

# LES SOLITUDES DE DONALD CROWHURST

Un spectacle de  
**Cécile Roqué Alsina**

Production  
**Collectif Corpuscule**

Co-production  
**Didascalie.net**

*Les solitudes de Donald Crowhurst* est une création théâtrale inspirée de l'histoire de l'ingénieur anglais porté disparu durant la course nautique The Sunday Times Golden Globe Race. Conçue pour un comédien seul en scène équipé d'une combinaison de capture de mouvements, la pièce interroge les affres de la conscience humaine lorsque celle-ci fait l'expérience d'une grande épreuve de solitude, jusqu'à en sombrer dans la folie.

collectifcorpuscule@gmail.com  
06 18 08 39 53

# PROJET

*Les solitudes de Donald Crowhurst* est une création théâtrale de Cécile Roqué Alsina, inspirée de l'histoire de l'ingénieur anglais porté disparu durant la course nautique The Sunday Times Golden Globe Race.

Conçue pour un comédien seul en scène et son avatar numérique, la pièce interroge les affres de la conscience humaine lorsque celle-ci fait l'expérience d'une grande épreuve de solitude, jusqu'à en sombrer dans la folie. Sur la scène, le comédien endosse le rôle du navigateur et nous invite dans l'intimité de son catamaran et de son quotidien rythmé par les tâches incombant à la navigation.

À l'écran, son double numérique s'échappe du cadre de la pensée rationnelle et nous invite dans un univers parallèle, imaginaire des abîmes de la conscience humaine. La séparation de l'acteur et de son avatar explore la question de cette scission mentale se produisant au sein d'un même être, et pose un regard personnel et poétique sur l'histoire du navigateur Donald Crowhurst.

# ÉQUIPE

Mise en scène et adaptation  
**Cécile Roqué Alsina**

Avec  
**Jean-Baptiste Cautain**

Création et programmation numérique  
**Anastasiia Ternova**

Collaboration artistique, adaptation et écriture  
**Mélie Néel**

Création son  
**Yoan Chirescu**

Création lumière  
**Noémie Richard**

Scénographie  
**Simon Primard et Laure Dezael**

Production  
**Collectif Corpuscule**  
Co-production  
**Didascalie.net**

# NOTE SUR LA DRAMATURGIE & MISE EN SCENE

Au départ du projet, il y a cette histoire vraie, fascinante et troublante; celle d'un homme engagé dans une course nautique en tour du monde en solitaire, qui décide de tricher et qui, accablé par la solitude et la culpabilité, sombre dans la folie et se suicide en mer. Puis il y a ce livre, *L'étrange Voyage de Donald Crowhurst*, signé par les journalistes Tomalin Nicholas et Ron Hall, qui s'adonnent à un travail de retranscription et d'analyse minutieuse d'un document précieux : le journal de bord de Donald Crowhurst, retrouvé intact à l'intérieur de son catamaran.

Ce journal permet au lecteur d'appréhender l'évolution des pensées du navigateur et de rendre sensible la déchéance progressive de sa raison. Une cohérence des propos qui se délite peu à peu, une syntaxe qui devient confuse, des allusions de plus en plus nombreuses à des lois physiques obscures qu'il découvrirait, jusqu'à l'évocation d'être célestes avec lesquels Crowhurst serait en connexion et dont il maîtriserait la loi divine. Puis rien que des pages blanches.

Crowhurst a disparu au fond des eaux, emportant avec lui le mystère de sa disparition. Ne reste que ce journal et son long monologue inachevé : notre premier élément dramaturgique et textuel pour la construction de cette pièce.



Puis, à travers le dispositif AvatarStaging - un framework dédié aux expérimentations théâtrales avec avatars numériques et performeurs physiques dans un environnement mixte mêlant réalité physique et réalité numérique - s'est imposée l'idée d'un dédoublement de la figure de l'acteur pour raconter ce basculement ; pour rendre tacite ce moment transitoire où l'esprit accède à univers imaginaire que la raison ne peut plus appréhender.

Dans *Les solitudes de Donald Crowhurst*, l'avatar numérique du comédien équipé de la combinaison de capture de mouvements nous invite dans le monde intérieur du personnage. Ce second corps et l'espace numérique dans lequel il évolue permet de poser des images subjectives et poétiques sur l'expérience de la folie. Aussi, le décalage entre les contraintes de la réalité physique et l'abîme de la réalité imaginaire de Crowhurst est appelé pour rendre palpable sa rupture intérieure. Rupture verticale entre, sur la scène, un corps charnel qui s'affaisse progressivement ; et à l'écran, son avatar qui, par une alternance de scènes animées en temps réel et de scènes préenregistrées, quitte sa carcasse humaine pour s'élever et s'émanciper tout à fait au sein cet univers fantasque.

