



Ombres électriques

Théâtre d'objets avec musique live pour tous à partir de 4 ans

Compagnie florschütz & döhnert, Berlin Allemagne

Elle usine, elle turbine, cette drôle de machine ! Elle roule, enroule, déroule, en avant, en arrière, s'arrête, accélère, vrombit, craque, crépite, grince et vibre comme un train qui s'ébranle, toutes forces en avant, vers un monde au ralenti ! Tout tourne et se transforme dans cette machinerie fantastique où les objets, comme par magie, s'animent et prennent vie. Et même leurs ombres, d'habitude si fidèles, les quittent pour partir se promener, enivrées de cette nouvelle liberté...

Bienvenue dans l'Atelier Fantastique où les objets se mettent en mouvement à chaque moment de rotation, en lumière, en ombre, en bruit et en musique!

Spectacle sans parole

Création 15 septembre 2018

Durée : 40 minutes

Tranche d'âge : 4-8 ans (école maternelle moyenne + grande section et école élémentaire CP,CE1 +CE2)

Idée : Michael Döhnert, Joachim Fleischer, Melanie Florschütz. Oeil extérieur et régie de lumière : Joachim Fleischer. Jeu, scénographie et objets : Michael Döhnert, Melanie Florschütz. Composition et musique : Michael Döhnert. Costumes : Adelheid Wieser. Peintre décorateur : Wolf Dieckmann.

Production : florschütz & döhnert

Coproduction : Festival Momix du Créa - Scène conventionnée jeune public d'Alsace, ROTONDES Luxembourg, Schlachthaus theater Bern, TAK Theater Liechtenstein
Avec le soutien du Département des Affaires Culturelles du Sénat de Berlin et du quartier Pankow à Berlin, Fonds Darstellende Künste e.V. et le support de la SCHAUBUDE Berlin



Description du spectacle

La représentation commence dans un espace vide. Des lumières clignotent sur un tableau de bord. Une barre de 5 mètres de long repose sur des portants, à 2,50 mètres de hauteur. A part cela, rien, du moins à première vue. Et ce n'est seulement qu'une fois que les deux performeurs ont serré des vis invisibles ça et là, ajusté l'espace autour d'eux en faisant résonner leurs outils, que cet espace se transforme en une puissante machinerie, dont le noyau, constitué d'un axe de métal, se met lentement en mouvement, évoquant la transmission du moteur d'un train qui s'ébranle et invitant le public à partir en voyage. Toutes forces en avant dans un monde au ralenti !

Cette turbine est à la fois la force motrice, l'instrument de musique et le générateur de sons de cette machine. Elle tourne dans un sens, dans l'autre, en avant, en arrière, s'arrête, accélère en silence, grince, vrombit, murmure, craque et crépite. Les sons retentissent dans tout l'espace et le remplissent.

Les deux machinistes nourrissent la turbine qui avale et recrache des objets, au rythme de son mouvement rotatif. Des objets que nous connaissons bien, tous issus de notre quotidien, un ruban de signalisation, un manteau, une chaise, des plumes, un seau... Et tout à coup, sous nos yeux, ces objets banals, familiers, sans surprise, semblent s'animer. Les voilà dotés d'une vie propre, jusqu'alors insoupçonnée. Quand par exemple un écran géant s'emballé entraînant les deux performeurs dans une danse d'évitement dans la plus pure tradition du comique de slapstick, on jurerait que cet énorme objet est vivant. Grâce à cette machinerie fantastique composée de mouvements, de sons et de jeux de lumière, les objets s'émancipent. Ils se transforment et se libèrent de leur état d'objet connu. Paradoxalement, certains phénomènes immatériels semblent vouloir se concrétiser, adopter une forme solide comme l'ombre de cette chaise, qui, tout à coup, peut être attrapée par la main.

L'Atelier Fantastique crée un espace pour les objets et les libère du carcan de leur fonction. Les objets peuvent alors nous raconter leurs histoires, discrètes, subtiles, poétiques, jouer avec nos perceptions sensorielles, nous surprendre et nous dérouter.





Processus de création

Au début il y avait l'envie de construire une machine capable d'enrouler tout ce qui se trouve dans une pièce. Et, en même temps, capable de créer des espaces. Une fois la turbine et son moteur construit, nous avons passé beaucoup de temps à essayer de comprendre ce qui peut être enroulé et déroulé et quels étaient les matériaux, les objets qui grâce à ce procédé pourraient connaître une transformation. L'enroulement est un acte qui, déjà en soi, provoque une déformation du matériel et des objets, qui, selon leurs propriétés respectives, se font écraser ou au contraire sont projetés dans tous les sens. Mais tous les matériaux ne connaissent pas nécessairement une métamorphose intéressante.

