

CONTE MUSICAL POUR



THÉÂTRE D'OMBRES

L'ÉPOPÉE DE GILGAMESH

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT AU SPECTACLE,
DESTINÉ AUX ÉDUCATEURS.

Le spectacle

Les aventures fabuleuses du roi Gilgamesh prennent vie dans un fascinant jeu d'ombres et de lumières. Au son d'une musique interprétée sur scène par son compositeur Michel G. Côté, le poète Michel Garneau raconte cette touchante histoire d'amitié et de courage, imaginée il y a 5000 ans par les inventeurs de l'écriture.

Le spectacle dure cinquante-cinq minutes et s'adresse à un public de 9 ans à l'âge adulte, composé d'un maximum de 300 personnes.

Le Petit Théâtre de Sherbrooke

Bien implanté en Estrie, au Québec, Le Petit Théâtre de Sherbrooke est né en 1997 de la fusion de deux des plus anciennes compagnies de création de cette région, Le Théâtre du Sang Neuf (1973) et Le Théâtre Entre Chien et Loup (1978). L'auteure et metteuse en scène Isabelle Cauchy ainsi que le compositeur Michel G. Côté codirigent la compagnie. Le Petit Théâtre de Sherbrooke est l'une des rares compagnies québécoises de théâtre professionnel qui crée du théâtre musical destiné au public enfance-jeunesse. Elle offre des spectacles de grande qualité, organise des activités de formation et d'animation et contribue au rayonnement de sa région au Québec, au Canada et en Europe. Les spectacles *Barbe-Bleue*, *Pas de problèmes !* et *Les grenouilles piégées* sont quelques-unes de ses créations marquantes.

Coordonnées
174, rue du Palais
C.P. 1115, Sherbrooke (Qc) J1H 5L5
Téléphone : 819-346-7575
Télécopieur : 819-563-6088
Courriel : info@petittheatre.qc.ca
Site internet : petittheatre.qc.ca

Le Petit Théâtre de Sherbrooke est membre de Théâtre Unis Enfance Jeunesse (TUEJ), du Conseil québécois du théâtre (CQT) et du Conseil de la culture de l'Estrie.

Le travail de la compagnie est soutenu principalement par le Conseil des arts et des lettres du Québec, le Conseil des Arts du Canada et la Ville de Sherbrooke.



L'épopée de Gilgamesh

Résumé

Située dans un temps lointain, L'épopée de Gilgamesh nous parle du jeune roi d'Ourouk dont le pouvoir est absolu et tyrannique. Sans rival dans le combat, il ne craint personne, pas même les dieux.

« Et comme il est le roi, il pousse sur son peuple, le fait travailler à construire des murs l'hiver et les détruire l'été, et le peuple se fatigue. »

Persuadé que la gloire vaut plus que la vie, Gilgamesh dédaigne les conseils de prudence que lui donne un ancien et entraîne son meilleur ami Enkidou dans une expédition périlleuse au cours de laquelle ce dernier perdra la vie.

Hanté par la peur de la mort, Gilgamesh cherche auprès des dieux le secret de l'immortalité. Il le trouvera dans la plante de l'immortalité et, bêtement, se la fera usurper.

La perte de la plante, perte de l'illusion que la jeunesse peut durer indéfiniment, fait place à la nécessité de grandir et d'accepter la réalité. Gilgamesh devient un homme, comme les autres.

Le héros revient chez lui, fatigué de sa longue quête mais libéré de son énergie dévastatrice, et capable désormais d'apprécier les réalisations de son peuple.

L'épopée de Gilgamesh est l'histoire d'un apprentissage de la vie et de la conscience.

L'équipe de création

texte et narration
Michel Garneau

musique
Michel G. Côté

mise en scène
**Isabelle Cauchy
Marcelle Hudon**

conception visuelle
Marcelle Hudon

conception de Gilgamesh et d'Enkidou
Mélanie Charest

conception des silhouettes
**Edgar Hudon
Marcelle Hudon
France Leduc**

conception des éclairages
et direction de production
Patrice Daigneault

manipulation
**Anna Beaupré Moulounda
Ariane Bisson McLernon
Érika Tremblay**

affiche
Tatou communication visuelle

photographe de promotion
Martin Blache





Les concepteurs

Michel Garneau, adaptation du texte et narration.

