en l'an 3000. Enthousiasmés par cette idée d'enquête dans le passé et l'avenir, les enfants s'aperçoivent vite pourtant qu'elle est impossible. C'est vraiment n'importe quoi !

La machine à voyager dans le temps n'est encore aujourd'hui qu'un rêve, et le sera peut-être très longtemps. Mais en ce début de troisième millénaire, ne peut-on pas rêver plus facilement qu'il y a 1000ans.

C'est alors qu'une voix se fait entendre. L'idée des ces enfants soucieux de leur avenir et curieux du passé n'avait pas laissé insensible le temps lui-même. Et pour une fois, il voulait lui aussi dire son mot. Il en avait marre d'être toujours représenté de la même manière : un rond, avec 12 chiffres et deux aiguilles au milieu. Pour une statue, on aurait pu trouver mieux !

Encore qu'il s'était habitué à cette image ! (Et il la préférait à celle des chiffres clignotants et des cristaux liquides). Il n'était dans la vie des hommes qu'un bon ou un mauvais moment, qu'un bon ou un mauvais souvenir, qu'une belle année, qu'une formidable expérience ou qu'un quart d'heure d'angoisse, qu'une bonne action ou qu'un moment d'égarement. En fait il ne dépendait que de ce que les hommes en faisaient !

Ce qu'il détestait le plus : entendre dire : « Laissez faire le temps ! » ou bien encore « Le temps fera le reste ! ». Parfois, il en riait aux éclats ! Mais le plus souvent, cela le mettait en colère. L'homme n'est-il pas capable d'assumer ses propres responsabilités qu'il s'en remet au temps ?

Quoi qu'il en soit, il était bien décidé à concrétiser le rêve des enfants.

La voix annonça donc la venue prochaine d'un informaticien hors pair .A notre époque, quelle meilleure apparence prendre ! L'informatique n'est-elle pas aujourd'hui maîtresse du temps, n'est-elle pas maîtresse des hommes ?

# « LE VOYAGE DES MILLENAIRES »

## Spectacle musical pour acteurs, solistes et chœur, danseurs et instrumentistes

### Bruno-Jean Villard

#### ACTE 2

Le premier périple de Téo, Noélia et leurs amis les emmènera autour de l'an 1000. Au moyen d'un extraordinaire ordinateur installé dans la chambre de Théo, et en cachette de leurs parents, l'informaticien Pentium XII/950 (très en avance sur lui-même comme son nom l'indique !) concrétisera le voyage des enfants dans le premier millénaire.

Ils y rencontreront Colin dont la vie de paysan au Moyen-Âge n'est pas toujours facile. Ils y découvriront les hommes et leurs superstitions, et tous les faiseurs de magie et les prédicateurs d'avenir : sorciers, magiciens, fées, et anges. (Et oui, ils existaient déjà à cette époque !) Ils y redécouvriront la nature avec laquelle on savait vivre plus intimement et où le temps prenait le temps de s'écouler. Ils vivront aussi la peur de l'avenir qui avait marqué déjà marqué le changement de millénaire.

De retour au XXI<sup>e</sup> siècle, Téo, Noélia et leurs amis prennent conscience de tout ce qui a changé. Beaucoup de choses pour le bien-être des gens, mais qui les ont aussi parfois éloigné les uns des autres. On oublie vite ce qu'il y a eu avant, ce que l'on vivait de beau, ce que l'on faisait moins bien.

Là encore, le temps a bon dos : « On oublie vite avec le temps, trop vite » dit Noélia et « on ne sait pas en tirer les leçons » ajoute Téo.

#### ACTE 3

Dès lors, le voyage en l'an 3000 prend une dimension extraordinaire. Les jeunes à la fois excités et dévorés de curiosité, sont très impatients. Ils ont aussi très peur de découvrir le monde dont ils seront forcément un peu responsables.

Et ils vivent alors un grand moment d'hésitation.

« Ce n'est pas toujours facile de regarder l'avenir en face. Surtout lorsqu'il dépend de nos propres actes. » Téo, Noélia et leurs amis savent bien qu'ils ne seront pas toujours des enfants. Mais ils entendent tellement de choses négatives.

L'informaticien Pentium XII/950 leur rappelle qu'il a été séduit par leur projet, et que c'est pour cette raison qu'il les a aidés. Et ce projet prévoyait bien une visite dans le futur. « A quoi sert de s'inquiéter du passé si notre regard et nos yeux ne sont pas tournés vers l'avenir ? »

Stimulés par l'informaticien et Noélia (bien décidée elle, à ne pas renoncer), les jeunes acceptent de poursuivre l'aventure. Le voyage peut continuer.