Un spectacle soutenu par un autre paramètre théâtral majeur, celui de la création sonore. Travaillant à ce glissement d'un univers à un autre, l'outil sonore nous invite à pénétrer cette atmosphère maritime, ses bruits d'oiseaux, ses vagues et ses bourrasques, puis progressivement remplacée par des bruitages étranges et extraordinaires. Inspirées principalement de l'univers sonore des ondes et signaux du cosmos, ces matières sonores invitent le spectateur à une véritable expérience sensible, et l'appellent à franchir le seuil de ce nouveau monde à découvrir.



# UNE HISTOIRE VRAIE COMME POINT DE DEPART



L'ingénieur, inventeur et businessman anglais Donald Crowhurst n'était qu'un marin amateur. Il décide pourtant de s'embarquer en 1968 dans le tour du monde en solitaire sans escale, le Sunday Times Golden Globe Race, pensant pouvoir relever ses obstacles et complexités grâce à ses ingénieuses inventions nautiques et à son déterminisme de fer.

Le goût du défi et de l'aventure, mais aussi le besoin d'argent pour sauver son entreprise promise à une banqueroute prochaine le convainquent de s'engager pour cette aventure. Au bout de quelques mois en mer, il réalise le caractère critique de sa situation : ou il continue et risque une mort certaine (son bateau est en mauvais état, il lui manque des pièces essentielles ainsi que des vivres ; il est également fatigué et en proie à une grande solitude) ; ou bien il déclare forfait et rentre chez lui, humilié et ruiné.

Entre ces deux perspectives, l'homme choisit le mensonge et entame un nouveau journal de bord dans lequel il inscrit de fausses positions.

Il parvient à communiquer ces fausses positions et à simuler un tour du monde, alors qu'il fait du sur-place pendant plusieurs semaines au large de l'Amérique du sud. À l'approche de son retour en Angleterre, il apprend que presque tous les autres participants à la course ont déclaré forfait. Il sera donc – malgré lui – un des vainqueurs. Rapidement, cette pression ajoutée à la culpabilité et à la grande solitude qui l'habite chaque jour davantage, il sombre dans la folie.

Dans les écrits de son journal, il imagine une nouvelle théorie de la relativité et dit se voir en être céleste venu apporter la connaissance ultime aux êtres humains.

Son bateau est découvert quelques semaines après, en pleine mer, vide. Les enquêtes qui sont menées concluent à un suicide : Crowhurst se serait jeté à la mer, laissant à bord du bateau son journal de bord falsifié. Sa tricherie, prenant le pas dans la sphère publique sur l'émotion de sa disparition, participera à son oubli progressif des mémoires : de la course de Crowhurst il ne reste que quelques cartes postales défraîchies, et la carcasse de son bateau le Teignmouth Electron, pourrissant sur l'île de Cayman Brac.



# LE DISPOSITIF AVATARSTAGING & LE DÉDOUBLEMENT DE L'ACTEUR



AvatarStaging est un framework dédié aux expérimentations théâtrales avec avatars numériques et performeurs physiques, dans un environnement mixte combinant réalité physique et réalité virtuelle. Facilement déployable et économiquement accessible, il associe des périphériques de capture de mouvement, des contrôleurs midi et des manettes de jeu au sein d'un environnement logiciel basé sur le moteur de jeu Unreal Engine 4, combiné à des logiciels de capture de mouvement et d'animation.

Il offre une interface d'écriture, AKN-Regie, qui permet d'organiser les gestes et mouvements de n'importe quel avatar au sein de scénographies 3D. Le framework est développé par Georges Gagneré, Cédric Plessiet et leurs collaborateurs grâce au soutien de la compagnie Didascalie.net.

