

Samuel Lhuillery

Université Toulouse – Jean Jaurès

lhuillery.samuel@gmail.com

Samuel Lhuillery, ancien élève de l'ENS Ulm, est docteur en Études théâtrales de l'Université Sorbonne Nouvelle, où il a soutenu une thèse consacrée à *Grotowski et la « Tribu » du théâtre rituel*. Ses recherches se situent au croisement entre l'histoire du théâtre et des avant-gardes théâtrales (XX^{ème}-XXI^{ème} siècles), les *performance studies*, l'anthropologie théâtrale et les humanités environnementales – en s'intéressant particulièrement à la formation de l'acteur et aux pratiques de transmission. Il est actuellement post-doctorant au sein du programme ANR ACTiF (American Contemporary Theater in France), à l'Université Toulouse – Jean Jaurès, où il poursuit sa recherche sur les processus de réception, de circulation et de transformation des pratiques théâtrales.

Un Montreur d'ombres aux prises avec la matière : métamorphoses lumineuses et présences inquiétantes dans le spectacle *Préhistoire* de la compagnie Scolopendre.

Résumé : Cet article propose une étude de cas, fondée sur l'analyse du spectacle *Préhistoire* (Cie Scolopendre), dans lequel le montreur d'ombres Raphaël Thibault manipule en direct lumière, ombres et matière brute pour interroger les frontières entre l'animé et l'inanimé. Sans paroles, le spectacle rejoue poétiquement certains gestes fondateurs de l'humanité – tracer, projeter, façonner – tout en questionnant nos premiers rapports à l'image et à la lumière. S'appuyant sur un dispositif de rétroprojection et sur une matière organique et hétérogène (sable, argile, os, fluides, filets...), *Préhistoire* met en scène un théâtre de métamorphoses, où les formes surgissent, se superposent, se dissolvent. L'analyse met en lumière les différents rôles joués par la lumière : révélatrice (des reliefs, des traces, des figures), génératrice (faisant émerger des formes depuis la matière), transformatrice (altérant les contours), médiatrice (entre le monde matériel et l'imaginaire du spectateur), et animatrice (de la matière et des ombres). À travers ces variations sur la lumière, l'article propose une réflexion sur les interactions sensorielles et symboliques entre perception, mémoire et imagination à l'œuvre dans le spectacle *Préhistoire*.

Mots-clefs : Théâtre d'ombres, lumière et matière, liminalité, préhistoire, art pariétal.

Site internet de la Compagnie Scolopendre :

<https://ciescolopendre.blogspot.com/>

Abstract: This article offers a case study based on an analysis of the show *Préhistoire* (Scolopendre Company), in which shadow puppeteer Raphaël Thibault manipulates live light, shadows, and raw material, to question the boundaries between the animate and the inanimate. Performed without words, the show poetically re-enacts some of humanity's founding gestures – tracing, projecting, shaping – while questioning our earliest relationships with images and light. Relying on a rear-projection device and organic, heterogeneous materials (sand, clay, bone, fluids, nets, etc.), *Préhistoire* stages a theatre of metamorphoses, where forms emerge, overlap and dissolve. The analysis highlights the different roles played by light: revealing (reliefs, traces, figures), generating (bringing forms out of matter), transforming

(altering contours), mediating (between the material world and the viewer's imagination), and animating (matter and shadows). Through these variations on light, the article reflects on the sensory and symbolic interactions between perception, memory and imagination at work in *Préhistoire*.

Keywords: Shadow theatre, Light and matter, Liminality, Prehistory, Parietal art.

Scolopendre's Theatre Company Website:

<https://ciescolopendre.blogspot.com/>

Tous les photogrammes reproduits dans le présent article le sont avec l'accord et l'autorisation expresse de Raphaël Thibault, représentant de la compagnie Scolopendre et titulaire des droits nécessaires sur les images concernées.

« Parler de l'histoire de nos usages de la lumière et de l'image projetée impose un détour par un très long passé, vers le temps des cavernes et des ombres dansantes qu'y créaient les flammes vacillantes des torches.

