

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, dans le faisceau de la vidéo projection.

Son ombre, noire, sur papier blanc.

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

L'inattendu surgit :

Une présence émerge de l'ombre, se cache, ré-apparaît, puis bondit et s'enfuit.

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'oiseau d'ombres. Là bas dans les nuages, une montagne, un cerisier.

Disparition.

Son d'un vent doux dans les montagnes.

Les mains se repositionnent, nouvel Haiku.

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

L'objet est poétique. Il se présente sous la forme d'une série de Haikus visuels et sensitifs.

La narration se fait par touches, en douceur. Elle est purement visuelle et sonore, sans texte.

Pour les enfants, qui sont en plein apprentissages, il s'agit d'identifier et de ressentir. Une fois l'ombre reconnue par l'enfant, l'ombre se transforme, devient autre chose, emmène ailleurs.

Un voyage doux, par impressions, avec une ombre sans cesse changeante, qui s'échappe pour finalement revenir, à la maison, dans la main du manipulateur..





Un arbre d'ombres apparaît, des fruits en couleurs, le délavé d'une encre de Chine. Une silhouette se dresse sur ses pattes, s'échappe. L'arbre-ombre disparaît, fin de la scène. Les mains changent de position.



Dispositif

Le dispositif est prévu pour une exploitation théâtrale, mais aussi en crèches, en écoles, en médiathèques. C'est un rapport intimiste, de proximité : jauge 1 classe ou 30 personnes en tout public parents-enfants. Dimensions: 3m20 de large 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.

Ce Koto comporte des capteurs de distance, des boutons, et des cordes. Capteurs et cordes lui permettent de manipuler l'image.

Un ordinateur reçoit les données des capteurs, les traite et projette en temps réel les images.

Le dispositif, complètement interactif, permettra des temps d'échanges, d'ateliers, de pratique artistique avec les enfants, après le spectacle.



Le graphisme

L'image est créée 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.



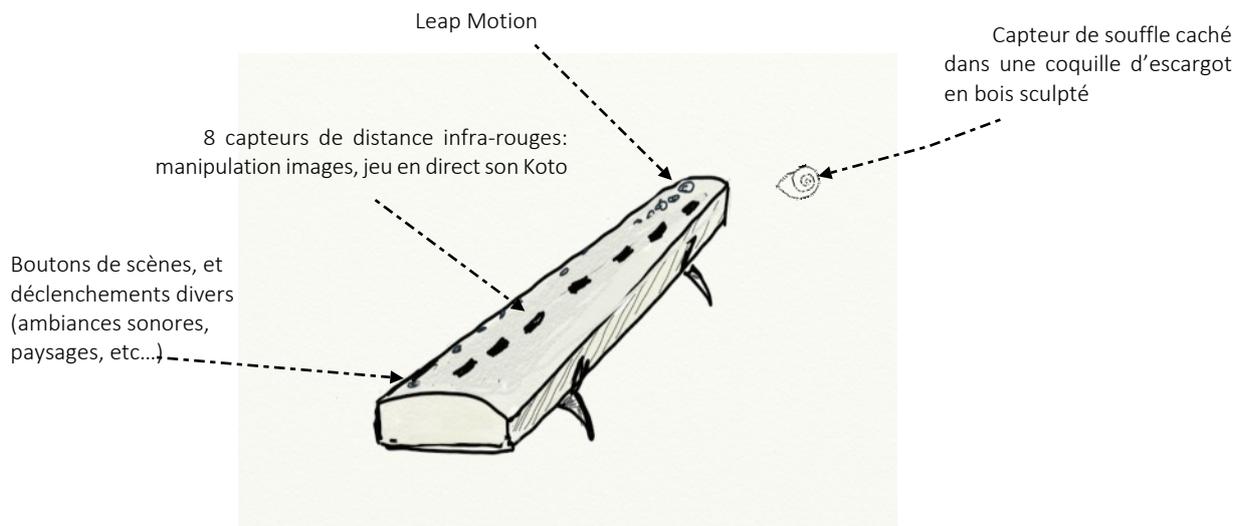
Les mains et le Koto

Les mains donnent naissance à la projection.

Elles doivent être habitées, chorégraphiques, ludiques, poétiques. Elles donnent la vie aux ombres. La présence du manipulateur est chorégraphiée, dans sa relation aux capteurs et à l'image (cf gestuelle « **La Nuit - La Brume** »).

