

# L'ombre de la main

Ombres vidéo

pour les 0-5 ans

création saison 2019-2020

Compagnie 1-0-1

Arts Plastiques Vivants



# Intention

La main du manipulateur se place devant l'écran de papier.

Son ombre, noire, sur papier blanc.

Elle s'ouvre, déploie lentement les doigts, danse avec délicatesse dans le faisceau de la vidéo projection.

L'inattendu surgit :

Une présence émerge de l'ombre de la main, se cache, ré-apparaît.

Apprivoisement, relation. Puis l'ombre bondit et s'en va.

Les mains prennent une autre position. Un arbre pousse de l'ombre de la main.

Le manipulateur souffle : feuilles qui s'envolent... Le regard part avec les feuilles dans les nuages, il croise un vol d'oiseaux d'ombres.

Là bas dans les nuages, une montagne, un cerisier.

Le son du vent dans les montagnes. L'air, les éléments. Puis tout disparaît.

La page blanche revient.

Nouvel Haiku.

# Une écriture numérique pour les tout petits

*Le spectacle s'adresse aux tout petits (0-5 ans).*

*Il est poétique, et se présente sous la forme d'une série de Haikus visuels et sonores, sans textes.*

*La narration se fait par touches, en douceur.*

*Dans ce projet la part de la nature est importante. Les éléments, les végétaux, les animaux sont la présence du monde.*

*Une fois l'ombre reconnue par l'enfant, elle se transforme, devient autre, emmène ailleurs. Cette ombre numérique surprend, se coule, s'efface, s'échappe.*

*La clé d'entrée, l'accroche pour les tout petits, se fait au travers des personnages d'ombres: des yeux, une forme simple, une présence.*

*Un ancrage identifiable qui permet d'emmener le voyage visuel dans l'abstraction, la contemplation, et de rythmer la poésie de ce voyage par l'humour, la surprise, et un brin de folie.*

*L'ombre ne fait plus peur. Elle est richesse, territoire d'exploration et d'imagination. Elle redevient un mystère.*

*Tout le dispositif de narration est interactif: les images, les sons, les animations, sont interprétées en direct à l'aide d'un instrument multimédia: le Koto.*



# Le graphisme

Les ombres sont créées à la plume et à l'encre de Chine.

Ces dessins sont scannés, vectorisés, puis re composés et animés en temps réel.

Les éléments colorés sont quant à eux créés à la palette graphique.

*Encres de Chine noires comme l'ombre, lavis délavés...*

*Une touche picturale japonaise, des troncs noirs comme les contes de Grimm, une douceur dans l'approche.*

*La couleur est douce, elle fait contrepoint à l'ombre.*

La composition visuelle est interactive. Les capteurs permettent de faire apparaître séparément chaque élément de la composition ( nuage, montagne, arbre ), de les influencer, de les transformer.

Les paysages naissent sur le blanc des papiers et disparaissent.

Le blanc peut laisser la place à la douceur sombre d'un hiver, puis revenir et ouvrir un printemps coloré.



# Dispositif

*Le dispositif est prévu en crèches, en écoles, en médiathèques, et évidemment au plateau.*

*C'est un rapport intimiste, de proximité : jauge 1 classe ou 30 personnes en tout public parents-enfants. L'espace scénique fait 3m20 par 2m de profondeur.*

Un vidéo projecteur éclaire l'écran et les mains.

L'écran est en papier aquarelle, avec un grain épais qui adoucit la projection. Il est constitué de 2 pans formant un arc de cercle. Le plus petit écran permettra des focus, et un espace de surgissements.

Un tapis en jonc de mer donne le signe du tatami et délimite l'espace scénographique.

Le manipulateur est à vue, sur le côté de l'écran, en position *seiza* (à genoux), pour être à hauteur des enfants.

Son ombre se mélange aux ombres vidéos. Sa gestuelle fait partie de l'image.

