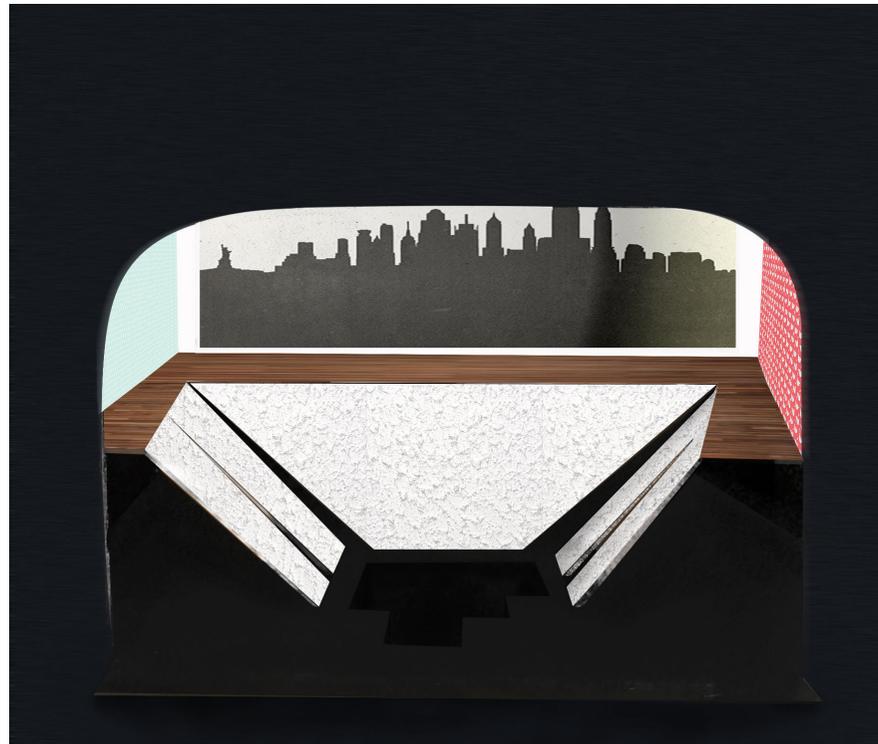


# SCENOGRAPHIE

## PETER PAN



**JULIE RODRIGUEZ**  
**QUENTIN QUIROS**

# SOMMAIRE

<b>1-2</b>	<b>BIBLIOTHEQUE D'IMAGES</b>
<b>3-4</b>	<b>EXPLICATION DU PARTI PRIS</b>
<b>5-14</b>	<b>STORYBOARD</b>
<b>15</b>	<b>FICHE TECHNIQUE</b>
<b>16</b>	<b>PLAN</b>
<b>17</b>	<b>COUPE</b>

# MOODBOARD



1

1. Ludovic Florent
2. *Métropolis*, Fritz Lang, 1927
3. *Le petit chaperon rouge*, Joël Pommerat
4. Rafael Canogar
5. *1433 Taipei*, Robert Wilson

