

FORMATION — SENSIBILISATION DES ENSEIGNANTS AU THEATRE D'OMBRES

Carine ERMANS et Mark ELST

I. OBJECTIFS ET METHODOLOGIE DE LA DEMARCHE

Dans le cadre de la formation continuée des enseignants au théâtre, organisée à l'initiative de Roger DELDIME, par le Centre de Sociologie du Théâtre de l'U.L.B., nous avons travaillé en atelier pendant deux journées (les samedis 2 et 9 mars 1991) avec une quinzaine de personnes, enseignants, normaliens, animateurs.

Ce stage s'est passé dans l'atelier-salle de répétition du Théâtre du Tilleul, afin de pouvoir disposer de l'outillage et du matériel du théâtre,

d'écrans déjà en place et d'un lieu occulté.

Les participants au stage avaient tous assisté à une séance du spectacle d'ombres "La Fameuse Invasion des Ours en Sicile", d'après Dino Buzzati, et la plupart avaient aussi vu notre précédent spectacle (d'ombres également) "Crasse-Tignasse" d'après le "Struwwelpeter" d'Heinrich Hoffmann, traduit par Cavanna. Ces spectacles servaient donc, d'une certaine manière, de référentiel commun.

Pour enrichir ce référentiel et situer le théâtre d'ombres en tant que forme théâtrale dans un contexte plus large, il nous avait semblé bon de commencer le stage par un bref exposé

sur les origines du théâtre d'ombres. Un condensé de cet exposé, inspiré essentiellement d'un article de Roland SCHOHN, montreur d'ombres français, suit en II sous le titre "*Sur les origines du théâtre d'ombres et l'intérêt de ces origines pour nous aujourd'hui*".

Ensuite, nous avons procédé à un passage en revue systématique de tous les aspects techniques des composantes du théâtre d'ombres et de l'incidence théâtrale qu'entraînait le choix de telle ou telle technique (avec rappel des techniques utilisées dans les spectacles vus). Ce faisant, nous présentions également les différents matériaux et outils à la disposition des stagiaires. Un résumé de cette partie, centrée sur la fabrication, suit en III

sous le titre *"Théâtre d'ombres : principaux éléments techniques de base"*.

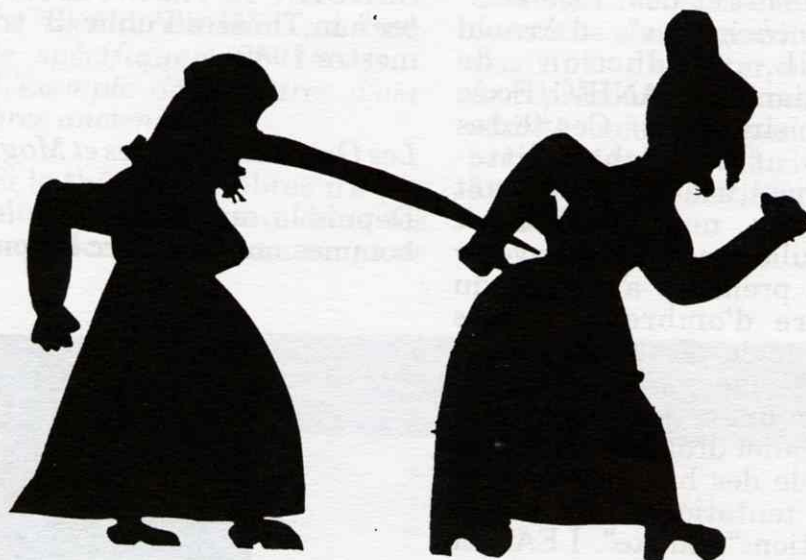
Il est peut-être utile de souligner que l'approche du théâtre d'ombres évoquée ici est en partie subjective, liée à notre démarche au sein du Théâtre du Tilleul et à notre sensibilité dans ce domaine. Pour nous (en un mot), l'essentiel est que le théâtre d'ombres soit d'abord et avant tout du théâtre et obéisse en cela à une démarche théâtrale, d'un point de vue écriture, dramaturgie, mise en scène, interprétation. (Du reste, la marionnette en général doit être considérée comme une discipline théâtrale parmi les autres, comme un outil théâtral à part entière).



Pour que le théâtre d'ombres ne soit pas un "rival" du cinéma, de la télévision ou du spectacle "son et lumière", il faut qu'on le sente vivant, vibrant, sensible, humain. Il est donc très important que les voix, les bruitages, la musique soient en direct, à l'instar des théâtres d'ombres tradition-

nels, naissant presque sous les yeux des spectateurs. (En Indonésie, les spectateurs sont placés des deux côtés de l'écran. Il importe aussi de pas chercher à faire à tout prix de "belles images" mais des images qui racontent bien (si elles sont belles en plus, tant mieux).

Poèmes et illustrations des auteurs; silhouettes créées par les stagiaires.



Il était une jeune dame dont le nez
Tant s'allongea qu'il lui tombait jusques aux pieds;
Aussi engagea-t-elle une vieille servante,
Dont la conduite était vertueuse et vaillante,
Pour l'aider à porter ce gigantesque nez.



Il était un vieillard, né à San Francisco,
Qui dînait d'un seul pois et d'un seul haricot;

Il disait : "Mangeant plus que ça,
Je deviendrais beaucoup trop gras",
Ce circonspect vieillard, né à San Francisco.



Il était un veillard, ramant dans une barge,
Et qui avait le nez excessivement large;
Lorsqu'il pêchait, la nuit, du côté de Lucerne,
Il plaçait sur son nez si large une lanterne
Qui aidait ce vieillard, ramant dans une barge.



Enfin après ces deux exposés préliminaires indispensables, l'atelier proprement dit a pu démarrer.