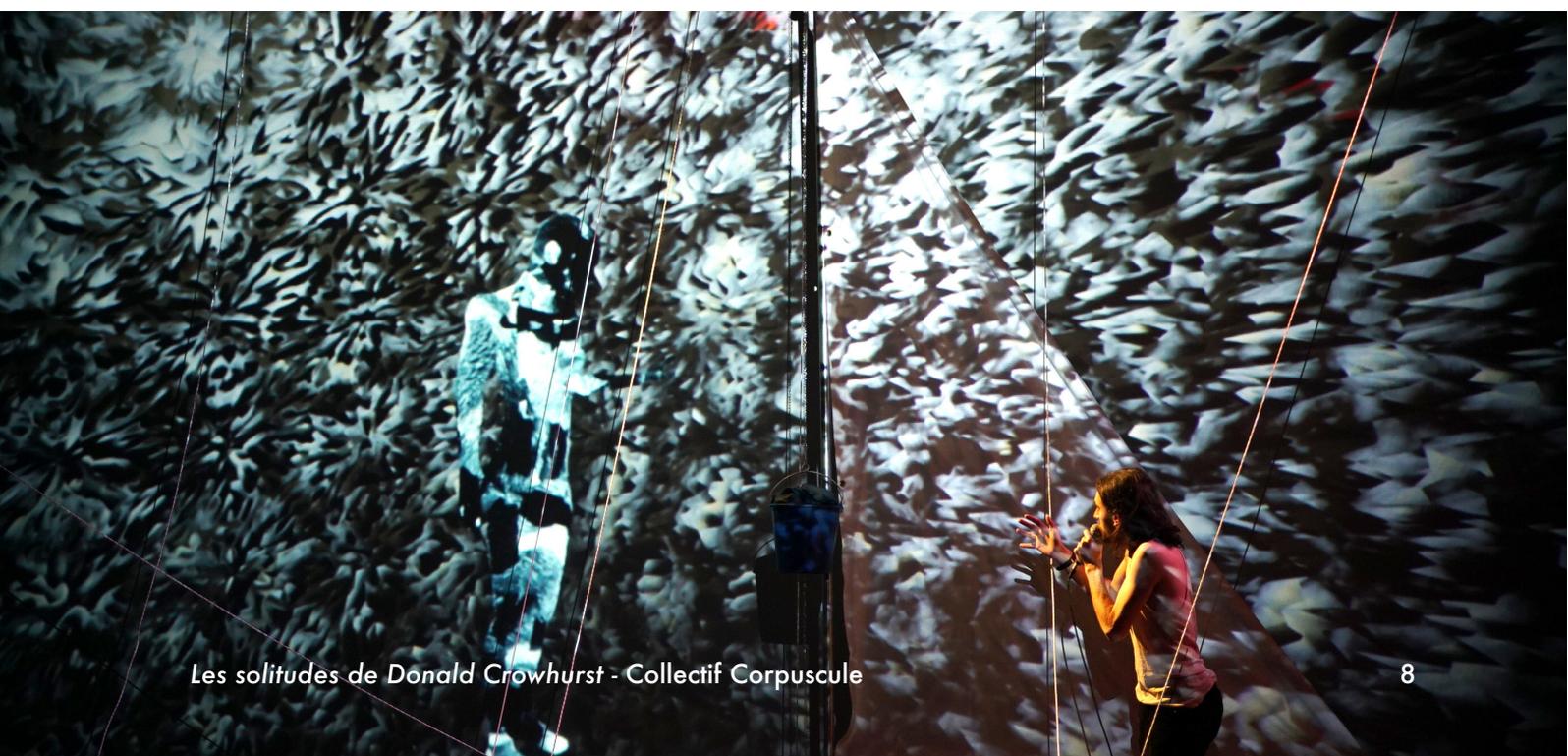
L'utilisation de ce dispositif voit apparaître des postes inhabituel pour le théâtre classique, tels que celui de mocapteur.trice (un acteur qui anime un avatar en temps réel), de manipulacteur.trice (une personne qui anime un élément ou plusieurs éléments de l'espace numérique avec la manette), ainsi que régisseur.se numérique (une personne responsable du déroulement correct de la mise en scène virtuelle).