2



3

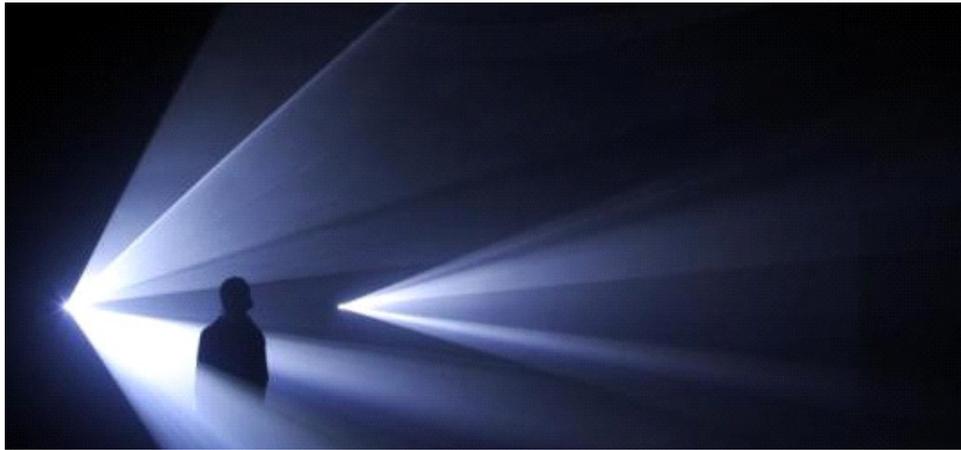


4

1

5





6

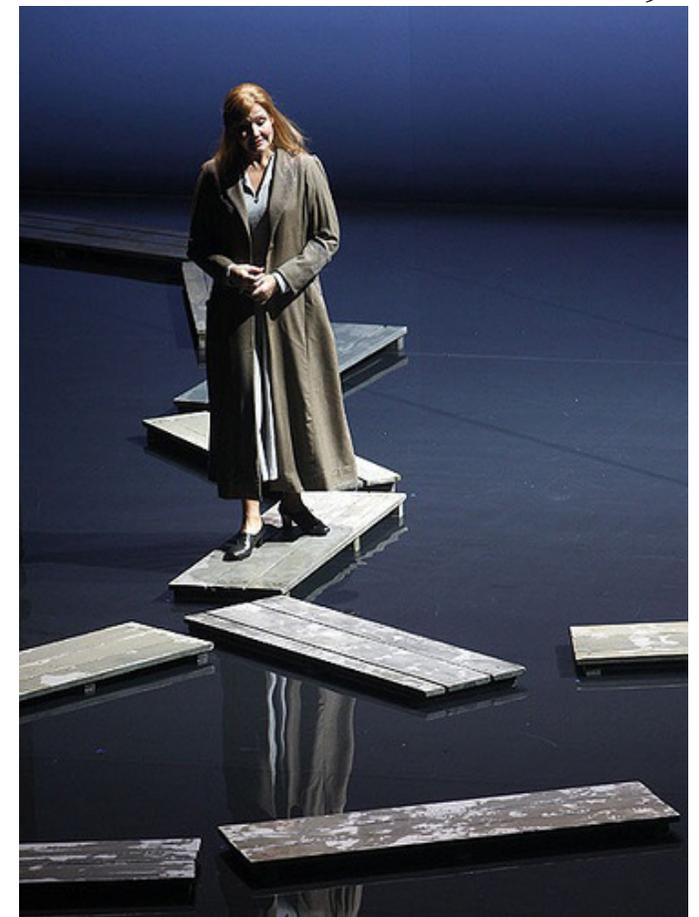
- 6. *Sin City*, Robert Rodriguez
- 7. *Cabaret of Doctor Caligari*, Robert Wiene
- 8. *L'Anatomie de la Sensation*, John Pawson
- 9. *The Storm*, Karita Mattila



7



8



9

# PARTIS PRIS

## DEUX UNIVERS QUE TOUT OPPOSE

Le premier univers correspondant au premier tableau exposé au public, il dépeint le monde de la « vraie vie ». Située à trois mètres au-dessus du plateau, il représente la vie quotidienne. Très illustratif, il est rempli des codes visuels qui constituent notre quotidien (lavabo, micro-onde, grand écran...) dans lequel tout occidental apprend à vivre. Pendant une quinzaine de minutes on découvrira nos personnages principaux passer une fin de dîner familial, avant d'aller devoir se brosser les dents et profiter de leurs minutes journalières de jeux sur tablette tactile. Restitution schématisée d'un intérieur d'appartement, tous les éléments nécessaires à notre mode de vie y sont présents, organisés de façon absurde (la machine à laver sers de table à manger et l'écran plasma est au milieu de la salle de bain).

C'est en s'identifiant à l'état d'esprit d'un enfant de dix ans, que l'on a décidé de positionner notre parti pris. À cet âge ou la restriction prône sur notre mode de vie, personne ne veut se plier aux règles imposées, on passe beaucoup plus de temps à rêver et s'imaginer un monde imaginaire qu'à penser aux responsabilités qui ne tarderont pas à arriver.

On s'est alors imaginé qu'à ce moment précis de notre existence, un petit esprit tentateur viendrait nous rendre visite sous une forme séduisante. Il nous soumet alors l'idée d'échapper à ce monde maussade et de le suivre dans un univers rempli de nos désirs les plus insensés. Si les enfants acceptent ils se retrouvent, en contrepartie, au service de cette figure tentatrice jusqu'à la mort. On peut considérer notre réécriture de Peter Pan comme une ré-interprétation du thème du pacte avec le diable.

C'est alors que survient notre deuxième tableau, totalement opposé au précédent, tant par son aspect plastique très conceptuel que par l'atmosphère qui s'en dégage. Cette île perdue au Pays de Nulle Part est semblable au Styx, rivière entre le monde des mortels et les enfers. C'est un endroit de passage ou les enfants se reposent avant de sombrer dans la mort/l'âge adulte ? (On laisse la liberté aux spectateurs d'interpréter l'histoire comme il le souhaite, on ne fait que donner des éléments visuels qui renvoient à son histoire.)

« *Évidemment le pays de l'imaginaire diffère beaucoup d'une personne à l'autre* »

Ce deuxième univers est sujet à une dématérialisation de l'espace et laisse apparaître un plateau pratiquement nu (mise à part les poteaux qui soutiennent le monde des adultes et les plans inclinés qui permettent de circuler entre les deux mondes). Le principe est alors de suggérer tous les éléments, on part du principe que, tout ce qui se passe sur cette partie du plateau est due à l'imagination des enfants. De ce fait, c'est leur récit (et en grande partie la gestion de la lumière) qui suggèrent les lieux et les personnages secondaires. En réalité ils ne sont qu'une dizaine d'enfants qui se racontent des histoires au milieu d'une poussière de couleurs. Plus le temps passe, plus leur imagination se restreint et leur monde s'enlaidit, jusqu'à se détruire. À la fin de la pièce, des trappes s'ouvrent les unes après les autres pour laisser apparaître un trou béant au centre du plateau dans lequel tous les acteurs tomberont excepté Peter Pan. Lui seul survivra et reconstruira son domaine pour accueillir de nouveaux « enfants perdus ». L'histoire se répète sans cesse.

Les plans inclinés qui relient la plateforme supérieure à notre plateau sont les éléments principaux de notre scénographie. Ils permettent (ou non) la transition d'un univers à l'autre. Au fil de la pièce, ils vont se redresser jusqu'à devenir totalement vertical, symbole de l'impossibilité de revenir dans le monde réel.

