

★ DOSSIER PÉDAGOGIQUE ★



# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Le spectacle *La Renverse* est accessible aux élèves du primaire (7 ans, à partir du CE1) et du secondaire.

Ce dossier pédagogique accompagne la venue d'élèves à une représentation. Il est destiné aux enseignants pour les aider à développer des pistes pédagogiques permettant d'une part de préparer les élèves au spectacle, et d'autre part de poursuivre le temps de la représentation en classe.

Le spectacle dure 1 heure. À l'issue de la représentation, un bord-plateau est généralement organisé avec les spectateurs pour échanger sur le spectacle. N'hésitez pas à vous rapprocher de l'équipe du théâtre pour plus d'informations à ce sujet.



<b>SOMMAIRE</b>	
<b>1. Le spectacle La Renverse</b>	
- L'histoire du spectacle	
- Un spectacle sur le voyage et l'imaginaire	
- La thématique des phares et du monde marin	
- Un spectacle en ombres et en musique	
<b>2. Les étapes de création du spectacle</b>	
- Narration et scénographie	
- Construction des décors et des marionnettes	
- Écriture de la musique	
- Les lumières du spectacle	
- Répétitions	
- Création des costumes	
<b>3. Le théâtre d'ombres</b>	
- Les techniques fondamentales	
- Petite histoire du théâtre d'ombres	

**Crédits photos et visuels de ce dossier :** mis à part les légendes spécifiques, tous les visuels de ce dossier sont issus du spectacle et ont tous pour © Les ombres portées, sauf page 9 © Tomas Amorim et pages 15 et 19 © Marc Linnhoff.



## 1. Le spectacle *La Renverse*

### L'histoire du spectacle

*Sur les mers soumises à l'alternance des marées, il existe un moment suspendu qu'on appelle La Renverse. Il est aussi insaisissable et magique que 'l'entre chien et loup', bien connu sur la terre ferme.*

*Certains racontent, que dans ce moment hors du temps, entre la marée montante et la marée descendante, tout peut arriver.*

extrait du texte

Un gardien de phare découvre le journal de bord d'une navigatrice solitaire. Après en avoir lu les dernières pages, aussi mystérieuses que désespérées, il décide de partir à la recherche de son navire en perdition. C'est pour lui le début d'un voyage extraordinaire qui le mènera dans des contrées insoupçonnées...

Sur le grand écran d'un théâtre d'ombres, cette histoire prend la forme d'un conte orchestré par trois marionnettistes et trois musiciens. Les spectateurs sont embarqués à la découverte d'un univers fabuleux les invitant à ouvrir les portes de l'imaginaire.

#### AVANT LA PRÉSENTATION

- Lire l'extrait du texte ci-dessus avec les élèves (il s'agit de la première phrase du spectacle) et leur demander ce que cela leur évoque.
- Demander aux élèves d'interpréter l'affiche du spectacle (ci-contre) : que perçoivent-ils ? quelle est l'atmosphère qui s'en dégage ?



## Un spectacle sur le voyage et l'imaginaire

L'imagination constitue un des axes essentiel du travail de notre compagnie. Nous sommes convaincus que c'est la faculté fondamentale pour vivre singulièrement, mais aussi pour transformer notre monde et le réinventer.

L'imagination est le thème central de *La Renverse*, qui raconte le voyage d'un gardien de phare. Notre spectacle est construit autour du récit des aventures du gardien. Après avoir quitté son phare, une tempête surnaturelle le fait basculer dans un monde extraordinaire. Les spectateurs suivent alors les étapes de son voyage qui le font évoluer dans des univers fantastiques et le mènent dans des contrées insoupçonnées.

Ce voyage se révèle être, à la toute fin du spectacle, l'œuvre de son imagination.

Les spectateurs sont embarqués dans un périple construit dans le sillage des récits de voyages réels et inventés, comme ceux de Jules Verne ou de François Place.

Illustré par des images projetées en ombres et de la musique jouée en direct, ce récit de voyage est aussi accompagné ponctuellement d'une voix off, située entre la lecture d'un journal de bord et celle d'un conte.

> Note pour les enseignants : merci de ne pas dévoiler la fin de l'histoire pour laisser la surprise aux élèves !

À ma plus grande surprise, ce rocher que j'avais aperçu de loin, était une ville pleine d'effervescence. Elle était traversée de canaux et de passerelles suspendues. Au milieu de jardins de coraux luminescents, ses habitants y avaient construit leurs maisons dans d'immenses coquilles vides !

extrait du texte

## **La thématique des phares...**

Les **marées** sont des mouvements de va-et-vient sur la mer liés au cycle lunaire. A marée haute, l'eau monte sur le rivage, et à marée basse, elle redescend. Cela crée des courants dans l'eau. La **renverse** correspond au moment précis où l'on passe de la marée montante à la marée descendante (ou réciproquement) et où les courants s'inversent.

Les **phares** sont situés soit en **pleine mer** sur un bout de rocher isolé, soit sur une île, soit sur la côte du rivage. Grâce à leur lumière visible de nuit, ils annoncent les dangers potentiels aux alentours, comme les **récifs** (des rochers qui émergent à la surface de l'eau), et ils permettent aux marins de se repérer sur la mer. En effet, chaque phare a un signal lumineux particulier avec un rythme et une couleur spécifiques, ce qui permet de les identifier.

Les premiers phares sont apparus dans l'Antiquité avec de simples feux de bois en haut de tours. C'est surtout à partir du 16<sup>ème</sup> siècle qu'ils se sont développés. Le premier phare maritime en France est celui de Cordouan dans l'estuaire de la Gironde.

Jusqu'à peu, les phares en mer étaient habités par des **gardiens** qui s'occupaient de l'allumage tous les soirs et de l'entretien. Les gardiens se succédaient toutes les deux semaines. La **relève** était le moment où le gardien montant (le nouveau gardien arrivé en **navette** - un petit bateau qui venait du port le plus proche) venait remplacer le **gardien descendant**. C'était aussi l'occasion du **ravitaillement** des phares en eau et en **vivres**.

Les conditions de vie dans les phares en mer étaient difficiles. Les gardiens étaient isolés et les phares pouvaient être pris dans des tempêtes et subir les assauts des **déferlantes** (des vagues très puissantes) qui pouvaient faire vibrer l'édifice.