Au départ une consigne : réaliser une courte séquence d'ombres d'après un texte choisi parmi une série de textes présélectionnés par nous. Il s'agissait des "*Limericks*" ou "*Poèmes sans sens*" d'Edward LEAR, traduits par Henri PARISOT (Aubier Flammarion, 1974) et des "*Pigericks*" ou "*Cochontines*" d'Arnold LOBEL, traduction de Christian POSLANIEC (Ecole des Loisirs, 1984). Ces textes rimés, très riches littérairement, à la fois absurdes et comiques, nous semblaient particulièrement bien convenir à une première approche du théâtre d'ombres. Poèmes courts (cinq vers), avec peu de personnages, une situation précise, une action simple : cela aide à aller droit au but ; le côté absurde des histoires évitant toute tentation d'une représentation "réaliste". LEAR et LOBEL ont illustré eux-mêmes leurs poèmes. Chacun était libre de travailler ou non à partir de ces illustrations.

La règle de jeu était de respecter le texte tel quel, quitte à rajouter du "sous-texte", des bruitages, des onomatopées. Pour chaque personnage, il était conseillé de trouver une petite "musique intérieure", ou chanson, ou respiration accompagnant et aidant la démarche de la silhouette. On conseillait aussi de bien soigner l'entrée et la sortie du personnage, qu'elles soient percutantes, surprenantes (tout comme dans le travail d'entrée du clown).

Les séquences prêtes étaient jouées devant tout le monde puis retravaillées en fonction des réactions de tous (parfois avec l'aide de tous) et enfin filmées en vidéo. Un montage de ces séquences avec d'autres prises de vue de l'arrière de

l'écran et de la fabrication des silhouettes, est en cours de réalisation.

II. SUR LES ORIGINES DU THEATRE D'OMBRES ET L'INTERET DE CES ORIGINES POUR NOUS AUJOURD'HUI

Condensé de l'article de Roland SCHÖHN "*Le Théâtre de l'ombre*" in Théâtre/Public (3^e trimestre 1980)

Les Origines : Ombres et Magie

Depuis la nuit des temps, les hommes ont joué avec les om-

bres et ce jeu a été à l'origine dès l'Antiquité (peut-être bien avant) d'une forme de théâtre très particulière, le théâtre d'ombres, qui a connu un grand essor en Orient surtout, où il est encore en certains endroits profondément ancré dans la tradition populaire.

On situe en général l'apparition du théâtre d'ombres en Asie (Chine ou Inde) mais, quoi qu'il en soit, dans tous les pays, les légendes sont unanimes pour lier le théâtre d'ombres à l'invocation des morts.

Le théâtre d'ombres se veut, au départ, pratique magique liée à tout un cérémonial, un rituel (jusque dans la fabrication des figures) concernant



l'âme des morts, dont le double se manifeste par l'ombre. Le montreur d'ombres est une sorte de sorcier très respecté car initié aux grands mystères et capable de faire apparaître, d'invoquer l'ombre des dieux et des démons.

Le rituel religieux peu à peu se fixe et transforme le jeu d'ombres en une illustration sacrée des thèmes religieux, pour finalement devenir un spectacle profane et populaire, qui continue néanmoins à être marqué d'une empreinte magique.

Plus tard, de notre côté de l'Europe où il n'apparaît qu'au 18^{ème} siècle, le jeu d'ombres devient une expression théâtrale et esthétique que le public qualifiera facilement de "magique". Il s'agit là, évidemment d'une édulcoration de ce terme, le limitant à décrire des effets de merveilleux et de prestidigitation. Mais la fascination que ce théâtre sait encore susciter, n'est pas sans rapport avec le mythe du double, que les ombres apparaissant sur l'écran continuent à évoquer.

Une évolution particulière : ombres et illusionnisme

On a souvent lié le déclin du théâtre d'ombres à l'apparition du cinéma, le cinéma supplantant le théâtre d'ombres car développant plus de possibilités expressives et techniques. Dans cette conception, le jeu d'ombres serait une préfiguration du cinéma.

En fait les raisons de ce déclin (et du déclin de beaucoup d'autres formes théâtrales) sont beaucoup plus complexes et dépendent en grande partie de phénomènes de société.

D'autre part, c'est l'évolution particulière de certains jeux d'ombres en Europe à la fin du 19^{ème} siècle, qui a permis de

présenter la technique cinématographique comme l'aboutissement du théâtre d'ombres.

Les théâtres d'ombres n'avaient pas tous su résister à la tentation de se donner comme but la représentation la plus fidèle possible de la "réalité", multipliant mécanismes et machineries complexes afin de donner l'illusion de la perspective et du mouvement.

Le théâtre d'ombres : un acte spécifiquement théâtral. L'exemple des théâtres d'ombres anciens

Si le théâtre d'ombres n'a pas totalement disparu dans les pays occidentaux au cours de

ce siècle et si, au contraire, on le voit renaître un peu partout, c'est semble-t-il, en raison des tentatives, par les créateurs, de le réaffirmer dans sa spécificité d'acte théâtral, de cerner son espace et son temps propres, son registre de sensibilité et d'émotion.

En cela l'exemple des théâtres d'ombres traditionnels peut nourrir la réflexion du théâtre d'ombres moderne sur ce qui constitue son originalité. Il ne s'agit pas d'adapter un mode de représentation à notre sensibilité mais d'essayer de comprendre les particularités profondes de l'utilisation des ombres.



