

PENSEE  VISIBLE



CONCEPTUAL
ARTWORK
BY
PENSEE
VISIBLE



Compagnie Pensée Visible

DOSSIER ARTISTIQUE du PROJET

COMMENT CONSTRUIRE UN UNIVERS QUI NE S'EFFONDRE PAS EN DEUX JOURS

Théâtre d'images et d'objets d'après **Philip K. Dick**

Mise en scène **Raquel Silva**

Création le 5 Mars 2026

PHILIP K. DICK

Philip K. Dick est sans doute l'un des plus grands auteurs de science-fiction du XX siècle.

Philip et sa sœur jumelle naissent à Chicago aux États-Unis le 16 décembre 1928. Malheureusement sa sœur Jane décède quelques semaines plus tard, faute de lait maternel et d'argent pour accéder aux soins nécessaires. Ce drame affectera Dick toute sa vie.

Après le divorce de ses parents, il s'installe avec la mère à Berkeley en Californie. Très tôt il souffre de vertiges et de crises d'angoisse, il trouve un refuge dans la musique et dans la lecture. Il lit des auteurs comme Poe, Lovecraft, Joyce, Stendhal, Flaubert ou Maupassant, mais aussi de la science-fiction dans les magazines *pulps* en vogue aux États-Unis.

Ses débuts en tant qu'écrivain professionnel sont modestes. Dès 1952 il écrit des nouvelles destinées à des magazines SF qui lui apportent peu d'argent. Il décide donc de se lancer dans le roman, plus rémunérateur. Son premier roman, *Loterie solaire*, est publié en 1955.

Il commence à se faire connaître avec *Le Maître du haut château* (1962), pour lequel il reçoit le prix Hugo, mais ses œuvres restent longtemps reléguées dans la « sphère inférieure » de la littérature, surtout aux États-Unis. La grande popularité arrivera seulement après sa mort.

Écrivain très prolifique de romans, nouvelles et essais, Philip K. Dick tente à travers son œuvre de répondre à deux questions : notre monde est-il réel ? Sommes-nous vraiment réels ?

On retrouve dans ses œuvres de nombreux éléments autobiographiques et vice versa son existence est elle aussi soumise à la force débordante de son imagination.

Parmi ses chefs-d'œuvre se trouvent des romans comme *Ubik*, *Le Dieu venu du Centaure*, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* et *Coulez mes larmes, dit le policier*.

Nombreuses sont aussi les adaptations de ses œuvres au cinéma, surtout posthumes, comme le célèbre *Blade Runner* sorti en salle quelques mois après sa mort.

Philip K. Dick meurt le 2 mars 1982 à Santa Ana en Californie des suites d'un accident vasculaire cérébral.

Le titre de ce projet est provisoire et emprunté à Philip K. Dick même, qui l'avait choisi pour une conférence de 1978, apparemment jamais donnée.

« En posant la question : “Qu'est-ce que la réalité ?” dans mes romans et nouvelles, je n'ai jamais perdu l'espoir d'obtenir, un jour, une réponse. Tous mes lecteurs, je crois, partagent un tel espoir. Les années ont passé. J'ai écrit plus de trente romans et plus d'une centaine de nouvelles, et je n'ai toujours pas compris ce qu'était le réel. Un jour, une étudiante canadienne à l'université m'a demandé de définir la réalité pour un mémoire de philo qu'elle devait écrire. Elle voulait une réponse en une seule phrase. J'ai réfléchi à la question et j'ai répondu : « La réalité c'est ce qui, quand on cesse d'y croire, ne s'en va pas. » Je ne pouvais pas en dire plus. C'était en 1972, et depuis, je n'ai rien trouvé de plus lucide pour définir la réalité.

Mais le problème est bien réel, ce n'est pas seulement un divertissement intellectuel. Car nous vivons aujourd'hui dans une société où des réalités trompeuses sont fabriquées par les médias, les gouvernements, les multinationales, les groupes religieux, les partis politiques – et il existe du matériel électronique qui pourrait permettre d'insérer ces pseudo-mondes dans la tête du lecteur, du spectateur, de l'auditeur. (...)

Mais en ce qui me concerne, la question de définir le réel est des plus sérieuses ; c'est même une question vitale. Et elle recoupe d'une certaine manière mon autre question – la définition de ce qui est authentiquement humain, car le bombardement de pseudo-réalités produit très vite des humains inauthentiques et falsifiés – aussi faux que les données qui les assaillent de toutes parts. Mes deux questions, à partir de là, n'en forment plus qu'une seule. Des réalités truquées ne peuvent créer que des êtres humains truqués. Ou alors, les êtres humains truqués ne peuvent engendrer que des réalités truquées pour les vendre à d'autres êtres humains et les transformer eux aussi en contrefaçons d'eux-mêmes. On obtient donc des faux êtres humains inventant de fausses réalités et les colportant à d'autres faux êtres humains. »

Philip K. Dick, *Comment construire un univers qui ne tombe pas en morceau au bout de deux jours* (1978)

Dans *Si ce monde vous déplaît... et autres écrits* - anthologie établie et préfacée par Michel Valensi.

