



COMPAGNIE

LES OMBRES PORTÉES

NATCHAV

THÉÂTRE D'OMBRES

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Le spectacle *Natchav* est accessible aux élèves du primaire (à partir du CE2) et du secondaire.

Ce dossier pédagogique accompagne la venue d'élèves à une représentation du spectacle. 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.

A 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 du théâtre pour plus d'informations à ce sujet.

## SOMMAIRE

### 1. Le spectacle *Natchav*

L'histoire du spectacle

Un spectacle sur la liberté

Une scénographie autour du mouvement

Un spectacle cinématographique

### 2. Les étapes de création du spectacle

Narration et scénographie

Construction des décors et des marionnettes

Écriture de la musique

Création de la lumière du spectacle

Création des costumes

Les répétitions

### 3. Le théâtre d'ombres

Les techniques fondamentales

Petite histoire du théâtre d'ombres



# 1. Le spectacle *Natchav*

## L'histoire du spectacle

Dans la pénombre d'un petit matin, le cirque *Natchav* arrive en ville. Le convoi de caravanes et de camions s'installe sur la place centrale. Les baltringues commencent à décharger... Mais, brusquement, au nom de la sécurité, les autorités de la ville somment le cirque de partir et lui imposent un terrain vague en périphérie.

Pour annoncer ses représentations, le cirque organise une parade en centre ville, festive et musicale. Les forces de l'ordre interviennent à nouveau. Suite à une échauffourée, l'un des acrobates du cirque est arrêté et incarcéré pour outrage et rébellion. Circassiens et prisonniers se mettent alors en tête de réaliser une évasion spectaculaire, pleine d'ingéniosité et de rebondissements...

### AVANT ou APRÈS LA REPRÉSENTATION

- Demander aux élèves d'interpréter l'affiche du spectacle (ci-contre).
- Que perçoivent-ils ? Que pensent-ils des couleurs ?
- Quelle est l'atmosphère principale qui se dégage de l'affiche ? Etc.

ci-contre : affiche du spectacle



## Un spectacle sur la liberté

*Natchav* - s'en aller, s'enfuir en rromani - aborde le thème de la liberté et raconte en ombres et en musique une histoire où se mêlent deux univers fondamentalement opposés, celui du cirque et celui de la prison.

Inscrit dans la préservation du nomadisme, de l'indépendance, de la communauté, du mouvement et du jeu, le cirque invite à un voyage vers l'extraordinaire et le merveilleux.

Les difficultés que connaissent la plupart des cirques traditionnels et familiaux depuis quelques années révèlent un désaccord fondamental entre la forme de vie qu'ils représentent et les sociétés qu'ils traversent : la privatisation progressive de l'espace public les empêche de s'installer ; l'augmentation des normes de sécurité engendre des transformations et des coûts qu'ils ne peuvent assurer ; l'importance grandissante du lobby des associations de protection des animaux les oblige à cesser une part de leur activité... Sans oublier que, plus généralement, les frontières sont de plus en plus conçues comme un outil de contrôle de la mobilité des personnes alors que le voyage et le nomadisme ignorent les identités et les États.

La liberté que défendent ces cirques et dont *Natchav* veut parler est une idée sensible et contagieuse ; elle est un point d'origine et un mouvement perpétuel indissociable de tout être qui veut rester vivant.

A l'opposé du mouvement et de la liberté incarnés par le cirque, l'univers carcéral pose comme première règle la privation de liberté. La prison est là pour punir et emmurer, avec tout ce que cela implique de contraintes permanentes : absence d'espace, solitude, inactivité, monotonie.

La prison représentée dans *Natchav* est un archétype de prison française. L'architecture extérieure (les miradors, les barbelés, etc.) et intérieure (cellules de 9m<sup>2</sup>, prison panoptique avec une zone centrale permettant une surveillance permanente, etc.) est très réaliste.





Les univers du cirque et de la prison développés dans le spectacle se prêtent particulièrement bien à une représentation en théâtre d'ombres. L'univers carcéral tient de l'opacité, du secret et du silence. On ne montre jamais ce qui se passe réellement dans les cellules. La vérité y est cachée derrière de nombreux murs et grilles. L'ombre peut rendre compte de cet aspect sombre et occulté. Dans *Natchav*, trous, barreaux, œilletons et caméras sont autant de filtres pour accéder à l'intérieur de la prison.

Au contraire, dans l'univers du cirque, tout est visible : depuis l'installation des caravanes et le montage du chapiteau, la position des spectateurs autour d'une scène circulaire, jusqu'au moindre détail des numéros eux-mêmes sous les feux des projecteurs. Dans *Natchav*, la manipulation à vue et le jeu des marionnettistes rendent compte de cette mise à nu.



## POUR ALLER PLUS LOIN

Suggestions de livres et films, à adapter selon l'âge des élèves.

