

Chroniques martiennes

D'après : *Chroniques martiennes*,
de Ray Bradbury

Conte théâtral
radiophonique

Dossier de présentation



C^{ie} Le Théâtre dans la Forêt
www.theatredanslaforet.fr
contact@theatredanslaforet.fr

Émilie Le Borgne
Metteuse en scène
Comédienne

Manu Ragot
Accompagnement de projets
— 06 10 12 78 88
— manu@theatredanslaforet.fr

« La science n'est pas plus qu'une tentative d'explication d'un miracle inexplicable et l'art une interprétation de ce miracle »

Extrait des *Chroniques martiennes*.



© Arthur Péquin

Teaser vidéo [Cliquez ici](#)

<https://youtu.be/2NfC0ytxK5w>



Ray Bradbury.

Origine.

Chroniques martiennes est un recueil de nouvelles écrit par Ray Bradbury et publié pour la première fois en 1950 aux États-Unis. Grand classique de la littérature de science-fiction, les différents récits qu'il nous offre racontent l'arrivée des humains sur Mars dès l'an 1999. D'abord au contact des Martiens, ces nouveaux envahisseurs finissent par s'imposer pour coloniser la planète rouge en échange d'une Terre en proie aux guerres et au chaos.

Tout y est: vaisseaux spatiaux, rayons laser, combinaisons ultra-modernes, fusées du côté des Terriens; cités de cristal, hypnose et télépathie chez les Martiens. Mais bien au-delà des codes de la science-fiction qui permettent ici d'étendre le spectre d'action des protagonistes à de nouveaux territoires, ***Chroniques martiennes* est avant tout un condensé des grands mythes américains**: la conquête des grands espaces, l'établissement d'une nouvelle civilisation, la lutte entre le passé et l'avenir et celle entre la nature et la technologie.

C'est là toute la magie de ces récits. Comme autant de fables futuristes, ces chroniques nous plongent dans des histoires en apparence simples et reposant pourtant sur des interrogations d'une actualité saisissante. L'essentiel n'est pas dans la vraisemblance technologique: les Hommes respirent sur Mars comme sur Terre, les nouvelles villes martiennes ressemblent aux villes de l'Oregon en 1940. L'important est moins là que dans les problématiques offertes par l'auteur. Si la planète Mars comporte de nombreuses caractéristiques terrestres, les Martiens y semblent être de lointains cousins des Amérindiens. Au terme du roman, une nouvelle civilisation terrienne émerge: celle de colons qui ont fui une planète au bord de la destruction et qui recréent une société dans les vestiges d'une civilisation martienne dont le sens leur échappe. Dans *Chroniques martiennes*, la conquête de Mars s'apparente ainsi à une nouvelle chance donnée à l'humanité; une manière de questionner notre histoire contemporaine en abordant les enjeux complexes qui se tissent lors de la création d'une cité, entre les hommes entre eux, entre les hommes et l'espace qui les accueille, entre le passé et l'avenir.

Projet.

Nous avons (re)découvert *Chroniques martiennes* à l'occasion d'une lecture que nous avons proposée dans le cadre de notre émission *Les Détectives Sauvages*¹, en 2015 sur Radio Pulsar (Poitiers). Si nous avons, au cours de cette saison radiophonique, développé un travail de lecture d'extraits romanesques, celle des *Chroniques martiennes* fut une expérience singulière. De fait, au travers du média radiophonique, la fascinante civilisation martienne apparaissait dans tout son mystère.

L'œuvre de Ray Bradbury s'illustrant par sa fantaisie, sa force réflexive mais aussi par la proximité des protagonistes avec les humains que nous sommes aujourd'hui, nous avons eu l'envie de poursuivre ce travail de recherche radiophonique autour de ces nouvelles.

C'est ainsi qu'est né le désir de créer un dispositif mêlant théâtre, création sonore et installation radiophonique. *Chroniques martiennes* se veut être un conte augmenté, offrant au spectateur une réalité virtuelle intime, sensorielle et auditive.

En abordant le genre de la SF, viennent immédiatement à l'esprit grand nombre de films, de comics ou de séries qui, dès les années 30, ont fait se rencontrer l'Homo sapiens et l'extra-terrestre dans des paysages de planètes lointaines.

Ces œuvres loufoques, parfois grotesques, sont devenues depuis des emblèmes de la pop culture (ou du genre Pulp) et reflètent avec une surprenante vérité les angoisses des époques passées. Comme un outil de réflexion sur les futurs possibles de nos sociétés, l'envahisseur prend tour à tour les traits de la menace venue de l'étranger (tension géopolitique, guerre...), des nouvelles technologies qui inondent les foyers (transport, communication...) ou encore des découvertes scientifiques modernes (génétique, nucléaire...). Souvent publiées comme des feuilletons (radiophoniques, cinématographiques ou littéraires), **ces petites formes ludiques ouvrent alors de prodigieux chemins prospectifs.**

Avec *Chroniques martiennes*, s'offrent à nous des pistes de réflexion sur ce qui fonde aujourd'hui encore notre identité et nos civilisations, ce qui anime notre soif d'exploration, ce qui détermine notre rapport au territoire et à l'environnement et ce qui fabrique notre histoire, entre création de mythes et réalité fantasmée.



