

Concept pour Le théâtre aux Mains Nues  
**Spectacle de marionnettes traditionnelles  
et de vidéo 3D temps réel  
avec utilisation VR (réalité virtuelle)**

Une proposition de Jean-Marc Molinès

*Le papillon d'Arc en ciel*

Un concept contemporain autour de l'Amour Fou



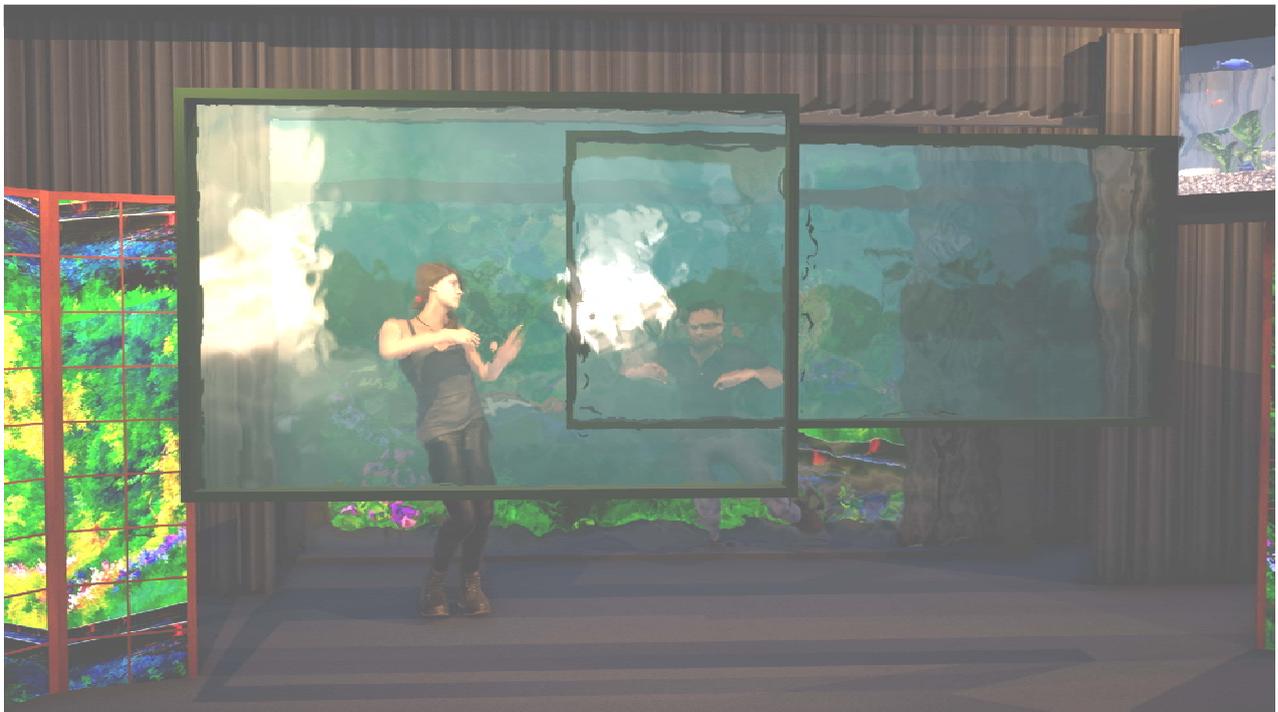
**Des marionnettes traditionnelles au milieu de vidéos projetées sur des plaques de plexiglas grand format !**

## Le CONCEPT

Il s'agit de réaliser un mariage harmonieux entre la marionnette traditionnelle manipulée par des interprètes dans une architecture-décor de plaques de plexiglas et des vidéos d'animations en 3D. Certaines séquences peuvent être jouées et diffusées temps réel live en VR. Les deux manipulateurs jouent tantôt devant tantôt derrière la structure de pléxi. (une mini vidéo du dispositif est disponible sur demande)

L'histoire (un conte original) se déroule au long d'une rivière que deux personnages (un papillon d'arc-en-ciel et un poisson) vont découvrir tantôt sous l'eau tantôt à sa surface.

Rendre contemporaine la vision du conte, renouveler sans cesse son approche et enrichir sa diffusion sans peur des technologies qui semblent « déshumaniser » l'art : voilà un axe de conduite de l'ensemble de mon travail.



Esquisse du dispositif scénique

## Le PROPOS

Ce conte fait partie d'un recueil inédit autour des Papillons d'Arc-en-ciel (qui ne vivent justement que le temps d'un arc-en-ciel). Un spectacle a déjà été créé avec des enfants dans un château à partir de l'une de ces histoires. Le ton de la poésie se mélange à celui de l'aventure à la manière d'un Kipling.

Les thèmes principaux évoquent l'idée de l'amour fou (ici entre deux êtres totalement différents) et celles de la liberté de vivre à sa fantaisie. Quels risques cette liberté implique-t-elle ? Quels dangers affronter ou fuir au nom de l'amour (ou d'autre chose). Ce sont des sujets universels qui parlent à tous les êtres humains (quel que soit leur âge).

