

Phénomènes Surnaturels



Réveil Invisible

RECHERCHE

Genèse et ambition du projet Réveil Invisible

Et si ça se réveillait «tout seul» ? ...

Partant d'un sentiment partagé que l'objet animé sur un plateau de théâtre faisait souvent l'objet d'une assistance «visible», Marjan Kunaver et Violaine Fimbel, respectivement ingénieur en mécanique-robotique et marionnettiste-magicienne, explorent une animation totalement cachée, où le réveil de l'objet se produit de façon invisible.

A partir du constat que ces outils créatifs empruntés au monde du spectacle puis développés par le monde du cinéma pouvaient trouver un **nouveau souffle** en côtoyant de nouveau le plateau de théâtre, le duo a placé cet enjeu au coeur de sa recherche qu'il a baptisée **Réveil Invisible**.

En lien avec une écriture magique, où la marionnette est un partenaire de l'impossible, Violaine Fimbel et Marjan Kunaver veulent chambouler les perceptions, susciter l'émerveillement, **créer le trouble chez le spectateur et préserver une forme de phénomène magique, surnaturel**, lorsque le public est face à un objet animé, où la source d'animation est invisible.



Cie Yokai

Marionnette, cinéma et effets spéciaux

Ils souhaitent s'interroger au cours de cette recherche sur **le lien singulier qu'entretiennent la marionnette et le cinéma avec les effets spéciaux**. Voici ce qu'en dit Violaine Fimbel : « *J'ai en effet remarqué que le cinéma vient souvent puiser, et tant mieux, du côté de la marionnette, mais que c'est de plus en plus rare que l'autre sens se produise, alors que Méliès, un des papas du cinéma, vient quand même de la magie, du théâtre, et a mis à l'écran les effets qu'il avait d'abord expérimentés sur scène. J'en ai eu d'autant plus conscience pendant les deux années de ma formation en Magie Nouvelle au CNAC, et le centre de ma recherche sera donc vraiment de creuser des effets spéciaux que l'on utilise beaucoup plus en cinéma (pour l'animation de créatures notamment) que dans le spectacle vivant* ».



