

# FESTIVAL LA TÊTE DANS LES NUAGES

## *Un Contre Un*

Raphaëlle Boitel – Compagnie L'OUBLIÉ(E)

durée : 50 mn



# *Un Contre Un*

## Cie L'OUBLIÉ(E) - Raphaëlle Boitel

Mise en scène et chorégraphie : Raphaëlle Boitel

Création lumière et scénographie : Tristan Baudoin

Musique originale : Arthur Bison

Production / Diffusion : Marie-Christine Léger

Avec : Alejandro Escobedo, Julieta Salz

Création 2020 Compagnie L'OUBLIÉ(E)

Production : Cie L'Oublié(e), Raphaëlle Boitel

Coproduction : Agora PNC Boulazac Aquitaine / Le Carré Magique, PNC en Bretagne, Lannion / OARA, Office Artistique de la Région Nouvelle-Aquitaine / CREAC citéCirque de Bègles.

Avec l'aide de la DRAC Nouvelle-Aquitaine / ministère de la Culture, du Théâtre d'Angoulême, scène nationale, du Champ de Foire, Saint-André-de-Cubzac et le soutien de la Maison Maria Casarès.

La Cie L'Oublié(e) - Raphaëlle Boitel est en compagnonnage à L'Agora PNC Boulazac Aquitaine. Elle est conventionnée par le ministère de la Culture DRAC Nouvelle-Aquitaine et soutenue par la ville de Boulazac Isle Manoire, le Conseil départemental de la Dordogne et la région Nouvelle-Aquitaine.

Dossier rédigé par Bénédicte Forgeron Chiavini, professeure de Lettres, professeure en Service Éducatif au Théâtre d'Angoulême – Scène nationale.

[benedicte.forgeron.chiavin@gmail.com](mailto:benedicte.forgeron.chiavin@gmail.com)

## SOMMAIRE

<b>CRÉATION / MISE EN SCÈNE : RAPHAËLLE BOITEL</b>	p. 4
<b>CRÉATION LUMIÈRE / SCÉNOGRAPHIE : TRISTAN BAUDOIN</b>	p. 4
<b>CRÉATION MUSICALE : ARTHUR BISON</b>	p. 5
<b>LE MYTHE D'ORPHÉE ET D'EURYDICE</b>	p. 6
<b><i>UN CONTRE UN</i>, avec ma classe de...</b>	p. 7
<b>À L'ORIGINE LE MYTHE GREC / À PRÉSENT, LE SPECTACLE QCM</b>	p. 9
<b>UN TITRE À DOUBLE SENS</b>	p. 10
<b>ÊTRE DEUX !</b>	p. 10
<b>HISTOIRE DES ARTS / ARTS PLASTIQUE</b>	p. 11
<b>DOSSIER LUMIÈRE</b>	p. 14 à 20
<b>D'OÙ VIENT LA LUMIÈRE Galerie de photos</b>	p. 21

## CRÉATION / MISE EN SCÈNE RAPHAËLLE BOITEL



Comment définiriez-vous votre univers créatif ?

Raphaëlle Boitel : Au fur et à mesure qu'on crée des spectacles, on précise sa patte. La mienne mêle les arts et est intimement liée à la technique. La compagnie L'Oublié(e) est composée d'un noyau dur qui fait sa signature : en particulier Tristan Baudouin aux lumières, et Arthur Bison, le compositeur. **Tout est au service de ce que qui se raconte, en une écriture très métaphorique, qui fonctionne beaucoup par symboles, dans un univers extrêmement visuel, très inspiré par le cinéma, notamment muet. Le mouvement pour le mouvement ne m'intéresse pas. J'ai un véritable attrait pour la virtuosité et l'extrême performance, mais selon moi, le circassien est un être de réalité augmentée.** Ce qui m'intéresse, c'est la démarche, le travail qui permet d'aboutir à ça. Cela peut solliciter des prouesses très physiques, avec des envolées, des agrès aériens, mais aussi les micromouvements de corps normaux, comme celui, plus âgé, de ma mère, Lilou Hérin.