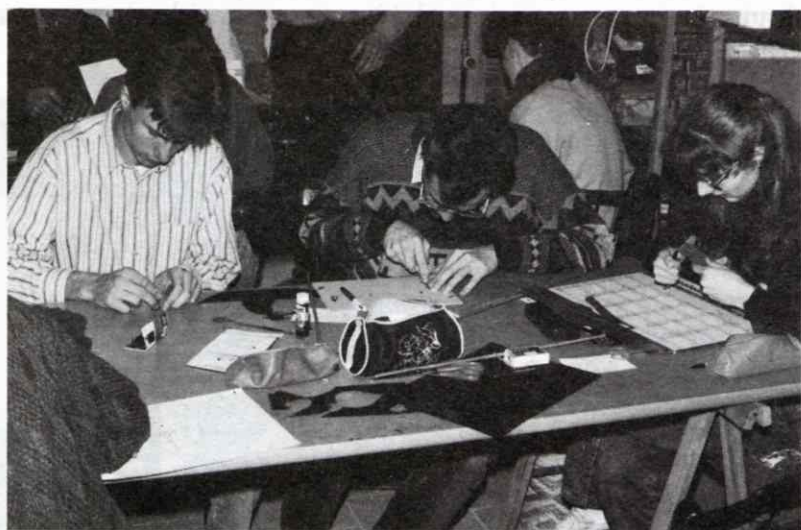
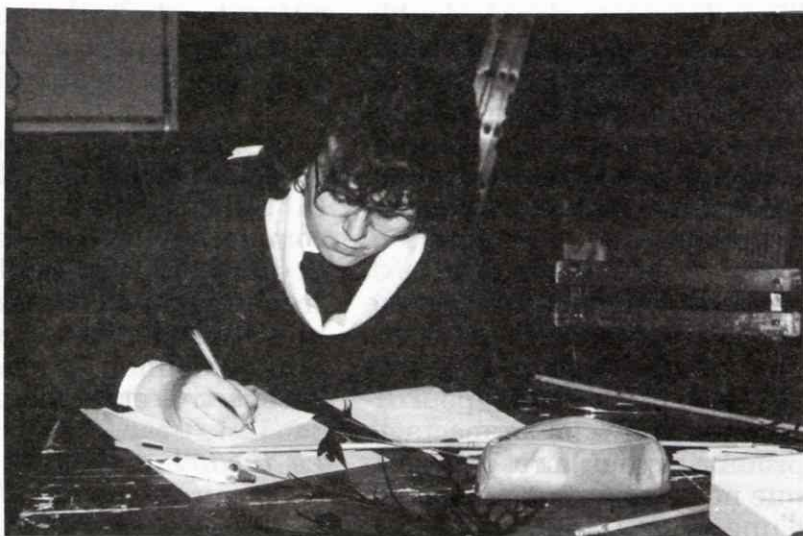
“Cette forme d’expression, par le jeu contradictoire ou synthétique qu’il instaure entre le texte, la musique, les images, le mouvement, crée un espace visuel et sonore, un temps émotionnel qui invitent le spectateur à abandonner les critères rationnels auxquels son quotidien est soumis.

Théâtre de la suggestion plutôt que de l’illusion, de la signification plutôt que de l’illustration anecdotique, la vision du monde qu’il éveille ne peut être “réaliste”, mais essentiellement poétique et intuitive. Le théâtre d’ombres n’est pas un anachronisme, il a encore quelque chose à dire à l’homme d’aujourd’hui. Par la brèche qu’il ouvre dans l’opacité de nos vies dépossédées de leur mystère, il laisse émerger de très anciennes craintes, de grandes questions oubliées et tous ces espoirs fous qui donnent un sens à la vie”. (Roland SCHÖHN.)

III. THEATRE D'OMBRES : ELEMENTS TECHNIQUES DE BASE

Le théâtre d’ombres ne nécessite que très peu d’accessoires : un écran en toile fine, bien tendue, et une source de lumière. Tout ce qui se trouvera alors entre ces deux éléments projettera une ombre sur l’écran et le public, placé de l’autre côté de celui-ci, ne verra que l’ombre.

L’ombre peut être produite soit par une personne se livrant à un jeu de mime, soit tout simplement à l’aide des mains agitées de manière à représenter quelque chose de précis : un cygne, un petit lapin, etc. Mais on peut également parvenir au même résultat grâce à une figurine découpée dans un support plat. On utilise les trois méthodes, bien que la dernière soit cependant la plus couram-



ment usitée. C'est cette troisième méthode qui sera désignée ici par l'expression "théâtre d'ombres". Le théâtre d'ombres fait donc partie du monde de la marionnette même si le spectateur ne voit pas directement la marionnette mais son ombre sur un écran éclairé par derrière.

Nous aborderons successivement :

- 1) l'écran
- 2) la source de lumière
- 3) les marionnettes

1) *L'écran*

La première chose à faire, avant même d'aborder la construction des marionnettes, c'est d'installer un écran. Il faut pouvoir essayer, tester les silhouettes au fur et à mesure de leur construction, pour se rendre compte de ce qui fonctionne ou pas, et corriger, améliorer, simplifier, consolider, recommencer...

