

---

# *DISPOSITIFS*

# *THÉÂTRE D'OMBRES*

# *JAVA À BALI*

---



Chloé  
CHAMBA

Xiao  
CHANG

Saliou  
DIALLO

Maimouna  
DIOP

Loïc  
JAILLET

Costantino  
PERRIG

# SOMMAIRE

---

## **I.Contextualisation du projet**

02

Le musée du Quai Branly Jacques Chirac

L'exposition

La commande

Notre agence

## **II.Votre demande**

07

Objectifs

Les publics cibles

Enjeux

## **III.Présentation des dispositifs**

10

Lieux

Conception

Dispositif 1

Dispositif 2

Caractéristiques techniques

## **IV.Contraintes**

17

## **V.Conclusion**

20

## **VI.Annexes**

21

## **VII.Bibliographie**

23

---

01

---

# Contextualisation du projet

---

## Le musée du Quai Branly Jacques Chirac

Situé à Paris, au pied de la tour Eiffel, le musée du Quai Branly – Jacques Chirac est un musée ethnographique. Centré sur les territoires d’Afrique, d’Asie, d’Océanie et des Amériques, il abrite des collections d’objets d’art et de la vie quotidienne. Le musée cherche à se positionner comme un lieu de dialogue culturel et scientifique, et une véritable fenêtre d’ouverture sur le monde.



Dans ce but, il propose une programmation culturelle riche et diversifiée : expositions temporaires et permanentes, spectacles vivants, projections, conférences, ateliers pour enfants et adultes. Ces activités permettent aux visiteurs d’explorer non seulement les objets et œuvres d’art, mais également les contextes sociaux, historiques et religieux qui leur donnent sens. Ainsi, le musée contribue à une meilleure compréhension du patrimoine mondial et à l’ouverture interculturelle.

---

# Contextualisation du projet

---

## L'exposition

C'est dans la continuité de sa mission de valorisation des cultures d'Océanie et d'Asie que le musée du Quai Branly – Jacques Chirac prépare, pour 2026, une exposition intitulée « Wayang Kulit : Théâtre d'ombres de Java et de Bali ».

Le Wayang Kulit est un art traditionnel du théâtre d'ombres indonésien, né il y a plus de mille ans. Ce spectacle met en scène des marionnettes de cuir ciselées, manipulées par les *dalang*, les conteurs d'histoires, qui animent les silhouettes à la lueur des lampes à huile.



Par leurs gestes et leurs voix, ils font revivre les grands récits épiques issus du *Ramayana* et du *Mahabharata*, empreints de sagesse et d'humour. Inscrit par l'UNESCO au patrimoine culturel immatériel de l'humanité, le Wayang Kulit incarne le lien entre spiritualité, art et tradition.

À travers une sélection de marionnettes anciennes, l'exposition propose au public une plongée dans l'univers symbolique du théâtre d'ombres indonésien. Elle présentera une véritable galerie de portraits de cuir, où se dévoilent les figures mythiques de Rama, Arjuna ou encore Semar, le clown-philosophe. Cette présentation sera enrichie par des entretiens filmés avec deux *dalang* contemporains, ainsi qu'avec l'artiste Heri Dono, dont le travail réinterprète l'héritage du Wayang Kulit à travers une approche moderne et engagée. Ensemble, ils témoignent de la vitalité d'un art ancestral qui, loin d'être figé dans le passé, continue d'évoluer et de dialoguer avec le monde d'aujourd'hui.

---

# Contextualisation du projet

---

## La commande

Le musée du quai Branly – Jacques Chirac souhaite enrichir ses expositions par un ou plusieurs dispositifs de médiation culturelle qui prolongent l'expérience des visiteurs au-delà de l'exposition. L'objectif est de créer un lien avec le public, en proposant des expériences ludiques, participatives afin de rendre le musée plus attractif et accessible.

L'attention particulière du musée se porte sur les familles, les jeunes publics et les visiteurs éloignés de la culture, afin de favoriser l'accès à l'art et à l'histoire dans une démarche pédagogique ouverte. Ces dispositifs devront utiliser la créativité, l'expérimentation en tant que moyen pour transmettre des connaissances.

Le théâtre d'ombres, sujet de l'exposition se prête parfaitement à la médiation. Art ancestral et universel, il permet d'aborder la création artistique de manière immersive, en mettant le visiteur au cœur du processus de production et en lui donnant la possibilité de manipuler, d'expérimenter et de comprendre concrètement le fonctionnement des techniques employées. Ce type de médiation favorise l'apprentissage par la pratique, et renforce la compréhension des concepts et l'engagement du public.

En développant un dispositif autour du théâtre d'ombres, le musée entend :

- Renforcer le lien entre le public et les œuvres
- Accompagner sa mission éducative et sociale
- Favoriser la fidélisation et l'engagement du public,

À travers ce dispositif, le musée entend rendre accessibles les savoirs et techniques liés au *Wayang Kulit* à un public diversifié. Petits et grands, passionnés d'Océanie ou curieux du dimanche pourront participer à une expérience immersive et comprendre, par le jeu, le principe du théâtre d'ombre. Ce projet s'inscrit dans une démarche globale de médiation inclusive, visant à faire du musée un espace d'échange, de pratique et de partage des cultures.

---

# Contextualisation du projet

---

## Notre agence

Basée dans le quartier de la Confluence à Lyon depuis 2016, Filature est une agence de médiation culturelle spécialisée dans la création de dispositifs numériques innovants pour les institutions culturelles – musées, centres d’art et lieux de patrimoine.

Filature est née de la fusion entre *philia* (signifiant « amitié » en grec ancien) et *culture*, ainsi que de l’idée de filature, où les liens se tissent. Elle exprime notre attachement à la culture et notre volonté de tisser des liens authentiques entre les œuvres et leurs publics.

