

CAMERA



OBSCURA

*Camera Obscura*  
Cie Nokill

Dossier de création



### **Théâtre optique, cinématographique et musical intimiste.**

*Camera Obscura* est un spectacle de rue qui plonge le spectateur dans un dispositif cinématographique ancestral, sans pellicule, ni vidéo, ni électricité, et qui n'utilise comme énergie que celle du soleil et des comédiens. Le public s'installe dans un lieu fermé, une chambre noire, et assiste à la projection d'un film dont les images sont des captations du monde extérieur qui transitent par un dispositif optique fait d'objectifs, de prismes et de miroirs.

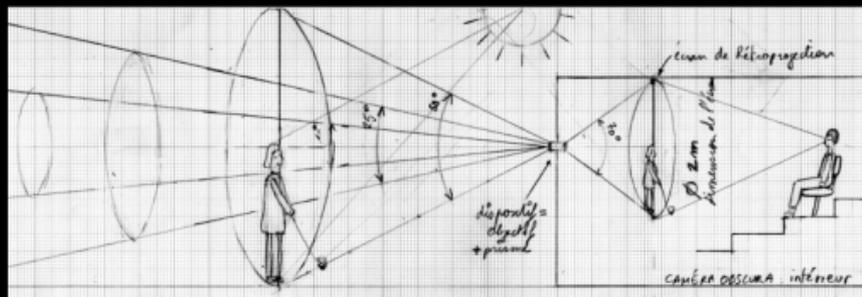
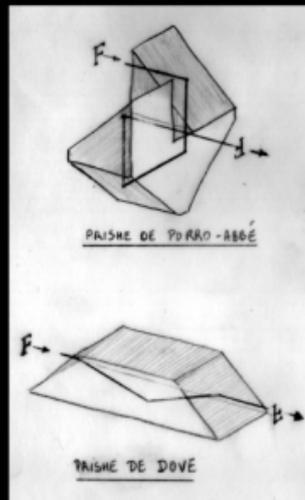
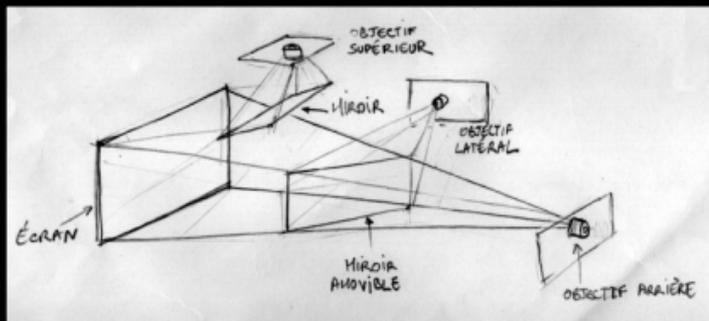
Dans la chambre noire, les voix, les sons et la musique sont produits et interprétés en direct sur un ensemble d'instruments acoustiques et mécaniques : gramophones, automates sonores, cymbalum et accessoires de bruitages. Ces ondes sont traitées par des dispositifs acoustiques, membranes, tuyaux, pavillons, qui donnent l'illusion d'une bande pré-enregistrée diffusée à travers des hauts-parleurs.

