

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 AVRIL 2023

ARTS DE LA MARIONNETTE, ARTS DU GESTE ET ARTS NUMÉRIQUES

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

TABLE DES MATIÈRES

Fiche synthétique.....	2
Origine.....	3
Intention.....	4
Synopsis.....	5
Un roman graphique de scène.....	6
Le dispositif technologique de manipulation.....	7
Synoptique technique.....	8
Espace scénique.....	9
Une œuvre évolutive à cœur ouvert.....	10
Calendrier des résidences - Partenaires.....	11
L'équipe.....	13
Pré-fiche technique et cessions.....	14
Vidéos et références.....	15
Contact.....	16



*< Les QR codes dans ce dossier renvoient à des vidéos.
Pour les lire, utiliser une application sur votre
smartphone, ou retrouvez les liens vidéos en fin de
dossier, p.14.*

FICHE SYNTHÉTIQUE

DISCIPLINES

Arts numériques, Arts de la marionnette, Arts du Geste

TYPE D'ŒUVRE

L'adaptation à la scène d'un roman graphique expressionniste allemand datant de 1926, sous formes d'installation interactive et 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. Au travers de la création de ce roman graphique de scène, l'artiste amène le public à faire résilience. En sortant de la représentation ou de l'installation, 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 198 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

La manipulation des images, scènes et événements se fait par des capteurs de distance développés par la Cie sur les principes du thérémine. Un livre électronique permet de naviguer dans le récit des gravures animées. Un LEAP MOTION permet d'entrer en exploration dans l'image et de découvrir les éléments interactifs cachés dans l'image. Des volontaires du public sont conviés par l'artiste à venir manipuler sur scène le dispositif tout au long du spectacle.

FORMATS

- Une installation interactive (création 2022)
- Un spectacle participatif d'une heure trente à deux heures (création avril 2023), où le public sera amené à venir sur scène manipuler le dispositif avec l'artiste. Jauge 150.

Le spectacle et l'installation sont à destination du jeune public dès 14 ans, et du public adulte.

ORIGINE

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*.

DESTIN est une œuvre méconnue en Allemagne. Elle resurgit miraculeusement de temps en temps en France et aux États-Unis, au grès des coups de cœur d'éditeurs indépendants. Frans Masereel et Lynd Ward éclipsent dans l'histoire de la bande dessinée l'importance d'Otto Nückel, qui, avec *DESTIN*, aurait dû s'imposer comme le maître graveur et l'incroyable scénariste qu'il fut.

Au travers de ces 198 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.

LE ROMAN GRAPHIQUE, UNE FORME D'ART SANS PAROLES

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.

Ils se nourrissent du cinéma muet et de ses cadrages. 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.

Contrairement à la bande dessinée, les images sont reçues une par une, page par page. Ces œuvres exigent du spectateur qu'il déchiffre ce qui a eu lieu dans la page précédente, puis qu'il rétablisse les liens d'une image à l'autre.



INTENTION

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.

Cette histoire dramatique embrasse les thématiques contemporaines de notre société : la violence faite aux femmes, le peu d'espace qui leur est donné pour échapper à leur condition de femme, de mère, de travailleuse. La misère sociale - terreau du malheur -, l'emprise masculine, la tentation d'une bouffée d'air...

Certaines situations sont fantasmagoriques : un personnage de bossu, des masques et la mort dans un carnaval improbable et aviné, un cercueil saoul ... Il y a, quand on se plonge dans l'œuvre, un rire grinçant, vivant, satirique et fantastique dans une œuvre graphique extrêmement riche.



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. Cette première saison d'écriture en immersion au collège (cf p.8) m'a permis de mesurer toute la pertinence de ce récit auprès des adolescents: la vie, la mort, la dé-socialisation, la solitude, l'errance, la perte de sens, se perdre soi-même, l'espoir, l'amour...

Aborder ces sujets avec eux est important. De manière délicate, sans déflorer leurs imaginaires, sans les abîmer, et donc... à partir de la classe de quatrième.

