

Jok'Her Productions présente :

Voyage à travers l'Impossible

D'après Jules Verne & Adolphe d'Ennery

Idée originale & adaptation Edouard Honegger

Mise en scène originale Franck Morellon



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Sommaire

Voyage à travers l'impossible

- Résumé Page 3
- Note d'intention Page 3
- Extrait Page 4
- La pièce originale..... Page 5
- Œuvres de Jules Verne citées dans le spectacle Page 5

Jules Verne

- Le Magasin d'éducation et de récréation..... Pages 6
- Jules Verne et la science Pages 6-7

Thèmes abordés dans le spectacle

- La soif de découverte et de voyage Page 8
- La science au service de l'Homme Page 8
- Les limites de l'ambition et l'importance de la tempérance Page 8
- Les dangers de la surexploitation de la planète Page 9
- Les apparences sont trompeuses Page 9
- L'importance de l'entourage Page 10

Jules Verne et le théâtre

- L'approche littéraire et dramaturgique Page 11
- L'approche scientifique Page 11-12
- L'approche visuelle et scénographique Page 12

Focus sur...

- Le théâtre d'objets Page 13
- Le seul-en-scène Page 13

Sortir au théâtre

- Les règles de conduite au théâtre Page 14
- Découvrir le spectacle en amont Pages 15
- Resserrer les liens, impliquer les familles Page 17
- Après le spectacle Page 17

Aller plus loin

- Jules Verne et le programme scolaire Pages 18-19
- Ateliers Page 19
- Activités Pages 20-22

Médiathèque Page 23

Sources Page 23

Voyage à travers l'Impossible

Résumé :

En 1882, au Danemark, le jeune Georges ne rêve que de voyages et d'aventures. Pour tenter de le guérir de ses obsessions, sa fiancée, Eva, consulte un certain Docteur Ox. Ce dernier, bien loin de soigner Georges, lui révèle plutôt qu'il est le fils de John Hatteras, explorateur et premier homme à atteindre le Pôle Nord ! Il l'encourage alors à boire une liqueur de son invention qui lui permettra de littéralement réaliser l'impossible. Ainsi, il pourra faire mieux que ces héros qu'il affectionne tant : mieux que le professeur Lidenbrock en allant jusqu'au feu central ; mieux que le capitaine Nemo pour atteindre le fond des océans ; mieux que l'audacieux Michel Ardan, en voyageant d'une planète à l'autre ! Inquiète, la douce Eva décide d'accompagner Georges, inconscient face au danger, dans son périple. Mais elle ne sera pas seule : elle pourra compter sur l'aide du musicien de génie Maître Volsius. Celui-ci empruntera successivement les traits de ces hommes que Georges admire tant : le Pr Lidenbrock, le capitaine Nemo et Michel Ardan, et s'opposera fermement au docteur Ox pour tenter de ramener Georges à la raison. Toute cette équipe se lance dans un périple autour du monde : de l'Italie vers un voyage au centre de la Terre, de l'Inde jusqu'à vingt-mille lieues sous les mers, et de la Terre à la planète Altor en passant par la Floride et la Lune. Les efforts conjugués d'Eva et de Maître Volsius pourront-ils sauver Georges de l'emprise maléfique du Docteur Ox ?

Note d'intention :

Voyage à travers l'impossible est une pièce de théâtre, mélangeant plusieurs romans de Jules Verne ; c'est une œuvre exceptionnelle dans laquelle le père de la science-fiction invente une nouvelle intrigue. Dans cette réadaptation de la pièce, nous privilégions le voyage, l'aventure, le rêve et le spectaculaire, en respectant l'univers Vernien. L'histoire est racontée par un comédien, seul en scène.

Les éléments de décor et les accessoires seront ses seuls partenaires de jeu et l'aideront à incarner une dizaine de personnages dans une dizaine de lieux différents. Un moyen de réveiller l'enfant qui sommeille en chacun de nous. La mise en scène est vive, tonique, drôle et inventive ; les lumières, les effets et les sons sont gérés directement de la scène par le comédien. Tout sort de l'imaginaire de Jules, donc tout sera illustré par les objets qu'il possède dans son bureau : Poulpe géant, canon, Intra-terrestres, Nautilus, volcan... Tout est déjà là, sous ses yeux !

Cette pièce permet de dénoncer les dérèglements climatiques, le réchauffement de la planète, l'usage à outrance des ressources naturelles... Mais elle permet également de défendre la mer, la science, l'héroïsme et l'imaginaire...

Extrait :

GEORGES - Eva, ma chère Eva, je t'aime, tu le sais, mon cœur est à toi, il est à vous, grand-mère, mais mon imagination est plus forte que lui ! À chaque heure de la nuit ou du jour, elle m'emporte loin de ce château, loin de ce pays, presque dans les mondes inconnus, et j'entends une voix qui me crie : plus avant, plus loin, plus loin encore ! (S'asseyant au bureau et écrivant cette phrase plusieurs fois) Plus avant, plus loin, plus loin encore ! Plus avant, plus loin, plus loin encore...

TOC TOC TOC

JULES – Voilà le docteur !

GEORGES, *étonné* - Un docteur ? Pour moi ? Mais je ne suis pas malade, je ne suis pas malade...

OX – Bonjour. Je suis le Docteur Ox. Vous connaissez sans doute mes expériences extraordinaires sur l'oxygène. Mesdames, l'esprit de ce jeune homme nourrit des rêves qui vous paraissent insensés et vous voulez le guérir des grandes idées qui bouillonnent dans son cerveau. Eh bien, soit, je vais donc m'occuper de lui. Mais n'attendez pas de moi que je détourne sa pensée du but glorieux qu'il poursuit depuis longtemps... Croyez-vous que ce soit en comprimant la vapeur qu'on l'empêche d'éclater ? Non, non ! Laissez-lui dépenser, au contraire, sa généreuse ardeur, qu'il dise jusqu'où il veut atteindre, et tâchons de lui frayer le chemin.

GEORGES – Ce que je veux, docteur, c'est faire plus que n'ont fait les héros dont les noms sont écrits dans ces livres, c'est aller au-delà des limites qu'ils n'ont pu franchir. Le professeur Lidenbrock s'est enfoncé dans les entrailles de la Terre, moi je veux aller jusqu'au feu central. Le capitaine Nemo, prisonnier du Nautilus, a recherché l'indépendance sous les mers, moi je veux vivre dans les océans et y être libre. L'audacieux Michel Ardan s'est enfermé dans un projectile pour aller marcher sur la lune ; moi je veux courir d'une planète à l'autre. Voilà ce que je veux, docteur ! (*Lançant de colère son chapeau sur la table*) Est-ce donc impossible ?

OX – Non, mille fois non ! Vois ce flacon.