Dans notre parti pris, Peter prend la figure du diable, il piège tous les enfants rêveurs et les condamne à errer jusqu'à leur mort dans les méandres d'un monde qui n'existe pas.

Les parents ont aussi une place importante dans la pièce, comédiens muets, ils ne quittent jamais le plateau. Pendant l'intégralité de la représentation ils parcourent le même trajet plus d'une vingtaine de fois, de la salle de bain jusqu'à leur chambre, de plus en plus rapidement, avec des mouvements de plus en plus saccader. Leur appartement sera tout du long éclairé par la lumière des vidéos projetées sur le mur frontal au lointain, avec une intensité lumineuse de plus en plus faible. Celle-ci s'éteindra totalement lors de la mort des enfants (explication symbolique : la lumière représente l'espoir)

# SCENE 1 ACTE I

## UNE VIE NORMALE

Au début de la représentation, seul le haut du plateau est éclairé. Nous observons une famille dans leur quotidien, manger, dormir s'amuser discuter... passer des moments ensemble. Cette famille, ça peut être celle de n'importe qui, d'ailleurs on ne lui donne pas de nom.

Le niveau inférieur n'est pas éclairé. Le spectateur ne peut voir que ce qui se passe sur la partie supérieure de la scène.

C'est alors que Peter Pan intervient, il pénètre dans la chambre des trois enfants pour se glisser dans le lit de Wendy et lui proposer de l'accompagner faire un voyage extraordinaire à ses côtés, jusqu'à une certaine île. Il vient perturber la vie tranquille des jeunes personnages à jamais.



# SCENE 2 ACTE I



## LA TENTATION

Pendant que Peter expose les points forts de ce futur voyage, trois énormes flèches lumineuses descendent du cintre. Elles sont suspendues au milieu du plateau. Peter Pan vante les mérites de l'île perdue dans laquelle il veut les emmener et plus il le fait, plus l'intensité de ces dernières se fait forte, jusqu'à en devenir oppressantes.

Peter leur raconte insidieusement des histoires extraordinaires, ce qui résonne dans l'esprit des enfants comme des rêves enfin réalisables.

Les flèches lumineuses descendent peu à peu vers le bas du plateau, jusqu'alors plongée dans le noir. Cet univers qui précédemment n'existait pas, se révèle enfin et crée un effet de surprise pour les spectateurs.

L'attention du public et des personnages est alors centrée sur ce nouvel espace qui s'offre à eux, tous submergés par la curiosité et en oubliant totalement le monde réel, leur obligation scolaires et tout ce qui s'en suit.

# SCENE 3 ACTE I

## LA DESCENTE

Les trois enfants alors tous convaincus de leur intérêt d'aller faire un tour sur cette île extraordinaire, supplient finalement Peter de les y emmener. Dans un élan d'euphorie générale, Peter se jette sur un de ces plans inclinés qui se dessinent de plus en plus nettement grâce à l'éclairage des flèches.

Tous le suivent, chacun sur son propre « toboggan ». La descente est rude et désagréable, chacun se blesse en raison du revêtement rugueux des plans inclinés. Ils viennent de vivre leur première épreuve, celle qui les a condamnés à mourir.

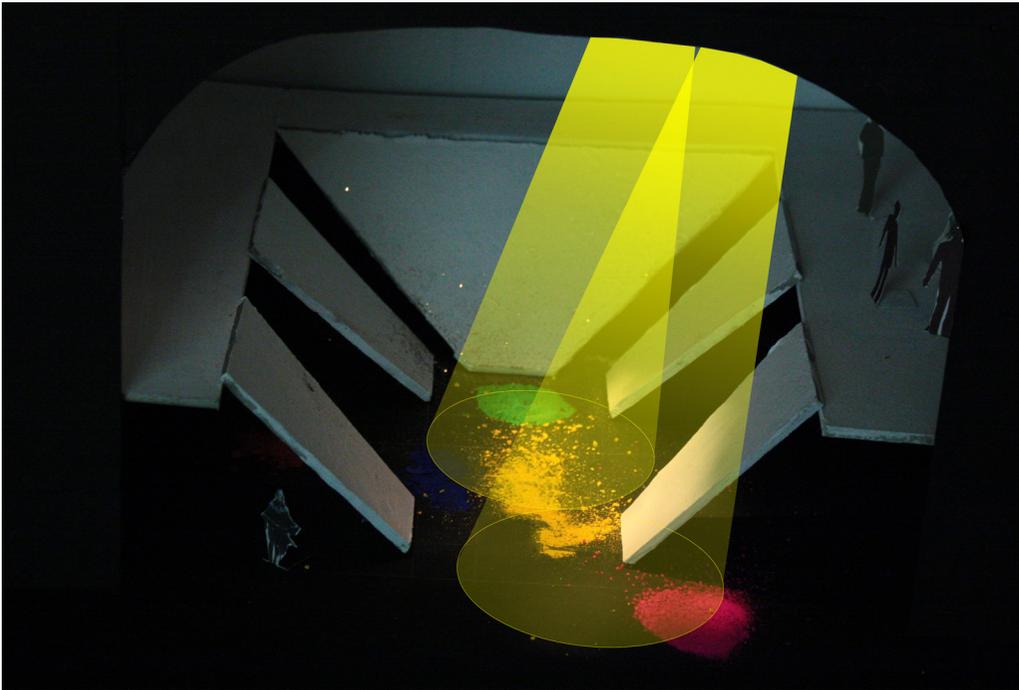
La transition entre ces deux mondes se fait assez brusquement. On passe d'un univers à l'autre sans transition esthétique.