Traduction de Christophe Wall-Romana, Éditions de l'éclat, 1998, Paris.

NOTE D'INTENTION

LA GENÈSE DU PROJET

Ma rencontre avec l'écriture de Philip K. Dick est survenue dans une période où je cherchais à combler un vide. Je ne connaissais rien à la science-fiction, mais sa popularité et le fait que Dick soit presque un objet de culte pour certains lecteurs m'intriguaient.

Au début, ce ne fut pas une rencontre sympathique. Je n'étais pas prête. Je me suis fâchée en lisant *Le Dieu venu du Centaure* (le titre en anglais est bien plus engageant), je ne comprenais pas où il voulait en venir... Mais, comme l'a si bien dit Emmanuel Carrère : « pour bien lire K. Dick il faut passer par-dessus la quincaillerie SF. »

En plongeant dans ses œuvres j'ai pu mettre des mots sur un malaise existentiel diffus, un malaise qui reste au bord de la conscience mais qui teinte tout. Le long de ses romans, ses nouvelles et son *Exégèse* j'ai compris que cette sensation déplaisante et cette incertitude sont placées par K. Dick au centre de son écriture. C'est une sensation d'éclatement, **l'impossibilité d'avoir une vision d'ensemble du monde, le besoin irréprensible de déceler le sens de notre être ici, dans une réalité tout sauf certaine.**

C'est de cela dont je veux parler dans le spectacle.

Je ne compte pas adapter une œuvre spécifique de Dick, mais m'inspirer des thèmes récurrents de son vaste corpus littéraire. Ceux-ci sont tissés dans **des mécanismes narratifs plus ou moins stables qui prennent au piège les personnages dans des espèces de polars.**

J'aimerais rendre tangible la portée philosophique et, en quelque sorte, spirituelle de la pensée de K. Dick. En partant d'une sélection de textes, et en les travaillant avec les images, la présence des interprètes, leurs actions et dialogues, j'essaierai de poser les questions, à mon sens fondamentales, qui ont traversé son œuvre et sa vie.

LA DRAMATURGIE

Je considère le corpus littéraire de Dick comme un tissu à découper et façonner pour créer une forme théâtrale. Je veux dire, **s'inspirer des situations, des dialogues ou des personnages, mais surtout des thèmes et structures.**

Dick a une façon presque naïve d'exposer les situations, son ingéniosité ne cherche pas à faire monter l'émotion, ni à rendre ses personnages sympathiques. Il jette tout sur la page, sans aucun genre de mise en garde au lecteur.

On pourrait voir ses histoires **comme une protestation, non pas politique, mais une protestation atypique contre la réalité concrète.**

Cette résistance à « porter des drapeaux » répond profondément à mon besoin d'interroger notre rapport au monde aujourd'hui, tout en préservant « l'inutilité » du geste artistique, précieuse à mes yeux – car, pour moi, la liberté poétique et son efficacité dépendent de cette inutilité apparente.

Dick décrit son écriture comme **une construction où un grand nombre de personnages cherche une intrigue**. Puis il précise qu'**il n'y a même pas d'intrigue, il n'y a que les personnages, leurs échanges, ce qu'ils construisent pour se soutenir individuellement et collectivement**, comme un énorme parapluie laissant passer la lumière, tout en retenant l'obscurité. À un certain moment de sa carrière, Dick formule le concept de « faux faux » : **falsifier une fiction pourrait mener à une vérité**. Puisque chaque individu vit dans une réalité subjective, falsifier cette illusion peut permettre une perception fugace de la vraie réalité. C'est inévitable de penser à Guy Debord : « Dans le monde *réellement* renversé, le vrai est moment du faux. »

La structure narrative du spectacle reposera donc sur l'impossibilité de cerner la réalité. Par leurs actions, les personnages tenteront de répondre à des lois de fonctionnement a priori logiques, régissant un réel qu'ils ne reconnaissent plus. Leur réussite, leur salut dépendra de leur aptitude à appréhender cette nouvelle réalité.

LA SCÉNOGRAPHIE, LES OBJETS, LA LUMIÈRE, LE SON

Dick disait qu'en écrivant des romans **« chaque objet peut être un indice, une clef vers un monde complètement différent : passé, présent ou futur, l'important, c'est qu'il ne s'agisse pas de ce monde ci. »** Ses réalités alternatives ne sont pas vraiment une évasion, car elles restent ancrées dans notre réel. En quelque sorte, elles forment **un troisième espace, ni tout à fait concret ni totalement abstrait** - ou peut-être les deux à la fois. Un ailleurs, **un environnement sans centre**, un dédale où il est **presque impossible de distinguer la réalité de l'illusion**.