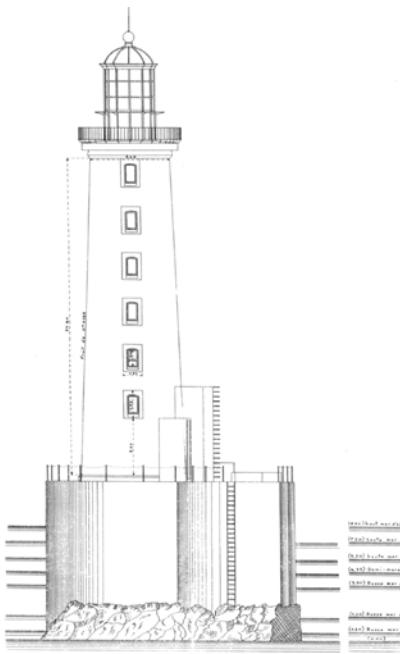
À leur point le plus haut, qu'on appelle la **lanterne**, les phares sont équipés d'une **optique** avec une lentille (souvent de type Fresnel) qui diffracte la lumière et permet d'envoyer un signal lumineux : le **faisceau**. On l'appelle aussi le **feu**. Dans les anciens phares, l'éclairage était assuré par une lampe à pétrole ou à huile qui brûlait dans un **brûleur**. Le gardien devait lancer

## AVANT LA PRÉSENTATION

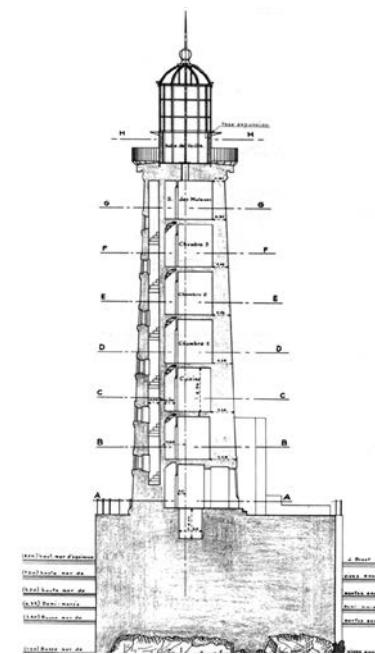
- Pour plonger les élèves dans l'univers du spectacle et pour qu'ils comprennent bien le texte, il est recommandé d'aborder avec eux le vocabulaire spécifique de l'univers marin.

Les **mots en gras** sont dans le texte du spectacle.

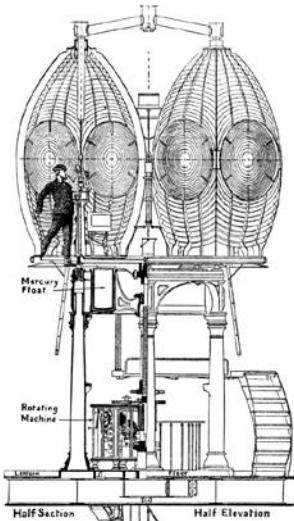




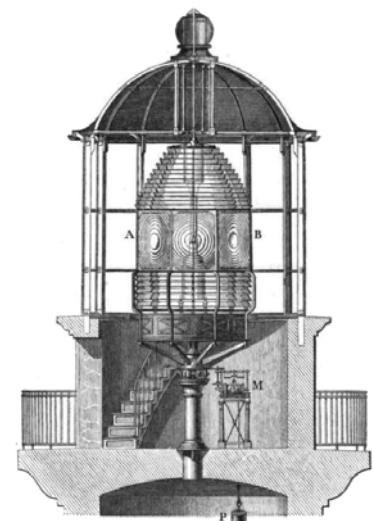
1.



2.



3.



4.

1. et 2. Plans du phare Armen --- 3. Lentille du phare de l'Île Vierge --- 4. Adolphe Ganot (1872)

l'éclairage à une heure précise et effectuer sa **veille** tout au long de la nuit pour vérifier le bon fonctionnement.

Ces dernières années, les conditions de travail ont beaucoup changé dans les phares avec l'arrivée de l'électricité, de nouvelles technologies et de l'automatisation, qui a été mise en place progressivement au 20<sup>ème</sup> siècle avec une accélération à partir des années 1970. Aujourd'hui, il n'y a plus de gardien dans les phares en mer. Ils sont commandés à distance.

## ... et du monde marin

Les **navigateurs** réalisent des voyages sur leur bateau à la journée ou sur plusieurs jours, voire semaines ou mois. Lorsqu'ils dorment dans leur bateau, ils font des **escales** dans des ports gérés par une **capitainerie**, ou bien dorment en mer près des côtes (le bateau est alors "au mouillage" stabilisé par des bouées ou l'encre jetée au fond de la mer).

Lorsqu'un bateau prend la mer, on dit qu'il **appareille**. Sur la mer, un bateau crée un **sillage**, ce sont les traces qu'il laisse à la surface de l'eau. Lorsque la mer est agitée et les vagues importantes, on dit qu'il y a de la **houle**.

Les navigateurs notent les informations importantes de leur trajet dans un **journal de bord**. Ce dernier recense les dates et heures de navigation, les routes maritimes empruntées, la météo, l'état de la mer, etc.

Pour se repérer, les marins utilisent des **cartes marines**. La **latitude** et la longitude, exprimées en **degrés**, permettent de définir les **coordonnées** d'une localisation. En navigation, les distances sont exprimées en **mille nautique**, les vitesses en **nœuds**.

Les marins utilisent aussi une **boussole** pour identifier la position des points cardinaux et un **baromètre** pour prévoir la météo. Aujourd'hui, les bateaux sont également équipés de GPS.

Un bateau échoué au fond de l'eau ou sur un rivage, hors d'usage, est appelé une **épave**.



## POUR ALLER PLUS LOIN

- Suggestions de livres et films autour de l'univers marin et des voyages imaginaires, à adapter selon l'âge des élèves.