De nombreuses modalités d'utilisation du dispositif ont été explorées dans des mises en scènes internationales entre 2017 et 2020, dont la liste n'est pas exhaustive :

- *L'Ombre* (2019) spectacle de Georges Gagneré, présenté à Kharkiv (Théâtre na Zhukah), Kiev (théâtre Dakh), Dniepre dans le cadre du festival GogolFest, Villiers-le-Bel (Espace Marcel Pagnol)
- *Patrick et Vénus* (2019) recherche-création d'Anastasiia Ternova, présentée à Saint-Denis (Université Paris 8)
- *Agamemnon Redux* (2017-2018) spectacle d'Andy Lavender, présenté à Issy-les-Moulineaux (Le Cube), à Warwick (Warwick University) et à Athènes (Fondation de Cacoyannis)
- *Lysistrata* (2018-2019) spectacle de Giulia Filacanapa, présenté à Athènes (Fondation de Cacoyannis) et à Pise

Dans *Les solitudes de Donald Crowhurst*, cet être numérique n'a pas de visage ni de voix, ses seuls moyens de s'exprimer sont le mouvement et la suspension, et le monde qu'il habite est flexible et flottant. L'avatar numérique est comme la marionnette du comédien et de la technicienne «manipulatrice», jusqu'au moment de sa dissociation avec les mouvements de l'acteur, où celle-ci alors semble s'émanciper de ses maîtres, et découvrir par elle-même de nouveaux mondes inconnus. La réalité virtuelle, matière aussi éphémère et puissante que notre imaginaire, nous permet de faire incarner sur scène la dimension, qui reste d'habitude hors du cadre : le monde intérieur du personnage.

Le 3D nous offre une palette quasiment infinie, encore peu explorée par le théâtre. Dédoublant ainsi l'acteur physique par un acteur virtuel, nous pouvons explorer pas à pas la rupture de conscience du personnage, retracer attentivement les changements fins de son état extérieur et intérieur. Ensemble, l'acteur physique et l'acteur virtuel cherchent des réponses aux nombreuses questions laissées par Donald Crowhurst.



# L'ÉQUIPE

## CÉCILE ROQUÉ ALSINA

### Mise en scène



Après une formation d'art dramatique et de chant lyrique, Cécile Roqué Alsina obtient une licence de Lettres et Arts à l'Université Paris VII et un Master d'études théâtrales à l'Université Paris VIII. Elle travaille comme assistante à la mise en scène avec différents artistes et fait partie des membres fondateurs du jeune collectif de création théâtrale OSOR.

En 2019, elle crée le spectacle *PARISBEIRUT* qui, entre fiction et témoignages documentaires, interroge la place de la jeunesse dans l'engagement politique actuel et à travers les sociétés françaises et libanaises.

Désireuse d'un théâtre concerné par son rapport au monde et à son actualité, elle fonde en 2020 sa propre compagnie le Collectif Corpuscule, dédié aux écritures du réel, du témoignage et de l'individu.

## ANASTASIIA TERNOVA

### Création numérique



Depuis 2007 Anastasiia Ternova collabore avec le Théâtre na Zhukah (Kharkiv, Ukraine) en tant que comédienne, assistante à la mise en scène, régisseuse, interprète pour des projets internationaux. Ayant fini sa licence de critique de théâtre en Ukraine, elle vient en France pour obtenir son Master en études théâtrales à l'université Paris VIII Vincennes-Saint-Denis. En 2017 suivant le cours de Georges Gagneré, elle découvre l'utilisation de capture de mouvement et de l'univers 3D sur la scène théâtrale mixte.

Passionnée par les possibilités expressives de ce nouvel outil de théâtre, elle explore ses capacités, participant à plusieurs projets et faisant des stages, liés aux mises en scène avec les avatars, soutenus par la structure didascalie.net. En 2019, dans le cadre de la recherche-crédation de Master 2 elle crée le spectacle *Patrick et Vénus* avec des étudiants de Paris VIII et commence son doctorat en Image Numérique sous la direction de Cédric Plessiet et Georges Gagneré.

## MÉLIE NÉEL

### Collaboration artistique



Après une licence d'arts du spectacle à l'Université Lumière Lyon 2 et un Master de recherche-crédation à l'Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, Mélie Néel travaille dans le milieu théâtral en tant que comédienne, assistante à la mise en scène et dramaturge. Formée à l'Acting Studio, au Conservatoire de Villeurbanne et au Studio-Théâtre de Stains, elle collabore depuis 2017 avec le Collectif Osor, la compagnie jeune public La Rousse, ou encore la Supernova Compagnie.

En 2019, elle joue dans le spectacle PARISBEIRUT de Cécile Roqué Alsina, puis participe à la fondation du Collectif Corpuscule. Elle est autrice et dramaturge sur le spectacle de Noémie Schreiber *Estonia 94*. Son univers artistique est personnel et politique, inspiré par le récit de l'intime, l'autofiction, et son engagement féministe.

