

L'Ombre – lecture augmentée

proposée par Georges Gagneré, d'après un conte d'Andersen

Résumé du conte

Lors d'un séjour dans un pays chaud, un savant profite des soirs de fraîcheur sur son balcon en écoutant une musique envoûtante, jouée par une mystérieuse jeune femme habitant la maison d'en face. Un soir, voyant sa propre ombre projetée sur la maison, il l'invite par plaisanterie à y entrer pour en découvrir le secret. L'ombre disparaît et ne revient pas. Comme il y a beaucoup de soleil, une nouvelle ombre repousse au savant, qui s'en retourne alors dans son pays froid.

Plusieurs années passent lorsque l'ancienne Ombre devenue très riche se présente un soir à la demeure du savant pour racheter sa liberté. Surpris, le savant la lui accorde gracieusement, mais il veut en savoir plus sur ce qui s'est passé dans la mystérieuse maison le soir de la disparition. L'Ombre raconte alors son extraordinaire rencontre avec la Poésie, comment elle a dû se débrouiller seule après avoir été abandonnée par le savant, et comment elle est devenue très riche en s'introduisant subrepticement chez les personnes puissantes pour en écouter les secrets et leur faire payer son silence. Après ces révélations, l'Ombre repart sans plus d'explication.

Le savant poursuit l'écriture de ses ouvrages sur la beauté et la vérité du monde, mais il n'a pas beaucoup de succès et dépérit d'année en année. L'Ombre le visite à nouveau et le convainc de l'accompagner sans frais à des bains thermaux pour se refaire une santé. En échange, le savant devra servir d'ombre à l'Ombre qui en est dépourvue. A leur arrivée aux bains, L'Ombre fait la connaissance d'une Princesse qui se laisse séduire par sa prestance et son intelligence. Elle en vient à lui proposer le mariage afin que l'Ombre puisse gouverner son peuple avec sagesse. Face à une telle méprise sur la nature véritable de l'imposteur, le savant se révolte et tente d'empêcher le mariage.

Pistes dramaturgiques

En écrivant *L'Ombre* en 1847, Hans Christian Andersen reprend le thème romantique de la perte de son ombre, déjà utilisé par Adalbert von Chamisso dans la célèbre nouvelle *L'étrange histoire de Peter Schlemihl* (dont le héros est d'ailleurs cité dans le conte d'Andersen), ou encore par E. T. A. Hoffmann.

La célébrité du conte et la force dramatique des échanges entre les trois protagonistes principaux, le Savant, son Ombre et la Princesse, motiveront Evgueni Schwarz, dramaturge russe, à l'adapter en pièce de théâtre un peu moins d'un siècle plus tard.

Jouant sur les rebondissements fantastiques propres à la forme du conte, Andersen entraîne progressivement son lecteur dans une remise en question du bien-fondé de la réussite sociale et des récompenses qui profitent à celui qui prend des risques, souvent d'une manière peu honorable. Le conte offre aussi en filigrane un formidable cas d'emprise psychologique et d'établissement de pernicious rapports de domination.

L'ombre est une figure qui fascine l'humanité depuis la nuit des temps. Elle est considérée comme à l'origine de l'invention de la peinture et occupe une place



importante dans le développement psychologique des enfants, qui n'en comprennent les principes qu'à partir de 3-4 ans. Elle a servi à Carl Jung pour développer ses concepts psychanalytiques et constitue un thème inépuisable dans les innombrables récits mythologiques des peuples du monde entier et dans la littérature mondiale plus récente.

Attachée à chaque silhouette humaine, tout en restant fugace et capricieuse, l'ombre est un double mystérieux qui possède un fort pouvoir de sollicitation de l'imagination. Cela nous a incité à recourir aux ombres pour créer une cage de résonance à la lecture du conte à haute voix.

Une lecture, augmentée d'un spectacle d'ombravatars

Le lecteur s'adresse à deux publics : celui des spectateurs en face de lui et celui d'ombres en 3D, encore appelées ombravatars, peuplant un castelet virtuel projeté à ses côtés. Au moment de l'installation des spectateurs, des ombravatars se promènent furtivement dans l'espace virtuel. Elles jettent des regards intrigués aux spectateurs et se rassemblent aussi de leur côté. Au commencement de la lecture, quelques ombravatars curieuses s'approchent pour écouter avec plus d'attention. Elles se prennent progressivement au jeu et s'amuse à figurer les principaux protagonistes du conte, le Savant, son Ombre et la Princesse. Comme dirigées par les inflexions de voix du lecteur, les ombravatars déploient progressivement à nos yeux et nos oreilles un spectacle pour nous faire revivre le destin tragique du Savant.