Le dépassement des émotions, l'acceptation des situations se fera par le biais de la manipulation, par le fait d'agir sur l'image, d'essayer de dérouler soi-même le récit multimédia ... Ressentir, découvrir, être pris dedans, prendre de la distance, rire, être touché, essayer d'y changer quelque chose... Là est le partage de ce tragique universel.

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

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 séduite 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.



< Le Chapitre 1, captation image + témoin corps, en résidence de recherche et développement, juillet 2021

UN ROMAN GRAPHIQUE DE SCÈNE

Chacun des 198 dessins sera animé en temps réel, via un dispositif de capteurs, permettant d'animer et d'explorer les gravures de Nückel.

Le spectateur sera immergé entre les sensations de la lecture, du cinéma d'animation, et l'interaction multimédia qui demande un engagement corporel.

Tout au long du spectacle, j'inviterai des volontaires à monter sur scène pour aider à la résolution de certaines des situations, en manipulant et en explorant avec moi les images et situations. Il y a jeu, exploration et récit en abîme, le public regardant certains de ses membres manipuler le récit graphique.

Le spectacle final, le roman graphique de scène, sera une *œuvre participative*.

Une œuvre où le plaisir de la manipulation et sa magie seront partagés avec le public.

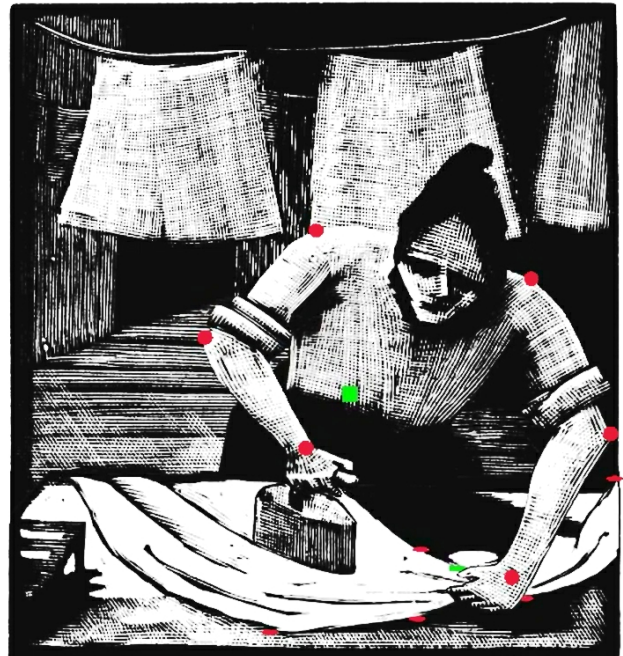
Ma position sera celle du passeur d'images. Je prendrai soin du public, le conviant sur scène. J'incarnerai certains personnages par le maquillage et la danse. Je laverai le visage, nettoyant le maquillage, déposant les personnages, reprenant une place neutre. Je rythmerai cette étonnant moment par des allers retours, entre sollicitations, jeux, harangues et interprétations.

ANIMER LE ROMAN GRAPHIQUE ORIGINAL

Une attention importante va être 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.

Le processus d'écriture des animations en temps réel est expliqué ici, dans cette vidéo de 5mn tournée durant la résidence à Ciclic Animation en mars et avril 2021 :



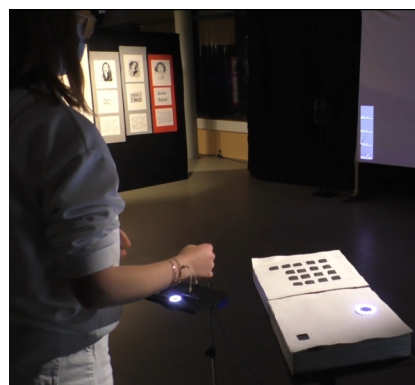
La repasseuse, animée par points de contrôles



LE DISPOSITIF TECHNOLOGIQUE DE MANIPULATION

UN LIVRE INTERACTIF, muni de capteurs de mouvements, permet à son survol de tourner les pages du récit vidéo. Des touches de métal permettent de se déplacer dans les 17 chapitres de DESTIN. Le récit et son déroulé seront comme lorsque l'on prend un roman graphique dans ses mains : souple et permettant un voyage ouvert.