A notre mission : rendre la culture vivante, accessible et participative, en imaginant des expériences immersives et interactives qui invitent le visiteur à devenir acteur de sa découverte.

Parmi nos collaborations, nous avons accompagné le musée Guimet – musée national des arts asiatiques à Paris, dans le cadre de l’exposition « Bronzes royaux d’Angkor, un art divin ». Nous y avons conçu un dispositif numérique participatif permettant aux visiteurs de personnaliser les motifs d’une poterie en argile via une interface interactive – une expérience sensible et créative favorisant une véritable appropriation de l’exposition.

Chez Filature, nous croyons que la technologie peut enrichir le dialogue entre l’art, les lieux et les publics, en transformant la visite en expérience mémorable.

C’est donc tout naturellement que nous proposons notre candidature pour collaborer avec le musée du Quai Branly – Jacques Chirac à la mise en valeur de l’exposition « Wayang Kulit



---

# Contextualisation du projet

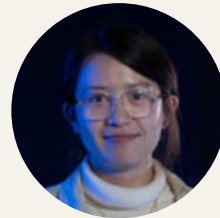
---

## Notre équipe

Pour mener à bien chacun de nos projets, nous disposons d'une équipe jeune et dynamique composée de profils variés aux appétences culturelles diverses. Cette diversité nous permet d'aborder tous nos projets culturels avec toujours autant d'enthousiasme et de curiosité. C'est dans cette logique d'enrichissement culturel que nous avons candidaté pour l'exposition du *Wayang Kulit* du musée quai Branly.



Chloé  
CHAMBA



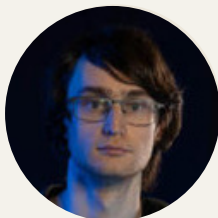
Xiao  
CHANG



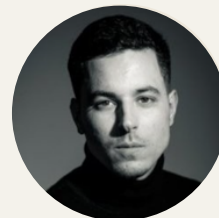
Saliou  
DIALLO



Maimouna  
DIOP



Loïc  
JAILLET



Costantino  
PERRIG

---

# Votre demande

---

## Objectifs

Le musée du quai Branly – Jacques Chirac est un musée dont le sujet initial est plutôt spécialisé : il s'agit d'un musée ethnographique consacré aux arts et civilisations d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et des Amériques. Pourtant, le musée a mis en place une véritable politique d'ouverture visant à le rendre accessible au plus grand nombre : aux enfants, aux familles, mais aussi aux visiteurs peu familiers du monde de l'art ou de l'histoire.

Cette volonté d'accessibilité se traduit à travers une programmation riche, composée notamment d'ateliers, de visites thématiques – comme les visites contées – et de nombreuses activités favorisant la découverte active

Pour répondre à la commande du musée, nous avons donc imaginé une expérience immersive permettant au public d'expérimenter lui-même le thème central de l'exposition.

Notre objectif est de :

- Utiliser les nouvelles technologies numériques pour reproduire l'expérience d'animation de marionnettes par le jeu d'ombres.
- Proposer une activité sécurisée, adaptée à un public novice et à tous les âges.
- Concevoir un dispositif résistant aux forts flux de visiteurs du musée.
- Créer et renforcer le lien avec le public, en favorisant l'interactivité et la fidélisation.

En associant la marionnette, art ancestral partagé par de nombreuses cultures, à la création numérique notre dispositif incarne le dialogue entre tradition et innovation, fidèle à l'esprit du musée du quai Branly.

Il permet une démonstration concrète du théâtre d'ombres, favorisant une compréhension par la pratique ,car c'est en expérimentant que l'on comprend !

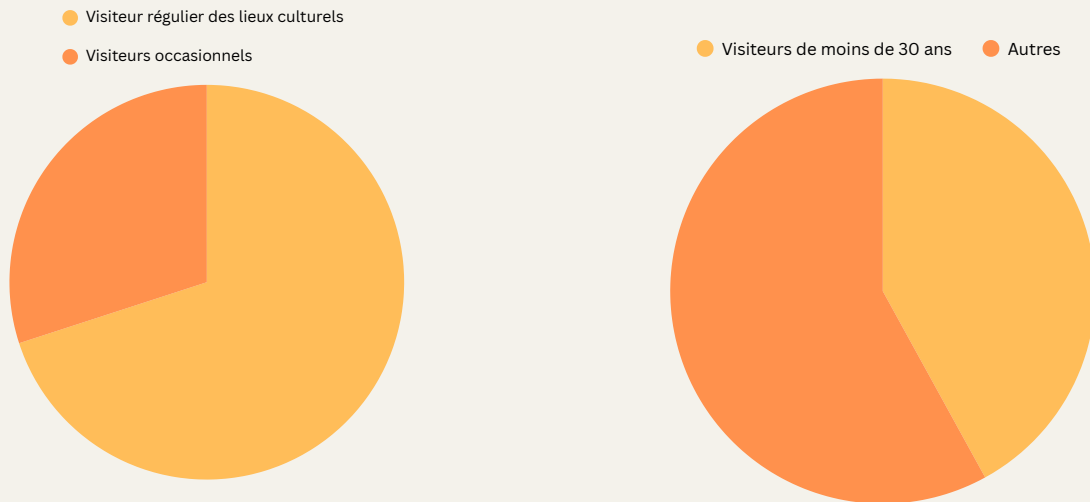
---

# Votre demande

---

## Publics cible

Afin de concevoir une expérience pertinente et adaptée à l'exposition, il est essentiel de comprendre les profils des visiteurs du musée, qui constituent le public majoritaire de toute exposition. Le Musée du Quai Branly accueille environ **1 350 000 visiteurs par an**. Le public des expositions correspond majoritairement à celui du musée. En effet, le musée, de par son sujet spécialisé et son rayonnement culturel limité, attire principalement un public fidèle et habitué aux lieux culturels.