### Sur le cirque

#### Livres :

- *The Circus*, Noël Daniel, éd. Taschen, 2010
- *La fabuleuse histoire du cirque*, Pascal Jacob, 2002
- *Quand le cirque est venu*, Wilfrid Lupano et Stéphane Fert, 2021
- *Une vie de cirque*, Jérôme Medrano, éd. Arthaud, 1983
- *Les Baltringues*, Ludovic Roubaudi, éd. la Dilettante, 2002
- *En piste, Le cirque en images des sœurs Vesque*, Découvertes Gallimard, 1992

#### Films :

- *La nuit des forains*, Ingar Bergman 1953
- *Freaks*, Tod Browning, 1932
- *Le Cirque*, Charlie Chaplin, 1969
- *Les Clowns*, Federico Fellini, 1971
- *Les Gens du Voyage*, Jacques Feyder, 1938
- *Cirque en révolte*, Elia Kazan, 1953
- *Parade*, Jacques Tati, 1974
- *Le cirque de Calder*, Carlos Vilardebo, 1961

### Sur la prison

#### Livres :

- *Un jardin à la cour*, Hafed Benotman, 2016
- *Aucune bête aussi féroce*, Edward Bunker, 1973
- *L'Envolée*, Serge Coutel, 1985
- *Au pied du mur*, éd. de l'Insomniaque, 2000
- *Bruno Sulak*, Pauline Sulak, éd. Carrère 1985

#### Films :

- *Le Trou*, Jacques Becker, 1960
- *Un condamné à mort s'est échappé*, Robert Bresson, 1956
- *Animal factory*, Steve Buscemi, 2000
- *A nous la liberté*, René Clair, 1931
- *Down by law*, Jim Jarmusch, 1986
- *Les poings contre les murs*, David Mackenzie, 2014

## Une scénographie autour du mouvement

Sur le plateau, un grand écran (appelé « cyclorama » ; 4m de haut par 7m de large) en fond de scène sert de support de projection aux ombres. Devant cet écran, quatre marionnettistes actionnent des lumières mobiles pour créer les ombres sur l'écran en éclairant et en manipulant des décors et des marionnettes posés sur des chariots à roulettes en avant-scène.

Ces décors représentent les différents espaces de la narration : les rues de la ville, le chapiteau extérieur et sa piste intérieure, la prison, les cellules... Selon les moments de l'histoire, ils sont amenés, agencés et manipulés par les marionnettistes.

Les spectateurs assis dans le gradin voient à la fois les objets en volume sur le plateau, leur manipulation par les marionnettistes, mais aussi leur projection en ombres sur l'écran. Un jeu d'échelle et un décalage entre l'image et la source se créent ainsi. Les spectateurs assistent à la fabrication en direct des ombres : ils sont en quelque sorte plongés dans les coulisses du spectacle.

Avec ce dispositif scénique, *Natchav* rompt la linéarité du récit en images, se dégage de la frontalité traditionnelle du théâtre d'ombres et place la notion de mouvement au centre de sa scénographie.

Deux musiciens accompagnent en direct le spectacle. Ils sont assis en avant-scène à "jardin"\*. Les spectateurs peuvent également les voir.

\* "jardin" : côté gauche de la scène quand on la regarde depuis le public  
"cour" : côté droit de la scène quand on la regarde depuis le public

## Un spectacle cinématographique

Dans *Natchav*, le traitement de l'intrigue est en partie emprunté aux techniques narratives des romans noirs ou des récits cinématographiques, mêlant suspense et rebondissements.

Comme une caméra, la lumière qui fabrique les ombres sert de guide dans la narration et propose plusieurs points de vue : subjectifs (lorsqu'on voit une scène à travers les yeux d'un personnage de l'histoire) ou objectifs mais inhabituels.

Comme au cinéma, le montage des images rythme la temporalité et apporte un sens narratif :

- un zoom sur un personnage (lorsque la lumière se rapproche d'un personnage) permet de mettre en évidence l'importance de son action ;
- un travelling (lorsque la lumière balaie tout un décor) permet de découvrir tous les éléments d'un paysage ;
- un cut (l'extinction brutale d'une image) peut créer des effets de surprise ;
- un champ-contrechamp (une scène vue sous un angle donné, puis vue sous un autre angle souvent symétriquement opposé) permet de varier les points de vue d'une même scène.

Alors qu'il n'y a aucune vidéo dans le spectacle et que toutes les images sont fabriquées en direct, *Natchav* joue avec les codes du cinéma.

*Natchav* est aussi un clin d'œil au cinéma muet, car il s'agit d'un spectacle sans paroles, accompagné par des musiciens jouant en direct. Comme dans un ciné-concert, la musique participe pleinement à la narration. Elle souligne des émotions (la tristesse, la peur, la joie, etc.) et crée des tensions et des surprises.

