



**THÉÂTRES
en
DRACÉNIÉ**

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SHADOW KINGDOM

Compagnie Mochinosha

CP au CM2

Genre : théâtre d'ombres

Durée : 55 minutes



INFOS PRATIQUES

DATE(S) REPRÉSENTATION(S)

Séances scolaires

MARDI 8 DÉCEMBRE 2026 · 10:00

Séance tout public

SAMEDI 12 DÉCEMBRE 2026 · 16:00

LIEU(X) REPRÉSENTATION(S)

Grande salle,
Théâtre de l'Esplanade (Draguignan)

TARIFS

Scolaire : 7 € / élève

Accompagnateurs exonérés

(sous conditions dans le bulletin d'inscription)

7 € par accompagnateur supplémentaire

CONTACT

Inscriptions scolaires :

Sandrine Bogat 04 94 50 59 43

rp@theatresendracenie.com

THÉÂTRES EN DRACÉNIÉ

Scène conventionnée d'intérêt national
art & création-danse

Boulevard Clemenceau

83300 Draguignan

04 94 50 59 59

www.theatresendracenie.com

LE SPECTACLE

Shadow Kingdom est un spectacle d'aventure fantastique et poétique en théâtre d'ombres.

Plus de 300 marionnettes découpées à la main sont projetées sur un grand écran accompagnées d'une musique originale, comme un film d'animation réalisé en direct sur scène. La compagnie reprend l'art ancien du théâtre d'ombres et le modernise avec de nouvelles techniques de narration et de montage empruntées au cinéma et à l'animation.

Basée au Japon, elle a remporté des prix au Japon, au Canada, au Royaume-Uni... *Shadow Kingdom* a été distingué lors du festival international de Fringe en 2018.

L'HISTOIRE

Il était une fois une jeune fille nommée Minerva... qui ne lâche pas son téléphone une seule seconde, même à l'heure du coucher ! Aussi, lorsque Hypnos, le Dieu du sommeil, s'en empare, Minerva le poursuit désespérément jusqu'à un royaume magique : le Royaume des Ombres, où il est interdit de dormir.

En tant qu'enfant humaine, Minerva est la seule à pouvoir renverser cette malédiction, mais y parviendra-t-elle ?



THÈMES

ENTRE MODERNITÉ ET CONTE TRADITIONNEL

- Le spectacle met en contraste le **monde d'aujourd'hui**, représenté par Minerva absorbée par son **smartphone**, et le **monde fantastique des contes** qu'elle découvre dans le royaume des ombres.
- Il oppose les **technologies actuelles**, familières aux enfants (smartphone, distraction numérique), **au théâtre d'ombres traditionnel**, art ancien basé sur la simplicité des silhouettes et de la lumière.
- Le récit fait dialoguer le **monde réel** du quotidien moderne et un **monde symbolique et poétique**, où les ombres prennent vie et guident l'héroïne dans une quête initiatique.

Intérêt pédagogique

- Encourage l'**analyse critique** des différences entre vie quotidienne contemporaine et univers symbolique des contes.
- Facilite l'**apprentissage des codes du conte initiatique** : héros, quête, épreuves, transformation.
- Sensibilise à la **continuité culturelle** et à l'adaptation des formes artistiques anciennes (théâtre d'ombres) dans le monde d'aujourd'hui.



LE RÊVE ET LE SOMMEIL

- L'histoire tourne autour de l'interdiction de dormir ou de rêver, et de la découverte par Minerva d'un royaume des ombres où les rêves sont essentiels.
- Le sommeil est présenté non seulement comme un besoin biologique, mais aussi comme une **porte vers l'imaginaire et la créativité**.

L'IMAGINAIRE ET LA CRÉATIVITÉ

- Le spectacle met en valeur la **richesse de l'imaginaire et de la créativité**, en montrant comment Minerva retrouve un univers intérieur vibrant en entrant dans le royaume des ombres.
- Les marionnettes et l'esthétique visuelle renforcent ce thème, car elles **transforment des silhouettes simples en univers fantastiques**.
- Le spectacle souligne la **perte progressive de l'imaginaire dans le monde d'aujourd'hui**, où les écrans et le rythme moderne laissent moins de place au rêve, au jeu libre et à la créativité personnelle.