JULES - J'ai pas de flacon... (*il aperçoit une flasque sur son bureau, qu'il empoigne*)

OX - Quiconque aura bu quelques gouttes de cette liqueur sera emporté dans les milieux interdits à l'homme, là où je donnerai à ton corps la faculté de ne pas brûler où l'on brûle, de ne pas se noyer, où l'on se noie, de respirer là où il n'y a plus d'air respirable. Et après avoir été emporté là où il n'y a plus de temps, ni de distance, tu reviendras héros de l'impossible.

JULES – Eva et Mme de Travenchal n'en croient pas leurs yeux. Elles font venir le docteur pour qu'il guérisse Georges de ses obsessions de voyages et il fait tout le contraire.

OX - Allez Mesdames, amollissez son cœur, affaiblissez son âme et empêchez de grandir ce fils d'Hatteras dont j'allais faire un homme.

GEORGES - Fils d'Hatteras, avez-vous dit ?... Je suis le fils du capitaine John Hatteras, le fils de l'audacieux navigateur qui s'est élevé jusqu'au pôle Nord ? Mon père ! Lui dont je dévorais les merveilleux récits !... Lui que j'aurais voulu égaler. Ah ! Rien ne m'arrêtera plus désormais. Eva, Grand-mère, j'irai chercher la gloire et reviendrai en héros.

OX, *à part* – Maintenant il est à moi ! (*Rire diabolique*)

JULES – Ça fait peur, hein ?

La pièce originale :

Voyage à travers l'Impossible est originellement une pièce fantastique en trois actes et vingt tableaux (dont seuls dix-sept seront retenus dans la version finale), écrite en 1882 par Jules Verne, en collaboration avec Adolphe Dennery.

La première représentation eut lieu le 25 novembre 1882 au théâtre de la Porte-Saint-Martin dans le dixième arrondissement de Paris. La pièce connut 97 représentations (43 en 1882 et 54 en 1883)

Œuvres et personnages de Jules Verne cités dans le spectacle :

Une des grandes valeurs ajoutées de *Voyage à travers l'Impossible* est que cette pièce réunit les héros de plusieurs des plus grandes œuvres romanesques de Jules Verne :

- Georges est le fils de l'aventurier **John Hatteras**, personnage éponyme du roman ***Les aventures du Capitaine Hatteras***, paru en 1866, et relatant une expédition vers le Pôle Nord ;

Georges rêve de dépasser ses plus grands héros. Pendant son périple, il pense les rencontrer lorsque Maître Volsius décide de les incarner pour tenter de le raisonner :

- Volsius prend d'abord les traits du professeur **Otto Lidenbrock**, personnage principal du roman ***Voyage au centre de la Terre***, publié en 1864. Le roman raconte la découverte d'un manuscrit ancien par un éminent géologue et naturaliste allemand, Otto Lidenbrock. Avec son neveu et leur guide, il entreprend un voyage vers le centre de la Terre en y entrant par un volcan islandais éteint, le Sneffels (c'est-à-dire le Snæfellsjökull);
- Volsius prétend ensuite être le **Capitaine Nemo**, personnage principal du roman ***Vingt-mille lieues sous les mers***, publié en 1870. Il est le commandant du sous-marin Nautilus, et le roman raconte le voyage de trois naufragés capturés à son bord. On peut également retrouver le Capitaine Nemo en tant que personnage secondaire de ***L'Île mystérieuse***, roman publié en 1875.
- C'est d'ailleurs le **Capitaine Anderson**, personnage secondaire de *Vingt-mille lieues sous les mers*, qui mène Georges et son équipe sur l'Océan Indien avant de rejoindre les profondeurs ;
- Volsius se déguise enfin en **Michel Ardan**, aventurier figurant dans le roman ***De la Terre à la Lune***, publié en 1865. Il relate comment, après la fin de la guerre de Sécession, une association d'artilleurs et de scientifiques liés à l'industrie militaire tente d'envoyer sur la Lune un obus habité par trois hommes. *De la Terre à la Lune* forme la première partie d'un diptyque, qui se clôt avec ***Autour de la Lune***, paru quatre ans plus tard.
- Nous pouvons également retrouver **Impey Barbicane**, Yankee présent dans *De la Terre à la Lune*, qui accueille Georges et Ox lors d'une réunion du Gun Club dont il est le président.
- On trouve aussi le **Dr Ox**, anti-héros de la nouvelle ***Une fantaisie du Docteur Ox*** (1874)

JULES VERNE

Dès son arrivée à Paris en 1848, Jules Verne se lie d'amitié avec les Dumas père et fils et se lance dans l'écriture de tragédies et de livrets d'opérette. C'est grâce au roman et à son compagnonnage avec l'éditeur Hetzel qu'il s'impose sur la scène littéraire. Amoureux des voyages et de la découverte, Jules Verne s'engage dans la rédaction des *Voyages extraordinaires*, odyssées poétiques où se mêlent l'amour de la science et l'attrait de l'inconnu. Jules Verne invite ses lecteurs à voyager dans les airs (*Cinq semaines en ballon*, 1863), sous terre (*Voyage au centre de la terre*, 1864), et sous les mers (*Vingt mille lieues sous les mers*, 1870). Après un succès phénoménal en tant que romancier, Jules Verne décide de retourner à ses première-s amours : le théâtre. En collaboration avec Adolphe d'Ennery, il signe alors *Voyage à travers l'impossible*, féerie jouée au Théâtre de la Porte-Saint-Martin en 1882.

C'est aujourd'hui à notre tour de vous proposer notre version de ce spectacle, et de vous faire voyager à travers une multitude de mondes impossibles, et pourtant...

Le Magasin d'éducation et de récréation :

Au milieu du XIX^{ème} siècle, les découvertes scientifiques se multiplient : le public devient friand de récits, fictionnels ou non, qui rendent compte des extraordinaires perspectives qu'ouvre la modernité. L'éditeur de Jules Verne, Hetzel, y voit une opportunité et met en route la création du *Magasin d'Éducation et de récréation*.

Le *Magasin d'éducation et de récréation* est une revue littéraire française destinée à l'enfance, fruit de la collaboration entre l'éditeur Pierre-Jules Hetzel, Jules Verne et Jean Macé.

La revue se présente comme un journal dont le but est de diffuser les connaissances en distrayant, et qui s'adresse à un vaste lectorat allant de la petite enfance à l'adolescence.

Le *Magasin d'éducation et de récréation* s'inscrit dans le mouvement de pensée qui fait de l'instruction un idéal collectif et un remède à l'injustice sociale, en promettant une vie meilleure, et, de fait, participe à la diffusion du savoir pour tous même si ses lecteurs sont, pour la plupart, issus de la bourgeoisie.

Sa célébrité vient des romans de Jules Verne, qui, à quelques exceptions près comme pour *Les Indes noires*, ont été édités par la revue. Abondamment illustrée de gravures, la revue se distingue par sa modernité en plaçant l'image au cœur du récit littéraire pour l'enfance, et le sommaire de chaque semestre comporte un grand nombre de dessinateurs et de graveurs.