Poète et dramaturge. Lauréat du Prix du Gouverneur Général pour *Les Petits Chevals Amoureux* (poésie) en 1978, et *Mademoiselle Rouge* (théâtre) en 1990. Michel Garneau a publié 34 livres, dont 27 pièces de théâtre, parmi lesquelles les plus connues sont : *Quatre à quatre* (1973), *Émilie ne sera plus jamais cueillie par l'anémone* (1981), *Les Guerriers* (1989), et *Mademoiselle Rouge* (1989) ainsi que ses traductions de *La Tempête*, *Macbeth*, et *Coriolan* de Shakespeare, mises en scène par Robert Lepage. Traduite en anglais, en portugais, en allemand et en espagnol son œuvre fait l'objet d'une diffusion internationale. Pour le Petit Théâtre de Sherbrooke, il a écrit *L'épreuve du merveilleux* (1995), *L'épopée de Gilgamesh* (1996) et *Les plaisirs de l'amitié* (1998). Narrateur émérite, Michel Garneau est bien connu pour être « la voix » de nombreux films documentaires tant pour l'Office national du Film que pour d'autres producteurs. Il a animé pendant plus de dix ans l'émission *Les décrocheurs d'étoiles* sur les ondes radio de Radio-Canada.

Michel G. Côté, musique et accompagnement musical.

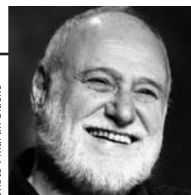
Codirecteur artistique du Petit Théâtre de Sherbrooke, le compositeur et musicien Michel G. Côté écrit de la musique depuis plus de 20 ans et collabore régulièrement avec les compagnies de théâtre et de danse de Sherbrooke. Plusieurs fois boursier du Conseil des arts et des lettres du Québec, Michel G. Côté obtenait, en 1991, le Prix d'excellence, Catégorie Relève, de la Ville de Sherbrooke. Parmi les nombreux spectacles de théâtre auxquels il a participé figurent *Pas de problèmes !* (2000), *Lily* (1999), *Barbe-Bleue* (1998) *Moman* (1997) et *L'épopée de Gilgamesh* (1996). Il a été mis en nomination pour la meilleure musique originale à la Soirée des masques de l'Académie québécoise du théâtre, pour *Destination Dragon*, un opéra pour enfants, en 1995 et pour *Lily* en 2000.

Isabelle Cauchy, mise en scène.

Codirectrice artistique du Petit Théâtre de Sherbrooke, Isabelle Cauchy est aussi auteure dramatique et metteuse en scène. Elle a écrit plusieurs textes de théâtre pour le jeune public dont *Pas de problèmes !* (2000), *Barbe-Bleue* (1998) et *Destination Dragon* (1994) et pour le public adulte *Lily*, qui lui a valu une mise en nomination dans la catégorie traduction/adaptation lors de la Soirée des Masques de l'Académie québécoise du théâtre 2000. Plusieurs fois boursière du Conseil des arts et des lettres du Québec et du Conseil des arts du Canada, Isabelle Cauchy a reçu le Prix Floyd S. Chalmers décerné à la meilleure pièce canadienne pour enfants, pour *Le Nez*, une adaptation de la nouvelle de Gogol.

Marcelle Hudon, mise en scène et conception visuelle.

Artiste aux talents multiples, Marcelle Hudon jongle avec la marionnette, les arts plastiques, l'art dramatique, la vidéo en direct, le jeu masqué et le théâtre d'ombres. Après des études en France et en Allemagne, elle poursuit une recherche artistique qui la mène des castelets et marionnettes automates à la création de jeux d'ombres. Depuis 1981, elle a participé à de nombreuses créations à titre d'auteure, de conceptrice, de manipulatrice et de metteuse en scène. Elle intègre la marionnette à des chorégraphies, des performances et des œuvres de musique contemporaine. Ses spectacles ludiques interrogent le spectateur. Parmi ses œuvres marquantes, mentionnons *Les Portraits de la Renarde* et *Le requin blanc se multiplie* présenté lors de l'édition 2003 du Festival de théâtre des Amériques. Son plus récent spectacle *Par bonheur/il a* faisait partie de la programmation du Festival international des arts de la marionnette de Jonquière, édition 2004.