* TOILE

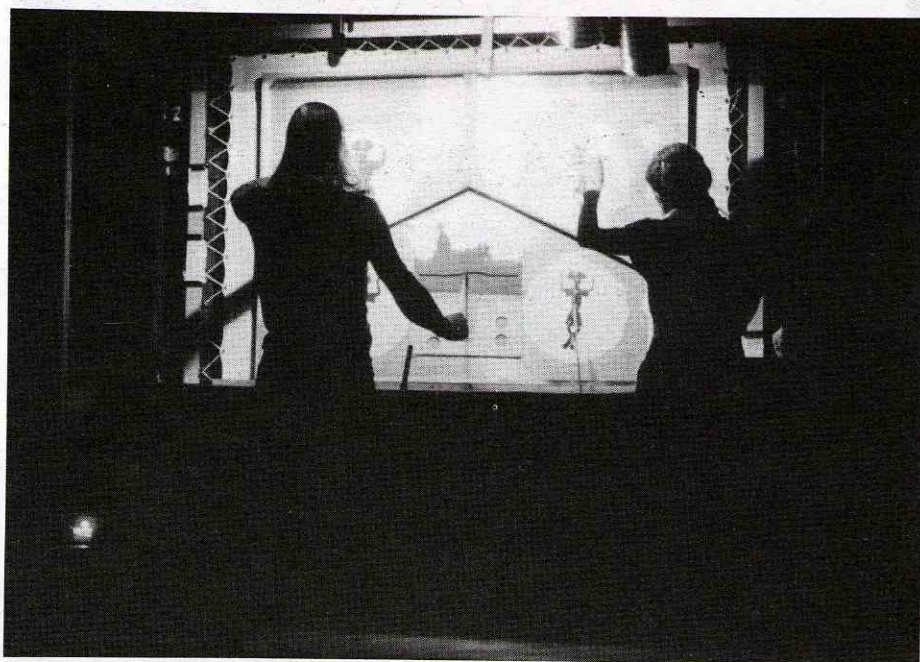
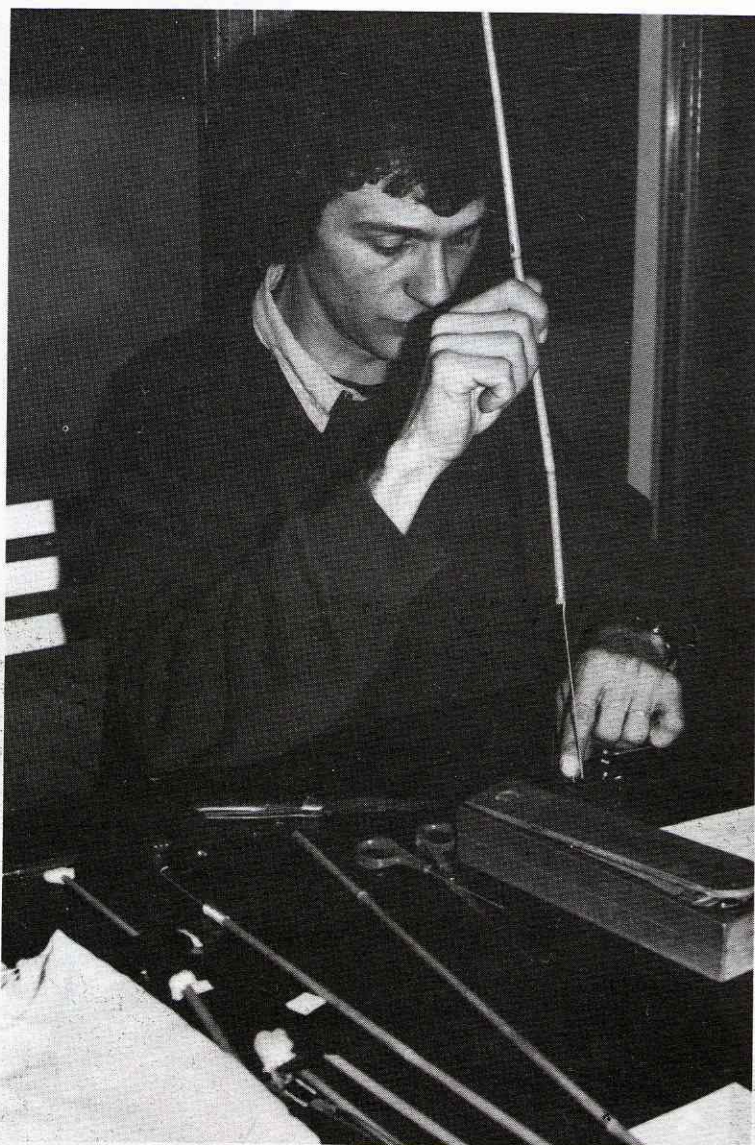
Le meilleur matériau pour l'écran nous semble être la toile, un drap de coton blanc, ni trop épais, ni trop fin ou usé. On trouve, parmi les autres matériaux utilisés, la soie, certains papiers, la peau de bête parcheminée...

* CADRE

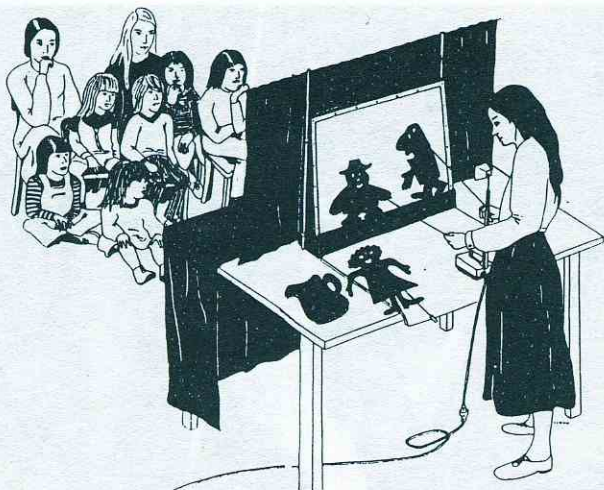
La toile doit être bien tendue sur un cadre. Le plus simple est de construire un cadre en bois ou de récupérer un châssis. On peut punaiser ou agraffer la toile au cadre ou prévoir un système d'oeillets et de cordelette, permettant une tension régulière de la toile.

* RAIL OU REBORD

Il faut prévoir un petit rebord, un "plancher" pour que ma-



Toile tendue sur un cadre avec système d'oeillets



Placement de l'écran en cas de manipulation horizontale

rionnettes et décors puissent prendre appui. Il suffit d'une latte en bois, fixée au bas de l'écran, plus précisément au bas de la portion d'écran que voit le spectateur (donc au ras du cadre intérieur) du côté manipulateur.

* COULISSES

On peut installer des "découvertes" (en tissu ou papier épais) sur les côtés et même au-dessus et au-dessous de l'écran. Elles serviront de coulisses aux silhouettes avant d'entrer en scène et en même temps, elles empêcheront la lumière de déborder de partout.