Interview accordée au journal *La Terrasse*, journal de référence du spectacle vivant, à propos du spectacle *La Chute des Anges* (à Angoulême en novembre dernier).

Propos recueillis par Catherine Robert.

## SCÉNOGRAPHE : TRISTAN BAUDOIN Concepteur lumière, scénographe et interprète.



Tristan Baudouin naît en 1974 et grandit dans un milieu artistique. Passionné d'Arts Plastiques, à 17 ans il commence à travailler dans les techniques de spectacle. Il se forme principalement en lumière et techniques de machineries. Très tôt, il multiplie les expériences en spectacle vivant, télévision, jeune public, évènementiels... À partir de 1998, il concentre ses activités sur le théâtre, la musique, la danse, et privilégie les créations, en travaillant avec de nombreux artistes de la région Toulousaine. Avec plusieurs compagnies, il découvre alors les arts hybrides comme le nouveau cirque ou la danse escalade. Il s'intéresse alors aux techniques spécifiques à ces nouvelles formes. En 2004 il rencontre Aurélien Bory et rejoint la Cie 111, avec laquelle il s'engage complètement et dont il fut le référent plateau, pendant 11 ans et 6 créations. **En 2011, il rencontre Raphaëlle Boitel et l'accompagne sur l'ensemble de ses projets artistiques, en tant que scénographe et éclairagiste.**

## CRÉATION MUSICALE : ARTHUR BISON



*La Chute des Anges*, Cie L'OUBLIÉ(E),  
collaboration R. Boitel / T. Baudoin / A.  
Bison, 2018.

À chaque spectacle, les compositions originales d'Arthur Bison cherchent à créer un univers sonore onirique et introspectif, contrasté et cohérent. Présent lors des résidences, il compose les morceaux *in situ* afin de s'imprégner du processus de création et de fluidifier les échanges et expérimentations artistiques entre la mise en scène, la scénographie, la chorégraphie et la musique.

Les émotions, réflexions, mouvements physiques et psychiques des interprètes sont accompagnés par des morceaux bâtis sur des harmonies à la croisée de la musique de chambre romantique et de la musique contemporaine minimaliste, inspirées par des compositeurs tels que Chopin, Schubert, Arvo Pärt, Philip Glass ou Max Richter.

Dans cette composition, **des accents de musique industrielle et de *noise* souligneront la détresse, l'enfermement et les restrictions subies par les personnages du mythe.**

**La partition sera pensée pour être jouée par un trio/quatuor hétérogène (violon, alto, violoncelle, guitare), éventuellement soutenu par des samples électroniques, la lyre mythologique d'Orphée évoquée par la guitare ou des arpèges en pizzicato du violon.**

Source : dossier d'accompagnement Cie L'OUBLIÉ(E).

## LE MYTHE D'ORPHÉE ET EURYDICE

Sujet de recherches papier et numérique, de travaux de groupes, d'exposés, de lectures... Pour aller vite, à voir ou faire écouter à la classe : <https://www.youtube.com/watch?v=HKMJyoZcnp4>. Mythe raconté de 0,50 mn à 6,37 mn.

### Dossier d'accompagnement du spectacle :

Un espace contraint.  
Restreint.  
Et pourtant, ils sont deux.  
**Captifs de cette sphère de vie aux frontières exiguës, ils sont là.**  
**À peine séparés mais ils ne se voient pas.**  
**Côte à Côte,**  
**Un contre Un.**  
Leur espace,  
un cocon aux airs de purgatoire.  
Où l'endroit est l'envers de l'autre,  
est leur cage de liberté.

Librement inspiré d'*Orphée et Eurydice*, Raphaëlle Boitel bouscule le mythe de façon ludique et surréaliste avec au cœur de son sujet, Euridyce. Une façon d'interroger les stéréotypes, la place et le rôle de chacun, ceux que la société impose, de raconter aussi la vie et ses limites, et la façon de les transformer pour vivre autrement.

Raphaëlle Boitel.