Le public du musée du Quai Branly se distingue par sa jeunesse. Environ 42 % des visiteurs ont moins de 30 ans, témoignant d'une forte présence de jeunes adultes et d'enfants. Le musée accueille par ailleurs une majorité de visiteurs français, le public international ne représentant que 17 % du total. Parmi l'ensemble, 70 % des gens sont des consommateurs réguliers de culture, et près de la moitié fréquentent le musée au moins deux fois par an. Ce profil reflète un public habitué, et donc assez autonome face aux dispositifs de médiation.

Pour l'exposition, il est donc pertinent de cibler un public plutôt jeune, en prenant aussi en compte les adultes qui accompagnent les enfants. Nous pouvons en priorité cibler deux situations différentes : la visite en famille, mais aussi le cadre scolaire. A partir de ces premières données nous pouvons établir deux personae .

# Votre demande

**CLAIRE**



**ÂGE :** 35 ans

**Profession:** Professeur d'arts  
plastiques

## Centres d'intérêts

Art, visite d'expositions

## Motivations

- Trouver une activité ludique et éducative.
- Participer à une expérience collective et créative, différente d'une simple visite passive.
- Découvrir la culture indonésienne.

## Freins

- Crainte d'un dispositif trop technologique ou complexe à utiliser pour les plus jeunes.
- peur que l'impression soit trop longue
- Le coût de l'activité si elle devient payante ou à créneau limité.

**LÉO**



**ÂGE :** 10 ans

**Situation :** Elève en CM2

## Centres d'intérêts

Dessin, jeux vidéo, bricolage

## Motivations

- Participer activement et ne pas rester simple spectateur
- Créer un objet tangible qu'il pourra ramener à la maison.
- Explorer des univers mythiques à travers le jeu.
- Apprendre tout en s'amusant.

## Freins

- Difficulté à comprendre l'outil numérique sans aide initiale.
- Risque de déception si la marionnette imprimée ne correspond pas à ses attentes.

---

# Présentation des dispositifs

---

## Lieux

L'exposition Wayang Kulit prend place dans l'Atelier Martine Aublet, un espace de 200 m<sup>2</sup> conçu par le musée comme un lieu « d'arts et d'essais ». Situé au cœur du musée, sur la mezzanine centrale, il est entouré par les collections permanentes. Cet espace à la forme atypique, ponctué d'alcôves et de recoins, représente autant de défis que d'opportunités en matière d'aménagement.

Pour cette exposition, nous avons choisi de tirer parti de ces alcôves en les intégrant pleinement à la mise en place de nos dispositifs. Nous avons ainsi conçu un parcours de visite cohérent et structuré, où le visiteur accède d'abord à la partie "théorique" de l'exposition – présentant les collections de masques et les vidéos de dalang – avant de découvrir la partie "mise en pratique", dédiée aux dispositifs de médiation.