Les choix du poète dramaturge

« Quand j'ai lu une première version de l'Épopée de Gilgamesh, j'ai été très ému.

Culturellement d'abord.

Je découvrais un des plus vieux textes et, ça passe à travers toutes les traductions que j'ai lues par la suite, un des plus jeunes, surtout si jeune veut dire : frais, ouvert, vulnérable, authentique; toutes choses qu'on sent dans ce texte.

Puis, j'ai été grandement ému personnellement parce que Gilgamesh essaie de comprendre la mort, et tout vivant qu'il est, d'y aller même, ne fut-ce que pour voir un instant son ami Enkidou.

Voyez-vous, quand j'avais treize ans et lui vingt-trois, mon frère Sylvain est mort et j'ai vécu ce que vit Gilgamesh.

Quand Sylvain est mort, je n'ai pas beaucoup pleuré, on m'a prodigué quelques bonnes paroles catholiques et on m'a renvoyé au collège où l'on m'a susurré de m'adonner à la prière et de considérer la vertu de la résignation.

Alors je me suis arrangé avec le scandale de la mort et comment le vivre dans la vie, sans aucune résignation, sans veulerie, dans la dignité de l'effroi, le vertige de la terreur sacrée. Je ne comprends rien à la vie, rien à la mort mais j'aime bien la noblesse de la belle ouvrage.

Tout ça, et les mystères et le merveilleux, est dans Gilgamesh.

Alors, quand j'ai vu qu'Isabelle Cauchy cherchait un texte pour le faire en théâtre d'ombres, je lui ai proposé Gilgamesh.

Parce qu'il me semble que la rencontre de ce vieux jeune texte avec cette vénérable forme qui demeure d'une efficacité toute simple ne pourrait être que très belle.

Mais peut-être surtout parce que le spectacle s'adressera aux enfants (et bien sûr à leurs adultes) et que je crois profondément qu'il faut avoir la force de s'adresser aux enfants dans la vérité du cœur et de l'esprit et leur offrir la réflexion vivante du théâtre sur les grands thèmes.

D'abord, ils y songent, aux grands thèmes, les enfants, et ils ne passent pas leur temps à tremper dans la joliesse; dans la cour d'école, l'amour, la mort, le sexe, les jeux du pouvoir et le pouvoir de la violence sont reines et rois.

Gilgamesh est un texte sur l'apprentissage de la vie et de la conscience. Les enfants le méritent.

J'ai, bien sûr, retravaillé le texte, je l'ai d'abord vigoureusement raccourci, je l'ai simplifié, vérifié que le vocabulaire était accessible et les concepts clairs et j'ai joyeusement sacrifié les ornements, celles des sources et les miennes au profit d'une narration qui soit la plus directe possible.

J'ai accompagné Isabelle dans des ateliers de théâtre d'ombres à L'École Jardin-des-Frontières à Stanstead pour vérifier le texte de Gilgamesh, c'est à dire sa portée, sa compréhensibilité auprès des enfants.

Mais, la vie est toujours crapaude, j'y ai gagné le goût de faire le spectacle avec elle, et Michel G. Côté; d'en être le narrateur, sur place.

C'est à cause de la réaction des enfants, c'est aussi à cause du médium, le théâtre d'ombres : il est fondamental, il nous met d'emblée dans la toute première magie du conte et dans la prime magie du théâtre. Le dire de Gilgamesh est primordial et la dynamique des ombres le fait vivre en un imaginaire immédiat, à la fois très riche et très simple, avec des moyens que l'enfant reconnaît tout de suite comme faisant partie de SON vocabulaire.

Le théâtre d'ombres fait vivre des essentiels « bonhommes ».