Nous étions à la recherche d'une machine fantastique. Une machine qui pourrait créer du nouveau, de l'inattendu, de la transformation. L'enroulement a attiré notre attention sur la matérialité et l'essence des objets : souple, robuste, massif, léger, lourd, gracieux, fragile, lisse, métallique, en plastique, en tissu, en matériau naturel. C'est passionnant d'observer comment les différents objets se comportent dans le processus d'enroulement, comment ils se dépouillent, se verrouillent, s'emmêlent, dansent ou s'embobinent harmonieusement. Un peu comme si chaque objet dévoilait une partie de sa personnalité jusque là totalement insoupçonnée. Une valise ou un manteau ont été fabriqués à des fins très précises. La plupart du temps, les objets ont une fonction. Même les choses qui n'ont pas été fabriquées par les êtres humains, mais par la nature, comme une plume par exemple, ont une fonction. On connaît les objets, les choses dans leur contexte. Mais que se passe-t-il quand on les détache de leur fonction et qu'on les place dans un contexte nouveau ? Comme si les choses ne pouvaient s'épanouir et se raconter que dans un espace libéré de toutes fonctions. Un espace qui, à chaque moment de rotation, perd ses repères habituels, oublie le temps et s'étire dans l'observation des phénomènes qui se mettent à apparaître.

« Ombres électriques » est la traduction littérale des caractères chinois pour le mot « Film », que l'on désigne aussi parfois comme « des images en mouvement ». Dans ce spectacle, nous produisons des images en mouvement d'objets et de choses en nous aidant de techniques propres au théâtre. Ou plus exactement, avec notre machine fantastique, nous mettons en mouvement des objets pour déclencher un film dans la tête des spectateurs. 40 minutes de tournage avec son et lumière !

Melanie Florschütz



Sur la compagnie florschütz & döhnert

Issus de l'art de la marionnette et de la musique, Mélanie Florschütz et Michael Döhnert créent depuis 1996 des spectacles pour enfants et adultes. Depuis 2004, ils s'intéressent plus particulièrement à la création pour le tout-petits. L'intérêt d'inventer un langage théâtral qui soit universel, en-dehors de toute détermination d'âge ni langue, était la motivation. Leurs spectacles sont une invitation à la fantaisie et à l'imagination. D'une manière poétiques et comiques ils font voyager le public entre étonnement et amusement.

Leurs créations, reconnues comme un bon modèle de spectacle tout-public ont été accueillies par de nombreux théâtres et des plus grands festivals internationaux jeune public : en Allemagne, Belgique, France, Luxembourg, Autriche, Suisse, Italie, Angleterre ... Canada, Brésil et Corée du Sud. florschütz & döhnert a reçu le Prix Ikarus Jeune Public 2008 à Berlin pour son spectacle Rawums (:), qui est aussi primé au festival 10. AugenblickMal! comme un de dix meilleurs spectacles de l'années 2008-09 en toute l'Allemagne.

„Ombres électriques“ est la troisième coopération artistique avec le metteur en scène et artiste de la lumière Joachim Fleischer. <http://www.joachimfleischer.de/>

florschütz & döhnert favorisent un jeu discret et poétique avec les objets. À l'aide de marionnettes et de sons, ils font apparaître des mondes étranges et fantasmagoriques dans lesquels l'imagination rend possible ce qui, à première vue, semblait inimaginable.

Silvia Brendenal, SCHAUBUDE BERLIN

Des compagnies de théâtre comme Florschütz & Döhnert ont beaucoup à nous apprendre sur le pouvoir de l'imagination au théâtre.

Sunday Herald

Autres spectacles à partir de 4 ans :

Un petit trou de rien du tout (2015)

à partir de 2 ans :

Ssst! (2012)

M & Mme Sommerflügel (2010)

Rawums (:) (2007)

Lapin lapin lune lapin nuit (2004)



Préparation de la visite au théâtre...

Ce qui compte avant tout, c'est le plaisir et la curiosité !

Le spectacle „Ombres électriques“ fonctionne sans parole. Il laisse une grande marge d'interprétation aux spectateurs qui sont invités à faire leurs propres associations. Les commentaires spontanés des enfants, lorsque qu'ils concernent le spectacle, sont les bienvenus pendant toute la représentation !

Suggestions et Propositions de jeux après le spectacle :

Après le spectacle, il nous paraît intéressant de continuer à faire travailler l'imagination des enfants et de les faire dessiner, sur le papier, ce qu'ils ont vu et ce qu'ils ont imaginé pendant le spectacle :

Réfléchir sur le mot „tourner“

- imprimer un mouvement de rotation à quelque chose
- changer de direction
- diriger, orienter (tourner son regard)
- évoluer (bien ou mal tourner)
- mettre, poser sur la face opposée
- façonner au tour (potier ou machine-outil)
- exécuter un mouvement de rotation sur soi-même
- examiner, étudier un objet, une question sous toutes ses faces
- exprimer une demande, un compliment, une lettre, un billet amoureux
- prendre à revers
- procéder aux prises de vues d'un film
- faire une tournée du commerce, de théâtre, etc.
- fonctionner, en parlant d'une machine, d'un appareil
- devenir aigre, en parlant d'un aliment
- se tourner
- changer de position pour présenter la face ou le dos
- se diriger vers, en parlant d'un regard

Travailler au tour :

Façonner, usiner au tour. Tourner le bois, l'ivoire, les métaux; tourner des pièces.