### Livres

#### > Pour les plus grands :

- - Jean-Pierre Abraham, *Armen*, 1988
- - Alain Bombard, *Naufragé volontaire*, 1953
- - Italo Calvino, *Marcovaldo*, 1963 ; *Les villes invisibles*, 1972
- - Christophe Chabouté, *Tout seul*, 2008
- - Louis Cozan, *Un feu sur la mer*, 2010
- - Thor Heyerdahl, *L'Expédition du Kon-Tiki*, 1948
- - Bernard Moitessier, *La longue route*, 1971
- - Paolo Rumiz, *Le phare, voyage immobile*, 2015
- - Lucien de Samosate, *Histoire Véritable*, II<sup>e</sup> siècle

#### > Pour les plus petits :

- - Sophie Blackall, *Le phare*, 2021

#### > À tout âge :

- - Lewis Caroll, *Les Aventures d'Alice au pays des Merveilles*, 1865
- - Vincent Guigueno, *Les phares, gardiens des côtes de France*, 2011
- - Homère, *L'Odyssée*, VIII<sup>e</sup> siècle av. J.-C.
- - François Place, *Atlas des géographes d'Orbæ*, 3 tomes, 1996 à 2000
- - François Place, *Les derniers Géants*, 1992
- - Jonathan Swift, *Les Voyages de Gulliver*, 1721
- - Jules Verne, *Voyages Extraordinaires : Cinq semaines en ballon*, 1863 ; *Voyage au centre de la Terre*, 1864 ; *Vingt mille lieues sous les mers*, 1869-1870...

### Films

- - Jean Epstein, *Le tempête*, 1947
- - Richard Fleischer, *Vingt mille lieues sous les mers*, 1954

# Un spectacle en ombres et en musique

## Les ombres

La Renverse est un spectacle de théâtre d'ombres.

Nous éclairons des décors et des marionnettes qui sont projetés en ombres sur un grand écran (appelé "cyclorama") de 6m par 3,15m positionné en milieu de scène. Ces images constituent le fil directeur de notre scénario et permettent de comprendre l'histoire qui est racontée.

Nous utilisons des décors panoramiques qui illustrent les paysages traversés par le gardien de phare et amplifient chez les spectateurs la sensation de voyage et de découverte.

Même si notre écran prend presque l'allure d'un écran de cinéma car nos ombres sont très réalistes, il n'y a aucune vidéo dans ce spectacle. Toutes les images sont fabriquées en direct.



## La musique

Dans *La Renverse*, trois musiciens accompagnent la narration, tout en laissant libre l'imaginaire du spectateur. Les morceaux sont développés de manière à ce que le spectateur assiste à une forme hybride entre spectacle et concert.

La polyvalence des musiciens, qui jouent chacun de plusieurs instruments permet d'explorer de nombreuses couleurs musicales pour illustrer les différentes étapes du voyage. L'usage de la voix et du chant contribue également à cette richesse. Les pédales d'effets qui permettent de transformer les sons des musiciens, ainsi que les conques utilisées comme instruments accentuent l'étrangeté de certains passages du monde imaginaire.

## La scénographie

Avec *La Renverse*, nous proposons une scénographie entre castelet d'ombres et ciné-concert. Cela rappelle d'une part la simplicité de cet art ancestral qu'est le théâtre d'ombres, et permet d'autre part de placer les musiciens à l'avant de la scène et mettre en valeur l'interaction images-musique qui est au cœur de notre spectacle.

Afin de dévoiler la fabrication artisanale de nos images, les spectateurs, en s'installant dans le gradin, distinguent en fond de scène l'espace des marionnettistes avec la multitude de décors qui serviront aux ombres.

Lors de la première scène, notre cyclorama (non visible jusque-là, car plié au sol) est hissé en position de jeu. Ce clin d'œil évoque les voiles de marine et les cordages de bateau, et ainsi la thématique de notre histoire.

Puis pendant la suite du spectacle, les ombres sont projetées par l'arrière de l'écran. Les spectateurs ont donc une double lecture et leurs yeux passent du cyclorama qui leur fait suivre le fil de la narration visuelle aux musiciens placés sous l'écran qui accompagnent musicalement cette histoire.



## 2. Les étapes de création du spectacle

La compagnie Les ombres portées est un collectif : il n'y a pas un seul metteur en scène, mais plusieurs personnes avec différents savoir-faire qui décident ensemble des choix artistiques. En tout, une quinzaine de personnes ont travaillé sur la création de *La Renverse*.

En tournée, l'équipe est plus réduite et est composée de 8 personnes :

- 3 marionnettistes : ils manipulent les décors et les marionnettes et créent les ombres en direct sur l'écran grâce à leurs lampes ;
- 3 musiciens ;
- 1 régisseur lumière : il actionne en direct les projecteurs éclairant le plateau grâce à un ordinateur depuis l'espace appelé la « régie », situé en haut du gradin, derrière les spectateurs ;
- 1 régisseur son : également situé à la régie, il s'occupe du système de sonorisation et de diffusion de la musique.