Jules Verne et la science :

Le thème de la science est majeur dans les romans de Jules Verne. Son expression passe par le dialogue des personnages, par le rappel de découvertes passées, par l'exposition de théories savantes, par l'intervention, dans l'histoire, de scientifiques réels. Cela dit, la science n'est pas l'apanage des romans "techniques" de l'auteur. Elle est omniprésente dans toute l'œuvre ; il ne s'agit cependant plus de la science, mais des sciences. La géographie, l'astronomie, la cartographie ou la géodésie sont des moteurs essentiels des *Voyages extraordinaires*. Elles participent à l'action et souvent à la conclusion des romans.

Verne utilise souvent la description scientifique et le dialogue entre le héros et le savant - figure typique du roman vernien - pour éduquer et renseigner. Le texte développe des théories scientifiques, décrit des expériences... On apprend le fonctionnement d'appareils précis, on retient des faits historiques, on admire de grands précurseurs du domaine scientifique.

Cependant, par-delà le pôle éducatif et l'utilisation de la science à fin pédagogique, les romans verniens doivent abreuver l'imaginaire à des sources nouvelles, et dans leurs voyages, les personnages se trouvent vite confrontés à la petitesse du savoir de l'homme sur son environnement. D'où une utilisation onirisée des sciences... ou plus exactement un jeu constant sur une extrapolation contrôlée des théories scientifiques. Jules Verne n'invente jamais rien, ni le sous-marin, ni l'aviation, ni le cinéma ni quoi que ce soit dont on l'a crédité. Il invente en revanche des îles automobiles qui dérivent à volonté sur l'eau, des trains d'obus qui permettent de voyager dans l'espace, des locomotives sans rails... L'auteur reprend des thèmes qu'il ne fait qu'amplifier. La science de Jules Verne reste en deçà de son époque. Tous les romans qui procèdent d'une machine sont en fait des extrapolations d'anciens modèles.

Le soubassement scientifique de l'œuvre reste donc modeste. Pour se documenter, Verne lit surtout les ouvrages de vulgarisation. Il est abonné à diverses revues. Pour donner un ton de vérité à ses romans, il s'appuie sur les calculs de son cousin Henri Garcet (mathématicien français, Chevalier de la Légion d'Honneur) ou d'autres ingénieurs. Mais il prend des notes qui vont bientôt devenir de véritables fichiers. On en dénombrera plus de 20 000 à la fin de sa vie.

À de rares exceptions près, Verne situe toujours ses récits dans la contemporanéité. Ainsi *Vingt Mille lieues sous les mers* se déroule la même année que la date de rédaction du roman. Lorsque Verne le prépare, il hésite d'abord à utiliser l'électricité pour le *Nautilus*. Il écrit à son éditeur Hetzel : "Je prépare aussi notre "Voyage sous les eaux" [...] Je pense que nous emploierons l'électricité, mais ce n'est pas encore décidé tout à fait.", mais très vite il l'adopte. C'est le recours systématique à cette "âme de l'univers" qui donne au versant technique de son œuvre sa cohérence et sa modernité.

Les données scientifiques présentes dans les romans de Jules Verne sont en demi-teinte, à la fois onirisées et rationalisées. Chez Verne, la technologie se ressent toujours d'une double nature : une technicité vraisemblable et logique et une création imaginaire.

THÈMES ABORDÉS DANS LE SPECTACLE

- La soif de découverte et de voyage

Le héros de la pièce, Georges Hatteras, rêve de découvrir le monde. C'est un thème récurrent et prédominant chez Jules Verne : le voyage est tout à fait pertinent avec le but éducatif de son œuvre.

En effet, Jules Verne et son éditeur Hetzel avaient bien compris que pour découvrir et apprendre de nouvelles choses, il était indispensable de se confronter aux mondes inconnus qui nous entourent.

Georges représente la quintessence de la curiosité : il veut tout voir, tout découvrir, avancer sur les traces de ses aventuriers favoris, et même les surpasser.

- La science au service de l'Homme

Dans *Voyage à travers l'Impossible*, la science se manifeste principalement par les machines utilisées lors du voyage.

La machine possède un rôle déterminant pour l'exploration du texte vernien : elles servent à assurer le déplacement de leur inventeur à travers le monde et l'espace-temps.

Les machines de Jules Verne ne sont conçues que pour le voyage de leurs inventeurs.

Ces machines, et la science qui a permis de les construire, sont donc au service de l'Homme. Mais qu'en est-il du contraire ? L'Homme est-il vraiment au service de la science chez Jules Verne ? Ce n'est pas toujours le cas. En effet, Verne interroge souvent le lecteur ou le spectateur sur les motivations de ses personnages : souhaitent-ils découvrir le monde pour mieux le comprendre, ou plutôt pour leur propre intérêt ?

- Les limites de l'ambition et l'importance de la tempérance

La curiosité de Georges n'est pas un problème en soi ; le péril vient de son manque de modération. Georges veut aller trop loin, trop vite. Il veut atteindre son objectif à tout prix, et devient aveugle aux dangers qui le guettent. Le chemin est long, et l'important dans une aventure n'est pas forcément la destination, mais le voyage. Or ici, le voyage n'existe plus. Georges est transporté dans l'espace et le temps, passant d'un pays à l'autre en clin d'œil. Lorsque le Docteur Ox lui propose une solution de facilité, Georges accepte sans réfléchir aux conséquences de ses actes, pour lui-même mais aussi pour son entourage.

Georges Hatteras cherche à découvrir l'univers pour son enrichissement intellectuel et personnel ; Son intention est bonne et en théorie inoffensive. Il ne voit certes pas comment ses actes affectent Eva et Volsius, mais il ne cherche qu'à découvrir. Lorsqu'il a enfin pu voir de ses yeux le centre de la terre, ou l'Atlantide, Georges est comblé. Il ne cherche rien d'autre de ces endroits que d'exister. Cela dit, il nous rappelle cependant à cette "avide humanité" décrite par Verne dans *Voyage au centre de la Terre* qui cherche, elle, à découvrir le monde pour le conquérir et l'exploiter.

- Les dangers de la surexploitation de la planète

Dès l'Acte I, Georges est amené au centre de la Terre : là où bouillonne le feu central. Métaphore évidente du réchauffement climatique qui atteindra son point d'orgues dans l'Acte III avec l'implosion de la planète Altor.

Dans l'Acte II, le capitaine Nemo, fervent défenseur des océans, explique la pollution des guerres de l'Homme sur le milieu marin. Là encore, c'est une façon pour Jules Verne de parler des débuts de la pollution des océans.

Dans l'Acte III, de manière bien plus évidente, Jules Verne à travers Ardan parle des méfaits du tourisme de masse dans l'espace (actée depuis 2021 avec SpaceX).