Tourner des pommes de terre, des navets, un citron

Savoir tourner un compliment, les mots d'un billet, un vers; tourner une lettre dans le beau style.

Tourner une manivelle, une meule; tourner la clef dans la serrure; tourner le commutateur; tourner une poignée (de porte, de fenêtre)

Tourner sa cuiller dans son café, tourner une sauce; tourner la salade.

Tourner (la pointe d')un cap, un promontoire; tourner un bois.

Tourner l'angle, le coin d'une rue; tourner la rue.

Tourner l'ennemi, les positions de l'ennemi.

Tourner son fauteuil; tourner son fusil vers; tourner la tête; tourner les pieds en dedans.

Qu'est-ce qui tourne en plus ?

Le hula hoop, la roue, la perceuse, le carrousel, le moulin à vent, la terre, le soleil ...

Expériences avec la force centrifuge

Avez-vous déjà ressenti la force centrifuge ? Dans les virages, le patinage, le cyclisme, la danse, ... dans le carrousel à chaînes ? Avez-vous déjà regardé l'essorage à travers la fenêtre de la machine à laver ?

Tourner en rond

Tapotez sur le sol avec votre index et courez aussi vite que possible sans relâcher le doigt. Ça bouge dans tes jambes ... Tu es très bon si tu fais 1 à 6 tours sans tomber ! Si vous obtenez 10 tours ou plus, vous êtes un vrai pro !

Tenir une autre personne fermement par les mains à deux, les bras en croix et tournez ensemble. Ne lâchez pas les

autres mains jusqu'à ce que vous arrêtez ensemble. Comment vous sentez-vous? La force centrifuge se ressent et se voit : jupes volantes, écharpes, rubans, écharpes, cheveux, ...



Fabriquer des toupies avec un petit crayon au centre. Expérimenter aussi les mélanges de couleur !

<http://www.momes.net/Bricolages/Origami-et-bricolages-en-papier/Jeux/Toupie-a-illusion-d-optique>

Matériel :

- 1 paire de ciseaux
- quelques modèles de toupie à imprimer et à découper
- crayons de couleurs ou feutre pour les colorier
- un tout petit crayon
- perceuse (facultatif)
- carton souple ou papier épais

Le ballon et la force centrifuge

En gros, on insère une pièce de monnaie dans un ballon qu'on gonfle et en le bougeant de manière circulaire, la pièce se met à tourner. Avec un écrou, c'est encore plus amusant parce qu'il produit un son étonnant : on croirait qu'il rugit ! L'expérience est sur le site d'Arvind Gupta en images et avec le texte : <http://arvindguptatoys.com/toys/deatofwell.html>

Bricoler un acrobat qui tourne : <http://arvindguptatoys.com/toys/acrobat.html>

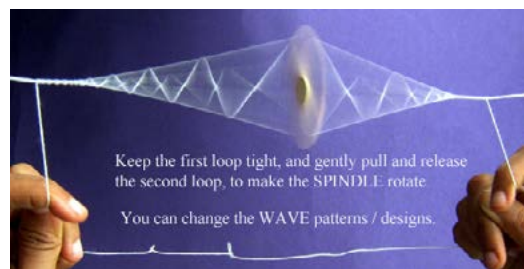
Matériel :

- carton souple ou papier épais et papier normal
- fil et aiguille
- baguette de bois, 20-30 cm longue (baguette japonaise)
- colle liquide

Bricoler une bobine : <http://arvindguptatoys.com/toys/spindle.html>

Matériel :

