

ZÉMIRE ET AZOR

Comédie-ballet en quatre actes d'André-Ernest-Modeste Grétry.

Livret de Jean-François Marmontel.

Créé le 9 novembre 1771 au château de Fontainebleau.

Direction musicale – **Louis Langrée / *01/07 : Théotime Langlois de Swarte**

Mise en scène – **Michel Fau**

Décors – **Hubert Barrère et Citronelle Dufay**

Costumes – **Hubert Barrère**

Lumières – **Joël Fabing**

Assistant musical – **Théotime Langlois de Swarte**

Chef de chant – **Benoît Hartoin**

Participation à l'écriture chorégraphique – **Alexandre Lacoste, Antoine Lafon**

Assistant à la mise en scène – **Mohamed El Mazzouji**

Assistante costumes – **Angelina Uliashova**

Distribution:

Zémire **Julie Roset**

Azor **Philippe Talbot**

Sander **Marc Mauillon**

Ali **Sahy Ratia**

Lisbé **Margot Genet**

Fatmé **Séraphine Cotrez**

Une Fée **Michel Fau**
Les Génies (Danseurs) **Alexandre Lacoste, Antoine Lafon**
Orchestre **Les Ambassadeurs – La Grande Ecurie**

Production **Opéra-Comique**
Coproduction **Atelier Lyrique de Tourcoing**

Durée estimée: 2h15

Représentations en audiodescription :

Vendredi 23 juin à 20h et Dimanche 25 juin 2023 à 15h.

L’audiodescription est écrite par Sophie Danger, avec la collaboration d’Aziz Zogaghi.

À noter que pour les scènes chantées qui le nécessitent, le surtitrage, dit par Sonia Bonnet et Nicolas Gonthier, sera intégré à l’audiodescription.

Enregistrement : Etienne Oury.

PRÉSENTATION

Donnée devant la cour à Fontainebleau le 9 novembre 1771, la première de *Zémire et Azor* provoque l’admiration de la famille royale et du public, tous confondus par la mystérieuse scène du tableau magique. L’œuvre connaîtra ensuite un immense succès à Paris, puis dans toute l’Europe.

Très en vogue au 18^e siècle, le conte de fées fournit des canevas à un théâtre épris de merveilleux et depuis la publication des *Mille et une nuits*, l’orient renouvelle l’inspiration des conteurs et des

dramaturges. L'auteur du livret Jean-François Marmontel s'est inspiré du conte de *La Belle et la Bête*, publié en 1756, pour écrire son récit qu'il transpose en Perse. Riche en prodiges visuels - apparitions, objets magiques, métamorphoses - tantôt poétique, tantôt comique, l'œuvre suit le parcours initiatique de la jeune Zémire et célèbre la pureté de ses sentiments.

Grétry nous offre dans cet opéra une partition très dynamique, riche en contrastes, en dialogues et en ensembles. L'orchestre, *Les Ambassadeurs ~ La Grande Écurie* joue sur instruments d'époque. C'est Louis Langrée, directeur de l'Opéra-Comique, qui dirigera cette double formation pour cette nouvelle production mise en scène par Michel Fau.

Le compositeur

André-Ernest-Modeste Grétry naît à Liège le 11 février 1741. A l'âge de 9 ans, il intègre la maîtrise de l'église Saint-Denis. Remarqué comme chanteur, il étudie à la collégiale Saint-Paul et commence à composer. Il se passionne pour le théâtre, fréquente beaucoup la Comédie-Italienne et se familiarise avec le style de l'*opera-buffa* qui oriente définitivement sa vocation.

En 1760, il reçoit une bourse qui lui permet de parfaire ses études musicales à Rome, où il donnera quelques années plus tard ses premiers intermèdes.