**On attend une relecture éloignée du mythe grec, mêlant cirque, danse et théâtre.**  
**Les personnages font références aux stéréotypes antiques (Orphée, Narcisse, Persée, Hercule, Atlas...). Ils traduisent la *digestion* de ces idéaux, les forces et les faillites humaines.**

## Un Contre Un, avec ma classe de .....

1. Comment ma classe est venue au théâtre ?  à pied  en bus
  
2. Le théâtre, où est-il ?  
 en périphérie de la ville, avec les grands magasins et les supermarchés  
 au centre-ville  à l'écart, à la campagne
  
3. Je suis venu au théâtre  
 pour la 1<sup>ère</sup> fois  pour la 2<sup>ème</sup> fois  plusieurs fois déjà
  
4. Comment s'est-t-on installé dans la salle ?  
 où on voulait dans la salle  face à la scène  assis en rond autour des comédiens
  
5. Au théâtre, qu'est-ce qu'on est venu voir ?  
 du cirque  du théâtre  de la danse
  
6. Je connaissais le mythe d'*Orphée aux Enfers* avant le spectacle :  OUI  NON
  
7. En tant que spectateur :  
 je parle  je mange des bonbons  je peux boire  
 j'écoute et je parle  je ne mange pas du tout  je ne peux pas boire  
 j'écoute et je ne parle pas  je peux me lever  je reste assis
  
8. Les artistes :  
 ils étaient 2 : c'est un duo  ils étaient 3 : c'est un trio
  
9. Pendant le spectacle, j'ai entendu :  
 des paroles  de la musique  des bruits  du silence
  
10. Sur la scène, il y avait :  
 des artistes  des musiciens  un écran  
 moi !  un décor  des projecteurs

11. Pour décrire les mouvements, je pourrais utiliser les mots :

- chute       lourdeur       légèreté       saut       attraction  
 giration (ça tourne)       rebond       spirale       répétition  
 équilibre       déséquilibre       répulsion       abandon

12. Le décor :

- il n'y en a pas       il y en a un       il est transformable       il y a des accessoires  
 il y a des agrès (supports de cirque)       la lumière est comme un décor

13. La lumière était :

- faible       forte       contrastée, avec des zones claires et des zones obscures  
 vive et colorée       sur un noir profond

14. Le costume :

Les vêtements : .....

Les couleurs : .....

A ton avis pourquoi cette sobriété (simplicité) ? .....

.....

15. La musique était :

- rythmique       mélodieuse       avec un refrain       joyeuse       mystérieuse  
 elle me rappelle des musiques connues       sans refrain       angoissante  
 je l'entendais pour la 1<sup>ère</sup> fois

16. La construction du spectacle. D'après moi, il y avait :

- un chemin du début à la fin       un point culminant au milieu  
 plusieurs parties différentes       une fin       pas de fin réelle

17. A la fin du spectacle, normalement :

- on dit « hip ! hip ! hourra ! »       on dit « bravo »       on applaudit       on n'applaudit pas

18. Mon opinion de spectateur :

- Génial ! J'ai adoré !       Super ! J'ai bien aimé !  
 Bof ! J'ai eu du mal à suivre !       Aïe, aïe, aïe ! C'est dur de ne rien comprendre

## À L'ORIGINE, LE MYTHE GREC

1. Orphée est un poète et musicien. Sa lyre a :  
 7 cordes     7 cordes + 2 en hommage aux 9 muses     10 cordes
2. Qui lui a offert cette lyre :     Zeus     Apollon     Aphrodite
3. Eurydice est :  la sœur d'Orphée     la fille de Zeus     l'épouse d'Orphée
4. Le jour des noces, elle est poursuivie par :  
 le dieu Aristée     le roi Thésée     le Minotaure
5. En s'enfuyant, Eurydice est mordue par :  un loup     un serpent     un scorpion
6. Une fois morte, elle va :     au Paradis     aux Enfers
7. Orphée part chercher Eurydice. Grâce à sa musique, il charme (2 réponses) :  
 le chien Cerbère     le Lion de Némée     le dieu Hadès     Méduse
8. Sa bien-aimée peut le suivre à condition qu'Orphée :  
 paie une rançon     abandonne sa lyre     ne se retourne pas pour la voir
9. Mais il ne tient pas sa parole et Eurydice :  
 retourne dans la mort     revient sur terre sans lui
10. Aujourd'hui, la lyre d'Orphée a donné son nom à :  
 une île du Pacifique     une constellation d'étoiles     une marque de vêtements

**RECONNAÎTRE DES MYTHES ANTIQUES** : l'enseignant peut travailler sur d'autres mythes et héros présents dans le spectacle : Narcisse (miroir), Persée (regard), Atlas (portés), Hercule (force).