Puis une fois sur Altor, le savant Altorien parle de l'épuisement des ressources naturelles pour nourrir ses trop nombreuses populations, et des expérimentations de ce peuple savant pour sauver un monde avec une méthode autre que de prendre soin de sa planète. (À savoir déverser l'eau de la mer (au détriment encore une fois de la faune et de la flore marine) sur le feu central). Or comme le sait Jules Verne et, normalement, n'importe quel savant, de l'eau sur du feu, créée à grande échelle des conséquences catastrophique et est dans de nombreux cas, l'une des façons de déclencher des éruptions volcaniques (*Cf. Le Volcan d'Or, Jules Verne, 1906*). S'ensuit une réaction catastrophique qui mène ni plus ni moins à l'implosion d'Altor.

- Les apparences sont trompeuses

À travers le personnage du Docteur Ox, nous apprenons le danger des apparences. Tout à fait enclin à croire (et boire) les paroles du docteur au vu de son sérieux apparent, Georges ne prend pas le temps de se forger un avis raisonné quant à sa proposition.

L'intérêt du traitement comique de la pièce est que contrairement à Georges, le spectateur, lui, est bien au courant de la supercherie du docteur. Étant dans la confiance, le public peut alors assister de manière concrète à la tromperie d'Ox, et en comprendre les tenants et les aboutissants. C'est une bonne leçon sur la capacité à lire entre les lignes, et s'intéresser au fond plus qu'à la forme.

Eva se retrouve d'ailleurs victime et complice de ces fourberies, en se retrouvant obligée de mentir à Georges et de lui cacher la vérité pour ne pas le blesser.

Mais le docteur Ox n'est pas le seul à tromper son monde : Maître Volsius use également de faux-semblants en se déguisant, pour tenter de mieux atteindre Georges. Dans la même connivence qu'avec le docteur Ox, le spectateur peut voir tous les stratagèmes utilisés par Volsius pour aider Georges, quitte à prendre l'apparence de quelqu'un que Georges écouterait peut-être.

La grande différence entre Ox et Volsius est bien sûr que tandis qu'Ox mène Georges à sa perte, Volsius tente, lui, de l'aider.

- L'importance de l'entourage

Les proches de Georges, Eva et Volsius, n'hésitent pas une seconde à le suivre dans son périple dangereux pour le protéger, au péril de leur propre sécurité.

Ils permettent à Georges de rester un tant soit peu ancré dans la réalité. C'est d'ailleurs quand Eva est blessée au cours du voyage que Georges change d'avis et souhaite rentrer : c'est donc l'entourage de Georges qui lui permet de réaliser les risques qui le guettent. Son affection pour ses proches lui apporte plus de clairvoyance, car il comprend qu'il peut les ne blesser en ne sachant pas s'arrêter.

Finalement, c'est l'entourage de Georges qui le sauve, en le connaissant assez pour savoir comment l'aider.

Lorsque Georges est guéri, il comprend que l'aventure peut se créer autour de ceux qu'il aime.

JULES VERNE ET LE THÉÂTRE

- L'approche littéraire et dramaturgique

Le jeune Jules Verne commence donc sa carrière d'écrivain au théâtre, au milieu des jeux d'esprit, des musiques et des ballets, des acteurs et des machinistes, entre la comédie et le drame, entre la fantaisie et la morale, dans un domaine en pleine évolution qui mélange les genres et les esthétiques. Le théâtre est fait pour distraire ; la science y est donc absente.

Cependant, après un début d'une dizaine d'années au théâtre (1850-1861), Jules Verne se lance entièrement dans l'écriture de romans feuilletons, avec un but géographique et éducatif. Verne tentera alors deux retours au théâtre entre 1874 et 1887.

Jules Verne affectionne un type de représentation théâtrale très particulier, qui mêle la comédie et le drame, la musique et le texte, les acteurs et les danseurs. Verne veut distraire le public : il supprime donc de ses textes tout dialogue compliqué, toute description censée transmettre un savoir, tout rappel d'invention passée. Le spectateur n'est pas comme le jeune héros, il ne vient pas recevoir une leçon.

Les voyages successifs des personnages permettent d'illustrer l'extraordinaire réalité de théories scientifiques et de découvertes techniques. Sur scène, le rythme du spectacle demande un enchaînement des dialogues et des actions qui supporterait mal les monologues ou les expositions magistrales des savants verniens. L'auteur coupe tout rattachement des aventures que vivent ses personnages avec des données précises, vérifiables.

Verne n'utilise pas le thème scientifique dans un but pédagogique, il veut distraire le public. Pour ce, Jules Verne va développer le côté ludique de la science : il met en scène à partir du savoir de son temps des expéditions sur une autre planète, au centre de la terre, sous les eaux.

- L'approche scientifique

L'utilisation de la science dans *Voyage à travers l'impossible* se comprend dans l'optique des romans verniens. En effet, les premières pièces de Jules Verne, écrites avant sa rencontre avec Hetzel, n'offrent aucune perspective scientifique. *Voyage à travers l'impossible* est créée après le succès romanesque de Verne ; c'est l'adaptation au théâtre de trois textes verniens, mais le traitement de la donnée scientifique y est résolument différent.

Dans les romans, la science est « raisonneuse », elle s'explique et se disserte. Dans le théâtre de Verne au contraire, elle est visuelle et spectaculaire. Les exigences de la scène ne sont pas celles du roman et le traitement de la donnée scientifique est donc plus fantaisiste.

Lorsqu'en 1882, Jules Verne écrit une pièce de théâtre, une des raisons qui motive ce retour à la scène après dix années de production romanesque, est de monter une œuvre où la science prend une couleur de légèreté. Jules Verne veut se dégager des conventions éditoriales que faisait peser sur lui Pierre-Jules Hetzel, son éditeur.

Le retour de Jules Verne au théâtre avec *Voyage à travers l'impossible* est un retour au théâtre en tant que lieu, avec son public, ses acteurs et ses décors. Verne veut la fantaisie et la distraction, non l'éducation et la vraisemblance. La science n'est donc jamais utilisée dans une dimension pédagogique. Ce que Verne jugeait bon d'analyser avec force détails techniques dans ses romans (la possibilité d'une terre creuse, l'invention d'un sous-marin, le départ vers les étoiles), n'est jamais expliqué. Les personnages pénètrent le centre de la terre, voyagent sous l'eau, dans le cosmos, dans le temps et l'espace grâce à une potion inventée par Ox ; aucune autre explication n'est fournie, ni nécessaire à l'avancée narrative.

La dimension scientifique est bien omniprésente dans la pièce, mais ce n'est pas une science rationnelle, expliquée. Elle se manifeste par les décors, les actions et les paroles des personnages, elle joue essentiellement sur l'imaginaire et se détache du rôle purement pédagogique et moral qu'elle avait dans le roman. C'est une science onirisée, futuriste, acceptée sans condition par le spectateur grâce aux conventions théâtrales et la complicité qu'elles engendrent.

- L'approche visuelle et scénographique

Le propre des Voyages Extraordinaires, appellation générique de tous les romans de Verne, était de dépayser le lecteur et de lui montrer le vaste monde. Sur scène, le but reste le même et les décors sont pour cela fastueux.

