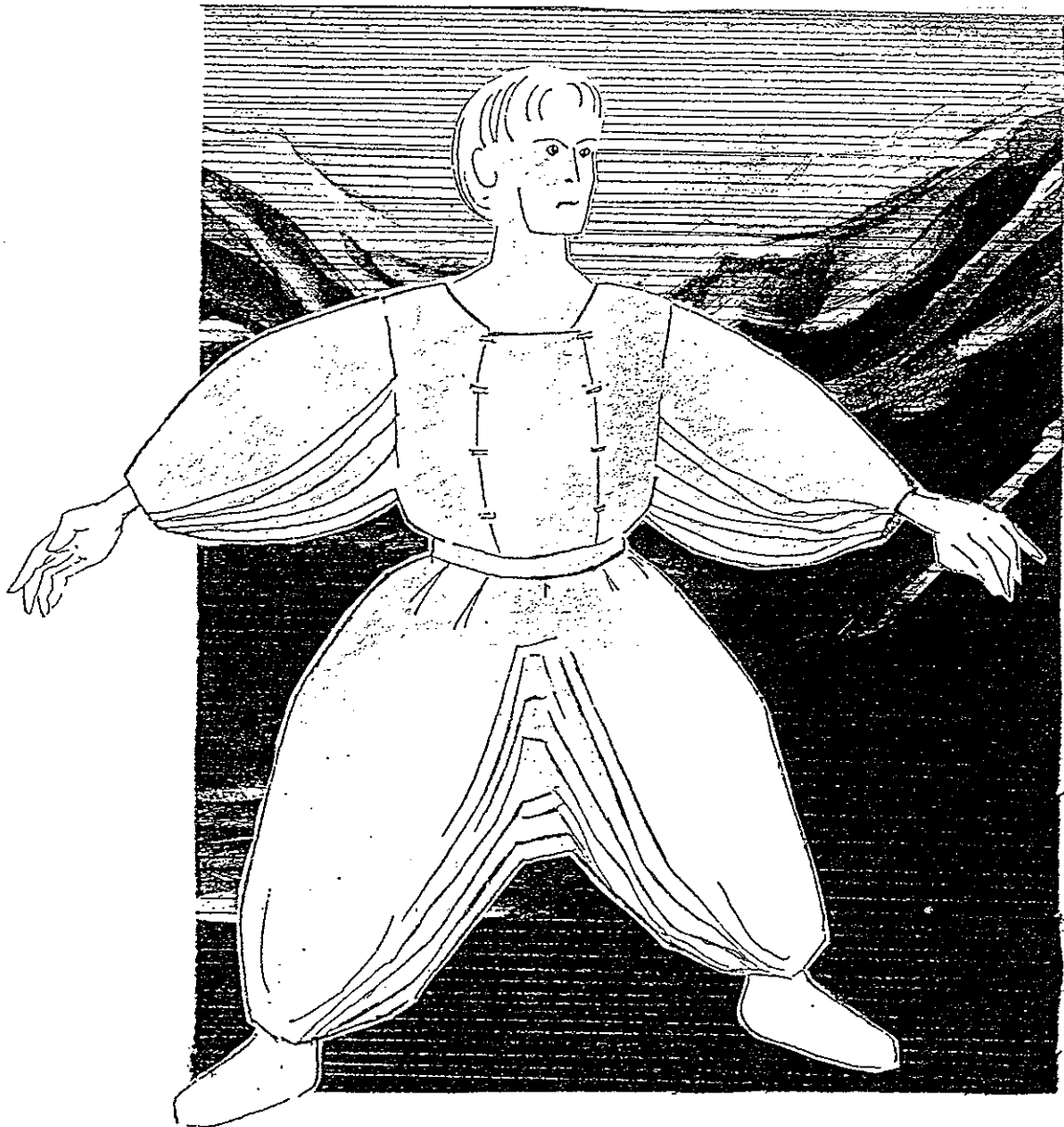


# OXPHAR

---



# OXPHAR

## ORIGINE DU PROJET

---

La Cie de la Manicle, avec cette seizième création, souhaite approcher de façon plus intensive encore que par le passé le théâtre dit "fantastique" et ce, en s'appuyant sur les nouvelles technologies.

