



© Jonas Bendiksen\_Magnum Photos

# X

## ALISTAIR MCDOWALL

un spectacle du Collectif OS'O  
accompagné de Vanasay Khamphommala

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

**os'o**  
COLLECTIF

# L'ÉQUIPÉ DU SPÉCTACLE

d'Alistair McDowall

**Traduction** : Vanasay Khamphommala  
L'Arche est agent du texte représenté.

**Avec :**

Roxane Brumachon – Mattie

Bess Davies – Gilda

Mathieu Ehrhard – Clark

Baptiste Girard – Ray

Tom Linton – Cole

**Dramaturgie et direction d'acteur** : Vanasay Khamphommala

**Lumières** : Jérémie Papin

**Scénographie** : Hélène Jourdan

**Costumes** : Aude Desigaux

**Musique et son** : Martin Hennart

**Maquillage** : Carole Anquetil

**Collaboration artistique** : Denis Lejeune

**Régie générale** : Benoît Lepage

**Marionnette** : Marion Bourdil

**Perruque** : Pascal Jehan

**Stagiaires** : Margaux Langlest et Thibaut Wojtkowski

**Production** : Fabienne Signat

**Diffusion - Tournée** : Emmanuelle Paoletti

**Coproductions** : le Fonds de dotation du Quartz de Brest ; le Théâtre de la Cité – Centre Dramatique National Toulouse Occitanie ; le TnBA - Théâtre national de Bordeaux Aquitaine ; Le Gallia Théâtre, scène conventionnée d'intérêt national – art et création de Saintes; La Scène Nationale d'Aubusson ; LE CENTQUATRE-PARIS ; la Passerelle – Scène nationale de Saint-Brieuc ; le Théâtre de Châtillon ; l'OARA - Office Artistique de la Région Nouvelle-Aquitaine ; l'IDDAC – Institut Départemental de Développement Artistique et Culturel – Agence culturelle de la Gironde.

Projet soutenu par la Spedidam et le fonds de création de la Mairie de Bordeaux.

Texte traduit avec le soutien de la Maison Antoine Vitez, Centre international de la traduction théâtrale Artistes associé.e.s au Quartz, Scène Nationale de Brest, au Gallia Théâtre de Saintes et au Théâtre national de Bordeaux en Aquitaine. Le Collectif OS'O est conventionné par le Ministère de la Culture (DRAC Nouvelle-Aquitaine), soutenu par le Conseil régional de la Nouvelle-Aquitaine ; le Conseil départemental de la Gironde et la Ville de Bordeaux.

# UNE INTRODUCTION

Gilda, Mattie, Clark, Ray et Cole sont des spationautes, en mission sur Pluton. La fin de leur contrat est arrivée et ils attendent qu'on vienne les récupérer pour rentrer à la maison. Toutefois, cela fait trois semaines qu'ils n'ont pas réussi à entrer en communication avec la Terre. Chacun trouve ses propres moyens pour faire face à cette situation en attendant l'équipe terrienne. Gilda, la scientifique /géologue étudie les roches et écoute le silence pour se détendre. Ray, le capitaine s'entraîne à imiter les oiseaux pour se rappeler de leurs chants avant leur extinction sur Terre. Cole, le météorologue tente de résoudre des problèmes mathématiques. Mattie continue ses activités habituelles et Clark fait ce qu'il lui plaît. A mesure que le temps passe, la situation devient de plus en plus difficile à supporter/à gérer/devient insoutenable. Une nuit, Gilda croit entendre des bruits de pas dans l'espace technique / la zone technique dans le plafond, la salle de stockage à l'étage au-dessus. Mattie la rassure en lui informant que ce n'est que le ronronnement des systèmes d'oxygène et d'eau. Plus tard, Ray s'étant suicidé, Gilda a du mal à assumer son nouveau rôle de capitaine. Mattie et Gilda se rapprochent peu à peu et Mattie lui raconte une histoire concernant Ray. Avant son suicide, Ray souffrait profondément d'être coincé sur la base et il était devenu très fragile/instable. Tard une nuit, Ray avait cru apercevoir une petite fille qui le regardait par la fenêtre. Elle avait disparu et Ray avait tenté de la retrouver, mais elle semblait s'être volatilisée. Ray avait raconté à Mattie ce qu'il avait vu, qu'il était angoissé parce que la bouche de la petite fille portait une cicatrice en forme de X. Cette nouvelle avait effrayé Gilda, parce qu'elle avait cru entendre quelqu'un dans la zone technique/salle de stockage. Plus tard, Cole et Clark sont dans la cuisine. Alors que Cole tente de résoudre une équation, Clark qui s'ennuie, joue avec une balle. Clark importune Cole jusqu'à le forcer à lui expliquer ce qu'il est en train de résoudre. Cole tente de trouver un algorithme pour calculer le temps. L'horloge déraile et de temps en temps, elle saute et remonte dans le temps. Cette horloge étant centralisée, les montres et ordinateurs de chaque membre de l'équipage y sont connectés. Cela signifie que personne ne sait désormais depuis combien de temps ils sont sur Pluton. Peu à peu, la situation s'empire. L'horloge s'arrête complètement de fonctionner. Les souvenirs de chacun.e se mélangent et plus personne n'est sûr de rien. L'équipage lutte pour reconstituer les événements récents et commence à oublier qui ils sont...

