

COMPAGNIE SANS SOUCIS

UN BATEAU

Création 2024



DOSSIER DE PRODUCTION

UN SPECTACLE DE MAX LEGOUBE COMPAGNIE SANS SOUCIS

D'après l'oeuvre éponyme de Cécile Dalnoky

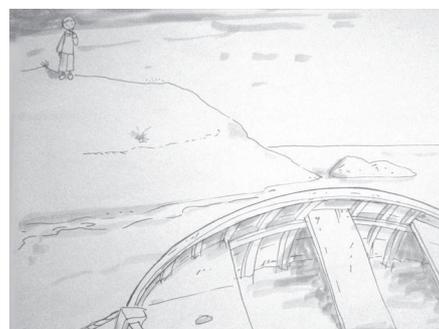
Dessin, vidéo, marionnette, musique

Tout public, à partir de 6 ans

Histoire sans paroles

Un enfant marche le long d'une grève de bord de mer. Au détour d'une dune, il découvre une barque abandonnée à demi immergée. Attiré, intrigué, il tourne autour..

Le temps d'une rencontre et d'un cycle de marée, une épave va renaître.



UN BATEAU

INFORMATIONS

Durée : 35 min envisagée

Disciplines artistiques Dessin, vidéo, marionnette, musique
Spectacle sans paroles

Publics ciblés : Tout public à partir de 6 ans

Jauge envisagée Entre 50 et 300 personnes

Scénographie Adaptable à différents types de lieux (petites et grandes salles)

Technique Spectacle autonome envisagé

Equipe 2 à 3 personnes en tournée

DISTRIBUTION

Cécile Dalnoky Autrice, illustratrice, sculptrice

Max Legoubé Metteur en scène, marionnettiste

Walter Loureiro Compositeur, musicien, bruiteur

Vincent Bénard & Fanny CC Fridhilde Brigantia - Futuravapeur Costumiers, constructeurs

Technicien lumière/vidéo en cours de recrutement

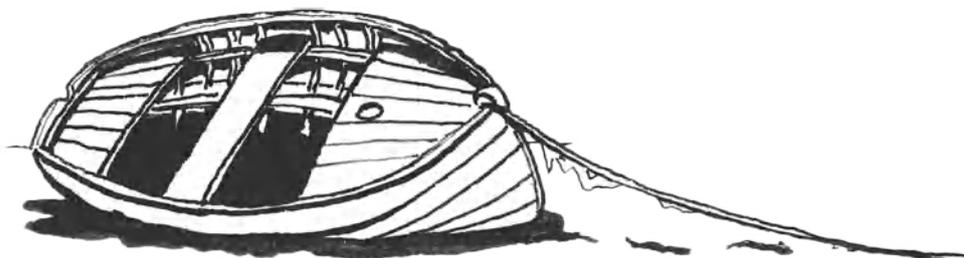
PARTENAIRES DE CRÉATION

Une production de la Compagnie Sans Soucis

Coproducteur : C3 le Cube, Douvres-la-Délivrande (14)

Soutien : Théâtre à la Coque, Centre National de la Marionnette en préparation, Hennebont (56)

La compagnie est soutenue par le Ministère de la Culture - DRAC de Normandie, la Région Normandie, le Département du Calvados, la Ville de Caen & l'ODIA Normandie.





UN BATEAU

INTRODUCTION

Une des raisons qui me font aimer l'art de la marionnette, c'est sa capacité à nous inviter au rêve et à l'imagination. C'est aussi la force du dessin: laisser une place à l'imagination du spectateur. Cécile Dalnoky, qui vient du dessin fixe, a cette faculté rare. Avec *Un Bateau*, elle nous fait entrer dans l'imaginaire d'un enfant et nous fait partager ses rêves.

NOTE D'INTENTION DE MAX LEGOUBE

Lorsque Cécile était enfant, ses parents ont acheté et restauré un vieux voilier en bois, assez grand pour y vivre et naviguer en famille. La première partie de sa vie s'est donc passée dans l'alternance des périodes de voyage, assez longues pour être déscolarisée, et de sédentarité pendant lesquelles elle essayait de reprendre contact avec une vie «normale».