En partant de ces réflexions, **le travail sur les objets du spectacle, leur manipulation et celle de l'espace même, sera essentiel pour suggérer cet ailleurs fluide**. La scénographie contribuera à **brouiller les points de repère**, à la fois des personnages et du public. Nous **explorerons la fragmentation et la multiplication des images et des gestes**, via des miroirs, **des volumes et des matières qui se prêtent à l'ambiguïté**. On veut expérimenter aussi la manipulation de la perspective.

Tout le dispositif scénique sera changeant : **ce qui semble solide pourra vaciller, ce qui paraît stable pourra s'effondrer**.

Le travail sur la lumière et sur le son suivra cette même logique, dessinant des réalités fluctuantes. Nous tenterons aussi des manipulations sonores à partir des bruits réels du plateau.

Le temps du récit sera aussi traité comme un objet malléable. Des éléments marquant le temps seront présents, mais se détraqueront, comme pour chercher à rompre avec la linéarité et troubler la perception qu'a le public du temps du récit.

Le spectacle se nourrira de la riche panoplie d'objets peuplant les récits de Dick : les portes et électroménagers d'*Ubik*, la valise-psychiatre du *Dieu venu du Centaure*...

« Il se dirigea d'un pas décidé vers la porte d'entrée et tira sur le loquet. La porte refusa de s'ouvrir. « Cinq cents s'il vous plaît », dit-elle.

Il fouilla à nouveau dans ses poches, cette fois en pure perte. « Je paierai demain. » Il essaya à nouveau de tourner la poignée. Sans succès. « Quand je paie pour ouvrir, c'est un pourboire, je vous signale. Pas une obligation.

Je ne suis pas du même avis, rétorqua la porte. Relisez bien le contrat que vous avez signé en achetant ce conapt. »

Il sortit ledit contrat de son tiroir (il avait déjà dû s'y référer plus d'une fois) ; en effet, ces paiements entraient dans la catégorie des frais imposés.

« Comme vous pouvez le constater, c'est moi qui ai raison », déclara la porte sur une ton plein de suffisance.

Joe Chip prit un couteau dans le tiroir de l'évier et dévissa le mécanisme de l'insatiable porte d'entrée.

« Je porte plainte, déclara celle-ci alors qu'une vis tombait. Ce sera une première. Mais je n'en mourrai pas. »

Philip K. Dick, *Ubik*, traduit de l'anglais par Hélène Collon, Éditions J'ai lu, 2022, Paris.

LE JEU ET LA MANIPULATION

Pour faire exister ce monde labyrinthe, les actions et les corps des interprètes seront de vitale importance. La parole aura bien sûr sa place, mais **ce sera surtout la présence physique des acteurs qui mènera la quête du réel et brouillera la perception du temps.**

Le rythme des actions, la répétition des gestes et des situations, la revisitation de **détails soumis à des variations, les flashbacks**, les anticipations : tous ces éléments construiront la partition des interprètes, permettant l'existence des plans plus immatériels sur scène.

Comme les autres éléments du spectacle, la manipulation des objets sera essentielle pour véhiculer le sens global, en racontant non seulement ce qui se passe sur scène, mais aussi les paysages intérieurs : pensées, émotions, rêveries, angoisses - tout ce qui reste tacite, mais détermine le cours des événements.