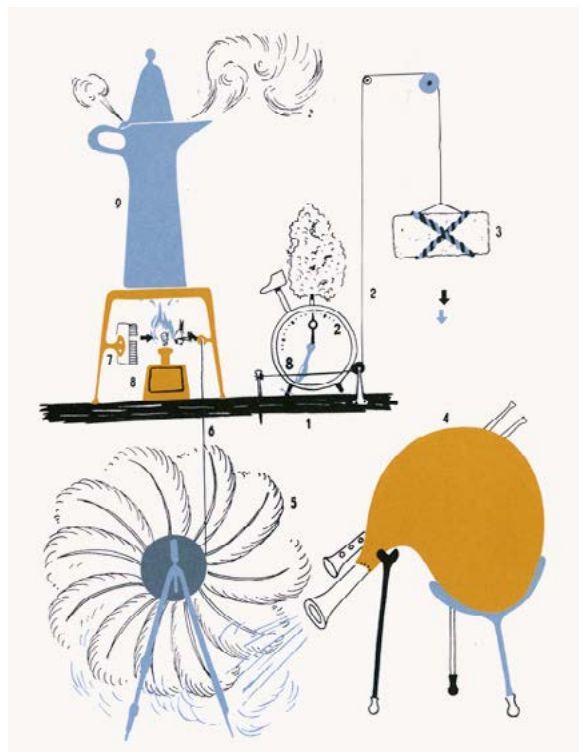
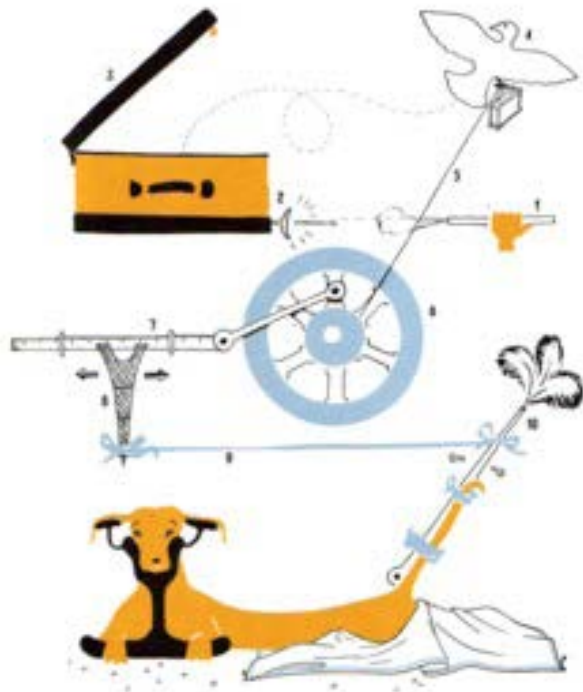
- cutter
- fil
- bâton de glace



Arvind Gupta est un éducateur scientifique, il utilise des jouets simples pour enseigner. En créant des simples jouets des objets recyclés de tous les jours – „toys from trash“ – il illustre les principes de la science et du design de manière mémorable. Il travaille au Children's Science Center de Pune, en Inde. Sur son site vous trouvez beaucoup des jouets magnifiques qui tournent : <http://arvindguptatoys.com/spinning-toys.php>

La machine fantastique

Dans notre vie quotidienne nous sommes entourés de toutes sortes de machines. Lesquelles connaissez-vous ? (Cafetière, machine à laver, distributeur de billets, ...) Les machines ont toujours une fonction spécifique. À quoi pourrait ressembler une machine qui n'a pas d'autre sens que de vous faire plaisir ? Imaginez les plus beaux noms de machines qui n'existent pas et que vous construiriez. Dessinez votre propre machine imaginaire.

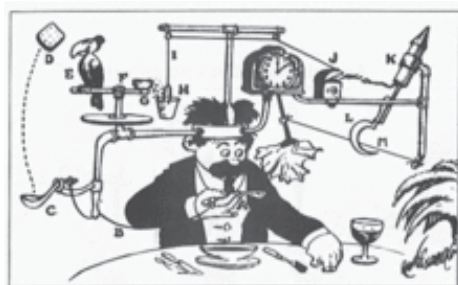


*Machine à remuer la queue des chiens paresseux – Machine, à dompter les sonnettes d'alarmes
Les Machines De Munari, Bruno Munari, Editeur : Cera-Nrs*

Regardez aussi par exemple le travail des classes de CM1 et CM2 après avoir lu le livre „Les machines de Munari“. Dans le cadre d'un festival du livre jeunesse de la bibliothèque d'Annemasse chaque classe a créé une nouvelle machine, élaboré son fonctionnement et présenté une première illustration. <http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/lucinges/spip.php?article73>

Les machines inutiles de Bruno Munari

Bruno Munari (1907-1988), à la fois graphiste, peintre, designer, éducateur et théoricien de l'art. Il était le pionnier de la mécanique irrationnelle, l'inventeur de tant de „machines inutiles“ dont la vocation était de remuer la queue des chiens paresseux de prévoir l'aurore, de rendre musical le hoquet et autres boutades, inspirées du célèbre designer américain Rube Goldberg.



Une machine de Rube Goldberg est une machine qui réalise une tâche simple d'une manière délibérément complexe, le plus souvent à l'aide d'une réaction en chaîne. Elle tire son nom du dessinateur américain Rube Goldberg (1883-1970). Voir l'illustration d'une machine pour une serviette qui fonctionne de manière automatique.