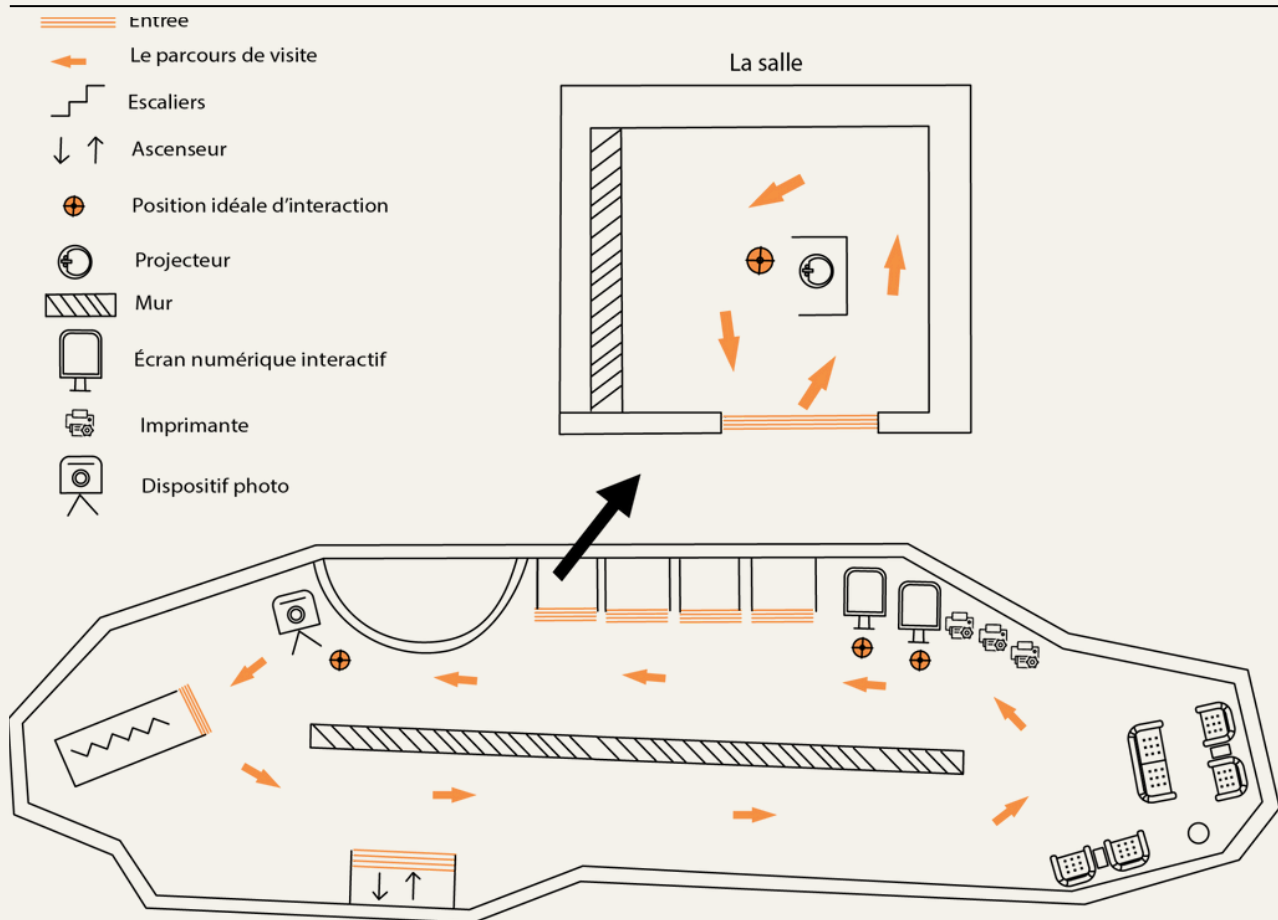
## Plan de la salle en 3D



Le parcours commence par le côté gauche de la salle, qui est divisée dans le sens de la longueur à l'aide d'une barrière centrale. Cette séparation permet de guider les visiteurs tout au long de leur visite.

Dans le couloir inférieur, ils découvrent d'abord une galerie de portraits en cuir accompagnée de vidéos illustrant les récits des dalangs – les maîtres marionnettistes. Cette partie correspond à la section muséale de l'exposition, consacrée à la découverte et à la compréhension du Wayang Kulit. Une fois la partie théorique terminée, les visiteurs accèdent à la zone supérieure de la salle, où se trouve le premier dispositif numérique.

# Présentation des dispositifs



Ce dispositif comprend des écrans tactiles et une imprimante, permettant aux visiteurs de créer leur propre marionnette. Les deux écrans tactiles seront installés à des hauteurs différentes, afin de s'adapter à tous les publics y compris les enfants et les personnes à mobilité réduite.

Les quatre salles latérales seront transformées en salles de projection immersive, où les visiteurs pourront vivre l'expérience du théâtre d'ombres et explorer les histoires du Wayang Kulit. En avançant vers la sortie, les visiteurs découvriront le deuxième dispositif, une installation photo interactive. Placée stratégiquement à proximité de la sortie, cette installation attire l'attention des visiteurs dès leur arrivée, suscite leur curiosité et les incite à parcourir l'ensemble de l'exposition.

Enfin, pour faciliter l'interaction, des marquages au sol indiqueront la position idéale pour interagir avec le dispositif et garantir une expérience fluide et participative.

---

# Présentation des dispositifs

---

## Conception

Afin d'enrichir l'exposition consacrée au théâtre d'ombres indonésien, le Wayang Kulit, deux dispositifs de médiation culturelle complémentaires ont été conçus. Ces installations ont pour objectif d'impliquer le visiteur dans une expérience où apprentissage, créativité et expérimentation se rencontrent. Ces dispositifs encouragent le dialogue entre tradition et innovation en associant les savoirs artisanaux du théâtre d'ombres aux technologies numériques contemporaines. Le public est invité à devenir acteur de sa découverte, en manipulant, créant ou en s'observant à travers le prisme de la culture du Wayang Kulit.

- Le premier dispositif, l'Expérience interactive de création de marionnettes et d'exploration culturelle du Wayang Kulit, propose une immersion dans le processus de création et d'animation des marionnettes d'ombres. Le visiteur y découvre la symbolique des personnages tout en fabriquant et en animant sa propre marionnette.
- Le second dispositif, l'Expérience interactive de photographie numérique, offre une approche plus ludique et instantanée : grâce à une station photo interactive, le visiteur devient lui-même une marionnette numérique, fusionnant son image avec celle des figures traditionnelles du Wayang Kulit.

Ensemble, ces deux propositions créent un parcours cohérent et complémentaire : l'une favorise la compréhension par la pratique et la transmission culturelle, l'autre stimule l'interaction sociale, la visibilité du musée et la mémoire de la visite.

Elles participent toutes deux à la mission éducative et inclusive du musée du quai Branly – Jacques Chirac, en rendant le patrimoine vivant, accessible et porteur de sens pour tous les publics.

# Présentation des dispositifs

## Dispositifs numéro 1

- **Fonctionnement**

Ce premier dispositif se déroule en deux étapes et vise à faire des visiteurs de véritables “Dalangs”, maîtres du théâtre d’ombre, en leur permettant de créer puis d’animer leur propre marionnette.

Dans un premier temps, les visiteurs accèdent à des bornes numériques interactives équipées d’écrans tactiles. Ces interfaces les guident pas à pas dans la création de leur marionnette : choix du type de personnage, assemblage des différentes parties (tête, corps, membres) et personnalisation libre.



Une fois la création terminée, la marionnette est imprimée sur un papier cartonné épais grâce aux trois imprimantes disponibles dans la salle. Ce matériau, à la fois solide et facile à découper, est adapté à une manipulation par des enfants. Les visiteurs peuvent ensuite découper et décorer leur marionnette avant de se rendre dans la salle de projection pour la deuxième étape.

L’ensemble du processus de la création à l’impression dure environ cinq minutes, un délai court qui permet de maintenir une bonne fluidité du parcours et de garantir à chacun la possibilité de participer.

Pour les visiteurs les plus pressés, des marionnettes préfabriquées seront également mises à disposition, afin de rejoindre directement la phase d’animation.