Intérêt pédagogique

- Sensibilise les enfants à l'importance du sommeil pour la santé physique et mentale.
- Encourage la **valorisation de l'imaginaire** comme outil de réflexion et de résolution de problèmes.
- Stimule la discussion sur les rêves, la créativité et l'expression personnelle.

Intérêt pédagogique

- Le contraste entre la **distraction numérique** et la **puissance évocatrice du théâtre d'ombres** rappelle l'importance de préserver des espaces où l'enfant peut inventer, rêver et explorer.
- Le spectacle montre ainsi que l'imaginaire reste un outil essentiel pour grandir, comprendre le monde et se construire, malgré les sollicitations technologiques qui tendent à le réduire.
- Ainsi le spectacle incite à la **créativité et l'expression artistique** chez les enfants.
- Il aide à développer la pensée symbolique : comprendre qu'un objet simple (une silhouette) peut représenter un concept ou un personnage.
- Il encourage l'ouverture à des formes artistiques non conventionnelles, comme le théâtre d'ombres.



L'ADDICTION AU SMARTPHONE ET SES CONSÉQUENCES

- Minerva, le personnage principal, est **absorbée par son smartphone** au début de l'histoire.
- Cette obsession déclenche son **voyage dans le royaume des ombres**, un monde où le sommeil et le rêve sont interdits.
- Le smartphone est symboliquement lié à la **déconnexion de l'imaginaire et des expériences réelles**.
- L'histoire illustre la **tension entre la vie numérique et les besoins humains fondamentaux** comme le sommeil, la créativité et la curiosité.

LE PASSAGE DE L'ENFANCE À L'AUTONOMIE

- Minerva apprend à naviguer dans un monde inconnu et à **prendre des décisions**, affronter des obstacles et découvrir des valeurs importantes.
 - Elle commence comme une enfant distraite et dépendante de son smartphone, symbole d'une forme de passivité.
 - Son entrée dans le royaume des ombres l'oblige à quitter ses repères et à affronter un univers inconnu.
 - Elle doit faire des choix, résoudre des situations et avancer sans aide extérieure directe.
- Le parcours prend la forme d'une **quête initiatique**, typique des contes pour enfants, mais à portée universelle.
 - Minerva découvre ses propres ressources : imagination, courage, capacité à réfléchir par elle-même.
 - Le spectacle montre ainsi comment une enfant du monde actuel peut grandir en se reconnectant à son imaginaire et en devenant actrice de son histoire.

Intérêt pédagogique

- Sensibilise aux effets d'un usage excessif des écrans.
- Montre l'impact des smartphones sur le sommeil et la capacité à rêver.
- Encourage à trouver un équilibre entre technologies et imagination.
- Valorise la déconnexion pour favoriser la créativité.
- Amène les jeunes à réfléchir à leurs habitudes numériques.
- Favorise la prise de conscience du besoin de repos et de moments "hors écran".

Intérêt pédagogique

- Permet aux enfants de réfléchir sur la responsabilité et la prise d'initiative.
- Encourage la résolution de problèmes et la créativité dans les situations nouvelles.
- Offre un modèle narratif pour discuter de la confiance en soi et de la persévérance.



MISE EN SCÈNE

Le spectacle utilise **plus de 300 marionnettes découpées**, projetées sur un grand écran — ce qui donne l'apparence d'un film d'animation, mais **créé en direct sur scène**.

Marionnettes découpées / silhouettes

- Le spectacle utilise des **marionnettes sous forme de silhouettes** pour représenter les personnages. Chaque personnage, animal ou élément du décor est conçu comme une silhouette découpée.
- Les décors sont réalisés avec des **silhouettes d'ombre** découpées **mobiles**, manipulées par les artistes.
- Cela permet des **transitions fluides et une grande variété de lieux** sans changement de décor physique complexe.