À chaque changement de page, un éclairage inclus dans les capteurs s'allume, donnant l'indice au SPECTACTEUR de quel capteur utiliser.



Avec le développeur électronique Jacques Boüault, nous nous sommes inspirés du principe du THÉRÉMINÉ, l'instrument de musique créé en 1920 par Lev Termen. La distance d'un corps est détectée par l'absorption de micro-champs électriques qui traversent l'antenne. Chaque « totem » reçoit 1 à 3 capteurs thérémine distincts, permettant de manipuler personnages et images.

Le signal est utilisable de 3 manières:

- On fait varier un paramètre en s'approchant plus ou moins de l'antenne
- On déclenche un événement à partir d'une certaine distance



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, seront ainsi explorées d'une manière nouvelle qui rend sa beauté à cette œuvre fascinante, et permet d'explorer des détails inattendus.

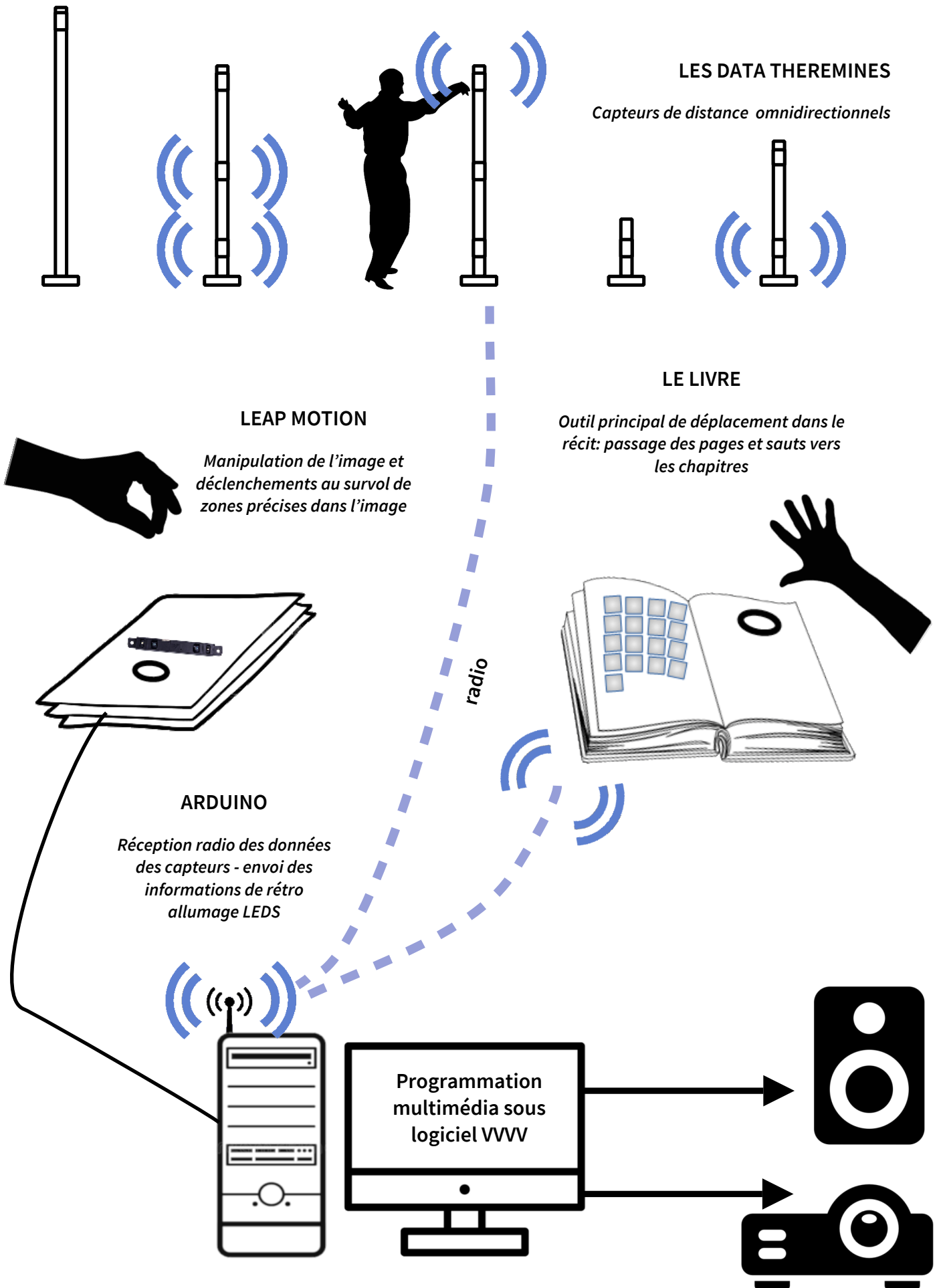


PROOF OF CONCEPT : LE CHAPITRE 2



Le Chapitre 2, de par les différentes situations qu'il présente, a été choisi pour mettre en place les outils de narration interactive. Sa richesse de situations a permis l'écriture de la