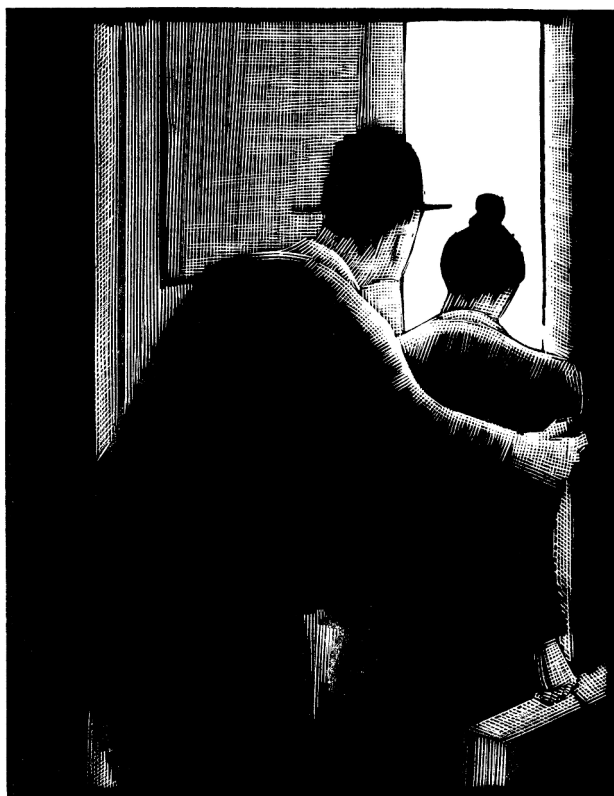


COMPAGNIE 1-0-1

CHRISTOPH GUILLERMET

ARTS NUMÉRIQUES IMMERSIFS ET SENSIBLES

EN SPECTACLE VIVANT



DESTIN

UN ROMAN GRAPHIQUE DE SCÈNE

D'APRÈS L'ŒUVRE

D'OTTO NÜCKEL

CRÉATION 2 MAI 2023

ARTS NUMÉRIQUES, ARTS DU GESTE ET ARTS DE LA MARIONNETTE

COLLÉGIENS ET LYCÉENS - À PARTIR DE 14 ANS - ET PUBLIC ADULTE

TABLE DES MATIÈRES

Fiche synthétique	2
Origine.....	3
Intention et synopsis.....	4
Un roman graphique de scène.....	5
Le dispositif technologique de manipulation.....	6
Une œuvre évolutive à cœur ouvert.....	7
Exposition - Partenaires.....	8
L'équipe.....	9
Fiche technique version courte.....	12
Cessions - Contact	13



FICHE SYNTHÉTIQUE

TYPE D'ŒUVRE

L'adaptation à la scène d'un roman graphique expressionniste allemand datant de 1926, sous forme de spectacle participatif.

SUJET

Le chef d'œuvre d'Otto Nückel traite de la condition féminine et de l'emprise du monde masculin sur les femmes.

INTENTION

En sortant de la représentation le public aura dépassé le destin dramatique et noir de cette jeune femme. Les émotions seront déposées, dépassées, notamment grâce à son implication physique sur scène. Le public pourra méditer cette expérience et questionner la composante dramatique de notre humanité.

THÉMATIQUE

Il s'agit d'animer en temps réel les 190 gravures de cet ancêtre de la bande dessinée et de donner naissance à une forme de livre interactif scénique. Chaque dessin est un tableau animé et animable avec son univers sonore, ses règles spécifiques de manipulation, ses « secrets » et une interprétation accessible à tous de l'œuvre d'Otto Nückel.

INTERACTIVITÉ

A l'aide de capteurs les spectateurs sont appelés et guidés par l'artiste tout au long du spectacle pour manipuler avec lui sur scène le dispositif interactif.

FORMAT

- Jauge 300. Durée 1h20.
- Jeune public dès 14 ans et public adulte.
- Une exposition (panneaux et bornes multimédias) accompagne le spectacle en tournée, retraçant l'écriture en immersion avec les publics.

ORIGINE

LE ROMAN GRAPHIQUE, UNE FORME D'ART SANS PAROLES

Otto Nückel, graveur expressionniste allemand, est l'un des pionniers du roman graphique, l'ancêtre de la bande dessinée. En 1926 il publie une suite graphique sans mots, qu'il aura mis 5 ans à graver : *DESTIN*.