En 1766, il part à Genève où il crée son premier opéra-comique, *Isabelle et Gertrude*, sur un livret de Favart, d'après un récit de Voltaire, avec lequel il se lie d'amitié. C'est sur ses conseils qu'il gagne Paris à l'automne 67. Le jeune Grétry s'insère rapidement dans les milieux musicaux et mondains et obtient un livret de Marmontel, *Le Huron*, inspiré de *L'Ingénu* de Voltaire. Il triomphe

à la Comédie-Italienne. Son style unique, mélange de musique italienne et de poésie française, associé à l'inventivité de ses mélodies, font mouche.

En 1770, il est le compositeur le plus à la mode à Paris. En 71, il crée *Zémire et Azor* pour la cour. C'est un triomphe. Il devient proche de Marie-Antoinette, qui en fait son directeur de musique.

À la Révolution, sa vogue connaît une éclipse. L'auteur se tourne vers des sujets politiques, mais se consacre surtout à la rédaction de ses *Mémoires*.

En 1798, il se retire à l'Ermitage de Montmorency, ancienne demeure de Rousseau, où il meurt le 24 septembre 1813. Ses funérailles solennelles rassemblent les orchestres des théâtres parisiens. Le convoi s'arrête à l'Opéra-Comique, où la troupe chante l'air extrait de *Zémire et Azor*, "Ah, laissez-moi la pleurer !". Grétry a composé une soixantaine d'opéras et connu les plus grands honneurs de son vivant. Sa statue fut érigée à l'Opéra-Comique en 1809.

Le livret

Auteur dramatique, librettiste, romancier, historien et conteur, **Jean-François Marmontel** est né en 1723 en Corrèze et mort en 1799. Il est élevé par les Jésuites. Disciple de Voltaire, ce dernier le fait venir à Paris et l'engage à créer des tragédies, qui ne lui valent guère de succès.

C'est grâce à ses *Contes Moraux* qu'il connaîtra la gloire, recueillant sous cette appellation une quarantaine de récits publiés de 1755 à 1792, dans lesquels les prodiges visuels s'accompagnent de prodiges moraux, où ce n'est plus le surnaturel, mais la vertu

naturelle qui provoque l'étonnement et permet de vaincre tous les obstacles.

En 1768, le livret qu'il fournit à Grétry pour *Le Huron* marque le début d'une longue collaboration entre les deux hommes. Entre 1768 et 1775, ils créeront six opéras, dont *Zémire et Azor*.

Alternant les rimes féminines et masculines, le livret présente la particularité d'être entièrement versifié, y compris lors des passages parlés habituellement écrits en prose. Selon Michel Fau, outre sa grande poésie, la beauté de la pièce tient au fait qu'elle combine le tragique et le grotesque. Les scènes comiques reposent sur le valet, personnage poltron et cocasse, et sur les deux sœurs, dont la futilité prête à rire. Marqué par la malédiction, le personnage d'Azor est quant à lui éminemment tragique, et celui de Sander, pathétique. Michel Fau a choisi de jouer sur ces contrastes dans sa mise en scène.

L'HISTOIRE

ACTE I

L'histoire se passe en Perse. Suite au naufrage de son vaisseau, Sander, un marchand, trouve refuge avec son valet Ali dans un palais désert, aussi fastueux qu'étrange. Une table garnie de mets et de vins y apparaît comme par magie. Ayant repris des forces, les deux hommes décident de rentrer chez eux, à Ormuz. Avant de partir, Sander cueille, dans le jardin du palais, une rose qu'il destine à Zémire, l'une de ses trois filles. Il est surpris par Azor, maître des lieux et créature à l'aspect monstrueux, qui exige que le voleur paye ce forfait de sa vie, à moins qu'il ne lui livre une de ses filles. Azor le renvoie chez lui avec son valet sur un nuage.