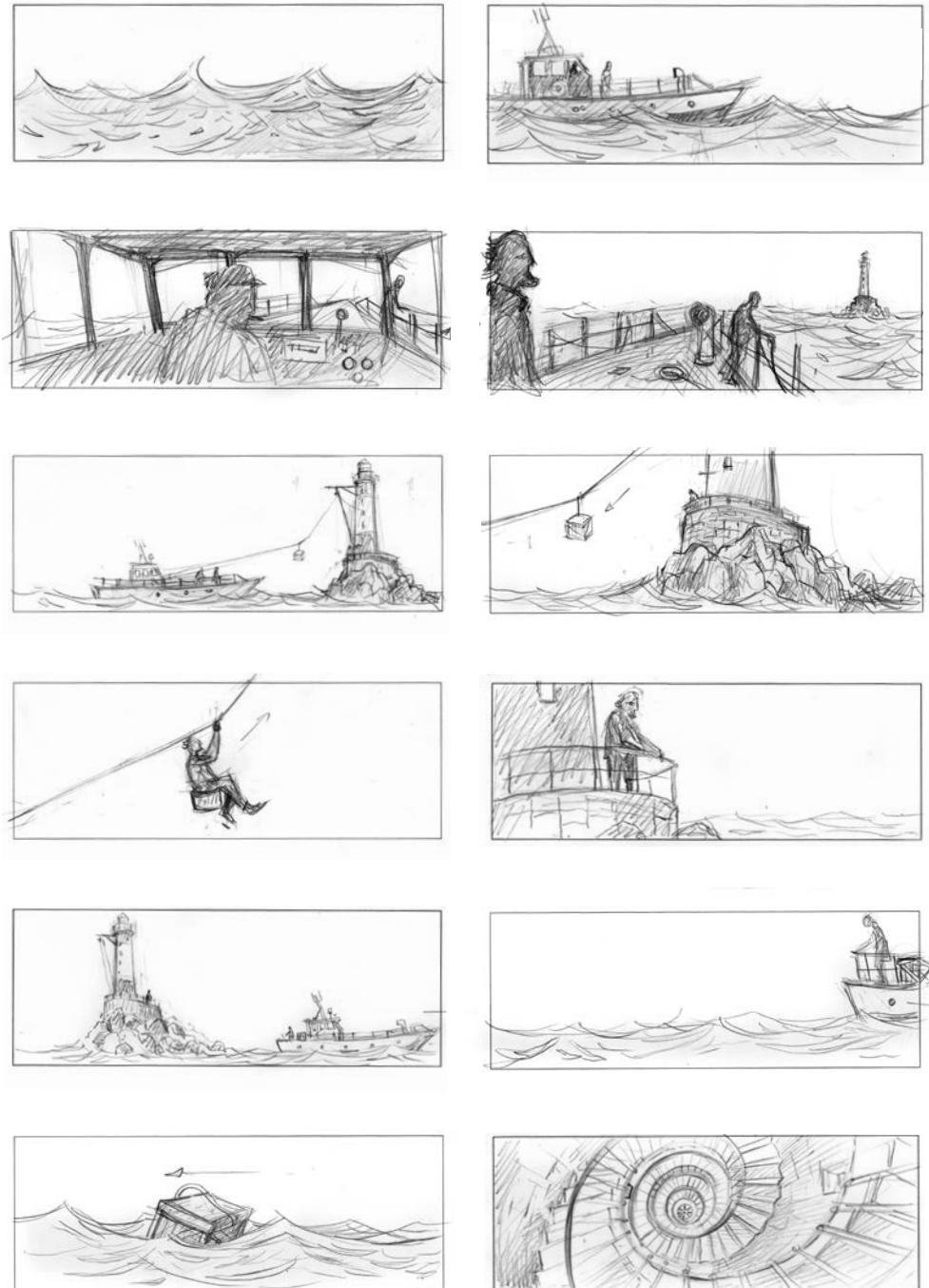
La création de *La Renverse* a pris environ un an et demi, et s'est étalée sur trois ans. Voici les différentes étapes de la création du spectacle.

### Narration et scénographie

Tout d'abord, les membres de la compagnie ont défini la thématique qu'ils voulaient aborder dans le spectacle, en discutant et en réfléchissant, tout en se documentant, afin de trouver la bonne idée à développer.

Une fois la thématique principale choisie, ils ont coécrit le scénario qu'ils ont rapidement transformé en storyboard comme au cinéma (succession de petits croquis qui représentent l'enchaînement des différents plans) pour penser la traduction de l'histoire en images (cf. ci-contre).

Parallèlement, ils ont réfléchi à la scénographie et à la mise en espace.



ci-contre : extrait du storyboard



## Construction des décors et des marionnettes

Les décors et marionnettes du spectacle ont été imaginés en concevant des objets provisoires, appelés des prototypes. Fabriqués rapidement dans des matériaux non pérennes (carton, papier épais), ils permettent de faire des essais. Une fois validés, ils sont fabriqués définitivement dans des matériaux résistants (plastique, bois, métal).

Les décors et les marionnettes sont majoritairement découpés à la main. Parfois, pour les pièces fragiles ou techniques, certains dessins sont numérisés et découpés avec une machine de découpe laser.

Un style graphique a été validé collectivement, afin d'unifier les dessins des différents constructeurs.

Certaines marionnettes sont articulées pour créer du mouvement, illustrer les actions des personnages et rendre nos images en ombres dynamiques et vivantes. Elles sont manipulées à distance à l'aide de fils. Plusieurs techniques d'articulation existent : assemblage par vis et écrous pour les axes, mise en place d'un système de poids et contre-poids, utilisation de ressorts et d'élastiques pour contrôler le rythme des mouvements, etc.

Les décors sont construits sur plusieurs plans, permettant de créer de la profondeur et ainsi enrichir les images. Des matériaux translucides, comme des gélatines (feuilles colorées transparentes qui servent à teinter les projecteurs dans les théâtres) ou des trames textiles (type tulle), permettent de varier les matériaux et les textures pour des rendus diversifiés.

Dans *La Renverse*, plusieurs décors sont conçus à partir de dessins scannés, retravaillés à l'ordinateur puis imprimés sur une feuille transparente. À la manière d'une diapositive, c'est cette feuille transparente qui est projetée en ombre sur l'écran. Cela permet de créer des images plus riches, car sans contrainte technique de construction.





## Écriture de la musique

Dans *La Renverse*, la musique est constituée de compositions originales conçues par les musiciens.

L'écriture musicale se fait en plusieurs étapes : à partir du scénario et du storyboard, les musiciens font des propositions de morceaux, qui sont ensuite testés en répétition avec les images en ombres. Les compositions sont ainsi finalisées après plusieurs allers-retours.

## **Les instruments**

Les musiciens jouent des instruments de la famille des vents et des percussions (tambours, éléments de batterie, etc.).

Parmi les instruments à vent, on retrouve :

- le trombone : il fait partie du groupe des cuivres (nommé ainsi parce que ces instruments étaient généralement faits en cuivre).
  - la clarinette et la clarinette basse (grande clarinette au son plus grave) font partie du groupe des bois (nommé ainsi parce que le son est émis grâce à la vibration d'un petit bout de roseau, l'anche, contre un bec).
  - l'accordéon : il fait également partie du groupe des bois (pour jouer, il faut tirer ou pousser le soufflet qui amène l'air à l'intérieur de l'instrument, où se trouve une série de petites anches correspondant aux touches qui se mettent à vibrer et produisent le son).
  - nous jouons par ailleurs des conques : ces instruments traditionnels dans certaines cultures (par exemple en Inde, dans les îles du Pacifique, les Caraïbes ; il aurait également été un instrument du Paléolithique : on en a retrouvé dans la grotte de Marsoulas, dans les Pyrénées) sont des coquillages dans lesquels on peut souffler.