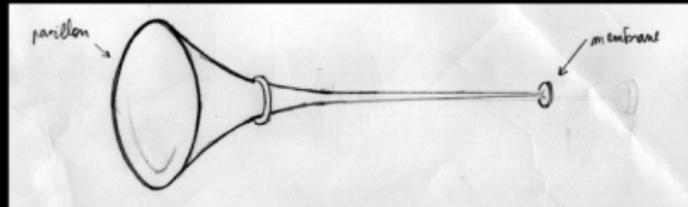
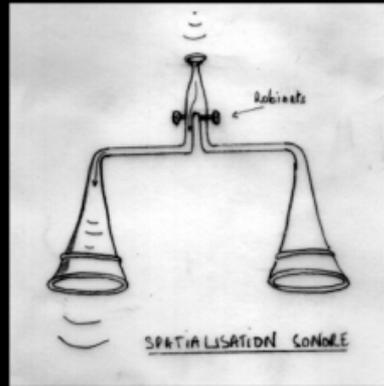
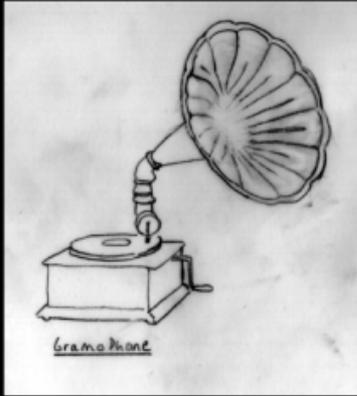
Immergé dans cette proposition, le spectateur vit une expérience sensorielle unique composée de sons bruts et d'images hyper définies qui lui suggèrent de réinterpréter le monde qui l'entoure. Cette transformation du réel, de ce qui se passe à l'extérieur de la chambre noire est renforcée par le choix du cadre et l'interprétation, la mise en fiction qui en est faite par les comédiens.

En ressortant de la chambre noire, le spectateur traverse le décor du film qu'il vient de voir, croise les personnages dont l'histoire vient d'être racontée et prend conscience qu'il les regarde autrement.



## Dessins préparatoires, principes optiques et acoustiques.







**L'histoire d'un homme qui utilise sa ville et son imagination comme terrain de jeu.**

Le film projeté dans la Caméra Obscura parle de réappropriation de l'espace public, de l'importance de ne pas se laisser aller à un repli sur soi, de la nécessité de trouver des terrains d'échanges et de jeu avec les autres. Il parle d'amour

Un personnage, perdu au milieu des autres, cherche des idées pour créer du lien avec le monde qui l'entoure.

Deux comédiens interprètent le rôle de ce personnage. La narration est donc portée par un duo, l'un jouant le corps (on le voit à l'image) l'autre jouant l'esprit (on l'entend parler).

Le corps vit à l'extérieur de la chambre noire, au milieu des passants, au cœur de la ville. Il évolue dans cet espace qu'il habite comme s'il dansait sa vie.

L'esprit s'incarne dans la voix off, interprétée depuis l'intérieur de la chambre noire. Elle nous permet de lire dans les pensées du personnage, comme par télépathie. Les mots donnent un sens à la relation qu'il tente de tisser avec les autres et nous donnent des indices concernant son projet : utiliser sa ville et son imagination comme terrain de jeu.

Pour les besoins de l'histoire, certains personnages secondaires sont interprétés par des passants complices (barons). Au hasard des situations, des passants non complices peuvent aussi se trouver intégrés à la narration et devenir, sans s'en douter, des personnages du film.



## Extraits du scénario du film.

Plan large d'une place animée d'un centre ville. Des enfants courent, des passants passent, d'autres sont assis sur des bancs ou sur des marches.

### **VOIX OFF**

L'homme que vous voyez là bas au milieu de l'écran qui fume une cigarette assis à côté du type avec une chemise rose, c'est moi. J'ai eu une matinée difficile, pas mal de problèmes au boulot et je viens volontairement d'ignorer un appel téléphonique de mon chef. C'est la première fois que je fais ça... Non pardon, c'est une blague en vrai je suis le type avec la chemise rose.

Le type avec la chemise rose fait un signe de la main en direction de l'objectif.

### **VOIX OFF**

Je m'ennuie et comme souvent quand je m'ennuie je choisis un passant au hasard et je fais semblant d'être lui. J'imagine sa vie, je me raconte son histoire. Ça fait une demi heure que je joue à ça et je commence à en avoir marre, j'aimerais bien trouver une idée plus amusante...

C'est toujours pareil quand je cherche une idée, plus je réfléchis, plus je me concentre et plus c'est le

vide dans ma tête. J'ai pas l'impression que ce soit pareil pour tout le monde...