### APRÈS LA REPRÉSENTATION

- Demander aux élèves si ils se souviennent en particulier d'un :
  - - zoom > exemple : le moment où le personnage principal de l'histoire est arrêté par les policiers
  - - travelling > exemple : la découverte de la déchetterie et des usines de la zone périurbaine où le cirque a été relégué
  - - champ-contrechamp > exemple : dans la prison, quand le gardien fait sa ronde dans le couloir, on voit l'intérieur de la cellule qu'il voit à travers l'œilleton de la porte (le champ) puis on voit son propre œil dans l'œilleton (le contrechamp)

### APRÈS LA REPRÉSENTATION - POUR DES LYCÉENS

- Travailler avec les élèves en lycée sur une comparaison entre *Natchav* et des films noirs autour du cirque et de la prison.
- Suggestions de films :
  - *Le Trou*, Jacques Becker, 1960
  - *La nuit des forains*, Ingmar Bergman 1953
  - *Animal factory*, Steve Buscemi, 2000
  - *Down by law*, Jim Jarmusch, 1986
  - *Cirque en révolte*, Elia Kazan, 1953



## 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 *Natchav*.

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

- 4 marionnettistes : ils manipulent les décors et les marionnettes et créent les ombres en direct sur l'écran grâce à leurs lampes ;
- 2 musiciens : ils jouent des instruments et font des bruitages ;
- 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 : lui aussi situé à la régie, il s'occupe du système de sonorisation et de diffusion de la musique.

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

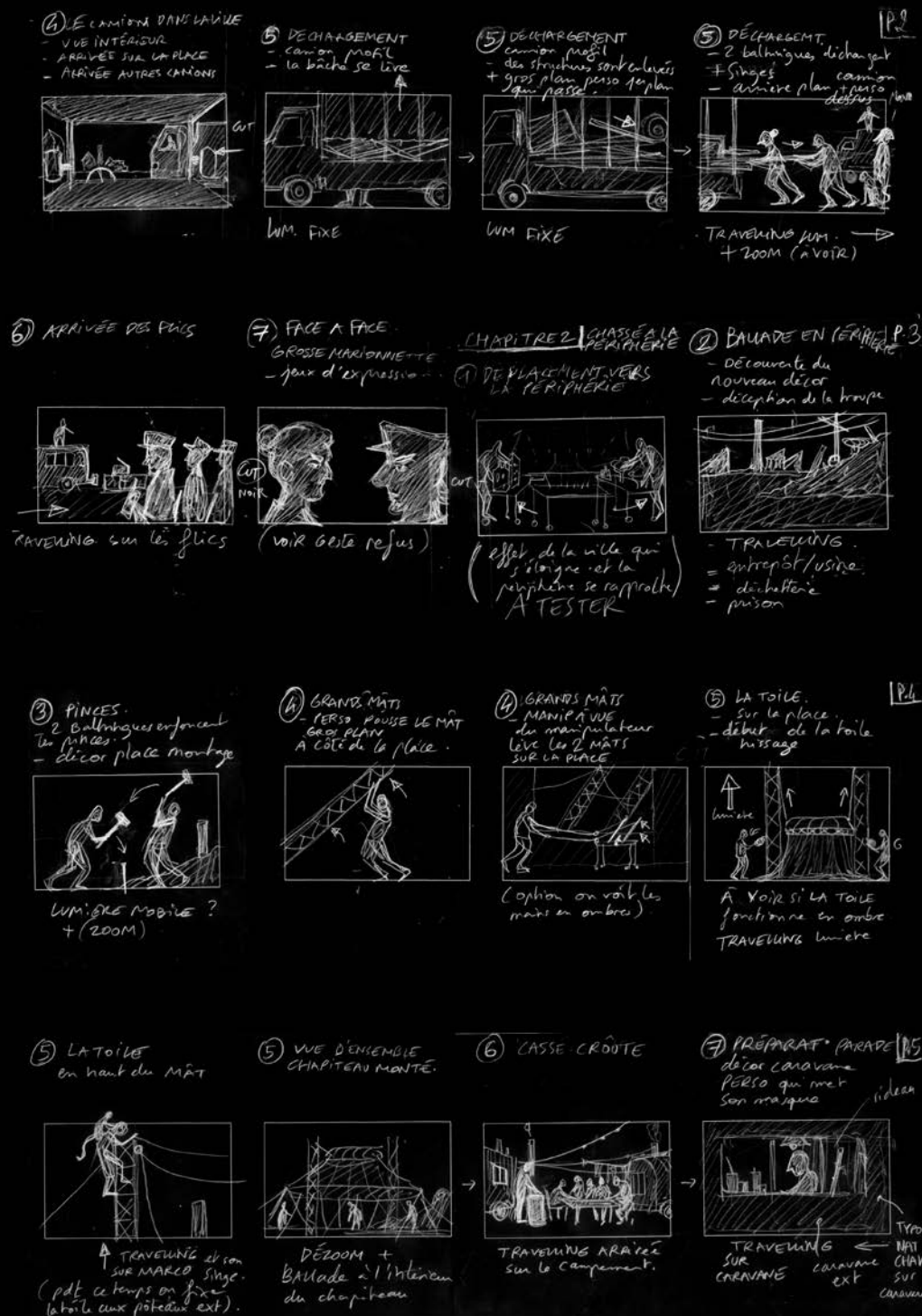
### Narration et scénographie

Tout d'abord, les membres de la compagnie ont défini la thématique qu'ils voulaient aborder dans le spectacle et ont imaginé une scénographie appropriée.