## À PRÉSENT, LE SPECTACLE *Un Contre Un*

1. Le spectacle ne raconte pas une histoire, il nous parle avec :  
 des gestes     une langue étrangère     des émotions (joie, peur...)
2. Dans le spectacle, qui est le personnage principal :  
 Orphée     ils sont à égalité     Eurydice
3. Qu'est-ce que ça veut dire :  
 que les garçons sont forts et les filles faibles  
 que les filles sont meilleures que les garçons  
 que les garçons et les filles sont à la fois forts et faibles
4. Les héros grecs sont des modèles. Les personnages ont-ils l'air de modèles :  OUI     NON
5. Qu'est-ce qui te paraît important entre ces personnages :  
 la compétition     la confiance     la peur     l'amour

## UN TITRE À DOUBLE SENS

*Un Contre Un* est une expression polysémique (poly : plusieurs ; sème : sens = elle a plusieurs sens). Le titre joue sur deux sens totalement opposés, deux contraires !

Cherche tous les noms (EX : la gentillesse) qui peuvent expliquer les deux sens de l'expression « un contre un ».

<i>Un contre un, serrés l'un contre l'autre</i>	<i>Un contre un, dressés l'un contre l'autre</i>

Amour / compétition / courage / duo / duel / entraide / haine / jalousie / méchanceté / moquerie / partage / protection / rivalité / tendresse...

### ÊTRE DEUX !

Le spectacle met en scène deux personnages. Beaucoup de mots parlent du fait d'être deux. Voyons ce qu'ils signifient.

- Couple   Combat entre deux participants.
- Double   Qui est multiplié par 2. EX :  $2 \times 3 = 6$
- Dualité   Qui se ressemblent comme deux gouttes d'eau.
- Duel   Formé par deux artistes.
- Duo   Formé par deux amoureux.
- Jumeaux   Contraire de *unité*, qui a 2 éléments différents.

On peut approfondir la compréhension de ces mots en cherchant des exemples, dans le spectacle, pour illustrer ce vocabulaire.

Duo : 2 artistes / 2 personnages      Duel : affrontement entre les personnages...      etc.

## HISTOIRE DES ARTS / ARTS PLASTIQUES

**Clair-obscur** : pratique artistique qui joue sur les contrastes. Elle oppose les zones de lumière et les zones d'ombre, le clair et l'obscur. Cela crée du volume et donne une impression de réel. En peinture, le clair-obscur se développe à partir de la fin du XVI<sup>ème</sup> siècle, surtout dans les tableaux du peintre italien Le Caravage ou du peintre français Georges de La Tour, XVII<sup>ème</sup> siècle.

**Voici un tableau du Caravage, peintre italien (1571 – 1610), et une photo de la Compagnie L'OUBLIÉ(E).**



*Garçon pelant un fruit, Le Caravage, vers 1592 - 1593.  
Huile sur toile 75,5 cm X 64,4 cm.*



Photo Compagnie L'OUBLIÉ(E).

### Comparer les 2 images à l'oral :

- Quels sont les points communs entre les 2 images ? construction, lignes de force
- Comment peut-on qualifier le noir ? opaque / dur / profond / sombre / épais
- De quel côté vient la lumière ? Dessiner une bougie / un projecteur au bon endroit, à côté de l'image. gauche, bas = latéral gauche (voir dossier lumière, p. 20)

### HISTOIRE DES ARTS / ARTS PLASTIQUES

Voici un tableau de Georges de La Tour, peintre français du XVII<sup>ème</sup> siècle (1593 – 1652), qui utilise le clair-obscur. Cette technique a inspiré la lumière du spectacle *Un Contre Un*.