Oh ! vous avez vu ? La dame qui vient de passer on dirait qu'elle a plein d'idées très drôles, ça se voit à comment elle marche.

L'homme se lève.

### **VOIX OFF**

Il paraît que la pensée fonctionne mieux en marchant. Normalement le cerveau s'irrigue mieux quand le corps est en mouvement. on va voir si c'est vrai.

L'homme fait les 100 pas...

L'homme s'arrête brusquement.

### **VOIX OFF**

J'ai une idée ! On va se marrer. Je vais faire semblant que je vois une soucoupe volante qui traverse le ciel et les gens vont halluciner.

Une boule de feu en forme de soucoupe volante traverse le ciel. L'homme la montre du doigt en criant dans l'indifférence générale.

**VOIX OFF**

Je crois que j'ai un genre de syndrome de Capgras. Vous avez entendu parlé du syndrome de Capgras ? C'est horrible. C'est quand on pense qu'on est entouré d'imposteurs qui se font passer pour des proches.

L'homme regarde la foule autour de lui.

**VOIX OFF**

Comment expliquer autrement que personne n'ait réagi en voyant la soucoupe volante ? La seule explication possible, c'est que tous les autres sont de mèche pour me faire croire que les extraterrestres n'existent pas.

L'homme se retourne. On le voit de dos.

**VOIX OFF**

Néanmoins j'ai de très bonnes raisons de penser que les extraterrestres existent...

Gros plan. L'homme se retourne face à nous. C'est un alien.

**VOIX OFF**

Je rigole.

Il enlève son masque.

**VOIX OFF**

C'est n'importe quoi...

L'homme repart dans sa déambulation

**VOIX OFF**

C'était pas une super idée. Je vais essayer de trouver mieux.

L'homme fait les 100 pas.

Petit à petit il modifie sa démarche jusqu'à ce que les 100 pas ressemblent à une danse.

**VOIX OFF**

J'ai une idée, je vais faire semblant qu'il y a de la musique. On va voir, si je danse rigoureusement en rythme avec une musique imaginaire, peut-être les gens auront l'impression d'entendre la musique...

Il invite une dame à danser. La dame accepte l'invitation et le couple entame une valse au milieu de la place.

**VOIX OFF**

La dernière fois fois que j'ai dansé la valse avec une inconnue c'était place Rouge à Moscou.

De la neige tombe sur les danseurs qui sont maintenant sur la place Rouge.

**VOIX OFF**

Il y avait un violoniste qui jouait.  
Quand il s'est arrêté on a tous les  
deux fait semblant d'être en retard  
ou d'avoir quelque chose d'important  
à faire et on ne s'est jamais revu.

Les deux personnes se séparent et partent  
dans des directions opposées. La dame sort du  
champ, l'homme revient au centre de l'image  
et cherche la danseuse du regard.

**VOIX OFF**

Ho mince, j'avais un petit cadeau  
pour elle et j'ai oublié de lui  
donner. Je sais même pas comment elle  
s'appelle... C'est trop bête.

Un peu désespéré, l'homme scrute les visages  
autour de lui.

**VOIX OFF**

Bon, je vais l'offrir au gars qui a  
des problèmes avec son chef.

Il s'approche de l'homme à la cigarette et  
lui tend un cadeau fictif, assez gros, que  
l'autre accepte volontiers. Les deux hommes  
se mettent face à face sur la place à environ  
15 mètres l'un de l'autre. L'homme de droite  
est au service. Il lance une balle fictive en  
l'air qu'il frappe avec la raquette fictive  
que l'autre vient de lui offrir.

Un match de tennis très serré s'engage au  
milieu des passants.

**BRUITAGE**

Poc, poc, poc, poc. Bruits  
d'applaudissements. 15/0. Poc, poc,  
poc, poc, poc, poc, Bruits  
d'applaudissements. 30/0. etc...

Fin du match, les deux hommes se serrent la  
main très sportivement.

