

A man with a beard and long hair is looking at a laptop screen. The screen shows a map. In the background, there are two photographs of children. The top photo shows a boy and a girl sitting at a table. The bottom photo shows a boy and a girl sitting at a table with a drink. The man is pointing at the laptop screen with his right hand.

# MISSION ARTÉMIS

**Coproductions et soutiens :** DRAC PACA - Région Sud - Programme Hélice (La Maison du Conte Théâtre des Sources - Festival Rumeurs Urbaines) - CDN Tréteaux de France - Centre des Arts du Récit - Le Moulin du Marais - Festival Le Grand Bain - Théâtre des Carmes - Théâtre de Poche - Festival Histoires Communes - Fabrique Mimont - Cie Tro Heol - Cie La Obra

**Production Le Scrupule du Gravier**

**Arts du récit à partir de 10 ans**

**De et par Maxime Touron**

# MISSION ARTÉMIS

CONTES MYTHOLOGIQUES - DESSINS - RÉCITS INTIMES



Dans une mise en scène mêlant dessin en direct au rétroprojecteur, diapositives de vacances et incarnations multiples, le conteur nous confronte à notre obsession pour la célébrité - du pyromane antique aux influenceurs modernes, de Caligula à Elon Musk - et pose une question vertigineuse : doit-il révéler le nom du berger et perpétuer son désir de gloire, ou le taire pour mieux interroger notre propre soif de reconnaissance ?

*"On oublie toujours le nom de l'architecte qui a construit le temple d'Artémis, mais jamais celui du berger qui l'a brûlé." - Jean-Paul Sartre*

Le spectacle tisse un récit kaléidoscopique où mythes antiques violents, iconographie pop virile, archives familiales et discours médiatiques contemporains s'entrelacent pour questionner la construction d'une identité.

Quand les récits antiques percutent étonnamment les problématiques actuelles, des Métamorphoses d'Ovide à Tex Avery, nous suivons les tribulations intimes d'un homme en proie à ses propres paradoxes.

Solo pour un conteur et un rétroprojecteur

Théâtre - conte - dessin

Tout public à partir de 10 ans

durée : 1H

A destination des salles équipées ou non, des lieux non-dédiés, des collèges et des lycées.

Plateau minimum : 5x5m, avec deux prises électriques et un (presque) noir salle

*"Le mythe est le rien qui est tout."*

Fernando Pessoa



Logo de la Mission Artémis par la NASA

# L'ÉQUIPE

**Conception, écriture, jeu :** Maxime Touron  
**Collaborateur artistique :** Victor Assié  
**Création technique :** Pablo Hassani  
**Création sonore :** Juliette Malfray  
**Regard complice :** Geoffroy Rondeau  
**Administration :** ARDEC

Le Scrupule du Gravier



# PRODUCTION

PRODUCTION - LE SCRUPULE DU GRAVIER

Avec l'aide de la DRAC PACA et de la région SUD



**Coproduction :** Programme Hélice - parcours d'accompagnement à la création (Théâtre des Sources (92), Rumeurs Urbaines/Cie Le Temps de Vivre (92), La Maison du Conte (94). Soutien Région Île-de-France et DRAC Ile-de-France) - Le Centre des Arts du Récit, scène conventionnée Art et Création (38), Fabrique Mimont (06)

**Soutiens accueil en résidences :** Le Théâtre des Carmes (81), Le Théâtre de Poche (35), La Maison du Conte (94), Les Tréteaux de France - CDN itinérant (93), L'URFR Moulin du Marais (79), Le festival Le Grand Bain (62), Cie Tro Heol (29), Cie La Obra (29)

**Soutien présentation d'étapes de travail :** Le festival Histoires Communes (93)



# CONTACT

contact@scrupuledugravier.com  
Maxime Touron / 06 68 05 17 31



*"Nous ne voyons pas les choses comme elles sont,  
nous les voyons comme nous sommes." - Anaïs Nin*

# LE SPECTACLE

*« Une bonne histoire, aujourd'hui encore, c'est souvent l'histoire d'un mec qui fait des trucs. Et si ça peut être un peu violent, si ça peut inclure de la viande, une carabine et des lances, c'est mieux... » Alice Zeniter*

Artémis, c'est la déesse du monde sauvage, la rebelle de l'Olympe, elle refuse de séjourner parmi les dieux, s'exile pour vivre cachée dans les bois, loin du regard des hommes.

En 2026, la NASA enverra la première femme sur la Lune. A l'initiative de Donald Trump sous son premier mandat et, néolibéralisme oblige, une entreprise d'Elon Musk, SpaceX, privatise le programme Artémis.

Entre mythologie grecque, dessins en direct et conquête spatiale, le conteur nous plonge dans ses souvenirs, entre les ruines du temple d'Artémis, la plus belle des sept merveilles du monde antique, qu'il a visité enfant.