# L'AUTEUR

## ALISTAIR MCDOWALL

Alistair McDowall est né en 1987 dans le nord-est de l'Angleterre. Il a grandi dans un milieu rural et n'est pas allé souvent au théâtre durant son enfance, mais il a eu une professeure de théâtre qui lui a fait découvrir la littérature théâtrale, qu'il a dévorée avec passion, lisant Samuel Beckett, Harold Pinter et Sarah Kane, des auteurs.trices qui ont eu une grande influence sur lui. Cette professeure, Miss Hunter, lui a révélé les possibilités infinies de la scène où l'imagination n'a pas de limite, ce qui lui permet d'écrire absolument tout ce qu'il veut. Il est révélé en 2010 avec la pièce *Plain Jane* au Royal Exchange de Manchester et commence alors une collaboration avec des théâtres prestigieux londoniens comme le Royal Court, le Paines Plough et le National Theatre Studio. Sa pièce *Brilliant adventures* remporte en 2011 le Brentwood Prize Judges Award et en 2012 le Royal Court Young Writers Festival. En 2013, sa pièce *Talk show* est créée au Royal Court et *Captain amazing* au Live Theatre de Newcastle. Sa pièce *Pomona* a été créée en 2014 à l'Orange Tree Theatre à Londres avant de connaître un franc succès qui a amené la pièce à être jouée au National Theatre de Londres. Sa pièce *X* est quant à elle créée au Royal Court en 2016.



# INTERVIEW

## D'ALISTAIR MCDOWALL

**Mary Halton :** Pour commencer, parlons de cette idée de 9ème planète. Pluton étant aux frontières du système solaire et à la limite de notre conception de l'espace alors - pourquoi Pluton ?

**Alistair McDowall :** La pièce parle essentiellement de personnes qui sont loin de chez elles ; qui ressentent que leur foyer, leur maison s'éloigne, petit à petit. Pas simplement physiquement - parce qu'ils n'y sont plus - mais mentalement aussi, tout ce qui s'apparente à la maison se perd, disparaît. Et Pluton était simplement l'endroit le plus lointain que je puisse imaginer pour y placer cette histoire. Je voulais aussi que ce soit une pièce qui parle du travail. Comment ressent-on la corvée du travail si on est sur une autre planète, si on est dans l'espace, si on vit essentiellement dans une boîte avec le ronronnement permanent de la climatisation ? C'est l'isolement le plus extrême que je puisse imaginer. Je crois qu'après avoir vu *X*, le public va avoir du mal à la définir comme une pièce de science-fiction. Une fois qu'on a le cadre, qu'on sait où ça se passe, et quelles sont les règles dans cet espace, c'est en réalité une pièce de personnages.

**MH :** Oui, la pièce s'apparente davantage au genre de l'horreur psychologique.

**AM :** Absolument. Au début des répétitions, j'ai dit « oui ce film-ci a été inspirant, ou cette musique, ou ce livre ou cette pièce de théâtre ». Et les exemples que je donnais, c'était des films qui traitent de l'isolement, et des pièces qui parlent de personnes rassemblées dans des espaces confinés et qui doivent se débattre pour que les choses avancent.

C'est étrange que cette pièce se passe dans l'espace, mais je crois que la forme de la pièce, particulièrement la première partie, est assez conventionnelle. En tout cas, au premier abord on pourrait croire que c'est une pièce assez conventionnelle.

**MH :** En lisant la pièce, elle me semble assez cinématographique.

**AM :** Quand j'observe mon travail en général on dirait que j'essaie plus que tout de trouver des façons de lutter pour trouver des nouvelles formes de narration. Que puis-je apporter à une histoire ? Comment puis-je tordre l'histoire ? Avec *Pomona* ma pièce précédente

c'était plutôt facile - j'ai simplement pris l'histoire, je l'ai découpée en morceaux et j'ai réarrangé l'ordre des scènes pour créer un nouveau sens. Et cette action permet de questionner la façon dont on passe notre temps dans un espace clos, avec un public, et ce qu'on en fait. C'est bizarre parce qu'on est beaucoup plus habitué à être confronté à ce genre de situations par des moyens cinématographiques que par tout autre médium, mais je pense qu'une fois que la pièce commence, elle est d'une grande puissance théâtrale.

