



BERNARD GORTAIS - SOUS LE TAPIS  
LA FABRIQUE DES IMAGES DE LA PIÈCE DE THÉÂTRE «DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MER»



# SOUS LE TAPIS

## LISTE DU MATÉRIEL

### MATÉRIEL D'INFORMATIQUE

Un ordinateur I mac 21 pouces, clavier, souris

### MISE EN MARCHÉ

Nom d'utilisateur : gazibul  
Mot de passe : gazibul

### LANCEMENT DU PROGRAMME

Le programme est un fichier I view situé dans le dossier «Animation»

**Le programme se lance automatiquement dès la validation du mot de passe.** Il est alors possible et conseillé de débrancher le clavier afin d'éviter les improvisations des visiteurs.

### LE PROGRAMME «ANIMATION»

- L'animation montre le fonctionnement d'un capteur
- La conception d'un tapis de capteurs
- Le fonctionnement de la coulée de lave
- Le jeu des taches de couleur

### 8 PANNEAUX ET 8 PEINTURES

#### 8 PANNEAUX EN FORMATS A2

Les 8 panneaux correspondent à 8 thèmes :

- le tapis de capteurs
- Le cercle
- La mer
- Furia
- Rêve
- Monstre
- Le feu
- Fiesta

Les panneaux sont imprimés sur des supports de résine blancs de format A2.

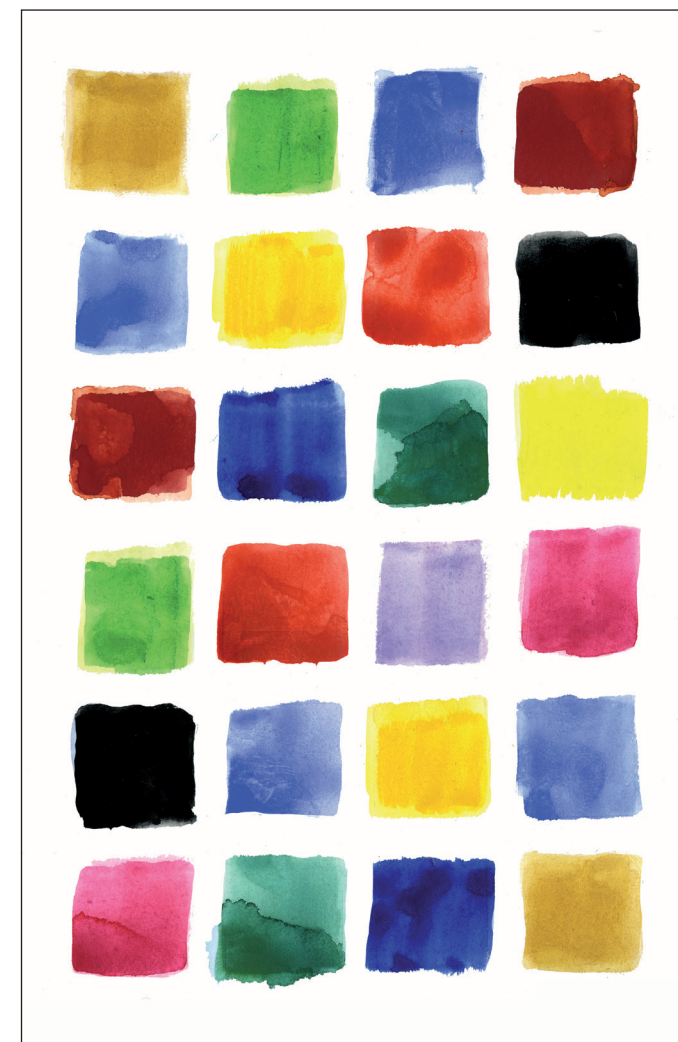
#### 8 PEINTURES ENCADRÉES EN FORMATS A2

8 aquarelles sur carton suivant les 8 thèmes précédents et encadrées d'un cadre de 6,5 cm en bois peint en blanc.