structure code et d'aboutir à l'idée du livre. Lien vidéo vers l'expérimentation du Chapitre 2, présentant les capteurs en manipulation, lors du rendu au collège avec les classes de 4° du collège Clément Jannequin à Montoire-sur-le-Loir, mai 2021.

SYNOPTIQUE TECHNIQUE



ESPACE SCÉNIQUE

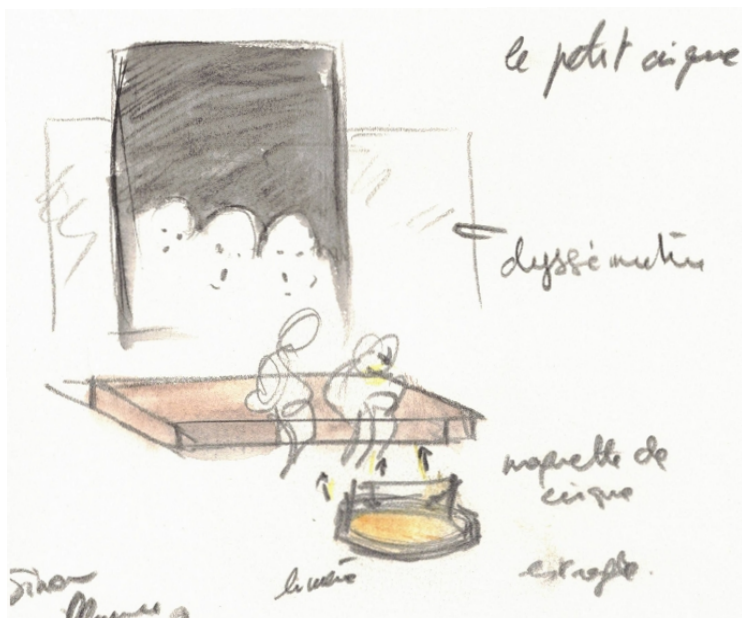
En cours de définition, avec le soutien des ateliers de construction de la Scène nationale Maisondelaculture de Bourges

DESTIN, UN ROMAN GRAPHIQUE DE SCÈNE est destiné tant aux théâtres qu'aux musées et salles des fêtes en plain pied. Le dispositif est auto-porté. L'espace scénique devrait faire 7m de profondeur par 8m de large, 4m sous plafond. Le public devra accéder facilement sur scène.

Le dispositif de projection principal sera constitué d'un écran de papier de 3m50 de haut par 2,4 m de large, posé sur une structure. Des rails à l'intérieur de la structure me permettront de faire sortir des écrans de papier complémentaires et d'étendre l'image vidéo (6m de base). Ces écrans secondaires permettront de redécouper le rapport à l'image, le dynamiser, l'étendre, créer des close up, des contre-champs.