Quand j'écris une pièce, je veux être certain que ça ne fonctionnerait pas avec un autre médium. Je veux me piéger moi-même avec la pièce. Il n'y a que de cette manière que je pourrai réellement exploiter les spécificités du théâtre.

**MH : A quel point avez-vous sciemment décidé de jouer avec le public et sa perception du temps ?**

**AM :** Dans une certaine mesure, je pense que dans toute pièce, on joue avec le temps. Le véritable enjeu pour moi est de donner la sensation que les personnages sont là depuis un temps excessivement long. Je veux dire ce n'est pas tant à propos de la durée du temps, mais le fait que rien ne change.

Ils sont dans cette pièce, les murs ne vont pas s'écrouler. Donc dans la pièce on cherche un certain niveau de réalisme psychologique qui peut nous introduire dans la salle avec les personnages, aussi intimement que possible. Chez Thornton Wilder (grande source d'inspiration pour Alistair McDowall Ndt), ses pièces traitent principalement de cette problématique : comment traversons-nous la vie ? Je crois que cette question est centrale dans la pièce X. Si ta vie c'est d'être enfermé dans une boîte, comment ça change ton expérience de la vie, ton expérience de toi-même, et ton expérience des autres ? On dirait que c'est très triste et cérébral. Il y a aussi des blagues! Ce qui est intéressant avec cette pièce - comme avec Pomona d'ailleurs mais X est encore une étape au-dessus- c'est que ça m'intéresse de moins en moins de faire en sorte que tout soit facile à décoder pour qui que ce soit, immédiatement.

J'aime beaucoup le fait que les sensations soient le premier médium. Quand je lis ou regarde ou ressens quelque chose, et que je suis captivé mais que je n'ai aucune idée de pourquoi.

Il y a des moments dans la pièce où je suis sûr que vous serez accroché par les personnages mais j'espère que le récit vous travaillera plutôt sur un niveau émotionnel que du côté de la logique pure.

# NOTE D'INTENTION

## "XIS TIX"

X de Alistair McDowall nous attire par ses mystères et ses inconnus. Sur fond de catastrophe écologique - les personnages le disent, il n'y a plus d'arbres sur Terre, plus d'animaux, l'Amérique du Sud a entièrement disparu de la carte - la pièce dresse le tableau d'un équipage en déroute, perdu dans l'espace et peut-être sur le point de mourir. On pourrait croire à une œuvre de science-fiction et d'anticipation : la technologie de l'époque de la pièce permet de se rendre sur Pluton et l'état de la Terre dans ce futur plus ou moins proche est catastrophique. Pourtant ce qui est au cœur de cette pièce, ce n'est pas la prouesse de s'imaginer les nouveautés technologiques du futur ou la prédiction des détails du cataclysme écologique. Ce qui rend cette pièce si vivante, si organique c'est la description de l'écosystème de ces cinq spationautes perdu.e.s dans l'espace, livré.e.s à elles et eux-mêmes, seul.e.s. C'est une pièce profondément humaine basée sur des personnages de grande épaisseur. Une machine à jouer où l'acteur.trice doit nécessairement être au centre. Une pièce qui explore nos solitudes dans des situations extrêmes. Esthétiquement, inutile d'essayer de rivaliser avec le cinéma. Les blockbusters de science-fiction hollywoodiens font parfaitement le travail d'invention de vaisseaux spatiaux délirants. Le théâtre remplit d'autres fonctions, particulièrement celles de nous inviter à observer des gens. Des gens en chair et en se livrant à l'exploration en temps réel de cette pièce sinueuse, à la dramaturgie complexe et foisonnante. C'est un théâtre de situation, incisif, percutant, avec un quatrième mur bien présent (au moins dans les deux tiers de la pièce). La pièce est un puzzle chronologique, elle n'est pas linéaire. Les scènes paraissent d'abord se suivre naturellement, ce n'est que dans un deuxième temps, dans un sursaut de révélation, que le public comprend que c'est à lui de remettre les événements dans le bon ordre. Nous voulons inviter les spectateurs.trices à mener l'enquête. En plus, l'auteur ne nous donne pas de précisions quant à la durée de l'action. Peut-être assistons-nous le temps d'un spectacle au lent déroulement d'une vie entière.

Par ces questionnements-mêmes, la pièce est aussi un défi scénographique. Comment inventer un espace de jeu suffisamment riche pour les comédiens en évitant d'une part l'écueil du figuratif, pour les

raisons citées plus haut, mais aussi d'autre part celui de l'ultra symbolisme qui pourrait éroder l'indispensable concrèt des situations ? Il y a malgré tout un genre à cette pièce. Et on irait plutôt le chercher du côté de l'horreur que de la science-fiction. *The Shining* le livre de Stephen King est une des inspirations de l'auteur. Et on comprend pourquoi : le dérèglement du temps et l'attente rendent les personnages complètement fous et victimes d'hallucinations. Le réel devient de plus en plus impalpable jusqu'à ne plus savoir combien ils sont réellement dans la base. Sont-ils cinq ? Quatre ? N'y a-t-il que Gilda qui, seule, s'invente une société ? Quel autre choix peut-elle avoir quand elle n'est plus qu'une, quand elle est peut-être LA dernière, la dernière des êtres humains ? Que sont les femmes et les hommes sans la Terre, sans l'humanité ?