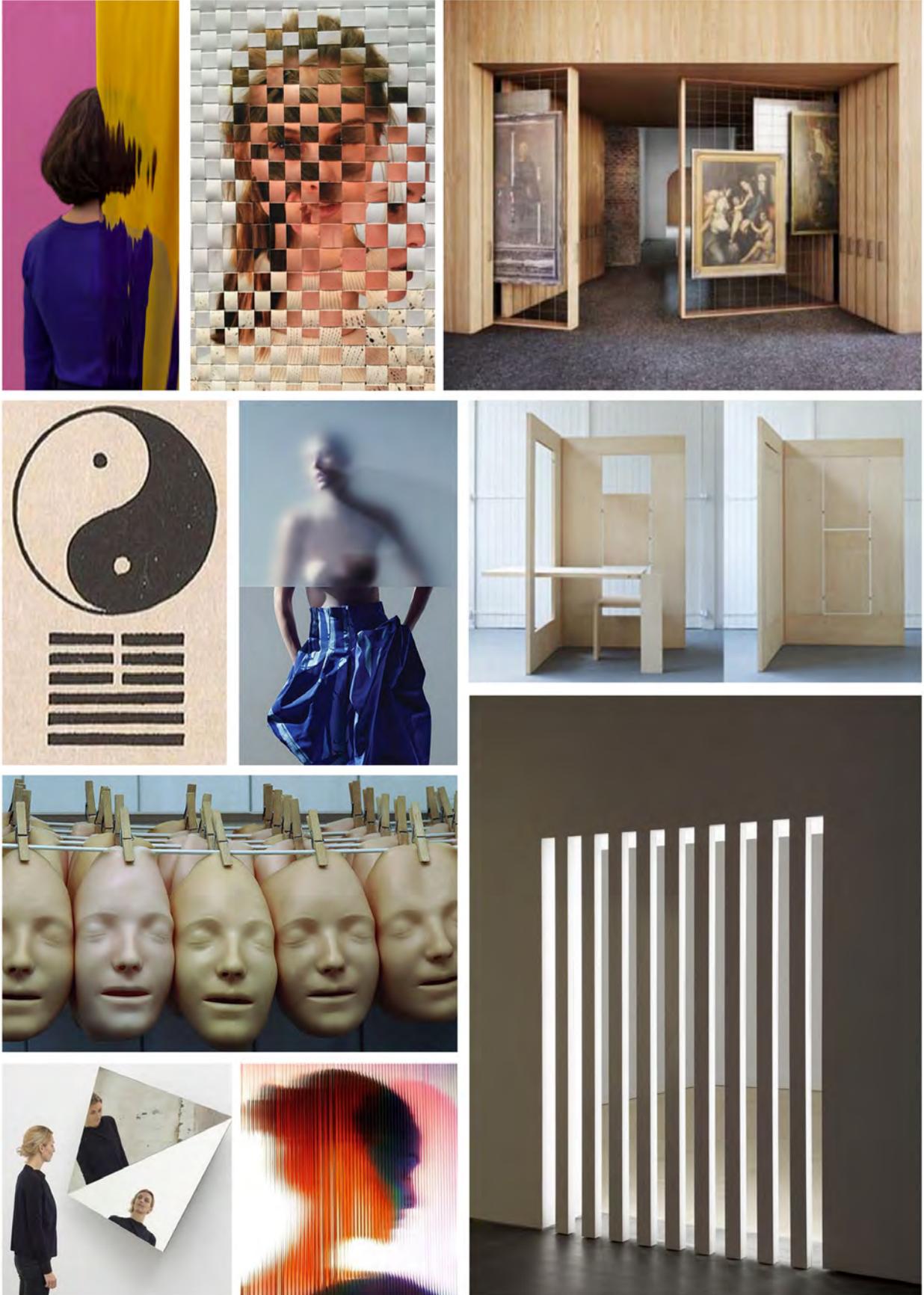
Au fil de l'action, **le corps en chair et en os dialogue avec son image multipliée**, se répondant et se nourrissant mutuellement. **Ces deux corps, matériel et immatériel, cohabitent, se chevauchent et se superposent dans des espaces et temps différents.**

Concernant le jeu et l'usage des objets, **je garde à l'esprit que l'écriture de Dick est parfois satirique, parfois grotesque, parfois désespérée, mais jamais didactique.** Paradoxalement, la seule certitude qui ressort de son œuvre est la conscience que rien de définitif ne peut être dit sur le monde contemporain.

Raquel Silva, metteuse en scène

MOODBOARD

À travers cette planche d'inspiration, nous esquissons les atmosphères et les éléments scénographiques que nous explorerons dans cette création.



ÉQUIPE DE CRÉATION

Mise en scène et dramaturgie :

Raquel Silva

Assistante mise en scène et dramaturgie :

Elisabetta Scarin

Scénographie et objets :

Alessandra Solimene

Création et régie lumière :

Camille Flavignard

Création sonore : *en cours de distribution*

Régie son : *en cours de distribution*

Costumes : *en cours de distribution*

Interprétation et Manipulation :

**Rose Chaussavoine,
Caroline Dubikajtis Patosz,
en cours de distribution
Mariana Rocha**

Diffusion :

CRÉDITS DE PRODUCTION

Production : **Pensée Visible**

Coproduction : **Fondazione Teatro Metastasio (IT) ;
Manège-Maubeuge, Scène Nationale (59) ;
L'Échalier, Atelier de Fabrique Artistique, St. Agil (41) ;
Festival MARTO.**

Avec le soutien de :

Tas de Sable - Ches Panses Vertes, Centre National de la Marionnette ;

**Théâtre Eurydice - ESAT artistique et culturel de Plaisir, dans le cadre de
l'appel à projet résidence annuelle de la DRAC Île-de-France ;**

Compagnie Alma d'Arame (PT) ;

L'Espace Périphérique (Ville de Paris - La Villette).

Coproductions et soutiens en cours

BIOGRAPHIES

Raquel Silva, *mise en scène et dramaturgie*

Née au Portugal et comédienne de formation, Raquel travaille depuis plus de 20 ans entre la France, l'Italie et le Portugal en tant que metteuse en scène, comédienne- marionnettiste et assistante à la mise scène.

