

Dossier Pédagogique

du spectacle

MAGIE

Dust



www.azhar.fr



Spectacle de marionnettes sans paroles et tout public.
Durée du spectacle : 50 minutes.

Un spectacle de
Jean-Marie Ginoux
Auteur et interprète
Créateur des images 3D et marionnettes.

Nicolas Rivoire
Infographiste 3D, responsable technique.

Anne Rapp
Assistante à la mise en scène.

Pascal Joumier
Direction d'acteur.

Sommaire :

Page 3 : Résumé et note d'intention de l'auteur.

Page 4 : Concept et scénographie.

Page 5 : L'image numérique, c'est quoi ?

Page 6 / 7 : Historique de la marionnette.

Page 8 : Présentation de la cie azHar.

Page 9 / 10 : L'équipe.

Page 11 / 12 : Revue de presse.

Page 13 : Suite au spectacle...

Résumé et note d'intention

La frontière entre l'imaginaire et le réel peut être si fine qu'il suffit parfois de franchir un portail pour accéder à un monde étrange où tout peut arriver.

Ce monde est celui de Zéphir et d'Olga, un cantonnier anonyme, une diva adulée, deux destins opposés que rien ne semble rapprocher sinon poussières et paillettes sous le chapiteau d'un cirque bien particulier.

Lorsque le rêve de chacun côtoie le quotidien de l'autre, que la gloire n'a plus de saveur et le balai plus d'attrait, nos deux protagonistes se dévoilent autour de leur quête d'épanouissement et de liberté.



Ce spectacle est une métaphore de la vie, de nos vies, une façon poétique de prendre conscience ou de se souvenir qu'il n'est jamais trop tard pour que les rêves, même les plus enfouis, deviennent un jour réalité...

Dans un subtil équilibre des genres, la compagnie azHar concilie jeu scénique, images numériques et marionnettes de taille humaine pour nous emmener dans un univers magique sans paroles.

Un spectacle assurément novateur à la croisée du 7ème art et du spectacle vivant, qui émerveillera tout public sans restriction d'âge.

Traduction Anglais / Français.

Magic Dust : Poussière Magique.

Glitter : Paillettes.



Concept et scénographie*

Le décor est principalement constitué d'images de synthèse et de dessins traditionnels. Ceux-ci sont projetés sur un écran translucide de 5,15 mètres de long par 2,90 mètres de hauteur, à travers lequel apparaissent les marionnettes de taille humaine, manipulées par Jean-Marie Ginoux, comédien et marionnettiste.



Plan d'ensemble.



Détail de l'écran avec la marionnette en transparence.

*Scénographie : Organisation de l'espace scénique, grâce à la coordination des moyens techniques.
Le Scénographe est donc la personne qui conçoit l'ensemble des décors d'un spectacle.

L'image numérique

L'infographiste 3D est ce dessinateur de la 3ème dimension, cet «artiste» qui sévit dans l'espace virtuel, où les formes, les objets sont créés, positionnés et mesurés selon un repère à trois axes :

les 3 Dimensions (x, y, z).

C'est un sculpteur d'image. Il se doit d'être multi-compétent, et ce, à plusieurs niveaux.

En effet, il doit d'abord être à l'aise dans l'exercice du dessin, c'est à dire maîtriser la conception et l'illustration, il doit avoir une bonne perception des volumes et doit être tantôt créatif et tantôt technicien. Il doit aussi savoir maîtriser les outils de dessin vectoriel autant que les logiciels de traitement de l'image. Enfin, être aussi bon dessinateur technique que metteur en scène, éclairagiste ou caméraman virtuel bien sûr.

La méthode de travail de l'infographiste 3D se déroule plusieurs étapes :

La première étape est appelée la MODELISATION.

Elle consiste à créer le modèle virtuel d'un objet, grâce à un logiciel que l'on appelle un Modeler. Celui-ci permet de dessiner les objets dans ses trois dimensions, et d'en donner une représentation filaire ou en «fil de fer» (Voir réverbère ci-contre).