Se souviendra-t-il du nom du berger qui a brûlé le sanctuaire en 356 avant JC pour l'unique raison de devenir célèbre ?

## RÉSUMÉ

Un conteur nous invite dans un voyage intime où se mêlent souvenirs d'enfance et mythologie grecque. Tout commence par des vacances familiales en Turquie, où enfant timide et passionné de mythologie, il découvre les ruines du temple d'Artémis à Éphèse. Entre jeux vidéos et publicités pour soda, il apprend l'histoire du berger qui incendia le temple pour accéder à l'immortalité - un nom dont la prononciation sera interdite sous peine de mort.

Au fil de ses recherches, le conteur découvre une coïncidence troublante : selon l'historien Plutarque, le temple d'Artémis brûla le 21 juillet -356. Exactement 2325 ans plus tard, jour pour jour, le 21 juillet 1969, la mission Apollo posait le premier homme sur la Lune. Un coup de fil à son père fait revivre cette nuit historique.

Des années plus tard, lors d'un réveillon de Noël, une rencontre fait ressurgir ces souvenirs. Autour du lancement du télescope James Webb et du programme spatial Artémis, la conversation dérive vers une révélation consternante : les satellites qui colonisent le ciel vont bientôt effacer la constellation d'Orion, l'amour tragique de la déesse Artémis...



# SCÉNOGRAPHIE ET TECHNIQUE

La scénographie du spectacle repose sur un dispositif à la fois léger, poétique et autonome, conçu pour créer une expérience visuelle et sonore immersive tout en restant mobile.

Au centre du dispositif, un rétroprojecteur tient plusieurs rôles :

- il sert d'outil de dessin en direct, prolongeant le geste du conteur et donnant à voir la fabrication de l'image au fil du récit ;
- il permet la projection d'images d'archives et des photographies familiales ;

Il agit comme une passerelle entre le monde analogique et le numérique, entre l'ancien et le moderne.

Le système de lumière est entièrement autonome, intégré au dispositif et actionné en direct par le comédien depuis le plateau.

Cette légèreté technique offre une grande liberté de diffusion : le spectacle peut être accueilli aussi bien dans des théâtres équipés que dans des espaces non dédiés (médiathèques, collèges, lycées, salles polyvalentes, lieux patrimoniaux, etc.).

Cette adaptabilité s'inscrit dans une volonté affirmée d'aller à la rencontre des publics.

Pour être joué dans de bonnes conditions, le spectacle nécessite simplement :

- idéalement un noir plateau, au minimum un espace peu éclairé
- un espace scénique d'environ 5 mètres par 5 mètres minimum
- deux prises électriques