C'est en 1997 qu'elle rencontre le metteur en scène italien Giorgio Barberio Corsetti avec qui elle collabore toujours. Leur activité commune concerne plusieurs aspects du processus de création : mise en scène et en piste, adaptation et écriture des textes pour la scène, interprétation et direction d'acteurs. Avec Corsetti, Raquel participe à des créations très différentes : théâtre, opéra ou cirque pour des structures comme La Scala de Milan, La Comédie Française, le Théâtre Musical du Châtelet ou le Festival d'Avignon.

Depuis 2009 Raquel signe ses propres mises en scène et en 2011 elle entreprend des recherches sur l'utilisation théâtrale des objets. Elle suit plusieurs stages à l'Institut International de la Marionnette de Charleville-Mézières ainsi qu'à l'Espace Catastrophe de Bruxelles. Ensuite elle suit aussi la formation professionnelle de l'acteur marionnettiste au Théâtre Aux Mains Nues dont elle a été artiste-compagnonne du 2018 au 2021.

Son intérêt pour le théâtre de marionnettes et formes associées la porte à collaborer avec des artistes comme Yeung Fai, Lou Simon ou Mavikana Badinga.

Elisabetta Scarin, *assistante mise en scène et dramaturgie*

Née en Italie, Elisabetta étudie à l'Université de Milan où en 2010 elle termine un master 2 en Arts du Spectacle. C'est aussi en 2010 qu'elle fait ses premières expériences en France en tant qu'assistante à la mise en scène, avec Giorgio Barberio Corsetti et Raquel Silva, sur le spectacle *La ronde du carré* au Théâtre de l'Odéon. Ensuite elle collabore avec différents artistes français et italiens tels que Philippe Lanton, Christophe Maltot, Antonio Calone, Fiora Blasi, ou encore Zaches Teatro, compagnie florentine de théâtre, danse et marionnettes, avec laquelle Elisabetta part en Russie pour la création du spectacle jeune public *Pinocchio*.

Installée désormais en France depuis plusieurs années, Elisabetta continue de participer à des projets internationaux, en développant aussi une activité de traduction et surtitrage pour le spectacle vivant, ce qui lui permet de rencontrer des metteurs en scène comme Peter Stein, Romeo Castellucci, Silvia Costa, Benjamin Lazar, Simon McBurney.

Elle participe à la création de la compagnie Pensée Visible avec Raquel Silva et elle assiste la metteuse en scène sur la conception, production et création des projets.

Alessandra Solimene, scénographie et objets

Après avoir obtenu une maîtrise en scénographie à l'Académie des Beaux-Arts de Rome, Alessandra poursuit sa formation en assistant le scénographe Massimo Troncanetti. Ensemble ils travaillent sur divers projets dans des lieux prestigieux tels que le Festival d'Avignon, La Comédie Française, La Monnaie/De Munt, le festival RomaEuropa, le Festival dei Due Mondi, le théâtre San Carlo de Naples.

Elle a ensuite exploré les possibilités de la scénographie virtuelle et du vidéo-mapping en réalisant les vidéos pour de nombreux spectacles et opéras mis en scène par Giorgio Barberio Corsetti aux Théâtre du Chatelet de Paris, au Teatro Massimo de Palerme, à l'Opéra de Rome, à l'Opéra Nationale de Lettonie. En tant que scénographe, elle travaille pour des créations allant du théâtre de parole au théâtre visuel ou de marionnettes, jusqu'au cinéma ou même aux installations numériques. Récemment elle a collaboré avec les metteurs en scène Roberto Aldorasi et Nicola Ragone , Giacomo Bisordi et a pris part à la création d'installations numériques pour le Théâtre de Liège et pour le festival RomaEuropa Kids.

Pour Pensée Visible elle signe la scénographie, les dessins, les objets et marionnettes des différentes créations.

Camille Flavignard, création lumières

Après avoir débuté dès l'adolescence dans le théâtre et le cinéma amateur, et étudié le cinéma à l'université, elle se professionnalise à partir de 2006 lors d'un apprentissage en régie lumière du spectacle vivant au CFPTS. Depuis, elle assure la régie de divers spectacles et festivals, ainsi que des créations lumière, aussi bien pour du théâtre que des concerts, du cirque, de la danse ou de la marionnette. En 2009 elle découvre les arts de la rue et commence à prendre en charge la régie générale et lumière de lieux gérés par des collectifs de compagnies (lors des festivals de Chalon dans la Rue et Aurillac), puis la régie générale et lumière du festival La Rue Re-Mue.