Au théâtre, la science n'est pas l'objet de démonstrations ou de discussions, elle est visuelle et immédiate. Les décors illustrent des réalités scientifiques démontrées (feu central, sous-marin) ou supposées (existence de vie dans l'espace, histoire de l'Atlantide). Les costumes et la mise en scène présentent les découvertes de la science en action, par des symbolisations concrètes.

La dimension magique de la science est excessivement présente dans la pièce. Cependant, elle n'est pas le produit d'une confrontation des savoirs technologiques, elle est une donnée purement visuelle. La science s'exprime par le décor, les costumes et le jeu des personnages. Le spectateur n'a pas, comme le lecteur, besoin de savantes métaphores ou de longs paragraphes pour comprendre les conséquences des théories scientifiques sollicitées par les personnages.

Ce que Verne ne produisait qu'à force de descriptions dans le *Voyage au centre de la terre*, naît ici soudainement, du mélange si théâtral du son, du geste et du texte.

Point de débats, de dissertations et de raisonnements : la scène montre ce que la science de l'époque laisse supposer mais sans aucune démonstration ni référence.

La pièce suggère ce que la science poussée à ses dernières limites laisse penser. *Voyage à travers l'impossible* est une des rares œuvres verniennes à pouvoir porter le nom d'anticipation. Tout ce qui était prudemment avancé par les personnages de romans devient visuel, admis, acceptable.

FOCUS SUR...

Le théâtre d'objets :

Le théâtre d'objets est une des branches du théâtre d'effigie. Son ancêtre est le théâtre de marionnettes. Le terme a été inventé au début des années 1980 par Katy Deville, co-directrice du Théâtre de Cuisine à Paris, pour désigner des créations de trois théâtres français partageant un même concept.

Le théâtre d'objets est un genre théâtral qui consiste à utiliser des objets de la vie quotidienne et à les faire vivre comme on le ferait avec des marionnettes. Les objets courants ne sont plus utilisés comme des accessoires de théâtre ou des décors, mais servent d'effigies, pour évoquer un personnage ou un animal avec lequel l'acteur pourra dialoguer ou interagir lors de la représentation.

Au théâtre d'objet, le sens de l'œuvre est porté conjointement par les objets et les interprètes qui les manipulent. Mettant à profit l'imagination du spectateur, il permet des jeux d'échelles vertigineux et des fulgurances poétiques impossibles au théâtre traditionnel. C'est un art vivant aux possibilités dramatiques infinies, qui combine l'art du conteur et le théâtre d'images.

Dans le théâtre d'objets, différentes tropes (métaphores, métonymies...) dotent les objets d'une vie propre. Ainsi, une tétine pourra suggérer un bébé, ou une maquette de canon pourra symboliser un général de l'armée prêt à sonner l'assaut. Une large place est laissée à l'imagination du spectateur, sollicitée a priori plus fortement que devant un acteur ou une marionnette. La logique utilitaire évolue vers une logique poétique où le pouvoir d'évocation se déploie. Par exemple, un capuchon de stylo rouge peut devenir, par association d'idées, un Petit Chaperon Rouge.

Ce sont en général des objets à l'état brut, non transformés. Ils peuvent être manipulés directement, à l'aide de contrôle (comme une marionnette), ou motorisés pour l'occasion. Ce décalage avec l'utilisation quotidienne des objets crée des situations poétiques ou humoristiques.

Le seul-en-scène :

En termes de définition pure, un seul en scène désigne tout spectacle où une seule personne se produit sur scène, un spectacle donné en solo.

Dans la pratique et le langage utilisé dans le monde du théâtre, un seul en scène se différencie des autres sortes (one-man-show, stand up etc...) par le fait que l'artiste **incarne un ou plusieurs personnages** dans un spectacle **dramatique** (à ne pas confondre avec "tragique").

Si l'acteur doit incarner plusieurs personnages, il pourra varier les physicalités, les voix, les démarches, les intonations, les accents, le rythme... pour différencier chaque personnage. La mise en scène pourra également intervenir grâce aux costumes, aux accessoires, à la lumière et au son.

Il existe mille manières de raconter une histoire !

SORTIR AU THÉÂTRE

Les règles de conduite au théâtre :

Il est parfois difficile pour les élèves d'appréhender l'importance de leur bonne conduite lorsqu'ils assistent à une représentation théâtrale. Nous vous présentons ici quelques conseils pour préparer votre classe en amont de la sortie, afin de profiter au maximum de cette expérience.

Vous pouvez bien sûr commencer par aborder les thèmes de **respect**, d'**écoute**, de **concentration** et d'**observation**.

Ces notions peuvent cependant rester assez floues pour les élèves s'ils ne sont pas habitués aux salles de théâtre. N'hésitez donc pas à utiliser des exemples concrets auxquels ils pourront s'identifier, comme par exemple les personnes qui parlent ou mangent bruyamment au cinéma. Vous pouvez alors faire le lien en expliquant qu'au lieu d'un écran, ils ont devant eux des acteurs réels, qui performant en direct. Certains seront peut-être plus sensibles à ce qu'ils ressentent lorsqu'on les coupe, exemple que vous pourrez facilement relier au ressenti des acteurs s'ils entendent des spectateurs parler pendant le spectacle.

N'hésitez pas également en mettre ces règles en pratique de manière ludique pour que les élèves les intègrent plus facilement :

- Mise en situation bon spectateur / mauvais spectateur
- Exercice : les élèves forment des petits groupes de 3 ou 4. Chaque groupe propose une petite improvisation et le reste de la classe, le public, doit restituer un résumé actif de l'improvisation qu'ils viennent de voir, pour les inciter à être à l'écoute et concentrés.

Vous pouvez proposer cet exercice sous forme de "concours", où l'équipe qui aura proposé les résumés les plus corrects et précis gagne un "prix" (les sucreries sont souvent très appréciées...), pour assurer une motivation et un esprit d'équipe.

Découvrir le spectacle en amont :

Pour préparer votre sortie en amont avec votre classe, voici quelques outils qui pourront vous servir :

Une première approche intéressante est d'aborder le sujet du théâtre en général. N'hésitez pas à les engager en discutant de leur expérience du théâtre, et encouragez-les à exprimer leurs préjugés s'ils en ont, pour pouvoir mieux les adresser. Vous pouvez leur parler du lieu en lui-même, des codes, des différents métiers du théâtre...

Vous pouvez également faire le lien avec leur propre expérience en discutant d'acteurs qu'ils ont pu apprécier dans des films, et que l'on peut retrouver sur les planches très régulièrement : Benedict Cumberbatch (Doctor Strange) a joué Macbeth, Hamlet, la créature de Frankenstein etc; Emilia Clarke & Indira Varma (Game of Thrones) ont joué dans La Mouette (Chekhov); Ralph Fiennes (Voldemort, Harry Potter) et Indira Varma jouent Macbeth et Lady Macbeth; Tom Hiddleston (Loki) a foulé les planches jusqu'en 2019; etc.