Tournage du film Gremlins / Warner Bros

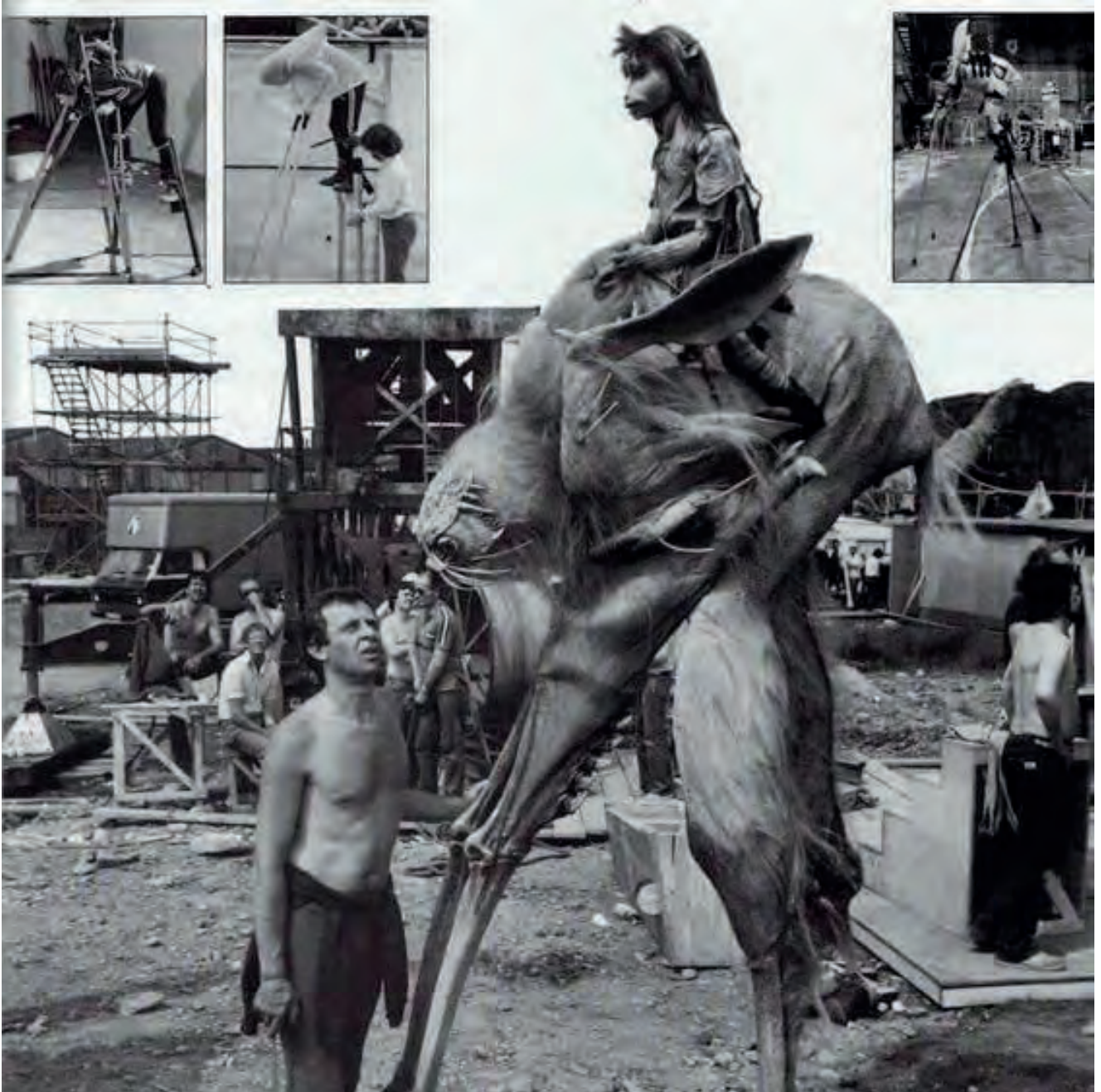
Contrôle Big Henson 1

Des passerelles complémentaires doivent être créées afin de poursuivre cette exploration et de trouver des solutions innovantes aux défis identifiés. «*Pour que la matière morte nous trouble, il faut que l'esprit y ait vécu*», écrit Hugo dans *l'Homme qui Rit*. Et pour qu'il y ait trouble, cela implique que notre perception soit chahutée, chamboulée. Le domaine de recherche de ce Réveil Invisible se situe effectivement à cet endroit de trouble : **comment effacer totalement la présence du manipulateur pour donner une illusion de vie à une créature ?**

Cette recherche ne pourra se faire sans un lien étroit et exigeant avec une veille constante sur la qualité et la précision de ce mouvement. Un robot ne trouble pas de la même façon qu'un animatronic (à noter d'ailleurs la racine de ce mot, comportant «*anima*» ; l'âme, à l'intérieur de celui-ci); pour la simple et bonne raison que la première exigence de l'animatronic est de reproduire à l'identique un mouvement humain, animal ou végétal. La mécanique s'efface au profit du mouvement le plus proche possible, le plus réaliste possible de ce que l'on souhaite reproduire.



Studio Harry Potter / Warner Bros



Tournage du film Dark Crystal / Jim Henson Company



Cie Yokai

Une recherche innovante et hybride

Réveil Invisible s'inscrit dans une démarche exploratoire d'innovation visant à éprouver et tester les intuitions et les hypothèses formulées par l'équipe sur les potentialités d'hybridation de langages et disciplines artistiques différents, essentiellement le cinéma, les effets spéciaux, la magie nouvelle et la marionnette contemporaine.

Tout ceci à l'heure de la mobilisation intense des technologies numériques.