---

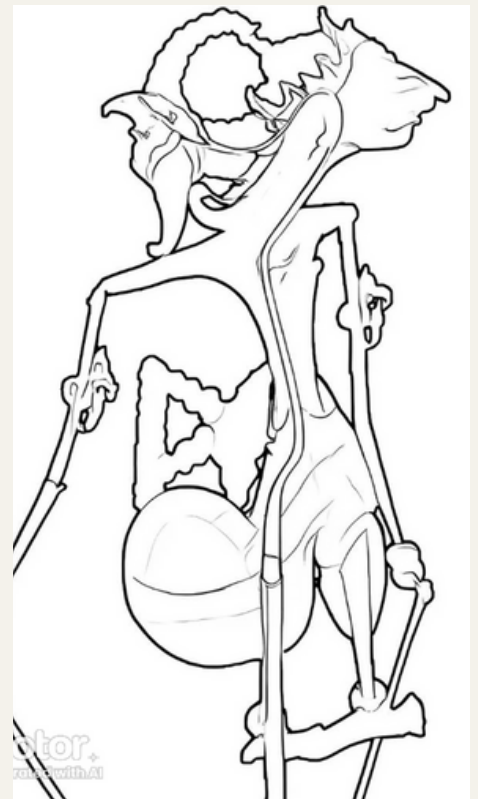
## Présentation des dispositifs

---

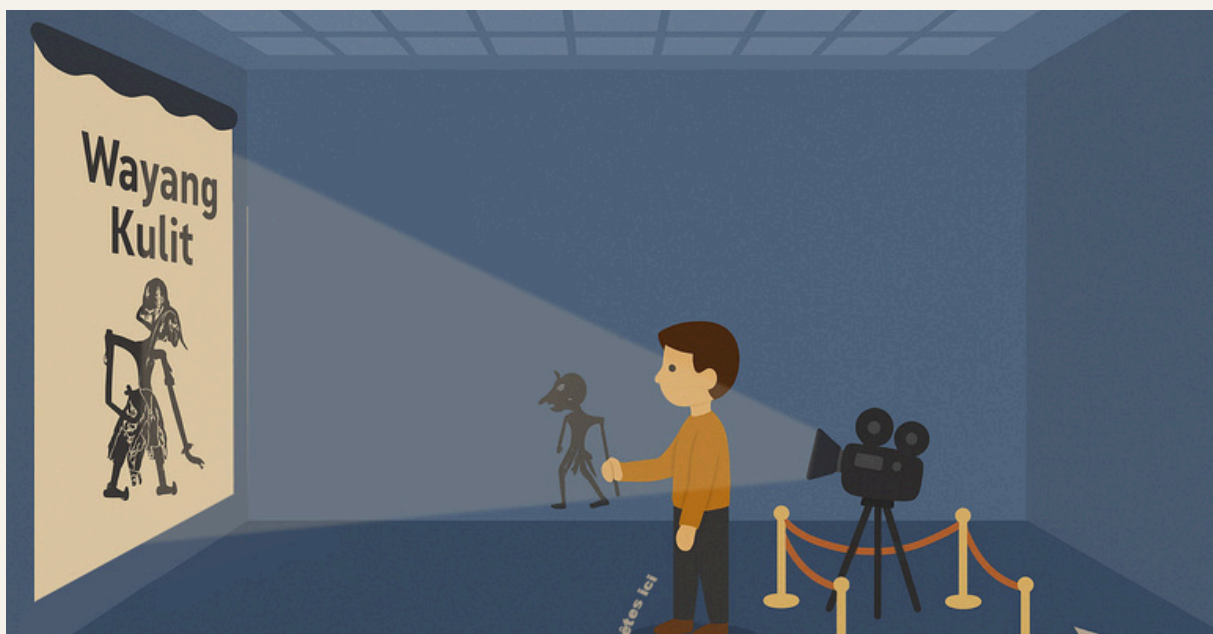
Chaque vidéo est projetée sur le mur à l'aide d'un vidéoprojecteur central. En se plaçant sur des zones marquées au sol, signalées par des croix, les visiteurs peuvent projeter l'ombre de leur marionnette sur l'écran sans faire disparaître le décor animé.

Ils peuvent alors manipuler leur marionnette pour la faire entrer dans l'histoire, expérimentant ainsi la relation entre l'ombre et la lumière. Cette interaction permet de comprendre concrètement la précision des gestes nécessaires pour obtenir une ombre bien positionnée et expressive.

Les visiteurs sont également encouragés à changer de place pour observer comment leur positionnement influence la projection de l'ombre sur le mur, favorisant une approche à la fois ludique, expérimentale et sensorielle.