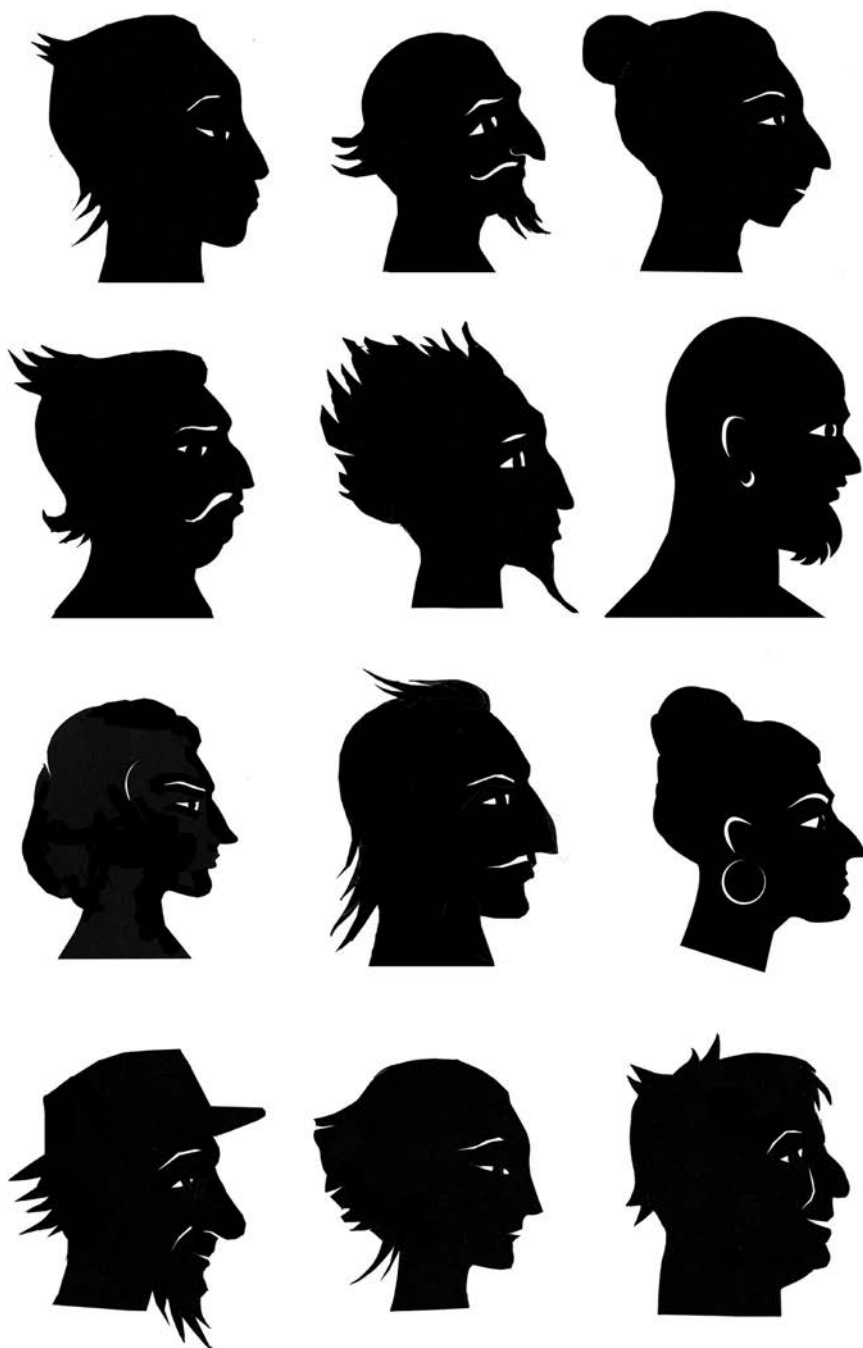
Pour cela, ils ont échangé sur les thématiques qu'ils avaient envie d'aborder tout en se documentant, afin de trouver la bonne idée à développer.