Par la maîtrise du feu, les deux puissances de la lumière apparaissaient conjointement : celle d'éclairer, et donc de rendre visibles ou non, à volonté, êtres et objets, et celle de transporter des représentations, des *eikon*, de ces mêmes objets¹. »

Le spectacle *Préhistoire*, de la compagnie Scolopendre, n'utilise pas des torches de pin résineux et des lampes à moëlle ou à graisse animale, mais bien des sources lumineuses électriques – même si, de l'aveu même de Raphaël Thibault, son créateur, « c'est une espèce de fantasme récurrent, en tant que montreur d'ombres, que de pouvoir faire du théâtre d'ombres avec du feu, avec des flammes mouvantes qui viennent animer les ombres en leur insufflant une forme de battement, de vacillement, et de vie² ». Dans les mots présentés en exergue de cet article, le concepteur d'effets spéciaux lumineux Olivier Vallet souligne, lui aussi, la dimension fantasmatique qu'il y a à travailler, en tant que montreur d'ombres, sur la préhistoire, qui charrie avec elle tout un imaginaire souterrain, à la fois archaïque et technologique.

Ce rapport, autant émotionnel et symbolique qu'intellectuel, à la préhistoire, est pleinement présent et assumé dans le travail de la compagnie Scolopendre. En effet, en faisant dialoguer des gestes primitifs de tracé et des dispositifs contemporains de projection, le spectacle explore un espace liminal où la lumière ne se contente pas d'éclairer, mais devient puissance d'animation, de métamorphose, et de trouble. Dans ce paysage scénique sans parole, où les ombres mouvantes prennent le relais de la narration, la lumière joue un rôle central : elle fait surgir des formes à partir de matières brutes (sable, argile, os, filets, fluides) et produit un théâtre perceptif où le spectateur est activement invité à projeter du sens. Dans un va-et-vient constant entre l'écran de projection et les matériaux manipulés en direct, *Préhistoire* interroge ainsi la manière dont les images apparaissent, se transforment, se superposent – et, ce faisant, comment elles donnent à ressentir des présences ambivalentes, inquiétantes, étrangement vivantes.

¹ Vallet Olivier, « Ombre et lumière : Histoire des techniques, évolution conjointe des usages de la lumière et de l'image projetée », dans Martin-Lahmani Sylvie (dir.), *Poétiques de l'illusion. Dialogues contemporains entre marionnette et magie*, Liège, Alternatives Théâtrales, 2018, p. 95.

² Raphaël Thibault, propos recueillis par Samuel Lhuillery, lors d'un entretien à distance réalisé le 23 septembre 2024.

La présente étude propose ainsi une lecture du spectacle *Préhistoire* à partir de cette tension entre lumière et matière, en observant comment leur rencontre engendre des formes qui semblent osciller entre animation et disparition, entre figuration et abstraction, entre l'humain et le non-humain. À partir de cette étude de cas, il s'agira de montrer que la lumière ne se limite pas à révéler : elle inquiète, au sens fort proposé par Nicolas Royle³, en troublant les frontières entre les catégories stables et en jouant avec l'expérience de la liminalité. Pour ce faire, nous analyserons successivement la manière dont la lumière conditionne l'émergence perceptive des formes ; comment elle devient un vecteur de métamorphoses matérielles et symboliques ; et enfin comment elle contribue à la mise en scène de présences hybrides, chargées d'ambiguïtés ontologiques et affectives.

« Ce au départ de quoi les formes prennent consistance⁴ »

Dans un article portant sur « Le rôle de la lumière dans l'art des grottes au Paléolithique supérieur », le préhistorien belge Marc Groenen commence par dresser un « bilan critique des documents dont nous disposons, afin de déterminer ce qui nous est vraiment connu des sources d'éclairage du Paléolithique supérieur⁵ », avant de chercher à montrer « comment la lumière est intervenue pour la constitution du décor pariétal⁶ ». Il insiste notamment sur la nécessité, pour réellement appréhender les œuvres pariétales, de les contempler dans leur contexte, en prenant en compte l'« effet sculptural⁷ » du support même sur lequel elles ont été réalisées – et il reproche à la plupart des études de passer à côté de cet aspect, qui semble pourtant essentiel. Marc Groenen affirme ainsi :

« La lecture de l'art pariétal se fait donc toujours en dehors de « l'espace vécu ». Cette absence a sans aucun doute eu pour conséquence de sous-évaluer le rôle joué par la lumière ou, plus exactement, de négliger les fonctions qu'elle pouvait avoir dans l'art pariétal. Or, celle-ci n'a pas pour unique vocation d'éclairer, elle est aussi *ce au départ de quoi les formes prennent consistance*. En fait, les reliefs suggestifs ne suffisent pas par eux-mêmes à donner du

³ Voir Royle Nicholas, *The Uncanny*, Manchester, Manchester University Press, 2003.