Manipulation directe et visible

Contrairement à certaines formes traditionnelles de théâtre d'ombres où les manipulateurs sont cachés, ici **ils sont visibles sur scène**.

Ils manipulent les marionnettes, interviennent dans la lumière, participent parfois à la narration ou à la production de sons/voix. Ils construisent l'histoire "à la main".

- Cela donne un côté "magie du direct", mais aussi une **proximité avec l'acte de création - les spectateurs voient l'artisanat** derrière l'ombre.

Projection sur écran

- Les marionnettes sont placées **entre une source de lumière et un écran translucide**, ce qui permet de projeter leur ombre pour le public.
- La projection crée une **image nette et contrastée** sur scène.

Éclairage et ambiance

- Le spectacle utilise **la lumière et l'ombre pour créer des ambiances différentes**.



UNIVERS SONORE

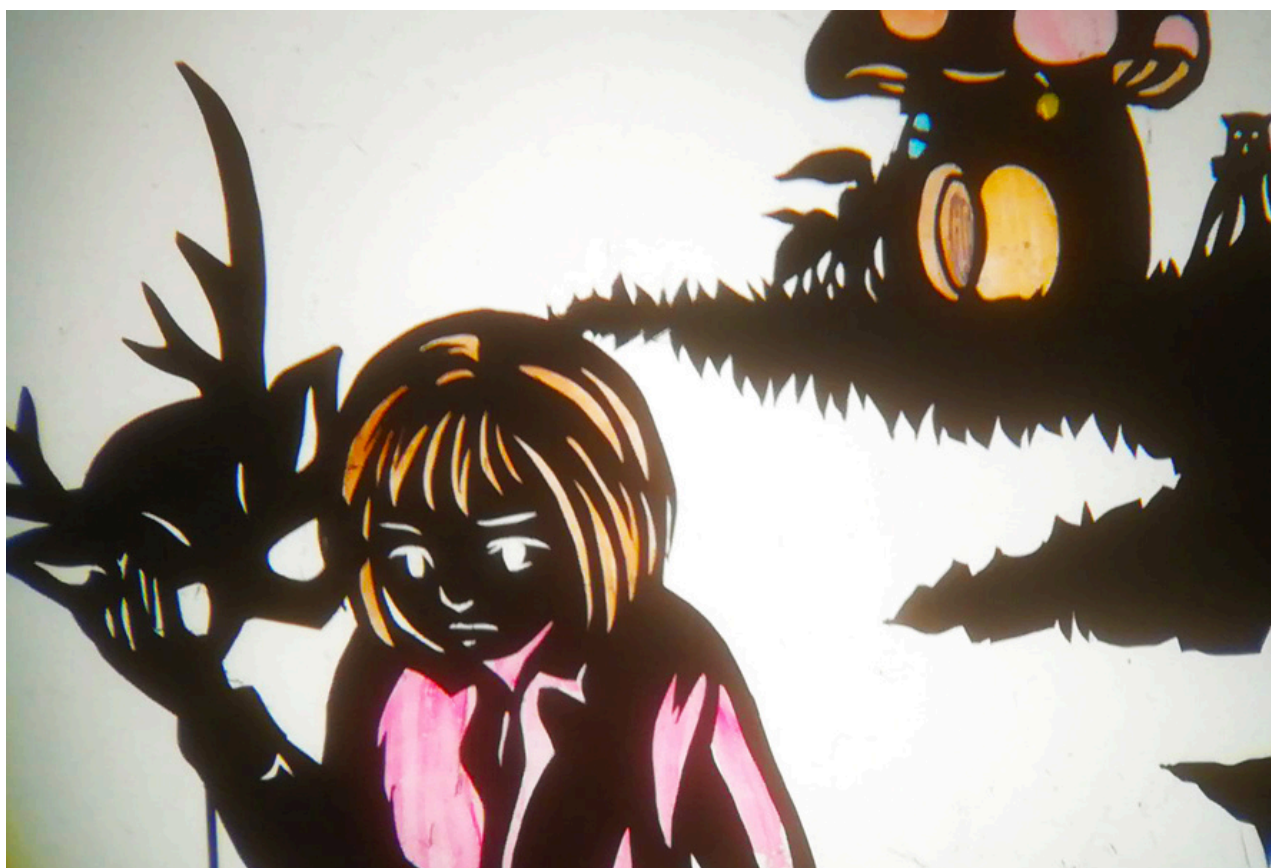
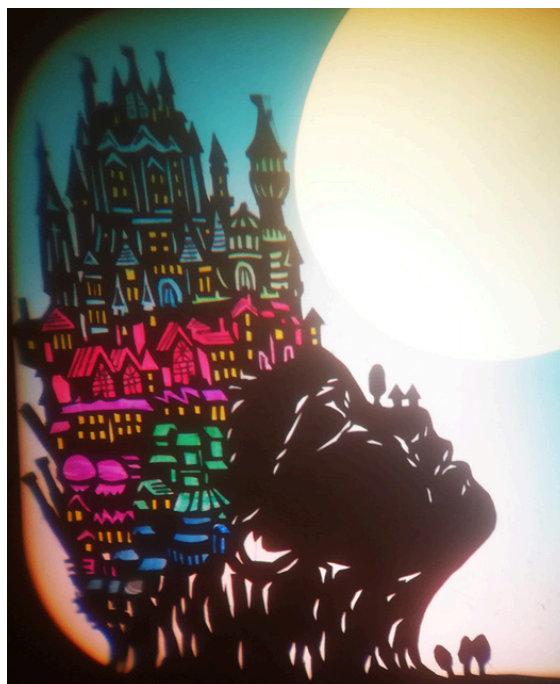
Musique et sons