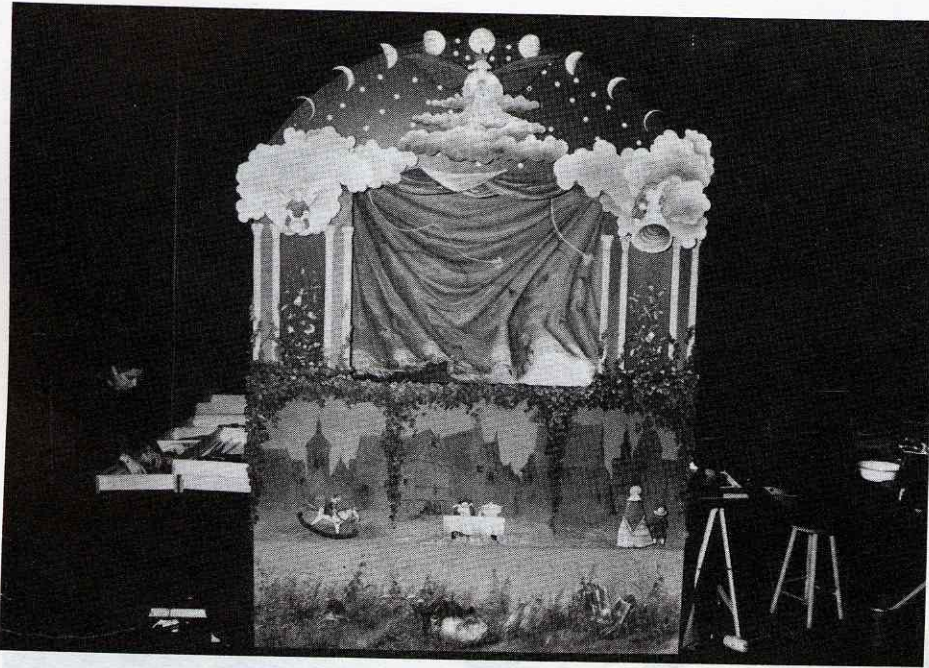
* PLACEMENT DE L'ECRAN

La hauteur à laquelle on installe l'écran dépend du type de manipulation et d'éclairage choisi (voir plus loin).

- pour la manipulation verticale, l'écran est en hauteur, exactement comme un castelet de marionnettes à gaine;
- en cas de manipulation horizontale, l'écran est en face de manipulateur, à la hauteur de la poitrine, si possible légèrement incliné vers les spectateurs. L'inclinaison de l'écran et l'installation derrière l'écran, d'une table recouverte de velours (ou d'un autre tissu non glissant) sont nécessaires, si l'on veut pouvoir déposer les marionnettes contre l'écran, pendant le jeu.



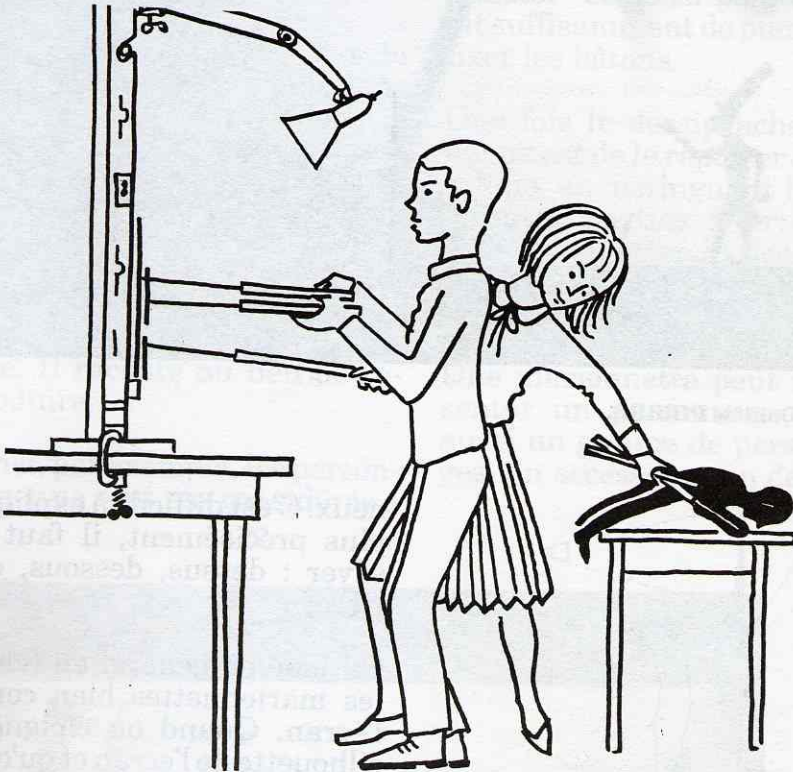
Castelet du spectacle "Crasse-Tignasse" (peinture : Alexandre OBOLENSKY).



* CASTELET

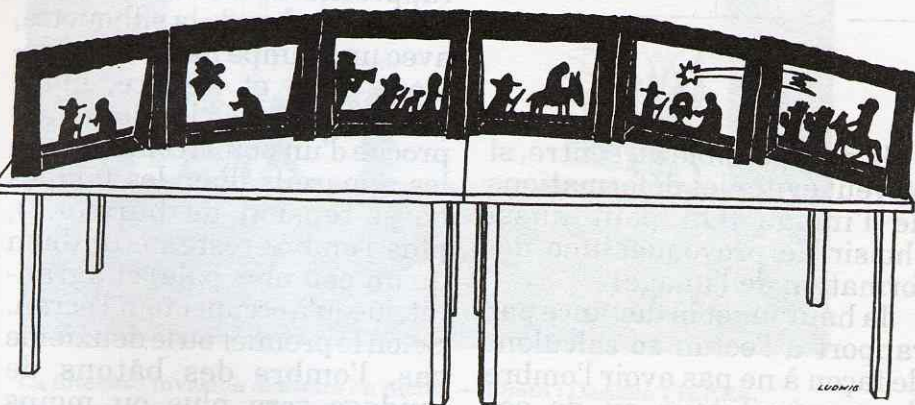
On peut se contenter de l'écran seul, sans rien autour. Ou l'insérer dans un encadrement noir ou dans un castelet. On peut aussi imaginer de multiplier les écrans ou d'avoir des écrans mobiles, dont la toile n'est pas fixe, mais peut bouger.

Source lumineuse : lampe de bureau.