Elle fait également partie des équipes d'accueil technique du Maillon, du TAPS et de Pôle Sud à Strasbourg et elle travaille avec différentes compagnies telles que Les Arts Pitres, La Trappe à Ressorts, OC&CO.

Entre autres, Camille a créé la lumière des spectacles pour des artistes comme Les Filles d'Aplomb, La Dinoponera/Howl Factory, Big Nowhere Ensemble, Tête Allant Vers, Lavoro Nero Teatro, Les Méridiens, Yeung Fai.

Pour Pensée Visible elle signe la création lumières de *PIGS*.

Rose Chaussavoine, *actrice-marionnettiste*

Diplômée du Conservatoire de Saint-Étienne sous la direction de Lynda Devanneaux, elle axe ses recherches sur le rapport à la matière.

En 2015, elle rencontre Raquel Silva au Théâtre Aux Mains Nues où elles travaillent ensemble autour du théâtre d'objet et elle participe à la création de *TRACE.S* mis en scène par Mathieu Enderlin. En juin 2021 elle obtient le diplôme de l'ESNAM. Depuis lors, elle est comédienne et marionnettiste dans des créations comme *Everest* de la cie Tro-Heol ou *La nouvelle ronde* avec le Théâtre de Romette, elle reprend des rôles dans des créations destinées aux enfants comme dans *Ficelle* avec la cie Le mouton carré. Elle participe aussi à des créations comme *regard extérieur* axé sur le rapport au corps et la manipulation notamment dans *Comment je me suis transformée* mis en scène par Marina Simonova.

Caroline Dubikajtis Patosz, *actrice-marionnettiste*

Après une formation de comédienne aux Cours Florent, Patosz intègre un conservatoire parisien où elle découvre la marionnette. À sa sortie, en 2016, elle crée, aux côtés de sa professeure et quelques camarades, une compagnie, La Collective, avec laquelle elle joue plusieurs spectacles de marionnette de rue.

En 2018 elle co-crée sa propre compagnie, Permis de construire, avec laquelle elle continue de créer et jouer des spectacles pour espaces non dédiés et avec laquelle elle intègre le Béa-Ba (projet porté par la ktha compagnie). En parallèle, Patosz construit et interprète pour d'autres compagnies comme le Printemps du machinistes ou Pensée visible, qu'elle rejoint en 2020 pour le spectacle *PIGS*. Elle y reprend ensuite un rôle dans *Les trois pas*.

En parallèle de son activité, Patosz suit, en 2017, une formation au cinéma d'animation et depuis 2018 elle renforce sa pratique de marionnettiste avec divers stages de formation (théâtre d'ombre, théâtre de papier, marionnette à gaine).

LA LIGNE ARTISTIQUE ET LE PARCOURS DE LA COMPAGNIE

La compagnie Pensée Visible est née de l'idée de la metteuse en scène Raquel Silva de réunir un noyau d'artistes de confiance - Alessandra Solimene, Daniela Cattivelli, Elisabetta Scarin - afin d'explorer le potentiel expressif des objets et de l'image sur scène.

Le travail de Pensée Visible souhaite se mesurer avec des aventures artistiques qui viennent bousculer nos habitudes de spectateur·trice, en puisant dans la diversité de la scène contemporaine.

Une attention particulière est portée à la façon de créer les objets et les images, qui vise à être le plus possible artisanale. La recherche se centre autour de matières simples, tout en gardant la complexité et la richesse des images.

Naturellement rentrée en contact avec le monde de la marionnette, la compagnie entend cependant ce mot au sens large, en gardant toujours un intérêt pour le brouillement des frontières entre la marionnette et les autres langages du théâtre contemporain.

La première création de la compagnie *Palomar* (2016) est un spectacle de théâtre de papier tirée du livre homonyme d'Italo Calvino. Créé en français, italien et portugais, le spectacle a été présenté en France, Italie, Portugal, Canada et il continue de tourner.

Les créations suivantes ont été : *Les Trois pas* (2021), trois petite formes marionnettiques destinées aussi aux plus jeunes, et *PIGS*, spectacle de théâtre d'objets et images qui interroge notre rapport à l'Avoir, présenté pour la première fois au Manège-Maubeuge, Scène Nationale en 2021 et ensuite, dans sa version italienne, au Teatro India de Rome en 2022.

Un fil rouge unit nos créations jusqu'à ce nouveau projet : porter sur scène des réflexions qui, tout en ayant une base philosophique, politique ou sociologique, touchent l'humain de façon très directe et quotidienne. Nous n'avons jamais privilégié une forme spécifique, telle une « marque de fabrique » du travail de la compagnie ; au contraire, nous sommes convaincues de l'importance de trouver dans chaque création les formes les plus adaptés pour exprimer les contenus.

CRÉATIONS & TOURNÉES PASSÉES

Pour chacune des trois créations de la compagnie, vous trouverez ci-dessous les liens vers les teasers ainsi que la liste des lieux de diffusion et des actions culturelles.