*Le Nouveau né*, Georges de La Tour, huile sur toile, 76cm X 91cm, vers 1645-1648.

#### Exercice 1 : Découvrons ce tableau !

1. Combien y a-t-il de personnages ?
2. À ton avis, qui sont-ils ? Qui est le plus important ?
3. Quelle est la partie la plus importante du tableau ? Pourquoi ?
4. Que cache la main du personnage de gauche ? Dans quel but ?
5. Comment est diffusée la lumière dans le tableau ?

Bilan : Explique pourquoi ce tableau utilise bien la technique du clair-obscur en t'appuyant sur tout ce que tu as compris.

### Exercice 2 : Retrouver la lumière du tableau

- décalquer les formes du tableau.
- tirer un trait entre les deux personnages et découper sur le trait.
- coller chaque morceau sur une feuille.
- dessiner la bougie et le faisceau lumineux sur le dessin.

### Exercice 3 : Créer une image mystérieuse !

**Objectif : comprendre la notion de mise en scène de l'image + utiliser le clair-obscur.**

Travail en groupe. Chaque îlot doit créer une image mystérieuse.

Utiliser le travail sur l'ombre et la lumière pour développer l'imagination du spectateur.

- le contraste, ombre et lumière, fumée, ombre portée, image en creux.
- ce qui est vu / ce qui est suggéré => de quoi parle l'image indirectement ?

### Quelques pistes pour aller plus loin sur le clair-obscur :

- Corpus de peinture : Le Caravage, *Le repas d'Emmaüs* (1601-1602) ; Georges de La Tour *Saint Joseph le charpentier* (1642), Géricault Théodore, *Le radeau de la Méduse*, 1819 ; Ernest Pignon Ernest, *Le soupirail*, 1990.
- images ou extraits du cinéma expressionniste allemand
- la photographie, notamment le travail de Claude Gauthier  
<https://cgauthier.ca/2016/12/08/clair-obscur-photographie/>

## APPRENDRE À LIRE ET ANALYSER LA LUMIÈRE DU SPECTACLE

À suivre pages 13 à 18 issues du document téléchargeable DOSSIER LUMIÈRE + 3 photos du spectacle à analyser pages 19 et 20.

DOSSIER LUMIÈRE TÉLÉCHARGEABLE

Site du théâtre d'Angoulême – Scène nationale

Onglet RESSOURCES / Pour les enseignants et les animateurs

Documents téléchargeables en bas de page.

<https://www.theatre-angouleme.org/pour-les-enseignants-et-les-animateurs/>

**PLANCHE 1 : 5 CHIENS / 5 LUMIÈRES**

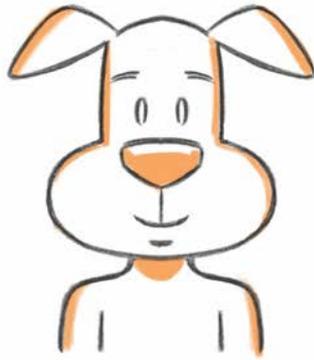
Ce chien est un comédien. Il est placé sur scène, en face du public, sous les projecteurs. Mais il est éclairé par 5 lumières différentes. La lumière fait partie du spectacle !



1



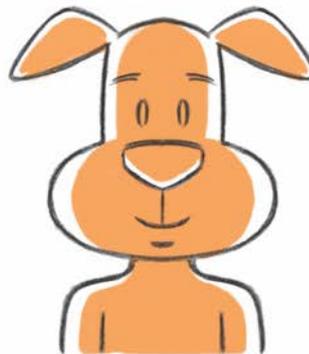
2



3



4



5

## ACTIVITÉS SUR LA LUMIÈRE

Les activités proposées s'adressent à des élèves de cycle 1, 2 et 3.

### EXERCICE 1 MANIPULER LA LUMIÈRE.

Matériel : une feuille de papier noire, un personnage (doudou, poupée, figurine), une lampe de poche.  
On peut aussi utiliser une boîte à chaussures.