¹ Depuis septembre 2015, la C^{ie} Théâtre dans la Forêt participe à la réalisation d'une émission hebdomadaire, *Les Détectives Sauvages*, sur Radio Pulsar (Poitiers). Toutes les émissions des Détectives sauvages sont accessibles en ligne : www.mixcloud.com/DetectivesSauvages



© Arthur Péquin

Intention.

Le dispositif est simple: comédiens et musicien sont au centre de l'espace dans une semi-pénombre; autour d'eux, les spectateurs s'installent sur des transats. Un casque sans fil leur aura été remis à chacun à leur entrée. Chaque spectateur peut alors se plonger dans l'écoute du voyage martien, tout en observant le travail de création sonore opéré en direct par des comédiens et un musicien dont l'allure ne sera pas sans rappeler celle d'une équipe scientifique terrestre en mission.

C'est tout d'abord **un conte** qui se donne à entendre. Au creux de l'oreille de chaque spectateur, l'exploration spatiale a lieu. Il est aux côtés des premiers humains qui parviendront à poser le pied sur Mars. Dans cette quête d'un Nouveau Monde cosmique, le rêve tutoie le cauchemar. Mais si l'aventure est semée d'embûches, la planète rouge, elle, demeure toujours en toile de fond, entre enfer de chaleur et Eden retrouvé.

Peu à peu, **l'exploration s'incarne**: les comédiens quittent la zone centrale pour arpenter l'espace et rejouer la découverte de la planète rouge. L'épopée prend corps, au gré des aléas d'une conquête âpre et violente qui se soldera par la disparition définitive de la civilisation martienne. C'est alors au cinéma que le spectacle emprunte, les comédiens interprétant au plus près des spectateurs, dans un dispositif s'apparentant à un studio de tournage, les personnages de ce récit.

En conjuguant spectacle théâtral et sieste musicale, mais aussi en rendant hommage à la radio et au cinéma, **Chroniques martiennes** est une **création plurielle offrant à chaque spectateur la possibilité d'aborder le périple martien à sa manière.**



© Arthur Péquin



© Arthur Péquin

Dispositif scénique : les spectateurs en immersion.



© Arthur Paquin



© Arthur Paquin

Enjeux.

À travers ce spectacle, nous souhaitons donc proposer **un parcours alliant récit et recherche sonore, narration et sensation**. Les voix des comédiens et la création électroacoustique convient tout d'abord le spectateur-auditeur à imaginer le paysage martien, et à se laisser emporter par le récit. Puis les conteurs évoluent au sein du public pour mieux donner vie à ce voyage à l'origine exclusivement sonore. Les spectateurs sont alors physiquement intégrés dans leur exploration; l'ouïe, la vue et le toucher deviennent les trois sources de repère de ce périple immersif. Le travail du mot du conteur, du son et du geste prend ainsi toute son ampleur **dans cet espace où tout fait sensation**.

Est-il toujours bon de transformer la fiction en réalité?



© Arthur Péquin

Cette proposition d'immersion renoue avec une tradition forte de fiction radiophonique. De fait, le média radio est particulièrement propice à jouer de la frontière entre fiction et réalité, une création sonore s'appuyant toujours sur la propension des auditeurs à poser des images sur ce qui leur est donné à entendre. L'adaptation de *La Guerre des Mondes* de H. G. Wells, par Orson Welles, diffusée le 30 octobre 1938 sur le réseau CBS aux États-Unis en est un parfait exemple. À l'époque, Welles avait mis en son le récit de l'invasion des extraterrestres en le transformant en un bulletin d'informations - de nombreux auditeurs avaient alors cru à une invasion réelle, suscitant de nombreux incidents au travers du pays.

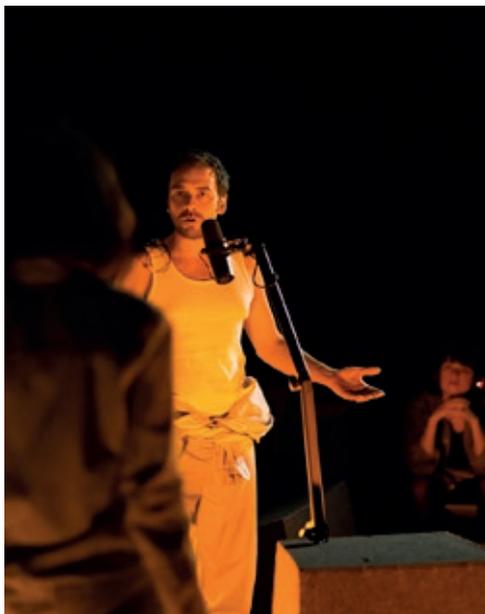
Mais *Chroniques martiennes* est aussi l'occasion de questionner notre rapport aux nouvelles technologies, à l'heure où se démocratisent les appareils permettant l'immersion dans les mondes virtuels. De *Oculus Rift*, lunette permettant d'accéder à une réalité virtuelle à 360°, à *A Blind Legend*, jeu pour smartphone et tablette utilisant le son comme unique source d'interaction (l'écran restant complètement noir tout au long de la partie), l'immersion devient une nouvelle terre d'attraction que ce soit dans les domaines du jeu ou de l'apprentissage. *Chroniques martiennes* constitue pour nous l'occasion de travailler sur cette même capacité de projection mentale du spectateur-auditeur - dans un contexte collectif cette fois (offrant par là la possibilité d'expérimenter ce voyage intime à plusieurs), avec des artifices propres au théâtre et à la musique, mêlant tradition et modernité.