L'utilisation du Théâtre Noir, la réelle confrontation entre marionnettes et comédiens ont été pour nous des voies privilégiées. Avec ce spectacle, il s'agit d'aller plus loin encore dans le domaine de l'imaginaire. Les technologies nouvelles doivent être un enrichissement et apporter de "nouvelles dimensions". C'est là notre enjeu.

L'informatique, les nouveaux systèmes de communication et les découvertes en matière de physique nucléaire ou astronomique représentent les nouveaux horizons, les "Indes" d'aujourd'hui ... Les jeunes des écoles et des collèges sont naturellement tournés vers ces "nouveaux mondes" et en sont les acteurs passionnés. L'Art et en particulier le théâtre, doivent être en mesure de répondre aux désirs ludiques ou au besoin d'images significatives de ces jeunes, dans ce nouveau rapport à la pensée et à la connaissance.



# OXPHAR

par la CIE DE LA MANICLE

---

<u>Mise en scène</u>	Georges VERIN
<u>Texte</u>	Michel BISSON- Georges VERIN
<u>Scénographie</u>	Jean-Robert LEFEBVRE
<u>Musique</u>	Jean-Pierre GRASSET-Olivier LECOEUR (Studio Honolulu Le Havre)
<u>Création ambiances sonores électro-acoustiques</u>	Eric MULARD - (Studio Delta P La Rochelle)
<u>Direction technique Création éclairages</u>	Michel MORIN
<u>Régie</u>	Pierre HAMON
<u>Réalisation film</u>	Bruce KREBS -(Unité Ciné-Vidéo La Rochelle)
<u>Concepteur logiciel</u>	Pascal BACOUX
<u>Avec</u>	Bruno LECOQ Lucie LE TOUZE Bruno MALLET Dominique SELIER Patricia UTTLEY
<u>Editeur logiciel</u>	ERE INFORMATIQUE

CO-PRODUCTION CIE DE LA MANICLE-MMJ LA ROCHELLE

# OXPHAR

Spectacle subventionné par l'ADI, le Ministère de la Culture (Direction du Théâtre et Mission de l'Environnement Culturel), la DRAC Haute-Normandie, le Conseil Régional de Haute-Normandie, le Ministère de l'Education Nationale (Rectorat de Rouen), la DRAC Poitou-Charentes.

Collaboration : Ville du Havre, Ville de Bolbec, Ville de Canteleu.

Partenariat privé : Centre X 2000 Le Havre, l'ADIHNN, Ferry le Pierres Informatique, Coop Régionale.Saintes.

Nous remercions également Normandie Films Productions, la Maison de la Culture du Havre, la Fédération Havraise des Oeuvres Laïques.

CONTACT PRESSE : Françoise COLIN

35 25 36 05 ou (1) 42 59 36 11

76600 LE HAVRE

TEL 35 25 36 05

# OXPHAR

## LE PROJET

---

Il comprend deux axes :

D'une part, la mise au point d'un spectacle intégrant les nouvelles technologies.

D'autre part, la réalisation d'un logiciel-jeu pour micro-ordinateur établi selon des principes voisins de ceux du spectacle.

Dans les deux cas, le "jeu de rôles" sert de base à la dramaturgie du projet.

Il nous est apparu comme l'une des manifestations les plus caractéristiques du rapport singulier en cours d'instauration entre les jeunes et la culture dominante.



# OXPHAR

## LE LOGICIEL

---

Edité par la société ERE INFORMATIQUE, il reprend le thème et l'esthétique du spectacle et permet une multiplicité de scénarii.

L'intérêt de la mise en relation spectacle vivant/informatique consiste à :

- Donner la possibilité aux jeunes dans le cadre scolaire, aux adultes par l'intermédiaire des Centres X 2000 ou même sur le lieu de la représentation de jouer sur l'ordinateur.