### MATÉRIEL DE COMMUNICATION ET D'UTILISATION

Un CD contenant les fichiers suivants :

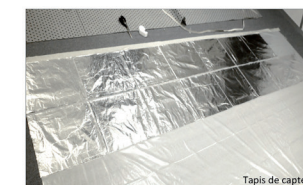
- Un modèle de Flyer au format .pdf
- La liste du matériel au format .pdf
- Le fichier d'installation de l'animation



### SOUS LE TAPIS

#### ► Le but de l'exposition

L'exposition montre comment le décor de la pièce « De l'autre côté de la mer » a été conçu. Il s'agit d'un tapis de capteurs sur lequel se déplacent les comédiens, provoquant la projection d'images animées. Sous le tapis, il y a un travail artistique et technologique. L'exposition est divisée en thèmes constitués chacun d'une peinture et d'un panneau de commentaires. Un diaporama interactif complète ces explications.



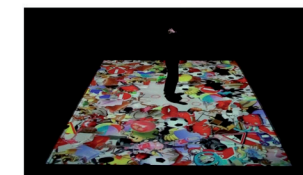
#### ► La conception artistique

Au départ, un peintre (Bernard Gortais) a fait des recherches graphiques sous forme de croquis et de peintures.



#### ► La technologie

Sous le tapis, sont disposés 128 capteurs (des rectangles de feuilles d'aluminium et de mousse) qui sont comme des interrupteurs électriques : si on marche sur un des rectangles, on crée un contact avec la couche du dessous, le courant passe et envoie un signal au programme de l'ordinateur qui peut déclencher un événement sonore ou visuel. Les images sont projetées par un vidéo projecteur situé au-dessus du tapis. Un tel dispositif constitue un tapis de capteurs.



#### ► Voici un exemple

A un moment de la pièce, Sacha est entourée d'objets bruyants qui l'empêchent de respirer. Elle tape du pied en criant : « Ça suffit ! » En tapant du pied sur un des rectangles, Sacha envoie un ordre à l'ordinateur : ne plus afficher les objets et ne plus produire de sons. Les objets disparaissent, l'espace devient vide et silencieux.

#### ► Le programme de l'ordinateur

Il est écrit par un informaticien (Guillaume Hutzler). C'est une liste de commandes qui dit : « Si le contact est établi à tel endroit du tapis et à tel moment, il faut faire telle action. » Par exemple : faire apparaître des étoiles sur le tapis quand le comédien marche sur un certain capteur.



BERNARD GORTAIS - SOUS LE TAPIS - LA FABRIQUE DES IMAGES DE LA PIÈCE «DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MER»

bernard.gortais@gazibul.com

### CERCLES

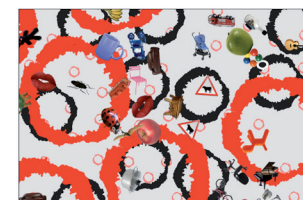
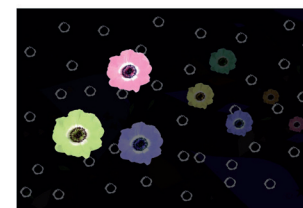
#### ► Symbole

Le cercle est le symbole du début, de la fin et du tout. J'ai remarqué ce cercle en regardant une anémone un jour dans un vase de fleurs.

**Une histoire en forme de cercle**  
• La pièce « De l'autre côté de la mer » est conçue de façon circulaire : Sacha s'endort puis se réveille sur la plage le temps d'un voyage. Le mouvement de la mer comme le mouvement de notre planète est lui aussi circulaire.

#### Un sens qui change

• Placé au milieu de l'espace et bien centré verticalement, le cercle exprime le calme, comme sur la peinture bleue. Mais si on le déplace à gauche ou à droite, vers le haut ou vers le bas, l'espace va se mettre en mouvement et l'impression changera comme dans la pièce le cercle de l'anémone rose grandit et envahit tout l'espace.



Le symbole du cercle et l'anémone elle-même sont utilisés plusieurs fois au cours du spectacle avec des couleurs différentes.

#### ► Couleurs

• Avec trois couleurs (rouge, vert, bleu), du noir et du blanc, on peut faire toutes les autres couleurs.  
• Le bleu peut exprimer le calme, et le rouge la vitalité par exemple. Mais si on les mélange avec du blanc ou du noir tout peut encore changer.  
• Si on modifie aussi la couleur du fond on change la perception de l'espace.

#### ► Essayez

• Sur un fond de couleur, changez la position d'une figure que vous aurez découpée auparavant. Quelle impression cela donne à chaque fois ?



