

DESTiN

C^{IE} 1-0-1



Un spectacle pour tous, dès 8 ans
dans le cadre de :

PUPAZZI

MARIONNETTES ACTUELLES • LAVAL AGGLO

**VEN. 10/11
20H30**

**LE THÉÂTRE
SALLE B. HENDRICKS**

13€ • 16€ sur réservation

 **Le
Théâtre**
CENTRE NATIONAL
DE LA MARIONNETTE
LAVAL

letheatre.laval.fr

   [letheatre.laval](https://www.facebook.com/letheatre.laval)



Licences : 1-PLATESVR-2022-008008 / 3-PLATESVR-2022-008871
Photo : © Anne Gayen • Graphisme : Affiche Molkan • Le Théâtre

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 DE LA MARIONNETTE, ARTS DU GESTE ET ARTS NUMÉRIQUES

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

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 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. Au travers de la création de ce roman graphique de scène, l'artiste amène le public à faire résilience. 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 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

En balayant l'air au dessus d'un livre, on tourne les pages du récit interactif. La manipulation des images, scènes et événements se fait par des capteurs de distance développés par la Cie sur les principes du thérémine. Un autre capteur, le Leap Motion, permet d'entrer en exploration dans les images de Nückel de manière inédite. Les spectateurs sont appelés et guidés par l'artiste pour manipuler avec lui sur scène le dispositif tout au long du spectacle.

FORMAT

- Un spectacle participatif d'une heure trente à deux heures (création mai 2023), où le public sera amené à venir sur scène manipuler le dispositif avec l'artiste.
- Jauge 300.
- 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.

TEASER VIDÉO

Lien vidéo vers le teaser de l'étape de création à la Scène Nationale Maisondelaculture de Bourges, mai 2022, <https://vimeo.com/735421939>



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. En 2 ans d'écriture en immersion au collège (cf p.8) 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...

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 fait 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

EN 198 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 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.

UN ROMAN GRAPHIQUE DE SCÈNE

Chacune des 198 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 sera 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.



< Démo 13mn
Extraits du sortie de résidence
à la maison delaculture de
Bourges, mai 2022, jusqu'au
chapitre 12

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 - transparaîtront aussi par le travail d'animation en temps réel. Démarches, attitudes, arrêts, hésitations, déterminations, le mouvement est au cœur de l'interprétation.

Côté corps, le mouvement de l'artiste sur scène permet d'apporter une lecture parallèle de ces réalités physiques.

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



< Animer les images.
Mot de passe: Destin

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.

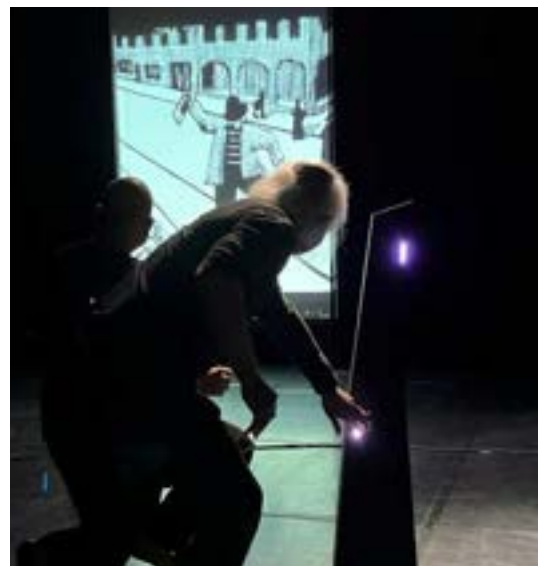
À chaque changement de page, un éclairage inclus dans les capteurs sur le plateau s'allume, donnant l'indice au **SPECTACTEUR** de quel capteur utiliser.



LES MONOLITHES permettent de manipuler personnages, images, sons, événements 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. La distance d'un corps est détectée par l'absorption de micro-champs électriques qui traversent l'antenne. Chaque monolithe reçoit 1 à 3 capteurs thérémine distincts.

Le signal est utilisable de 2 manières:

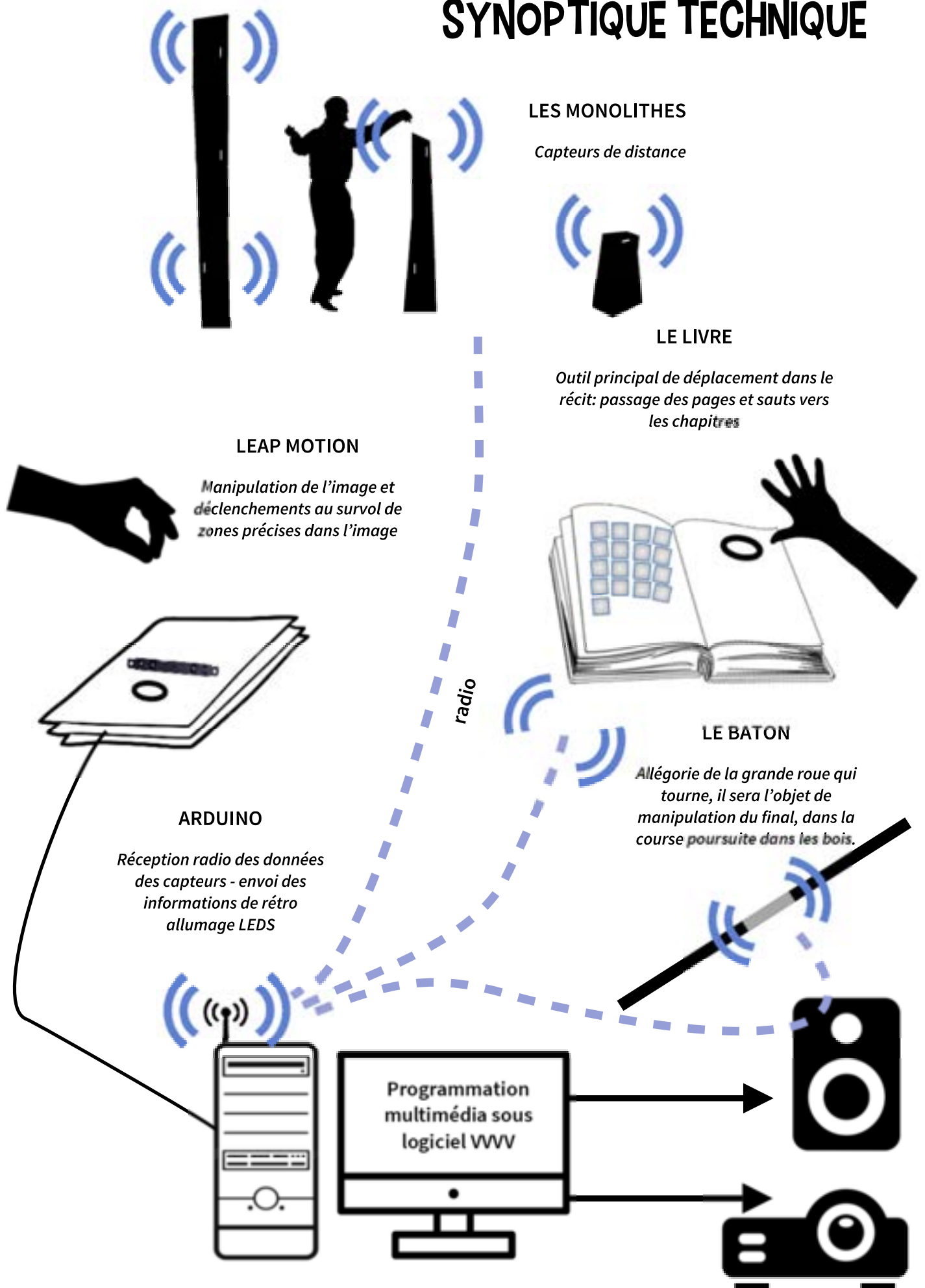
- On fait varier un paramètre en s'approchant plus ou moins de l'antenne
- On déclenche un événement multimédia



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.



SYNOPTIQUE TECHNIQUE



ESPACE SCÉNIQUE

*avec le soutien des ateliers de
construction de la Scène nationale
Maisondelaculture de Bourges*

Le dispositif de projection principal est constitué d'un écran de 3m de haut par 2,4 m de large, posé sur une structure. Des rails à l'intérieur de la structure me permettent de faire sortir des écrans complémentaires et d'étendre l'image vidéo en un 5,2m de large. Ces écrans secondaires permettront de redécouper le rapport à l'image, le dynamiser, l'étendre, créer des close up, des contre-champs.

L'écran s'ouvre à partir du chapitre 7, suivant l'évolution dramatique du récit. Certains chapitres sont traités en splitscreen, d'autres recomposent en une fresque unique le déroulé de images du chapitre, toutes interactives.

Autour, les monolithes et leurs capteurs, dont je dé-construirais l'espace et la fonction avec l'effondrement de l'héroïne dans une spirale sans fin, lors des chapitres 13 et 14.



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 pour les écritures contemporaines ».

GASPARD GUILBERT



COMPOSITION ET CRÉATION SONORE

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 (Cie 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.

LAURENCE SALVADORI



REGARD CHORÉGRAPHIQUE

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 depuis la performance HARAKA (2017). Elle est le regard extérieur principal de Christoph.

VALÉRY RIBAKOV

REGARD DRAMATURGIQUE



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 par des comédiens et le public. Il est intervenu toute la première année de recherche en collège, tissant les ponts et les fils entre une œuvre complexe et les jeunes générations.

DÉBORAH BOËNO

ADMINISTRATION 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 Faïencerie 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 Aleikoum, 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. 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. 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), 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.

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.

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 en préparation (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

Le Théâtre

CENTRE NATIONAL
DE LA MARIONNETTE
(EN PRÉPARATION)

34 rue de la Paix
CS 71327
53013 Laval Cedex

Accueil-billetterie :
02 43 49 86 30
letheatre@laval.fr

letheatre.laval.fr

Les informations présentes dans ce dossier ont été fournies par la compagnie.

Contacter le secteur public et médiation :

Pour toute information plus précise sur les spectacles, ou pour élaborer ensemble votre projet...

👤 **Virginie Basset**

Petite enfance, jeunesse de 13 à 25 ans (collèges, lycées, étudiants), pratiques amateurs.

☎ 02 43 49 86 87

✉ virginie.basset@laval.fr

👤 **Emmanuelle Breton**

Enfance de 3 à 12 ans, publics spécifiques (santé, cohésion sociale, justice) et autres groupes constitués.

☎ 02 43 49 86 94

✉ emmanuelle.breton@laval.fr

→ Accompagnées de deux volontaires en service civique

☎ 02 43 49 86 43

👤 **Julie Letort**

👤 **Léony Massé- -Burgaud**

✉ servicecivique.mediation.jeunesse@laval.fr

✉ servicecivique.mediation.enfance@laval.fr