C'est en pleine fête que le groupe arrive. Une place de village où circulent robots et êtres humains. Des clones se promènent un peu partout, par deux, par trois. Téo croit qu'il s'agit de jumeaux ou de triplés. Les gens gesticulent dans tous les sens, mais en regardant bien, les enfants s'aperçoivent qu'ils font tous à quelque chose près les mêmes gestes.

« Mais que font ces gens ? » se demande Téo.

Une jeune femme avait remarqué l'arrivée de ces visiteurs aux costumes particuliers, et, surpris par leur étonnement et leur curiosité, elle s'approcha d'eux. Elle s'appelait Ironie et, comme son nom l'indique, tout en feignant l'ignorance, elle semblait connaître bien des choses au sujet des hommes.

« En fait, ces gens sont en train de danser. Ils font la fête. C'est une coutume qui existe depuis bien longtemps sur terre. »

Et peu à peu, les jeunes vont comprendre et découvrir grâce à Ironie une nouvelle société ou l'homme incapable d'accepter les différences et de vivre avec, les a bannis progressivement. Désormais, tous font pareil, dansent pareil, pensent pareil, vivent pareil.

**« LE VOYAGE DES MILLENAIRES »**  
**Spectacle musical pour acteurs,**  
**solistes et chœur, danseurs et instrumentistes**  
**Bruno-Jean Villard**

C'est la seule manière que les hommes avaient trouvé pour empêcher conflits, guerres, disputes, et autres mésententes. Tous pareils, donc plus de jalousie, plus d'envie entre eux.

Et puis quelle solution facile ! Cela évitait aux hommes de réfléchir et de faire l'effort de s'accepter, de construire ensemble des choses différentes.

Il faut dire que le troisième millénaire n'avait pas été une brillante réussite. Ironie leur raconta tout ce qui était arrivé depuis le XXI<sup>e</sup> siècle. Les enfants n'en croyaient pas leurs oreilles. Téo, Noélia ne savaient plus que dire. Ils commençaient à regretter sérieusement d'avoir fait ce second voyage dans le temps, et peut-être encore plus que le premier.

Ils désiraient au plus vite retourner dans le présent.

Mais pourraient-ils vivre avec cette vision si peu optimiste de l'avenir ?

Les jeunes avaient cependant tous remarqué qu'il y avait chez Ironie, lorsqu'elle parlait un léger sourire sur ses lèvres, et une petite lueur étincelante dans ses yeux. On aurait dit qu'elle avait un secret. Mais ce n'était peut-être qu'une impression. Après tout, avec un tel nom !

### **FINAL**

De retour au XXI<sup>e</sup> siècle, les jeunes complètement démoralisés par ce qu'ils avaient découvert de l'an 3000, et par tout ce qu'Ironie leur avait raconté ne veulent plus croire en cet avenir. Si les gens pouvaient seulement imaginer ce qu'ils avaient vu ! ? Tout ce qu'ils avaient entendu était donc bien vrai !

Un soir, alors que le groupe s'était réuni dans la chambre de Téo et qu'ils essayaient de se changer les idées, quelle ne fut pas leur surprise de voir entrer Pentium XII/950 accompagné d'Ironie.

Comment cela se pouvait-il ?

Comment Ironie, femme du futur pouvait-elle se trouver là aux cotés de l'informaticien ?

Et très vite le groupe va comprendre.

Comprendre que Pentium XII n'est autre que le temps lui-même, et qu'Ironie en accord avec ce dernier ne leur avait fait découvrir qu'une éventuelle possibilité d'un éventuel avenir qui ne dépendrait que d'eux.

Le monde en l'an 3000 ne sera que ce que les hommes en feront, s'ils ont la sagesse de se pencher un tant soit peu sur les erreurs du passé, un tant soit peu sur leurs capacités à réaliser les plus belles choses, un tant soit peu sur le fait qu'ils devront préparer l'avenir ensemble en respectant leur planète et leur monde.

Et en aucun cas, le temps seul fera la balance entre le bien et le mal.

Parler de l'avenir, du développement durable, de la sauvegarde de la terre ne semble plus pour Téo, Noélia et leurs amis une chose anodine et inconcevable. Elle leur apparaît désormais comme un signe, une lueur d'espoir pour l'avenir et une véritable raison de croire et de préparer l'avenir. L'informatique et la technologie ne seront pas les seules réponses à nos questions. A nous de réfléchir, de comprendre et d'agir !!!

Et puis si ce changement met le désordre dans le réseau informatique, alors tant mieux !

N'est-ce pas Pentium XII/950 !