Cela passe notamment par le développement du FabLab marionnettique de la compagnie, combinant des outils inédits venant du cinéma et des nouvelles technologies, en les associant avec les savoirs marionnettiques et magiques existants pour créer des réponses ciblées aux besoins de l'animation invisible.



Cie Yokai

Les défis et objectifs du projet Réveil Invisible

Dans la lignée des explorations déjà menées sur les spectacles **POSSESSION** et **GIMME SHELTER**, la compagnie arrive à un stade où l'exploration de l'objet animé et la reproduction du mouvement sont confrontées à quatre défis qu'il s'agira de surmonter au cours de ce projet de recherche :



Cie Yokai

- **Parvenir à une fiabilité élevée des éléments animés** : par le recours à une combinaison d'outils numériques tels que la modélisation et l'impression 3D associées à la robotique.
- **Obtenir la fluidité du mouvement** : recherche sur la matière qui enveloppe, où la veille permanente du regard du chorégraphe Jérôme Brabant permet et accompagne le mouvement juste de l'objet animé. Cette dimension est soutenue par Le Manège - Scène nationale Reims et approfondie grâce au partenariat avec l'entreprise Compositex, située à Troyes, spécialisée dans les textiles innovants pour industries de pointe.
- **Rendre intuitive l'utilisation des objets animés** : comment rendre la technique non invasive au plateau pour des interprètes qui n'en sont pas familiers ? Objectif pour les constructeurs/programmeurs : rendre ces objets les plus simples et les plus fiables possibles par des innovations ergonomiques d'usage ayant un impact significatif sur la réduction du seuil d'appropriation par un-e non-technicien-ne. Le défi est un saut qualitatif dans les pratiques artistiques.

Phénomènes Surnaturels



Réveil Invisible

CRÉATION

Un projet de recherche et une création

A la fois restitution et objet-même du projet de recherche, la Compagnie Yôkai présente **Une Conférence surnaturelle**, devenu projet de création à part entière.



Cie Yôkai

Une conférence-spectacle surnaturelle

La Compagnie Yôkai se livre à des expérimentations interrogeant la frontière entre l'humain et la créature, avec la part de métamorphose et d'inexplicable que cela induit.

Afin d'explorer au plus près l'impact que des présences aussi étranges qu'improbables produisent sur le spectateur, la compagnie élabore de mystérieuses Enveloppes-Passerelles. Il s'agit de créatures hybrides autonomes, à la croisée de la magie, de la marionnette, et du numérique. Ce projet est baptisé **Réveil Invisible**. Au cours d'une Conférence surnaturelle, un étrange conférencier viendra exposer l'avancée des travaux en cours. Personnage- créature, lui-même objet de la recherche exposée, il échangera avec le public autour de la manière dont il prend vie/forme/corps.



Caractéristiques techniques

Cette forme est conçue pour être jouée dans tous les espaces sur un plateau minimum de 4 ouv x 4 prof (salle de conférence, université, salle de spectacle)

Pas de nécessité d'accroches

Le noir n'est pas indispensable

Jauge envisagée 120-150 personnes

Nombre de personnes en tournée : 3





Cie Yokai



Conception, écriture, codirection de la recherche

Violaine FIMBEL Marionnettiste, magicienne et plasticienne ; Diplômée de l'ESNAM (Ecole Supérieure Nationale des Arts de la Marionnette) en 2014 et de Magie Nouvelle au CNAC (Centre National des Arts du Cirque) en 2016 ; Fondatrice et Directrice Artistique de la Compagnie YÔKAÏ

Imachinateur, codirection de la recherche

Marjan KUNAVER Artiste slovène, d'abord roboticien de métier, puis marionnettiste par la suite (constructeur, interprète et manipulateur) pendant plus de 20 ans . Il suit des formations artistiques à l'Institut International de la Marionnette de Charleville-Mézières en moulage et en animatroniques au début des années 2000, et est depuis 2016 concepteur en mécanismes autonomes et effets magiques pour la Compagnie YÔKAÏ