À travers l'immersion du spectateur dans un spectacle radiophonique, il est donc question de réfléchir à notre capacité à **prendre, pour le meilleur et pour le pire, la fiction pour la réalité** - et inversement.

Dans *Chroniques martiennes*, les Terriens, arrivés sur Mars, sont les représentants d'une civilisation humaine qui, bien avant leur exploit, a fantasmé à de multiples reprises la possibilité de ce voyage. Ils sont les hommes qui sont parvenus à accomplir ce qui faisait rêver Jules Verne et Copernic (et encore bon nombre de chercheurs contemporains). À travers l'accomplissement du voyage des Terriens sur Mars, l'œuvre de Ray Bradbury nous pose une question: est-il toujours bon de transformer la fiction en réalité?



Orson Welles lors d'un enregistrement radio.



© Arthur Péquin

Musique et recherche sonore.

Ce spectacle est également pour nous l'occasion d'interroger la place de la musique et du son en tant que principale ressource d'imagination et de création. Il est intéressant de questionner alors notre rapport aux sources sonores qui sont tour à tour le support du récit, de la scénographie voire de la géographie martienne et de la rêverie. Le son, via les casques, plonge le spectateur au cœur de la création, devenant son principal repère sensoriel, lui permettant d'éprouver les situations, les intentions et l'environnement des personnages.

Tout comme la voix du comédien, le son est issu d'une véritable manipulation sonore physique et live. Ainsi le choix scrupuleux de l'utilisation de microphones d'époques et de formes différentes apporte une profondeur d'écoute rendue possible par la variété et la subtilité des timbres et des grains audio proposés. En commençant par mettre en scène un dispositif radiophonique concret, le spectacle tend à faire oublier l'outil de captation afin de fusionner pour finir au maximum la création audio et la performance théâtrale.

La musique additionnelle, elle, est créée à distance du plateau de jeu, mais à vue des spectateurs. Là encore, le mixage est réalisé en live entre les sons captés et joués, les nappes sonores ou les sons d'ambiance.



© Arthur Péquin



Différents microphones: radio, omnidirectionnel, CB et « col de cygne » permettant le travail de sonorités différentes, propre à susciter une époque ou une situation précise.

Afin de prolonger ce concept de « chroniques », nous avons eu le désir de travailler une création sonore s'articulant autour d'outils de diffusion permettant l'utilisation de supports analogiques rudimentaires. Des cassettes audio, bandes magnétiques ou des postes radios sont ainsi mis à contribution - leur son modifié en direct afin de créer des nappes sonores ou de diffuser de « faux » sons pré-enregistrés (archives, voix additionnelles...).

Cette intention d'utiliser de l'analogique participe à double titre aux enjeux du spectacle: possibles dernières traces sonores de précédentes expéditions martiennes, elles figurent aussi l'histoire de la radiodiffusion, de l'enregistrement audio et témoignent de l'aspect tangible du son face au tout numérique.



© Arthur Péguin

Quelques musiciens nous ont guidé dans notre création sonore dans nos recherches sonores, tel que Morton Feldman, Brian Eno, Terry Riley, Phill Niblock, Taylor Dupree, Loscil ou encore Mica Levi. **La musique contemporaine, électronique, expérimentale et électroacoustique donc mais aussi les bandes originales composées pour le cinéma ou la radio, des années 50 à nos jours** nous permettent d'approfondir l'immersion du spectateur, le plongeant dans des références parfois inconscientes.

Ces sources d'inspirations nourrissent nos recherches et notre mise en espace, permettant le passage d'une scène à l'autre - de plans extérieurs à des navettes, d'épopée grandiose à des courses-poursuites haletantes ou de récits très intimes à de vastes fresques.



© Arthur Péguin

Extrait.

JUIN 2032

... Et la lune qui luit

Il faisait si froid quand ils sortirent pour la première fois de la fusée dans la nuit, que Spender se mit à ramasser le bois sec martien et à construire un petit feu. Il ne fit aucune allusion à des réjouissances ; il se contenta de rassembler le bois, d'y mettre le feu et de le regarder brûler.

À la lueur des flammes montant dans l'air ténu de cette mer desséchée de Mars, il regarda par-dessus son épaule et vit la fusée qui les avait tous amenés, le capitaine Wilder, Cherokee, Hathaway, Sam Parkhill et lui-même, à travers un néant noir et silencieux remplis d'étoiles pour atterrir sur un monde irréel et mort.

