L'Ombre

Georges Gagneré

▶ **To cite this version:**

Georges Gagneré. L'Ombre. Pour un imaginaire numérique avec Edmond Couchot, 2022, pp.137. hal-04570096

HAL Id: hal-04570096
https://univ-paris8.hal.science/hal-04570096

Submitted on 6 May 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NoDerivatives 4.0 International License

Conception, mise en scène et programmation numérique : **GEORGES GAGNERÉ**
Titre : *L'Ombre*
Distribution
Texte : Hans Christian Andersen - traduction David Soldi
Jeu : Eric Jakobiak (France)/Pavlo Chirva (Ukraine)
Composition musicale : Tom Mays
Assistanat programmation numérique : Anastasiia Ternova
Capture de mouvement : Remy Gorski
Crédits photographiques : didascalie.net
Production : didascalie.net
Coproduction : Théâtre Na Zhuka (Kharkhiv-Ukraine) - Mairie de Villiers-Le-Bel

L'Ombre est un spectacle joué par un acteur entouré d'avatars qui nous racontent l'histoire extraordinaire, inventée par le célèbre écrivain H. C. Andersen, d'un savant qui retrouve sa propre ombre, plusieurs années après l'avoir abandonnée lâchement à l'occasion d'un séjour d'étude à l'étranger. De retour au pays, l'Ombre devenue très riche vient racheter sa liberté. Ce conte nous invite à observer les dangers qui nous guettent si nous oublions notre dignité d'être humain. Il met en scène des personnages extraordinaires qui éclairent les facettes cachées de nos personnalités par leurs aventures surprenantes.

La mise en scène recourt à un castelet virtuel d'ombravatar qui s'inscrit dans la tradition des théâtres d'ombre et permet d'explorer les possibilités narratives et expressives associées à la thématique de l'ombre, à la manière dont les auteurs romantiques allemands ont procédé avec une imagination fascinante au XIX^{ème} siècle. L'ombravatar est une silhouette humaine virtuelle sans épaisseur lorsqu'on la regarde de côté, correspondant exactement à l'ombre projetée d'une personne. On peut cependant l'animer dans l'espace 3D, notamment avec des dispositifs de capture de mouvement qui la transforme en marionnette virtuelle. Une ombravatar a donc la particularité de pouvoir exister comme ombre traditionnelle en projection 2D ou bien comme silhouette en 3D et de jouer avec sa propre ombre projetée.

Le castelet virtuel d'ombravatar a pour ambition de décupler l'ambiguïté originelle de la figure de l'ombre qui a nourri la mythologie depuis la nuit des temps et qui nous accompagne encore dans les méandres technologiques de nos identités hybrides à venir. La confrontation du savant avec sa propre ombre rebelle dans le conte d'Andersen en offre un exemple emblématique.