La musique de Michel G. Côté est intégrée au spectacle d'une façon particulière, sur place également. Nous y participerons tous les trois, je serai conteur, et musicien, et il me semble qu'ainsi ce travail me met au centre de toutes mes manières de poète dramaturge (de dramaturge poète) et je suis extraordinairement stimulé par ce projet. Car ce spectacle est un poème, un chant, et il est du théâtre. Le texte en est profondément pédagogique, je veux dire, comme la tragédie est pédagogique. Il dit le problème initial de la conscience : nos vies modulées par la conscience de la mort et notre survie par la joie du courage et le courage de la joie.

Il y a une plénitude pour moi dans le fait de porter aux enfants un très ancien et très noble morceau de l'héritage culturel mondial, où j'ai mis le plus clair de ma voix, de le faire en personne dans le dire et la musique et le partage des images. »

Michel Garneau



Sumer, berceau de l'écriture

C'est à Sumer, une région de la Mésopotamie antique située au sud de l'Irak actuel, que se déroule L'épopée de Gilgamesh. La Mésopotamie, comme son nom l'indique*, est traversée par deux grands fleuves : le Tigre et l'Euphrate. La présence de ces fleuves favorise très tôt le peuplement de la région et le développement de l'agriculture. Vers l'an 3300 av. JC, de nombreuses cités à l'organisation hiérarchisée y sont implantées. C'est l'une de ces cités, Ourouk, qui a donné naissance à la légende du roi-héros Gilgamesh. C'est également à Ourouk qu'a vu le jour la première écriture de l'histoire humaine : l'écriture cunéiforme. De l'époque sumérienne, nous conservons des milliers de tablettes d'argile recouvertes de caractères cunéiformes et bien sûr d'innombrables œuvres d'art représentant des dieux et des rois. Nous devons également au peuple de Sumer plusieurs avancements en calcul et en astronomie, en plus de la division sexagésimale du temps et du cercle : 60 minutes dans une heure, 24 heures dans une journée, 360 degrés dans un cercle.

« le pays d'entre les fleuves », d'après les mots grecs *méso*, (milieu), et *potamos* (fleuve).



Gilgamesh données historiques

« L'épopée de Gilgamesh fut pour les Mésopotamiens ce que furent pour les Grecs *L'Iliade* et *L'Odyssée* (...). Ce récit connu dès la plus haute antiquité, une diffusion considérable; des fragments en ont été retrouvés en Palestine, sur la côte syrienne, en Asie Mineure. Il peut être lu aujourd'hui dans les principales langues européennes.

Gilgamesh, cinquième roi de la 1^{re} dynastie d'Ourouk, régnait à la fin de la première moitié du III^e millénaire (environ 2800-2600). Jusque-là, Ourouk était séparé de Koubala par une importante voie d'eau. Gilgamesh, par d'importants travaux hydrauliques, en détourna les eaux à la périphérie de la ville et construisit autour d'Ourouk et de Koubala, réunies en une seule cité facile à défendre, un mur de neuf kilomètres et demi flanqué de plus de neuf cents tours semi-circulaires. Ce travail gigantesque, témoin permanent de la grandeur de son constructeur, immortalisa le souverain et permit la cristallisation autour de son nom des traits civilisateurs de la Mésopotamie.

Les étapes du processus qui fit de Gilgamesh un héros d'épopée sont impossibles à analyser faute de documents. Dès l'époque sumérienne, les poètes ont chanté ses hauts faits : sa lutte contre Agga, un souverain de la ville de Kish, rivale d'Ourouk, contre le monstre Houmbaba, contre le taureau céleste, ses relations avec le monde infernal et sa mort; mais ces poèmes n'étaient pas encore rassemblés à une époque unifiée ; ce n'est qu'à l'époque de la 1^{re} dynastie de Babylone, au début du II^e millénaire, que l'ensemble commença à se constituer. Le plus complet et le plus achevé des textes de cette époque a été trouvé à Ninive, dans la bibliothèque d'Assourbanipal (668-627). Il se compose de douze tablettes : 3 600 vers, dont 3 450 ont été conservés, simple copie d'un texte rédigé à Ourouk, probablement par Sin-leqe-ounnini. »

cf. René Largetment, *Encyclopaedia Universalis*, Paris, 1985, corpus 8, p. 594.