Jeff Spender attendait le tumulte. Il regardait les autres hommes et attendait qu'ils se mettent à sauter et à brailler. Le tapage se déclencherait dès qu'ils auraient surmonté leur hébétude à l'idée d'être les « premiers » venus sur Mars. Aucun d'eux ne parlait mais beaucoup espéraient, peut-être que les autres expéditions avaient échoué et que celle-ci, la Quatrième, serait la seule, la vraie.

Ils n'y mettaient aucune malveillance. Mais ils pensaient, debout, immobiles, ils pensaient à l'honneur, à la gloire, tandis que leurs poumons s'acclimataient à l'air raréfié, qui saoulait presque si l'on se déplaçait trop vite.

Cribbs s'approcha du feu qui commençait à pétiller :

« Pourquoi ne pas se servir du poêle à feu chimique de l'appareil au lieu de ce bois ? dit-il.

— Tu permets », dit Spender sans lever les yeux.

Ce serait indécent, la première nuit sur Mars, de beugler ou d'exhiber un engin stupide et voyant comme un poêle. Ce serait comme l'importation d'une sorte de blasphème. Plus tard, on aurait bien le temps. Le temps de jeter des boîtes de lait condensé dans les nobles canaux martiens ; le temps de lâcher des numéros du New York Times que le vent effeuillerait et traînerait sur les fonds grisâtres des mers martiennes solitaires ; le temps d'abandonner des peaux de banane et des papiers gras dans les ruines frêles et polies des villes de l'antique vallée martienne. On aurait tout le temps.

Et cette idée lui fit éprouver un bref frisson interne.

Il alimentait le feu à la main, et c'était comme une offrande à un géant mort. Ils avaient atterri sur un immense tombeau. Ici, une civilisation avait disparu. Une courtoisie élémentaire imposait de passer la première nuit dans le silence.

« Drôle de façon de fêter l'événement. » Cribbs se tourna vers le capitaine Wilder. « Capitaine, dit-il, à mon avis, on devrait distribuer des rations de gin et de viande et mettre un peu d'ambiance. »

Le capitaine Wilder détourna les yeux vers une cité morte à quinze cents mètres de là. « Nous sommes tous fatigués », dit-il, l'air absent, comme si toute son attention s'était portée sur la ville déserte et ses habitants oubliés. « Demain, peut-être. Ce soir, ça devrait nous suffire d'avoir réussi ce voyage sans s'écraser dans un météore et sans perdre un homme. »

Autour d'eux, les hommes s'agitaient. Ils étaient vingt en tout, les uns se tenaient par l'épaule, d'autres ajustaient leurs ceinturons. Spender les observait. Ils n'étaient pas contents. Ils avaient risqué leur peau pour tenter la grande aventure. Maintenant ils voulaient se saouler, brailler, tirer en l'air des rafales pour se prouver qu'ils étaient des types à la hauteur, puisqu'ils avaient creusé un trou dans l'espace jusqu'à la planète Mars à bord d'une fusée.

Mais personne ne criait.

Le capitaine donna un ordre d'une voix calme. L'un des hommes se précipita dans l'appareil et ramena des boîtes de rations qui furent ouvertes et réparties dans un silence relatif. Cette fois, les hommes commençaient à bavarder. Le capitaine s'assit et leur récapitula la traversée. Ils savaient déjà tout ça par cœur, mais ça faisait plaisir à entendre, comme un exploit datant déjà d'hier et classé avec soin. Ils se refusaient à parler du voyage de retour. Quelqu'un souleva le problème, mais on lui dit de se taire. Les cuillères brillaient sous le double clair de lune ; la nourriture était bonne et le vin encore meilleur.

Résumé.

Création à destination d'un public sous casque audio, *Chroniques martiennes* retrace, dans une suite de récits tantôt sombres, tantôt lyriques, les étapes de la colonisation de Mars par les Terriens. Mais dans cette épopée d'un genre nouveau, Mars, rougeoyante et magnétique, ne tarde pas à hypnotiser ceux qui pensaient la conquérir.

Reflétant de fait avec une surprenante vérité les angoisses contemporaines, l'œuvre-phare de Ray Bradbury interroge ici les mythes qui fondent nos sociétés et offre de passionnantes pistes de réflexion sur notre être au monde.

Dans un spectacle hommage à la pop culture et au cinéma, *Chroniques martiennes* invite à ce voyage réflexif et sensoriel à travers une expérience immersive à la croisée du conte, de la tragédie, et de la rêverie cosmique.

Technique.

Spectacle théâtral radiophonique
– durée 1h20

Possibilité de jouer 2 représentations dans la journée (prévoir 2 heures de battement minimum entre les représentations).