Méta-Matic N°10, Jean Tinguely 1959

Mise en mouvement mécanique des objets

L'art cinétique est un courant artistique qui propose des œuvres contenant des parties en mouvement. Le mouvement peut être produit par le vent, le soleil, un moteur ou le spectateur. L'art cinétique englobe une grande variété de techniques et de styles qui se chevauchent. Jean Tinguely a créé des machines à peindre : "Mes machines sont ridicules ou alors elles sont belles, mais elles ne servent à rien », avait-il déclaré.

Regardez les Meta-matics en mouvement sur <https://www.tinguely.ch/meta/fr.html?showdetail=metamatic>

La chaîne de causalité et des machines absurdes

Le Cours des choses (Der Lauf der Dinge) est un film expérimental suisse réalisé en 1987 par Peter Fischli et David Weiss. Des objets interagissent dans un effet domino qui utilise également des réactions chimiques. La vidéo-performance-spectacle-sculpture sans acteurs humains visibles qu'est Der Lauf der Dinge prend naissance dans un hangar industriel désaffecté et s'ouvre sur un mouvement simple à la beauté très plastique : par la rotation d'un sac poubelle... en plastique noir suspendu à un fil. Tournant sur lui-même, il déclenche au fur et à mesure de ses mouvements une série d'événements qui semblent ne devoir jamais s'arrêter.

Ces ingénieuses cascades d'objets nous font découvrir un environnement tout en continuité du mouvement, un effet papillon dans lequel le mouvement mécanique succède au pneumatique, qui se transforme en chaleur, produisant de nouveaux états instables. Ces enchaînements évoquent la terre qui tourne, en feu, ici un volcan en éruption, là un manège de foire, là encore une érosion rapide, etc.. L'œuvre de Peter Fischli et David Weiss questionne notre rapport au temps, à l'espace et aux énergies, il perturbe également notre rapport à l'art, aux normes artistiques. Ce qui ressemble à une série d'expérimentations scientifiques devient en fait un florilège de purs moments poétiques rythmés, ludiques et qui nous renvoient aux propriétés d'une œuvre : c'est-à-dire d'un objet qui ne sert à rien mais se présente comme le médium d'une expérience sensible qui d'emblée nous pose la question de nos origines, de celles de notre monde. Le beau ici vient de son aura de magie expérimentale, de son alchimie des origines, et si l'on est séduit, conquis, c'est davantage par la grâce et la fragilité de ces mouvements incertains mais qui semblent trouver à chaque fois, l'énergie d'aller plus loin. Difficile ici de ne pas nous voir mêmes.

<https://espeversaillesculture.wordpress.com/2018/02/21/le-cours-des-choses-der-lauf-der-linge/>





Voir le vidéo complet sur : <http://www.medienkunstnetz.de/werke/the-way-of-things/video/1/>

Expérimentez vous-même avec une piste de billes, des dominos et de toutes sortes de choses pour déclencher des réactions en chaîne absurdes. Toute la classe pourrait-elle se transformer en machine absurde ?

Devenir une machine en groupe par réactions en chaîne absurdes

Imaginez que votre groupe devienne une énorme machine ! Tout d'abord il est assemblé, puis il fonctionne - d'abord lentement, puis de plus en plus vite, jusqu'à ce qu'il tombe en panne. Le premier acteur entre en scène et se déplace à un rythme fixe. Pour cela, il fait un bruit récurrent - par ex. Ratta-Bum, Ratta-Bum, etc. Allez maintenant, l'un après l'autre. Chacun effectue un mouvement différent dans le rythme donné et produit un son de machine. Une fois que tout le monde est sur scène, la machine commence à fonctionner de plus en plus vite. Enfin, une partie après l'autre se détache - de plus en plus d'enfants s'allongent sur le sol. Enfin la machine s'arrête. Fini ! Non ? Bien sûr, vous pouvez facilement réparer la machine ! Le meneur de jeu a des outils imaginaires : En quelques tours de vis, quelques coups de marteau et un peu de polissage, il ramène les parties au travail très rapidement !

Encore plus des machines inutiles !

Entrer encore une fois dans l'Univers de Bruno Munari par ses mobiles, qu'il a présentés lui-même comme des "Machines inutiles". Il crée de 1933 jusqu'à sa disparition en 1998, une série de mobiles avec lesquels il entend libérer les formes géométriques du cadre statique de la peinture abstraite pour les porter dans l'espace, voire vers une quatrième dimension : celle du temps. En ces « Temps Modernes », ces assemblages qui n'ont pas de fonctions définies, sont appelées « Machines inutiles » parce qu'elles ne produisent pas de biens de consommation, n'éliminent pas la main d'œuvre et n'augmentent pas le capital.