La spécificité du dispositif de cette lecture augmentée est d'utiliser la voix du lecteur pour développer l'univers sonore et visuel accompagnant la lecture du texte. La voix, amplifiée par un micro sans fil, génère un environnement sonore qui repose sur une analyse de la manière de lire du lecteur, de sa prosodie. Les effets sonores procèdent ainsi organiquement de la manière dont le lecteur recourt à son instrument vocal pour construire l'univers du conte. Les qualités de voix de l'Ombre et de la Princesse sont par exemple travaillées à partir d'une modification des harmoniques fondamentales. La texture de la voix est aussi transformée pour obtenir des couleurs différentes selon l'interprétation. Que l'Ombre adopte une attitude cynique, ou hypnotisante ou bien encore séductrice, le lecteur jouera vocalement d'un instrument spécifique pour amplifier chaque situation.

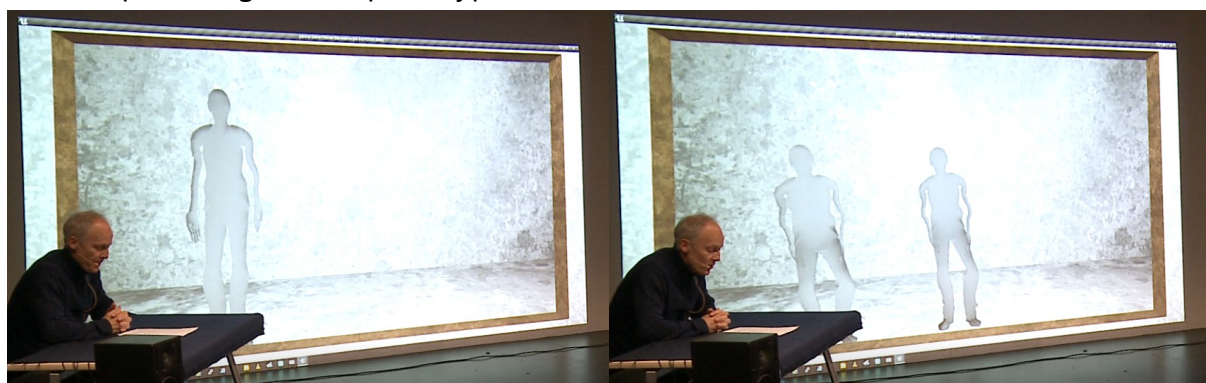
Une particularité du conte est de comporter de nombreuses séquences dialoguées mettant en scène les principaux protagonistes. Le déploiement vocal des situations stimulera les ombravatars qui esquisseront progressivement dans leur espace virtuel les personnages dialoguant. Il ne s'agit pas en effet de dédoubler ce qui est lu par une illustration visuelle, mais de provoquer l'imagination des spectateurs en explorant une ambiguïté fantastiquement construite par Andersen. L'instrument vocal permettra notamment au lecteur de modifier la texture des ombravatars en harmonie avec les transformations sonores. Il se peut aussi que les ombravatars expriment leurs propres réactions devant le comportement si arrogant d'une de leur comparse et surprennent lecteur et spectateurs.

Le castelet virtuel d'ombravatars

Le castelet virtuel d'ombravatars permet d'animer des avatars virtuels qui ont la forme d'ombres plates avec la particularité d'exister en 3D, et donc de pouvoir se mouvoir dans l'espace malgré leur nature plate. Les ombravatars ainsi créées ont donc les caractéristiques des ombres traditionnelles qui se manifestent à l'occasion de projection de lumière d'une silhouette sur une surface généralement plane. Mais contrairement à une ombre qui reste limitée à cette surface plane et attachée à la silhouette qui en est la source, elles sont indépendantes et peuvent évoluer dans l'espace. L'ombravatar ne dépend donc pas d'une silhouette maîtresse, et elle peut elle-même avoir une ombre.