L'éclairage est central. Les côtés jardin, cour et le lointain sont dans l'obscurité.



# SCENE 1 ACTE II

## UN MONDE TOUT EN COULEUR



A leur réveil, les enfants sont heureux de découvrir un lieu nouveau où tous leurs sens sont en éveil.

Une pluie de poussière colorée tombe du grill, pour venir se poser sur le plateau, créant des taches de couleurs, qui prennent sens dans l'esprit des enfants « ici c'est la mer, ici la forêt... » Ils s'imaginent un monde merveilleux.

Très fortement éclairée et saupoudrée de couleurs criardes, elle renvoie un aspect très artificiel.

Alors qu'au-dessus, la lumière (produite par la projection d'une ville sur le mur blanc du fond) éclaire l'appartement se faisant de plus en plus faible au fil des scènes. Elle finira par s'éteindre à la fin de la pièce (elle symbolise l'espoir des parents dans l'attente désespérée de la survie de leurs enfants).

# SCENE 2 ACTE II

## QUELQUE CHOSE DE PAS NET

D'autres enfants affluent de partout, venant de sous la structure. On les appelle les enfants perdus, tous tué ou abandonnés par leurs parents. Une dernière option leur a été accordée par Peter, ils peuvent rester en vie entre le monde réel et celui de la mort et continuer de profiter de leur « semi-vie » à la seule condition de s'amuser.

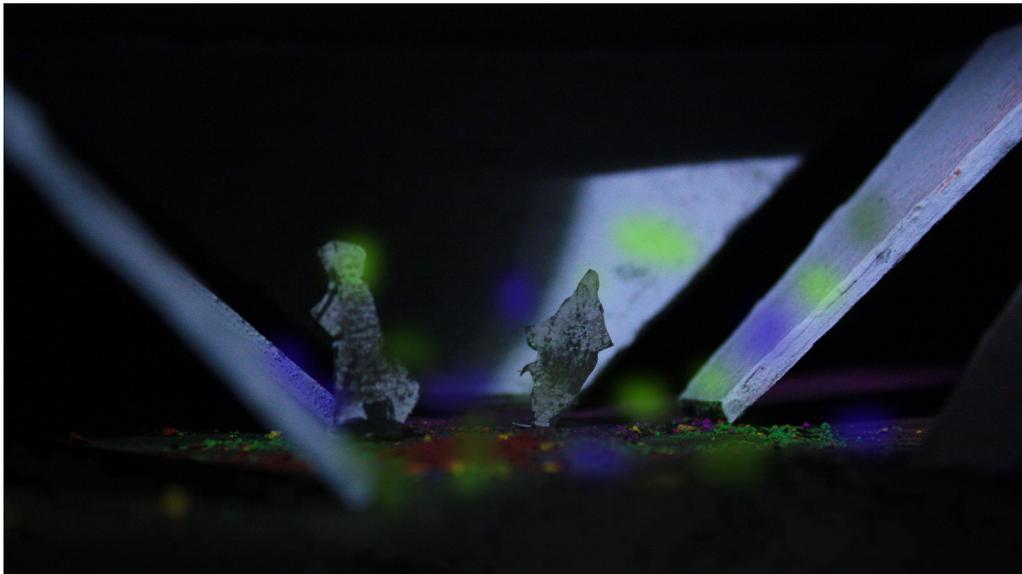
Éclairés par des projecteurs aveuglant face au public, ce qui leur impose de ne distinguer que leurs longues et fines silhouettes. Leurs mouvements décomposés font vaguement penser à ceux de marionnettes articulées, ils possèdent quelque chose de mécanique, comme si Peter les avaient programmés.

Tour à tour chacun raconte son histoire, inventée pour la plupart.

Peter se démarque des autres par son costume et sa façon de se déplacer, il semble être le seul maître de ses mouvements, libre de penser et d'agir.



## SCENE 3 ACTE II



### L'ENVERS DU DÉCOR

Les taches de poussières de couleurs se mélangent avec les allers et venues des acteurs, l'île perd de son attrait, elle paraît sale et glauque.

L'atmosphère devient lugubre et triste. Les enfants ne paraissent plus si naïfs, ils ont perdu leur espoir et deviennent mornes. Leurs habits et les plans inclinés structurant l'espace perdent leurs couleurs, ils sont maintenant gris.