La seconde phase consiste dans un premier temps à appliquer une peau sur les objets modélisés. Cette peau représentera la surface des objets, à savoir, autant leur couleur que leur matière : c'est la TEXTURE. Celle-ci peut être algorithmique, c'est à dire proposée et calculée par le programme et l'ordinateur. Ou bien, elle peut être simplement une image issue d'un scanner, un appareil photo numérique ou toute autre type d'acquisition. Cette image est alors souvent retouchée et préparée dans un logiciel de traitement d'image (ex : Photoshop). Le «texturage» ou «mapping» se résume donc dans le fait de plaquer une image (d'un matériaux par exemple) sur un objet 3D, et lui donner un aspect réaliste ou graphique.

La troisième phase : Le «LAYOUT».

Une fois modélisés et texturés, les objets sont importés pour être mis en scène. C'est un peu comme un véritable plateau de cinéma virtuel. On peut ajouter aussi des lumières par rapport aux objets 3D. Intensité d'ombre, lumière solaire, spots, ambiance, couleur de lumière, sont autant d'éléments qui contribuent à la mise en valeur de la scène. Enfin, une camera intégrée au logiciel permettra de se balader dans cet univers créé. Il faut choisir les meilleurs angles de prise de vue par rapport aux objets et au scénario imposé.

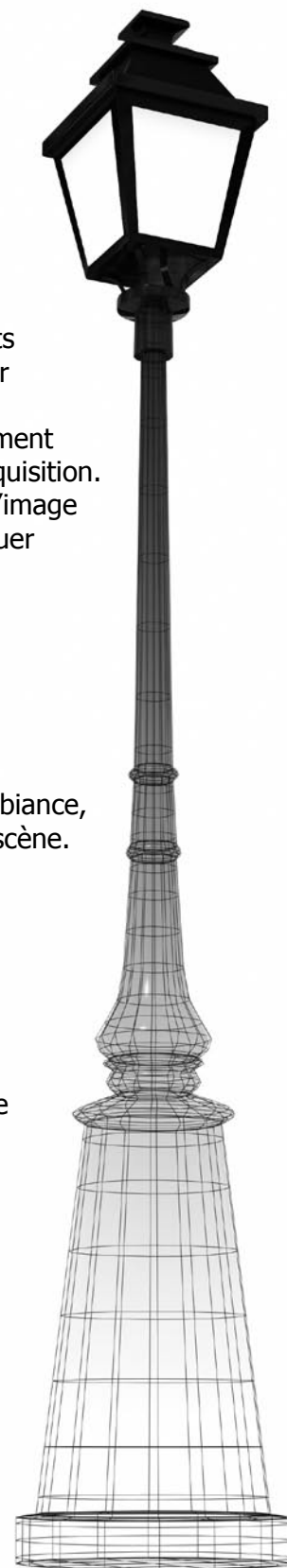
La dernière étape : Le «RENDU».

Le rendu final consistera alors à calculer chaque image de l'animation (au rythme de 25 images par seconde). Les objets prennent vie, la lumière évolue, les angles de vue changent, bienvenue dans le monde virtuel !

Les domaines d'application de l'image de synthèse sont nombreux et variés.

Du design industriel au cinéma, de la publicité à la médecine, des jeux vidéo à l'architecture, en passant par la télévision, ou encore les simulations historiques, géographiques, météorologiques et scientifiques en général, l'infographie 3D se retrouve partout.

La compagnie azHar fait entrer cette technologie dans les théâtres ou autres salles de spectacles.