Parmi les instruments à percussion, il y a :

- la batterie : elle est constituée d'un ensemble d'instruments à peaux (appelés les toms) et d'instruments métalliques (appelés les cymbales).



utilisation de la conque comme instrument de musique

**POUR ALLER PLUS LOIN**

- Quelques musiciens à faire écouter aux élèves :
  - Trompette : les chasseurs dans *Pierre et le Loup*, Chet Baker, Dave Douglas, Paolo Fresu
  - Trombone : Jazz : Ray Anderson, Glenn Ferris, Albert Mangelsdorff, Yves Robert (jazz) ; Quatuor de Paris (musique classique)
  - Clarinette basse : Eric Dolphy, Louis Sclavis
  - Clarinette : le chat dans *Pierre et le Loup*, David Krakauer, Michel Portal
  - Accordéon : Marcel Azzola, Marc Perrone, musiques du monde (Forro dans le Nordeste au Brésil), musiques d'Europe de l'est (Taraf de Haidouk), Cajun (Zydeco)
  - Percussions : Buddy Rich (batterie), Trio Chemirani (percussions iraniennes), Barbatuques (percussions corporelles brésiliennes)
  - Conque : Steve Turre (tromboniste joueur de conques)



1.



1.



2.



3.

Illustrations d'instruments : 1. daf 2. udu 3. conques

Pour jouer, on utilise différents types de baguettes : en bois pour un son précis, mailloches en feutre pour un rendu plus doux, balais pour frotter les peaux. Au sol, est posée la grosse caisse qui est actionnée avec le pied par une pédale et produit un son très grave.

- le udu : instrument traditionnel nigérian, ce grand pot en terre cuite servait à l'origine de cruche à eau. Il est devenu progressivement un élément musical joué par les femmes lors des cérémonies traditionnelles. Son son particulier évoque l'eau et les cavités.

- le daf : il vient de la région du Kurdistan en Iran. C'est un grand tambour qui se joue à la main, constitué d'un cadre circulaire en bois sur lequel est collée une peau d'animal (parfois remplacée par une membrane en plastique aujourd'hui). Sur le cadre, sont suspendus des anneaux métalliques qui s'entrechoquent sur la peau lorsqu'elle est jouée par le percussionniste.

- des objets divers : des plateaux et casseroles ont été choisis pour leur timbre et leur sonorité mélodique. Posés sur des mousses qui leur permettent de résonner et percutés avec des mailloches, ils se fondent dans l'univers musical de *La Renverse*.

### La sonorisation

Les instruments sont amplifiés grâce à :

- des microphones qui transforment le son en signaux électriques,
- une table de mixage qui traite ces signaux,
- un amplificateur qui amplifie le signal électrique,
- et des enceintes qui transforment de nouveau ce signal électrique en son et qui sont dirigées vers les spectateurs.

Lors du passage par la table de mixage, le régisseur traite le signal électrique de différentes manières. Il peut par exemple enlever certains sons parasites, ou bien ajouter des effets comme la "réverbération" (une résonance, comme si on jouait dans une église) ou le "delay" (un écho) qui déforment le son normal. Ces transformations du son peuvent également être réalisées grâce à des pédales d'effets gérées directement par les musiciens.

## Les lumières du spectacle

Dans *La Renverse*, deux types de lumière sont utilisés :

### Les lampes qui créent les ombres

Pour faire les ombres, la compagnie a construit ses propres lumières car il n'y existait pas de lampe idéale toute faite dans le commerce.

Plusieurs paramètres sont pris en compte pour concevoir une lampe :

- la puissance de la lumière pour bien éclairer tout l'écran ;
- la netteté de l'ombre qui est créée sur l'écran ;
- la couleur de la lumière (il existe des blancs froids et d'autres chauds) ;
- l'alimentation électrique pour que la lampe fonctionne sur batterie ;
- la maniabilité de la torche et son poids pour une prise en main facile ;
- le choix d'un allumage par interrupteur ou par variateur, etc.

Il est possible d'ajouter des caches devant une lampe pour par exemple teinter la couleur (grâce à une gélatine, une feuille transparente colorée) ou créer un motif.

Dans *La Renverse*, 16 lumières différentes sont utilisées : il s'agit de torches (cf montage technique ci-contre) ou de lumières intégrées directement dans certains décors.

### Les projecteurs qui éclairent la scène

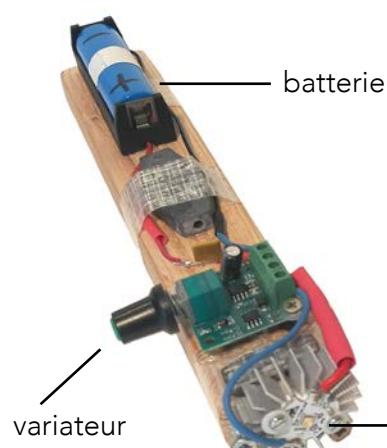
La plupart des salles de spectacle sont des salles sans fenêtres où il y a une obscurité totale, qu'on appelle des boîtes noires. Les spectateurs voient ce qu'il se passe sur scène grâce à la lumière des projecteurs contrôlés par le régisseur lumière qui se trouve en régie.

Le travail d'éclairage du plateau est spécifique pour chaque spectacle. Dans *La Renverse*, comme il s'agit de théâtre d'ombres, le régisseur devait rendre visibles les musiciens situés en avant-scène, sans pour autant nuire aux ombres sur l'écran.

L'intensité des projecteurs et leur couleur varient tout au long du spectacle en fonction des scènes. Cela crée des ambiances différentes qui viennent soutenir la narration du spectacle et font écho aux ombres sur l'écran.

- APRÈS LA PRÉSENTATION**
- Demander aux élèves si ils se souviennent de certains effets d'éclairage pendant le spectacle. Quelques exemples :
  - - la scène de la tempête : les éclairs sont créés par un cache devant une torche ;
  - - la scène autour du feu à la fin de l'expédition, une lumière assez chaude éclaire les musiciens (rappelant les éclats d'un feu)
  - - la scène du réveil de l'Abalboudou : les musiciens sont éclairés différemment selon si l'image à l'écran est sur le rivage (couleur lumière du jour) ou sous l'eau (couleur bleue turquoise).

### lampe version "ouverte"



**lampe version "fermée"  
(torche)**

## Répétitions

Une fois les décors, la musique et les lumières créés, est arrivée l'étape des répétitions.

La mise en scène s'est faite collectivement. Une personne appelée "regard extérieur" a aussi assisté aux répétitions pour affiner le travail et conseiller sur les choix.

De nombreuses répétitions ont été nécessaires pour trouver le bon rythme, le bon plan, le bon enchaînement. Au cours de ce travail, on définit le cadrage de la lumière, le calage entre l'image et la musique, le détail de la manipulation, l'intention de la musique, etc.