## JEAN-BAPTISE CAUTAIN

### Comédien



Jean-Baptiste se forme enfant au théâtre, puis se confirme en CPGE littéraire à Nanterre où il suit l'enseignement pratique et théorique de Julien Dieudonné et de Damien Manivel. Il est diplômé du Conservatoire à Rayonnement Régional d'Aubervilliers, dans la classe de Laurence Causse, Patricia Dolambi et Frédéric Robouant.

Il a joué pour Sarah Mouline dans *Du sable et des playmobil®* et pour Le Sycomore, notamment dans les spectacles *Au revoir mon amour* de Victor Inisan, *L'Empreinte de Clara Chrétien* et *Cadastre* de Nina Ayachi et Adrien Madinier.

## YOAN CHIRESCU

### Création son



Après un passage par les arts graphiques aux Beaux Art de Paris, puis l'école George Méliès, Yoan Chirescu entreprend sa formation musicale en guitare Jazz auprès de Pierre Cullaz, puis celle de l'écriture dans la classe de Stéphane Delplace. À partir de 2011, sa carrière d'Arrangeur Réalisateur en musique Pop/Hip Hop/ Electro l'amène à travailler avec des artistes divers et variés, de renommée internationale tels que Flo Rida & Sia, Andy Samberg & Pink, Robin Thicke, Bob & Big Boi, Enrique Iglesias, et bien d'autres.

En 2018, Il crée son label Oddfellow et collabore avec de nombreux artistes français notamment Gring, Tal, Lea Castel, Orelsan... Avidé de pouvoir créer dans des domaine dépassant le simple cadre de la "chanson", il collabore avec le jeune collectif Osor dans des réalisation sonores et musicales, notamment pour la pièce *PARISBEIRUT* de Cécile Roqué Alsina. De cette rencontre artistique naîtra une nouvelle collaboration sur la pièce *Les solitudes* de Donald Crowhurst.

## NOÉMIE RICHARD

### Création lumière



Après une formation au Cours Florent et un master Théâtre à Paris 3, Noémie s'initie à la technique en 2016 avec la Compagnie Barbès. Elle travaille ensuite comme régisseuse dans un théâtre parisien, La Croisée des Chemins et comme éclairagiste sur de nombreux spectacles dont *Je Le Ferai Hier*, lauréat du festival Court Mais Pas Vite en 2019 et *Denali*, finaliste du Prix Théâtre 13 en 2021.

En 2018, Noémie met en scène le rappeur indépendant L'Inconsolable dans un concert interactif dont elle assure également la régie générale. Elle fonde ensuite sa compagnie, la Compagnie 512 et lance sa première création : *Villes Mortes*. En parallèle depuis 2019, Noémie occupe également le poste de directrice technique et programmatrice au Centre Paris ANIM' Ruth Bader Ginsburg.

## **COLLECTIF CORPUSCULE**

### **Producteur délégué du spectacle**

Le Collectif Corpuscule est un groupe de création théâtrale fondé à Paris en 2020 à l'initiative de Cécile Roqué Alsina. Il regroupe trois metteuses en scènes-autrices autour d'une ligne artistique commune : les écritures du réel, du témoignage et de l'individu, dans un questionnement constant de leur rapport au monde et à son actualité.

L'aventure du collectif est amorcée à travers deux spectacles :

- Estonia 94, de Noémie Schreiber : une fresque théâtrale puisant ses origines dans le naufrage du ferry Estonia
- Les Solitudes de Donald Crowhurst, de Cécile Roqué Alsina, un solo pour comédien et son double numérique, retraçant l'histoire du navigateur disparu Donald Crowhurst

Les membres du Collectif Corpuscule positionnent leurs travaux en faveur d'une approche transversale du spectacle vivant, et d'une rencontre pluridisciplinaire entre les différents champs artistiques.

## **DIDASCALIE.NET**

### **Coproducteur du spectacle**

Didascalie.net a pour objet la création, la diffusion, la recherche, la transmission et l'accompagnement de projets dans le domaine du spectacle vivant et de l'art numérique. Didascalie.net anime notamment un programme d'expérimentations artistiques et technologiques sur les écritures scéniques, et collabore avec des entreprises et des laboratoires dans le cadre de plusieurs projets de recherche.

Didascalie.net a commencé ses activités en 2004 sous l'impulsion de Georges Gagneré. Après une résidence à Mulhouse (région Grand Est), Didascalie.net s'est installée à Paris depuis le début de l'année 2018.