La marionnette

Tout d'abord il nous faut savoir ce que signifie «marionnette». Ce terme semble venir du Moyen Age. A cette époque il désigne une poupée représentant la vierge Marie. D'où «petite Marie» puis «marionnette» (en ajoutant le suffixe «ette» pour «petit» comme «maisonnette» par exemple). En fait il est très difficile avant cela de faire la distinction entre la poupée et la marionnette. Comment ne pas penser que la marionnette n'est autre qu'une poupée à qui l'on donne la vie. Il est pensable de voir des marionnettes à la pré-histoire. Une racine ressemblant à un animal ou à un homme peut avoir été utilisée pour les premiers jeux. Mais nous parlerons aujourd'hui de la marionnette comme on l'entend encore de nos jours, c'est à dire un personnage utilisé pour une représentation. L'origine de la marionnette est avant tout une création religieuse. En effet ce sont les prêtres qui les premiers utilisaient les marionnettes pour illustrer les sermons, expliquer les mythes propres à la religion et rendre plus vivantes les effigies des dieux. La marionnette est présente dans tous les pays depuis les temps les plus reculés. Il est même étonnant de voir l'évolution des marionnettes dans chaque région. De nombreuses techniques se regroupent alors que leurs origines sont bien différentes.

Les différentes techniques et sortes de marionnettes :

Marionnette manipulée à vue (utilisé dans «Magic Dust»).

Le manipulateur est visible du public (il est habituellement placé derrière la marionnette). Le manipulateur peut être vêtu de noir ou d'une couleur qui se fond avec l'arrière ou encore être pleinement visible. On pourrait considérer que le concept contemporain de la manipulation à vue provient du style bunraku ou, du moins, qu'il est fortement influencé par lui.

Bunraku

Forme théâtrale du Japon dans laquelle de très grandes poupées (1,2 à 1,5 mètre) sont animées par des manipulateurs visibles.

Marionnette à gueule (utilisée dans «Magic Dust»).

Type de marionnette à gaine dont la bouche est articulée. Elle est habituellement constituée de matériaux flexibles (comme le latex) permettant au pouce de s'insérer dans la mâchoire inférieure tandis que les autres doigts actionnent la mâchoire supérieure.

Marionnette à doigt

L'origine de la marionnette à doigt pourrait être un ancien jeu chinois où les doigts des enfants étaient peints. La marionnette à doigt est semblable à la marionnette à gaine sauf qu'elle est beaucoup plus petite et qu'elle s'enfile sur un doigt.

Marionnette à fils

Catégorie de marionnettes dont la manipulation se fait par le haut à l'aide de fils.

Marionnette à gaine

Catégorie de marionnettes dont la manipulation se fait par le bas. Elle est constituée d'une tête creuse montée sur un costume de tissu fixé à la base du cou. On la manipule en plaçant la main à l'intérieur du costume, un ou deux doigts passés dans le cou, les autres doigts dans chacun des bras, ce qui permet d'exercer un contrôle direct sur les mouvements.

Marionnette à tige

Catégorie de marionnettes dont la manipulation se fait par le bas à l'aide de tiges. Habituellement, une tige centrale supporte la tête tandis que deux autres tiges plus petites actionnent les bras.

Marionnette à tringle et Marionnette à tringle et à fils

Catégorie de marionnettes dont la manipulation se fait par le haut à l'aide d'une tringle (tige de fer) fixée au centre de la tête de la marionnette.



La marionnette (suite)

Marionnette habitée

La marionnette habitée est une très grande marionnette dans laquelle le manipulateur prend place. Certaines marionnettes habitées sont équipées de commandes électroniques qui permettent de faire bouger différentes parties du corps.

Marionnette sur eau

Cette marionnette, d'origine chinoise, se retrouve maintenant au Vietnam. Elles sont présentées sur le plan d'eau d'une mare ou d'un étang. La marionnette, sculptée dans le bois, est fixée à une base de bois qui tient lieu de flotteur. Elle est actionnée à l'aide d'une longue perche de bambou horizontale qui peut mesurer jusqu'à dix mètres. Certaines marionnettes possèdent un système de fils permettant une articulation plus complexe. Les manipulateurs sont dans l'eau jusqu'au torse, cachés par un rideau de bambou.