La musique et les voix en direct accompagnent les mouvements renforçant l'effet immersif.

Les artistes doublent les voix en direct ou produisent des sons avec les marionnettes (tapements, froissements, déplacements). Cela renforce l'illusion que l'ombre est vivante.

La bande sonore originale (musique / effets) — signée Elliott Loran — accompagne les projections, voix et ambiances avec soin, renforçant l'atmosphère onirique, féerique ou parfois inquiétante selon les scènes.

Le rendu global est comme un **"film d'animation en direct"**, capable d'émouvoir enfants et adultes — un mélange entre théâtre, cinéma, marionnette et conte visuel.



PRESSE À PROPOS DU SPECTACLE

"Drôle et plein d'esprit, qui convient aux adultes comme aux enfants"
Everything Theatre (UK)

"Shadow Kingdom devrait être considéré comme la référence du spectacle pour enfants"
Now Magazine (Canada)

"Absolument charmant"
Playbill (UK)



CHARTE DU JEUNE SPECTATEUR

1

AVANT LE SPECTACLE

- Je m'informe et je me prépare
- Je découvre des photos du spectacle, l'affiche, les musiques...
- Je me renseigne sur le titre, le sujet du spectacle...

2

LE JOUR DU SPECTACLE

- J'entre dans la salle
- Je vais aux toilettes avant d'entrer et j'éteins mon portable
- Je m'installe dans le calme et j'en profite pour observer ce qu'il y a autour de moi

3

PENDANT LE SPECTACLE

- Je reste assis et je profite de ce qui se joue devant moi
- Je respecte les artistes et mes camarades en gardant le silence tout au long de la représentation
- Je me laisse traverser par les émotions : je ris, je pleure, je souris...

4

À LA FIN DU SPECTACLE

- J'applaudis les artistes pour les remercier et les féliciter

5

APRÈS LE SPECTACLE

- Je peux coller des traces du spectacle (billet, photos...) dans un carnet de bord
- Je peux m'exprimer sur le spectacle en parlant mais aussi par le dessin, l'écriture...