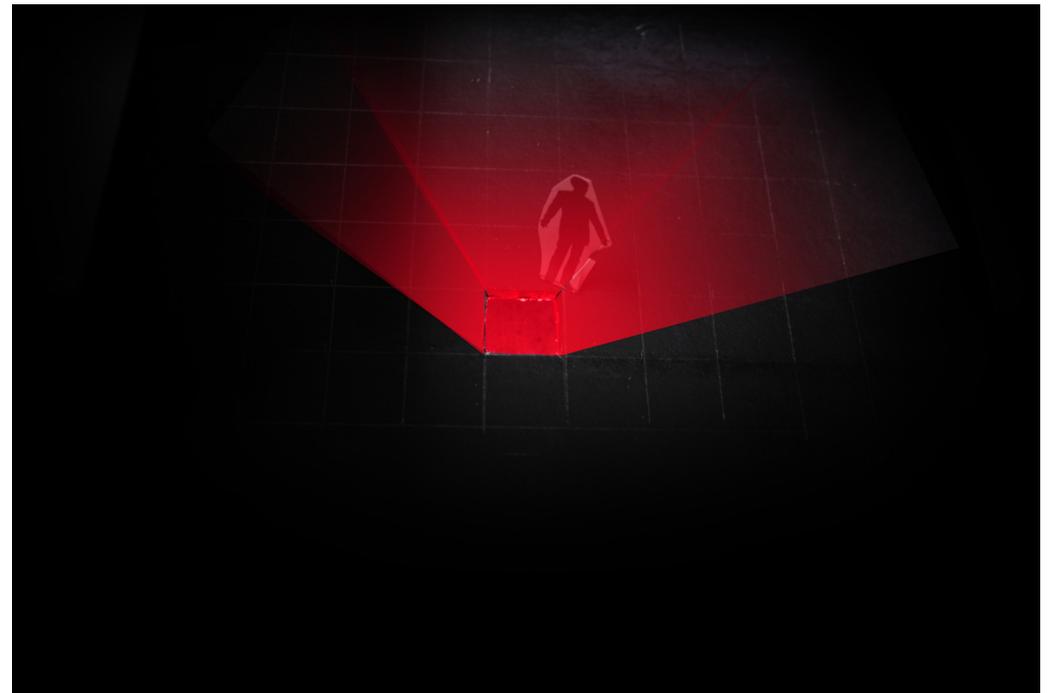
Ils racontent au public quelques péripéties, toutes plus étranges les unes que les autres. Mis en scène derrière les plans inclinés, les spectateurs ne distinguent plus le vrai du faux, mais se rendent pourtant bien compte que quelque chose ne tourne plus rond. Certains enfants sont atteints de mythomanies, à force de raconter des mensonges ils finissent par y croire. D'autres deviennent dépendants de certaines plantes qui emmènent l'esprit ailleurs... Ils se retrouvent tous avec les symptômes de la perte.

Seule Wendy a su garder la blancheur de sa robe et continue de chanter son espoir de rentrer chez elle.

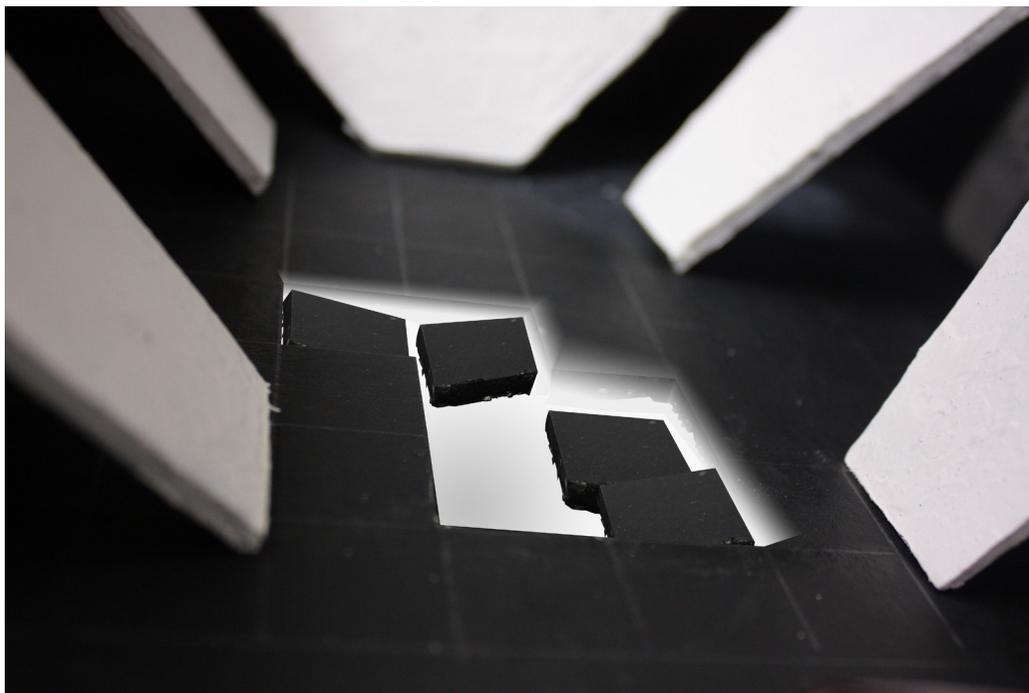
# SCENE 4 ACTE II

## L'APPEL DE L'AU DELÀ

L'atmosphère se fait sentir de plus en plus morbide. L'envie de Wendy de rentrer chez elle s'accroît. Quant à ses frères, ils ont oublié depuis bien longtemps leur vie d'avant. Une lumière blafarde venant de sous le plateau jaillit de la trappe. Les enfants sont tous attirés par elle.