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).

ci-contre : extrait du storyboard







## Construction des décors et des marionnettes

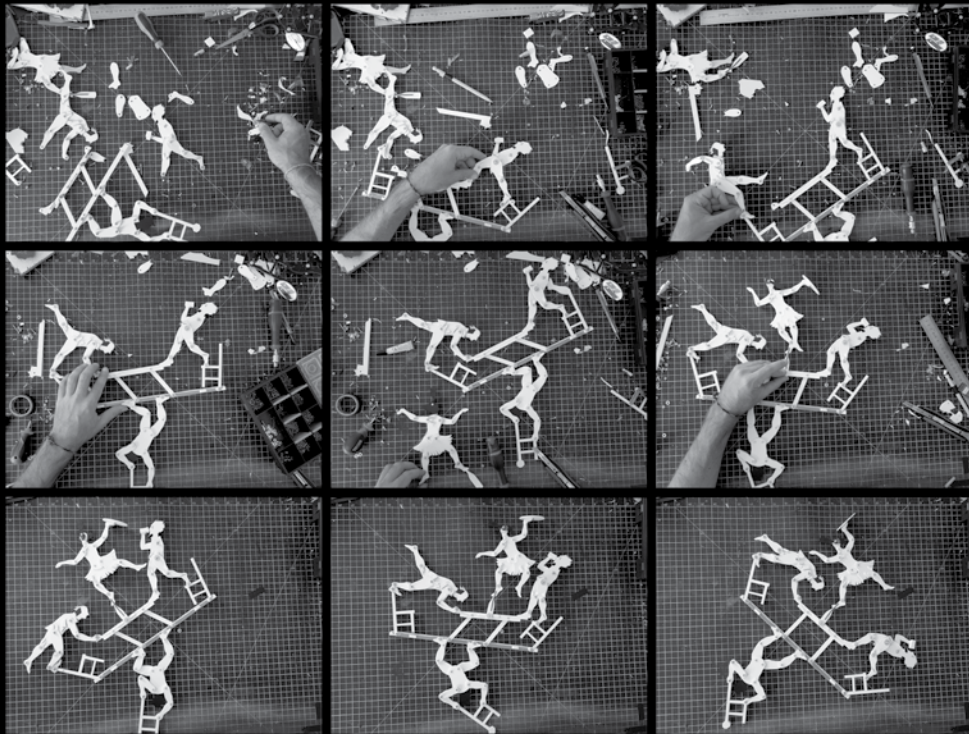
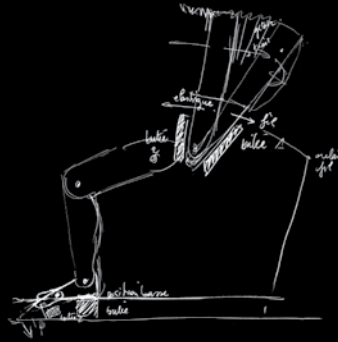
Les décors et marionnettes du spectacle ont été imaginés en concevant des objets provisoires, appelés des prototypes. Fabriqués rapidement dans des matériaux non pérennes (carton, papier épais), ils permettent de faire des essais. Une fois validés, ils sont fabriqués définitivement dans des matériaux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

Les silhouettes sont majoritairement découpées à la main. Parfois, pour les pièces fragiles ou les motifs répétitifs, certains dessins sont numérisés et découpés avec une machine de découpe laser.

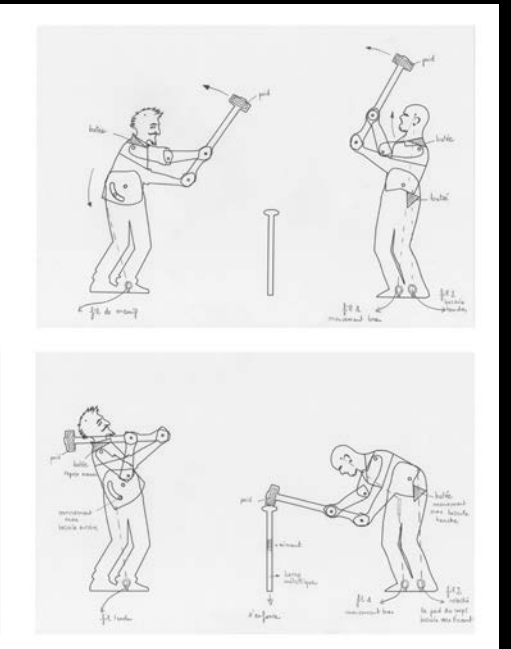
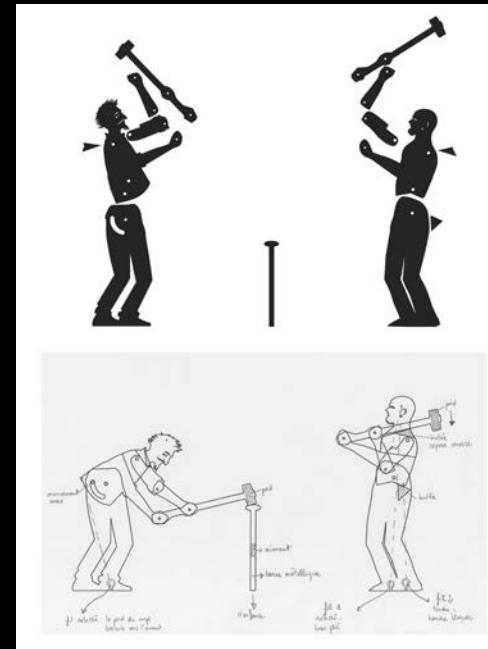
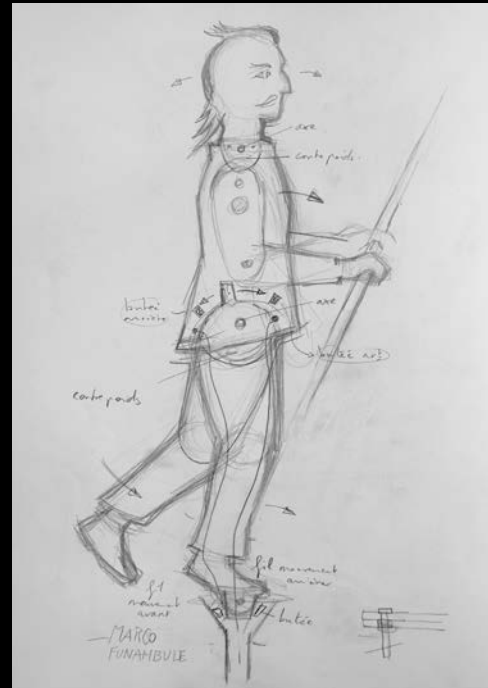
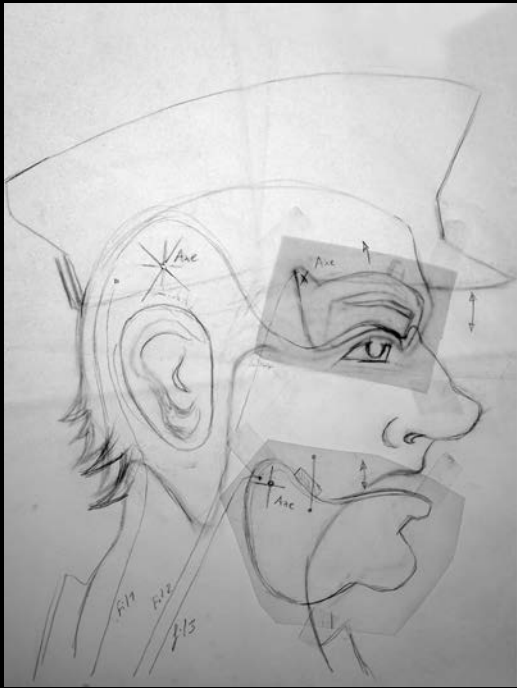
Un style graphique a été validé collectivement, afin d'unifier les dessins des différents constructeurs (cf. dessin ci-contre).