ACTE II

Chez Sander, à Ormuz, les trois sœurs veillent en attendant leur père. Fatmé et Lisbé se réjouissent à la pensée des cadeaux luxueux qu'il leur a promis. Lorsqu'il rentre et leur apprend que sa cargaison a péri, elles fondent en larmes, tandis que la tendre Zémire console son père, qui lui offre la rose cueillie dans le jardin d'Azor. Accablé de douleur à l'idée de sacrifier une de ses filles, Sander décide de se livrer à Azor. Mais inquiète de voir son père aussi affligé, Zémire interroge Ali, qui finit par lui révéler le marché conclu. Prête à se sacrifier pour sauver son père, la jeune femme supplie le valet de la conduire chez Azor.

ACTE III

Au palais, Azor maudit la fée maléfique qui l'a condamné à la laideur et espère que la jeune femme que lui enverra Sander saura l'aimer et le délivrer de son sort. Conduite par Ali, Zémire découvre le somptueux palais avec émerveillement. Sans se montrer, Azor renvoie le valet chez lui. Zémire est alors accueillie par des génies dansants. Lorsqu'enfin Azor apparaît, la jeune femme s'évanouit à sa vue. Revenue à elle et touchée par la douceur de sa voix, elle oublie sa peur et accepte même de chanter pour lui. A sa demande, Azor lui permet de voir sa famille dans un tableau magique. Mais voyant son père éploré, Zémire se rue vers le tableau, qui aussitôt disparaît. Elle supplie Azor de l'autoriser à aller voir les siens et lui promet de revenir avant le coucher du soleil. Il accède à sa requête en lui remettant un anneau magique qu'elle n'aura qu'à retirer pour revenir au palais.

ACTE IV

A Ormuz, Ali s'effraie de voir arriver un char volant aux allures de dragon. Une fois chez elle, Zémire rassure ses proches sur les intentions d'Azor et leur montre pour preuve l'anneau qui lui a rendu sa liberté. Fidèle à son serment et malgré les protestations de son père, elle décide d'aller le retrouver. Au soleil couchant, pensant que Zémire l'a trahi, Azor se réfugie dans sa grotte pour s'y éteindre. De retour, Zémire le cherche, l'appelle et lui avoue son amour. Lorsqu'Azor entend ses « je t'aime », l'enchantement est rompu. Il reprend son apparence de beau et jeune prince, devant la Belle, stupéfaite. La Fée réunit sa famille auprès d'elle et tous célèbrent leur hymen, un ballet ponctuant la pièce.

PARTI-PRIS, SCÉNOGRAPHIE ET COSTUMES

S'appuyant sur la dimension féérique de l'œuvre, Michel Fau et Hubert Barrère ont choisi de s'éloigner du réalisme. Ils ont imaginé un univers onirique et fantasmagorique, aux décors stylisés et abstraits, en s'inspirant de la rêverie autour de l'Orient et du 18^e français, dont ils offrent une vision fantasmée.

Le palais d'Azor devient un jardin à la française, pensé comme un labyrinthe végétal, dans lequel le prince vit reclus et où Zémire se laissera enfermée à son tour.

Ormuz, où vivent Zémire et sa famille, est une petite île du Golfe persique, aujourd'hui iranienne, où la terre d'un rouge intense, dû à la présence d'oxyde de fer, colore l'eau de la mer. Les deux hommes ont choisi d'exploiter cette particularité et de jouer sur la couleur rouge, en l'opposant aux couleurs sombres et froides de l'univers angoissant d'Azor.

Pour mettre en œuvre la magie qui constitue la dramaturgie du conte, et fidèles à son côté naïf, ils tirent parti, avec beaucoup de fantaisie, du moindre accessoire mentionné dans les didascalies et jouent les situations au pied de la lettre, tout en les sublimant : un livre tombe des cintres, un clavecin traverse la scène, un char volant en forme de dragon apparaît.