Au sortir de la Première Guerre mondiale et de la Grande Dépression, les romans graphiques sont destinés par leurs auteurs à une diffusion populaire, ils sont paroles politiques, ils dénoncent.

Contrairement à la bande dessinée, les images sont reçues une par une, page par page.

Il n'y a ni mot, ni dialogue. Ils prennent source dans le symbolisme des cartes à jouer : plus on regarde l'image, plus les informations qu'elle contient se développent.

Au travers de ces 190 gravures sur plomb, Otto Nückel y conte la vie et la mort d'une jeune allemande dans les années 20. *DESTIN* saisit le lecteur par sa modernité et sa radicalité formelle et esthétique. La misère humaine décrite, le réalisme sans fard des personnages et le climat des années 20 nous renvoient férocement à l'actualité de notre société contemporaine et à la place des femmes dans celle-ci, au travers des âges.



INTENTION

DE CRÉATION

UN RÉCIT IMPLACABLE ET MYSTÉRIeux

DESTIN traite de la condition féminine. Dans ce récit très noir et grinçant, l'obscurité et la lumière sont une première clé de lecture. Malgré l'obscurité ambiante, il y a toujours une lumière vers laquelle se tourne son héroïne, courageusement.

À DESTINATION DU JEUNE PUBLIC COLLÉGien ET LYCÉEN, DÈS 14 ANS

Misère, malchance, mauvaises rencontres, prison, prostitution, violence...

Il n'y a pas une seule situation dans le destin de cette jeune femme de l'Allemagne des années 20 qui ne puisse à un moment être rapportée à ce qui se passe dans notre société.

Le quotidien des adolescents, leur réalité, n'échappe pas au tragique. Le tragique est humain. En 2 ans d'écriture en immersion au collège, j'ai pu mesurer toute la pertinence et la nécessité de porter ce récit auprès des adolescents et des jeunes gens: la vie, la mort, la dé-socialisation, la solitude, l'errance, la perte de sens, se perdre soi-même, l'espoir, l'amour...

En me saisissant de cette œuvre sombre et des émotions qu'elle suscite chez les jeunes, je souhaite y apporter un souffle lumineux, et grâce à la traversée de ce spectacle, faire avec le public acte de résilience au travers du destin tragique de cette jeune femme.

SYNOPSIS

EN 190 GRAVURES ET 17 CHAPITRES

L'héroïne naît dans un quartier pauvre d'une grande ville d'Allemagne. Son père est un ivrogne qui meurt écrasé par un tramway. Sa mère -harassée de travail- meure alors qu'elle est encore adolescente, la laissant seule au monde et sans maison.

Elle est engagée comme servante chez un fermier, dans un village. Là, elle est abusée par un commis voyageur et tombe enceinte. Peut être mort-né, l'enfant est abandonné dans une rivière. Elle est emprisonnée pour infanticide.

Rabattue à sa sortie de prison par un bossu, elle devient prostituée. Un installateur de lumières la sort de la prostitution. Elle commence à se rouvrir, doucement. Mais son amoureux se fait assassiner, dans une embuscade fomentée par le bossu.

Elle tente de se suicider et accepte un mariage de raison avec un tailleur. Elle ne s'épanouit pas dans cette vie posée, remplie de tâches ménagères. Le commis voyageur ré-apparaît dans sa vie. Les amants s'enfuient ensemble, le tailleur se suicide.

Elle entretient son amant, travaillant encore et encore, alors que ce dernier boit et dilapide l'argent. Il boit de plus en plus et la bat. Asservie, elle finit par le tuer lors d'une querelle d'ivrognes.

Elle s'enfuit, emmenée par le bossu, et sera abattue par la police.

Le bossu dépose une gerbe de fleurs sur sa tombe, un sourire énigmatique aux lèvres.

UN ROMAN GRAPHIQUE DE SCÈNE

Chacune des 190 gravures est animée en temps réel par un dispositif de capteurs de distance. Les personnages de Nückel prennent vie sur l'écran, et attendent d'être manipulés. L'œuvre se déploie entre mouvement, habitation de l'image, danse, exploration, et... participation du public.

Car « Destin, un roman graphique de scène » est *une œuvre qui se partage* : appelés et guidés par l'artiste, les spectateurs montent tour à tour au plateau pour manipuler les capteurs, animer les images, tourner les pages de ce récit et aider à son avancement. Dans ce partage de la manipulation, dans cette forme de mise en abîme, dans les surprises de ce que chacun amène par son geste et sa présence au plateau, il s'agit de traverser le roman, de dépasser le drame, et de trouver une forme de résilience.