Bruno Munari, *Useless Machines* 1945-95

Construisez vous-même des mobiles : <http://www.lejardindekiran.com/entrer-dans-l-univers-de-bruno-munari-le-mobile-des-contrastes>

Avec une lampe (ampoule claire p.e. la lampe d'un portable) vous pouvez laisser promener les ombres des objets dans la pièce sombre ! Utilisez également des matériaux translucides ou réfléchissants ou accrochez des objets trouvés de la vie quotidienne (des feuilles séchées, des plumes, une branche ...). Observez comment la rotation change l'apparence des ombres. Vous pouvez également suspendre des objets plus lourds et gros accrochés à un fil solide.

Les ombres des choses

<http://lamap93.free.fr/preparer/rf/00-01ind.htm>

OBJECTIF: Savoir comment faire une ombre. Connaître les facteurs qui font varier la taille d'une ombre.

Objectifs généraux :

- former des ombres
- déterminer les facteurs qui interviennent dans la formation d'une ombre
- connaître les propriétés optiques des objets.

Matériel par groupe:

- une ampoule de 10W
- un écran
- un support avec un té de golf
- un support avec une pince crocodile
- une balle de ping pong
- un carré en carton (4 cm x 4 cm)
- un rond en carton de diamètre 4 cm
- une étoile en carton
- des crayons à papier
- divers objets

Expérimentation dans la cour : <https://www.edumoov.com/fiche-de-preparation-sequence/11734/sciences-et-technologie/cm1/lumiere-et-ombres>

(si pluie : aller sous le préau. si trop sombre : demander aux élèves pourquoi on ne peut pas réussir à voir les ombres.)

A travers 4 jeux/défis, vous allez observer votre ombre, et même la modifier.

1) Vous devez faire apparaître votre ombre sur le mur.

Et maintenant, encore mieux : vous devez réussir à faire grandir votre ombre.

Pour cela, les élèves doivent s'avancer vers le mur.

2) Nouveau défi : faites disparaître votre ombre.

Ils doivent se positionner sur une ombre déjà formée dans la cour.

3) Mettez-vous par deux. Au coup de sifflet, vous devez marcher sur l'ombre de votre camarade, qui lui aussi marche.

Les élèves vont se rendre compte que l'ombre est toujours dirigée dans le même sens, quelque soit la position de l'objet (de l'enfant).

4) Rassemblez deux groupes de 2 pour être à 4. Et essayez de créer une figure géométrique avec vos ombres : carré, triangle, rond...

L'ombre - c'est quoi ?

Le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales écrit : <http://www.cnrtl.fr/definition/academie8/ombre>

L'Ombre, n. f.

Obscurité relative qui cause un corps opaque en interceptant la lumière. Se coucher, se reposer, s'endormir à l'ombre d'un arbre, d'un buisson. Se mettre, se promener à l'ombre. Chercher l'ombre et le frais. Cet arbre ne fait guère d'ombre, ne donne guère d'ombre. Cette plante aime l'ombre, vient mieux à l'ombre qu'au soleil. L'ombre de la terre projetée sur la lune en provoque l'éclipse. Fig., Laisser quelqu'un dans l'ombre. Cette action jette une ombre sur sa gloire. Fig., Tout lui fait ombre, Il craint tout ce qui pourrait l'éclipser. On dit plutôt Tout lui fait ombrage. Fig., Passer comme l'ombre, comme une ombre se dit des Choses passagères, de courte durée. La vie des hommes passe comme l'ombre. Le plaisir passe comme une ombre. Fig., et pop., Mettre un homme à l'ombre, Le mettre en prison. Il signifie, par extension, Absence de clarté, obscurité. Les ombres de la nuit. Le soleil chasse, dissipe les ombres. Fig., Les ombres du mystère, L'obscurité qui couvre les choses secrètes. Les ombres de la mort, l'ombre du tombeau, La mort, le tombeau.

OMBRE désigne particulièrement l'Apparence, les contours des corps qui projettent l'ombre. L'ombre à une certaine heure est l'image des corps. Les ombres s'allongent quand le soleil approche du couchant. Ombres chinoises, Silhouettes découpées et projetées en noir sur un écran. Théâtre d'ombres. Fig., Il le suit comme son ombre se dit d'un Homme qui en suit un autre partout. On dit aussi Il ne le quitte pas plus que son ombre; et, figurément, dans le

même sens, C'est son ombre. Dans un sens analogue, on appelait Ombres, chez les anciens Romains, les Personnes que les convives invités amenaient avec eux. Fig. et par exagération, Il a peur de son ombre se dit d'un Homme qui s'effraie et s'alarme trop légèrement. Fig., Courir après une ombre, Se livrer à une espérance chimérique. Fig., Lâcher la proie pour l'ombre, Abandonner un avantage réel pour un profit illusoire.