La plupart des marionnettes sont articulées pour créer du mouvement et les rendre vivantes, et 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 contrepoids, utilisation de ressorts et d'élastiques pour contrôler le rythme des mouvements, etc.

Pendant le spectacle, les décors et les marionnettes sont posés sur des chariots à roulette. Ils servent également de rangement lors du démontage des décors.









## Écriture de la musique

*Natchav* est un spectacle sans paroles. La musique tient une place importante pour guider le spectateur dans l'histoire et lui transmettre des émotions.

Jouée sur scène par 2 musiciens poly-instrumentistes, la musique mêle compositions originales, musique improvisée et bruitages. Lors des dernières répétitions, une personne appelée "oreilles extérieures" est venue pour écouter et faire des retours sur la partition musicale du spectacle.

### Les instruments

Dans *Natchav*, les musiciens jouent des instruments de la famille des vents et des percussions (tambours, éléments de batterie, etc.).

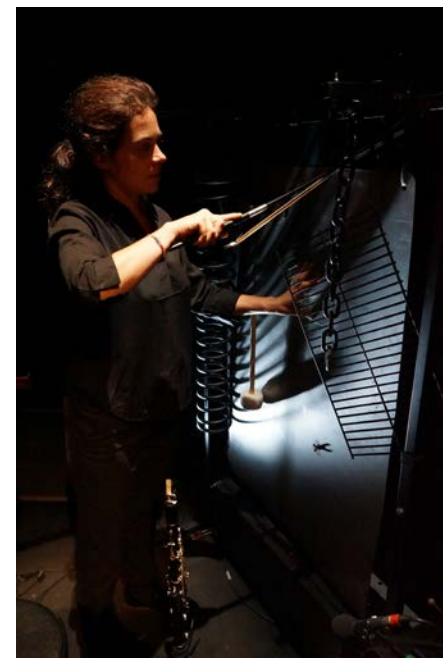
Parmi les instruments à vent, on retrouve :

- le trombone, la trompette et le tuba, qui font 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) qui 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 qui 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).

### Les bruitages

Comme au cinéma, les musiciens de *Natchav* réalisent des bruitages pour imiter avec réalisme un son (le bruit d'une goutte d'eau, d'une souris qui traverse une pièce, etc.).

Un bruitage peut avoir une fonction narrative pour signifier quelque chose qu'on ne voit pas (exemple : le bruit du vent donne l'impression qu'il y a du vent sur le plateau, même si cela ne se voit pas) ou pour





### 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)

suggérer le hors-champ de l'image (exemple : le bruit des pas d'un personnage qui marche mais qu'on ne voit pas encore à l'écran).