Objectif : Recréer les 5 lumières et compléter la fiche illustrée au fur et à mesure pour comprendre le sens de la lumière.

**Ajoute des flèches sur le dessin pour indiquer d'où vient la lumière / où est placé le projecteur :**

sur le côté	en haut	en bas	en face	derrière
				

**Colle une gommette pour indiquer si le chien est visible (si on le voit bien) pour le spectateur.**

- le chien est très visible = 

- le chien est bien visible mais il y a des ombres = 

- le chien est à moitié visible = 

- le chien est peu visible, presque caché = 

**À l'oral : on reprend tout ! On utilise une formule figée et on répète ensemble ou à tour de rôle notre bilan :**

Quand la lumière vient ... le projecteur est placé ... le comédien est ... (plus ou moins visible)

EX : Quand la lumière vient de face, le projecteur est placé en face de la scène, le comédien est très visible.

**Pour aller plus loin :**

Prendre une photo pour chaque installation de lumière.

Préparer une exposition du travail de chaque groupe pour expliquer la lumière au théâtre.

Les photos illustreront aussi le cahier de vie de l'élève.

## **EXERCICE 2**

### **COMPRENDRE LE SENS DE LA LUMIERE (DIRECTION + SIGNIFICATION)**

Imagine que les 5 chiens sont sur scène. Ils sont éclairés par des projecteurs.

1. Pour chaque chien, indique d'où vient la lumière : en haut, en bas, en face, derrière, sur le côté.
2. Classe les 5 chiens du plus visible au moins visible. Tu peux en mettre 2 à égalité.
3. Quel est l'éclairage le plus rassurant ? Pourquoi ?
4. On a placé une lampe de poche sous le menton d'un chien pour qu'il nous raconte une histoire qui fait peur ! De quel chien s'agit-il ?
5. Réfléchissons ensemble : la lumière ne sert pas qu'à éclairer le comédien sur scène. Elle peut servir à quoi d'autre dans un spectacle ?

**VOCABULAIRE :** Qu'avons-nous appris ?

**BILAN DE L'EXERCICE :** Formuler une définition pour chaque lumière.

## NOTES DE CORRECTION

### EXERCICE : Comprendre le sens de la lumière (direction + signification)

1. N° 1 = côté ; N° 2 = en haut ; N° 3 = en face ; N° 4 = en bas ; N° 5 = derrière.
2. N° 3 = le plus visible, N° 2 = N° 4 car il y a des ombres, N° 1 = on voit la moitié du chien.  
N° 5 = on ne voit que les contours du personnage et ces traits restent dans l'ombre.
3. L'éclairage le plus rassurant est le N° 3, de face, car le chien est entièrement visible et sans ombre.
4. N° 4 contre-plongée = la lumière vient d'en bas. Les ombres créent un effet inquiétant, angoissant, qui fait peur. (EX : scène d'Halloween).
5. La lumière sert à créer des émotions : elle nous rassure (N° 1 face) ou nous inquiète (N° 3 contre plongée et N° 5 contre-jour). Elle fait donc partie de la mise en scène, de l'ambiance du spectacle. Donc la lumière porte des messages qu'on comprend même si on ne les formule pas.

### VOCABULAIRE : Qu'avons-nous appris ?

L'adjectif « latéral » signifie de côté.

La « douche » est une lumière placée au-dessus de l'acteur comme un pommeau de douche.

La « contre-plongée » signifie qu'au lieu de plonger du haut vers le bas, la lumière plonge du bas vers le haut.

Le « contre-jour » signifie qu'il y a quelque chose devant la lumière / que la lumière est dans le dos du comédien / que le comédien a la lumière dans le dos.