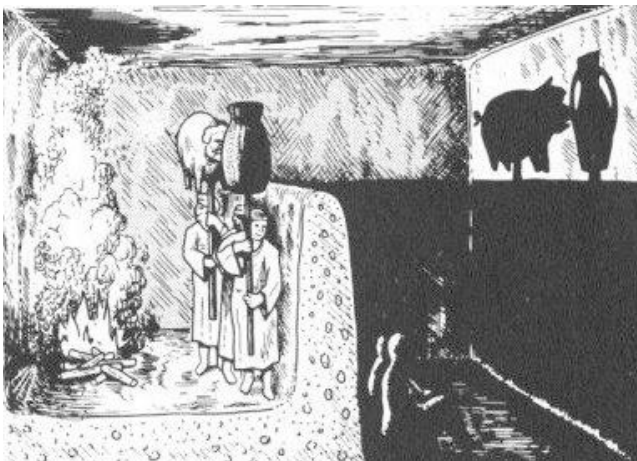
OMBRE signifie aussi Légère apparence. Il n'y a pas ombre de doute, l'ombre d'un doute. Il n'a pas l'ombre de bon sens, de sens commun. Il n'y a pas à cela l'ombre d'une difficulté. Cette nation n'avait plus que l'ombre de la liberté. L'ombre même du mal lui fait peur. Il se dit, figurément, d'une Personne ou d'une chose personnifiée qui a perdu les qualités, les avantages qui faisaient sa force, sa grandeur, son éclat. Ce beau génie s'est affaibli avec l'âge, il n'est plus que l'ombre de lui-même. La république romaine n'était plus que l'ombre de ce qu'elle avait été autrefois.

OMBRE, en poésie et dans certaines religions, signifie tantôt l'Âme après qu'elle a quitté le corps, tantôt une Apparence, un simulacre du corps, après que l'âme en a été séparée par la mort. L'ombre d'Achille lui apparut. L'ombre de César. L'ombre du grand Pompée. Les pâles ombres. Pluton règne sur les ombres. Le royaume des ombres. Un magicien qui évoquait les ombres.

OMBRE, en termes de Peinture, se dit des Couleurs sombres qu'on emploie dans un tableau pour représenter les parties des figures ou des objets les moins éclairées, et qui servent à donner du relief aux autres. Ménager les ombres. Les ombres sont bien distribuées dans ce tableau. Ombre portée, Toute ombre qu'un corps projette sur une surface; et l'imitation qu'on en fait dans un dessin, dans un tableau. Fig., C'est une ombre au tableau se dit d'un Léger défaut qui atténue, mais n'efface point les beautés d'un ouvrage, les bonnes qualités d'une personne. Terre d'ombre, Terre brune et noirâtre dont on se sert dans la peinture pour ombrer.

Réfléchir sur des ombres

Les ombres sont-elles des êtres avec une vie propre? Pourquoi les ombres restent avec les choses? Où les ombres disparaissent-elles dans la nuit? Que ressent-on lorsque les ombres de deux personnes se touchent? Pouvez-vous toujours prendre votre ombre avec vous? Comment imaginer la matérialité des ombres? De quoi sont-ils faits? Il y a une différence entre matériel et immatériel. Certaines choses, telles que des pierres ou des animaux, sont faites de matière qui peut être touchée, tandis que d'autres, telles que des pensées ou de la tristesse, ne peuvent pas être touchées, même si elles sont également présentes. Triez les termes et différenciez les choses matérielles des choses immatérielles: voiture, arbre, eau, limonade, pensée, courant électrique, lumière, ombre, écho, rêve, etc.



Le mythe de la caverne (Platon réécrit par Sylvain Connac)

« Une allégorie est une histoire imaginaire qui permet d'apprendre sur les Hommes et la Vie. Cette allégorie commence dans une grotte. Plusieurs hommes s'y trouvent. Ils sont assis contre un mur et y sont enchaînés. Ils tournent le dos à l'ouverture et les seules formes qu'ils distinguent sont des ombres portées par un feu sur les parois de la caverne. Ces hommes se trouvent dans cette position depuis leur enfance et ils n'ont rien connu d'autres. Personne n'est venu les rencontrer, personne ne leur a expliqué comment c'était dehors.

Pour eux, la vérité, ce sont les ombres qu'ils aperçoivent sur les murs. Ils pensent que lorsqu'ils voient l'ombre d'un objet qui passe près de la lumière, cette ombre est le vrai objet.

Un jour, on détache un homme, on le force à se dresser, à tourner le cou et à marcher. Malgré de grandes souffrances, il sort de la caverne et découvre ce qu'il y a à l'extérieur.

Ses yeux lui font d'abord très mal parce que le soleil l'éblouit mais peu à peu il commence à s'habituer. Il distingue d'abord des ombres, puis les reflets dans l'eau, au bout d'un moment leurs détails. Il voit, et petit à petit comprend les choses qui s'offrent à lui. Il contemple enfin le soleil et s'aperçoit qu'en fait c'est lui qui fait les saisons et les années, qui gouverne le monde, et qui, d'une certaine manière, est la cause de tout ce qu'il voyait avec ses compagnons dans la caverne. »

Et vous, à la place de cette personne, que feriez-vous ensuite?