Marotte

À l'origine, le mot marotte désignait le bâton de bouffon, un sceptre surmonté d'une tête garnie de rubans bigarrés et de grelots. De nos jours, le terme marotte désigne une marionnette manipulée par le bas à l'aide d'une seule tige centrale. En français, on utilise le terme marotte même lorsque d'autres tiges s'ajoutent pour contrôler les bras, en autant que tous les éléments du corps de la marotte soient fixés à la tige centrale et bougent dans l'axe du bâton.

Masque

Objet souple ou rigide dissimulant une partie du visage, parfois couvrant toute la tête, utilisé comme déguisement par un acteur. Le masque représente habituellement un personnage stylisé. Le masque théâtral est un proche parent de la marionnette et le théâtre de marionnettes y a très souvent recours.

Muppet

Ce terme a été adopté par Jim Henson pour désigner les marionnettes qu'il a créées (Sesame Street, The Muppet Show). Les Muppets ont souvent une grande bouche mobile et peuvent aussi être des marionnettes habitées. Une autre des caractéristiques de cette marionnette est l'utilisation du caoutchouc mousse dans sa fabrication.

Ombre

Catégorie de marionnettes qui se manipulent derrière un écran illuminé par une source lumineuse. Lorsque l'ombre glisse parallèlement à l'écran, elle bloque la lumière et crée ainsi une ombre de l'autre côté de l'écran (du côté des spectateurs).

Ci-contre, le «Wayang kulit». Nom donné au théâtre d'ombres javanais et balinais pratiqué avec des ombres. Les figures bidimensionnelles faites en cuir finement ciselé et peint sont manipulées par le bas, derrière un écran. Une tige centrale est fixée le long du corps de la figure, tandis que deux autres tiges contrôlent l'articulation des bras. La tige centrale de l'ombre javanaise est courbe tandis que celle de l'ombre est droite.



* Ces définitions s'inspirent de l'ouvrage de Kenneth B. McKay, Puppetry in Canada: An Art to Enchant, publié par l'Ontario Puppetry Association.

La compagnie azHar



Créée le 1er septembre 2007 à Châteaurenard (Bouches du Rhône), la compagnie azHar a pour but de promouvoir le spectacle vivant, la marionnette, l'expression et l'éducation artistique, plastique, graphique et les arts numériques, à travers la conception de marionnettes, la création de spectacles et l'animation d'ateliers de construction et de manipulation.

Azhar est un prénom d'origine Arabe et Hindou signifiant «Lumière éblouissante».

Les « plus » de la compagnie :

Faire connaître l'art de la marionnette, transmettre cette passion, développer la communication entre les êtres humains, apporter de la joie, de la magie et de la poésie à travers des spectacles de qualité, susciter le questionnement, développer l'imaginaire, et éveiller la curiosité.

Suite à la présentation d'un extrait de ce spectacle sur la scène ouverte du Théâtre du Chien Qui Fume (84000 Avignon), la cie azHar a reçu le «Prix des Amoureux de la Scène 2009», et a bénéficié d'une semaine de résidence au sein même ce théâtre en novembre 2009.



Siret : 500 963 053 000 11 / Licence d'entrepreneur : 2-1022661 / code APE : 9001 Z
Adresse : Maison de la vie associative 7, rue Antoine Ginoux 13160 CHATEAURENARD.

Pour plus d'informations : www.azhar.fr

L'équipe



Jean-Marie Ginoux

Auteur (scénario - images - marionnettes),
interprète, scénographe et infographiste 3D.

Curieux de nature, Jean-Marie Ginoux a exploré différentes expériences artistiques comme la musique, le dessin, l'éclairage et la scénographie, les arts plastiques et numériques.

Engagé dans le milieu associatif artistique, il intègre à l'âge de 14 ans une compagnie de théâtre de marionnettes amateur qui a pour devise «Jouer pour donner». Une bonne école !