⁴ Groenen Marc, « Le rôle de la lumière dans l'art des grottes au Paléolithique supérieur », dans Beaufort Charlotte et Lebré Marylène (dir.) *Ambivalences de la lumière*, Pau, Presses universitaires de Pau et des Pays de l'Adour, coll. « Espaces, frontières, métissages », 2017, p. 245.

⁵ *Ibid.*, p. 231.

⁶ *Idem.*

⁷ *Ibid.*, p. 244.

volume aux masses anatomiques ou à matérialiser la silhouette d'un animal représenté. Leur exploitation n'est vraiment possible que grâce au jeu d'ombre et de lumière que le luminaire produit sur la roche, et qui accentue les différents plans du support (saillies, dièdres, décrochements ...) ou en renforce les lignes de démarcation (fissures, arêtes, joints de stratification⁸ ...) ».

Cette lecture, qui donne à la lumière un rôle actif dans la formation même de l'image, trouve un écho immédiat dans *Préhistoire*, spectacle dans lequel le montreur d'ombres apparaît en blouse blanche, dans une posture de laborantin ou de chercheur, et rejoue ou réinvente poétiquement certains gestes primordiaux de l'humanité : dessiner, laisser une empreinte, manipuler la matière, jouer avec les ombres. Cette exploration artistique des premiers rapports humains à l'image et à la lumière constitue le cœur du spectacle, dont le dispositif scénique repose sur un grand écran de quatre mètres par six, sur lequel sont projetées en direct les images produites à l'aide de deux rétroprojecteurs, parfois juxtaposées, parfois superposées ou surimprimées. D'autres sources lumineuses, fixes ou mobiles, viennent au fil du spectacle enrichir et complexifier ce dispositif en démultipliant, superposant ou déformant les ombres projetées. Devant ces sources diverses, le « chercheur-manipulateur » travaille en direct une matière multiple et hétérogène : sable, argile, ossements, branchages, fil de fer, filets, bocaux, liquides, encre, huile, ou encore aspirine. Ces éléments concrets, bruts, deviennent les matériaux d'un récit visuel évoquant l'apparition des premières cellules, la formation d'organismes hybrides, des scènes de chasse, ou encore les premiers gestes artistiques de l'humanité (Fig. 1).

⁸ *Ibid.*, p. 244-245. [Nous soulignons.]

Figure 1 : Photogramme de la captation du spectacle *Préhistoire* (2015), représentant le dispositif scénique du spectacle. On assiste ici à la reconstitution d’une scène de chasse par le montreur d’ombres Raphaël Thibault. Cie Scolopendre.



Ce qui se joue sur scène dépasse le cadre traditionnel du théâtre d’ombres : *Préhistoire* s’inscrit pleinement dans une esthétique du bricolage artisanal, où les matériaux sont choisis autant pour leurs propriétés expressives propres que pour leurs réactions à la lumière. Le spectacle emprunte ainsi au théâtre d’objets et au théâtre de la matière – et c’est précisément de la rencontre entre la lumière et cette matière brute que les images émergent et prennent vie dans la perception des spectateurs. Cette perception, dans sa dimension la plus concrètement sensorielle, est d’ailleurs exacerbée par un protocole précis : dès l’ouverture, la salle est plongée dans un noir total, qui dure suffisamment longtemps pour transformer la qualité d’attention des spectateurs. Dans cette obscurité, qui selon la formule de Véronique Perruchon « induit un changement d’être qui passe par une exacerbation de la proprioception⁹ », les sensations des spectateurs se transforment, leurs capteurs rétiniens s’adaptent, et leurs autres sens (notamment l’ouïe et le toucher) s’affinent – ce qui donne d’autant plus d’impact au bruit sec et râpeux d’un silex frappé contre un morceau de marcassite, qui marque le commencement du spectacle et

⁹ Perruchon Véronique, « Puissance des ténèbres en magie nouvelle : de l’effet au sentiment magique », *Poétiques de l’illusion. Dialogues contemporains entre marionnette et magie*, op. cit., p. 93.