La fascination pour la solitude, la liberté, le déplacement lent, l'errance ponctuée de buts lointains mais repérables sur une carte, l'a longtemps habitée et habite encore son travail de dessinatrice. Dans *Un bateau*, elle dessine le vagabondage d'un enfant et sa rencontre avec un vieux voilier, sous le regard bienveillant d'une vieille dame. Le dessin est très simple, trait à la plume et encrage léger en noir dilué.

Très jeune, j'ai moi-même beaucoup voyagé, souvent été déraciné. Je me retrouve pleinement dans cette histoire. J'y vois aussi la faculté de l'enfance à se créer des mondes avec des bouts de ficelle, à rendre une dignité aux vieux objets abandonnés, et le désir d'explorer l'inconnu, de partir à l'aventure. Pas de discours, pas de grands événements, juste l'excitation pure que cette aventure est possible. Qui se rappelle de ses jeux d'enfance se souvient de l'émotion que peut procurer un tel sentiment.

Un Bateau devait devenir un film d'animation. Le projet avait bénéficié d'une aide à l'écriture du département des Côtes d'Armor et convaincu Les 3 Ours, producteur à Angoulême qui a malheureusement fait faillite en 2014, avant la réalisation du film. Mais il existe tout de même une animatique (montage d'images fixes permettant de travailler sur le tempo et les raccords). Le traitement graphique de cette animatique est sobre, simple, cherchant l'évocation plutôt que la démonstration, ne soulignant jamais l'émotion, la laissant simplement s'installer tranquillement au sein du récit. C'est en la découvrant que m'est venu l'idée d'en faire un spectacle vivant.

DECOUVRIR L'ANIMATIQUE D'UN BATEAU :

<https://ceciledalnoky.fr/un-bateau/>



UN BATEAU

NOTE DE MISE EN SCENE DE MAX LEGOUBE

En partant des quelques 200 dessins qui composent cette animatique, j'imagine un dispositif scénographique proche d'un orgue de barbarie.

L'idée est de faire défiler les images avec ce que j'appellerais un orgue à images. Les dessins, devenant la pellicule de l'orgue, défileraient à l'aide d'une manivelle pour être projetés. L'ajout d'éléments mécaniques aux engrenages apparents accentuerait d'autant l'évocation d'un vieux projecteur de cinéma aujourd'hui délaissé. Même si l'on a recours à des techniques de projection modernes.

Les personnages du film pourraient aussi apparaître en volume et plonger dans l'image dessinée et en ressortir comme dans *La Rose Pourpre du Caire* de Woody Allen. Nous garderions pour eux la même esthétique en noir et blanc que le dessin original.

A la fin du spectacle, l'enfant en volume, prendrait sur son bateau, un envol magique, suivi de petits origamis à distribuer aux spectateurs.

Il n'y a pas de dialogues dans cette histoire mais j'imagine une grande présence sonore du paysage, afin de s'y sentir immergé en tant que spectateur.

Le bruit des pas de l'enfant commencerait par annoncer l'arrivée du personnage avant qu'il n'apparaisse. Le son définirait les lieux, les moments... Il renforcerait le rythme de l'action et rendrait aussi plus charnelles et physiques les choses présentes à l'écran : glougloutements de l'eau dans la barque lors de la première approche du personnage par exemple.

Je n'imagine toutefois pas de sons enregistrés mais la présence d'un musicien bruiteur. Sa présence ayant pour but de renforcer le caractère vivant du spectacle et de solliciter l'imagination des spectateurs.

De la musique aussi, par touche, lorsqu'elle accompagne mieux l'action ou l'émotion que le son naturel.

Un ensemble donc, qui fait écho aux rêves de renaissance et d'échappées de l'enfant de l'histoire que l'on raconte. Où les vieux objets, les techniques anciennes, les vieilles coques délaissées, sont modernisés pour être consolés de leur presque abandon.