“

**Clark** - On ne sait pas quelle heure il est.

**Cole** - Non

**Clark** - Ou quel jour.

**Cole** - Non.

*Pause*

**Clark** - Donc nous ne savons pas depuis combien de temps nous sommes là.

**Cole** - Non.

**Clark** - On pense que ça fait pas loin de trois ans-

**Cole** - Ca fait plus. Peut-être beaucoup plus. Il y a un jour la « semaine dernière » qui a duré au moins cinquante heures.

Tu avais fait beaucoup de siestes.

”

*extrait Acte 1 scène 5*

# LES PERSONNAGES

## GILDA

Commandant en second, Gilda est spécialiste des roches. De nature angoissée, elle va tenter d'imposer un semblant de routine dans cet environnement austère, perçue par les autres comme étant trop fragile. Elle semble ne plus avoir de liens familiaux sur terre, sa mère étant décédée avant son départ pour Pluton.

## RAY

Commandant de la base. Il est chauffeur inter planétaire. C'est le plus vieux des cinq. Il est nostalgique de la planète Terre qu'il a connue avant de voir de ses yeux les oiseaux mourir, il siffle chaque jour le chant des oiseaux, pour ne pas oublier.

## CLARK

Spationaute de génie, Clark est le plus turbulent et incontrôlable de l'équipage. Il agace vite Cole et Gilda par son comportement provoquant. Il est très ami avec Ray. On sait de lui qu'il a pu toucher l'écorce d'un des derniers arbres sur Terre quand il était plus jeune.

## COLÉ

Cole est mathématicien. Il cherche l'équation du temps. Discret, silencieux, il travaille dans son coin et cherche la solitude. On sait de lui qu'il a construit un abri anti-nucléaire sur Terre et que son enfant l'attend.

## MATTIÉ

Mattie s'occupe des « girls », machines pour filtrer l'eau et l'air de la base. Sa personnalité est changeante selon son interlocuteur. C'est un personnage mystérieux qui va au fur et à mesure de la pièce révéler sa véritable identité.

# UNE CHRONOLOGIE BOULEVERSÉE

La pièce est construite en deux actes. Le premier acte est constitué de 7 scènes qui ne se suivent pas chronologiquement. Ainsi le suicide de Ray est mentionné dans la scène 4 mais n'intervient que dans la scène 7. Le spectateur doit donc mener sa propre enquête pour reconstituer l'ordre des événements. Ce désordre chronologique est un premier indice de la perte de repères temporels que vont subir les personnages dans l'acte deux.

L'acte deux est écrit comme une même et longue scène unique. Il n'y a pas de découpage proposé par l'auteur. Ici, d'une réplique à l'autre, il se peut que quelques secondes se soient écoulées comme plusieurs années. Encore une fois, le spectateur va être obligé de reconstituer le puzzle, tâche qui va devenir de plus en plus difficile. Les personnages meurent les uns après les autres. Les survivants confondent leurs souvenirs et leurs histoires personnelles, pour enfin ne plus savoir qui ils sont ou qui ils étaient, jusqu'à en perdre le langage dans une grande scène où tous les mots sont peu à peu remplacés par des X.

## **Notre ordre chronologique des scènes :**

Acte I. Scène 3 > rupture de contact avec la Terre (J)

Acte I. Scène 1

Acte I. Scène 6

Acte I. Scène 7 > suicide de Ray

Acte I. Scène 2 (J + 6 mois)

Acte I. Scène 4

Acte I. Scène 5 (J + 3 ans)

Acte II

Rupture de contact avec la Terre

Acte I. Scène 1 –

Acte I. Scène 3 Qui est-ce ?

Acte I. Scène 6 – Ray Gilda

Acte I. Scène 7 – suicide Ray

Acte I. Scène 2 – Clark Mattie, l'arbre - +6 mois

Acte I. Scène 4 – Mattie Gilda

Acte I. Scène 5 – Cole Clark, l'horloge déraille – très longtemps plus tard. (au moins 3 ans)