Il se perfectionne auprès de professionnels, comme les compagnies Coatimundi (13), Arketal (06) ou encore Faulty Optic (Grande-Bretagne) lors d'un workshop à l'Institut International de la Marionnette de Charleville-Mézières.

En parallèle, il approfondit ses passions des arts de la scène comme le clown, le masque ou le théâtre avec Gérard Gélas du Théâtre du Chêne Noir (84) et Philippe Josserand de la compagnie Univers Scène (13).

Responsable artistique de la Cie azHar depuis 2007, il met à profit toutes ses connaissances et compétences afin de livrer au public ce spectacle magique et poétique.



Nicolas Rivoire

Infographiste 3D

Après de nombreuses années dans le milieu informatique, passionné d'image et de photographie, il décide de se former au métier de l'infographie.

Par la suite, il travaille avec le studio Dargaud Média (Paris) et réalise avec Jean-Marie Ginoux la bande annonce du Cinestival (Festival de cinéma de la Ville de Marseille).

Aujourd'hui, il met à profit son expérience au service de la compagnie azHar pour la réalisation de ce spectacle. Il assure modélisation, compositing, rendus des images 3D, compression, organisation des systèmes informatiques et photographies des visuels de communication.

Il s'occupe tout au long des représentations, de la lumière, la sonorisation et la vidéoprojection.

L'équipe (suite)



Anne Rapp

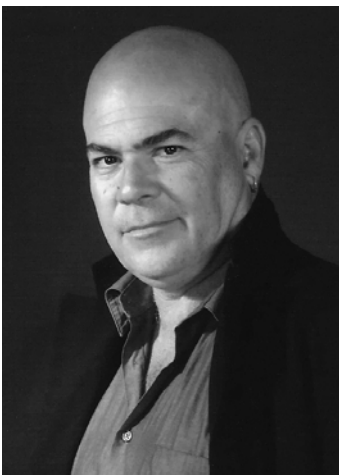
Assistante à la mise en scène.

Ayant travaillé dans différentes parties techniques du spectacle vivant, notamment aux Chorégies d'Orange, l'Opéra d'Avignon, le Festival Ballade et celui de la Rotonde, elle se dirige aujourd'hui vers le conte, la marionnette, et l'écriture.

Sa formation lui a permis d'aborder différents arts scéniques comme la marionnette avec le Théâtre de Marionnettes Apostoliques et la compagnie Coatimundi, le conte avec Le Passeur et Profac, le travail d'acteur avec la méthode Stanislavski et Pierrette Dupoyet, la musique, le masque, le clown. Cet éventail artistique vient enrichir son travail de mise en scène.

Elle privilégie un accompagnement spécifique de chaque acteur, dans un travail de corps et d'émotion, et met au centre de son travail « l'interaction créatrice ».

C'est avec son savoir-faire, sa capacité d'accompagner de façon si particulière l'acteur, son esprit d'observation, son regard critique exacerbé qu'elle a assisté au processus de création de *Magic Dust* et lui a beaucoup apporté tout au long de la réalisation.



Pascal Joumier

Conseiller en direction d'acteur.

Après s'être frotté à l'enseignement des Conservatoires d'Art Dramatique (sous la direction de Louis Beller et de C. Masuccini), et de Musique en guitare, avec Alexandre Lagoya, il élargit sa formation en allant du théâtre russe au clown, en passant par le masque et la marionnette...

Depuis le milieu des années 80, il a joué plusieurs rôles au théâtre, au cinéma, et a prêté sa voix à de nombreux spectacles musicaux. Enseignant et metteur en scène, il dirige régulièrement des ateliers et met en scène des événementiels.

Sa mise en scène de *Vol au dessus d'un nid de coucou* de Dale Wasserman, a été jouée à guichet fermé lors du Festival Off 2009 en Avignon.