Les joueurs bâtissent leur scénario, mènent leur propre quête, jouent à être le "héros".

- Retrouver ce héros sur scène dans le scénario choisi par l'auteur et le metteur en scène avec d'autant plus d'attraits qu'ils auront vécu un rapport personnel et individuel au jeu et auront partagé la vie des personnages.



# OXPHAR

SUR LE SPECTACLE ...

par Georges Vérin, metteur en scène

Il me fallait fournir au spectateur la possibilité d'adhérer au théâtre, à un thème généralement traité par le cinéma avec de grands effets et moyens techniques

Le travail de l'acteur a donc été essentiel. Comédien, il se devait d'être aussi mime et danseur.

Il s'agissait de dépasser le réalisme par une sublimation de l'essence du geste, comme dans certaines formes de théâtre oriental.

L'énergie développée dans la recherche corporelle, l'énergie émotive et leur traduction vocale ont permis aux acteurs-danseurs de sur-dimensionner la réalité.

Ma volonté est donc, dans un théâtre que j'appellerai fantastique de déconnecter le spectateur, de l'étonner et de trouver avec lui un mode de relation libérant de nouvelles forces d'attraction.

Je souhaite avoir réussi mon pari.



# OXPHAR

SUR LA MUSIQUE ....

PAR J.P. Grasset et O. Lecoecur

L'écriture traditionnelle de la musique que nous avons élaboré dans un premier temps a été interprétée et adaptée dans un style proche des créations de musique contemporaine alliant l'écriture classique aux instruments de traitement et de diffusion. Les ambiances sont traitées musicalement. Il s'agissait de faire du son naturel un véritable instrument et de réaliser une partition musicale des sons d'ambiance.

Ce travail était sous-tendu par le caractère fantastique et la volonté chorégraphique du spectacle. Aux impulsions de la mise en scène (gestuelle particulière de chaque comédien) devait correspondre un son.

C'est pourquoi, la musique et l'ambiance sonore comportent un rôle dominant. Elles nourrissent la vibration corporelle du comédien.



# OXPHAR

SUR LA SCENOGRAPHIE ET LA LUMIERE ...

par J.R. Lefebvre et M. Morin

La lumière est décor

Les costumes sont décors

Les images de synthèse sont décors

L'image vidéo est décor

Le décor est personnage au même titre que les personnages joués par les comédiens.

Le jeu se déroule sous l'omniprésence de GAL, sculpture électronique dont le visage apparaît en image vidéo. GAL est l'esprit du jeu.

Deux mondes s'opposent : le monde de départ et le trajet initiatique. Les structures, les costumes, les éclairages de chaque monde expriment cette opposition.

Le monde de départ est un lieu clos, une sorte de cage où OXPBAR, MOUDRA et BORAN en fuite, sont prisonniers. Agressés par des monstres, l'atmosphère est oppressante. Ce monde de base, presque en noir et blanc est traité en clair obscur entièrement par des effets d'éclairage.

.../...