La deuxième étape sera d'**aborder le spectacle** de manière plus précise. Pour ce faire, il peut être intéressant d'analyser ensemble les éléments mis à disposition à n'importe quel spectateur : l'**affiche** du spectacle (page suivante), et son **pitch** que vous retrouverez ci-dessous :

Jules a une nouvelle histoire à raconter : celle de Georges, un jeune homme qui ne rêve que de voyages extraordinaires. Grâce à un philtre magique inventé par un mystérieux docteur, il va quitter le Danemark pour un tour du globe qui l'amènera au centre de la terre, au fond des mers et même dans l'espace.

Il traversera une multitude d'aventures afin de réaliser son voyage à travers l'impossible...

Voici quelques pistes pour discuter en classe de ces différents éléments :

Affiche :

- Quelle est votre première impression à chaud après la découverte de l'affiche ?
- Quels éléments graphiques pouvez-vous voir ? (Lune, lanterne, chapeau, longue-vue, tentacule, livres, carte, loupe, brouillard, bois)
- Que vous évoquent-ils ?
- Que vous imaginez-vous du spectacle à partir de ces éléments ?
- Quels éléments textuels pouvez-vous voir ? (Titre, crédits, logo de la compagnie, présentation du style et du public visé)
- Comment la mise en page vous guide-t-elle vers ces éléments ? (Police, taille, emplacement etc)
- Que vous inspire le terme de "spectacle familial" ? Selon vous, qu'implique un spectacle jeune public en termes de style et de traitement ?
- Après analyse, votre impression de l'affiche a-t-elle évolué ? De quelle manière ?

Pitch :

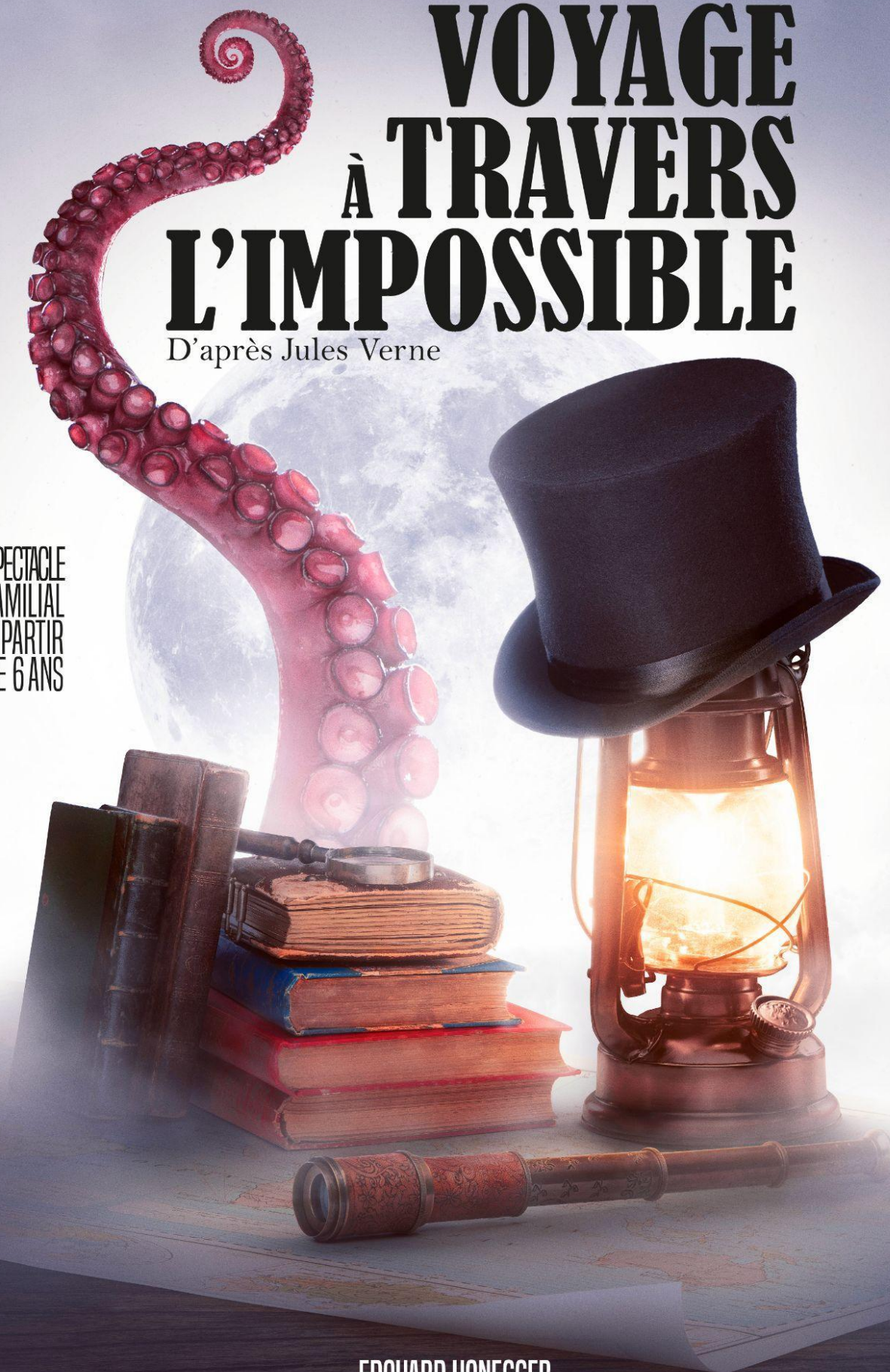
- Quelle est votre première impression à chaud après la découverte du pitch ?
- Quels personnages repérez-vous ? Qu'apprenez-vous de chacun d'entre eux ?
- Une histoire avance toujours grâce à l'action : quelle est - ou quelles sont - les actions décrites dans le texte ? Que se passe-t-il ? (Identifier les verbes actifs, les noms communs et les adjectifs ; quelles sont vos premières impressions en voyant ces mots isolés ?)
- Qu'imaginez-vous qu'il puisse se passer ? Quels sont les indices dans le texte qui vous inspirent cette idée ? (Si la classe manque d'inspiration, n'hésitez pas à leur expliquer que le propre d'un personnage est de surmonter des obstacles : quels obstacles pourrait rencontrer Georges, d'après ce que vous apprenez dans le pitch ? Comment pourrait-il surmonter ces obstacles ?)
- Le texte vous permet-il de placer l'action géographiquement ? Selon vous, pourquoi ?
- Le texte vous permet-il de placer l'action chronologiquement ? Selon vous, pourquoi ?

Et enfin, n'hésitez pas à évoquer les notions de **théâtre d'objets** et de **seul-en-scène** (cf. p.16).