provoque l'apparition de la première étincelle de lumière. Le noir agit donc comme une toile d'attente, comme un écrin ou comme une matrice qui amplifie l'impact émotionnel et esthétique de ces toutes premières perceptions sensorielles. Qui plus est, par ce geste inaugural, qui se montre à la fois comme acte esthétique et comme mémoire anthropologique, le spectacle se donne à voir comme une cosmogonie miniature. Dans ce contexte perceptif et symbolique, l'action de la lumière n'est pas simplement révélatrice, mais également génératrice. Elle n'éclaire pas un monde déjà là : elle en génère les contours, en fait advenir les formes à partir de la matière.

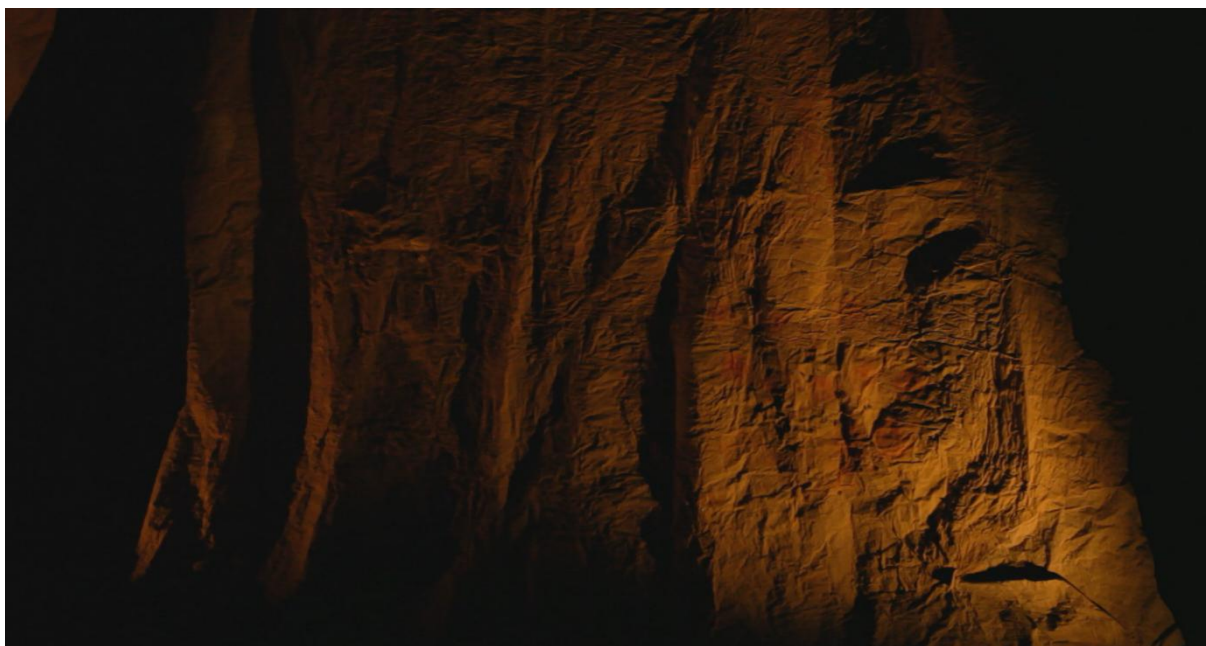
Cette entrée en matière – au sens le plus littéral – incite ainsi les spectateurs à adopter une posture perceptive plus fine, plus attentive face aux phénomènes lumineux qui leur seront présentés, en portant notamment leur attention sur le grain de la lumière, ainsi que sur la consistance, la texture et le relief des éléments que cette lumière vient rencontrer : il ne s'agit pas uniquement d'observer les images projetées, mais les conditions mêmes de leur apparition. Cette attention portée à la rencontre entre la lumière et la matière joue un rôle charnière lorsque l'écran, qui est au départ utilisé essentiellement comme support de projection, devient à son tour l'élément central du spectacle. Au milieu de la représentation, le montreur d'ombres, affublé d'un masque de hibou passe derrière cet écran, et par un processus de rétro-éclairage, permet au spectateur d'en prendre toute la mesure : il s'agit d'une surface travaillée, d'une matière picturale à part entière. Constitué d'un assemblage de draps teints à la rouille et rigidifiés par du papier calque, l'écran porte en creux un ensemble de reproductions célèbres des grottes de Lascaux, de la grotte d'Altamira, ou de la grotte Chauvet – dont on reconnaîtra notamment le hibou et le panneau des lions. Ces formes et ces images, comme des strates invisibles au premier regard, surgissent sous l'effet du rétro-éclairage qui donne une tout autre épaisseur – à la fois matérielle, et temporelle – à cet écran, dans une forme de palimpseste pariétal¹⁰ (Fig. 2).