Le spectateur est immergé entre les sensations de la lecture, du cinéma d'animation, et l'interaction multimédia qui demande un engagement corporel. Cette immersion se fait notamment par la musique florale et magnifique de Gaspard Guilbert, permettant un voyage expressionniste accessible à tous.

ANIMER LE ROMAN GRAPHIQUE ORIGINAL

Une attention importante est portée à l'expression physique des personnages. Nous sommes à une époque où le corps est très déformé, impacté par le poids du travail.

Les émotions - qui habitent silencieusement l'œuvre de Nückel - transparaitront aussi par le travail d'animation en temps réel. Démarches, attitudes, arrêts, hésitations, déterminations, le mouvement est au cœur de l'interprétation.



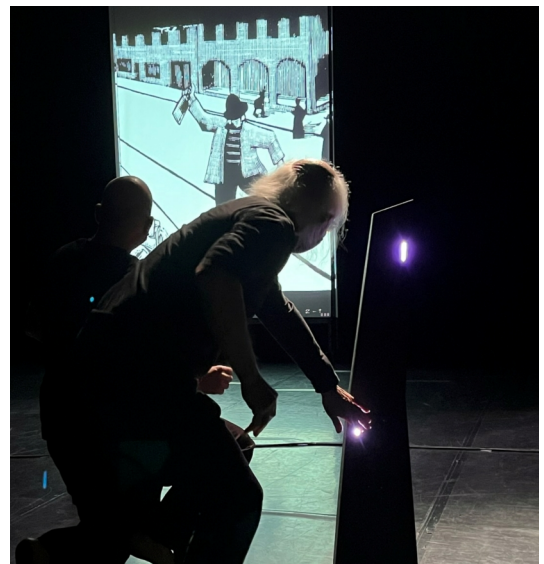
La repasseuse, animée par points de contrôles

LE DISPOSITIF TECHNOLOGIQUE DE MANIPULATION

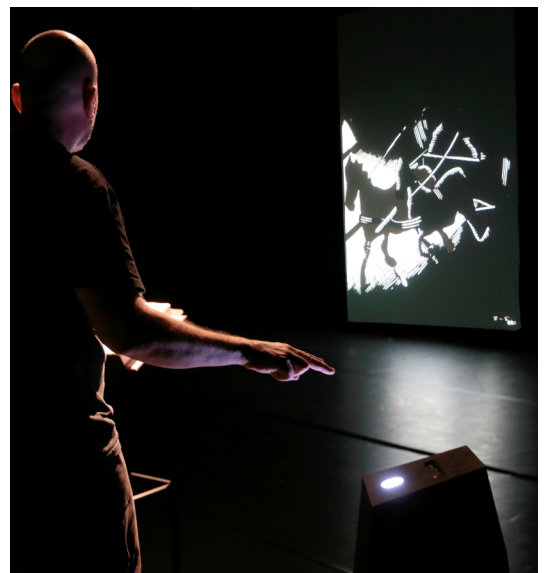
UN LIVRE INTERACTIF, muni de capteurs de mouvements, permet à son survol de tourner les pages du récit vidéo. À chaque changement de page, un éclairage inclus dans les capteurs sur le plateau s'allume, donnant l'indice au SPECTACTEUR de quel capteur utiliser.



LES MONOLITHES permettent de manipuler personnages, images, sons, évènements multimédias. Avec le développeur électronique Jacques Boüault, nous nous sommes inspirés du principe du thérémine, l'instrument de musique créé en 1920 par Lev Termen.



Un capteur en réalité virtuelle, le LEAP MOTION, permet de détecter la position des mains et des doigts, et donc de pouvoir interagir avec l'image via la gestuelle des mains : pincer, fermer la main, pousser, prendre... Il sera l'outil principal d'exploration de l'image, permettant de zoomer dans celle-ci, se déplacer et déclencher des éléments interactifs au survol des zones sensibles. Les images originales, gravées sur plomb dans des formats n'excédant pas les 10cm, sont ainsi explorées d'une manière nouvelle qui rend sa beauté à cette œuvre fascinante, et permet d'explorer des détails inattendus.