Avignon

Festival Off

Le Petit chien. « Magic dust »,
par la compagnie azHar

Un total enchantement

■ Introduit au son d'une petite valse par un magicien porteur de lumière, un long pano-travelling nous emmène au sein d'un domaine étrange, un univers nocturne, onirique où tout peut arriver...

Ce long mouvement va jusqu'à nous faire passer par un trou de serrure pour nous introduire au cœur d'une roulotte de cirque. Il nous fait rencontrer deux personnages : Zéphir, un balayeur, puis dans sa roulotte, Olga, une diva... qui avaient jusqu'ici très peu de chances de se rencontrer... Il y fallait, bien sûr, le théâtre... la poésie magnifique de ce théâtre qui réunit un comédien, des marionnettes à taille humaine, des images de synthèse animées, de la musique et des sons bien choisis pour créer un spectacle total d'une formidable puissance d'expression et qui nous entraîne bien loin de notre réalité... C'est un univers magique à mi chemin

entre l'esthétique de Tim Burton et celle, peut-être un peu oubliée aujourd'hui, de Jiri Trnka dont pourtant les films demeurent des chefs d'œuvre du cinéma tchèque d'animation que l'on aimerait bien revoir...

La compagnie azHar, née depuis seulement trois ans, a réussi avec ce spectacle un formidable coup de maître cherchant à *créer un point de rencontre entre le film d'animation et le spectacle vivant*. A travers une histoire toute simple née des rêves des deux personnages, l'auteur Jean-Marie Ginoux et ses collaborateurs Anne Rapp et Nicolas Rivoire ont réalisé un moderne et très poétique conte de fées que ne pourront qu'apprécier tous les enfants à partir de six ans et leurs parents. A ne pas manquer !...

HENRI LÉPINE

▲ Tous les jours à 11 heures.



Un point de rencontre entre le film d'animation et le spectacle vivant

1€

HEBDO

Le Comtadin

Jeudi 15 juillet 2010 N° 3439 www.lecomtadin.fr

4 rue de la République - BP 70202 84009 Avignon Cedex 1 - Tél. 04 90 80 66 33 - Fax : 04 90 82 20 10

AVIGNON FESTIVAL OFF - VU POUR VOUS



Magic Dust ★★★

Le spectacle total existe-il? Magic Dust en est peut-être la preuve. C'est un spectacle unique en son genre : marionnettes, effets numériques, théâtre, musique sont au rendez-vous. De plus les prouesses technologiques et virtuelles ne prennent pas le dessus sur le jeu théâtral. Le public est happé durant toute la représentation dans un univers onirique à la Fritz Lang ou à la Max Ophüls où poésie et mélancolie ont leur place. L'histoire d'amour entre deux marionnettes à taille humaine, Zéphir un balayeur maladroit et Olga une diva aux airs de Marlène Dietrich, à travers une boule magique est captivante. L'ambiance foraine en noir et blanc donne de la force à cette amourette entre deux êtres que tout sépare. La compagnie Azhar se positionne comme héritière du travail du théoricien Edward Gordon Craig tout en redonnant un nouveau souffle au théâtre de marionnettes en utilisant les avancées informatiques du XXI^{ème} siècle. Un travail de longue haleine qui donne au bout du compte un résultat sensationnel!

J.B

► Théâtre du Petit Chien à 11h00.

A la suite du spectacle...



Pour prolonger la magie de «Magic Dust», vous pouvez demander à vos enfants / élèves de transcrire leurs réactions par le biais du dessin, de l'écriture, de la vidéo...

Qu'avez vous retenu du spectacle ? Quelle pourrait être la suite de cette histoire ???

N'hésitez pas à nous faire parvenir leurs réactions et autres témoignages.
Ils sont aussi riches qu'encourageants.

Nous ne manquerons pas de vous répondre.

Adresse postale :

Compagnie azHar

M.A.S. 7 rue Antoine Ginoux

13160 CHATEAURENARD

e-mail :

contact@azhar.fr