exemple d'une marionnette à découper



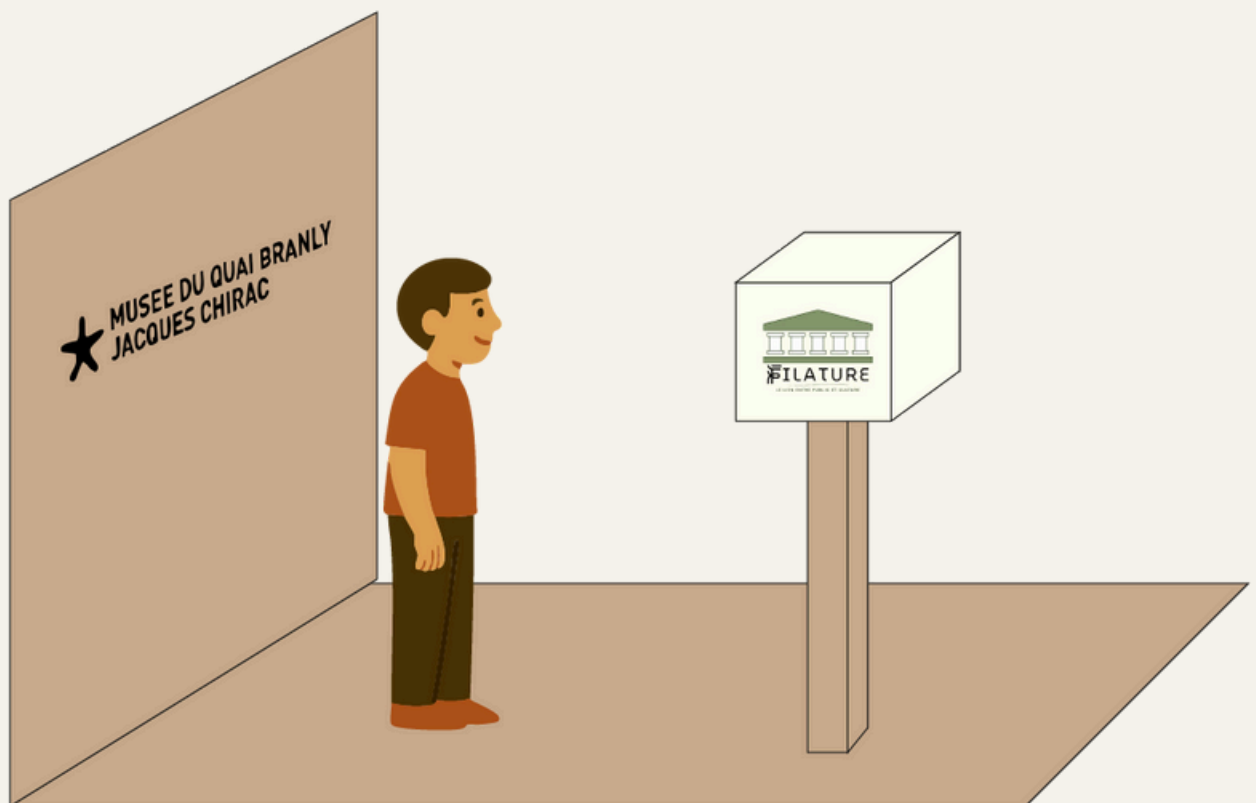
---

## Présentation des dispositifs

---

- **Dispositif 2 - Expérience interactive de photographie numérique**

Ce dispositif est une station interactive de photographie numérique, équipée d'un écran tactile et d'une caméra haute définition. L'écran affiche les principaux types de personnages du Wayang Kulit. La caméra capture l'image du visiteur et, en fonction de ses vêtements, de sa posture et de son style, génère aléatoirement une version en style Wayang Kulit, fusionnant l'apparence du visiteur avec celle de la marionnette pour créer une photo unique. Les visiteurs peuvent choisir d'envoyer la photo par e-mail ou de la partager sur les réseaux sociaux via un QR code. Cette installation permet de captiver les visiteurs pour des photos souvenirs et d'augmenter l'interactivité. Elle vise à élargir le public en attirant les jeunes, les familles et d'autres adultes. La possibilité de partager sur les réseaux sociaux renforce l'impact de l'expérience et promeut la culture du Wayang Kulit.



---

# Présentation des dispositifs

---

## Caractéristiques techniques

- **Dispositif 1**

### Matériel :

- 3 écrans interactifs tactiles pour la création numérique des marionnettes
- 3 imprimantes pour l'impression sur papier cartonné
- 4 vidéoprojecteurs pour les projections interactives
- Papier cartonné blanc, solide et compatible avec le coloriage
- Marionnettes préfabriquées en plastique résistant,

### Espace nécessaire :

- Zone de création (écrans interactifs) : environ **4,5 m<sup>2</sup>**
- Zone de projection thématiques ( 4 alcôves individuelles) : environ **3,5 m<sup>2</sup> pour une alcôve**

**Durée moyenne de l'expérience : ≈ 5 minutes par visiteur**

---

- **Dispositif 2**

### Borne Photo Interactive :

- Caméra haute définition
- Système de reconnaissance faciale multi-utilisateurs
- Interface tactile et connectivité réseau (e-mail, QR code, réseaux sociaux)

### Espace nécessaire :

- Environ 4,5 m<sup>2</sup>

**Durée moyenne de l'expérience : ≈ 2 minutes par visiteur**

---

# Contraintes

---

## Accessibilité

Le dispositif doit être accessible à tous les types de visiteurs : personnes seules, groupes accompagnés, enfants ou personnes à mobilité réduite.

Dans un contexte de forte fréquentation comme celui du musée du Quai Branly, il est essentiel que les dispositifs soient simples d'utilisation, intuitifs et autonomes, afin de limiter le besoin d'assistance du personnel.

Pour garantir cette accessibilité, nous avons prévu deux écrans tactiles installés à des hauteurs différentes, adaptés à tous les publics. De plus, les indications visuelles et les consignes d'utilisation seront clairement affichées, ce qui permettra une utilisation fluide, même pour un visiteur isolé ou non accompagné.

## Espaces

L'Atelier Martine Aublet présente une configuration particulière : un espace en longueur, ponctué d'alcôves et de renforcements, ce qui impose une réflexion spécifique sur la circulation et la visibilité des dispositifs.

Nous avons dû concevoir une scénographie qui tienne compte de ces contraintes spatiales, en installant une barrière centrale pour organiser le flux de visite et créer deux zones distinctes – une pour la découverte et la création, l'autre pour la projection et l'interaction finale.