UNE ŒUVRE ÉVOLUTIVE À CŒUR OUVERT

UNE ÉCRITURE EN IMMERSION AUPRÈS DES PUBLICS

Dès la première résidence, l'écriture se fait *avec et devant* le public auquel le projet est destiné. Le projet est de longue haleine et court sur 3 ans, en 3 phases:

Phase 1, 20-21 : la recherche sur l'œuvre graphique, le développement des principes d'interaction et de narration. Ils ont été menés avec les élèves de 4ème du Collège de Montoire (41).

Phase 2, 21-22 : une deuxième année avec les élèves volontaires (passés en 3ème) a permis de produire avec eux la moitié des bruitages du spectacle. Ils sont allés collecter la parole des aînés de l'E.H.P.A.D. et ont monté 4 documentaires sonores sur ce que leurs aînés ont à nous dire des images de Nückel. Un petit cirque, accessoire de scène rempli de capteurs, a été réalisé par les élèves de SEGPA pour le chapitre 12.

Phase 3, 22-23 : l'écriture du spectacle se fait avec des participations nombreuses des publics, conviés à découvrir l'œuvre en cours de création. La recherche dansée est menée avec des travailleurs de l'E.S.A.T. De Vierzon, lors des résidences d'écriture à la Scène nationale Maisondelaculture de Bourges.



Fabrication des bruitages avec les élèves et collectes en autonomie d'ambiances et bruits naturels.

Électronique et petit cirque avec les 3èmes SEGPA.

Interviews des aînés et montage de 4 documentaires sonores

EXPOSITION

Une exposition suit le spectacle en tournée. Elle donne à voir et entendre ce travail mené avec les publics. Elle est constituée de 12 panneaux de 75cm de large par 106cm de haut, et de 6 bornes multimédias munies de casques, sur lesquelles découvrir les journaux vidéos thématiques. On y découvre tout le processus d'écriture (la fabrication des sons, les interviews en EHPAD, la recherche avec les images, les questions de manipulation).



PARTENAIRES

Coproduction :

Compagnie 1-0-1 – L’Hectare, Centre National de la Marionnette – L’Atelier à Spectacle Scène conventionnée d’intérêt national « Art et création » de l’Agglo du Pays de Dreux – Théâtre de la Tête Noire Scène conventionnée d’intérêt national « Art et création pour les écritures contemporaines » Saran – maison delaculture de Bourges / Scène Nationale – L’Arc scène nationale Le Creusot – Le Théâtre de Laval, Centre National de la Marionnette - Scène O Centre Scène conventionnée « Art, Enfance et Jeunesse »

Soutiens :

Avec le soutien de la DRAC Centre Val de Loire , de la Région Centre Val de Loire, de la SPEDIDAM

Avec la participation du DICRÉAM (Dispositif pour la Création Artistique Multimédia et Numérique - CNC)

Avec le soutien du Centre des Arts d’Enghien les Bains, Scène conventionnée « Art et création », de Ciclic Animation centre pour l’image animée – L’Echalier, Atelier de Fabrique Artistique en milieu rural – La Pratique, Atelier de Fabrique Artistique

« Résidence-mission » au collège de Montoire-sur-le-Loir organisée avec le soutien de L’Hectare-Territoire Vendômois Centre National de la Marionnette - DRAC Centre-Val de Loire - D.A.A.C. Académie Orléans-Tours – Conseil Départemental de Loir-et-Cher – DSDEN 41

CHRISTOPH GUILLERMET

ECRITURE AU PLATEAU, ECRITURE MULTIMEDIA ET JEU

Longtemps collaborateur artistique (création lumière & vidéo), il fonde la compagnie 1-0-1 en 2012. Repéré en 2018 avec *La Nuit - La Brume* au Festival Experimenta et au Festival Bains Numériques (en compétition internationale catégorie Arts Visuels), il crée en avril 2020 *L'ombre de la main*. Son travail en création vidéo est empreint d'une dimension picturale. Pour *Destin* il explore actuellement la gravure sous toutes ses formes (xylogravure, taille douce sur cuivre et zinc, manière noire). Il est artiste associé à L'Hectare, Centre National de la Marionnette en préparation et artiste associé à L'Atelier à Spectacle Scène conventionnée d'intérêt national « Art et Création ». Sa compagnie est soutenue par le Théâtre de la Tête Noire, Scène conventionnée d'intérêt national « Art et Création pour les écritures contemporaines ».

GASPARD GUILBERT

COMPOSITION ET CRÉATION SONORE

Musicien pour le théâtre et la danse (Cie Tatiana Julien, Cie le bel après-minuit, Mark Tompkins, C&C,...), il danse aussi pour différents chorégraphes (Olivia Grandville, Boris Charmatz, Anne Lopez, ...). Avec la création de la musique et du sound design de *L'ombre de la main*, il commence avec Christoph Guillermet une première exploration de l'écriture sonore interactive.