### BILAN

Face : la lumière vient de face, le comédien est très visible, cela donne un effet rassurant. **Etc.**

### PETITE HISTOIRE DE LA LUMIÈRE AU THÉÂTRE

Depuis l'Antiquité, les spectacles étaient **en plein air, à la lumière du jour**. Ce n'est qu'au **XVII<sup>ème</sup> siècle** qu'on **construit des théâtres** en France et qu'on **éclaire la scène**. On l'éclairait à la bougie, en disposant **des chandelles au bord du plateau**. C'est pourquoi les pièces sont divisées en **actes : pour changer les bougies !** (Une pièce de théâtre classique a 5 actes. Comptons ensemble combien de fois on change les bougies : entre l'acte I et l'acte II, l'acte II et l'acte III, l'acte III et l'acte IV, l'acte IV et l'acte V = 4 fois !)

Aussi, l'expression **« faire un four »** signifie **« faire un bide », un échec**. Pourquoi quand la pièce ne marche pas, la scène ressemble à un four ? Parce qu'elle est peu éclairée ! En effet, par économie, on n'utilise que le nombre de bougies nécessaires aux spectateurs : quand ils sont peu nombreux, il y a peu de bougies et la scène est noire comme un four !

### LA BOÎTE À QUESTIONS LUMINEUSES

Dresser la liste des questions de la classe et chercher à y répondre soit par des recherches sur ordinateur soit par des hypothèses discutées collectivement.

On peut imaginer qu'une fois les questions formulées, les élèves, répartis en groupes, cherchent des éléments de réponse, puis les confrontent aux réponses des autres groupes, pour créer un dialogue.

1. Pourquoi les spectateurs sont dans le noir ?
2. On ne voit pas les projecteurs ! Où est installée la lumière ?
3. Comment fait-on les couleurs ?
4. Qui règle les lumières et fait les enchaînements pendant le spectacle ?

### RÉFLÉCHIR ENSEMBLE : ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

Accompagner la réflexion des élèves. Formuler des réponses, s'écouter et débattre.

1. Question 1 : Pourquoi les spectateurs sont dans le noir ?

- Plonger la salle dans le noir permet de capter l'attention et coupe les spectateurs de la réalité.
- Illuminer la scène permet de se concentrer sur l'action et d'oublier ce qu'il y a autour.
- On éclaire ce qui est important, on laisse dans l'ombre ce qui ne l'est pas.
- Sur scène, ce qui n'est pas éclairé n'est pas vu du public : on peut donc « cacher » des choses !

2. On ne voit pas les projecteurs ! Où est installée la source de lumière ?

- en hauteur, cachée : dans les cintres = partie cachée au-dessus de la scène pour gérer décors et lumière
- sur les côtés, en hauteur ou sur la scène...

3. Les couleurs sont des *gélamines* placées devant la lampe (on essaie avec un intercalaire en plastique transparent placé devant une lampe de poche).

4. Découvrir les métiers de la lumière (partie du dossier *La lumière en scène*)

## Cycle 4

## LE SENS DE LA LUMIÈRE

Pour analyser la lumière d'un spectacle, on se demande **d'où vient la lumière** (où est placé le projecteur, comment est-il orienté ?) et **quel effet est produit sur le spectateur** (il ressent quoi ?).

**Autrement dit la lumière est un vecteur d'émotion qui donne du sens !**

### LUMIÈRE FACE

**Place du projecteur** : de face, dans l'axe du comédien à éclairer. On la place de loin pour que la lumière soit diffuse et n'écrase pas le sujet. On peut décliner : pleine face,  $\frac{3}{4}$  face en décalant le projecteur.

**Dans l'imaginaire** : elle focalise l'attention du spectateur car elle valorise celui qui est éclairé au détriment du reste de la scène.

**Effet sur le spectateur** : c'est la lumière de la visibilité, elle permet de distinguer le visage et fait disparaître les ombres. Elle est rassurante !

### LUMIÈRE LATÉRALE (COUR OU JARDIN)

**Place du projecteur** : sur les côtés cour ou jardin, le projecteur éclaire par rapport à l'axe du regard du spectateur. C'est la lumière du relief : elle rend compte du volume du corps et du visage. Mais elle produit par conséquent des ombres fortes sur la partie peu éclairée. Aussi, elle peut être complétée par un éclairage face ou en contre-jour pour modeler totalement le sujet.