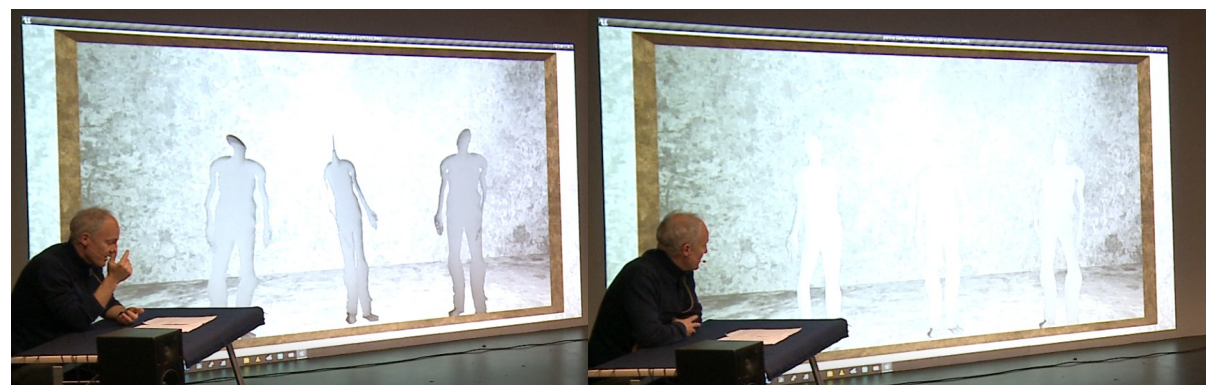
Dans son environnement numérique 3D, une ombravatar peut jongler avec sa propre ombre de multiples manières, ou bien se transformer elle-même en répliquant les spécificités d'une ombre, ou encore redevenir une ombre plate 2D.

Quelques images d'un prototype très rudimentaire du castelet virtuel d'ombravatars :



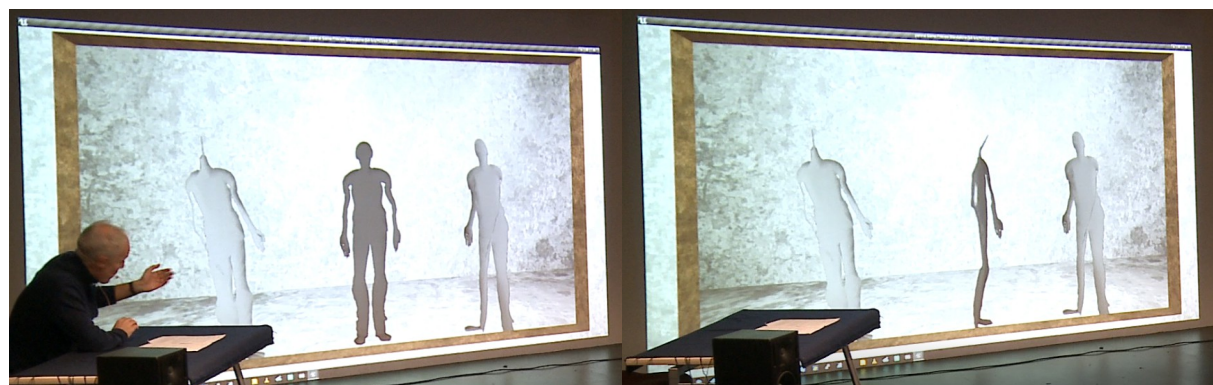
Une ombravatar timide apparaît.

Deux ombravatars observent le public



Trois ombravatars dialoguent.

Les ombravatars deviennent blanches.



Une ombravatar se détache en noir.

L'ombravatar en noir évolue dans l'espace.



Les ombravatars peuvent être habitées en temps réel à l'aide de dispositifs de capture de mouvement, ce qui transforme le castelet virtuel en scène de théâtre. Elles peuvent aussi avoir des comportements autonomes recourant aux dispositifs d'intelligence artificielle pour les acteurs virtuels propres aux moteurs de jeu vidéo.

Le castelet virtuel d'ombravatars est développé par Georges Gagneré et Cédric Plessiet au sein du moteur de jeu Unreal Engine 4.

Ateliers connexes

Plusieurs pistes d'ateliers sont envisageables en accompagnement de la lecture-spectacle. Les ateliers peuvent s'adresser à tous les publics et être adaptés selon chaque situation.

Il est possible de découvrir comment les ombravatars ont été construites dans le castelet virtuel et proposer aux participants d'habiter les ombravatars avec un dispositif de capture de mouvement et de jouer avec les multiples effets disponibles afin de construire leurs propres histoires.

Cette exploration peut être concentrée sur la dimension théâtrale du jeu scénique dans un environnement 3D ou bien sur la dimension jeu vidéo de construction d'avatars et d'effets spéciaux. Les deux dimensions peuvent être combinées.

Il est aussi possible de travailler sur la lecture à haute voix et d'utiliser le dispositif existant de la lecture-augmentée pour raconter sa propre version du conte et apprendre à utiliser son instrument vocal pour contrôler un environnement numérique. Cela peut-être abordé sous un angle ludique d'éveil à l'expressivité orale, ou bien sous un angle pédagogique pour des élèves en école de théâtre ou de musique pour approfondir leurs horizons créatifs, ou bien encore sous un angle professionnel avec des acteurs ou des musiciens.