PALOMAR

- Du 7 au 9 Octobre 2016 - Première française, Festival Scènes Ouvertes à l'Insolite, Théâtre Mouffetard, Paris
- 12 et 13 Novembre 2016 - Première italienne, Teatro dell'Orologio, Rome, Italie
- Du 15 au 23 Novembre 2016 - Tournée dans différents lycées de Rome, Italie
- 11 Mars 2017 - Festival MAR.T.O / La Nuit de la Marionnette, Clamart (92)
- Du 28 au 30 Avril 2017 - Festival Orbis Pictus, Le Jardin Parallèle, Reims (51)
- Du 30 Juin au 2 Juillet 2017 - Festival Les Folies, Chapelle des Sœurs Noires, Maubeuge (59)
- Du 7 au 30 Juillet 2017 - Festival OFF Avignon, Théâtre Isle 80, Avignon
- 21 Octobre 2017 - Festival ELFE, Église de Limont Fontaine (59)
- 15 Novembre 2017 - Festival Petites Formes Mouvantes et Émouvantes, Meung-Sur-Loire (45)
- 17 et 18 Novembre 2017 - Théâtre des Quatre Saisons, Gradignan (33)
- 5 Avril 2018 - Festival Domina Domna, Bergamo, Italie
- 11 Décembre 2019 - Médiathèque Pierre Briatte, Aulnoy- Aymeries (59)
- 12 Décembre 2019 - Lycée André Lurçat, Maubeuge (59)
- 6 Mars 2020 - MusVerre - un musée du département du Nord, Sars-Poteries (59)
- 8 et 9 Octobre 2021 - Théâtre Aux Mains Nues, Paris
- 30 Septembre et 1er Octobre 2022 - Puppet Night Fever, Théâtre Halle Roublot, Fontenay-Sous-Bois
- 15 Octobre 2022 - Mfest - Le Tas de Sable, Ches Panses Vertes - Centre Culturel Léo Lagrange, Amiens
- 17 Octobre 2022 - Istituto Italiano di Cultura, Paris
- 24 Mai 2023 - XV Encontro Internacional de Marionetas, Montemor-o-novo, Portugal
- Du 9 au 11 Novembre 2023 - Maison International de la Marionnette, Montréal, Canada
Atelier sur le théâtre de papier pour les professionnels avec l'association AQM
- 17 et 18 Octobre 2024 - Festival Internacional de Marionetas do Porto, Portugal
Masterclass a l'adresse des professionnels et étudiants de théâtre de la ville

LES TROIS PAS

- 20 Novembre 2021 - Médiathèque Charles-Gautier-Hermeland, Saint-Herblain (44)
- 13 Février 2022, Théâtre aux Main Nues, Paris
Atelier d'initiation au théâtre d'ombres à destination du public du spectacle
- Les 16 et 17 Avril 2022 - (Ma sœur Laura - Faux pas), Magic WIP Saison #5 -Magie en famille, La Villette, Paris
- Du 30 Janvier au 3 Février 2023 - Représentations dans les écoles maternelles du XXème arrondissement en collaboration avec le Théâtre aux Main Nues, Paris

PIGS

- 12 Mars 2021 - Représentation pour les professionnels, Manège Maubeuge - Scène Nationale, Maubeuge
- 19 Mai 2021 - Représentation pour les professionnels, Le Mouffetard - Théâtre des Arts de la Marionnette, Paris
- Les 8 et 9 Avril 2022 - Théâtre - Sénart - Scène Nationale, Lieusaint (77)
- Du 4 au 8 Mai 2022 - Teatro di Roma - Teatro nazionale, Teatro India, Rome, Italie
- Les 8 et 9 Juin 2022 - Festival Scènes ouvertes à l'insolite, Le Mouffetard - Théâtre des Arts de la Marionnette, Paris
Mai 2022 : Atelier scolaire d'initiation au théâtre d'objets en rapport avec les thématiques du spectacle, Lycée Rosa Parks, Montgeron (91)
- 25 Janvier 2023 - Le Manège Maubeuge - Scène Nationale, Gare numérique, Jeumont
Du 16 au 20 Janvier 2023 - Ateliers scolaires d'initiation au théâtre d'objets en rapport avec les thématiques du spectacle, au collège Charles de Gaulle de Jeumont et au collège Jules Verne de Maubeuge (59)
- 28 Janvier 2023 - Avec ou Sans Fils, Biennale internationale de marionnettes en région Centre-Val de Loire, Le Minotaure, Vendôme (41)
- 4 aout 2023 - Festival MiMa, Salle Barrault, Lavelanet (09)

ACTIONS CULTURELLES ET SENSIBILISATION ARTISTIQUE

PROPOSITION D'ATELIER AUTOUR DE L'ŒUVRE DE PHILIP K. DICK

« Réalités alternatives et falsification de la réalité »