LAURENCE SALVADORI

REGARD CHORÉGRAPHIQUE

Laurence Salvadori crée la Cie Ouragane en 1996. Son répertoire s'adresse en priorité au jeune public, et plus particulièrement la petite enfance. Complices de longue date, elle est le regard extérieur principal de Christoph.

VALÉRY RIBAKOV

ENQUETE DRAMATURGIQUE

Après plusieurs années en direction artistique pour les théâtres nationaux russes, il s'installe en France en 1997, où il crée les compagnies Le Labyrinthe Russe et l'Arbalète. Il est intervenu toute la première année de recherche en collège, explorant avec Christoph une œuvre complexe et sa relation aux jeunes générations.

DÉBORAH BOËNO

ADMINISTRATION DE PRODUCTION ET DE DIFFUSION

Installée en Région Centre Val de Loire depuis 2017, où elle avait rejoint le collectif de cirque Cheptel Aleïkouv, elle travaille pour ARTCENA, Centre National des arts du cirque, de la rue et du théâtre, puis revient en compagnie, notamment avec MMFF-Mathieu ma Fille Foundation et le Collectif Les Malunés. Elle accompagne la Compagnie 1-0-1 depuis 2019.

LOÏS ARNALDI

RÉGIE DE TOURNÉE, CAPTATIONS SONORES ET CRÉATION BRUITAGES

Loïs est batteur et technicien son. Sur «Destin » il accompagne les élèves du collège Clément Jannequin pour la fabrication de tous les bruitages (ambiances et effets) du spectacle. Il assure la régie de tournée.

THIERRY THIBAudeau

RÉALISATEUR DU JOURNAL VIDÉO DE CRÉATION

De 1999 à 2016, il a collaboré avec Josef Nadj et le Centre Chorégraphique National d'Orléans (CCNO). Il est artiste associé au Théâtre de la Tête Noire. Dès la première résidence de DESTIN, il est impliqué dans la création d'un journal vidéo archivant cette aventure participative au long terme.

MATTHIEU CARRÉ

GRAPHISTE, DETOUR DES GRAVURES DE NÜCKEL

Graphiste de formation, il oeuvre pendant 10 ans en tant que Directeur Artistique en presse magazine, parallèlement à de la création musicale et de la réalisation de clips. Il prépare actuellement son premier court métrage d'animation. Il rejoint le projet sur la partie détour des images.

LES ATELIERS DE CONSTRUCTION DE LA SCÈNE NATIONALE MAISON DE LA CULTURE DE BOURGES: NICOLAS BENARD, JONATHAN CHAILLOU, JEAN-CHRISTOPHE DAVID

CONSTRUCTION DÉCORS

L'équipe des ateliers a réalisé la construction mais aussi l'esthétique globale des éléments de la scénographie posés sur scène. Il s'agit d'un beau travail de création impliquant chacun des constructeurs de l'équipe.

PASCAL VERGNAULT

FACTEUR DE MASQUES

Directeur artistique du Théâtre pour 2 mains, le marionnettiste Pascal Vergnault a longuement accompagné l'émergence en marionnettes. Il a co-produit les projets de la Compagnie 1-0-1 « La Nuit-La Brume » et « L'ombre de la main ». Désormais jeune retraité, il se consacre à la sculpture. Il réalise les masques de « Destin ».

MÉLISANDE ANGELI

ACCOMPAGNEMENT DANSE

Elle travaille pour différentes compagnies de danse contemporaine sous la direction de chorégraphes tels que : Luc Petton, G. Batezzato, P. Telleria, S. Mathey, L. Salvadori et Delphine Pouilly . Sur « Destin » elle accompagne Christoph dans son trajet avec le mouvement et la danse et encadre le travail de recherche corporelle avec les travailleurs et travailleuses de l'E.S.A.T. De Vierzon.

JACQUES BOÛAULT

DÉVELOPPEMENT ÉLECTRONIQUE

Jacques Boüault, éclairagiste et régisseur, se lance dans l'électronique à l'occasion de la création du PSCHUUU (2014) de Christoph Guillermet. Au fur et à mesure des projets, il bâtit un éco-système électronique issu de l'arduino pour le spectacle vivant: Arpschuino. Les codes et schémas des modules créés pour le spectacle vivant sont fournis à la communauté en téléchargement libre.