2) La source lumineuse

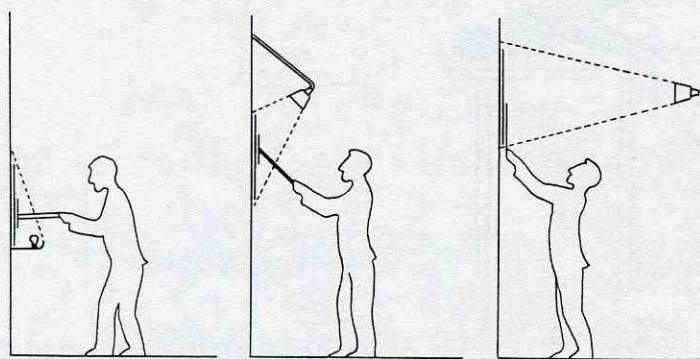
Un grand éventail de sources lumineuses existe, en commençant par le soleil (aléatoire !), en passant par la flamme d'un feu, d'une lampe à pétrole, d'une bougie (lumière chaude et vivante, et toujours un peu vacillante), pour finir par toutes les lampes de projecteurs, projecteurs diaspas, lampe de poche... La lampe de bureau orientable est assez pratique.



Ecrans multiples



La fameuse invasion des ours en Sicile. — Photo : Danièle PIERRE.



Situation source lumineuse

Au départ, il faut choisir une source principale, stable, non dangereuse, d'intensité suffisante (ce dernier point étant en rapport avec l'occultation de la pièce où l'on travaille). Par rapport à l'écran, la lampe doit se situer :

- derrière l'écran (évidemment)

- le plus possible au centre, si on veut éviter les déformations de l'image (On peut aussi choisir de provoquer une déformation de l'image)
- la hauteur et la distance par rapport à l'écran se calculent de façon à ne pas avoir l'ombre du manipulateur ou de ses mains, dans le champ lumi-

neux. C'est difficile à expliquer plus précisément, il faut essayer : dessus, dessous, derrière.

On joue en général en tenant les marionnettes bien contre l'écran. Quand on éloigne la silhouette de l'écran et qu'on la rapproche de la source lumineuse, l'ombre de la silhouette, avec une lampe habituelle, devient floue et s'efface, mais, plus la source de lumière s'approche d'un point (comme dans les appareils diaspas, les lampes basse-tension de bureau...), plus l'ombre reste nette (bien qu'un peu plus pâle) et agrandit, jusqu'à occuper tout l'écran. Selon le premier ou le deuxième cas, l'ombre des bâtons de guidage sera plus ou moins discrète.

La lumière peut être colorée (gélamines, papiers colorés huilés, lampes de couleur...).

Multiplier les sources lumineuses aura pour effet de multiplier les ombres, déformant certaines d'entre elles.

La source lumineuse peut aussi être mobile (lampe de poche, bougie) et permettre l'isolation d'un détail sur l'écran.

Les feux de bengale, cierges lumineux, fumées ont un effet particulièrement magique, mais attention au feu !

3) Les marionnettes

* LE DESSIN DES SILHOUETTES

Le théâtre d'ombres est le théâtre de l'aplat. Comme dans l'imagerie populaire (dont le théâtre d'ombres est fort proche), le dessin des ombres est symbolique. Il n'essaie pas de reconstituer la vision mécanique de l'oeil. Il décrit ce que l'on doit savoir du personnage plutôt que son apparence objective. Il raconte au lieu de reproduire.

Ainsi, par exemple, les personnages ne sont pas considérés à

partir d'un seul point de vision, mais de plusieurs à la fois : la plupart du temps, la tête est de profil, le corps de face, les quatre membres sont visibles, un peu comme dans l'art antique égyptien.

Pour bien saisir l'idée de la silhouette, au moment du dessin, cela peut être utile de colorier en noir les parties qui seront pleines, si l'on travaille sur du papier blanc (ou de colorier en blanc, les parties à ajourer, si l'on travaille sur du papier noir). Il ne faut pas trop ajourer : la marionnette a besoin d'un corps minimum pour "exister" et aussi pour qu'il y ait suffisamment de place pour fixer les bâtons.

Une fois le dessin achevé, le mieux est de le reporter sur un calque, en distinguant les différentes parties à articuler, puis de reporter le dessin de ces parties sur un carton plus fort.

Une marionnette peut représenter un personnage, mais aussi un groupe de personnages, un accessoire, un décor.

* LES MATERIAUX

Il faut des matériaux suffisamment rigides et plats, au moins pour la structure de la marionnette, laquelle doit pouvoir être tenue à plat, contre l'écran. A l'intérieur de cette structure rigide, ou sur cette structure, on peut fixer des éléments non rigides.

Les matériaux opaques donnent une ombre noire, les matériaux transparents ou translucides une ombre plus ou moins colorée, allant des couleurs les plus vives à toute la gamme des gris colorés.

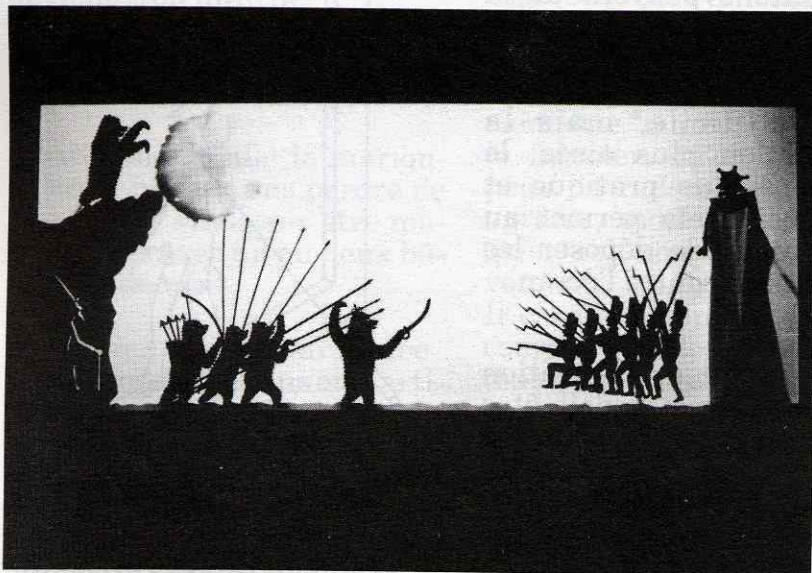
En matériaux opaques rigides, on a le carton, le papier fort noir, le métal (fer blanc, aluminium), le bois... Le carton, de reliure notamment, est ce qui se travaille le plus facilement, tout en tenant relativement bien le coup.