Le théâtre d'ombres

« Le **théâtre d'ombres** est une forme de spectacle qui remonte à la nuit des temps. À l'origine, il a contribué à créer l'atmosphère mystérieuse de certaines cérémonies religieuses ou de certains cultes initiatiques. De nos jours, il est encore ressenti de cette manière dans certaines contrées d'Asie, mais son ambition est devenue tout autre en s'eupéanisant. En effet, les manipulateurs occidentaux ont rapidement compris le parti qu'ils pouvaient tirer d'un art qui permettait des effets multiples : apparitions et disparitions, changements de plans ou d'échelle, superpositions, transformations, fantasmagories diverses. Aussi, les théâtres d'ombres s'orientèrent-ils vers les contes, les enchantements, les sortilèges, les féeries, puis la caricature et la satire. »

« Chez les Grecs le mot *ombre* désigne le double aussi bien que la mort. Les **ombres de Java**, grandes silhouettes de personnages divins, aux profils découpés finement dans de la peau de buffle, restent proches des traditions anciennes. Elles sont vivement colorées. Quant aux **ombres dites chinoises**, on les retrouve depuis le XI^e siècle en Chine (bien sûr!), d'où elles ne gagnèrent le reste de l'Asie qu'au XIII^e et XIV^e siècles, pour se répandre, grâce aux premiers voyageurs européens, dans le monde entier. »

« Le théâtre d'ombres a une longue histoire, mais fascine toujours autant comme le prouve le public enthousiaste des compagnies contemporaines. »

Claudie Marescot, *Théâtres d'ombres*, Fléurus, 1992

Suggestions d'activités à réaliser avant le spectacle

Observez l'affiche de **L'épopée de Gilgamesh**.
Essayez de deviner de quoi parlera ce spectacle.
Où se situera l'histoire.
Quels en seront les personnages ?

Observez la carte de la Mésopotamie ancienne (à l'endos du document).
À quel pays correspond-elle à présent ?
Que connaît-on de ce pays (l'Irak) ?

Pourquoi ne pas faire une petite recherche sur les Sumériens.
Quelle est leur histoire ?
Quel était leur mode de vie ?
Quelle était leur religion ?
Quelles sont leurs principales réalisations ?
En quoi sont-ils remarquables ?

Suggestions d'activités à réaliser après le spectacle

Le spectacle donne matière à discussion !
Quelles sont vos impressions sur ce spectacle ?
Quels sont les grands thèmes abordés dans ce spectacle ?
Qu'avez-vous le plus ou le moins apprécié ?
Quel personnage vous a le plus marqué ? Pourquoi ?
Quels éléments du spectacle vous ont transporté dans le temps et le pays des Sumériens ?
Qu'avez-vous pensé du théâtre d'ombres ?

Peut-être que **L'épopée de Gilgamesh** vous aura donné l'envie de créer votre propre spectacle de théâtre d'ombres. La prochaine section de ce cahier d'accompagnement vous donne quelques petits trucs pour y arriver. N'oubliez pas que l'équipe du Petit Théâtre de Sherbrooke peut aussi vous venir en aide. Il suffit de le demander !

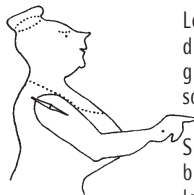


On peut réaliser soi-même un jeu d'ombres avec des moyens très simples.

Les figures

Pour réaliser les figures il faut :

- des feuilles de carton épais (4 à 6 plis)
- éventuellement du papier calque ou du papier carbone pour copier
- une paire de ciseaux et un exacto
- un poinçon très fin
- du ruban gommé (scotch tape)
- du fil de fer ou de cuivre d'environ 0,7 mm (dans les quincailleries)
- éventuellement des attaches parisiennes (longueur 1 cm)
- du fil et une aiguille
- des petites baguettes de bois (brochettes)
- du ruban adhésif toilé d'environ 4 cm de large.



attache parisienne

Faire du théâtre d'ombres

Comment fabriquer des silhouettes et jouer avec les ombres

Les figures

Les figures peuvent être réalisées en deux versions : mobiles ou fixes. Ces dernières sont évidemment moins difficiles à exécuter, tout en présentant l'avantage d'être plus faciles à manier.