¹⁰ Sur cette notion de palimpseste dans l'art pariétal, voir notamment Morizot Baptiste, « Les parois palimpsestes », dans *Le Regard perdu : à l'origine de l'art pariétal animal*, Arles, Actes Sud, 2025, pp. 219-221. L'ensemble de ce passionnant ouvrage, paru après l'intervention à l'origine de la présente étude et la rédaction de sa première version, apporte un éclairage particulièrement fécond sur plusieurs des questions abordées ici, et sa lecture aurait sans doute conduit à infléchir ou à enrichir certains aspects de la présente analyse. Nous profitons donc de cette phase de relecture pour en signaler la parution et en recommander vivement la lecture.

Figure 2 : Photogramme de la captation du spectacle *Préhistoire* (2015), représentant l'écran de projection rétro-éclairé, et laissant apparaître des reproductions d'œuvres pariétales des grottes de Lascaux, Chauvet et Altamira. Cie Scolopendre.



Figure 3 : Photogramme de la captation du spectacle *Préhistoire* (2015), représentant l'écran de projection éclairé par une lumière rasante. Cie Scolopendre.



Par ailleurs, au-delà de ces reproductions picturales qui apparaissent en creux, l'écran lui-même, assemblage de tissu rigidifié, travaillé par la rouille, la colle et les pliures, marqué par les échancrures et les déchirures, prend une tout autre dimension lorsqu'il est éclairé par une lumière rasante et sous des angles variés : ses reliefs réagissent à la lumière, révélant une multitude de petites irrégularités, de facettes d'ombres – et ce sont précisément ces ombres propres, à la distinction des ombres projetées, qui lui donnent toute sa tridimensionnalité. La lumière vient ainsi épouser les accidents de la matière, en souligner les fêlures, en révéler les cicatrices, et ce sont précisément ces défauts, ces aspérités, qui donnent vie et consistance aux formes – ce qui a pour effet de transformer le statut même de cet écran travaillé, craquelé et flétri, de simple surface de projection à véritable objet de contemplation (Fig. 3).

Animer la matière : le jeu des métamorphoses lumineuses

Nous avons évoqué précédemment l'importance du travail de la matière dans *Préhistoire*, ainsi que les effets de texture et de densité révélés par la lumière. Il convient désormais de s'arrêter sur la manière dont cette matière, précisément, devient animée, traversée, transformée, dans une dynamique de métamorphose rendue possible par la rencontre entre lumière, corps et surface de projection.

Dans sa démarche artistique, Raphaël Thibault cherche toujours à interroger les qualités plastiques des matériaux qu'il manipule, afin de produire différentes qualités d'ombre et d'en explorer toute la richesse expressive. Le spectacle s'appuie sur une logique artisanale d'expérimentation sensorielle, d'essai et de transformation constante : la matière n'est jamais fixée et reste toujours en devenir. Qui plus est, dans *Poétiques l'illusion*, Fabrizio Montecchi souligne :

« L'ombre n'est pas créée seulement à partir de la lumière mais aussi de la rencontre de celle-ci avec un corps. La nature de ce corps influe moins que la lumière pour déterminer les qualités de l'ombre, mais plus pour produire sa forme et ses possibilités expressives et communicatives. C'est pourquoi, dans le théâtre d'ombres, le choix du corps est aussi important que le choix de la lumière¹¹. »

¹¹ Montecchi Fabrizio, « Dans le monde de l'allusion », *Poétiques de l'illusion. Dialogues contemporains entre marionnette et magie*, op. cit., p. 103.