L'aménagement doit également respecter les normes de sécurité du musée : les zones de passage doivent rester dégagées, et les équipements techniques comme les bornes numériques ou les projecteurs doivent être installés de manière stable et sécurisée.

En complément, des marionnettes déjà réalisées seront exposées à proximité du dispositif principal, afin de permettre aux visiteurs de comprendre le processus sans nécessairement participer à chaque étape, notamment en cas d'affluence.

---

# Contraintes

---

## Fréquentation

Le musée du Quai Branly accueille un grand nombre de visiteurs chaque jour, ce qui constitue une contrainte importante pour la gestion de notre dispositif.

Il est donc essentiel d'assurer une expérience fluide, sans temps d'attente excessif ni congestion autour des installations.

Chaque étape de l'interaction a été pensée pour être rapide, intuitive et autonome, tout en restant suffisamment riche pour offrir une expérience personnalisée.

Dans le cas des visites de groupe ou lors des périodes de forte affluence, un membre de notre équipe interviendra pour faire une démonstration collective du dispositif.

Ainsi, les visiteurs comprendront rapidement le fonctionnement, sans avoir besoin d'essayer individuellement toutes les étapes.

Ensuite, ils seront invités à se rendre directement dans la salle de projection, où ils pourront interagir à partir des marionnettes déjà créées ou de modèles prédéfinis.

Cette approche permet de maintenir un flux de circulation régulier, tout en garantissant que chacun puisse vivre une expérience immersive et participative, même dans un contexte de grande fréquentation.

Enfin, ces ajustements garantissent que le dispositif reste opérationnel, agréable et accessible à tout moment, sans compromettre la qualité de la visite ni la sécurité des visiteurs.

---

# Contraintes

---

## Budget

Pour répondre aux exigences du musée en matière d'accessibilité, de configuration spatiale et de gestion du flux de visiteurs, nous avons sélectionné des dispositifs numériques à la fois adaptables, simples d'utilisation et sécurisés. Ces installations impliquent un certain budget :

- Bornes tactiles (deux unités, adaptées à tous les publics)
- Imprimantes professionnelles (deux unités)
- Projecteurs et supports pour les salles de projection et d'interaction
- Dispositif photos par intelligence artificielle

Ce budget permet de garantir une expérience fluide et accessible à tous. Le musée du Quai Branly, qui organise de nombreux expositions et activités culturelles, dispose déjà d'un grand nombre de matériaux et nous n'avons pas besoin d'équipements supplémentaires en grande quantité. Ainsi, le budget ne constitue pas pour nous une contrainte majeure, tout en respectant la scénographie et les normes de sécurité du musée.

---

## Conclusion

---

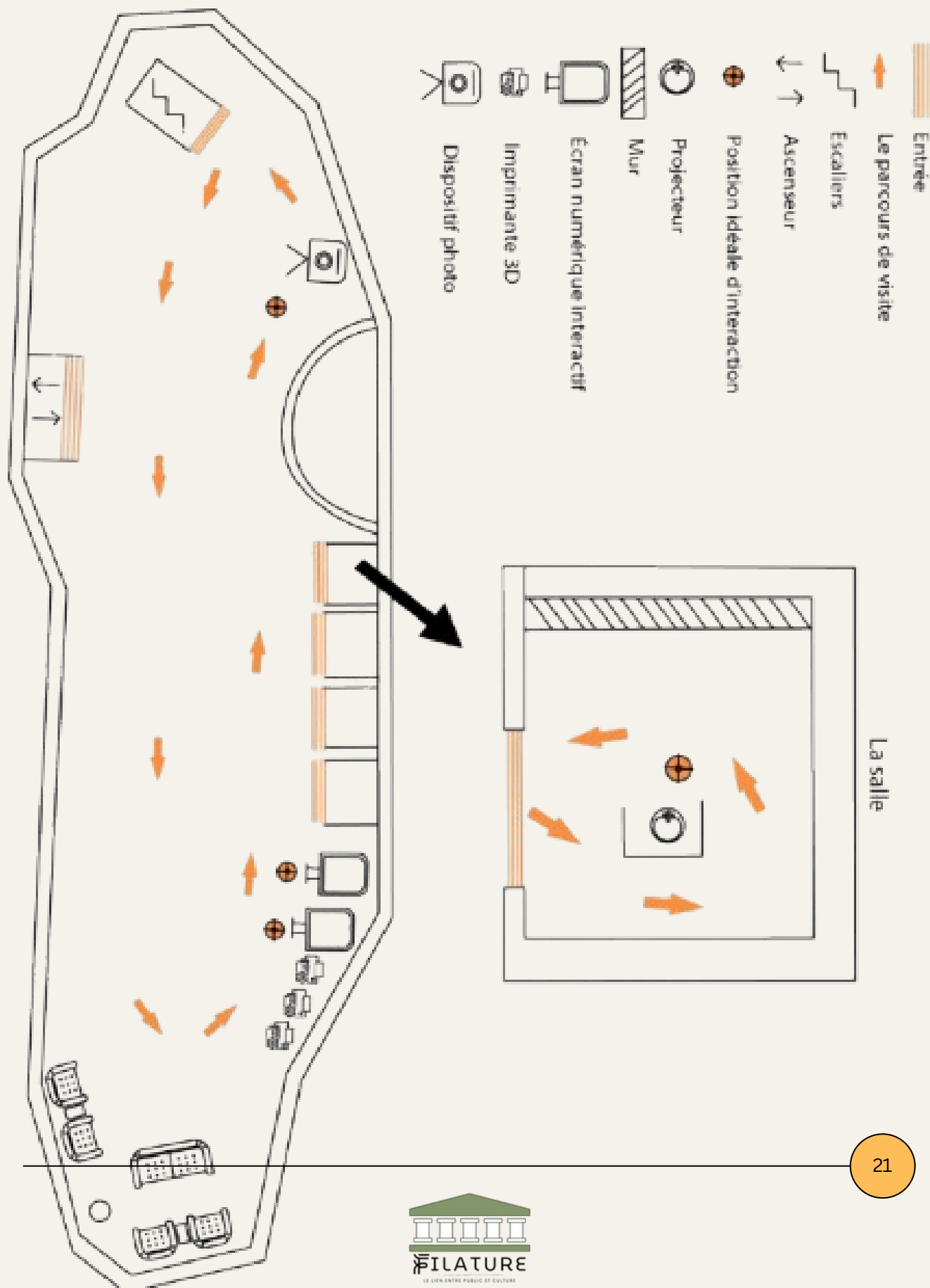
Les deux dispositifs interactifs que propose ici l'agence Filature mettent en valeur le patrimoine culturel du Wayang Kulit à travers des expériences participatives alliant technologie et créativité.