Dessinez une figure que vous découperez en en suivant le contour

utilisez de préférence un exacto pour les parties délicates, vous obtiendrez un bien meilleur résultat.

(Dans un atelier où il y a de jeunes enfants l'animateur se réservera, évidemment, cette tâche). Vous pouvez également utiliser un poinçon pour faire de petits trous et souligner certains détails du dessin.

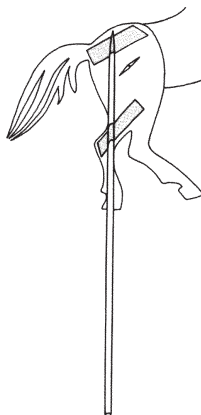
En ce qui concerne les figures fixes, il suffit maintenant d'y coller une baguette en guise de manche.

Les articulations

Les figures mobiles se composent de plusieurs parties distinctes reliées entre elles. À l'aide de baguette de guidage, on peut faire prendre au personnage toutes sortes d'attitudes.

Superposez les parties à l'endroit convenable, en prenant bien soin de respecter, s'il y a lieu, la direction vers laquelle vous voulez que la silhouette soit orientée. Percez les deux parties de trous qui se superposeront. Ces trous doivent être bien ronds, sinon les mouvements manqueront de souplesse. Pour ce faire, un poinçon est l'instrument idéal.

Passez une attache parisienne dans les trous en plaçant la tête ronde du côté où la marionnette sera appuyée contre l'écran.



Le manche

En guise de manche, une brochette de bois fait très bien l'affaire. Pour éviter les accidents, assurez-vous que l'extrémité pointue soit celle qui sera fixée à la marionnette. Une bande de toile adhésive (ou deux) en travers de la baguette la retiendra fermement.

Les baguettes de guidage

Aux extrémités des parties articulées, on attache de longs fils de fer ou de cuivre d'environ 0,7 mm de diamètre, qui servent à communiquer le mouvement à la marionnette.

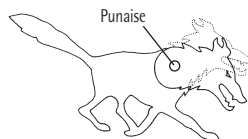
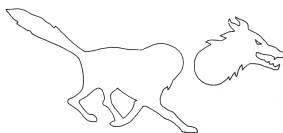
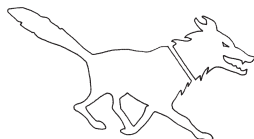
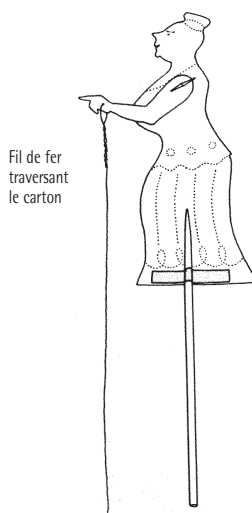
Articulé et non articulé

Ainsi que nous l'avons dit, il est plus facile de fabriquer et de jouer avec des figures non articulées. Pour articuler une silhouette on procédera de la manière suivante : découpez la figure composée à l'endroit même où elle devra s'articuler.

Vous décalquerez ensuite les parties détachées sur une nouvelle feuille de papier, mais en rallongeant légèrement chaque partie découpée, de manière à ce qu'elles puissent se superposer par la suite.

Découpez-les et appliquez-les les unes sur les autres dans l'attitude désirée. Fixez-les à l'aide d'une punaise et vérifiez que le mouvement donne toute satisfaction. Sinon, déplacez la punaise ou les parties détachées.

Une fois que vous aurez trouvé les endroits exacts où percer les trous, vous les marquerez à l'aide d'une petite croix. Vous collerez alors les parties détachées sur du carton et vous terminerez la marionnette selon la méthode décrite ci-dessus. »





Organisation d'un spectacle

L'écran

« La taille de l'écran sera fonction de la grandeur de la salle que vous avez l'intention d'obscurcir pour votre spectacle. Faites faire, chez un fournisseur pour artistes un châssis sans barre transversale.