# SCENE 1 ACTE III



## DÉCONSTRUCTION DU PATEAU

Un sentiment d'insécurité prône sur l'île, les enfants ont perdu toute caractéristiques de distinction. Ils sont tous habillés de la même manière et se déplacent tous de la même façon. Ils ont oublié d'où ils venaient et pour quelle raison ils sont ici. Ils se meurent peu à peu sans aucune résistance, comme hypnotisés ils ne sont plus maître d'eux-mêmes.

Ainsi pour démontrer cette dégradation psychologique et psychique des personnages, le plateau, constitué de quatre-vingt-treize trappes au sol se déconstruit peu à peu. Ces trappes s'effondrent les unes après les autres.

# SCENE 2 ACTE III

## LE NÉANT

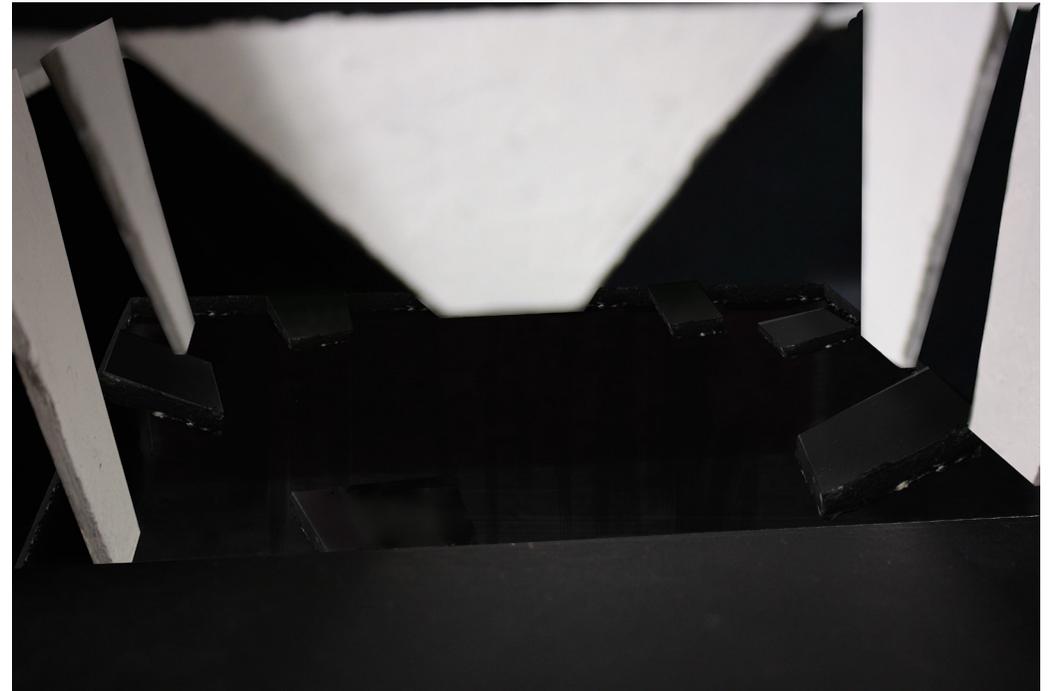
Plus le sol s'effondre plus le gouffre s'agrandit. L'inclinaison des plans est de plus en plus raide et rend totalement impossible le retour chez soi, dans le monde réel.

Au cours de la pièce, plusieurs fois, Wendy sera prise d'hésitation et tentera de remonter. Mais l'emprise que Peter possède sur elle sera plus forte. Influencé par Peter, elle reviendra toujours vers lui.

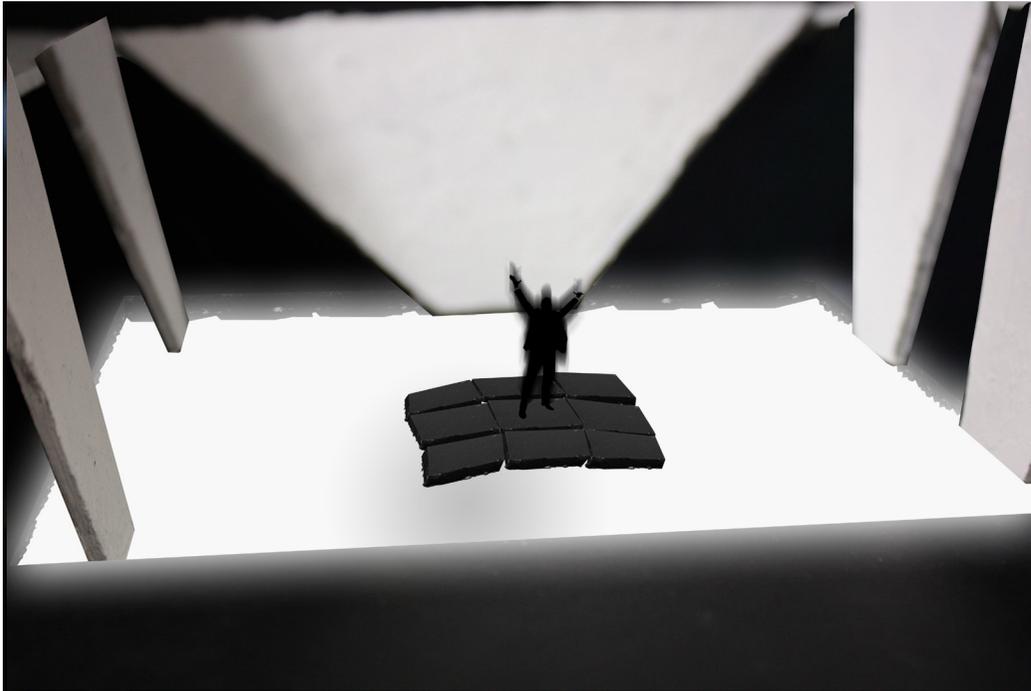
Tous les enfants se sont fait entraîner dans le gouffre, aucun n'a survécu excepté Peter.