LES ÉLÉMENTS AUTOUR DE L'ÉCRAN

- Le livre
- La feuille avec le Leap motion pour l'exploration de l'image
- 3 ou 4 totems comprenant les antennes thérémines
- 1 canne munie de capteurs, pour se battre, pour fouetter, pour danser, pour faire défiler la forêt
- 1 chapeau melon
- 1 ordinateur et 1 vidéoprojecteur
- 1 estrade ?
- 1 petit cirque



GOÛTS ET MATIÈRES

Quelque chose du cabinet de curiosité.

Le bois, le papier, le plomb. Des objets anciens, le papier de la gravure, des objets élimés et neutres, qui, à part le livre, ne signifient rien et laissent la place à tout.

Un petit cirque, rempli de capteurs, qui permettra d'animer les 17 pages où l'amant retrouve le mari et la jeune femme. Le public manipulateur joue avec le cirque, déclenchant les images. Derrière eux, le public gravé de Nückel les regarde et le vrai public regarde depuis la salle cette mise en abîme d'une romance cachée.



< Premiers pas avec
les collégiens: du
geste à l'image

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. Une forme de magie s'opère avec le regard collectif : des détails apparaissent, résonnent, des non-dits se partagent, des émotions se déploient, ensemble, à la lecture de cette œuvre ancienne, à l'action avec les technologies modernes. Parfois on s'interroge, que voit-on, que se passe-t-il dans l'image ?

Faire théâtre ensemble et découvrir ce que nous dit Nückle, 100 ans plus tard, avec force et beauté.

Ce travail a commencé en novembre 2020 avec une « résidence-mission » au collège de Montoire sur le Loir. Les matières sonores collectées, les mouvements et gestes trouvés, la compréhension des images, se déploient au fur et à mesure des résidences et nourrissent le projet, le font grandir, l'emportent vers de beaux rivages de partage.



Essais d'un prototype de Thérémine à 3 antennes, avec les élèves de 4ème SEGPA de Montoire sur le Loir.



L'INSTALLATION INTERACTIVE., 2021-2022

La saison 2021-2022 est dédiée à l'écriture de toute l'interaction multimédia. Elle donnera lieu à la création d'une installation interactive avec médiation, exploitable en musées et festivals numériques. La démarche d'écriture en immersion se continuera, permettant de tester l'interaction et le rapport au public avec:

- des collégiens de Montoire-sur-le-Loir et leurs aînés de l'E.H.P.A.D. grâce au soutien de L'Hectare - Territoires vendômois, Centre National de la Marionnette en préparation, et de l'équipe du collège Clément Jannequin
- des étudiants en Beaux Arts de l'E.S.A.D. d'Orléans, grâce au soutien du Théâtre de la Tête Noire, Scène conventionnée « Art et Création »
- des élèves en Réseau d'Education Prioritaire grâce au soutien de l'Atelier à Spectacle, Scène conventionnée « Art et Création » de l'Agglomération de Dreux
- des adultes handicapés grâce à la Scène nationale Maisondelaculture de Bourges.

LE SPECTACLE ET UNE EXPOSITION, AVRIL 2023

Enfin, la saison 2022-2023 sera dédiée à la création du spectacle autour de cette installation interactive.

Thierry Thibaudeau, vidéaste, est associé aux résidences, dont il capte avec sa caméra les explorations et échanges. Une exposition multimédia accompagnera le spectacle en tournée, afin de permettre au public de découvrir le processus de création. Les vidéos présentées dans ce dossier en QR Code sont issues de ce travail.

CALENDRIER DE RÉSIDENCES

SAISON 2020-2021 : PHASE 1, RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

4 semaines au collège de Montoire-sur-le-Loir (41), novembre janvier mars mai 2021

6 semaines à Ciclic Animation Vendôme (41), mars avril 2021

1 semaine à La Pratique, Vatan (36), juillet 2021

SAISON 2021-2022 : PHASE 2, ÉCRITURE MULTIMÉDIA EN IMMERSION DE L'INSTALLATION INTERACTIVE

3 semaines à L'Echalier (41), septembre 2021

4 semaines au collège de Montoire-sur-le-Loir (41) et E.H.P.A.D., oct. nov. janvier 2021-2022