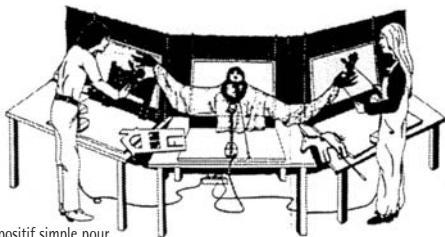
Tendez, sur ce châssis une toile blanche, serrée et régulière, genre toile à drap.

Sur la tranche supérieure, vissez deux pitons qui vous permettront un accrochage robuste, que vous stabiliserez latéralement.

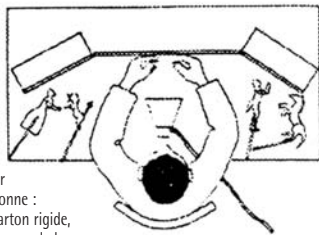
Prévoyez d'obscurcir, à l'aide d'étoffes noires, les parties qui entourent l'écran, en empiétant au besoin légèrement sur le cadre.

Écran dans l'embrasure d'une porte

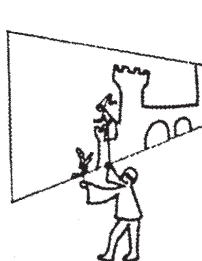
On peut imaginer de réaliser un spectacle d'ombres dans l'ouverture d'une porte, en fixant les tissus directement sur l'embrasure. Cette solution peut être envisagée pour un nombre restreint de spectateurs, dans une salle peu profonde.» p.20



Dispositif simple pour plusieurs manipulateurs



Dispositif léger pour une personne : un écran de carton rigide, replié et une lampe de bureau



Le décor du château, plaqué contre l'écran, permet des manipulations à plusieurs niveaux

La source lumineuse

Elle peut n'être qu'une simple ampoule pendue au bout de son fil, à environ 1 m ou 1,25 m de l'écran. (Pour plus de sécurité avec un groupe d'enfant, on peut utiliser une « baladeuse ».)

Effets de manipulation

Plus les marionnettes sont manipulées près de l'écran, plus leur ombre est dense et leurs contours nets.

Si vous reculez vers la source lumineuse, leur ombre devient grande et floue. Utilisez ces possibilités pour produire des effets d'apparition, de disparition, d'envol, de sortilèges...

Vous changerez également l'atmosphère d'une scène, en intercalant des verres de couleur (ou du plastique) entre la source lumineuse et l'écran qui sera ainsi coloré sur toute sa surface.»



Spectacle réalisé par des enfants

« C'est un travail collectif qui permet à chacun de s'exprimer selon sa nature et ses possibilités.

Choisir une histoire que nous aimons bien ou l'écrire, selon notre fantaisie. la découper en scènes, plans généraux ou gros plans en essayant de dégager les épisodes importants que nous voulons mettre en images.

Sur du carton noir, dessiner les personnages et les éléments de décor nécessaires pour conter l'histoire à l'aide de crayons jaunes, blancs ou bleu clair. Insistons sur la grande taille des personnages, et pour les plus jeunes, sur la notion de face et de profil, en soulignant que, le plus souvent, deux individus qui se parlent, se regardent.

Découper les personnages. Il faut souvent aider les enfants dans cette tâche, d'autant que pour les détails il est nécessaire d'utiliser un exacto. On peut décorer les marionnettes (sans excès) avec toutes sortes de matériaux translucides (plumes, tissus fins, plastiques colorés...). Fixer les baguettes.

Les lieux où se déroule l'action peuvent être évoqués par des décors découpés, fixés sur l'écran et qui permettent de dissimuler les tiges des personnages et de jouer sur plusieurs plans en meublant l'espace.

Avant de vous lancer dans la mise en scène, il est nécessaire et prudent que chacun manipule librement son ou ses personnages, pour en connaître les possibilités et les limites. Donc, avant tout, improvisez derrière l'écran, et découvrez ce qu'il est souhaitable et possible de faire, à quel moment les mains des manipulateurs sont visibles...

Il faut ensuite, collectivement de préférence, écrire un dialogue ou établir un commentaire à dire par un récitant. Cette dernière solution permet, en cas d'incident de manipulation d'éviter les temps morts : elle donne une possibilité d'improvisation et de recul par rapport à l'action.