Destinataires : Élèves de 4ème et 3ème (14-15 ans)

Durée proposée : 12 heures (à ajuster au cas par cas)

Contexte et objectifs

Ce projet propose un atelier de théâtre d'objets inspiré des thématiques de l'œuvre de Philip K. Dick, célèbre auteur de science-fiction, connu pour ses récits où les frontières entre réalité et illusion s'effacent. Nous souhaitons sensibiliser les collégiens aux enjeux contemporains autour de la falsification de la réalité et de la subjectivité des perceptions, en faisant appel aux concepts de dystopie, de monde parallèle et de manipulation de la réalité. Les réseaux sociaux, en tant qu'outils modernes de création de nouvelles réalités, seront également explorés.

L'objectif principal est de stimuler l'imagination et la créativité des élèves tout en leur apportant une réflexion sur la façon dont la réalité peut être construite et manipulée, que ce soit par les médias, les technologies ou même les objets du quotidien.

Déroulé du projet

1ère partie : Introduction à Philip K. Dick et réflexion sur la réalité

- **Présentation de l'auteur**

Biographie succincte de Philip K. Dick et survol des thématiques principales de ses œuvres (doutes sur la réalité, manipulation des souvenirs, mondes alternatifs).

- **Réflexion sur la réalité subjective et la falsification de la réalité**

Les élèves seront amenés à réfléchir sur les notions de réalité et de perception à travers des échanges et des discussions guidées.

- **Lien avec le monde actuel**

Discussion autour des réseaux sociaux et de la manière dont ils participent à la construction de réalités multiples et parfois trompeuses. Comment les récits partagés sur ces plateformes altèrent notre perception du réel

- **Atelier d'écriture**

Les élèves imagineront et rédigeront une courte situation dans laquelle une réalité alternative est le point central. Ils devront explorer des scénarios où ce qui est perçu comme réel ne l'est pas, en s'inspirant des récits de Dick.

2ème partie : Mise en scène et représentation d'une réalité alternative

- **Travail sur la mise en scène**

À partir des écrits produits lors de la première partie, les élèves travailleront en groupes pour mettre en scène des situations où deux réalités se confrontent : une réalité construite et une vraie réalité. L'accent sera mis sur l'usage des objets scéniques et leur rôle dans la manipulation de la perception.

- **Utilisation des technologies**

Les élèves seront également invités à prendre des photos ou réaliser de courtes vidéos durant les séances, afin de capturer des moments de basculement entre la « vraie » réalité et la « réalité construite ». Ces éléments visuels pourront être intégrés à la situation mise en scène ou servir d'illustrations pour renforcer l'idée de manipulation de la réalité.

- **Restitution finale**

À l'issue de l'atelier, une restitution sera organisée où les images prises pendant les séances seront exposées et les vidéos présentés.

Objectifs pédagogiques et éducatifs

- Développer l'esprit critique des élèves en leur faisant questionner leur propre rapport à la réalité.
- Stimuler la créativité et l'imagination par l'écriture et la création théâtrale.
- Sensibiliser les jeunes aux dangers des réalités virtuelles et des manipulations perceptives, notamment à travers l'usage des réseaux sociaux.
- Encourager l'expression individuelle et collective à travers d'un projet artistique.
- Apprendre à utiliser des objets du quotidien comme des outils narratifs et scénographiques.

Conclusions

Ce projet cherche à conjuguer l'éveil à la littérature et à la réflexion philosophique avec la pratique théâtrale et l'appropriation des outils modernes de création visuelle. Nous espérons offrir aux élèves une expérience enrichissante, tant sur le plan intellectuel qu'artistique, tout en les aidant à mieux appréhender le monde complexe et pluriel dans lequel ils évoluent.

PREMIÈRES RECHERCHES AU PLATEAU

Vous trouverez ci-dessous **quelques images** prises **comme un carnet de notes visuel**, retraçant le travail de recherche mené lors de la résidence à l'Échalier de Saint-Agil en décembre 2024. Cette résidence nous a permis d'esquisser une sorte d'« alphabet » qui constituera le langage du futur spectacle. Inspirés par les textes de Philip K. Dick, nous avons exploré différentes pistes sur le plateau, en collaboration avec les interprètes et à l'aide de prototypes d'objets en résonance avec les thématiques de son œuvre.

Ces images témoignent d'un instant du processus en mouvement, bien en amont de la forme définitive que prendra le spectacle. Elles ne constituent en aucun cas une représentation du spectacle abouti, mais offrent plutôt une trace visuelle de nos expérimentations et des premières étapes de notre recherche scénique.

Merci de ne pas utiliser ces photos dans vos supports de communication.





www.penseevisible.net/