Vidéaste

Sylvain VALLAS Réalisateur diplômé de l'ESRA à Rennes, il travaille depuis huit ans à la croisée de plusieurs domaines artistiques dont les arts du spectacle, la photographie et la vidéo en collaborant avec des équipes professionnelles du spectacle vivant : marionnettistes, magiciens, jongleurs, musiciens ainsi qu'avec des stylistes, photographes et web-magazines. Ces activités et surtout leurs combinaisons sont pour lui une source d'inspiration constante

Regard chorégraphique

Jérôme BRABANT Chorégraphe, danseur, après des études théâtrales à l'université Paris 8, il suit l'enseignement de l'école du mime Marcel Marceau de 1996 à 1999 ; il a travaillé entre autres avec P. Ferrara, L. Guédy, M. Muzac... Il crée sa compagnie L'Octogonale en 2011, et est Artiste associé en 2019 au TEAT Champ Fleuri La Réunion

Enseignante-chercheuse référente

Pascale de Rozario Sociologue, Directrice de Recherche (HDR) au Cnam/ Paris (Conservatoire National des Arts et Métiers), membre du Laboratoire Lise laboratoire interdisciplinaire pour la sociologie économique, Unité mixte de recherche Cnrs et Cnam,. Référente et partie prenante de longue date dans de nombreux projets nationaux et européens dans le monde des Arts et de la Culture.

Conférencier

Quentin CABOCEL Découvre la magie via le close-up à l'âge de 11 ans. À 19 ans, il intègre le Conservatoire d'Art Dramatique de Nancy pour devenir comédien et met sa passion pour la magie entre parenthèses. En 2015, il découvre la Magie Nouvelle et trouve dans ce langage scénique une occasion de mêler ces deux passions. Il postule alors pour la formation au CNAC en Magie Nouvelle à laquelle il est retenu . Depuis, il travaille à interroger le réel sous différentes formes : la marionnette avec la Cie Yokai ou le théâtre avec la Cie Ex Nihilo.

Régie générale

Nicolas POIX Vouant un amour à la marionnette, il assiste et collabore à la création plastique, lumière et vidéo de nombreux spectacles mise en scène par Angélique Friant. En 2019, il participe à la création du spectacle Gimme Shelter de la compagnie Yokai mis en scène par Violaine Fimbel en tant que régisseur et manipulateur.

Partenaires

Partenaires culturels

Le Manège - Scène nationale de Reims.

Saint-Ex, culture numérique à Reims et son Fablab.

Le Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes de Charleville-Mézières

Le Programme européen NAPP (Numeric Arts Puppetry Project) - porté par 4 partenaires reconnus dans le domaine des arts de la marionnette en Europe : le Théâtre de Marionnettes de Ljubljana en Slovénie, le Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes en France, Teatrul Tony Bulandra à Targoviste en Roumanie et le Centre de la Marionnette de la Fédération Wallonie-Bruxelles en Belgique.

Partenaires Studios cinémas

Jim Henson's Creature's Shop - USA / New York City / Los Angeles

Atelier 69 Montreuil Studios FX (Maquillage, objet, créatures en tous genres, Photos) - France

Partenaires académiques

L'EiSINe (Ecole d'Ingénieurs en Sciences Industrielles et Numérique) / Université de Reims Champagne-Ardenne

L'ESRA de Rennes (Ecole Supérieure de Réalisation Audiovisuelle) : Cinéma/ Télévision, Son et Animation 2D/3D

Partenaires industriels et professionnels

Société COMPOSITEX : Entreprise spécialisée dans les textiles technologiques innovants, Troyes, France

Contact



Régie Générale - Nicolas POIX - nicolaspoix@gmail.com - +33 (0)7 83 19 32 06

Développement Diffusion - Julie LECORRE - jlc.yokai@gmail.com - +33(0)611212091



Cie Yokai

Direction Artistique - Violaine FIMBEL - compagnieyokai@gmail.com