Puis, répétez, répétez, répétez, on ne répète jamais assez, en apprenant à ne pas rompre le rythme, en évitant de se bousculer... »

Claudie Marescot, *Théâtre d'ombres*, Fleurus Idées.

Quelques références au sujet du théâtre d'ombres

BORDAT, Denis, BOUCROT, Francis, *Les Théâtres d'ombres, Histoire et techniques*, L'Arche, 1956, 203 p.

MARESCOT, Claudie, *Théâtre d'ombres, silhouettes, éclairage, scénarios*, Fleurus Idées, n 46, 1992, 48 p.

PAERL, Hetty, Jack BOTERMANS et Pieter van DELFT, *Ombres et silhouettes*, Chêne/ Hachette, 1979, 160 p.

ROBSON, D., V.BAILEY, C. DELCOIGNE, *Le théâtre d'ombres*, Gamma Jeunesse/ Héritage, 1991 32 p.

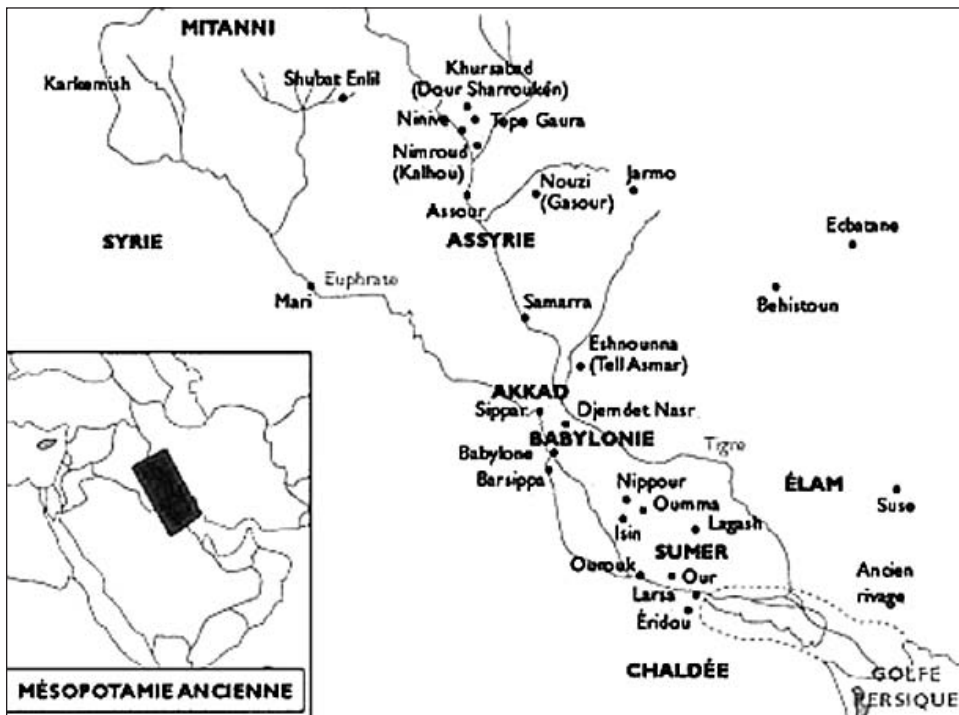
VARVASOVSKY, Laszlo, *Les musiciens de Brême, conte des frères Grimm mis en images et adapté pour un théâtre d'ombres*, Gallimard, 1981

VARVASOVSKY, Laszlo, *Jean sans peur, conte populaire italien recueilli par Italo Calvino, mis en images et adapté pour un théâtre d'ombres*, Gallimard, 1981

VARVASOVSKY, Laszlo, *Petit frère Cornedebouc, légende indonésienne mise en images et adaptée pour un théâtre d'ombres*, Gallimard, 1981

VARVASOVSKY, Laszlo, *La légende de Taliesin le Gallois mise en images et adaptée pour un théâtre d'ombres*, Gallimard, 1981

Carte de la Mésopotamie ancienne



source : www.memo.fr/article.asp?IB=ANT_MEF_000