

L'OURS

CARNET DE CRÉATION #1

CNAM D'HENNEBONT (56)
DU 2 AU 6 DÉCEMBRE 24

COMPAGNIE INDEX
D'APRÈS L'OEUVRE DE FRANK TASHLIN
45 MIN / PETITE FORME / TOUT PUBLIC



L'HISTOIRE

Ces quelques notes sont le résumé de notre première semaine de résidence autour de la création de « L'Ours ».

Nous avons essentiellement travaillé la **scénographie** pour nous permettre de trouver un espace où nous pourrions autant **mettre en scène l'histoire de l'Ours** piégé dans l'usine que celle d'Antoine, dans son atelier, qui invente et dessine cette histoire.

En termes de **dramaturgie**, nous décidons d'imaginer qu'Antoine est un dessinateur industriel, pressé par son patron qu'il l'appelle régulièrement pour qu'il achève une commande de plans en attente.

Dans son atelier, il tente de travailler, mais il est vite distrait par des dessins plus oniriques qui l'amènent petit à petit à inventer l'histoire de l'Ours.

Ses dessins sur son chevalet sont **dupliqués en silhouettes (2D) animées par Aurélien**, sorte de double d'Antoine qui met en vie toutes les silhouettes et les marionnettes du spectacle.

Entre Antoine et Aurélien, il s'agit de trouver une **forme de duo mimétique**, Aurélien symbolise la part plus inconsciente, instinctive, créative d'Antoine qui l'invite à imaginer l'histoire de l'Ours tout autant qu'à laisser tomber petit à petit la pression de son travail contraignant.

LA SCÉNOGRAPHIE

Voici un peu plus en détail les pistes scénographiques que nous avons trouvées et que nous tenterons de développer pour la prochaine résidence (mars 25).

Nous imaginons mettre en scène l'atelier d'Antoine : Au centre, son **chevalet/table de dessin avec quelques plans crayonnés, une table à l'avant-scène Cour, pleine de croquis et de plans et à Jardin, un espace « vide » éclairé par une lumière en douche.**

- **Le chevalet** est l'endroit où Antoine dessine, d'abord des plans pour son travail, puis des toiles correspondant à l'histoire de l'Ours : soit ses dessins sont dupliqués en silhouettes (2D), soit les silhouettes sont différentes et viennent compléter le dessin. La marionnette de l'Ours vient parfois interagir avec les dessins d'Antoine.

- **La table** sur laquelle se trouvent les plans puis la marionnette de l'Ours et les silhouettes animées de l'histoire est **recouverte d'une tôle** pour que chaque silhouette puissent **s'y aimanter** en se posant. Aurélien, qui les anime, fait défiler les différents éléments du décor devant l'Ours (marionnette) qui y réagit.

- **L'espace « vide »** à jardin, éclairé par une douche, correspond à un espace de « chapitrage » étagissant les différents moments de la pièce. Aurélien y montre des « objets-silhouettes » symbolisant la prochaine étape de l'histoire. Ces objets sont tantôt absurdes,

tantôt drôles et parfois énigmatiques, laissant les spectateurices deviner ce qui va arriver par la suite.

Nous imaginons **plusieurs sources de lumière**, celle qui éclaire son chevalet : type lampe industrielle - et puis toutes les autres -mini découpes- disposées de part au d'autres des espaces.

Nous avons travaillé à tester **les couleurs et les tailles des éléments manipulés** (silhouettes en 2D, les différentes marionnettes de l'Ours et son masque, etc.) en optant pour des tons bleus orangés qui sont encore à accentuer pour notre prochaine étape de travail.

Tout ce qui est représenté sur le chevalet, sur la table et dans « l'espace vide » **correspond au trait de dessin d'Antoine**, sauf quand l'Ours se trouve dans l'usine et qu'il doit y travailler : nous montrerons des **ours en peluche manufacturés** qu'il devra mettre dans des cartons.