## SYNOPSIS

*Après l'orage, un papillon d'arc-en-ciel surgit d'on ne sait où. Il lui faut lutter pour résister aux vents et à la pluie qui délavent tout le paysage. Quand le soleil revient enfin, le papillon fascine dans un premier temps tous ceux qui le rencontrent (animaux ou humains). Mais ceux-ci finissent toujours par se détourner de lui.*

*Au moment où il découvre lui-même la nature de ses ailes arc-en-ciel dans les reflets d'un rivièrre, surgit un poisson disgracieux. Le moment de surprise et de peur passé, les deux animaux vont devoir s'unir pour échapper à un héron, un prédateur commun.*

*Ayant échappé à la mort, dans un moment suspendu par la grâce de leur seul regard ils découvrent ce que tant d'êtres humains cherchent : l'amour fou.*

*Ils chercheront désormais comment se retrouver malgré les éléments contraires. Et décident de suivre le cours de la rivièrre pour chercher d'autres endroits plus paisibles. Mais partout les dangers sont nombreux : vents et courants contraires, animaux, pêcheurs, barrages ou tempêtes sont d'autres menaces.*

*A l'approche de la mer, les craintes se mélangent aux espoirs d'aller encore un peu plus loin au bout de leurs rêves. Vont-ils partir traverser l'océan en se relayant tantôt l'un tantôt l'autre, avant que la ciel ne les efface.*



Esquisse du papillon (Séverine Pineaux)



## Le FORMAT

Une durée habituelle pour ce type de spectacle (entre 50 minutes et une heure 10)

## Les décors : ESPRIT, TECHNOLOGIE & MATERIEL

Le jeu des manipulateurs-narrateurs s'appuie parfois sur quelques objets magiques de François-Xavier Faucher, un poète des objets à découvrir par ici : <http://toysfab.com/> & <https://paris.makefaire.com/maker/entry/776/>

Le décor est donc constitué d'une structure de plaques de plexiglas (dans boîte noire) au milieu duquel les marionnettistes se déplacent tantôt devant tantôt derrière les projections de vidéos. A certains moments de l'histoire, ils utilisent un casque VR (réalité virtuelle) pour se déplacer comme les personnages dans le décor diffusé en direct. IL y a une véritable interaction entre le mouvement des personnages-marionnettes et les images.

Le traitement hyper réaliste des paysages (mouvement de l'eau, des plantes, des nuages, etc.) peut surprendre dans un premier temps parce qu'il est en décalage extrême avec le courant visuel habituel. Mais il peut être stylisé progressivement au fil de l'aventure.

La bande son et la musique sont abordées dans un style electro-techno avec des sonorités douces propres au personnages mais pouvant devenir très rapidement plus dansant, donnant ainsi une envie « irresistible » de bouger...



Une technique déjà utilisée



Un casque VR



Esquisse du dispositif scénique

Le matériel comprend donc à minima :

- ordinateurs & logiciels de son et de vidéo projection
- structure de 2 ou 3 plaques de plexiglas intégrées (support sol ou suspendues)
- dispositif et accessoires VR
- marionnettes des personnages
- etc.

## L'EQUIPE DE CREATION

### Equipe de création :

Deux manipulateur(trice)s et un régisseur son-vidéo  
Réalisation de la structure de projection et des accessoires  
Musicien (création originale)  
Réalisation des marionnettes  
Réalisation des séquences vidéo (en 3D)

## Annexes - Mon parcours

### Auteur, concepteur-scénariste interactif et metteur en scène de théâtre

Fraîchement diplômé d'un bac Arts Plastiques à Auxerre, j'arrive à Paris pour y suivre des études de philosophie à l'université de Nanterre en même temps qu'une formation à l'Ecole d'Art Dramatique CHARLES DULLIN.

Dès cette première année, je débute une carrière professionnelle de comédien avec La Cie LONSDALE/DASTE/PUIG puis avec ma propre création : « **Au Pays des Malices** » de Lewis Carroll.

Ensuite, je rejoins le THEATRE DE LA MIE DE PAIN pour créer et jouer entre 1981 et 1989 cinq spectacles gestuels et burlesques dont 650 représentations de **Séance-Friction**. Ainsi, je parcours toute la France et une douzaine de pays en Europe, comme au Canada et en Afrique.

Parallèlement (*et depuis l'âge de 9 ans*) j'écris des contes, des chansons et des nouvelles pour enfants. En 1994, "**Les Porte-Bonheur**" est publié chez HACHETTE.

Par la suite, je pratique plusieurs métiers : ingénieur du son dans l'audiovisuel, concepteur-scénariste multimédia de sites Internet (**Le Père Noël** de LA POSTE), de CD-ROM pour HACHETTE et de jeux vidéo (**Le Vol des Sorcières**, un véritable simulateur de pilotage de balai de sorcière)... Je monte aussi un groupe de rock TRE1ZE.

Mais très frustré de n'avoir eu, comme comédien, qu'une vision partielle du théâtre, je décide de mettre en scène et collabore d'abord avec Nathalie CERDA (et les élèves du CONSERVATOIRE NATIONAL dont Denis Podalidès) puis avec plusieurs compagnies professionnelles et amateur.

Aujourd'hui, je compte plus d'une soixantaine de mises en scène dans des genres très différents : spectacles musicaux, jeune public, comédie, texte contemporain, théâtre gestuel, évènement audiovisuel, etc.

Ces compétences en écriture et scénario, en conception d'univers, en 3D ou en son-vidéo et en direction d'acteur, servent quotidiennement ma grammaire scénique. Car tout cela reste au service de la poésie et du sens de l'humain.

J'aime travailler, créer et inventer parce que j'apprécie toujours rencontrer de nouvelles équipes et partager de belles aventures humaines et artistiques.

## CONTACT

Comme je suis un habitant du quartier (j'habite rue du Chemin Vert), il serait très facile de nous rencontrer pour discuter de vive voix de ce projet. La situation du déconfinement aujourd'hui nous le permet peut être. Et, je suis joignable au :

06 84 76 71 28

01 48 06 38 25

[jmarc.molines@magic.fr](mailto:jmarc.molines@magic.fr)