UN BATEAU

LES PERSONNAGES

Le personnage principal est un enfant, mais pas un tout-petit. Il a encore, de l'enfance, un visage rond empreint d'émerveillement, l'élan de la précipitation et de l'impatience lorsqu'il découvre la barque, la timidité lorsqu'il s'en approche, et ce qu'on peut d'abord percevoir comme une forme d'inconscience à se lancer dans un tel projet. Cependant, il y a de la détermination dans ses gestes et même des compétences, qui donnent vite la sensation d'un vécu. Il y a le goût du risque, de l'aventure et de la découverte, et un fond solide qui s'approche d'une responsabilité naissante.

Le deuxième personnage de cette histoire est une vieille dame ronde, lourde et tous ses gestes sont lents. Sans que rien ne soit expliqué, tout dit qu'elle est, au moins, la dépositaire de la barque et qu'en toute légitimité, simplicité et générosité silencieuse, elle a décidé de la transmettre.





UN BATEAU

PRESENTATION DE L'EQUIPE

MAX LEGOUBE – Metteur en scène, marionnettiste

En parallèle de ses études universitaires en Normandie, axées sur les arts du spectacle et le cinéma, Max Legoubé travaille en tant qu'assistant à la mise en scène pour des courts et long métrages coproduits par le Pôle Image Haute-Normandie. Il fait sa première mise en scène au théâtre en 1998 avec *Hiroshima mon amour* de Marguerite Duras. Il crée ensuite sa Compagnie, Le Presque Théâtre, pour mettre en scène les écritures contemporaines de François Chaffin, Raymond Cousse... Il partage en tant qu'interprète l'aventure du Collectif 280 SE jusqu'en 2005. Puis, il suit une formation d'acteur/ marionnettiste sous la direction d'Alain Recoing au Théâtre Aux Mains Nues. Il fonde à Caen la Compagnie Sans Soucis pour mettre en scène *Le Petit Poucet* de Pierre Albert-Birot et se consacre dès lors à la marionnette. Il s'intéresse également à la magie nouvelle et se forme pour élargir ses compétences au CNAC (Centre National des Arts du Cirque).

De 2005 à 2010 il crée une dizaine de spectacles autoproduits à destination du jeune public, dans un réseau d'écoles, de crèches et de RAM.

En 2010, Max Legoubé se lance avec la Compagnie Sans Soucis dans un projet ambitieux, une adaptation personnelle et sensible de *Hamlet-Machine* d'Heiner Müller, pour marionnettes et formes marionnettiques. Soutenue et coproduite par de nouveaux partenaires, cette création donne un nouvel élan à la Compagnie. Elle est le début d'une collaboration réunissant des artistes de disciplines différentes autour de la marionnette. Ensemble, ils questionnent les liens possibles entre leurs pratiques respectives et les arts du spectacle par la présence de l'objet à la scène. Par cette définition élargie des arts de la marionnette, ils privilégient la poésie et l'ouverture du sens, s'appropriant l'aphorisme d'Heiner Müller : « Adieu à la pièce didactique ».

Ses créations, petites formes et pièces pour grand plateau se succèdent depuis 2010 :

- 2010 - *Hamlet Machine*, d'après l'oeuvre de Heiner Muller
- 2012 - *Blues Circus*, création originale
- 2013 - *Peer Gynt*, d'après l'oeuvre de Henrik Ibsen
- 2013 - *Les saisons*, création originale
- 2015 - *Il faudra bien un jour que le ciel s'éclaircisse*, d'après l'oeuvre de Loo Hui Phang
- 2016 - *Oscar Piano*, création originale
- 2019 - *K*, création originale
- 2019 - *La Fabrique*, création originale
- 2020 - *Petites Histoires du Potager*
- 2021 - *TOD - Théâtre d'Objets Décomposés*, d'après l'oeuvre de Matéi Visniec
- 2024 - *Un Bateau*, d'après l'oeuvre de Cécile Dalnoky



UN BATEAU

CECILE DALNOKY – autrice, dessinatrice, sculptrice

Basée à Caen depuis 2003, Cécile Dalnoky a fait ses études aux Beaux-arts de Rouen puis Rennes. Elle est autrice, dessinatrice, sculptrice.