Certaines machines de bruitage ont été fabriquées par un luthier spécialement pour ce spectacle. Il a en particulier travaillé sur la prison en utilisant des éléments percussifs sur ou contre des éléments métalliques pour créer une ambiance sonore dure et inquiétante.

### APRÈS LA REPRÉSENTATION

- Demander aux élèves si ils se souviennent de bruitages. Exemples :
  - - la manivelle des mâts : un moulinet du pêche
  - - en prison : un gros ressort, une grille de barbecue et une fourchette frottée contre une tôle en métal
  - - dans la cellule : la mouche qui vole, la souris et la goutte d'eau

### La sonorisation

Les instruments et les bruitages 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, on peut traiter le signal électrique de différentes manières. Cela sert par exemple à enlever certains sons parasites, ou bien à ajouter des effets comme la réverbération ou le delay qui déforment le son normal.

L'emplacement des enceintes et le travail sur la diffusion du son peut permettre de localiser le son précisément.

Dans *Natchav*, cet effet est utilisé pour donner l'impression du hors-champ, ou bien renforcer l'impression de mouvement. Par exemple, on voit sur le cyclo un personnage qui traverse l'image de jardin à cour. Le bruit des pas qu'on entend traverse également le plateau en passant de l'enceinte située à jardin à celle située à cour.

## Création de la lumière du spectacle

Dans *Natchav*, deux types de lumière sont utilisés.

### Les lampes qui créent les ombres

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

Plusieurs paramètres sont pris en compte pour concevoir une lampe : la puissance, la netteté, la couleur, l'alimentation électrique, la mania-bilité de la torche, le type d'interrupteur (on/off ou variateur), etc.

Dans *Natchav*, 38 lumières différentes sont utilisées via des torches ou des lumières intégrées directement dans certaines marionnettes ou décors.



ci-dessus © Tomas Amorim

### 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 de création lumineuse du plateau est spécifique pour chaque spectacle. Dans *Natchav*, comme il s'agit de théâtre d'ombres, le régisseur lumière devait rendre visibles les musiciens, les marionnet-tistes et les décors sans pour autant nuire aux ombres sur l'écran.

L'intensité des projecteurs varie tout au long du spectacle en fonction des scènes et de ce qui est à mettre en avant.

Le régisseur lumière peut aussi colorer les lumières grâce à des géla-tines placées devant les projecteurs (il s'agit de feuilles transparentes colorées spécialement conçues pour résister à la chaleur des projec-teurs) pour rendre une scène plutôt chaude ou froide.

Dans *Natchav*, c'est également le régisseur lumière qui pilote les ef-fets de fumée par l'intermédiaire d'une machine à fumée située sur le plateau.

### APRÈS LA REPRÉSENTATION

- Demander aux élèves si ils se souviennent de certains jeux d'éclairage.
- Quelques exemples :
  - - une lumière légèrement rose pendant le cirque
  - - une lumière bleue clignotante, comme un gyrophare
  - - un éclairage très froid avec des impacts carrés au sol lors des scènes en prison



## Création des costumes

Une costumière a imaginé et conçu les costumes des marionnettistes et des musiciens visibles sur le plateau.

Une tenue noire a été choisie pour chacun, couleur permettant d'être neutre et de disparaître au profit des ombres sur l'écran.

Pour mettre en avant certaines scènes du cirque et de la parade dans lesquelles les musiciens et les manipulateurs deviennent des personnages de l'histoire, la costumière a créé des costumes spécifiques qui viennent s'ajouter sur cette base noire.

Ces costumes, faciles à enfiler en cours de spectacle, sont faits à partir de tissus velours et pailletés choisis dans une gamme colorée chaude qui correspond à l'esprit festif du cirque.

MARGOT



CLAIRE



FLORENCE



FRED



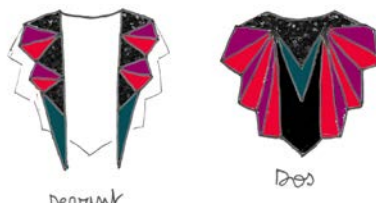
EROL



JEAN



FLORENCE  
+ OLIVIER



Séline



Simon



## Les répétitions

Une fois les décors, la musique, les lumières et les costumes créés, il a fallu tout mettre ensemble et travailler, scène après scène, pour répéter et créer la forme définitive du spectacle.

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, le jeu des marionnettistes à vue, l'intention de la musique, etc.

Lors des répétitions, chaque membre de la compagnie pouvait donner son avis et la mise en scène se faisait collectivement.

Une personne appelée "regard extérieur" a aussi assisté aux répétitions pour affiner le travail et conseiller sur les choix de mise en scène.



### 3. Le théâtre d'ombres

Avant la représentation, il est important que les élèves comprennent le fonctionnement du théâtre d'ombres afin qu'ils ne pensent pas regarder un film d'animation. En effet, dans *Natchav*, toutes les ombres sont fabriquées en direct par les marionnettistes et il n'y a aucune projection de vidéo.