1 semaine en ruralité avec L'Atelier à Spectacle (28), novembre 2021

1 semaine à La Charpente (37) novembre 2021

2 semaines à la MCB (18) décembre 2021

2 semaines à l'E.S.A.D. D'Orléans, avec le Théâtre de la Tête Noire (45), janv. février 2022

1 semaine à la maison de quartier de Dreux avec l'Atelier à Spectacle (28), février 2022

2 semaines à l'Atelier à Spectacle (28), février 2022

1 semaine au Lièvre d'or avec l'Atelier à Spectacle (28), avril 2022

1 semaine à l'Atelier à Spectacle (28), avril 2022

3 semaines à la MCB (18), avril et mai 2022

SAISON 2022-2023 : ÉCRITURE DU SPECTACLE ET CRÉATION

Prévisionnel en cours de construction

3 semaines écriture en solo

2 semaines répétitions en octobre

2 semaines répétitions à l'Arc, Sc. Nat du Creusot (71)

2 semaines répétitions en décembre, MCB

2 semaines répétitions en janvier 23, Th. De Chartres

2 semaines répétitions en février 23, Atelier à Spectacles

2 semaines répétitions en mars 23, ScèneOCentre

2 semaines en avril 23, L'Hectare (41), création le 15

PARTENAIRES

Coproducteurs :

Compagnie 1-0-1 - L'Hectare, Centre National de la Marionnette en préparation - Le Théâtre de la Tête Noire Scène conventionnée d'intérêt national « Art et Création pour les écritures contemporaines » Saran - L'Atelier à Spectacle Scène conventionnée d'intérêt national « Art et Création » - maisondelaculture de Bourges / Scène nationale - Scène O Centre Scène Conventionnée « Art, Enfance et Jeunesse »

Partenaires et soutiens :

Ciclic Animation centre pour l'image animée - La Pratique, Atelier de Fabrique Artistique - L'Echalier, Atelier de Fabrique Artistique en milieu rural - Ville de Montlouis sur Loire - Construction décors : les ateliers de construction de la Scène nationale Maisondelaculture de Bourges

« Résidence-mission » au collège de Montoire-sur-le-Loir organisée avec le soutien de L'Hectare Centre National de la Marionnette en préparation, de la DRAC Centre-Val de Loire, de la D.A.A.C. Académie Orléans-Tours, du C.D. 41, Éducation Nationale.

Partenaires pressentis et pré achats :

Le Théâtre de Chartres Scène conventionnée d'intérêt national « Art et Création » - La Halle aux grains Scène nationale de Blois - La Scène nationale de Meylan et l'Atelier Arts Sciences - La Passerelle Scène nationale de Saint Briec - L'Arc Scène nationale du Creusot

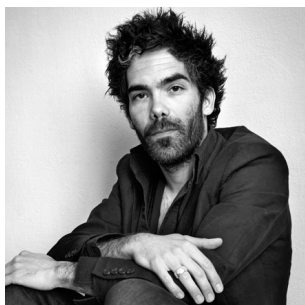
CHRISTOPH GUILLERMET



CRÉATION MULTIMÉDIA 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 ».

GASPARD GUILBERT



COMPOSITEUR

Sorti des beaux-arts de Cergy en 2003 puis de BOCAL (projet de B. Charmatz) en 2004, il est musicien pour le théâtre et la danse (Tatiana Julien, Cie le bel après-minuit, Mark Tompkins, C&C, Laurence Rondoni & Mohamed shafik, David Wampach, Mani Mungai / Cie Wayo...). Il danse lui-même pour différents chorégraphes (Olivia Grandville, Boris Charmatz, Jérôme Bel, Mohamed Shafik, Annabelle Pulcini, Meg Stuart, 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.