BERNARD GORTAIS - SOUS LE TAPIS - LA FABRIQUE DES IMAGES DE LA PIÈCE «DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MER»

bernard.gortais@gazibul.com





## DU BRUIT ET DES COULEURS

### ► Décrire une couleur

- Une couleur a une teinte : bleu, rouge ou jaune par exemple.
- Une couleur a un degré de saturation : elle peut être plus ou moins vive.
- Une couleur a plus ou moins de luminosité.

### ► Faire du bruit avec des couleurs

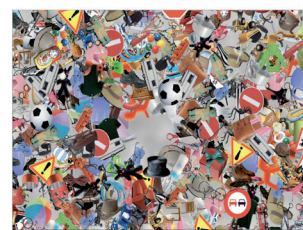
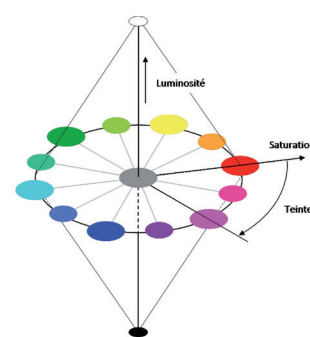
- Dans la peinture, un espace vide est entouré par des quantités d'objets très divers. Ces petites formes serrées les unes contre les autres et les couleurs vives donnent une impression de bruit.
- Si on utilise des lignes obliques, on pourra donner une impression de mouvement.
- Si on utilise beaucoup de formes serrées suivant des directions différentes et des couleurs vives, on pourra donner une impression de bruit et de désordre.

### ► Dans la vie

- Des exemples sont faciles à trouver dans la vie de tous les jours :
- pour être vue de loin, la publicité utilise des teintes très différentes et saturées
  - de même pour les feux de circulation
  - et pour d'autres exemples que vous saurez trouver ou inventer.

### ► Essayez

- Créez un espace bruyant ou silencieux en coloriant des formes avec des crayons de couleur.
- On utilise souvent un vocabulaire musical pour décrire une couleur et inversement un vocabulaire visuel pour décrire un son. Par exemple on parle quelquefois de couleurs criardes ou de voix blanche. Associez des couleurs à des instruments de musique.



### ► Dans la pièce

Au début, Sacha se retrouve cernée par une grande quantité d'objets hétéroclites de formes et de couleurs différentes. Ces objets qui l'entourent ne lui laissent plus assez de place.

BERNARD GORTAIS - SOUS LE TAPIS - LA FABRIQUE DES IMAGES DE LA PIÈCE "DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MER" 7



## SACHA RÊVE

### ► Comment représenter un rêve ?

Sur la peinture, j'ai cherché à créer une ambiance étrange en utilisant des formes molles reliées par une sorte de cordon et traversées par un vol de papillons noirs. Le tout baigne et dérive dans le bleu gris comme si on flottait dans la naissance du jour. Moi-même, je ne saurais dire clairement ce que cela signifie précisément mais cela me fait rêver.



### ► Symbolique des formes

- On associe souvent
- les formes carrées ou triangulaires à la fermeture, la stabilité, la force ;
  - les formes rondes à la douceur, la convivialité, l'ouverture ;
  - les formes courbes et ouvertes à la communication et aux échanges.

### ► Symboles

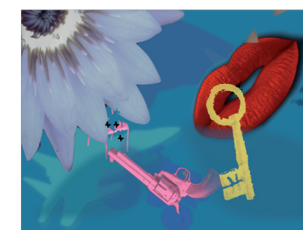
Chacun des éléments de la peinture a un sens pour celui qui la regarde (le fond bleu gris, les papillons, les taches de couleur aux formes un peu molles, la ligne qui les relie). Leur juxtaposition rend la situation plus étrange.

### ► Symbolique des couleurs

- Bleu : calme, spiritualité
- Jaune : lumière, gaieté, tonicité
- Rouge : joie de vivre, passion, chaleur, danger
- Noir : mystère, profondeur

### ► Essayez

Dessinez et coloriez un rêve que vous avez fait. Utilisez-vous les mêmes formes et les mêmes couleurs que quand vous représentez la réalité ?



En haut, la scène originale du rêve dans la pièce ; en dessous, la même scène dont les couleurs ont été changées. Avez-vous la même impression en les regardant ?