**VOIX OFF**

Le gars était trop fort pour moi.  
J'suis claqué. Je crois que je vais  
m'allonger un peu.

L'homme cherche un endroit adapté pour faire  
une sieste, s'installe et soupire de bien-  
être.

**VOIX OFF**

Hooaaaa. On est bien ici. Les gens  
sont beaux. C'est un bon endroit pour  
faire sa maison. Pas une grosse  
maison, juste une petite cabane...

## **Hypothèses de travail, pistes de recherche et de développement, alternatives.**

### **Aspect extérieur**

La caméra obscura est construite à partir d'un camion ou d'une remorque modifiée. Dans l'idéal elle est surélevée et on ne voit pas les roues.

### **Effets spéciaux**

Des trucages optiques ou mécaniques permettent la mise en place d'effets spéciaux simples qui soutiennent le caractère poétique ou fantastique de la narration et permettent d'appuyer l'idée de la toute puissance de l'imagination :

- Une boule de feu évoquant un ovni traverse le ciel (trucage mécanique)
- De la neige tombe sur les comédiens (surimpression)
- Un décor imaginaire se substitue au décor réel (mate painting)
- Les sièges tremblent pour simuler un effet d'infra basse (trucage mécanique)

### **Sons spatialisés**

Les pavillons utilisés pour transmettre le son sont disposés à gauche, au centre, à droite et à l'arrière des spectateurs et permettent de simuler la spatialisation des sons comme dans un dispositif Dolby-surround.

### **Scénarios alternatifs**

D'autres films, d'autres formes cinématographiques peuvent être expérimentés dans ce dispositif.



### **Dans un monde sans électricité, devra-t-on renoncer définitivement au cinéma ?**

Cette interrogation s'inscrit dans une réflexion plus générale sur les moyens et les cadres d'expression artistique qui pourraient s'affranchir des apports technologiques de la modernité sans renoncer aux imaginaires et aux formes que cette modernité a engendrés. Il s'agit bien ici d'embrasser l'héritage du cinéma, son écriture, ses codes, son découpage, sa bande son et de plonger le spectateur dans l'illusion d'un film projeté sur un écran, mais sans avoir recours à l'électricité.

Renoncer à cette technologie, c'est renoncer au stockage, à l'enregistrement et à la reproduction des images tels qu'ils sont pratiqués aujourd'hui dans le champ audiovisuel. Cela veut dire qu'il faut fabriquer le film au moment où il est vu, accepter qu'il disparaisse aussi vite qu'il est apparu et qu'il sera différent à chaque représentation. C'est faire du cinéma vivant.

Cette volonté d'imbriquer cinéma et théâtre est déjà au cœur du travail de la compagnie Nokill dans le spectacle *L'Envol*, où les comédiens produisent en direct des films d'animations pour évoquer des vols purs.

On retrouve dans *Camera Obscura* d'autres formes artistiques qui nous sont chères : la musique interprétée en direct sur des instruments et des mécanismes anciens, la magie à la Méliès qui conçoit ses trucages dès la prises de vue et la poésie du réel telle que Léon Lenclos la pratique dans ses *Conférences de poche*, autre spectacle de la compagnie.





### **Camera obscura, des grottes néolithiques à la photographie.**

«La camera obscura est un instrument optique [...] qui permet d'obtenir une projection de la lumière sur une surface plane<sup>1</sup>». Dans notre cas, les rayons de lumière du soleil réfléchis par le décor et les personnages pénètrent dans la chambre noire à travers un objectif et projettent une image sur l'écran.

Des historiens émettent l'hypothèse d'une utilisation consciente du principe de la camera obscura au néolithique<sup>2</sup>, certaines grottes laissant naturellement passer la lumière à travers un trou suffisamment fin pour que des rayons de lumière venant de l'extérieur recréent une image inversée et nette sur un des murs.

Plus tard la camera obscura à été utilisée à la renaissance pour reproduire en peinture des décors et des perspectives complexes<sup>3</sup>.