VALÉRY RIBAKOV



DRAMATURGE

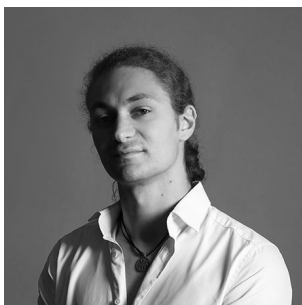
Il est formé au Conservatoire National de Moscou par Boris Rovenski, ancien élève et assistant de Vsevolod Meyerhold. Metteur en scène diplômé d'Etat en 1981, après plusieurs années en direction artistique pour les théâtres nationaux russes, il s'installe en France en 1997, où il crée les compagnies Le Labyrinthe Russe et l'Arbalète. Il développe un projet d'art au musée, avec lecture et interprétation des œuvres picturales par des comédiens et le public. Il est aussi peintre.

LAURENCE SALVADORI



CHORÉGRAPHE, DIRECTRICE ARTISTIQUE DE LA COMPAGNIE OURAGANE

Formée à la danse contemporaine à l'Institut de F. & D. Dupuy, Laurence Salvadori crée la Cie Ouragane en 1996. Son répertoire s'adresse en priorité au jeune public, et plus particulièrement la petite enfance. Ses spectacles mêlent la danse à d'autres médiums tels que la vidéo, la musique vivante, le théâtre d'ombres et à la marionnette. Complices de longue date, Christoph Guillermet lui propose de l'accompagner dans son trajet vers le plateau, le mouvement, et la danse depuis la performance HARAKA (2017).



LOÏS ARNALDI

BRUITAGES

Loïs est batteur et technicien son. En tant que musicien, il travaille sur plusieurs projets artistiques comme le groupe metal/postrock « Far Away » ou le groupe métal progressif/symphonique avec « Irradiance ». Sur le projet « Destin », il accompagne les élèves du collège Clément Jannequin pour la fabrication de tous les bruitages (ambiances et effets) du spectacle.

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), à la réalisation de vidéos (films et installations) faisant partie des spectacles. Il poursuit une recherche personnelle sur l'image, le corps et le travail théâtral de la présence. Parallèlement à ses recherches personnelles, il intervient en tant que plasticien et vidéaste en milieu scolaire. 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.

DÉBORAH BOËNO

CHARGÉE DE PRODUCTION ET DE DIFFUSION



Passionnée par le spectacle vivant, elle s'est d'abord dirigée vers les structures culturelles en étant chargée de production au sein de La Faiencerie Théâtre de Creil (60) avant de se consacrer entièrement à l'accompagnement de compagnies artistiques.

Installée en Région Centre Val de Loire depuis 2017, où elle avait rejoint le collectif de cirque Cheptel Aleïkoum, elle travaille désormais pour Artcena en production.

JACQUES BOÛAULT

DÉVELOPPEMENT ÉLECTRONIQUE



Jacques Boüault, éclairagiste et régisseur, se lance dans l'électronique à l'occasion de la création du PSCHUUU 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.

MATTHIEU CARRÉ

GRAPHISTE



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. Lors de son activité de régisseur au sein de la résidence de films d'animation CICLIC, Matthieu Carré découvre le projet « Destin » et rejoint le projet sur la partie détour des images.

PRÉ-FICHE TECHNIQUE

Publics :

En jeune public : à partir de 14 ans
Public adulte

Durée estimée :

1h30 à 2h

2 représentations par jour maximum :

1 scolaire l'après midi, 1 tout public le soir
ou 2 scolaires en journée: 1 le matin, 1 l'après midi

Jauges :

En théâtre : 150, collégiens lycéens et tout public
En délocalisée : 2 classes ou 70 personnes

Installation J-1.

Montage et répétitions 3 services.
En théâtre personnels demandés:
Montage 3 régisseurs : 1 lumière, 1 plateau, 1 son.
Exploitation : 1 régisseur son.