# ATELIERS AUTOUR DE X

Etant donné que X n'a pas encore été créé, nous n'avons pas encore construit d'ateliers autour de la pièce. Toutefois, comme pour nos créations précédentes, nous avons pour habitude d'utiliser les différents thèmes de la pièce comme matières. Ici, les notions de huis-clos de personnages et de la sensation de perte de repères temporels nous intéressent. Nous débutons les séances de travail principalement par des jeux, des mises en éveil de l'esprit et du corps pour l'ensemble du groupe, pour donner confiance, donner quelques outils de base, pour entamer dans un deuxième temps, un travail plus individuel et plus profond à partir d'improvisations et créer des situations de jeu, des personnages... Nous pouvons aussi faire travailler des passages du texte ou d'autres textes en rapport avec les thématiques abordées. Pour des ateliers de pratiques théâtrales, nous nous concentrons surtout sur des master-class, stages... sur plusieurs jours ou interventions d'un minimum de trois heures, pour des publics avertis (professionnels, options théâtre au collège/lycée, groupes amateurs...) ou des publics en découverte. Pour une heure de sensibilisation, nous privilégions une rencontre, un échange sur la construction du spectacle et toutes questions se rapportant à notre métier.

# Extraits d'échanges de courriels de travail

**(JÉRÉMIE PAPIN – 3 JUIN 2019, après la première résidence au Théâtre Gallia à Saintes)**

Bonjour à tous,

En rentrant de Saintes l'autre jour j'ai passé pas mal de temps à rêver sur le projet et à faire des recherches. Je me disais que c'était peut-être constructif de partager ça avec vous...

Pour le rossignol, j'ai trouvé quelques morceaux. Sur le répertoire, c'est proche de certaines chansons françaises qu'on a pu écouter ! Il y a plusieurs chansons en effet dans lesquelles le rossignol est mentionné (notamment *À la claire fontaine*).

Ce qu'il y a d'intéressant sur ce genre de chansons, c'est le côté archaïque, l'épaisseur historique que ça donne.

Après, pour finir, de mon côté je crois que j'aime bien le côté anglo-saxon / country, mais je suis open.

**(VANASAY KHAMPHOMMALA – 15 JUILLET 2019)**

Je le reconnais officiellement : on peut peut-être trouver mieux que *I Know I Loved You Before I Met You* de Savage Garden. Dommage que la chanson soit à chier, parce que les paroles sont vraiment parfaites pour la fable !

**(BAPTISTE GIRARD – 12 AOÛT 2019, en préparation d'une résidence technique au Théâtre National de Bordeaux en Aquitaine en septembre 2019)**

Je suis d'accord avec toi Vanasay sur le côté archaïque de la musique que j'aime bien, comment les images, la musique traversent les années et comment on les transforme. Quant à la question de la langue, je ne sais pas, je me dis aussi que la langue française permet à tous de comprendre. (Pour Savage Garden par contre je suis sur !)

[...]

Ensuite, je me faisais une remarque en relisant le texte, c'est que j'aurais trouvé ça super d'avoir une petite partie cuisine dans la scéno qui soit fonctionnelle... Avec de l'eau et pourquoi pas un micro-ondes ou des plaques... La logistique pourrait faire peur mais j'ai bossé sur plusieurs spectacles où l'on avait de l'eau et c'est pas si compliqué à mettre en place. J'ai l'intuition que d'avoir un ancrage un peu concret, quotidien (pour ne pas dire naturaliste) pourrait être intéressant et le fait d'avoir de l'eau en tant qu'« élément » me paraît intéressant...

C'est une piste vraiment bien, je soutiens beaucoup. Ça donne aussi une expression très concrète aux « girls » [les systèmes d'alimentation de la station en eau et en oxygène] qui ont un rôle récurrent dans la fable.

Pour moi aussi je pense que c'est nécessaire d'avoir ce type d'appui concret dans l'espace, et la cuisine est tellement importante, ils sont dans la salle à manger, et Gilda mange sans cesse des céréales, la pièce s'ouvre avec Ray qui mange, je pense que le rapport à la bouffe sans goût mais que l'on doit préparer est importante. Après, quel type ? Est-ce que ce sont des distributeurs de nourritures sèches ou de purée de couleurs comme dans 2001 L'Odyssée de l'espace ?

En ce qui concerne ma paroisse : une cuisine est un super outil d'éclairages intradiégétiques (pardon j'utilise tout le temps ce mot depuis que je l'ai appris) c'est-à-dire interne à la fiction. La lumière d'un four, d'un frigo ouvert ou d'un luminaire au-dessus de l'évier peut permettre de travailler des zones de lumière et rajoute une richesse potentielle à l'image générale.

Intradiégétique... J'adore ce mot (merci et RIP Genette).

Trop bien! Et merci pour ce nouveau mot, je pense que je vais me l'approprier!

[...]

Pour ce qui est de l'esthétique générale, je me suis dit que ça pourrait être intéressant de partir des mille références d'images qu'on peut avoir en tête autour de cet imaginaire : est-ce qu'on imagine quelque chose de chargé ou de très épuré? Est-ce qu'on imagine quelque chose dans les tons clairs ou dans foncés...? Est-ce qu'il y a une sorte de désuétude, de pauvreté un peu « soviétique » / rétro, ou est-ce que c'était sophistiqué au départ et tombé en désuétude...? Je vous joins un dossier iconographique pour amorcer une base de discussion.