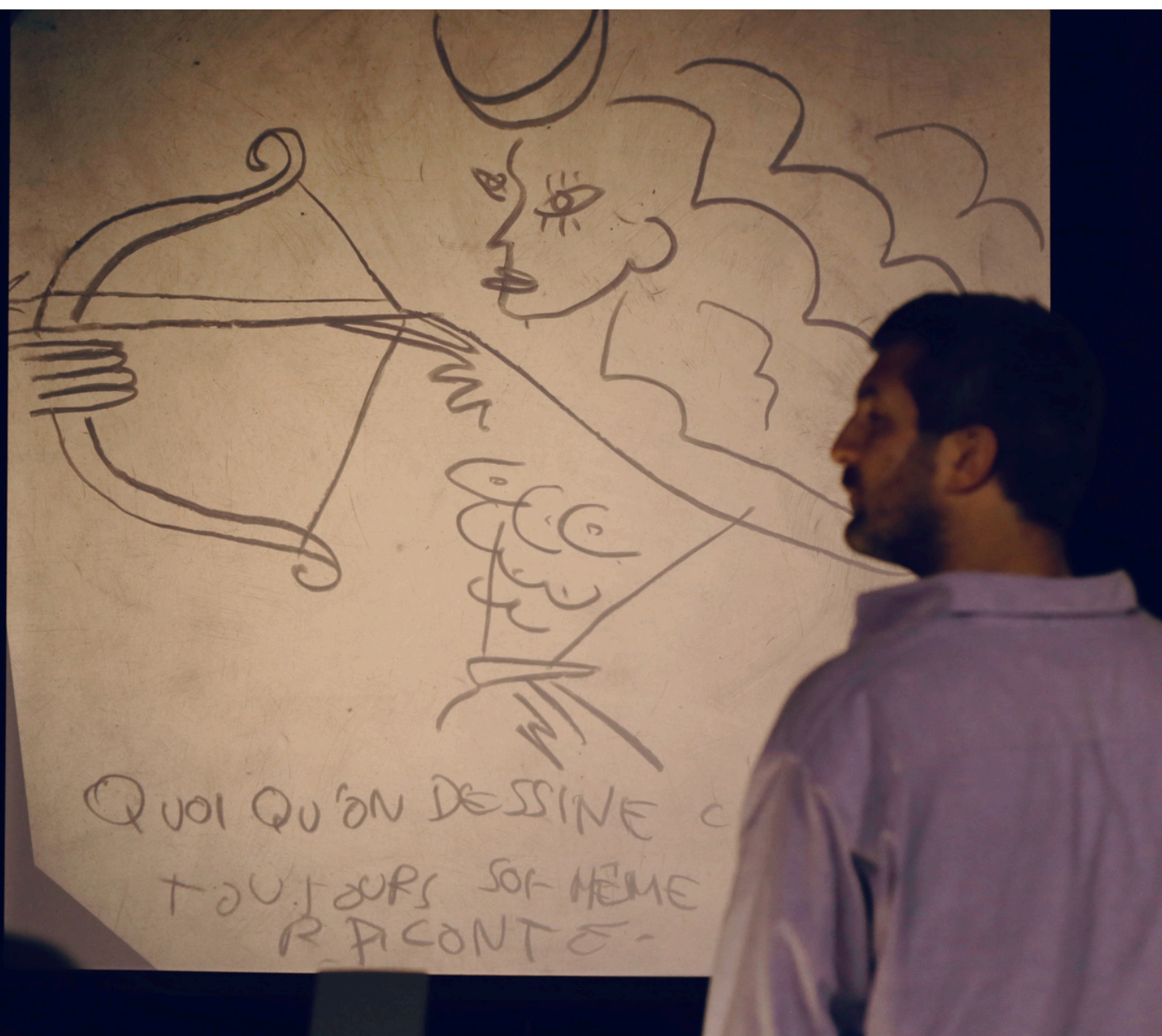


# LE DESSIN

Le dessin en direct, d'inspiration cartoonesque, constitue un langage scénique central du spectacle. Réalisé sur rétroprojecteur, il relie le geste de l'artiste à l'image projetée, créant une écriture visuelle vivante et immédiate. Chaque trait, tracé sous les yeux du spectateur, accompagne la parole du conteur et participe à la construction du récit.

Ce procédé permet d'alterner entre narration, illustration et métaphore : le dessin n'est pas seulement figuratif, il devient un outil de pensée. Les images apparaissent, se superposent, se transforment ou s'effacent au fil du récit, donnant à voir le mouvement même de la mémoire et de l'imaginaire.

Le dessin en direct favorise également une relation intime avec le public : il matérialise la présence de l'artiste, son souffle, sa concentration, et rend perceptible le temps de la création. Dans un contexte scolaire, cette dimension artisanale et sensible offre un point d'entrée fort pour aborder les notions de processus créatif, de représentation du mythe et de transmission visuelle d'une histoire.



# PUBLICS SCOLAIRES

Ce spectacle, à la croisée du conte, de l'autobiographie et des arts visuels, offre aux élèves une expérience sensible et réflexive en lien direct avec plusieurs axes des programmes du collège et du lycée.

*"Quoi que l'on dise, c'est toujours de soi que l'on parle." - Oscar Wilde*

## Une traversée entre mythe, mémoire et modernité

Le récit entremêle les figures mythologiques grecques à des souvenirs personnels et familiaux. En revisitant les mythes sous un angle contemporain — celui d'un narrateur d'aujourd'hui — le spectacle invite à questionner la permanence des récits fondateurs, leur symbolique et leur capacité à parler du monde moderne (technologie, célébrité, rapport à l'image).

## Liens avec les programmes du collège

### Français

- Les grands récits de la mythologie : identification des figures mythiques, étude des transformations et réécritures modernes.
- Dire, lire, écrire le monde : travail sur la narration, la voix du narrateur, la construction du point de vue.
- L'expression de soi : croisement entre récit autobiographique et imagination poétique.

### Histoire des arts / Éducation artistique

- Observation du travail de la lumière et de l'image projetée (rétroprojection, dessin en direct).
- Compréhension des liens entre arts plastiques, théâtre et littérature orale.

### Culture scientifique

- Référence aux missions spatiales et à la conquête de l'espace, permettant d'aborder la rencontre entre science et imaginaire.

## Liens avec les programmes du lycée

### Français / Lettres

- Les réécritures des mythes antiques (programmes de Seconde et Première).
- L'écriture de soi : articulation entre mémoire personnelle et récit universel.
- La représentation du monde et de l'homme à travers l'art.

### Enseignement artistique / Théâtre

- Observation du rapport acteur-image-lumière, du travail d'interprétation et de narration en direct.

### Philosophie / Humanités (HLP)

- Questionnements sur le héros, la mémoire, la postérité, et le rapport entre mythe et modernité.