Créateur des costumes, Hubert Barrère a là aussi mélangé les références. Sander et son valet sont en costumes d'inspiration orientale, évoquant les *Mille et une nuits*, tandis que les trois sœurs sont habillées à la française. Pour créer les robes de Fatmé et Lisbé, Hubert Barrère est allé puiser dans l'esthétique *New Look* imaginée en 1947 par Christian Dior, qui lui-même s'était énormément inspiré du 18^e. Spécialiste du corset, il a également intégré cette pièce vestimentaire dans les costumes.

Pour le rôle d'Azor, Michel Fau et Hubert Barrère ont souhaité s'éloigner de la noblesse du personnage décrit par Marmontel et du monstre à tête de lion des films de Cocteau ou de Walt Disney, en imaginant une créature franchement repoussante, qui tient davantage de l'insecte ou de la créature d'*Alien*. Ils ont aussi pensé au personnage d'*Elephant Man*, ou encore à certains héros de Marvel, comme Hulk ou La Chose, qui souffrent de leur état et rêvent de reprendre leur forme humaine.

Dans sa mise en scène, Michel Fau accorde une large place au jeu face public, qui selon lui fonctionne comme un gros plan de cinéma. Traités comme des shows, les airs de virtuosité sont de véritables moments de contact entre les interprètes et le public.

Les décors

Acte I

Le rideau de velours rouge se lève sur un jardin à la française stylisé. Peintes à même le sol, les allées sont représentées en vert clair. Les haies, d'un vert plus sombre, forment des motifs géométriques répartis de manière symétrique de part et d'autre d'un axe central qui va de l'avant à l'arrière-scène.

Le plateau est fermé par trois plans verticaux, sur lesquels sont peints, sur un fond bleu turquoise et à intervalles réguliers, des sapins stylisés en forme de pyramide effilée à base triangulaire. De taille décroissante à mesure que l'on s'éloigne de l'avant-scène, les plus grands dépassent les trois mètres, ceux du fond ne mesurant que quelques centimètres de haut. Soulignés par un liseré rouge, leurs arêtes saillantes seront magnifiées par une bande de lumière pour évoquer l'orage. Les deux pans latéraux sont percés d'une double porte, invisible lorsqu'elle est fermée, et sont précédés d'un petit dégagement. Deux chaises trônent au centre du plateau.

En guise de nuages, trois rangées de toile de coton blanche et vaporeuse, aux contours irréguliers, pendent des cintres de l'avant-scène jusqu'au lointain, sur toute la largeur du plateau. Tantôt froissés, tantôt plissés, ces drapés sur lesquels viennent s'accrocher par endroits des lambeaux de tulle s'habillent parfois de lumière, reflétant le point du jour, l'orage, une émotion.

La longue table qui apparaît devant Sander et Ali est surmontée de bougeoirs et de fleurs, et couverte d'une nappe noire, sur laquelle s'amoncellent homards, langoustines, grappes de raisin et autres victuailles.

A la fin de l'acte, le premier nuage descend jusqu'au sol, masquant entièrement la scène.

Acte II

Le rideau-nuage se lève sur une représentation d'Ormuz, conçue comme un immense tableau en relief évoquant un diorama. Entièrement peint en rouge, il est composé d'un fond vertical de 5 mètres de hauteur sur 4,40 mètres de largeur, au bas duquel s'amassent des rochers stylisés, fait de blocs anguleux aux formes disparates, pouvant évoquer des cristaux géants. A gauche, l'un d'eux, plus haut que les autres, surplombe la mer représentée par une peinture lasure bleutée qui se mêle au rouge du ciel. Assises parmi les rochers, à environ un mètre du sol, les trois sœurs recousent un morceau du rideau-nuage étalé sur leurs genoux et retombant jusqu'au sol.

Acte III

On revient dans le palais-jardin entièrement nu de la Bête avec ses arbustes taillés en pointe, conçu comme espace clos enfermant ses occupants. Dans ce troisième acte, les apparitions se succèdent. Accrochée à un filin, la Fée – jouée par Michel Fau lui-même - descendra des cintres, dont un livre tombera un peu plus tard. Un clavecin noir et rouge, au couvercle ouvert, traversera la scène de droite à gauche.