Peter Pan est maintenant seul, au centre du plateau, s'amusant à faire des allers-retours entre l'intérieur du trou et son dessus.

N.B : un trampoline sera installé sous la scène qui permettra au comédien incarnant Peter de se déplacer facilement entre le monde des morts et des vivants.



# SCENE 3 ACTE III



## LE RENOUVEAU

Peter, se retrouvant seul sur scène, reconstruit son monde. Réajustant toutes les trappes il se prépare à accueillir de nouveaux enfants perdus.

## Elements nécessaires au dispositif scénique

Notre dispositif scénique se compose en premier lieu de cinq plans inclinés de formes trapézoïdale isocèle :

- quatre de même dimension, soit 2 mètres par 1,50 mètre pour ses côtés parallèles et d'une longueur de 4,24 mètres.
- une dernière, plus large, de 8,14 mètres par 1,50 mètre pour ses côtés parallèles et d'une longueur de 4,24 mètres

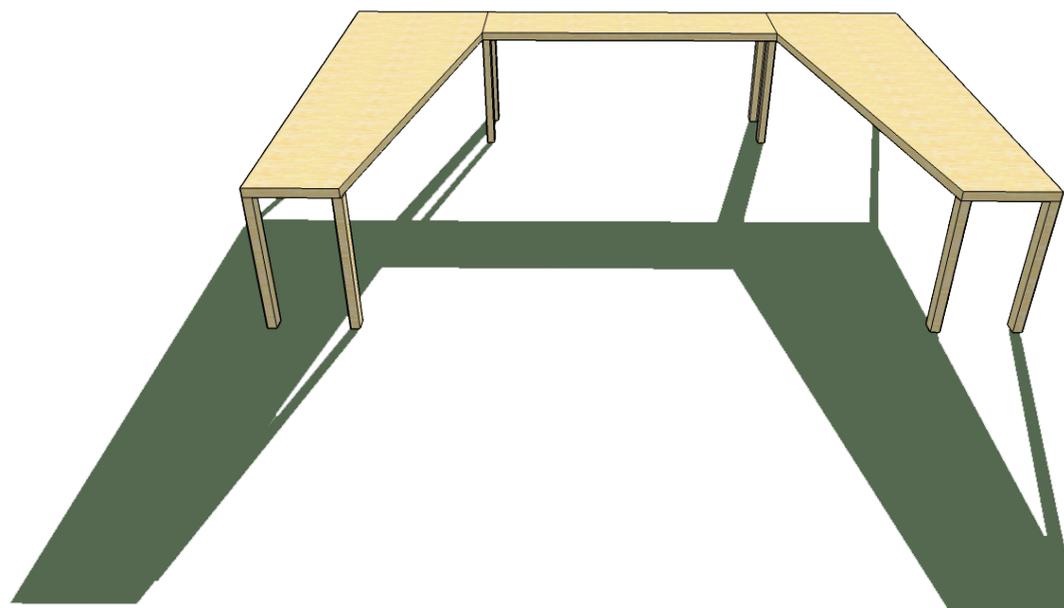
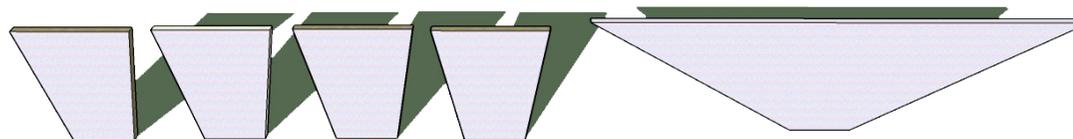
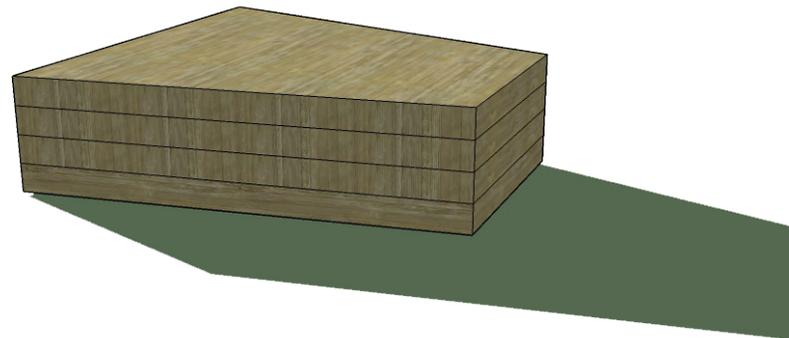
Elles sont faites en bois et couvertes d'un enduit (type caoutchouteux) pour donner un effet crépis tout en ayant une texture douce. De cette façon, les comédiens peuvent glisser dessus sans se blesser.