Pour répondre à certaines des pistes que tu poses ici, en restant dans le sens de la fiction : la principale piste sur la scénographie est la première didascalie. Je crois que la dimension réaliste et fonctionnelle de l'espace doit être une priorité. Du Tchekhov sur Pluton, comme dit Alistair.

Donc, je dirais plutôt simple, pas très sophistiqué, presque quelque chose qui pourrait évoquer le pré-fabriqué du futur. Comme il est dit p. 18, l'Europe est devenu un pays relativement pauvre (par rapport aux États-Unis) et leur mission n'est pas une mission de luxe, mais plutôt une mission de losers.

En même temps, désuet mais pas endommagé, et au contraire, toujours super propre. Il y a cette idée d'auto-conservation, cette idée que la station ne subit pas l'évolution du temps, qui est évoquée en haut de la p. 26.

Je pense qu'il ne faut pas aller vers un concret retro, qui pourrait aller vers la mode du vintage. Il faut s'imaginer une neutralité dans laquelle il va falloir prendre sur soi pour se sentir bien, j'aime bien cette idée.

Aussi je me disais que si l'on utilisait les matériaux disponible sur Pluton pour construire, alors on pourrait regarder les couleurs, ce qui décale tout de suite de l'idée d'une station spatiale comme on se l' imagine. Pluton est ocre, marron, blanche...

Aussi, je pense vraiment important d'imaginer un espace qui ne vieillit pas ou presque pas, ce sont seulement eux qui accuse le temps. Idem pour les costumes.

À suivre, différentes idées de lumière que j'ai, principalement liées à la scénographie et aux lumières intégrées... Je pense qu'il est important de pouvoir avoir un grand nombre « d'états lumineux de l'espaces » à disposition, afin de permettre des marqueurs temporels, situationnels, émotionnels...

J'aimerais bien travailler avec un ou des ventilateurs. Je me dis que ça serait un super outil de tension dramatique... Par exemple pour les présences de la petite, ça peut permettre de travailler sur des moments où l'on voit et d'autres pas (classique du film d'angoisse...)

Je trouve cette idée très intéressante dramaturgiquement pour deux raisons :

- d'abord, c'est une expression concrète du système de ventilation (toujours les « girls », donc), ça peut être lié à du son aussi (« avec toutes les machines qui ronronnent ici, on n'a jamais vraiment le silence » p. 28)
- ensuite, le mouvement des pales induit un rythme qu'on peut faire jouer pour évoquer des distorsions du temps de manière fine (par exemple, arrêter la ventilation dans la 1ere partie sur les apparitions de Mattie).

Complètement d'accord, rien à ajouter! Pour moi c'est aussi un élément très dangereux, j'imagine toujours le pire avec ces ventilos, une main coupée ou j'en sais rien. En effet le voir s'arreter, ou l'ombre portée sur le visage de la petite ce sont des mécanismes d'horreur assez top, qui peut aussi bien nous aider pour faire vivre notre marionette et créer le doute si c'est une poupée ou un vraie petite fille.

[...]

Je réfléchis toujours à une résolution formelle d'une chose évoquée par Vanasay qui est l'imitation d'une lumière du jour dans la station (type lumino-thérapie/lumière UV etc...) qui pourrait dysfonctionner.

J'aurais trouvé peut-être intéressant d'avoir dans le décor un aquarium, une mini serre avec un lumière intégrée dedans. Ces derniers pourraient être vides ou quasiment vides comme une sorte de signe sensible de la fragilité, de la disparition si préoccupante et contemporaine du vivant.

Effectivement, dans l'éventualité d'un aquarium ou d'un vivarium, il me semble que le sens impose qu'il soit vide, pour évoquer la disparition des mondes végétaux et animaux dont il est question dans la pièce. Après, je pensais à des vitrines d'exposition, peut-être pour des minerais et des roches – comme dans les cabinets de curiosités.

Oui intéressant ces lumières violettes d'aquarium, mais il ne peut pas y avoir de vivant il me semble. Mais peut-être une imitation du vivant, peut-être simplement des bulles d'air. Un aquarium de l'espace conçu pour calmer et apaiser les spationautes.

J'ai trippé sur les capsules hôtels japonais aussi ... Je trouverais ça intéressant d'avoir des états de corps différents. Et je trouve que ça raconte quelque chose de la solitude, de l'ennui, du huis-clos.

Je trouve aussi ces espaces hyper intéressants aussi. Mais est-ce que tu suggères que les capsules donnent directement dans la salle commune ? Si oui, faut regarder comment ça fonctionne de manière fictionnelle. Dans les didascalies telles qu'elles existent, les espaces de couchage existent dans un hors champ.