Devant lui un instrument créé pour le spectacle et s'inspirant du Koto, la cithare japonaise à 13 cordes. Cet instrument comporte 8 capteurs de distance qui permettent à l'interprète de manipuler les images et les sons.



# Les mains

Les mains projettent une ombre à chaque instant.

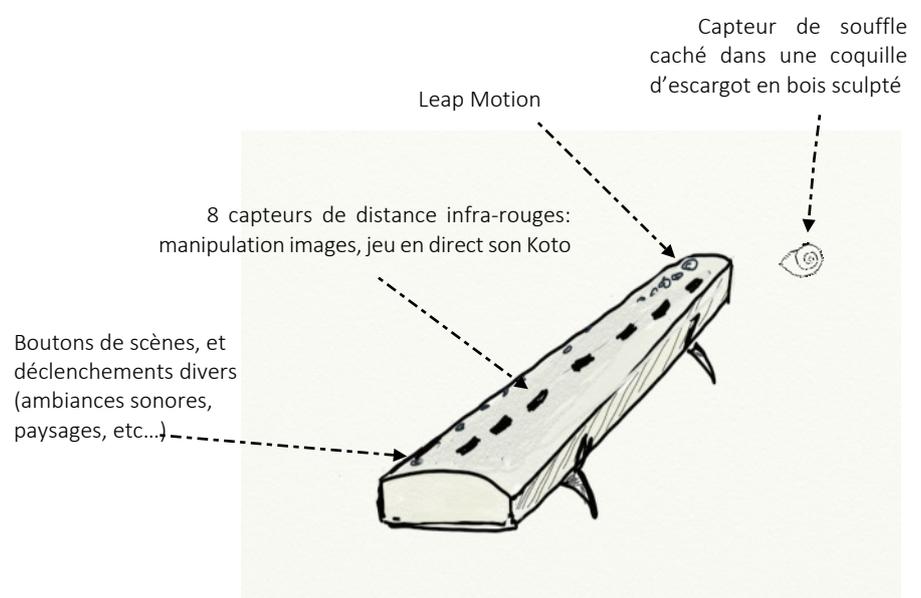
Elles doivent être habitées, chorégraphiques, ludiques, poétiques.

Elles donnent la vie aux ombres.

La présence du manipulateur est donc chorégraphiée, dans sa relation aux capteurs et à l'image, dans tous ses gestes, que ce soit les actes musicaux, les actes de manipulations d'image, les apparitions et effacements d'haikus.

## Koto et capteurs

- *Les capteurs de distance dans le Koto* permettent une expression gestuelle. Ils créent une relation « magique » entre le mouvement des mains et la manipulation des images. Ils relient corps et environnements visuel et sonore. Les capteurs permettent aussi de déclencher des notes de musique (des sons de vrai Koto), et donc de jouer de la musique.
- *Un Leap Motion* est utilisé en tracking de main, pour une manipulation marionnettique de certains personnages d'ombre.
- *Un escargot en bois sculpté* recevra un capteur de souffle et un gyroscope. En soufflant dans la coquille, certains éléments vidéos seront manipulés (feuilles qui s'envolent, peinture qui remplit l'écran, fleur qui pousse et naît...). La coquille, penchée, pourraient animer le mouvement de vagues.



# Les Haikus

L'écriture des Haikus part du dessin, et de sa résonance une fois digitalisé et animé.

L'écriture se fait donc d'abord par le visuel et le travail de mise en rencontre des éléments ensemble.

Cette recherche visuelle s'écrit autour des thématiques suivantes:

- La nature - contemplation
- Le voyage - immensité et transformation
- La nuit - rassurante et généreuse
- Le petit - la surprise
- ...ect...

*Une exception* : le traitement des éléments ( air pierre eau ) qui passera lui par le son. Rocaille et cailloux, légèreté du souffle de l'air, grincements des troncs...