- Dispositif sonore (casques et alimentation), dispositif lumière et sièges spectateurs fournis par la compagnie;
- Jauge: 70 spectateurs;
- Public placé dans l'espace de jeu
 - spectacle jouable sur les plateaux de théâtre (avec public au plateau) ou dans des salles non dédiées au spectacle vivant pouvant être passées au noir;
- Périmètre de jeu optimal (spectateurs inclus): 12 m x 12 m (la configuration peut être adaptée pour des salles plus petites ou plus grandes
 - jauge à modifier en conséquence).

Fiche technique consultable en pièce jointe

Public.

À partir de la 4^e en scolaire,
à partir de 10 ans en tout public

La création se prête tout particulièrement à l'accueil de personnes mal voyantes et non-voyantes lors des représentations. Nous aurons à cœur de les accueillir dans les différents lieux où nous jouerons le spectacle.

Les soutiens.

Chroniques martiennes bénéficie du soutien en coproduction de l'OARA (Office Artistique Région Nouvelle Aquitaine), du TAP - Scène nationale de Poitiers, du Lieu Multiple Espace Mendès France (Poitiers), du Théâtre du Château - 4B (Barbezieux), de l'ARDC La Maline (La Courde-sur-Mer).

Chroniques martiennes bénéficie du soutien de l'ADAMI et de la SPEDIDAM.

La compagnie est subventionnée par la Drac Nouvelle Aquitaine, la Région Nouvelle-Aquitaine, la Ville de Poitiers.



Projet accueilli en résidence au Molière Scène d'Aquitaine (Bordeaux), à l'ARDC La Maline, au Théâtre de Thouars, à Scènes de Territoire (Agglo2B), aux 3T (Châtelleraut), à la Maison des Trois Quartiers (Poitiers), au Lieu Multiple Espace Mendès France, au Glob Théâtre (Bordeaux), et au Théâtre du Château-4B.



Médiation.

Afin de prolonger cette expérience, nous proposerons différentes actions de médiation, parmi lesquelles :

- **Atelier de création radiophonique** : initiation au travail vocal et à la mise en œuvre d'une ambiance sonore, cet atelier aboutira à la mise en son d'un récit choisi de Ray Bradbury.
- **Images martiennes** : en complément du spectacle, nous proposons une séance de projection d'un florilège d'extraits de films consacrés au voyage sur Mars ; projection suivie d'un échange sur la représentation de la planète Mars dans l'imaginaire collectif, et de sa place au sein de la pop culture. L'enjeu de cette action étant de mettre en perspective la façon dont l'art en général est propice à induire notre représentation du monde. En fin de rencontre, chaque spectateur sera invité à témoigner de sa propre vision de la planète rouge.
- **On a marché sur Mars** : journée à thème à destination des scolaires, cette action est proposée au sein des établissements dont les élèves auront été spectateurs des Chroniques martiennes. L'enjeu : les inviter à mettre en scène, par groupe de 5 à 8 élèves, leur propre version théâtrale du Premier Pas de l'Homme sur Mars. La journée s'achève par une mise en commun des scénettes créées par chacun des groupes.
- **Conférence martienne** : échange en trois temps, la conférence est l'occasion de proposer une présentation de l'œuvre de science-fiction de Ray Bradbury ; une mise en perspective des Chroniques martiennes à la lumière des dernières avancées de la recherche spatiale ; et une lecture mise en son d'une nouvelle inédite des Chroniques martiennes.

Pistes pédagogiques.

Thèmes.

- Conquête et civilisation
- Exploration spatiale
- Science-fiction et pop culture
- Fiction radiophonique
- Mythe(s) américain(s)
- Figure(s) du héros

Œuvres abordables.



Rencontre du troisième type

film de Steven Spielberg (1977).

> Entrées dans l'œuvre :

- les signes avant-coureurs de la rencontre à venir ;
- rôle du son dans le film ;
- place de la lumière et de l'obscurité dans la mise en scène.

> **Piste de travail** : analyse de la scène centrale (01 : 49 : 00) de rencontre entre les hommes et les extraterrestres - Comment Spielberg choisit-il de mettre en scène la rencontre promise dans le titre ?



Under the skin

film de Jonathan Glazer (2013) - à partir de 16 ans.

> Entrées dans l'œuvre :

- rôle de la bande originale ;
- traitement à rebours de la figure de l'extraterrestre.

> **Piste de travail** : analyse de la scène finale - À travers le traitement de la figure de l'extraterrestre proposé ici, en quoi le réalisateur s'inscrit dans une certaine forme de tradition ? En quoi la renouvelle-t-il ?



La Guerre des Mondes

fiction radiophonique d'Orson Welles (1938), d'après l'œuvre de H.G. Wells.

> Entrée dans l'œuvre :

- une œuvre clé de la dramatique radiophonique ;
- Orson Welles, entre fiction et réalité ;
- le son au service de la science-fiction.

> **Piste de travail** : écoute d'un extrait choisi en langue originale - en quoi Orson Welles se fonde-t-il sur la capacité d'imagination du spectateur ?



Interstellar

film de Christopher Nolan (2014).

> Entrées dans l'œuvre :

- de l'exploration spatiale au voyage dans le temps ;
- quête de nouveaux territoires comme moyen de survie ;
- rôle de la bande originale.