#### 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 (un mur ou un écran non translucide).

- 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 :

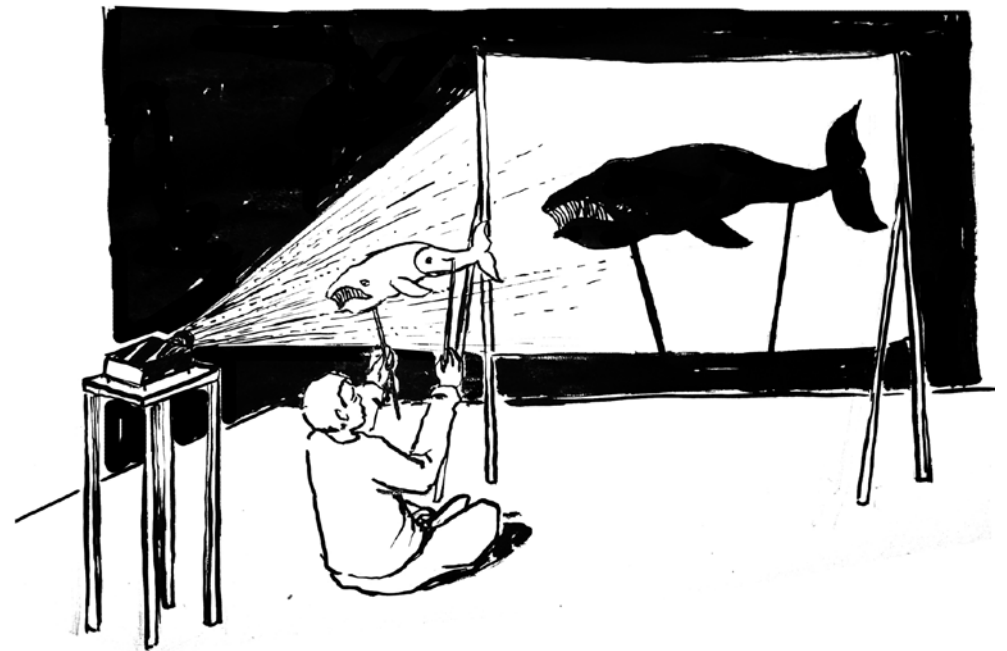
- apparition / disparition / transformation : en ombre, on ne voit que le contour de l'objet le plus large. Ainsi on peut superposer plusieurs décors et faire apparaître ou disparaître des éléments de ce décor ; ou transformer une marionnette en y ajoutant de nouveaux éléments (par exemple, l'ombre d'un 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 colorée devant. 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 moniteur 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 moniteur ("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 Karaghíosis), 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 imagiers d'Épinal et de Nancy, qui vendent des planches de silhouettes à découper, pour que les enfants confectionnent leur propre théâtre.



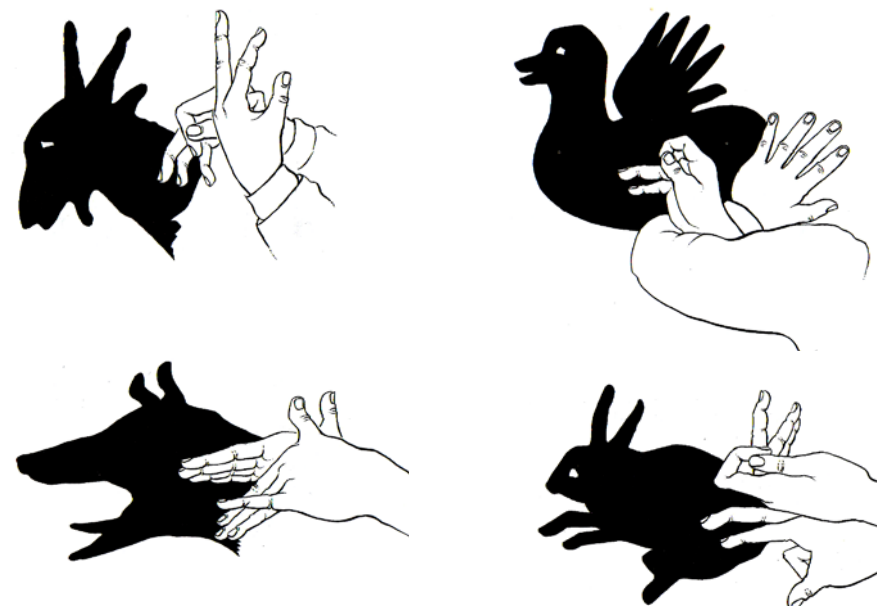


planche La Marchande de marée, Imagerie Delhalt Nancy, vers 1900

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 mélangent le théâtre d'ombres avec d'autres techniques : compagnie Jean-Pierre Lescot, compagnie Le Théâtre de Nuit, Les Rémouleurs, 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, Vannessa 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

- Documentaire de l'UNESCO sur le théâtre d'ombres en Chine > [ici](#)
- Documentaire de l'UNESCO 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