L'importance donnée au choix du corps est manifeste dans les matériaux choisis par Raphaël Thibault dans son travail : cellophane, filets, eau, encre, sable ou huile – autant d'éléments instables, translucides, texturés, qui permettent de moduler les qualités de l'ombre et de créer des effets d'apparition diaphane, de vibration, ou d'épaisseur. La cellophane, par exemple, produit des ombres « diaphanes, cristallines, très fines, très subtiles et très douces » ; les filets, quant à eux, génèrent des volumes d'ombre en trois dimensions, où le vide joue un rôle aussi actif que la matière. L'eau, en tant que matériau fluide et translucide par excellence, devient à la fois milieu diffractant, corps traversé de lumière (et produisant donc des ombres), et matière vivante, en perpétuel mouvement (Fig. 4).

Figure 4 : Photogramme de la captation du spectacle *Préhistoire* (2015), représentant le « bain primordial », réalisé à l'aide d'eau, d'huile, de sable, d'encres et d'aspirine, et projeté sur l'écran par un rétroprojecteur. Cie Scolopendre.



L'un des moments les plus significatifs sur ce point se situe vers le début du spectacle, et évoque encore une fois une sorte de cosmogonie ou de genèse miniature : à partir d'éléments simples, concrets et matériels – de l'eau, de l'huile, de l'encre, du sable, de l'aspirine – le montreur d'ombres nous donne à voir de manière poétique le « bain primordial », en faisant apparaître, sous les yeux des spectateurs, l'agglomération des premières cellules, les métamorphoses des premiers organismes multicellulaires, et le développement des plantes

aquatiques et des premiers animaux marins. Cette séquence s'inscrit pleinement dans un imaginaire liminal, celui de l'indifférenciation originelle, où tout est encore possible, où les formes n'ont pas encore trouvé leurs contours définitifs. Pour le montreur d'ombres, il s'agit concrètement de partir de la matière brute et, grâce à la traversée de la lumière, d'en faire du vivant, en s'appuyant sur les réactions perceptives et mentales des spectateurs. Autrement dit, la lumière joue ici le rôle de médiatrice entre l'inertie de la substance et la projection de l'imaginaire – car c'est bien dans le regard du spectateur, stimulé par le rythme et le mouvement de la composition visuelle, qu'a lieu la métamorphose : les formes se cherchent, se dessinent, se dissolvent et se recomposent. Cette dimension de transition perpétuelle est renforcée par le dispositif spectaculaire lui-même qui, grâce à deux rétroprojecteurs utilisés simultanément, permet un jeu subtil sur la superposition des images : chaque source lumineuse produit sa propre couche d'ombre, et leur interaction crée des effets de superposition, transparence, de contamination ou de fusion. La multiplication des sources lumineuses permet ainsi une démultiplication vertigineuse des ombres, et les paysages visuels générés de cette manière semblent toujours en gestation, en état de passage. Cette indétermination formelle est essentielle : elle engage le spectateur dans un travail de lecture active, où ce qui est vu n'est jamais totalement assignable, et toujours susceptible de se reconfigurer.

Cette logique de la métamorphose lumineuse prolonge donc le rôle actif de la lumière esquissé précédemment : non plus seulement révélatrice ou génératrice de formes et de contours, elle devient ici transformatrice et animatrice. Elle traverse la matière pour la rendre vivante et expressive, elle altère les formes, les rend ambivalentes et insaisissables.

Présences inquiétantes : liminalité et hybridations

Toutefois, cette dynamique de métamorphose à l'œuvre dans *Préhistoire*, cette dimension essentielle de « liminalité », que l'anthropologue Victor Turner définit comme « un chaos fécond, un néant fertile, un réservoir de possibilités¹² », ne concerne pas uniquement les matières traversées par la lumière. En effet, elle s'étend également à l'ensemble des présences scéniques, qu'elles soient vivantes ou inertes, humaines ou non-humaines. La lumière devient

¹² Turner Victor, « Are There Universals of Performance in Myth, Ritual, and Drama? », dans Appel Willa et Schechner Richard (éd.), *By Means of Performance: Intercultural Studies of Theatre and Ritual*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990, p. 12. [Nous traduisons.]

ainsi opératrice d'un trouble : elle altère les statuts ontologiques, floute les catégories et fait advenir une forme d'inquiétante étrangeté. Dans le prolongement des réflexions de Sigmund Freud¹³ et d'Ernst Jentsch¹⁴, Nicolas Royle envisage « l'inquiétant » (*the uncanny*¹⁵) comme une expérience d'indétermination qui déstabilise les distinctions sur lesquelles repose notre perception du réel : dans *Préhistoire*, ce trouble naît précisément de cet entre-deux où l'on ne sait plus exactement ce qui vit, ce qui joue ou ce qui agit.