> **Piste de travail :** écoute d'un extrait de la bande-son
 - Qu'imaginez-vous à l'écoute de ce morceau ?
 Puis, découverte de la scène du film dont cette bande-son est issue - Que confère cette bande-son à l'image ?



2001 Odyssée de l'espace

film de Stanley Kubrick (1968).

> Entrées dans l'œuvre :

- l'odyssée spatiale comme voyage intérieur ;
- rôle du silence et de la musique dans le film ;
- place du film dans la pop culture.

> **Pistes de travail :** analyse de la bande originale du film - En quoi Stanley Kubrick révolutionne-t-il ici la science-fiction au cinéma ?



Chroniques martiennes

série de Michael Anderson (1980)
 réalisée d'après l'œuvre de Ray Bradbury.

> Entrées dans l'œuvre :

- adaptation filmique d'une œuvre littéraire ;
- représentation visuelle de la civilisation martienne ;
- le récit d'une conquête.

> **Piste de travail :** étude comparée d'une nouvelle de Ray Bradbury et de son adaptation filmique.



Planète interdite

film de Fred McLeod Wilcox (1956).

> Entrées dans l'œuvre :

- émergence de la science-fiction dans la littérature et le cinéma des années 50 ;
- élaboration d'un vocabulaire visuel ;
- présence-absence de la figure de l'extraterrestre.

> **Pistes de travail :** analyse de différents plans choisis - Quels outils visuels contribuent à donner le sentiment que les personnages arrivent sur une nouvelle planète ? Comment le caractère futuriste de ce récit est-il souligné ? En quoi la science-fiction est-elle l'occasion de traiter de peurs contemporaines (en l'occurrence, peur de l'émergence de la technologie) ?



La Planète sauvage

film de René Laloux (1973).

> Entrées dans l'œuvre :

- choc de civilisations ;
- l'homme, un extraterrestre comme un autre ;
- l'animation au service de la science-fiction.

> **Piste de travail :** analyse d'extraits croisés - De la représentation des décors à celle des personnages, en quoi le recours à l'animation nourrit-il le genre de la science-fiction ici à l'œuvre ?



Le Théâtre dans la Forêt.

Créée et dirigée par Émilie Le Borgne, la compagnie Le Théâtre dans la Forêt est née du désir d'interroger notre rapport contemporain au réel.

Projet artistique de la compagnie.

Nous avons aujourd'hui la chance de vivre un tournant majeur de notre civilisation. L'ère numérique bouleverse notre monde mais aussi notre être au monde. Internet est le lieu de l'échange, du savoir, du partage; mais **c'est aussi le lieu du récit, de la re-considération du réel, voire de sa fictionnalisation.** Cette mutation profonde de notre réalité, et la perméabilité chaque jour plus nette de cette réalité avec non seulement le virtuel, mais aussi le fictif, il est essentiel de les questionner. C'est l'enjeu des spectacles du Théâtre dans la Forêt. À travers des créations mettant à l'honneur des scènes issues de notre imaginaire collectif, **la compagnie interroge la frontière de plus en plus poreuse entre fiction et réel.** Des légendes urbaines aux faits historiques, nos spectacles portent littéralement au plateau des images médiatiques ou fictives connues de tous, et questionnent, à travers elles, le monde qui nous entoure et la façon dont nous sommes nécessairement voués à évoluer en son sein.



Cycle Les Amériques – 2014/19.

Dans le cadre du cycle Les Amériques, la compagnie explore ce qui constitue **la mythologie de notre ère contemporaine: le rêve américain** – et avec lui, l'histoire des États Unis, depuis la conquête de l'Ouest jusqu'à celle de la Lune. Nous sommes de fait les héritiers de cette culture américaine, culture de l'image s'il en est, dont les héros de fiction côtoient étroitement ceux de la réalité pour ne fonder pour finir qu'un seul et même mythe. La construction de ce mythe américain a connu un impact considérable sur notre manière de voir le monde et ses icônes continuent d'inspirer notre actuelle société de communication. Nous explorons cette machine à rêves et jouons de ses codes, à travers **un cycle de spectacles mettant en dialogue l'idéal d'un monde et sa réalité.**

La première création du cycle, *Alunir*, donnait à voir une journée de tournage en studio du Premier Pas de l'Homme sur la Lune – déclinant réalité, fantasme et fiction. Le deuxième spectacle du cycle, *Jackie*, adaptation de la pièce d'Elfriede Jelinek consacrée à Jackie Kennedy, a été créé à Poitiers en 2017. Cette création allie vidéo-projections et captation en direct pour mieux explorer la question de la représentation de soi aujourd'hui. Le troisième opus, *Rancheros*, a été créé au printemps 2018: ce western théâtral mobile place le spectateur dans un bus qui invite à un voyage cinématographique et fantaisiste au cœur de paysages bien réels. **Chroniques martiennes constitue le quatrième volet du cycle les Amériques.** Cette création nous donne l'opportunité d'aller au contact d'une œuvre pleinement fictionnelle, au caractère poétique et fantasmagorique assumé. Elle est l'occasion d'explorer plus avant la création sonore, mais aussi d'impliquer de façon nouvelle le public dans notre création – à la croisée entre expérience collective et intime.