La structure invite ses collaborateurs à développer une documentation en ligne des projets, notamment sous la forme d'un wiki collaboratif. Les activités récentes de didascalie.net sont documentées sur <http://wip.didascalie.net> .  
Les activités passées sur le site <http://archives.didascalie.net>.

# FICHE TECHNIQUE

(SAUF LUMIÈRE)

## Vidéo

- 1 vidéoprojecteur : minimum 2500 lumens, dimension 16:9, port HDMI, fixé en hauteur (peut être fourni par la compagnie)
- Splitter HDMI de 4 prises (peut être fourni par la compagnie)
- 4 câbles HDMI (peuvent être fournis en partie par la compagnie - longueur selon la taille du plateau)
- 2 écrans de retour + port HDMI, dimension 16:9 (peuvent être fournis par la compagnie)
- Possibilité de projeter sur le mur du fond (tissu blanc de projection peut être fourni par la compagnie, pour un espace dont l'ouverture ne dépasserait pas 6m)

## Son

- 2 Enceintes stéréo + console (minimum 3 sorties dont 1 stéréo et 1 mono)
- 1 caisson de basse
- 1 micro dynamique filaire (type SM 58)
- 1 adaptateur RCA vers jack 3,5mm mâle
- 1 XLR (longueur selon la taille du plateau)

## Général

- 2 multiprises de 4 prises (dont au moins une avec interrupteur)
- Possibilité de brancher les multiprises
- Rallonges (au moins 3 - longueur selon la taille du plateau)
- Possibilité de faire le noir
- Possibilité d'accrocher dans les cintres (voile de bateau légère + drisses)
- 2-3 gueuses ou pains de fonte
- Une table solide, au moins 1 mètre de longueur pour la régie numérique + son
- pupitres pour la régie

## Les éléments fournis par la compagnie

- 2 ordinateurs (son + vidéo)
- 1 Nanokontrol MIDI
- 1 manette X-Box
- 1 contrôleur MIDI type PAD - Akai mdp 232
- Éléments de décors légers + accessoires (environ 1,5m cube)

# NOS ACTIONS CULTURELLES

Le Collectif Corpuscule est engagé à travers le développement d'ateliers et de rencontres avec des publics de tout horizon. Toutes nos actions culturelles se construisent étroitement en lien avec nos créations théâtrales.

## « NOTRE CORPS QUI S'EXPRIME »

Module d'atelier proposé autour de la création *Les Solitudes* de Donald Crowhurst :

Cet atelier propose une initiation à la pratique théâtrale et à la présence numérique sur la scène de théâtre en s'appuyant sur les capacités expressives du corps. Les participant•e•s seront invités tantôt à observer toute la palette d'expression que le corps peut déployer, tantôt à en faire l'expérience eux-mêmes, à l'aide de jeux, de petits exercices et de courts récits qu'ils inventeront et interpréteront eux-mêmes. Ils auront également l'occasion d'expérimenter le dispositif de la capture de mouvements.

4 étapes distinctes constituent ce module d'atelier [la durée de chaque étape est adaptable et modulable selon les contraintes logistiques des groupes] :

- 1) Initiation à la pratique théâtrale, jeux et exercices collectifs autour du corps et de ce qu'il peut exprimer (ex. jouer des sentiments, jouer des saisons, des éléments... mais sans parler !)
- 2) Séance avec le comédien du spectacle, équipé de la combinaison de captures de mouvements. Les participant•e•s lui demandent d'interpréter des émotions ou des états, et observent le résultat donné à l'écran. L'avatar peut changer de forme (silhouette féminine ou masculine / ombre/ forme robotique), et les participant•e•s observent ce que cela change (ou pas) sur l'expressivité du corps.
- 3) Les participant•e•s s'essaient au dédoublement numérique avec la kinect, un dispositif de capture de mouvements par caméra. Ils observent sur eux-mêmes ce qu'ils ont pu observer sur le corps du comédien, et cherchent comment transmettre des émotions avec un corps virtuel.
- 4) Les participant•e•s imaginent un récit, et mettent au profit ce qu'ils ont observé et appris de l'expressivité du corps pour proposer une petite forme de restitution avec la kinect.



## CONTACT

Cécile Roqué Alsina  
Collectif Corpuscule  
Siret 88263831500011  
collectifcorpuscule@gmail.com  
06.18.08.39.53



*Crédit Photographie Mélie Néel*

**CENT  
QUATRE  
#104 PARIS**

ville de **Villiers-le-bel**