BERNARD GORTAIS - SOUS LE TAPIS - LA FABRIQUE DES IMAGES DE LA PIÈCE "DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MER" 11



## VOICI LA MER

### ► La mer monte

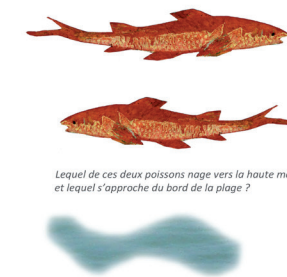
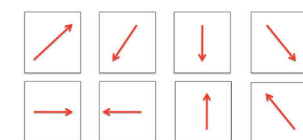
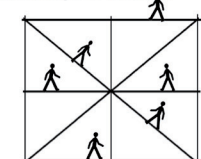
- Dans la pièce, la mer va des spectateurs à la rencontre de Sacha jusqu'au fond de la scène.
- Sur la peinture, elle va de la droite vers la gauche. Elle remonte. Bientôt elle remplira tout l'espace, on pourra se baigner et se rafraîchir.

### ► Directions

Les directions gauche-droite et ou droite-gauche ont un sens différent. Il est lié à la culture. Par exemple, le français ou l'espagnol s'écrivent de gauche à droite ; l'arabe ou l'hébreu, de droite à gauche. Symboliquement, dans la culture occidentale, la direction gauche-droite ouvre sur le futur. La direction droite-gauche retourne vers le passé.

### ► Essayez

Voici un piéton dans différentes situations selon sa position dans l'image. Que se passe-t-il s'il est en haut, en bas, à gauche, à droite, ou s'il suit une diagonale du rectangle ou une autre.



Lequel de ces deux poissons nage vers la haute mer et lequel s'approche du bord de la plage ?



Comment on a fabriqué la mer  
Dans la pièce on a utilisé de petites images qui se superposent les unes sur les autres avec un peu de transparence ; animées, elles donnent l'impression du mouvement des vagues, celui de la marée montante est la succession de vagues qui s'avancent et qui reculent.

BERNARD GORTAIS - SOUS LE TAPIS - LA FABRIQUE DES IMAGES DE LA PIÈCE "DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MER" 9



## MONSTRES

### ► Comment fabriquer un monstre ?

- Mais c'est un jeu d'enfant ! Un monstre est un être anormal par son aspect, sa force et le danger qu'il représente. Chacun créera des monstres en fonction de ce qui lui fait peur et de ce qu'il trouve anormal. Cela peut donner des résultats très différents.

### ► Dans la peinture

- Une grande forme noire va peut-être s'abattre sur une petite forme blanche en bas à droite. Elle n'en rattrapera pas sauf, peut-être, si elle se retourne et dit bravement comme Sacha dans la pièce : « Ça suffit ! »
- Le noir en haut de cette peinture est une menace : il pèse sur le bas dans le sens d'une diagonale et domine l'espace. Du coup, la tache blanche semble fragile.

### ► Essayez

## Quel monstre !

Est-il grand ou petit ?  
Comment se déplace-t-il ? Il marche ? Il vole ?  
Parle-t-il ? Fait-il du bruit ?  
De quelle couleur est-il ?  
Comment est sa peau ?  
Que mange-t-il ?  
Comment s'appelle-t-il ?

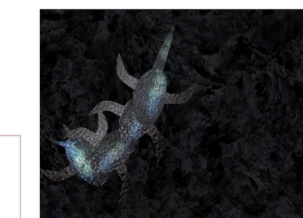
- Quand vous aurez répondu à ces questions, vous pourrez sans doute le dessiner.
- Quand vous l'aurez dessiné, vous pourrez peut-être essayer de l'apprivoiser.

### ► Dans la pièce

- Le monstre est fabriqué avec des formes élémentaires qui sont animées. Elles ont été dessinées puis habillées de textures de cuir et de carapace d'insecte.



- Le sol : il est constitué de plusieurs petites images d'échantillons de lave.



### ► Le déplacement du monstre

- Dans un premier temps, le monstre poursuit Sacha : à chaque fois qu'elle marche sur un capteur du tapis, le logiciel envoie un signal qui dirige le monstre vers elle.
- Au milieu de la scène, l'effet est inversé par le technicien qui est dans les coulisses : à chaque fois que Sacha marche sur un capteur, un signal est envoyé qui repousse le monstre.
- A la fin de la scène, il est chassé définitivement de la même manière.