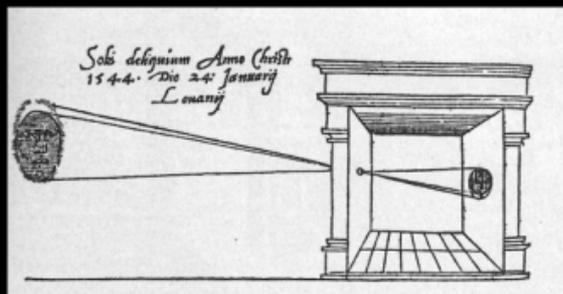
Aujourd'hui, elle est le principe optique fondamental de tout appareil de prise de vue, que ce soit en photographie, en vidéo ou en cinéma.

Références :

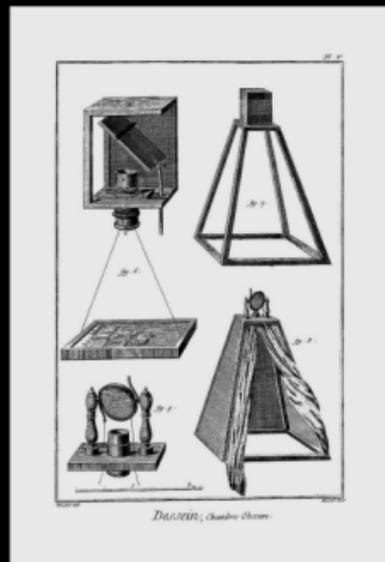
1. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Chambre\\_noire](https://fr.wikipedia.org/wiki/Chambre_noire)
2. <http://paleo-camera.com/neolithic/>
3. David Hockney, *Savoirs secrets : les techniques perdues des maîtres anciens*, Éditions du Seuil



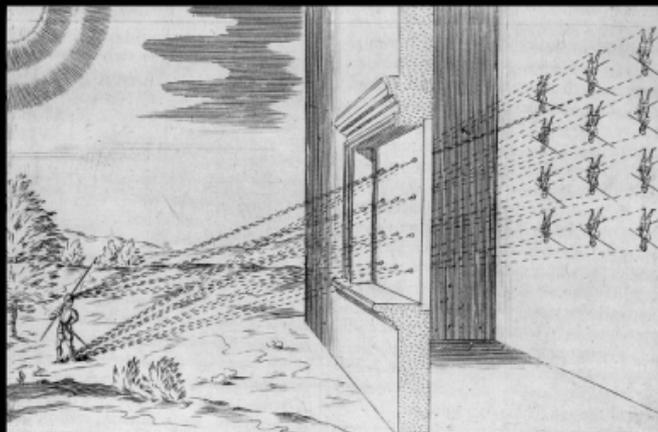
## Références historiques.



16<sup>e</sup> siècle



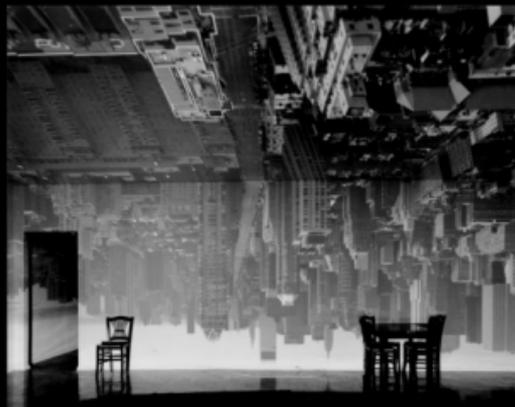
18<sup>e</sup> siècle



17<sup>e</sup> siècle



19<sup>e</sup> siècle



20<sup>e</sup> siècle



***Camera Obscura, un cinéma de poche au cœur de l'espace public.***

Le choix du lieu de l'implantation de la camera obscura dans la ville est étroitement lié aux décors qui l'entourent, à son orientation par rapport au soleil et à la fréquentation de cet environnement par les passants. Tous ces éléments, déterminants pour le film, sont à considérer en amont de la programmation du spectacle et font l'objet d'un repérage. Cette préparation s'accompagne d'une prise de contact avec les associations locales de pratique théâtrale dans le but d'intégrer au projet d'éventuels barons et figurants.