Dans cette perspective, le spectacle de la compagnie Scolopendre met en scène une porosité constante entre l'humain et le non-humain, notamment à travers la coprésence du manipulateur et des créatures d'ombres qu'il fait apparaître en les modelant à partir de matériaux organiques (argile, ossements, branchages) et en les présentant à la lumière sous différents angles. Ces figures éphémères sont assemblées, déconstruites, puis réassemblées, dans un processus de tâtonnement où se cherche la forme juste – ou plutôt, la forme troublante, car les créatures ainsi fabriquées possèdent quelque chose d'inquiétant, de dissonant : elles évoquent à la fois le vivant et le résidu, l'organisme en plein développement et la dépouille fossilisée dans une strate géologique.

C'est dans ce contexte qu'émerge progressivement la figure centrale du hibou, marionnette d'argile, de branchages et de plumes, dont le cycle de métamorphoses constitue l'un des moments dramaturgiques les plus marquants du spectacle. Dans un premier temps, l'animal est façonné à vue, à partir de matériaux rudimentaires. Cette marionnette est utilisée comme silhouette pour projeter une ombre aux yeux lumineux qui percent l'obscurité, en jouant avec les échelles pour disproportionner cette ombre qui finit par englober tout l'écran – voire envahir toute la surface scénique, jusqu'aux murs et au plafond de la salle, lorsque celle-ci le permet. Enfin, cette même figure est transformée en masque, que le montreur d'ombres porte pour danser, avant de disparaître derrière l'écran (Fig. 5).

¹³ Voir Freud Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Fernand Cambon (trad.), Paris, Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1985.

¹⁴ Voir Jentsch Ernst, « À propos de la psychologie de l'inquiétante étrangeté », Pascal Le Maléfan et Frauke Felgentreu (trad.), *Études psychothérapeutiques*, n°17, 1998, pp. 37-47.

¹⁵ Voir Royle Nicholas, *The Uncanny*, op. cit.

Figure 5 : Photogramme de la captation du spectacle *Préhistoire* (2015), représentant Raphaël Thibault portant un masque de hibou, constitué à partir d'argile et de branchages. Cie Scolopendre.



Ainsi, ce cycle de métamorphoses et de relations entre le montreur d'ombres et le hibou – modelage, projection, incarnation, fusion, disparition – est une métaphore puissante de ce dialogue omniprésent entre l'animé et l'inanimé, où le travail de la lumière révèle autant qu'il dissimule et vient troubler les frontières entre créateur et créature, humain et non-humain. En effet, à travers cette co-présence, le montreur d'ombres prête un peu de son incarnation charnelle à l'ombre qu'il crée – en même temps qu'il semble, en retour, céder un peu de sa propre réalité, pour devenir lui-même une ombre, ou une projection, ce qui a pour effet de « faire cohabiter des registres et des degrés de réalité différents¹⁶ ». Cette hybridation entre le manipulateur et le hibou n'est d'ailleurs pas sans rappeler certaines figures anthropozoomorphes ou « thérianthropes » que l'on retrouve parfois dans les représentations paléolithiques : on pense par exemple à la célèbre gravure du chaman de la grotte des Trois-Frères, ou bien à l'homme-lion de Hohlenstein-Stadel. Ces figures constituent en quelque sorte

¹⁶ C'est le titre qu'Olivier Vallet avait donné à son intervention dans la journée d'études « Animer la matière, suggérer des présences inquiétantes : La lumière dans la pensée et dans les pratiques marionnettiques », organisée par Cristina Grazioli, Yanna Kor et Véronique Perruchon, dans le cadre du programme de recherche « Lumières de spectacle », le 27 novembre 2024, à l'Université de Lille.

des ancêtres visuels aux formes projetées de *Préhistoire* : en effet, le spectacle ne cherche pas à proposer une reconstitution archéologique, mais bien plutôt une réactivation sensible et poétique de ces être liminaux, dans lesquels s'expriment des puissances troubles et ambivalentes.