Images de synthèse: IFRIS Strasbourg

# OXPHAR

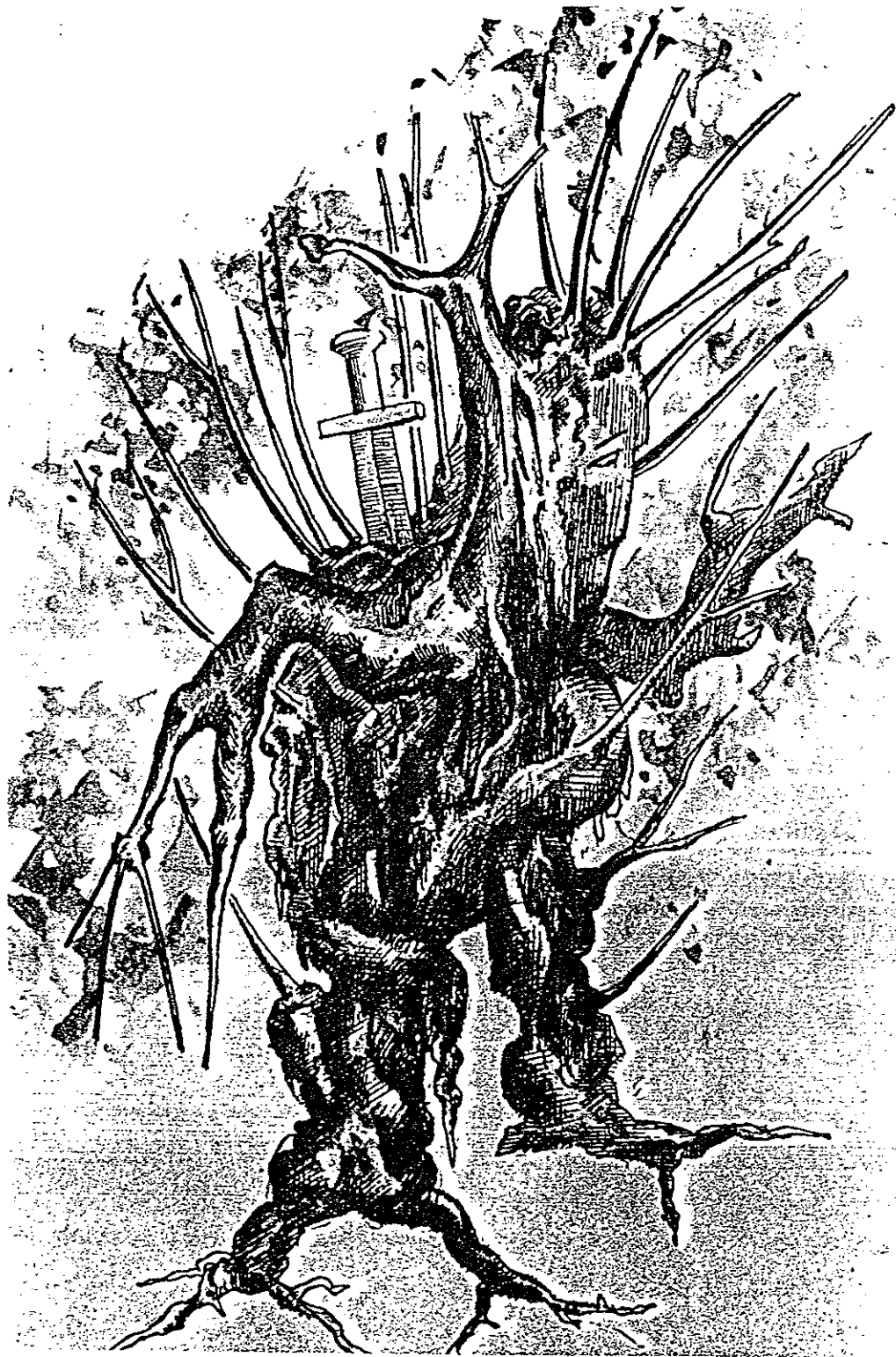
SUR LA SCENOGRAPHIE ET LA LUMIERE (suite)

La quête initiatique d'OXPHAR et de ses compagnons, au contraire, explose de couleurs artificielles, fluorescentes, de matières concrètes.