Bien que nous revendiquons l'artisanat de notre art et la réalisation des ombres en direct, *La Renverse* est un spectacle qui s'inspire des techniques cinématographiques.

En effet, pour créer nos images en ombres, nous utilisons des codes proches du cinéma :

- un zoom (*lorsque la lumière se rapproche de quelque chose*) permet de mettre en évidence un élément alors qu'un dezoom (*lorsque la lumière s'éloigne*) permet de révéler un plan large ;
- un travelling (*lorsque la lumière balaie tout un décor*) permet de découvrir tous les éléments d'un paysage ;
- un point de vue subjectif (*une scène vue depuis le point de vue d'un personnage*) permet de varier les points de vue ;
- un fondu enchaîné (*une transition douce entre deux images*) ou une sur-impression ;
- etc.



### APRÈS LA PRÉSENTATION

- Demander aux élèves de se souvenir de plans avec un :
  - - zoom > quand José, le gardien descendant, s'en va à la fin de la relève, la lumière zoomé sur sa caisse à l'arrière du bateau pour insister sur cet élément important de l'histoire.
  - - dezoom > sur le dernier dessin du départ des bateaux de la ville coquillage, un dezoom dévoile que c'est le gardien qui dessine. C'est aussi un point de vue subjectif : on voit sa main qui dessine.
  - - travelling > la découverte de la grande ville coquillage.
  - - point de vue subjectif > lorsque le gardien monte les escaliers pour aller en haut du phare, il s'agit de son point de vue.

## Création des costumes

Une costumière a imaginé et conçu les costumes des marionnettistes et des musiciens du spectacle.

Chaque artiste porte une tenue noire, couleur permettant d'être neutre et de disparaître au profit des ombres sur l'écran.

Des motifs ont été brodés au fil doré sur les vestes. Ils font écho au spectacle car ils évoquent ses thématiques (univers marin, astronomie, cartes...) et ils rappellent les anciennes couvertures des livres de Jules Verne.

Chaque tenue est différente, mais le noir et les broderies créent une unité et une cohérence.

Fabien



veste :  
- col doré  
- motif coquillage  
au centre

Séline



veste :  
- lignes  
- écailles sous les  
manches  
- poches

pantalon :  
- taille haute,  
large et fluide  
- ou version coupée  
aux genoux

Jean



petit bonnet  
avec motifs dorés

veste :  
- motif écailles  
art déco  
- écailles sur  
les manches

Florence



veste :  
- coupe courte  
("crop top")  
- grosse ceinture  
dorée ?

jupe :  
- porte-feuille  
- legging ou collant

bottines noires souples  
lacets dorés

Christophe



veste :  
- plus longue que  
les autres  
- fermée devant ?  
- motifs planète

espadrilles ?

Erol



veste :  
- lignes inspi-  
ration cartogra-  
phies et courants  
marins  
- col Mao ?  
- coudes dorés

genoux brodés ?

ci-contre, croquis de recherche © Violaine de Maupeou

et page suivante, photo des costumes en gros plan en spectacle



### 3. Le théâtre d'ombres

#### Les techniques fondamentales

Faire du théâtre d'ombres est assez simple. Il faut réunir 3 éléments :

- **une source lumineuse** (bougie, lampe de poche, led, projecteur de diapositives, etc.).
- **une surface de projection** : translucide (écran en PVC, drap ou papier blanc, calque, etc.) ou non translucide (mur, etc.).
- **un objet ou un corps** situé entre la source lumineuse et l'écran :
  - \* des silhouettes humaines (tout le corps ou seulement des parties) ;
  - \* des marionnettes et des décors en silhouettes découpées ;
  - \* des objets (végétaux, objets du quotidien, etc.).

On peut aussi intégrer des effets visuels propres au théâtre d'ombres :

- **apparition / disparition / transformation** : en ombre, on ne voit que le contour de l'objet le plus large. Ainsi on peut superposer plusieurs décors et faire apparaître ou disparaître des éléments de ce décor ; ou transformer une marionnette en y ajoutant de nouveaux éléments (par exemple, l'ombre d'un personnage à 6 bras grâce à 3 personnes positionnées de face l'une derrière l'autre).

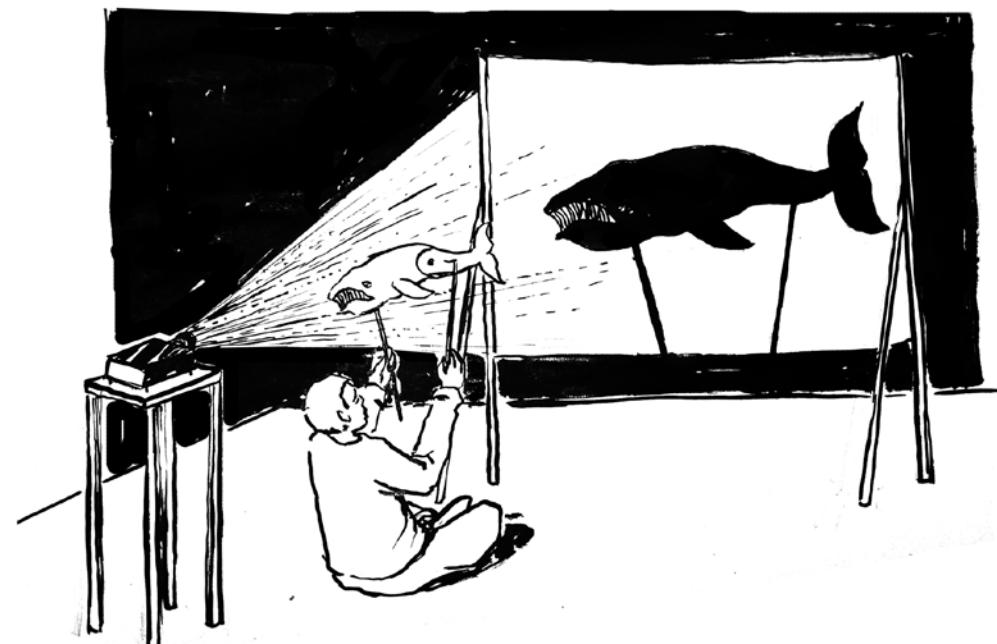
- **changement de plan ou d'échelle** : en bougeant la lumière, on a l'impression que les décors bougent alors qu'ils sont immobiles. En approchant la lumière d'un objet, son ombre s'agrandit ; en s'en éloignant, elle rétrécit.