Le module représentant Ormuz servira dans la scène du tableau magique et avancera du fond vers l'avant-scène, révélant la machinerie dissimulée lors du premier acte.

Acte IV

Le char volant qu'aperçoit Ali au début de l'acte prendra la forme d'un pochoir de lumière blanche représentant un dragon à deux têtes, aux yeux flamboyants, qui glissera sur le rideau-nuage de la gauche vers la droite.

Le trône de fleurs mentionné dans les didascalies d'origine, sur lequel Azor apparaît dans son palais-jardin, est sublimé et devient un trône 18^e au dossier rehaussé de ronces noires, fabriquées à partir de branches de saule tire-bouchon.

Les costumes

Coiffé d'un large turban couleur lilas, **Sander** porte un long manteau à manches à crevés en tissu cloqué couleur bronze et lie de vin, sur une longue tunique à broderies vertes et or et un pantalon gris à large fond inspiré des sarouels. Des babouches bleues à motifs dorés et talons compensés complètent sa tenue.

Coiffé d'un turban bleu plus petit, **Ali** porte un pantalon marron de forme similaire, une chemise et un gilet sans manche aux teintes fauves et à motifs cachemires, une écharpe jaune lui ceinturant la taille. Il est chaussé de babouches violettes à rubans jaunes.

Au début de la pièce, **Zémire** porte une robe-tablier bleu nuit, fermée devant par de petits boutons en velours noir assortis aux poches, sur un jupon blanc plissé et un chemisier en dentelle, muni d'un petit col rond et de manches courtes en organdi. Elle a de longs cheveux roux. Des escarpins noirs à double bride et talons carrés complètent sa tenue.

A partir de l'acte III, elle se pare d'une somptueuse robe à paniers bleu ciel, constellée de strass et de sequins, et parsemée de roses

formées de pétales de soie allant du rose pâle au mauve. La même rose à brillants que cueille Sander dans le jardin d'Azor pare le devant de son bustier, doté de manches courtes en organza. Une plume d'autruche est piquée dans ses cheveux relevés en un chignon volumineux.

Lisbé est vêtue d'une élégante robe jaune pâle à manches trois-quarts en soie broché. La jupe, en forme de coupe renversée, s'arrête sous le genou. Le bustier est garni de trois gros nœuds de rubans d'un jaune plus pâle. Perruque jaune, plume d'autruche et escarpins vernis à bout pointus assortis à sa robe complètent sa tenue.

D'un bleu dur, la robe de **Fatmé** a une forme similaire. En satin, elle est recouverte d'un voile d'organza sur lequel sont brodées des fleurs en dentelles. Elle porte une volumineuse perruque bleue rehaussée d'une plume d'autruche et des escarpins vernis.

Aux costumes très colorés du monde de Zémire s'opposent les tenues sombres d'Azor et sa suite. La Bête porte un pantalon noir surmonté de deux pans de jupe, et des chaussures montantes à semelles compensées. Son buste est recouvert d'une épaisse cuirasse en satin noir et d'une carapace formée de segments bombés - rappelant le corps d'une chenille ou d'une larve de scarabée - d'où partent de longs crins noirs mêlés à de fines bandelettes de celluloïd qui traînent au sol. Les mêmes crins pendent de son casque qui se termine en pointe recourbée vers l'arrière, évoquant un énorme dard. Il possède une main en pinces de homard, l'autre se terminant par cinq longs doigts griffus.

Les génies et la fée sont vêtus de tenues sombres assorties au costume de la Bête.

Azor redevenu Prince est un beau jeune homme brun aux cheveux longs, vêtu d'un pantalon noir et d'une chemise blanche ouverte sur la poitrine et resserrée par un corset.

Nous vous souhaitons un excellent spectacle !