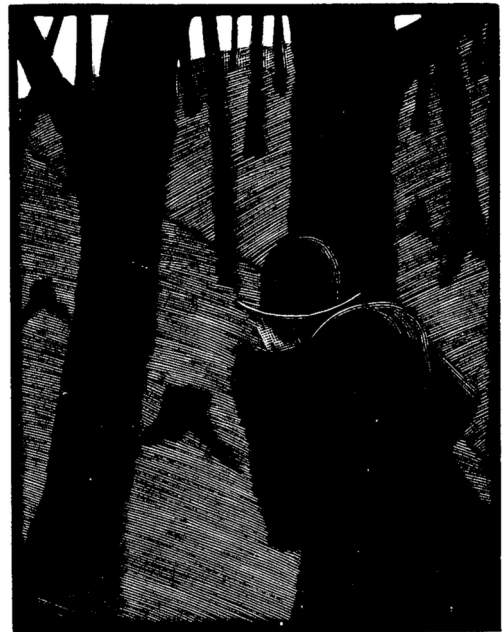
Équipe Compagnie : 2 personnes

Espace scénique minimum :

Plateau 8m d'ouverture par 7m de profondeur
4m sous perches
Boîte noire, tapis de danse
36 circuits lumière
2 plans de diffusion stéréo (intérieur plateau et façade)
Autonomie technique en vidéo

Espace exposition, compris dans la cession du spectacle ou de l'installation :

Espace de 6x6m minimum ou couloir 2x8m
L'exposition sera constituée de 6 à 10 panneaux
d'exposition sur le projet, la gravure, avec des photos
des résidences et des étapes de création et des
productions diverses créés par les publics associés à
l'écriture.
5 à 6 bornes multimédias avec 2 à 3 casques (journaux
vidéos et sonores retraçant le processus) permettent
de découvrir les journaux vidéos réalisés par Thierry
Thibaudeau.



CESSIONS

Spectacle

- Une représentation solo 2 800€
- Deux représentations le même jour 4 500€

Installation avec médiation sur 3 jours 3 700€

A la charge de l'organisateur : SACD, SPEDIDAM, frais de transports (0,65€/km depuis Vendôme), hébergements et repas tarifs SYNDEAC.



Le roman graphique est consultable sous forme pdf à [ce lien](#). >



Destin a été réédité en mai 2021 par les éditions *Ici-bas*. ISBN 979-10-90507-36-4

Revue de presse autour de la ré-édition: lien vers les articles [Le Monde](#), [Le canard enchaîné](#)

VIDÉOS

Vidéos issues de cette première année de recherche et développement :

- Juillet 2021, le chapitre 1, témoin animation et interaction -en écriture- : <https://vimeo.com/584000321>
- Juin 2021, le chapitre 2 manipulé et les outils de manipulation par les collégiens dans le cadre de l'exposition au CDI du collège : <https://vimeo.com/584000014>
- La technique d'animation temps réel (résidence mars-avril 2021) : <https://vimeo.com/583999140>

Le travail de recherche avec les collégiens, en « résidence-mission », journaux vidéos:

- Novembre 2020, découverte de l'image et premiers essais de capteurs: <https://vimeo.com/584000321>
- Janvier 2021, explorer par la danse les personnages: <https://vimeo.com/584000431>
- Juin 2021, l'exposition sans la partie installation : <https://vimeo.com/583999876>

UNIVERS SONORE

La couleur sonore se bâtit autour du thème de l'héroïne de l'histoire, ainsi que celui du grotesque. Voici 3 déclinaisons possibles du thème de la fille (octobre 2021), composition Gaspard Guilbert:

- [Thème 1 \(wav\)](#)
- [Thème 2 \(wav\)](#)
- [Thème 3 \(wav\)](#)

RÉFÉRENCES

Le roman graphique, des origines aux années 1950, David A. Beronä, éditions de La Martinière, 2009

Gymnastique, Arte, TV, [Le roman graphique a commencé sans un mot](#)

Le temps des ouvriers, Arte Tv, [documentaire de Stan Neumann](#)

L'expressionnisme Allemand Documentaire Arte Fr, [lien vidéo](#)

Seeman, Rammstein, 1996, [clip vidéo](#)

Hermann ist High, Nina Hagen, 1979, [lien video](#)

COMPAGNIE 1-0-1

VENDÔME

RÉGION CENTRE-VAL DE LOIRE

Déborah Boëno, chargée de production et diffusion :

06 46 19 75 35 / deborahboeno1.0.1@gmail.com

Christoph Guillermet, porteur de projet :

06 07 03 21 33 / christoph@1-0-1.fr

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