Selon, les élèves de la classe de CE1 – CE2 du Sel de Bretagne, voir :

<http://philo-en-reseau.e-monsite.com/pages/content/ce1-ce2/le-mythe-de-la-caverne-2.html>

Pourquoi pas reconstituer le monde de ces hommes des cavernes ? Vous avez besoin d'une pièce sombre, d'une bougie ou d'une lampe pour éclairer le mur. Ensuite, vous formez deux groupes. Chaque groupe recherche cinq objets. Ensuite, chaque participant prend un objet et jette une ombre sur le mur (d'une manière qu'on peut à peine reconnaître l'objet qui projette l'ombre.) Les participants de l'autre groupe devinent de quel objet il s'agit en tridimensionalité.

Propos sur l'ombre et le théâtre d'ombres

„Qu'est-ce qu'une ombre, qu'est-ce que le théâtre d'ombres, qu'est-ce qui fait que l'ombre et le théâtre d'ombres nous touchent encore ? Une ombre ? Pour que l'ombre existe il faut quatre éléments distincts.

Le premier élément est évidemment la lumière. Cela va de soi bien qu'il ne soit pas commode de définir la lumière. Est-ce un flot de particules que l'on appelle les photons se déplaçant dans le vide à la vitesse dite 'vitesse de la lumière' soit à près de 300 000 km/s ? Pensez qu'une simple flamme d'allumette génère des particules à ces vitesses vertigineuses, quel talent ! Est-ce un ensemble d'ondes dont les différentes ondulations déclinent les couleurs de l'arc en ciel comme les notes des gammes de musique ? Les physiciens nous assurent que c'est les deux choses à la fois !! Nous en resterons là pour la définition de la lumière qui cependant nous semble chose si banale au quotidien. Et pourtant, la lumière ne se touche pas, n'a pas de masse, n'a pas d'odeur, ne fait pas de bruit et même ne se voit pas ! C'est un comble ! Oui, la lumière ne se voit pas, elle ne fait que rendre visibles les objets, les corps qui se trouvent sur son chemin. Pas d'obstacle à la lumière pas moyen de s'apercevoir qu'il y a 'de la lumière' ! Voilà donc notre deuxième élément indispensable.

L'objet ou le corps, est ce qu'il est nécessaire d'avoir pour révéler la lumière et par voie de conséquence pour rendre possible la manifestation de l'ombre. Pour le théâtre d'ombres, il s'agira d'une marionnette, du corps ou d'une partie du corps du comédien. Mais cet objet ou ce corps capable de stopper la course vertigineuse de la lumière n'est pas encore suffisant pour que l'ombre se manifeste à nous ! Il faut un autre corps ou un autre objet pour que l'ombre du premier soit révélée. Par exemple, nous ne verrions jamais l'ombre de la Lune éclairée par le Soleil s'il n'y avait pas la Terre. Le troisième élément est donc un autre objet disjoint du premier et se trouvant à une distance plus ou moins grande de celui-ci. Ce sera la surface de l'écran ou bien le mur de la chambre ou le fond de la scène.

Sur cette image, ci-dessous, on voit bien les trois premiers éléments nécessaires : une source de lumière, un corps dans le flux lumineux et un mur situé derrière ce corps.

Il faut aussi un quatrième larron. En science on l'appelle l'observateur, nous autres, gens de théâtre, l'appelons le spectateur. Sans spectateur, et encore pas n'importe quel spectateur, un spectateur disposant de cette capacité extraordinaire que l'on appelle la vue et aussi, chose encore bien supérieure, d'un cerveau permettant de donner un sens à ce que ses yeux lui transmettent, il n'y a pas d'ombre. Seul cet être peut nous dire qu'il voit une ombre, là où, en fait, il n'y a rien.

Car l'ombre peut aussi se définir comme l'absence de quelque chose qui se trouve en dehors ou autour d'elle. C'est un peu également comme on cherche à définir un trou. Notre cerveau perçoit donc cette absence de lumière provoquée par l'objet occultant la source de lumière et notre cerveau a la capacité en interprétant le contour d'y reconnaître quelque chose comme quand on pense à une forme en voyant un nuage dans le ciel.

On pourrait donc dire qu'une ombre est simplement une vue de l'esprit.

Qu'est-ce alors que le théâtre d'ombres ?”

Extraits d'un article paru dans la revue MANIP avril-mai-juin 2010 - le journal de la marionnette Thémaa

http://theatredesombres.free.fr/Propos_sur_ombre_et_theatre_ombres.htm