### Exemples d'ateliers qui peuvent également être proposés :

- "Réécrire le mythe" : du récit antique à l'histoire personnelle
- "Mythes, images et mémoire" : créer une constellation d'histoires
- "Dessiner le récit" : l'image comme langage

Dossier pédagogique sur demande.

# LA COMPAGNIE LE SCRUPULE DU GRAVIER

39 rue de la Martinique 13006 Marseille  
<https://scrupuledugravier.com/>  
[contact@scrupuledugravier.com](mailto:contact@scrupuledugravier.com)

Fondée en 2013 par Maxime Tournon et Julien Tanner, la compagnie *Le Scrupule du Gravier* depuis plus de dix ans crée des spectacles avec toujours le désir de secouer les histoires traditionnelles pour les faire résonner avec notre monde contemporain et les problématiques qui l'animent, sans jamais oublier de faire la part belle au rire. Inscrites dans le renouveau des arts du conte et de la parole, nos productions se veulent accessibles à tous types de publics, aussi bien en termes de génération que de références culturelles.

## GilgaClash - création 2019



Gilgamesh, demi-dieu, roi absolu de la cité d'Uruk, ne craint rien ni personne. Il joue de son pouvoir et tyrannise son peuple : chacun de ses désirs, chacune de ses pulsions sont des menaces. Fatigués de subir les plaintes des habitants terrorisés, les dieux décident d'intervenir. Alors l'histoire commence...

Un mythe mésopotamien, la plus vieille histoire de l'humanité, une quête impossible, un voyage jusqu'aux confins du monde... et de l'être humain. Entre théâtre, récit et sonorités hip-hop, GilgaClash est un spectacle-concert qui raconte l'épopée de Gilgamesh, roi mythique, terrible et terrifié, tout-puissant et pourtant si fragile face à ce que nous sommes tous : des êtres humains.

## Le Gouffre - création 2016

Deux conteurs-enquêteurs arpentent le pays des Cent Vallées, se perdent dans les méandres du Viaur et racontent leurs aventures. En chemin, ils rencontrent des histoires, un paysan d'antan dépassé par l'agriculture intensive, ou encore le Drac, fils du diable, qui magouille avec les multinationales...

« Attendez les cocos ! C'est pas ça qui s'est passé ! »

Les repères se brouillent et les conteurs tentent de dénouer les fils d'une réalité qui s'emmêle peu à peu avec la fable. Nourri de problématiques rurales qui s'inscrivent dans un monde de plus en plus global, entre autofiction et récit traditionnel, Le Gouffre raconte sa propre genèse et un peu plus.



## Bref... Le Grand Nord - création 2013

Le décor est planté. Au programme : le loup Fenrir vient rendre visite à des dieux méfiants au cœur de la cité d'Asgaard ; Yvan tsarévitch et son ami Katoma partent conquérir le cœur de la sanguinaire princesse Anne la Belle ; Ygdrasil, l'Arbre-Monde ouvre ses branches pour accueillir la bataille de l'apocalypse : le Ragnarok !

Pris dans la tempête de ces histoires, les deux conteurs ont choisis leur arme : le rire ! L'humour et le jeu sont les pinces avec lesquelles ils empoignent les mots et les images, retournent les mécanismes de la fable et désamorcent la violence qui traverse les contes et pose encore et toujours question. Un spectacle pour tous, délirant, en toute logique.



## FOUS - créations 2024

Projet de commande du Festival Histoires Communes (festival d'art de la parole en Seine-Saint-Denis), c'est un spectacle jeune public à partir de 5 ans, un tour de contes traditionnels dans la tradition du genre, des histoires merveilleuses et horribles. On y croiera un lion fou qui a mangé sa mère et une petite gamine partie au centre de la Terre à la quête de ce qui lui manque le plus...

Entre frissons et rires, nous suivrons la quête initiatique d'un petit personnage aux prises avec ses angoisses, qui surmontera des épreuves fantastiques en trouvant sur son chemin ce qu'elle croyait aller chercher beaucoup trop loin : de la force !

## LES BALADES CONTÉES - créations 2024-25

En partenariat avec **L'audacieuse Compagnie** et **La Compagnie Diclà !**

Cette équipe bariolée (conteuses, comédiens, musiciens, poètes, clown, slameur...) crée des balades contées, des spectacles déambulatoires entre récit, conte, théâtre loufoque et douce poésie.

Ce sont des spectacles sur mesure et in situ, où l'imaginaire prend racine dans les décors naturels ou patrimoniaux qui proposent le terrain de jeu.

**Site web de la compagnie : <https://scrupuledugravier.com/>**

SIRET 798 508 800 000 41

APE 9001Z

Licence d'entrepreneurs de spectacles cat. 2 n°2-1103749 - cat. 3 n° 3-1103750