En matériaux transparents et translucides rigides, il y a le plexiglas, le rhodoïd, le cellophane, le parchemin (la peau tannée), le papier coloré huilé ou vernis... Ce sont des matériaux assez difficiles à travailler et coûteux, ou peu résistants.

Les matériaux choisis doivent pouvoir être découpés sans trop de difficulté (aux ciseaux, cutters, stanleys, scies de modélisme, piquoirs...).

Pour décorer des parties de marionnettes ou de décors, on peut utiliser des matériaux non rigides :

- tissus légers semi-transparents : soie, tulle, voile, crêpe
- dentelles (de tissu ou de papier)
- verroteries, chaînettes, colliers
- plumes, poils, balais
- végétaux (naturels ou en tissu ou plastique).



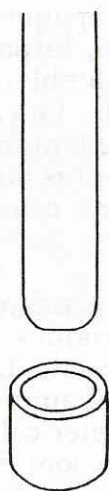
La fameuse invasion des ours en Sicile. — Photo : Danièle PIERRE.

Une marionnette peut représenter un personnage ou un groupe de personnages. Ici chaque armée est une marionnette.

* GUIDES DE MANIPULATION OU "BATONS"

- Manipulation verticale

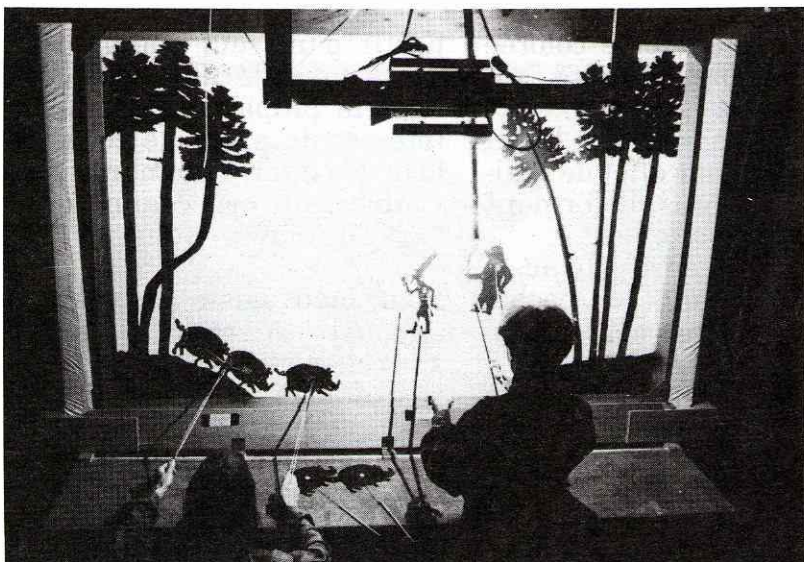
Dans ce type de manipulation, qui se rattache plutôt à la tradition occidentale, les bâtons sont fixés sous la silhouette qui évolue toujours sur un sol ou parfois un rail. On ne voit pas l'ombre des bâtons, pas plus que les mécanismes d'articulation cachés derrière la marionnette. L'illusion est complète, mais les mouvements sont mécaniques et l'occupation de l'espace écran très limitée.



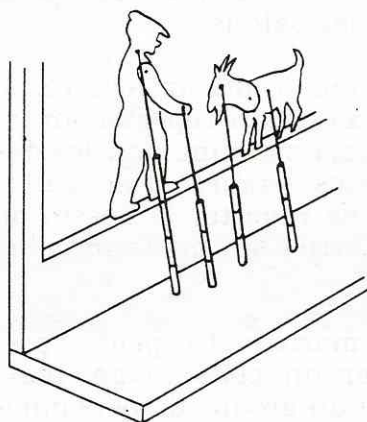
- Manipulation horizontale

C'est sur ce type de manipulation, issue des traditions orientales que nous travaillons principalement. Elle permet d'utiliser tout l'écran. Le dynamisme des silhouettes en est accru et on s'éloigne de tout réalisme. Bien sûr, on voit légèrement l'ombre des bâtons mais nous pensons que cela fait partie de la convention.

- Les bâtons peuvent être fixes, perpendiculaires à la marionnette (comme dans la tradition de Karagöz). Un petit bout de tuyau de matière plastique collé, dans lequel on glisse un bâton, est un système pratique.



La fameuse invasion des ours en Sicile. — Photo : Danièle PIERRE.
Manipulation horizontale permettant d'utiliser tout l'écran.

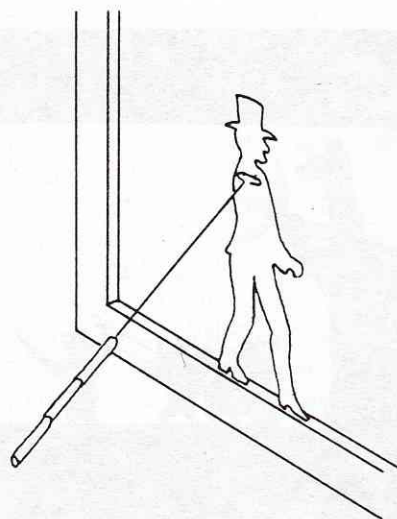


- Les bâtons peuvent aussi être inclinés et repliables (comme dans la tradition chinoise). La construction en est un peu difficile, mais la manipulation plus aisée, le rangement plus pratique et puis surtout cela permet au manipulateur de déposer les marionnettes contre l'écran.