Dans le secteur de l'édition, elle a à son actif l'illustration de livres-disques pour enfants, des partitions musicales, des albums jeunesse et un recueil de textes poétiques. Elle a contribué à une revue dans le cadre d'un collectif d'auteurs et de graphistes et elle est autrice-illustratrice de trois albums jeunesse et d'un récit illustré.

Parallèlement, Cécile répond à des commandes de communication visuelle en réalisant des illustrations et la conception graphique de supports de communication. Elle pratique aussi l'illustration volume, qui consiste à fabriquer des éléments, décors et personnages, assemblés de façon éphémère pour en faire une photo.

Elle a beaucoup sculpté pendant ses études, et a renoué avec cette pratique depuis son exposition «Rétrospective» dans l'Eure, en septembre-octobre 2019.

Très investie dans le partage et la transmission, elle accompagne des projets artistiques dans les écoles, à l'hôpital, en centres de formation, avec des enfants, des adultes... Elle mène ainsi de nombreuses actions culturelles auprès de publics variés.

Quelles que soient les pratiques, le travail de Cécile Dalnoky travail est figuratif et narratif.

WALTER LOUREIRO – musicien, bruiteur

Musicien poly-instrumentiste (cordophone, membranophone, aérophone, idiophone...) Walter Loureiro est curieux de toutes formes d'expressions sonores.

Praticien de musique depuis plus de 35 ans, il s'est formé aux cultures musicales écrites (classique, jazz, électriques...), ainsi qu'aux traditions musicales orales de divers continents (hindoustani, mandingue, caraïbéenne, Bantou, afro-latine, persae...).

Actif sur les scènes de Normandie et d'ailleurs depuis plus de 25 ans, il a multiplié des expériences polyvalentes dans le domaine du spectacle vivant, de l'éducation et de l'action sociale (concerts, enregistrements, pédagogie, créations pour le théâtre, la danse, le soin thérapeutique, la marionnette...).

Un intérêt croissant, depuis plus de 15 ans, pour l'organologie, l'acoustique et autres «métiers de coulisse» le dirige vers le domaine du bruitage. Parallèlement à son travail de musicien, il exerce depuis maintenant 5 ans le métier de bruiteur (bruitage pour le cinéma, création de spectacle de ciné-bruitage, animation de stage d'initiation pour les enfants...).

FUTURAVAPEUR – costumiers, constructeurs

Futuravapeur, basé à Caen, est le fruit de l'association de deux artistes professionnels avec une solide expérience dans le domaine de la création artistique et de l'événementiel dans des univers aussi divers que variés que le Steampunk, le médiéval-fantastique, le post-apocalyptique, etc.

- Fanny cc Fridhilde Brigantia est une artiste plasticienne autodidacte. Curieuse et très au fait des tendances actuelles, elle conçoit et réalise ses costumes de A à Z. Biberonnée à l'heroic-fantasy, ses univers sont variés et privilégient l'imaginaire et la création. Elle complète son profil par la réalisation d'accessoires, utilisant autant les éléments de récupération que les nouvelles matières développées pour le cosplay.

- Vincent Benard, formé à l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Cherbourg puis de Caen, est chef décorateur, accessoiriste, model-maker, costumier pour la télévision, le théâtre et l'événementiel depuis plus de 25 ans. Il a travaillé au sein des équipes des Guignols, de l'info sur Canal+, «C'est pas sorcier» sur France 3, avec les marionnettes du Muppets Show ainsi que pour la première saison d'«On est pas que des cobayes» sur France 5. Infatigable touche-à-tout, artiste-plasticien piqué de fantasy, adepte du rétro-futurisme, passionné de graphisme ou de costumes, il se réapproprie son environnement en le modulant, le transformant, contaminant au passage ses contemporains d'un brin d'humour et de rêve burlesque.

COMPAGNIE SANS SOUCIS

UN BATEAU

Création 2024



CONTACTS

Compagnie Sans Soucis

15 bis rue Dumont d'Urville
14000 Caen - France
+33 (0)6 17 77 39 31

Artistique Max Legoubé

Diffusion Elodie Lebrun

contact@compagniesanssoucis.com

Administration Véronique Rougier

administration@compagniesanssoucis.com

www.compagniesanssoucis.com