C'est d'ailleurs vers cette cohabitation liminale, toujours plus intimement tissée de registres de présence différents, que s'oriente la fin de *Préhistoire*. Le moniteur d'ombres plonge ses mains dans un bocal pour en dérouler un filet rougeâtre et humide. Il s'agit d'un simple filet à oranges – mais grâce à la manipulation précise du moniteur d'ombres et au travail de la lumière, cet objet banal prend une apparence organique et étrange, rappelant des entrailles ou des viscères. Ce filet, à la fois projeté en ombres sur l'écran et lentement déroulé sur la scène, finit par évoquer l'image d'un cordon ombilical, que le manipulateur suit jusque derrière l'écran, où il finit par se fondre, par un procédé de rétroéclairage, dans la matrice d'une Vénus paléolithique – avant de s'éclipser à son tour dans les ombres (Fig. 6).

Figure 6 : Photogramme de la captation du spectacle *Préhistoire* (2015), représentant Raphaël Thibault apparaissant, par rétroéclairage, dans la matrice d'une Vénus paléolithique. Cie Scolopendre.



Cette disparition du corps du manipulateur dans cette matrice d'ombre vient clore le cycle d'hybridations et de passages qui aura marqué l'ensemble du spectacle. Il ne reste plus qu'une présence floue, qui survivra quelques instants après le noir final, dans la persistance rétinienne du spectateur. L'image devient trace, empreinte, suggestion mémorielle. Ainsi, tout au long de *Préhistoire*, la lumière joue de multiples rôles dans sa rencontre avec la matière brute. À travers les scènes analysées, elle apparaît tour à tour comme révélatrice, lorsqu'elle rend visibles les formes en creux, les traces fossiles ou les reliefs de l'écran ; génératrice, lorsqu'elle donne naissance à des formes dans l'obscurité, en les faisant advenir depuis la matière ; transformatrice, lorsqu'elle altère ou métamorphose les contours des objets et des figures projetés ; médiatrice, lorsqu'elle se fait lien vibratoire entre la matière inerte et l'imaginaire du spectateur ; ou encore animatrice, lorsqu'elle donne vie aux figures d'ombre et établit une relation de porosité entre le corps du manipulateur et les créatures qu'il façonne.

En venant inquiéter les contours, troubler les catégories et susciter des figures toujours en devenir, la lumière dans *Préhistoire* nous propose ainsi une expérience esthétique et symbolique qui relie notre perception sensible, notre mémoire et notre imaginaire, en engageant le spectateur dans une attention fine aux phénomènes visuels – et en faisant de la rencontre entre lumière et matière un terrain liminal dans lequel les formes se construisent, se dérobent, se recomposent, et laissent leur empreinte dans l'œil comme dans la mémoire.

Bibliographie

Freud Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Fernand Cambon (trad.), Paris, Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1985.

Groenen Marc, « Le rôle de la lumière dans l'art des grottes au Paléolithique supérieur », dans Beaufort Charlotte et Lebré Marylène (dir.), *Ambivalences de la lumière*, Pau, Presses universitaires de Pau et des Pays de l'Adour, coll. « Espaces, frontières, métissages », 2017, pp. 231-249.

Jentsch Ernst, « À propos de la psychologie de l'inquiétante étrangeté », Pascal Le Maléfan et Frauke Felgentreu (trad.), *Études psychothérapeutiques*, n°17, 1998, pp. 37-47.

Martin-Lahmani Sylvie (dir.), *Poétiques de l'illusion. Dialogues contemporains entre marionnette et magie*, Liège, Alternatives Théâtrales, 2018.

Montechhi Fabrizio, *Au-delà de l'écran. Pour un théâtre d'ombres contemporain*, Françoise Canon-Roger (trad.), Charleville-Mézières, Institut International de la Marionnette, 2024, en ligne : https://artsdelamarionnette.eu/index.php?lvl=notice_display&id=72392

Morizot Baptiste, *Le Regard perdu : à l'origine de l'art pariétal animal*, Arles, Actes Sud, 2025.

Royle Nicholas, *The Uncanny*, Manchester, Manchester University Press, 2003.

Tanizaki Jun'ichirō, *Éloge de l'ombre*, René Sieffert (trad.), Lagrasse, Verdier, 2011.

Turner Victor, « Are There Universals of Performance in Myth, Ritual, and Drama? », dans Appel Willa, Schechner Richard (éd.), *By Means of Performance: Intercultural studies of theatre and ritual*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990, pp. 8-18.