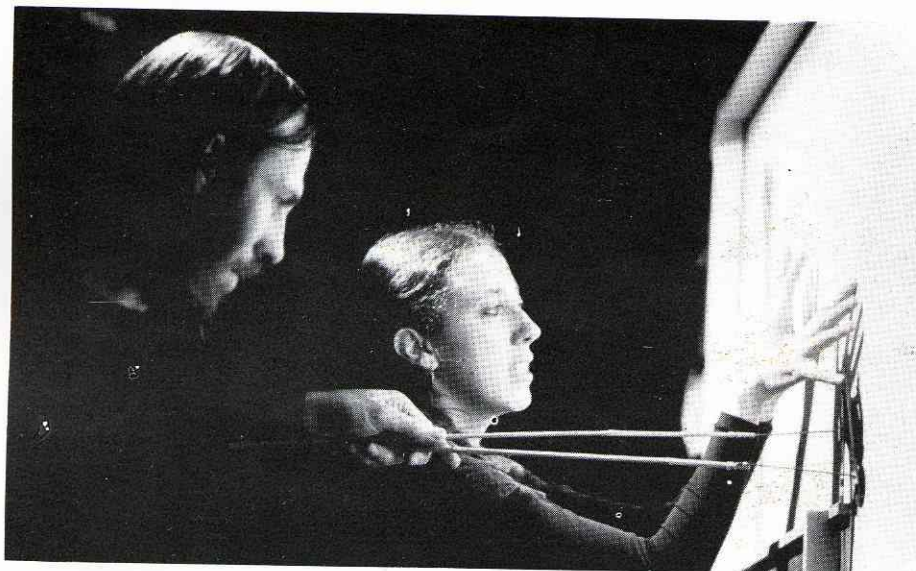
L'emplacement de la fixation sur la marionnette doit être judicieusement choisi pour être bien dans l'axe de la marionnette, la soutenir de manière équilibrée mais ne pas en gêner les mouvements.

La longueur des bâtons se calcule en fonction du mouvement

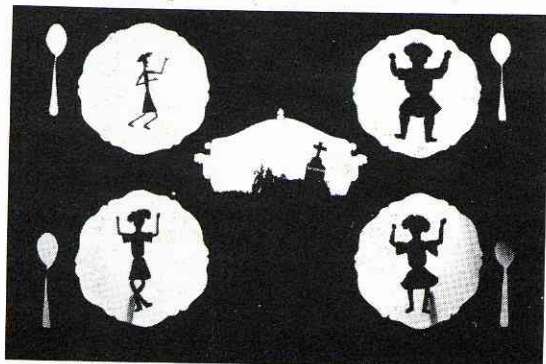
Idéalement, on utilisera un manche en bambou (comme les tuteurs pour les fleurs) prolongé par un fil de fer bien rigide, plié à angle droit à l'endroit où on le fixe contre la marionnette (grâce à du scotch ou à une bandelette de papier collé). Plus simplement le bâton de bambou peut être directement fixé à la marionnette au moyen de morceaux de velcro (un collé sur la marionnette, un sur le bâton). Le bâton est alors détachable.



de la silhouette sur l'écran (attention de bien tenir les bâtons aux extrémités) et de la largeur de la table "repos" (où l'on



Il faut tenir les bâtons bien aux extrémités. Ici on voit l'ombre des mains entrés dans le champ lumineux.



Crasse-Tignasse : décor appliqué sur l'écran.

pose les bâtons). Il faut essayer de se débrouiller avec deux bâtons maximum par marionnette, sinon la manipulation devient trop difficile.

* ARTICULATIONS ET MOUVEMENTS

Quand on articule la marionnette, il ne faut pas perdre de vue qu'elle va devoir être manipulée et avec un ou deux bâtons seulement.

- Marionnette non articulée
La marionnette, sans être articulée, a déjà bien des possibilités de mouvements sur l'écran. Elle peut sauter, tomber, tourner sur elle-même, disparaître, réapparaître. Attention ! Il faut quitter l'idée qu'elle doit marcher, entrer, sortir de façon réaliste. Sa force, c'est d'être une marionnette.

- Marionnette avec articulation

Il faut bien choisir ce qui doit bouger, et on ne peut vraiment être sûr de l'efficacité d'un mouvement, qu'en l'essayant à l'écran. Il vaut donc mieux construire une première marionnette "martyre", sans trop la fignoler, qu'on n'aura pas peur de redécouper, recoller,agrafer, modifier, jusqu'à ce qu'on soit convaincu du mouvement.

Il est important de se rendre compte que des parties de la marionnette peuvent bouger seules, dans le mouvement, sans bâtons de guidage (un élément qui pend, une plume, un ressort). Ce mouvement propre donne beaucoup de vie à la figurine.

D'autre part, si on prend appui sur le "rebord" avec les pieds des personnages (qu'il faut

parfois renforcer à cette fin), c'est aussi comme si on avait un bâton supplémentaire, par ce simple point d'appui.

Les différentes parties à articuler peuvent être assemblées avec des rivets (qui nécessitent une pince spéciale), des attaches parisiennes, ou mieux, une petite ficelle avec deux noeuds. Il est parfois nécessaire de placer des petites cales comme arrêts, pour empêcher ou guider certains mouvements.

* DECORS ET MARIONNETTES

Il existe des possibilités de projections de décors ou de décors placés devant l'écran. Cela pose une série de difficultés (notamment de qualités d'ombres différentes). On n'abordera pas ces systèmes ici.

Nous n'aborderons, et brièvement, que les décors appliqués par derrière. L'impératif de base est que les décors ne doivent pas entraver la circulation des marionnettes.

Une solution est que les décors encadrent la scène et soient fixés directement au cadre de l'écran (velchro, pinces, pinces à linge, papier collant fort).

Une autre solution est que les décors soient fixés sur un cadre de bois, appliqué contre l'écran, et que l'on change de cadre, quand on a besoin de changer le décor.

On peut aussi envisager les décors comme des marionnettes. Ils sont alors fixés sur un bâton qui prend appui sur la table, ou glissés sur le "plancher marionnettes".

Renseignements complémentaires :

THEATRE DU TILLEUL
Carine Ermans et Mark Elst
Rue de la Brasserie, 108
1630 Linkebeek

tél. : 02/380 35 37