Afin de créer de la profondeur et de rendre compte de l'espace, les décors peuvent être fixés sur plusieurs plans : les objets situés au premier plan sont plus nets et paraissent réellement plus proches lorsque la lumière est en mouvement car leur ombre bouge plus vite que celle des objets situés à l'arrière plan.

- **jeu sur la couleur** : dans le théâtre d'ombres, la plupart des ombres apparaissent en noir sur un écran blanc, mais il est possible d'intégrer de la couleur. On peut teinter la lumière en mettant une gélatine colo-

rée devant (une feuille de plastique qui résiste à la chaleur). On peut aussi colorer les marionnettes et les décors en utilisant dans leur fabrication des matériaux translucides colorés.

- **ombres multiples** : en utilisant plusieurs sources lumineuses en même temps, on peut superposer plusieurs ombres sur la surface de projection.



## Petite histoire du théâtre d'ombres

Les grandes traditions de théâtre d'ombres proviennent de deux régions du monde : **l'Asie orientale et le monde arabe et turc**, où il a été très présent. Il l'est de moins en moins aujourd'hui, en particulier depuis qu'existent le cinéma et la télévision.

Chaque pays a développé un style de figurines propre, mais partout, les figurines sont découpées dans des peaux animales, plus rarement, en Chine, dans du papier huilé. Les silhouettes sont très finement travaillées avec des emporte-pièces. Elles sont ensuite peintes, puis articulées à l'aide de baguettes, généralement fixées au corps et aux poignets des personnages. Traditionnellement, les ombres se projetaient à la lumière de flammes (lampes à huile, bougies) sur un écran (drap de soie, de coton, papier) où elles apparaissent donc colorées et translucides. Les ombres sont maintenant projetées grâce à des lampes électriques.

En **Inde**, les marionnettes peuvent être non articulées ou articulées et manipulées par des tiges de bambou. Elles sont fabriquées essentiellement en peau de daim, chèvre et buffle. Les ombres sont réalisées sur un écran grâce à des lampes à huile. Un texte est dit par un conteur qui s'accompagne de percussions simples ou d'un orchestre. Le théâtre d'ombres a souvent une fonction religieuse.



ci-dessus © China Puppet and Shadow Art Society

En Inde et en Asie du Sud-Est, les théâtres d'ombres représentaient essentiellement des épisodes des 2 grandes épopées indiennes, le Mahâbhârata et le Râmâyana, composées entre le - 4<sup>ème</sup> et le 3<sup>ème</sup> siècle.

En **Chine**, le théâtre d'ombres est d'abord un divertissement réservé à l'empereur. Puis au 10<sup>ème</sup> siècle, il se développe un peu partout dans les rues des villes, racontant des légendes et des épopées locales.

Le montreur de théâtre d'ombres est généralement accompagné de 2 ou 3 assistants, ainsi que de chanteurs et de musiciens. Les marionnettes, articulées, sont réalisées en papier de riz ou en cuir. Elles sont peintes et enduites d'un vernis. Les couleurs sont significatives (rouge pour le bon caractère, noir pour la force, vert pour les démons et les esprits, yeux cerclés de blanc pour la haine ou la colère, etc.).



marionnette de Chine

En **Indonésie**, le théâtre d'ombres de Java est celui qui est le plus vivant aujourd'hui et qui a connu une continuité à travers les siècles.

Le Wayang Kulit est le théâtre d'ombres de figurines de cuir découpées. Ses traces remontent à 840 à Java. Les représentations ont lieu toute la nuit de 21h à 6h du matin. Une pièce de Wayang Kulit comprend près de 350 figurines. Elle est accompagnée d'un gamelan, un orchestre de gongs, joué par 10 musiciens et des vocalistes. Le montreur ("dalang") manipule toutes les figurines, dit les dialogues, chante les chansons. Il est aussi metteur en scène et chef d'orchestre.

Lors de la représentation, les spectateurs peuvent circuler des deux côtés de l'écran.

Au **Cambodge**, il existe les Sbek Thom (la danse des grandes figures de cuir) et les Sbek Touch (les petits cuirs). Les marionnettes sont faites aujourd'hui en peau de buffle. Les grands cuirs sont manipulés à bout de bras presque comme une danse, alors que les petits cuirs sont eux articulés.

Ce théâtre d'ombres est assez proche de celui de Malaisie, de Thaïlande et du Laos.



marionnette de Java :  
archer du clan des  
Pandawas

ci-contre : étapes de fabrication de  
marionnettes indonésiennes



L'autre grande tradition mondiale de théâtre d'ombres est celle du Karagöz de **Turquie** (connu en Grèce sous le nom de Karaghiósis), actuellement en net déclin. Son origine daterait de la fin du 13<sup>ème</sup> siècle et aurait été pratiqué dans plusieurs pays (Irak, Égypte, Syrie, etc.).

Ce théâtre populaire, satirique et subversif à l'égard du pouvoir raconte les aventures d'un héros comique, Karagöz, et de son compère Hacivat, aux prises avec des personnages représentant divers groupes sociaux de la société ottomane (le riche commerçant, les servantes, le policier, les rabbins, etc.). Il a quasiment disparu depuis les années 1970.

Les marionnettes sont faites en cuir (âne ou chameau) ou en carton. Le montreur manipule toutes les figurines, interprète tous les dialogues, et s'accompagne de différents instruments.



Karagöz, Turquie

Ce n'est qu'au 18<sup>ème</sup> siècle que le théâtre d'ombres devient populaire en **Europe**, où il a été découvert grâce à des voyageurs venant de Chine.

Il se développe notamment en France, où le lorrain François Dominique Séraphin développe un petit théâtre de silhouettes en carton projetées destiné aux enfants, appelé théâtre d'"ombres à scènes changeantes". Il complexifie petit à petit ce théâtre d'ombres, et finit par devenir célèbre à la cour de Versailles. A la Révolution, Séraphin change rapidement de perspective pour créer des "spectacles sans-culottes" pour enfants (il guillotine par exemple certaines marionnettes), qui connaissent à leur tour un grand succès.



femme cachant son visage sous le masque d'une tête d'âne / attribué à Séraphin, vers 1790

Après sa mort, le théâtre d'ombres familial se perpétue grâce aux imagers d'Epinal et de Nancy, qui vendent des planches de silhouettes à découper, pour que les enfants confectionnent leur propre théâtre.