Spectacles en tous lieux.

Sur le plan formel, nous avons à cœur de développer des projets non exclusivement théâtraux. En décrochant l'idée d'une discipline strictement théâtrale, notre envie est de **créer avant tout des spectacles**, qui peuvent mêler au théâtre d'autres disciplines ou formes d'art. C'est ainsi que **le cinéma et la culture visuelle** ont une part prépondérante dans nos recherches actuelles. De la même manière, nos créations ne sont pas exclusivement dédiées aux salles de spectacle: nous souhaitons travailler dans des lieux et des contextes variés, et rêver à **de nouvelles façons d'envisager la place du théâtre et de son public.** Qu'il s'agisse de créer un western pour des spectateurs placés dans un bus, ou d'inventer un spectacle de science-fiction radiophonique pouvant être joué dans tout type de salle, notre volonté est d'aller à la rencontre du public là où il se situe: partout.

Teaser du spectacle *Jackie*:
www.theatredanslaforet.fr/teaser

< Photos des spectacles *Alunir* (2014) et *Jackie* (2017).

Équipe.

Équipe en tournée: 3 artistes et 1 technicien

- Comédiens: **Émilie Le Borgne**, **François Sabourin**
- Création sonore et interprétation:
François Ripoche
- Régie plateau: **Michaël Goupilleau**
en alternance avec **Julien Playe**



Émilie Le Borgne

Mise en scène et interprétation.

Après une licence de Lettres Modernes et une formation au Conservatoire de Poitiers, elle travaille pour différentes compagnies en tant que comédienne et metteuse en scène. En 2011, elle met en scène *Portrait d'E*, de Suzanne Guillemin. En 2012, elle fonde la compagnie Le Théâtre dans la Forêt. Dans le cadre du cycle Les Amériques, entamé par la compagnie en 2014, elle écrit et crée *Alunir* (2014), interprète et met en scène *Jackie*, d'Elfriede Jelinek (2017), conçoit et met en scène *Rancheros*, projet de western mobile (2018). *Chroniques martiennes* constitue le quatrième volet du cycle Les Amériques. Parallèlement à ses activités théâtrales, elle mène différents projets radiophoniques, animant notamment, entre septembre 2015 et juin 2017, l'émission *Les Détectives Sauvages* avec la complicité de François Ripoche sur Radio Pulsar.

> www.theatredanslaforet.fr



François Sabourin

Interprétation.

Il signe en 2002 la création musicale d'un spectacle de Matthias Langhoff à la Comédie Française. Comédien, il travaille avec le metteur en scène Olivier Maurin et la compagnie Délices DADA. Avec le collectif ildi ! eldi, il crée plusieurs spectacles à Lyon, Paris ou encore New York. En 2015 il est l'interprète d'*Alex*, une installation vidéo de Pauline Bastard (lauréate du Audi Talent Awards) présentée dans de nombreuses expositions internationales. En 2016-2017, avec sa compagnie Les Ateliers du panorama il présente à la Collection Lambert en Avignon une performance intitulée *Sleepworker*, librement adaptée du roman de Cyrille Martinez *Deux jeunes artistes au chômage*. En 2019-20 il crée *L.A.*, adaptation de textes du poète Jérôme Game, présentée à la Méca pour le festival Trente Trente 2020.



François Ripoche

Création sonore.

Formé en arts appliqués, il travaille depuis plusieurs années en tant que graphiste et illustrateur indépendant, le plus souvent dans le domaine de la communication culturelle (festivals, lieux de diffusion, compagnies artistiques, etc.). Curieux et passionné par la création sous diverses formes, il s'exerce à l'animation, la vidéo, le son et tout ce qui touche plus largement aux arts visuels. Il crée et anime avec Émilie Le Borgne l'émission radiophonique *Les Détectives Sauvages* diffusée sur Radio Pulsar (Poitiers) en 2015-2017.

Il collabore plus particulièrement avec la compagnie Le Théâtre dans la Forêt à la conception et à la réalisation de scénographie (*Alunir* en 2014 puis *Rancheros* en 2018), travaille à la création vidéo (*Jackie* en 2017 puis *_SELF* en 2021) et la création sonore (*Chronique martiennes* et *Nouvelles du Cosmos* en 2019 puis *SPECTRES* en 2022).

> www.francoisripoche.com



François Martel
Collaboration artistique.

Comédien, metteur en scène, professeur au Conservatoire à Rayonnement Régional de Poitiers et directeur artistique de la compagnie Infrarouge, il se consacre entre autres à la mise en scène de créations dans des espaces atypiques – telles que *La Piscine* et *Le Gymnase*. Il a également mis en scène *Cendrillon* de Joël Pommerat. En tant que comédien, il joue, entre autres, sous la direction de Matthieu Roy dans *Martyr* de Marius von Mayenburg et d'Émilie Le Borgne dans *Alunir* (rôle de Buzz Aldrin) et dans *Rancheros* (rôle du Cow Boy Clair). Il a récemment collaboré à la mise en scène de *Pinocchio* (C^{ie} L'Arbre Potager).