FICHE TECHNIQUE VERSION COURTE

Équipe compagnie : 2 personnes en tournée

1 artiste et régisseur lumière & vidéo
1 régisseur son & montage décor

Moyens de transport :

Transport décor en camionnette trafic 6m3, prévoir parking dédié / Train

Arrivée équipes : Artiste et régisseur J-2 au soir

Publics :

Types de publics : en jeune public à partir de 14 ans / public adulte. Jauge 300 max.
Le spectacle est participatif. L'accès public au plateau doit être simple, praticable et rapide.
Généralement une personne au plateau.

Représentations :

Durée spectacle 1h20 / 1 à 2 représentations par jour
Cas de figure : A : 1 scolaire l'après midi - 1 tout public le soir
B : 1 scolaire le matin - 1 scolaire l'après midi
C : 1 tout public le soir

Personnels demandés :

Montage : 3 régisseurs (1 lumière/plateau, 1 plateau, 1 son)
Raccords et exploitation : 1 régisseur lumière, 1 régisseur son
Démontage et chargement camion : 3 régisseurs (1 lumière/plateau, 1 plateau, 1 son)
Mêmes personnels demandés au montage et au démontage
Plannings: Prémontage plateau lumière et son fait à l'arrivée de l'équipe / J-1 montage réglages, installation expo, filage technique : 3 services / J: L'équipe arrive 3h avant l'entrée public / Démontage -chargement : 2h30

Plateau :

Minimum 7m d'ouverture par 8m de profondeur / 4,5m sous perche
Boîte noire, tapis de danse noir impératif.

Lumière :

DMX au plateau / 34 circuits 3kw en DMX , hors ambiance public en salle
Matériel type : 12 x Pc1kw - 17 x découpes 1kw - 1 découpe 2kw - 7 x Pars64

Son :

2 plans de diffusion : Plan lointain plateau constitué d'une paire d'enceinte type L-Acoustics 115XT sur pied et d'un sub au lointain centre plateau, séparé. Façade : un système de sonorisation adapté à la salle en stéréo - plus cluster si besoin - et sub séparés / **Console :** Console numérique type YAMAHA QL1 ou MIDAS M32 (4 x entrées 6 x sorties) avec gestion des delays, double EQ 31 bandes dans la console, ou en périphérique extérieur. / **Patch :** 2 entrées xlr au plateau à cour, 1 entrée stéréo mini jack sur **2 DI** (à fournir) en régie / **Retours plateau :** 2 wedges à cour et jardin dans la première coulisse

Vidéo :

Autonomie technique.

Exposition:

L'exposition arrive et repart avec le spectacle.
Elle est constituée de 12 panneaux de 1,06m x 75cm, en Dibbon(R) et de 6 bornes multimédias (écrans tactiles 15 pouces) à alimenter électriquement sur 1 ou 2 pc 16A. Les panneaux sont à accrocher sur cimaises ou grilles. Emprise au sol de chaque borne : 55cm de large par 35cm. Les 6 bornes multimédias sont fournies avec 2 casques chacune. 3 bornes permettent une inclinaison de l'écran pour les publics en fauteuil.

CESSIONS

Spectacle + expo

- Une représentation solo 3 200€
- Deux représentations le même jour 4 500€

A la charge de l'organisateur :

- SACD, SPEDIDAM
- Frais de transports (0,75€/km depuis Vendôme regroupant location véhicule, péage essence) + parking
- Billet train AR depuis Creil (60)
- Hébergements et repas tarifs SYNDEAC pour 2 personnes

CONTACT

COMPAGNIE 1-0-1

VENDÔME

RÉGION CENTRE-VAL DE LOIRE

<http://1-0-1.fr>

Compagnie associée à L'Hectare, Centre National de la Marionnette (41)

Compagnie associée à L'Atelier à Spectacle Scène conventionnée d'intérêt national « Art et Création » (28)

Compagnie soutenue par Le Théâtre de la Tête Noire Scène conventionnée d'intérêt national « Art et Création pour les écritures contemporaines » - Saran (45)

Chargée de production et de diffusion

Déborah Boëno

diffusion@1-0-1.fr

Tel: 06 46 19 75 35

Direction artistique et contact technique

Christoph Guillermet

christoph@1-0-1.fr

Tel: 06 07 03 21 33

Compagnie 1-0-1

6 rue Honoré de Balzac

41 100 VENDÔME