VOYAGE À TRAVERS L'IMPOSSIBLE

D'après Jules Verne

SPECTACLE
FAMILIAL
À PARTIR
DE 6 ANS



PHOTOGRAPHIE: J. B. L. / AGENCE PHOTOGRAPHIQUE / AGENCE PHOTOGRAPHIQUE

EDOUARD HONEGGER
MISE EN SCÈNE FRANCK MORELLON

Resserrer les liens, impliquer les familles :

Les œuvres de Jules Verne permettent très souvent une double lecture. La première est celle évidente qui nous plonge dans des périples extraordinaires et des découvertes incroyables. Puis il y a cette deuxième lecture qui, lointaine, presque imperceptible aux yeux de nos jeunes lecteurs et spectateurs, devient limpide lorsqu'on se replonge dans nos romans favoris étant adultes. Derrière le roman d'aventure qui éveille l'enfant à la découverte d'un monde différent du sien, se cachent des angles de réflexion, de doute, de remise en question, et de réinvention de soi-même et de l'humanité.

Le vocabulaire dans les œuvres de Jules Verne peut être ambitieux, et incite donc à la lecture partagée entre les enfants et leurs parents, qui pourront expliquer les nouveaux mots. La famille pourra nourrir un monde imaginaire commun, permettant à l'enfant de se forger un esprit critique et curieux. De cette curiosité naîtront la communication et la possibilité de transmission.

Les parents pourront se sentir impliqués et contribuer à l'apprentissage de leur enfant d'une manière ludique et adaptée à l'environnement familial.

Après le spectacle :

Voici quelques pistes de réflexion dont vous pouvez vous inspirer pour provoquer la discussion et le partage d'idées avec votre classe après la représentation :

- Qu'avez-vous aimé ?
- Qu'avez-vous moins aimé ?
- Comment décririez-vous la stratégie de Maître Volsius pour ramener Georges à la raison ? Qu'en pensez-vous ?
- Selon vous, quelle est ou quelles sont les morales de l'histoire ?
- Qu'avez-vous pensé de l'évolution des personnages ?
- Comment l'artiste vous a-t-il permis d'identifier chaque personnage ?
- Comment l'artiste vous permet-il de comprendre quel personnage est en fait Maître Volsius ? (Variation : A quoi sert l'accessoire de la pipe tout au long de l'histoire ?)
- Quelle est la place et l'utilité de la lumière dans le spectacle ?
- Lequel des trois romans englobés dans la pièce vous donne le plus envie et pourquoi ?
(Voyage au centre de la Terre, Vingt-mille lieues sous les mers, De la Terre à la Lune)

ALLER PLUS LOIN

Jules Verne et le programme scolaire :

L'étude de l'œuvre de Jules Verne s'inscrit dans le programme scolaire à travers de multiples angles : outre l'approche littéraire évidente de l'œuvre, Jules Verne permet d'apporter un prisme concret à l'étude des sciences, de la technologie, l'Histoire, la géographie, la technologie et les arts appliqués.

Voici différents angles de réflexion qui vous permettront d'inscrire Jules Verne dans votre programme en Cycle 3 :

- Un écrivain, son œuvre et une époque : la deuxième moitié du XIX^e siècle, marquée par l'enthousiasme pour le progrès autant que par les débuts de l'ère coloniale ;
- Questionnement sur le voyage et le récit d'aventure : l'apprentissage du héros dans le roman d'aventures ;
- Se familiariser avec la lecture d'un récit mêlant réalisme et univers fantastique. L'univers de Jules Verne repose sur un savant mélange de détails scientifiques d'une grande précision et une description extraordinaire de créatures imaginaires ;
- Mettre en valeur les mécanismes du roman d'aventure et analyser la modernité de ce questionnement universel ;
- Les relations qu'entretiennent les sciences et la littérature ;
- Atteindre des contrées lointaines, repousser les limites du monde connu est une motivation forte et constante. Mais qu'en est-il quand l'objectif est inaccessible ?
- Pourquoi l'espace continue-t-il à représenter pour nous un lieu d'aventures ?
- La place de la femme dans les œuvres de Jules Verne ;
- L'être humain est-il maître de la nature ?
- Imaginer des univers nouveaux ;
- La ville, lieu de tous les possibles ;
- La fiction pour interroger le réel ;
- Progrès et rêves scientifiques ;
- Visions poétiques du monde ;
- Ancrer le fantastique dans le réel ;
- Les différents stéréotypes de personnages ;
- Adapter un roman en pièce de théâtre ;

Voici une liste non-exhaustive de manières d'intégrer Jules Verne dans votre programme de Cycle 2 :

- Les différents transports dans l'univers de Jules Verne ;
- Les pays visités dans l'univers de Jules Verne ;
- Les langages mathématiques et scientifiques dans un contexte concret ;
- L'importance de la ponctuation dans un texte de théâtre ;
- Raconter des histoires avec de la musique ou des objets ;
- Les grandes avancées scientifiques de l'Histoire ;
- Comment la lecture stimule l'imagination ;

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'ateliers et d'activités concrètes à proposer à votre classe, dans le cadre de leur découverte de Jules Verne.

Ateliers :

Ateliers théâtre "conteur"

Nous vous proposons un atelier de théâtre dédié, pour forger la lecture orale et donner des outils de compréhension de lecture (ressentir les intonations, le rythme de la narration et du style littéraire etc).

→ Détails et devis sur demande

Atelier théâtre d'objets

Séparer la classe en petits groupes de 3 élèves. Si besoin, privilégiez les groupes de 2 plutôt que 4 pour finaliser les groupes.

Prévoyez l'équivalent de 2 objets minimum par élève. Ces objets peuvent être insolites comme du quotidien. Vous pouvez au besoin demander aux élèves d'apporter eux-mêmes des objets pour l'atelier, mais il est préférable qu'ils n'utilisent pas leurs propres objets lors de l'exercice.

Quelques exemples d'objets : chapeaux, stylos et papeterie, clés, livres, vêtements et accessoires, petit objet de décoration, vaisselle en plastique, bijoux, éponge, objets de jardinage...

Chaque groupe doit choisir au minimum 2 objets par élève.

Quand les objets ont été choisis, laissez un temps conséquent aux élèves pour appréhender leurs objets et leur attribuer un personnage, une entité, un lieu... bref, une représentation concrète. Ils peuvent ensuite passer à la deuxième étape et créer une histoire rapide incluant tous leurs objets.

Quand les élèves connaissent les tenants et les aboutissants de leur histoire et de leurs personnages, il est alors temps de jouer ! Expliquez-leur que les objets doivent être au centre de leur interprétation, et qu'ils doivent leur donner vie.

Laissez un temps conséquent à tout le monde pour répéter leur scène, en passant dans les groupes pour les aider et les guider.

En fin d'atelier, gardez assez temps pour que chaque groupe puisse présenter sa scène devant la classe, et pour pouvoir en discuter en aval.

Vous pouvez organiser cet atelier sans intervenant. Un professionnel de la discipline pourra cependant guider efficacement les élèves et encourager leur créativité.