**Dans l'imaginaire** : lumière naturelle, qui respecte une source identifiable, comme une fenêtre par exemple.

**Effet sur le spectateur** : plutôt neutre, la lumière accompagne par conséquent toutes les émotions.

### LE CONTRE-JOUR

**Place du projecteur** : la source de lumière est derrière le sujet. Le comédien est placé entre la lumière dans son dos et le regard du spectateur.

**Dans l'imaginaire** : seuls les contours apparaissent ce qui oblige à un effort pour lire l'image. On perçoit la profondeur.

**Effet sur le spectateur** : intimité, mystère, attention soutenue pour compléter l'image.

### LA DOUCHE

**Place du projecteur** : placé à la verticale, le projecteur est au-dessus du comédien, comme une pomme de douche.

**Dans l'imaginaire** : c'est une lumière peu flatteuse parce qu'elle écrase à partir du haut du crâne. On ne l'associe à rien de doux ni d'intime ! En revanche, toute l'attention est réquisitionnée sur le sujet éclairé.

**Effet sur le spectateur** : elle isole le sujet qui est bien identifiable sans être toutefois bien visible car les ombres du haut vers le bas sont très marquées. On peut donc décliner toute une gamme d'effets : autorité, mystère... tout, sauf la séduction !

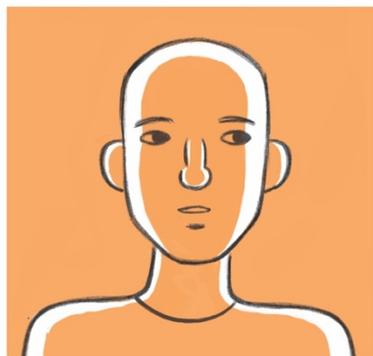
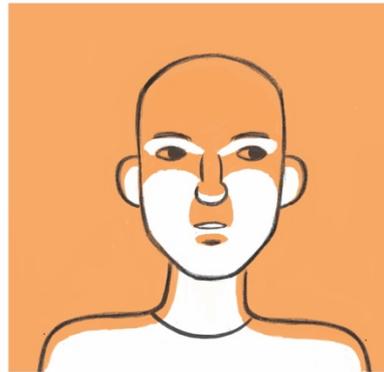
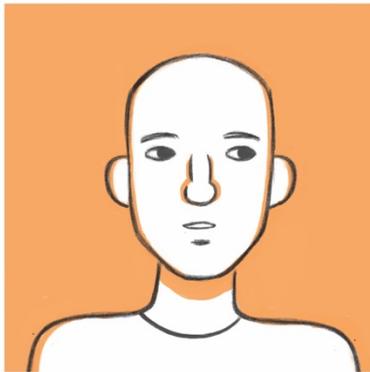
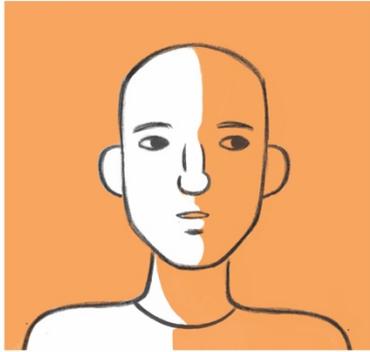
### LA CONTRE-PLONGÉE

**Place du projecteur** : au sol, aux pieds du comédien.

**Dans l'imaginaire** : on convoque l'éclairage à la bougie, les ambiances angoissantes, les scènes nocturnes et effrayantes car cette lumière n'existe pas dans la nature. L'exemple type, c'est la lampe de poche sous le menton pour raconter un récit horrifique !

**Effet sur le spectateur** : tension, suspens, peur, angoisse.

## IDENTIFIER LES DIFFÉRENTES LUMIÈRES



Dessins Lorenzo Chiavini pour le Service Éducatif du Théâtre d'Angoulême – Scène nationale.

Cycles 2 à 4

## D'OÙ VIENT LA LUMIÈRE ?

Galerie de photos (Crédits photo Cie L'OUBLIÉ(E)).





Crédits photo Cie L'OUBLIÉ(E).