Michaël Goupilleau
Ingénieur son.

Jeune musicien, il est rapidement passé dans les coulisses pour se former aux techniques du son de manière autodidacte. Après de longues années d'activités et d'expériences dans le tissu associatif pictavien (Confort Moderne, Jazz à Poitiers), générateur de musique à Poitiers, et de voyages à travers le pays dans les festivals (GongGong (WART/F.Communication), Festival Densités, Câble # Festival...), il s'emploie actuellement à assister musiciens et metteurs en scène dans la réalisation sonore de leurs projets, à travers la diffusion de musique vivante, l'enregistrement audio, ou encore la formation.



Hélix Charier
Assistante à la mise en scène.

Après avoir suivi une formation au Conservatoire à Rayonnement Régional de Poitiers, Hélix Charier intègre la formation professionnelle « Assistanat à la mise en scène et dramaturgie » à l'Université de Poitiers. Elle assiste les metteurs en scène Fabrizio Montecchi de la compagnie de théâtre d'ombres Gioco Vit pour la création *Moun* (2015), Émilie Le Borgne du Théâtre dans la Forêt pour *L'Éveil du Printemps* (2015), *Jackie* (2017) puis *Rancheros* (2018), et Charlotte Gosselin de L'Arc Électrique pour la création *Kids* pour laquelle elle est également ponctuellement comédienne. Depuis 2018, elle est la directrice artistique de la Compagnie Rumeurs des Vents avec laquelle elle développe sa première création *Tous à la marge!*, une exposition participative et théâtrale.

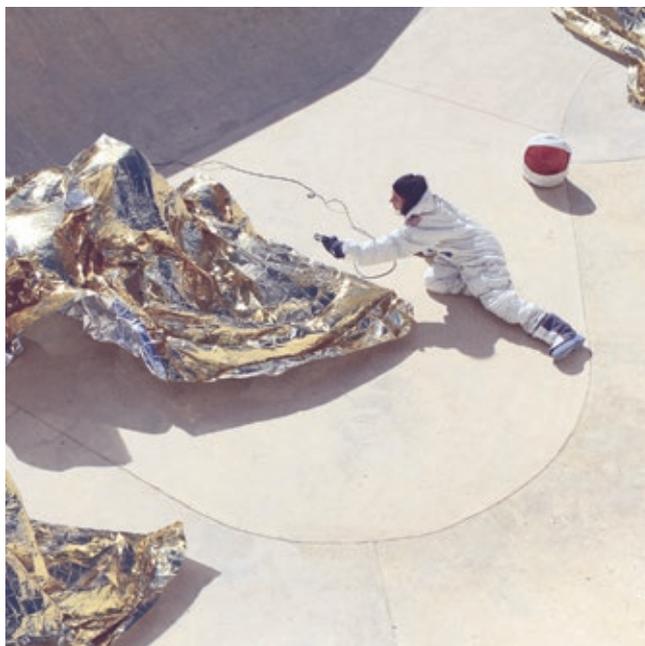


Julien Playe
Création lumière.

Après une licence d'Arts du Spectacle, Julien Playe travaille en tant que comédien pour différentes compagnies telles que Composition Cie, La Clique d'Arsène (*Le Malade imaginaire*) ou encore la compagnie Infrarouge (*La Piscine*; *Le Gymnase*). Depuis 2002, il réalise des créations lumière pour le théâtre et la musique, notamment pour les compagnies Le Cygne (*Portrait d'E, NEMA*) et Le Théâtre dans la Forêt (*Alunir, Jackie*), mais aussi pour le Conservatoire de Poitiers. Il s'intéresse par ailleurs au secteur audiovisuel à travers la création de courts-métrages en tant que comédien, réalisateur et auteur au sein de l'association Monde de Oufs. Depuis 2002, il est intervenant sur la pratique théâtrale en milieu scolaire et associatif.

C^{ie} Le Théâtre dans la Forêt

www.theatredanslaforet.fr



Émilie Le Borgne

Metteuse en scène / Comédienne

tél – 06 80 38 92 98

mail – contact@theatredanslaforet.fr

-

Manu Ragot

Accompagnement de projets

tél – 06 10 12 78 88

mail – manu@theatredanslaforet.fr

© Graphisme et couverture : François Ripoché — Licence n° 2-1072964



La C^{ie} Le Théâtre dans la forêt est conventionnée par le DRAC Nouvelle-Aquitaine - Ministère de la Culture (2021,2022,2023) dans le cadre de la résidence territoriale menée aux 3T-Scène conventionnée de Châtelleraut, S'Il Vous Plaît - Théâtre de Thouars, Théâtre de Bressuire - Scènes de Territoire. La C^{ie} bénéficie de l'aide de la Région Nouvelle-Aquitaine et de la Ville de poitiers.