Ensemble, ces installations offrent une expérience immersive et mémorable, enrichissant l'exposition en contribuant à sa mission : rendre la culture indonésienne visible et accessible au plus grand nombre. Elles s'inscrivent pleinement dans l'ambition du Musée du Quai Branly de concevoir et de mettre en œuvre des actions de médiation, d'éducation et de diffusion.

Nous sommes convaincus de la pertinence et de la valeur ajoutée de ces propositions pour le projet *Wayang Kulit*, et nous serions ravis de **collaborer avec le musée du quai Branly** afin de mettre en œuvre ces expériences interactives au service du patrimoine vivant.

# Annexes

## Annexe 1: Plan de l'exposition



---

# Annexes

---

## Annexe 2: Marionnette à découper



---

# Bibliographie

---

**Brakel-Papenhuijzen, C. (1992).** Theatre as ritual in Java and Bali: Studies in the performance of Wayang and Topeng. Leiden University Press.

**Brandon, J. R. (1970).** On Thrones of Gold: Three Javanese Shadow Plays. Harvard University Press.

**Culture.gouv.fr. (2017).** Expositions et parcours de visite accessibles – Guide pratique. Ministère de la Culture. <https://www.culture.gouv.fr/thematiques/developpement-culturel/culture-et-handicap/ressources-handicap/guides-pratiques/expositions-et-parcours-de-visite-accessibles-2017>

**Documentation interne du musée du Quai Branly – Jacques Chirac. (2025).** Plans, contraintes spatiales et fiches techniques de l'Atelier Martine Aublet.

**Dono, H. (2018).** Wayang Legenda dan Modernitas [Catalogue d'exposition]. Jakarta.

**Europe 1. (2016, 22 juin).** Le Quai Branly fête ses 10 ans : le musée en 10 chiffres. <https://www.europe1.fr/culture/le-quai-branly-fete-ses-10-ans-le-musee-en-10-chiffres-2776619>

**Maison des Cultures du Monde. (n.d.).** Wayang Kulit – Festival de l'Imaginaire. <https://www.maisondesculturesdumonde.org/festival-de-limaginaire/programme/programme/wayang-kulit>

**Musée du Quai Branly – Jacques Chirac. (n.d.).** Exposition "Wayang Kulit". <https://www.quaibrantly.fr/fr/expositions-evenements/au-musee/expositions/details-de-levenement/e/wayang-kulit>

**Musée du Quai Branly – Jacques Chirac. (n.d.).** Présentation du musée et de ses expositions. <https://www.quaibrantly.fr/fr/>

**Musée Guimet. (n.d.).** Site officiel. <https://www.guimet.fr/fr>

Numériques.be. (n.d.). Wayang Kulit – objet MAR-CM-O-00490. [http://numeriques.be/index.php?id=1&no\\_cache=1&tx\\_pi1%5Bview%5D=item\\_detail&tx\\_pi1%5Bid%5D=peps%3AMAR-CM-O-00490&tx\\_pi1%5Bnum%5D=4](http://numeriques.be/index.php?id=1&no_cache=1&tx_pi1%5Bview%5D=item_detail&tx_pi1%5Bid%5D=peps%3AMAR-CM-O-00490&tx_pi1%5Bnum%5D=4)

---

# Bibliographie

---

**UNESCO. (n.d.).** Le théâtre d'ombres Wayang Kulit, patrimoine culturel immatériel de l'humanité. <https://ich.unesco.org>

Wikipedia. (n.d.). Arjuna. Wikipédia. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Arjuna>

Wikipedia. (n.d.). Rāma. Wikipédia. <https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C4%81ma>

Wikipedia. (n.d.). Ravana. Wikipédia. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ravana>

Wikipedia. (n.d.). Wayang. Wikipédia. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Wayang>

YouTube. (2022, 5 avril). Le musée du Quai Branly – Jacques Chirac : visite vidéo [Vidéo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TgoFwq1D6c8>

YouTube. (n.d.). Chaîne du musée du Quai Branly – Jacques Chirac.  
<https://www.youtube.com/@quaibrantly/videos>

YouTube. (n.d.). Wayang Kulit – démonstration de théâtre d'ombres [Vidéo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=n8xbIOkp2sY>

YouTube. (n.d.). Wayang Kulit performance – extrait court [Vidéo].  
<https://www.youtube.com/shorts/3LN2Ev62pQQ>

YouTube. (n.d.). Wayang Kulit traditionnel en Indonésie [Vidéo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=Hhz6OM8sa3o>

YouTube. (n.d.). Wayang Kulit – figures et narration [Vidéo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=aNQT5SW6flw>

YouTube. (n.d.). Wayang Kulit : ombres et symboles [Vidéo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=dqVg62182io>