Mais ça peut être un moyen très efficace de suggérer 1) que la station n'est vraiment prévue que pour 4 personnes et 2) la tendance de cet espace à générer la claustrophobie (c'est je crois une caractéristique importante de cet espace).

Oui c'est super, pour raconter leur espace d'intimité réduit à rien. Après j'ai du mal à connecter les chambres à notre espace, il me semble qu'il faut qu'il y ait de la distance entre les lieux de vies perso et ce qui se raconte dans la salle commune. Mais je suis ouvert, et ne demande qu'à être convaincu car j'adore l'idée des capsules. Et ça peut-être intéressant pour une apparition de la petite peut-être ?

[...]

Bises à vous tous et à bientôt!  
Jérémie

Encore un énorme merci parce que c'est un mail hyper dense, plein de pistes, et le travail iconographique en plus... magnifique.  
Des bises à tou-te-s, en vous souhaitant un bel été !  
Vanasay

Hâte qu'on discute ensemble à la fin du mois !  
A bientôt  
Bises  
Baptiste



# LE COLLECTIF OS'O

Installés à Bordeaux, Roxane Brumachon, Bess Davies, Mathieu Ehrhard, Baptiste Girard, Tom Linton ont créé le Collectif OS'O (On S'Organise) en 2011. Au sortir de l'ESTBA (école supérieure de théâtre de Bordeaux Aquitaine), ces cinq comédien.nnes ont eu envie de construire une aventure théâtrale collective.

En janvier 2011 ils créent *L'Assommoir*, d'après Zola, au TnBA (Théâtre national de Bordeaux Aquitaine) avec le metteur en scène berlinois David Czesiensi, rencontré lors d'un échange avec l'école de mise en scène Ernt Busch de Berlin durant leur formation. Sa méthode de travail, qui met l'acteur au centre, et lui laisse une liberté d'improvisation et de proposition par rapport au texte et aux situations d'origines les a stimulés et profondément influencés.

En mars 2012, ils créent *Débris* au TnBA, première pièce de l'auteur anglais Dennis Kelly mise en scène par Baptiste Girard. La même année Roxane Brumachon, Bess Davies et Mathieu Ehrhard créent *Il Faut Tuer Sammy* d'Ahmed Madani, spectacle jeune public tout terrain qui a joué une centaine de fois dans les écoles, médiathèques et petites salles de théâtre de la région Aquitaine.

Tom Linton écrit et joue *Retenu*, monologue d'un retenu du centre de rétention de Vincennes, s'adressant au juge des libertés.

En 2014, ils réinvitent David Czesiensi à collaborer avec eux pour le spectacle *Timon/Titus*, créé en novembre 2014 au Champ de Foire de Saint-André-de-Cubzac. Le spectacle est lauréat du prix du jury et du prix du public du festival Impatience 2015, organisé par le Centquatre, le théâtre de la Colline, le théâtre du Rond-Point et Télérama. Ce spectacle pose la question : « Doit-on payer ses dettes ? » autour des deux pièces *Timon d'Athènes* et *Titus Andronicus* de Shakespeare ainsi que l'essai de l'anthropologue David Graeber, *Dettes, 5000 ans d'histoire* (Les liens qui libèrent, 2013). En octobre 2016, ils créent un spectacle jeune public tout terrain, en retrouvant l'auteur anglais Dennis Kelly et sa pièce *Mon prof est un troll*, toujours en tournée pour la saison 2019-2020. En janvier 2018, ils créent avec le collectif d'auteurs.trices *Traverse* le spectacle *Pavillon Noir* au Gallia Théâtre de Saintes (17).

Le compagnonnage que le Collectif poursuit pendant trois ans avec le Champ de Foire de Saint-André-de-Cubzac (33) s'est achevé en juin 2017. Ils ont mené sur ce territoire de nombreux ateliers à destination de différents publics, ont créé et répété leurs spectacles et ont inventé différentes formes comme des visites de domaine viticole ou la réalisation d'une web fiction avec des amateurs de la ville.

Le Collectif OS'O est associé au Gallia théâtre de Saintes et au Quartz, Scène nationale de Brest sur la période 2017-2020. Il devient compagnon du TnBA de Bordeaux à partir de septembre 2019 et sera associé au Centquatre - Paris à partir de janvier 2021

Enfin, le Collectif répond régulièrement à des commandes qui donnent lieu à diverses formes, telles que spectacles en appartements, visites guidées décalées, déambulations, conférences et dîner-spectacles.

# MANIFESTE

Né.es dans les années 80, nous appartenons à une génération qui regarde avec inquiétude le monde qu'elle a reçu en héritage. Un monde « désenchanté », sans idéologie, un monde sans mythe. De quel mythe avons-nous besoin aujourd'hui ? Par mythe, nous entendons un récit, une histoire capable de bouleverser notre vision du monde et nos pratiques sociales. Loin d'avoir la réponse, c'est en tout cas la question qui nous anime.