Planche 14.

## **OMBRES CHINOISES. LA MARCHANDE DE MARÉE**

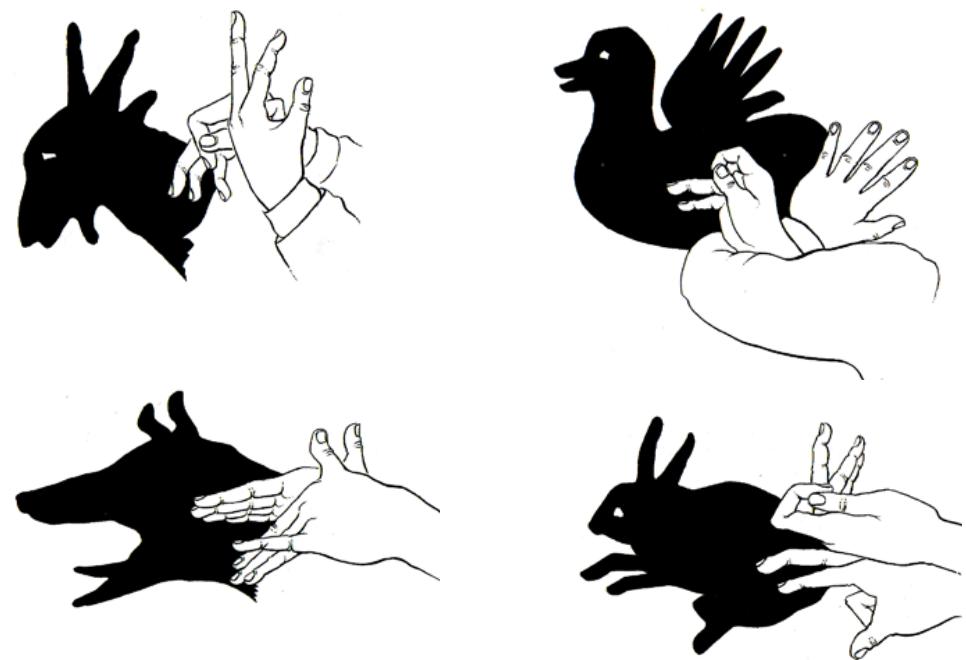


planche *La Marchande de marée*, Imagerie Delhadt Nancy, vers 1900

Le théâtre d'ombres ne connaît aucune réelle évolution entre la fin du 18<sup>ème</sup> siècle et celle du 19<sup>ème</sup>. Ce n'est qu'alors qu'il se renouvelle, au cabaret du Chat-Noir à Montmartre à Paris, devenu le lieu de rendez-vous des artistes de l'époque. Caran d'Ache, entre autres, y fit de célèbres silhouettes en zinc.

Les décors et le travail de l'ombre et de la lumière des spectacles d'ombres du Chat-Noir, très sophistiqués, connurent un tel succès que la troupe fit des tournées dans le monde entier. A la fermeture du Chat-Noir, d'autres cabarets diffusèrent des spectacles d'ombres dans le quartier de Montmartre, mais la première guerre mondiale puis l'essor du cinéma les firent définitivement disparaître de Paris.

Par ailleurs, en Europe, l'"ombromanie" (les jeux d'ombres avec les mains) devint populaire à la fin du 19<sup>ème</sup> siècle dans les cabarets et les cafés-concerts. On les utilisait surtout pour de courtes saynètes pendant les entractes, mais ils firent parfois l'objet de véritables spectacles.



### exemples d'ombromanie

**Aujourd'hui**, quelques compagnies de théâtre et de marionnettes européennes créent des spectacles de théâtre d'ombres ou mélagent le théâtre d'ombres avec d'autres techniques : compagnie Jean-Pierre Lescot, compagnie Le Théâtre de Nuit, Les Rémuoleurs, compagnie Lucamoros en France, compagnie Gioco Vita en Italie, etc.

- •
- POUR ALLER PLUS LOIN**
- **À lire sur le théâtre d'ombres**
  - Le Théâtre d'ombres, Françoise et Cherif Khaznadar, Maison de la Culture de Rennes, 1975
  - Théâtre d'ombres, Edouard Limbos, Wiegeist, Fleurus Idée, 1978
  - Les ombres : ombres chinoises et autres variations, Musée de l'Image, ville d'Epinal, 2016
  - Le théâtre d'ombres, Denny Robson, Vanessa Bailley, Christel Delcoigne, Gamma, collection Jours de pluie, 1991
  - Théâtre d'ombres, Claudie Marescot, Fleurus, 1992
  - L'art vivant de la marionnette : Théâtre du monde, Christian Armengaud, Loubatières, 2012
  - Magie lumineuse : Du théâtre d'ombres à la lanterne magique, Jac & Pascale Remise, Régis Van de Walle, Balland, 1979
  - Article de l'UNIMA sur le théâtre d'ombres > [ici](#)
- **À voir sur le théâtre d'ombres**
  - UNESCO, documentaire sur le théâtre d'ombres en Chine > [ici](#)
  - UNESCO, documentaire sur le théâtre d'ombres en Indonésie > [ici](#)
  - Extrait d'un spectacle de Karagöz > [ici](#)
  - Film Vivre !, Zhang Yimou, 1994
- **En lien avec le théâtre d'ombres :**
  - > **technique du papier découpé :**
    - Film Princes et Princesses, Michel Ocelot, 1989
    - Film Les Aventures du Prince Ahmed, Lotte Reiniger, 1926
  - > **installations et spectacles :**
    - Christian Boltanski, Théâtre d'ombres, 1984
    - William Kentridge
- •

## Contacts

Après la représentation, n'hésitez pas à écrire à la compagnie avec vos élèves pour envoyer vos remarques et questions sur le spectacle. Nous vous répondrons avec plaisir.

### Par courrier :

Compagnie Les ombres portées  
3 allée d'Andrézieux, 75018 Paris

### Ou par email :

[compagnie@lesombresportees.fr](mailto:compagnie@lesombresportees.fr)



[www.lesombresportees.fr](http://www.lesombresportees.fr)

Les ombres portées , 3 allée d'Andrézieux, 75018 Paris, France  
SIRET : 520 155 755 00033 • Licence : PLATESV-R-2022-003039