→ Détails et devis sur demande

Activités :

Activité 1 : Analyse de l'image

En vous basant sur les photographies que vous trouverez sur les feuillets A, B, et C, répondez aux questions suivantes :

- 1) Que vous évoquent ces photographies ?
- 2) Quel(s) rôle(s) joue la lumière dans ces images ? Que vous évoque-t-elle ?
- 3) Quel(s) rôle(s) ont les objets dans ces images ? Que racontent-ils ?
- 4) Relevez les éléments comiques dans ces images.
- 5) Identifiez les éléments dans chaque image qui vous évoquent ou invitent au voyage.
- 6) Essayez de réfléchir à la place du metteur en scène en reliant tous vos éléments de réponses aux questions précédentes :
Comment la lumière et les objets mettent-ils en lumière le rapport au comique et au voyage ?

Activité 2 : Analyse de texte

Distribuez l'extrait de texte proposé sur le feuillet D. Seuls ou en groupes, laissez un temps aux élèves pour lire l'extrait et répondre aux questions ci-dessous :

Questions :

- 1) Comment l'auteur fait-il pour ancrer le fantastique dans la réalité ? Repérez dans le texte les éléments qui le prouvent.
Selon vous, pourquoi l'auteur a-t-il utilisé ce procédé ?
(Attention : pensez à replacer l'œuvre dans son contexte : *De la Terre à la Lune* a été publié en 1865, et *Voyage à travers l'Impossible* date de 1882 ; la Lune a été foulée par l'Homme pour la première fois en 1969.)
- 2) Quel est le rôle de Jules dans la narration ?
- 3) Comment décririez-vous la tactique de Maître Volsius pour tenter d'empêcher le départ de Georges dans l'espace ? Comment Ox déjoue-t-il cette tentative ?
En petits groupes, essayez de trouver d'autres arguments qui auraient pu convaincre Georges.
- 4) Imaginez et écrivez un extrait décrivant l'arrivée de Georges et son équipage sur une planète intermédiaire entre la Lune et Altor : à quoi ressemble la planète ? Qui sont ses habitants ? Comment accueillent-ils l'équipage de Georges ? Quelles sont les forces de cette planète, et quels en sont les problèmes ? etc.

Activité 3 : Sciences (Cycle 3)

Distribuez à chaque élève le feuillet E présentant une coupe de la Terre **et** une moitié du feuillet F réunissant les désignations de chaque strate.

Laissez-leur un temps pour replacer chaque strate au bon endroit sur la coupe, puis débriefez ensemble.

Variation simplifiée pour le Cycle 2 :

Vous trouverez sur le feuillet G les désignations des strates en version colorée, chaque couleur correspondant à la couleur de la strate sur le feuillet E (coupe de la Terre). Les élèves de Cycle 2 pourront ainsi découvrir la structure de la Terre d'une manière ludique et concrète.

Activité 4 : Géographie (Cycle 2 ou 3)

En petits groupes ou collégialement, demander aux élèves de placer les différentes actions et œuvres de Jules Verne que vous trouverez sur le feuillet H, sur une carte de la Terre.

Variation :

Vous pouvez centrer cet exercice exclusivement autour des étapes du roman "*Le Tour du monde en 80 jours*" :

En feuilletant le journal, il apprend qu'il est possible d'accomplir le tour du monde en quatre-vingts jours. Face à ses amis incrédules, il parie la moitié de sa fortune qu'il parviendra à assurer ce voyage extraordinaire en respectant les étapes décrites dans le journal :

- De Londres à Suez (en chemin de fer et paquebot - 7 jours) ;
- De Suez à Bombay (en paquebot - 13 jours) ;
- De Bombay à Calcutta (en chemin de fer et éléphant - 3 jours) ;
- De Calcutta à Hong Kong (en paquebot - 13 jours) ;
- De Hong Kong à Yokohama (en paquebot - 6 jours) ;
- De Yokohama à San Francisco (en paquebot - 22 jours) ;
- De San Francisco à New York (en chemin de fer - 7 jours) ;
- De New York à Londres (en paquebot et chemin de fer - 9 jours).

Activité 5 : technologie, science et dessin (Cycle 2 ou 3)

Séparez la classe en petits groupes.

Chaque équipe est chargée de dessiner le plan d'une machine extraordinaire de Jules Verne parmi ces choix :

- Le Nautilus (sous-marin dans *Vingt-mille lieues sous les mers*) ;
- Le scaphandre autonome (*Vingt-mille lieues sous les mers*) ;
- Le traineau à voile (traineau à voile terrestre dans *Le Tour du monde en 80 jours*)
- L'Épouvante (voiture volante dans *Maître du monde*) ;
- Le Steam-house (machine à vapeur dans *La Maison à vapeur*) ;

- Le train lunaire (train qui relie la Terre à la Lune dans *De la Terre à la Lune*) ;

N'hésitez pas à inciter les élèves à réfléchir tant d'un point de vue technologique et ingénieur que d'un point de vue artistique et créatif. Insistez sur l'environnement global de l'utilisation de la machine (par exemple, pour le traineau à voile terrestre : comment parer à une éventuelle absence de vent ?)

Vous trouverez sur les feuillets I, J, K, L, M et N les illustrations correspondant aux machines citées ci-dessus.

Vous pouvez soit les étudier avec la classe avant l'activité ci-dessus pour stimuler leur créativité ; soit les utiliser comme support de comparaison avec les plans des élèves après avoir effectué l'activité.

Variation :

À la place ou en addition de l'activité ci-dessus, vous pouvez proposer à la classe divisée en petits groupes d'inventer leur propre machine révolutionnaire et d'en dessiner les plans les plus précis possibles.

MÉDIATHÈQUE

Voici Une biographie très ludique qui relie les dates essentielles dans la vie de Jules Verne à leur contexte historique et scientifique :

https://www.cite-sciences.fr/archives/francais/ala_cite/expositions/jules_verne/bio/biographie.html

Voici un dossier dédié aux illustrations du Jules Verne créé par la BNF :

<https://essentiels.bnf.fr/fr/livres-et-ecritures/formes-et-usages-des-livres/11fc702a-8a68-4c73-be52-aa48c52aef9c-illustrations-et-oeuvres-art-dans-livres/album/889c367e-e587-4592-a848-145caa27deff-illustrations-jules-verne>

Documentaires divers :

Netflix - Life on our planet

France 5 - Science Grand Format - Voyages au centre de la terre : dans les pas de Jules Verne

SOURCES

Céline Giton : Jules Verne et l'écologie

Florent Montclair : <https://journals.openedition.org/coulisses/3978?lang=en>

<http://www.theatredecuisine.com/theatre-dobjet/presentation>

Centre International Jules Verne

Cercle Gallimard de l'Enseignement

<https://www.education.gouv.fr/les-programmes-du-college-3203>

Wikipédia :

Jules Verne ; Voyage à Travers l'Impossible ; Le Magasin d'Éducation et de récréation ; Thématique de l'œuvre de Jules Verne ; Adolphe d'Ennery ; Théâtre d'objets