La durée du spectacle est de 30 mn environ, avec possibilité d'une représentation toutes les heures dans la partie la plus lumineuse de la journée, de 11h à 16h. Le public est accueilli par le régisseur qui présente brièvement le dispositif et annonce le déroulement de la séance. Le régisseur installe l'écran, ferme une à une les lucarnes et plonge la salle dans le noir pendant une minute, le temps d'acclimater les pupilles à l'obscurité. Puis le film commence... À la fin de la projection, les spectateurs qui le souhaitent se font expliquer les mécanismes de production des images et des sons.

La jauge est limitée à 24 spectateurs pour que la distance à l'écran ne soit jamais supérieure à 4 mètres. L'équipe est constituée de 2 comédiens et 1 technicien. *Camera Obscura* est un spectacle tout public à partir de 6 ans. La première du spectacle est prévue pour l'été 2024.



## L'équipe de création.

**Auteurs :** Léon Lenclos et Bertrand Lenclos

**Technique :** Francis Lopez

**Diffusion :** Amparo Gallur

**Administration :** Pascale Maison

**Léon Lenclos** – [www.leonlenclos.net](http://www.leonlenclos.net)

Né le 20 mai 1995, adhérent de la SACD, diplômé de l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris Cergy (promo 2017), Léon Lenclos vit à Marseille et pratique le dessin, la BD, le dessin animé et les arts numériques.

Il crée plusieurs conférences qu'il rassemble en 2016 dans le spectacle, les *Conférences de poche*.

En 2017 il monte *L'Envol*, avec Bertrand Lenclos.

En 2019 in crée *Turing Test* avec Fabien Carbo-Gil et Bertrand Lenclos.

**Bertrand Lenclos** – [www.bertrandlenclos.com](http://www.bertrandlenclos.com)

Né le 13 avril 1963, sociétaire professionnel de la SACEM, Sociétaire de la SCAM, Sociétaire de la SACD, diplômé de l'école Nationale de Cinéma Louis Lumière (promo 1983), Bertrand Lenclos partage son activité entre créations cinématographiques, musicales et théâtrales.

En 2017 il monte *L'Envol* avec Léon Lenclos et participe en tant que compositeur et comédien à *Fleur*, spectacle de Fred Tousch (Cie Le Nom du titre).

En 2018, il crée *Elektra*, une performance de musique électronique à base de synthés modulaires.

En 2019 in monte *Turing Test* avec Fabien Carbo-Gil et Léon Lenclos.

## **La Cie Nokill.**

Fondée en 2016, la Cie Nokill a pour vocation la création et la diffusion de spectacles de théâtre (rue et salle), de performances et plus globalement de toutes formes d'expression artistique liées au spectacle vivant :

### ***Les Conférences de poche***

création 2016 auteur et interprète : Léon Lenclos  
Tout savoir sur rien du tout.

### ***L'Envol***

création 2017, auteurs et interprètes : Léon et Bertrand Lenclos  
Le vol humain sans artifices.

### ***Elektra***

création 2018, auteur et interprète : Bertrand Lenclos  
Performance de musique électronique à base de synthés modulaires.

### ***Turing Test***

Création 2019, auteurs et interprètes : Fabien Carbo-Gil, Bertrand Lenclos et Léon Lenclos  
Encore un spectacle sur l'intelligence artificielle.

**Contact :** Cie Nokill 6 rue du docteur Bastié 81300 Graulhet – 0609903897 – [www.cienokil.fr](http://www.cienokil.fr)

**Chargée de diffusion :** Amparo Gallur – 0768522953 – [cie@nokill.fr](mailto:cie@nokill.fr)

**Administration :** Pascale Maison – [admin@nokill.fr](mailto:admin@nokill.fr)