Quel est notre outil ? Le théâtre. Pour qui faisons-nous du théâtre ? Ou, nous pourrions dire : avec qui voulons-nous jouer ? Avec tous ceux qui veulent jouer avec nous. Nous voulons reconsidérer la place du spectateur en créant un vrai doute sur ce qu'il est venu voir. Juste un petit jeu de mensonge, où il n'est pas si tranquille.

Nous désirons créer de nouveau un temps commun passé entre citoyen.nes, où l'on place l'humain au centre de toute préoccupation, politique et artistique, et où acteurs et spectateurs se questionnent ensemble. Le jeu naît de cette rencontre et peut se poursuivre avant et après. Pour cela, nous avons décidé de créer un collectif d'acteurs et d'actrices, un collectif où nous voulons chacun.e à sa juste place, c'est-à-dire à celle qu'il.elle choisit librement.

Qu'il.elle soit l'un.e de nous ou notre invité.e, le leader s'il en est un, est celui ou celle qui nous raconte une belle histoire.

Il.elle est leader le temps d'un voyage, forcément renversé.e

le lendemain. On se réunit, on débat, on cherche, on apprend, on se confronte, on essaie, on joue. On s'organise. Voilà le départ de notre travail.

**Roxane Brumachon, Bess Davies, Mathieu Zhrhard,  
Baptiste Girard & Tom Linton  
Collectif OS'O (pour On S'Organise.)**

# VANASAY KHAMPHOMMALA

Dramaturge, traducteur et directeur d'acteur.rice.s

Il vient au théâtre par la musique et fait ses premiers pas sur scène à l'Opéra de Rennes, où il chante Bastien dans *Bastien et Bastienne* de Mozart et participe à de nombreuses productions. Il suit une formation de comédien dans la Classe libre du Cours Florent où il travaille notamment sous la direction de Michel Fau. Parallèlement, il monte Shakespeare (*Le Songe d'une nuit d'été*), Corneille (*Médée*), et Barker (*Lentement*). Comédien, il travaille sous la direction de Jean-Michel Rabeux et Jacques Vincey (*Les Bonnes*). Il collabore régulièrement avec ce dernier comme dramaturge : *La Nuit des rois* de Shakespeare, *Jours souterrains* d'Arne Lygre, *Amphitryon* de Molière, *La vie est un rêve* de Calderón.

De 2014 à 2018, il est dramaturge permanent du Centre dramatique national de Tours – Théâtre Olympia, et participe aux créations d'*Yvonne, princesse de Bourgogne* de Gombrowicz, *Und* de Barker, *La Dispute de Marivaux* et *Le Marchand de Venise (Business in Venice)* de Shakespeare, dans les mises en scène de Jacques Vincey.

Pour la scène et le livre, Vanasay Khamphommala traduit Shakespeare (*Le Songe d'une nuit d'été*, *Comme il vous plaira*, *Le Marchand de Venise*) et Barker (*La Mort, l'unique et l'art du théâtre*, avec Élisabeth Angel-Perez, paru aux Solitaires intempestifs, *Lentement*, *Und*, parus aux éditions Théâtrales). Il écrit pour le théâtre : *Faust* (en collaboration avec Aurélie Ledoux), *Rigodon !*, *Orphée aphone*, *Vénus et Adonis*. Ses textes sont publiés aux éditions Théâtrales.

Ancien élève de l'École normale supérieure, formé à Harvard et à l'université d'Oxford, il a soutenu à la Sorbonne une thèse de doctorat intitulée *Spectres de Shakespeare dans l'oeuvre de Howard Barker*, publiée aux Presses de l'Université Paris-Sorbonne.

Il fonde en 2017 à Tours la compagnie Lapsus chevelü. En 2018, il présente avec Caritia Abell la performance *L'Invocation à la muse* dans le cadre des Sujets à vif au Festival d'Avignon. Il est également chanteuse.



# BIBLIOGRAPHIE & FILMOGRAPHIE

*Une brève histoire du temps* - Stephen Hawking

*La Cerisaie* - Anton Tchekhov

*Solaris* - Andrei Tarkovsky

*2001, Odyssée de l'espace* - Stanley Kubrick

*The Shinning* - Stanley Kubrick

*Interstellar* - Christopher Nolan

*Alien* - Ridley Scott

# CONTACTS

## **Production/Administration**

Fabienne Signat

06 65 10 10 24

collectifoso@collectifoso.com

## **Diffusion**

Emmanuelle Paoletti

06 87 03 11 32

e.paoletti@collectifoso.com

## **Collectif OS'O**

collectifoso@collectifoso.com

[www.collectifoso.com](http://www.collectifoso.com)



collectif.oso



@collectifoso