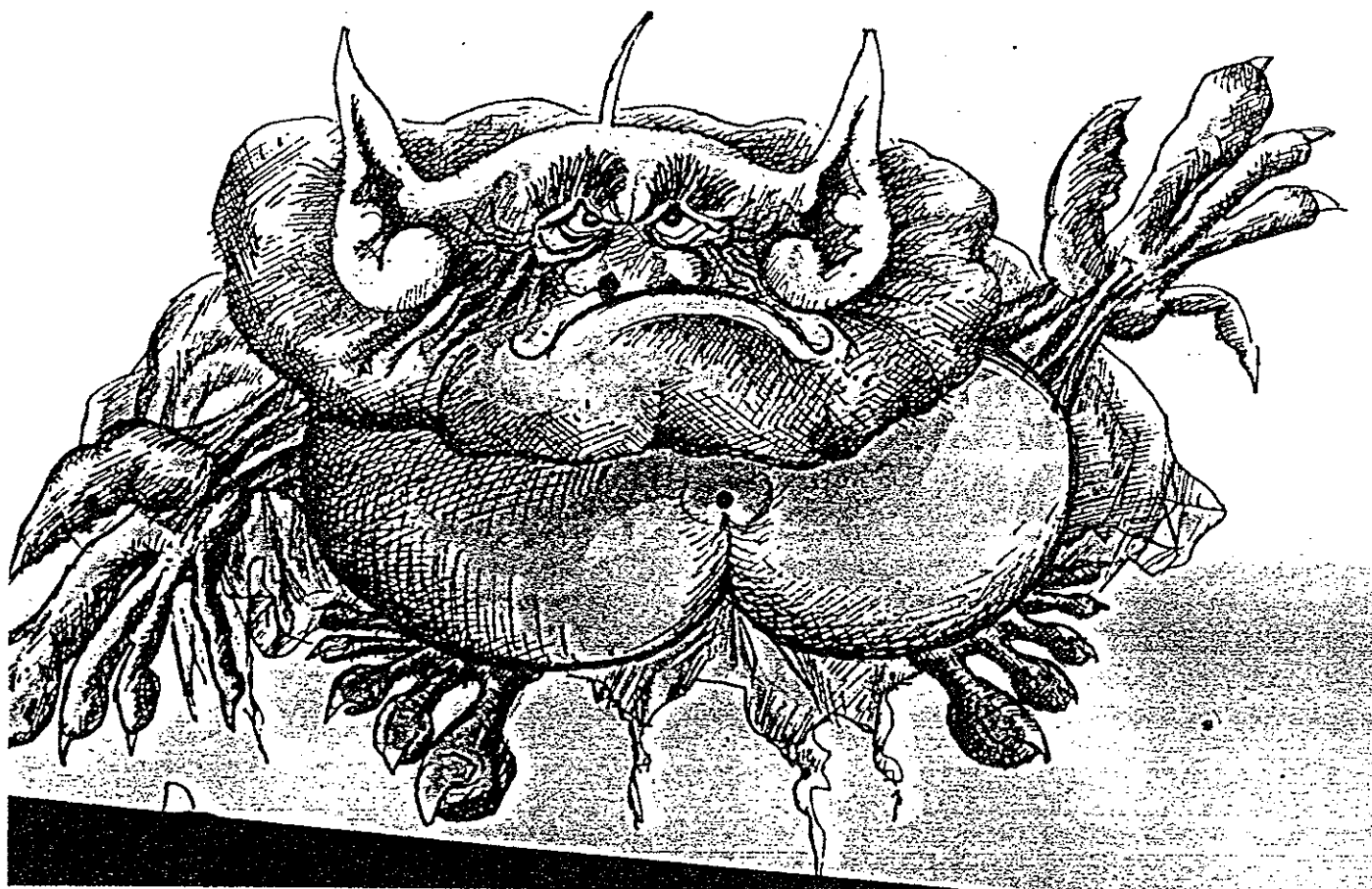
Les lieux rencontrés par OXPHAR sont représentés par des images de synthèse rétroprojetées sur écran géant qui apparaissent pour amener et situer l'action.

"OXPHAR" : UNE SAGA BAROQUE ET INTEMPORELLE OU UNE ETRANGE HUMANITE CHERCHE DANS L'AILLEURS ET DANS LA QUETE D'UN IMPOSSIBLE BUT LES REPOSES A SES INTERROGATIONS PRIMITIVES : LE SENS DE LA VIE, LE SENS DU SACRE.