La partie supérieure de la scénographie est composée d'une plateforme surélevée de 3 mètres. On use de la perspective accentuée pour offrir une meilleure vision à tous les spectateurs. Composée de trois planches :

- deux identiques disposées à cour et jardin, mesurant 3,82 mètres de largeur maximale au lointain (1,91 minimum au niveau du cadre de scène) pour 11,87 mètres de profondeur
- une dernière, rectangulaire (positionnée au lointain), mesurant 8,14 mètres de largeur pour 2 mètres de profondeur. Elles s'emboîtent les unes aux autres pour former une superstructure.

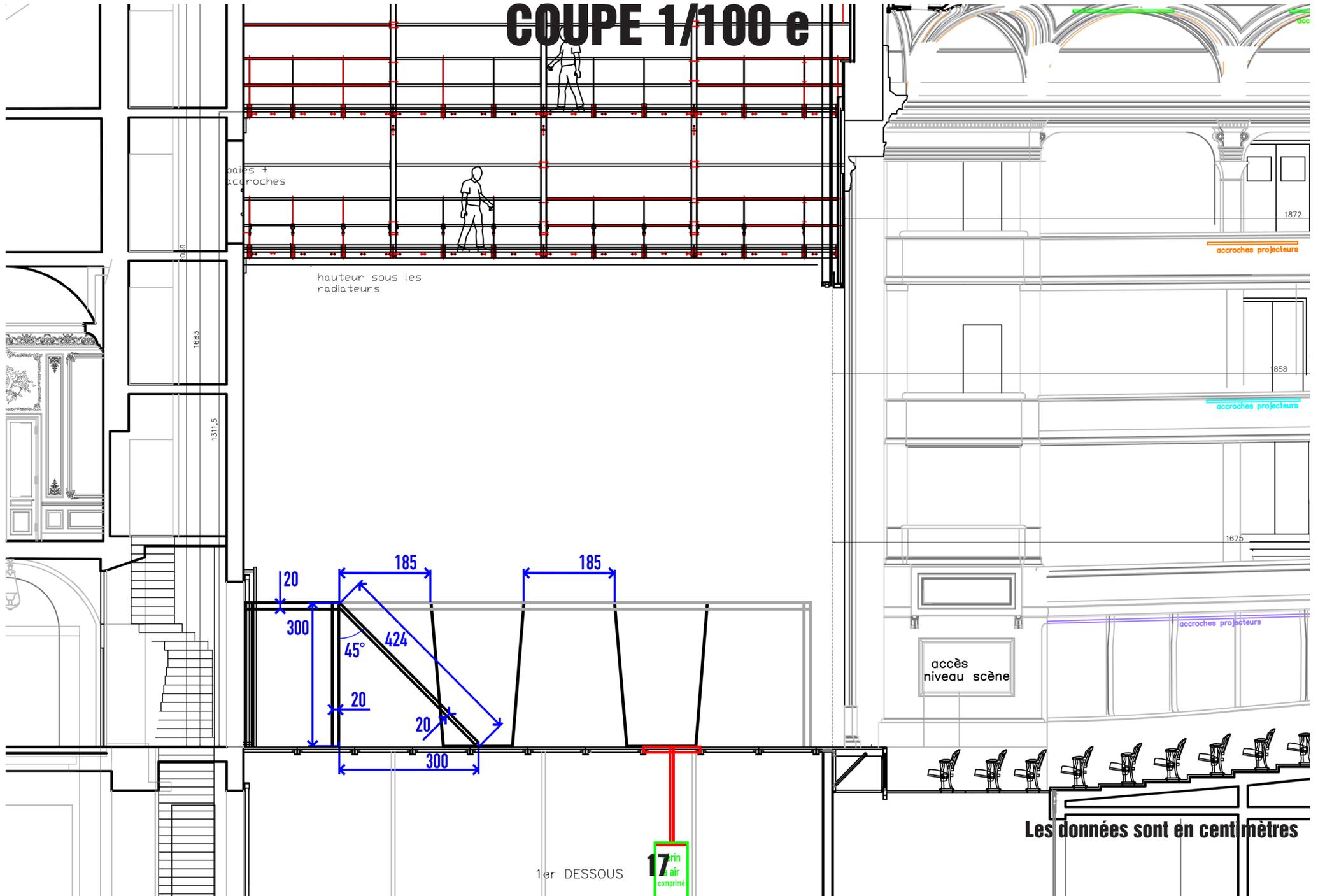
Elles aussi sont réalisées en bois, avec un effet parquet sur le dessus (à la vue du public).

Les douze poteaux soutenant ces plateformes sont de coloris noir pour se noyer avec les teintes du lointain.





# COUPE 1/100 e



balcons +  
accroches

hauteur sous les  
radiateurs

accroches projecteurs

accroches projecteurs

accroches projecteurs

accès  
niveau scène

1er DESSOUS

17  
air  
comprimé

Les données sont en centimètres