# La musique

La musique suggère, ouvre des paysages sonores sur les ombres et la toile de papier.

Elle interpelle, elle est douce et harmonieuse. Elle se mêle à des éléments sonores de la nature.

Elle crée un autre plan de lecture. Elle jouera sur la proximité ou la distance, accompagnant ou travaillant en contraste avec les événements visuels.

La musique sera de deux types :

- Une bande son (musiques et ambiances), déclenchée depuis le Koto
- Le Koto lui-même, joué en direct

L'univers musical sera influencé par cette sonorité japonaise et la gamme pentatonique du Koto.

L'univers sonore sera entre les cultures européennes et japonaises.

## L'après spectacle

Le dispositif et les haikus sont conçus pour être ré appropriés par l'enfant, dans une démarche d'échange, d'éveil musical et visuel.

L'après-spectacle est voulu comme un temps d'échanges et de manipulations pour le public. Un temps « d'être ensemble », leur permettant de s'accaparer les gestes, et de re visiter le voyage poétique auquel ils ont assisté.

Déclencher les sons, tenir une ombre dans sa main, souffler de l'escargot...

Certains Haikus sont composés comme des cherche-et-trouve interactifs.

## Lien vidéo

Une étape dans la recherche, avril 2019: <https://vimeo.com/332918642>

Le travail d'écriture avec les collaborateurs artistiques commence en juin 2019.



# L'équipe

## Christoph Guillermet

### Création numérique et interprétation

Depuis 2006, il crée essentiellement des vidéos pour les spectacles jeune public: en danse avec Laurence Salvadori (Cie Ouragane), ou en marionnette avec Pascal Vergnault (Théâtre pour 2 mains)...

Son travail en création vidéo est empreint d'une dimension picturale. Il fonde la Compagnie 1-0-1 en 2012 et s'attache à créer des objets étonnants et exigeants pour le jeune public:

- En 2014 le « PSCHUUU », envois de sable, dès 3 ans, 220 représentations
- En 2016, « I-REEL », projections vidéos sur sable, dès 9 ans
- En mai 2018, « La Nuit - La Brume », projections vidéos sur brume, dès 5 ans

Pendant 10 ans il a développé des logiciels libres en C++ pour la gestion des lumières en spectacle vivant. Ce trajet le mène à concevoir des instruments d'expressions à base de capteurs pour ses spectacles. Ils lui permettent d'habiter les matières qu'il manipule, de les charger d'émotions.

Vidéos Cie 1-0-1: « La Nuit - La Brume » / « HARAKA » / « I-REEL » / « PSCHUUU »

## Gaspard Guilbert

### Compositeur

Sorti des beaux-arts de Cergy en 2003 puis de BOCAL (projet de B. Charmatz) en 2004. Gaspard suit un parcours hétéroclite, il laisse aujourd'hui ses différentes expériences interagir entre elles et se voit fréquemment passer d'un domaine à un autre.

Il est à la fois musicien pour des films documentaires et pour le théâtre et la danse (Cie le bel après-minuit, Mark Tompkins, C&C, Laurence Rondoni & Mohamed shafik, David Wampach, Mani Mungai / Cie Wayo, Tatiana Julien...) autant qu'il danse lui-même pour différents chorégraphes, entre autres Olivia Grandville, Boris Charmatz, Jérôme Bel, Mohamed Shafik, Annabelle Pulcini, Meg Stuart, Anne Lopez... )

Fort de cette diversité, il mène également depuis quelques années divers ateliers faisant se rencontrer musique, gestes et paroles et donne part belle à l'improvisation avec les enfants comme avec les adultes, amateurs ou professionnels.

Il rencontre Christoph Guillermet sur un projet Franco - Egyptien de Laurence Rondoni. Ils travaillent ensemble sur la première mouture d'I-REEL, la performance sable et vidéo.