Images de synthèse / LIRIS Strasbourg



L'ARBRE



.LE NAIN

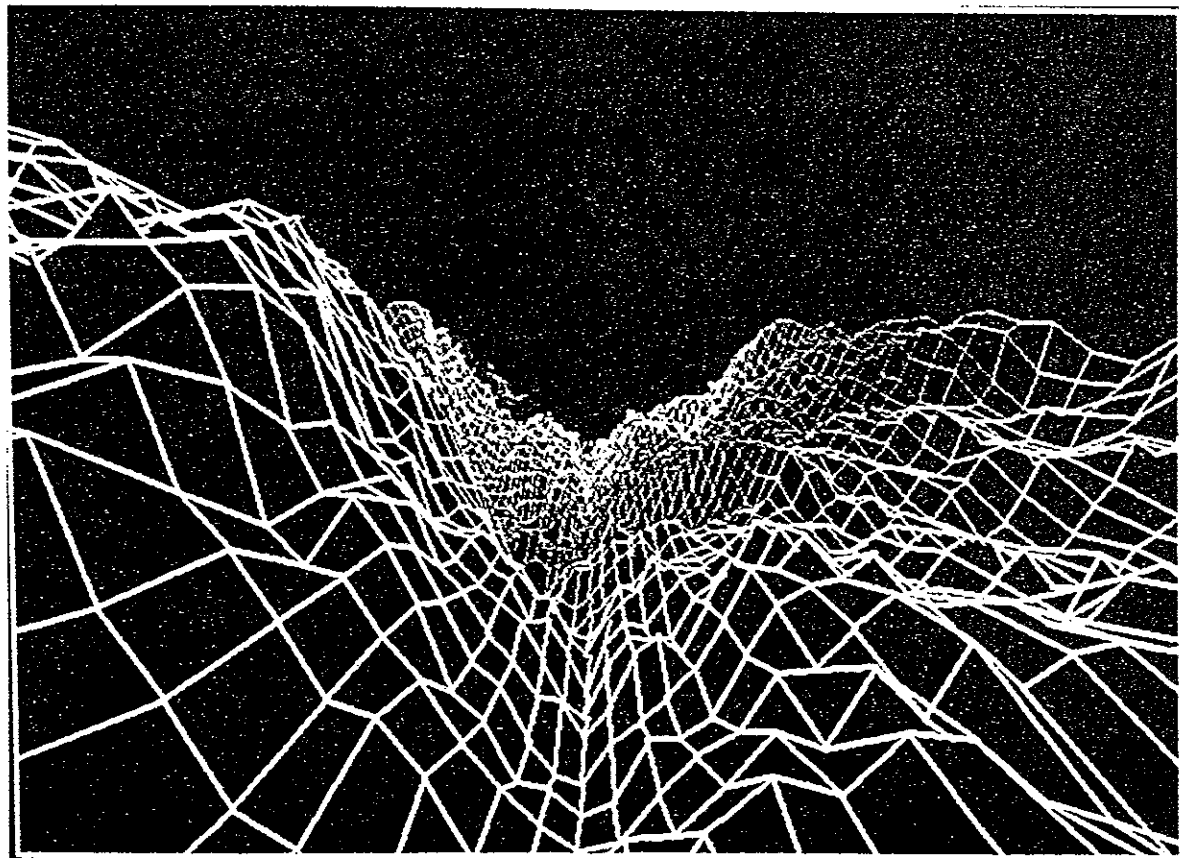


PALUD

IMAGE DE

SYNTHESE

FILAIRE





Spectacle fantastique  
& audiovisuel  
pour la jeunesse

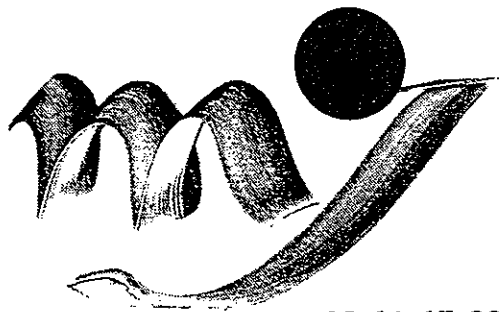
56, rue Gustave Brindeau

76600 LE HAVRE

TEL : 35 25 36 05

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE

MAISON MUNICIPALE



46 41 45 62

DES JEUNES - LA ROCHELLE