BERNARD GORTAIS - SOUS LE TAPIS - LA FABRIQUE DES IMAGES DE LA PIÈCE "DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MER" 13





## DANGER !

### ► Les symboles



- Pour symboliser le danger, le rouge est souvent associé au blanc ; le jaune et le orange associés au noir.
- Un signe vertical ou horizontal, une croix en diagonale barrent fréquemment tout l'espace des panneaux de signalisation de danger.
- Le point d'exclamation vertical donne l'ordre de faire attention immédiatement.

### ► Dans la peinture

Elle est basée sur deux lignes diagonales opposées très contrastées.

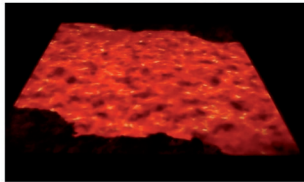
- Une grande surface rouge orientée du haut à gauche vers le bas à droite barre la peinture en diagonale.
- Une autre diagonale est formée d'un nuage de petites étoiles blanches qui progresse vers le haut à droite.
- La petite diagonale d'étoiles doit équilibrer la puissante diagonale rouge.

### ► Essayez

- Exprimez une situation dangereuse avec des couleurs, des formes et des lignes.
- ⚠ Ce panneau de signalisation n'existe pas dans la réalité. A votre tour, inventez-en de nouveaux.

### ► Dans la pièce

L'image de la lave est constituée de plusieurs petites images de lave qui sont animées pour donner l'impression d'écoulement et de bouillonnement.



### ► Traverser un fleuve de feu

Sacha se trouve sur une plateforme de pierres brûlantes et doit passer de l'autre côté du fleuve de lave. Elle prononce des paroles magiques qui font apparaître une corde étoilée sur laquelle elle va pouvoir traverser. Là, il n'est plus question de capteurs. Dans les coulisses, le technicien appuie sur une touche de l'ordinateur pour commander l'affichage de l'image de la corde par le vidéo projecteur qui est au-dessus du tapis. C'est plus simple...  
« Abracadabra » : un morceau de corde apparaît. « Zimbaboum » : en voilà un autre. « Timéolaméla » : le tour est joué, Sacha peut passer de l'autre côté.

- Maintenant à vous d'inventer des paroles magiques !

BERNARD GORTAIS - SOUS LE TAPIS - LA FABRIQUE DES IMAGES DE LA PIÈCE "DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MER" 15



## DES TACHES !

### ► Les formes



La forme des taches est toujours assez hasardeuse. Il y en a de toutes sortes et elles ont toutes leur caractère. Quand vous faites une tache, regardez-la bien, bientôt elle vous racontera une histoire.

### ► Les couleurs



- J'ai utilisé les couleurs vives à la base du cercle chromatique : rouge, jaune, bleu, vert, violet, orange, noir, blanc. Elles donnent une impression de joie bruyante. Le fond clair augmente le sentiment de légèreté.

### ► Dans la pièce

Sacha a dominé sa peur : elle est passée de l'autre côté de la mer et elle a gagné. C'est la fête ! C'est une scène de joie de confiance et d'ouverture.

- Je me suis fabriqué une belle collection de taches que j'ai numérisées avec un scanner.
- Quand un comédien marche sur un capteur, le programme informatique donne l'ordre :  
- de choisir une tache dans la collection et de lui donner une couleur ;  
- de l'afficher en l'agrandissant progressivement et de plus en plus lentement.



### ► Essayez

- A votre tour, faites des taches de toutes les formes avec des crayons, de couleur, de la peinture et du papier.
- Essayez aussi de faire des taches sur l'écran de l'ordinateur utilisé pour l'exposition.

Voir le diaporama

BERNARD GORTAIS - SOUS LE TAPIS - LA FABRIQUE DES IMAGES DE LA PIÈCE "DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MER" 17

Pour tout contact :

[www.gazibul.com](http://www.gazibul.com)

[administration@gazibul.com](mailto:administration@gazibul.com)

9 rue J-J Rousseau 22000 Saint-Brieuc

02 96 61 33 20