## Laurence Salvadori

Chorégraphe de la Compagnie Ouragane, spécialisée dans les spectacles pour la petite enfance

Interprète, chorégraphe et pédagogue, elle s'intéresse au chant, au théâtre, aux arts martiaux et participe à de nombreux événements en relation avec les arts plastiques.

A partir de 1993, elle se spécialise dans le domaine de la petite enfance et crée la Compagnie OURAGANE en Essonne en 1996.

Depuis lors, elle poursuit un travail de recherche en crèche, crée tout particulièrement pour le tout-petit, et propose diverses actions de sensibilisation à la danse en direction des professionnels de la petite enfance et des familles.

Passionnée par la marionnette depuis de nombreuses années, elle crée ses premiers objets marionnettiques et les manipule sur scène, à l'occasion de la création du spectacle "Si ça se trouve, les poissons sont très drôles" (2014).

Complices de longue date, Christoph Guillermet lui propose de l'accompagner en chorégraphiant les mains.

## Philippe Blanc

Décorateur / Lutherie

Décorateur en spectacle vivant, passionné par le travail du bois et de l'acier, il réalise les décors de la Cie Doppelganger, la Cie Eygurande, l'Atelier de l'Orage.

Il construit tous les habillages des dispositifs technologiques de la Compagnie 1-0-1.

Depuis 1999, il fait partie de la Cie Ouragane, pour laquelle il crée des scénographies nomades et autonomes, et dont il assure les régies des spectacles ( «Globulus », « Si ça se trouve les poissons sont très drôles »,...).

Avec « L'ombre de la main », il retrouve une de ses passions, la création d'objets en bois. Philippe aime aussi les bonzaïs...

# Pré-fiche technique

En crèches, écoles et médiathèques, pièce avec obscurité ( par ex. dortoir, salle vidéo ou salle de classe). Autonomie complète ( son, vidéo ). Installation en 2h.

En théâtre, public au plateau, pré-implantation lumière et plateau demandés. Installation 2h.

Jauge : 1 classe ou 30/40 personnes en tout public

Durée : 20 mn + 15mn d'après spectacle

4 représentations possibles dans la journée. 1 personne en tournée

## Partenaires

Co-production: Compagnie 1-0-1, L'Hectare (41)

Partenaires: L'Echalier Atelier de Fabrique Artistique (41), La Charpente (37), Centre Culturel A.Malraux Joué les tours (37), Ciclic Centre -Val de Loire (41), La Grange théâtre de Vaugarni (37), L'Estran (56), SMAC Les Abattoirs - Festival Electrochoc (38), La Faïencerie - Creil (60)

Avec le soutien de l'ADAMI, Experience Days

## Calendrier de création

- Résidences de recherche scénographique et R&D: 1 semaine/mois de janvier à mai 2019 à L'Echalier
- Résidences d'écriture : 21-30 juin La Charpente / 7-19 octobre Ciclic / 14 au 29 novembre en école Vendôme / 2 au 6 décembre en école Creil / 9 au 17 décembre Grange théâtre de Vaugarni / décembre ou janvier en école SMAC Les Abattoirs / 16 au 22 février L'Estran / 24 au 28 février Maison petite enfance Joué les Tours /

Sortie de création: 26 à 38 représentations

- 10 au 13 mars 2020, 8 à 12 représentations, Festival « Mario en création », L'Hectare ( Vendôme )
- 15 et 19 mars 2020, 3 à 6 représentations, « Festival Circuit Biscuit », Centre Culturel André Malraux ( Joué-les-Tours )
- Avril-mai 2020, 15 à 30 représentations en délocalisées (cité et ruralité), La Faïencerie (Creil)

## Compagnie 1-0-1

6 rue Honoré de Balzac

41 100 VENDÔME

[admin@1-0-1.fr](mailto:admin@1-0-1.fr)

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

Tel: 06 07 03 21 33

N° SIRET : 791 980 097 00038

Code NAF : 9001 Z

Licence entrepreneur spectacle : 2-1066085