Les capteurs dans le Koto apportent une dimension d'expression de plus : elle font pousser les nuages, souffler les feuilles, éclore une fleur, danser les créatures d'ombre...

Les capteurs permettent aussi de déclencher des notes de musique (sonorité du Koto, la cithare japonaise à 13 cordes).



Un escargot en bois sculpté reçoit le capteur de souffle. En soufflant dans la coquille, certains éléments vidéos seront manipulés (nuages poussés, feuilles qui tombent...).

Un Leap Motion intègre l'espace Koto pour la manipulation des projections.

La musique

La musique, donnera la dimension immersive au travail poétique des mains. 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 :

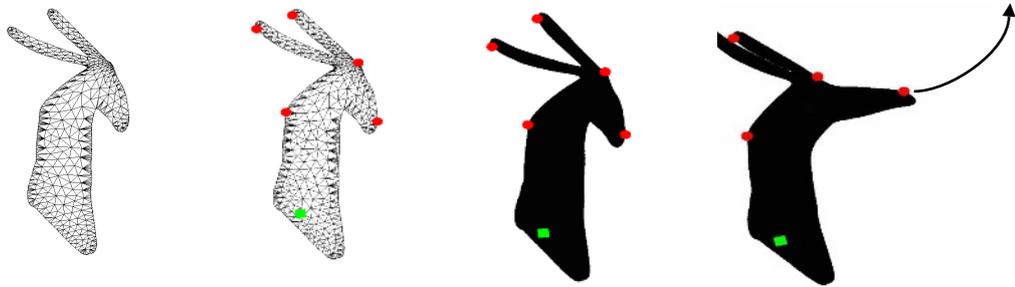
- Une bande son, avec des ambiances, déclenchée depuis le Koto
- Le Koto lui-même, joué en direct pour 2 ou 3 morceaux.

L'univers musical sera de fait influencé par cette sonorité japonaise et la gamme pentatonique du Koto. L'ensemble sera à cheval entre les cultures européennes et japonaises.

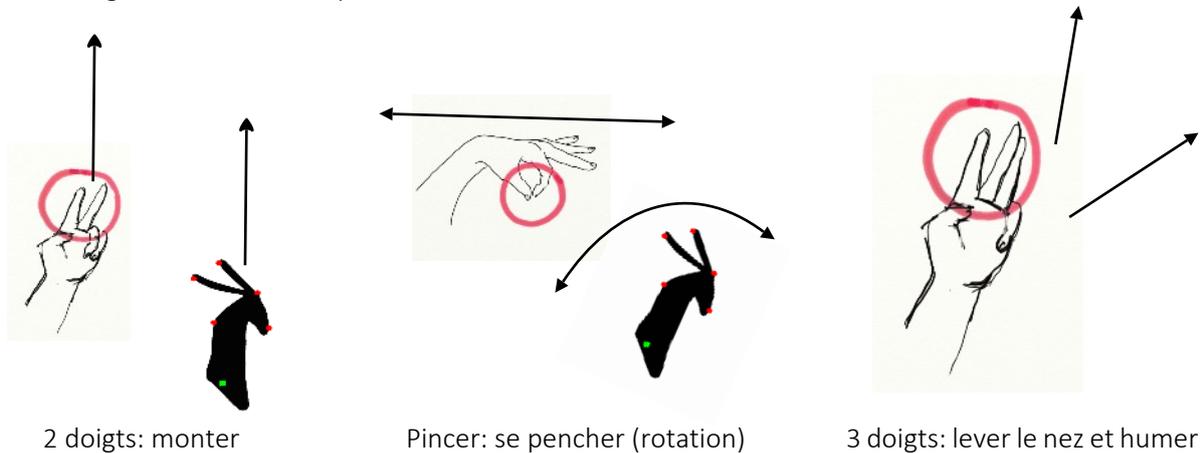
Animation temps réel

Les ombres vidéos sont d'abord dessinées à la palette graphique.

L'image est ensuite transformée en *meshs*, un grillage de points dans lesquels certaines jonctions vont pouvoir être étirables, repoussables, déformant l'ensemble du grillage. Cette technique permet un travail d'animation de l'ombre vidéo par le manipulateur, en temps réel.



Le capteur LEAP Motion, permet d'identifier la gestuelle des doigts, donnant naissance à une grammaire de manipulation des ombres.

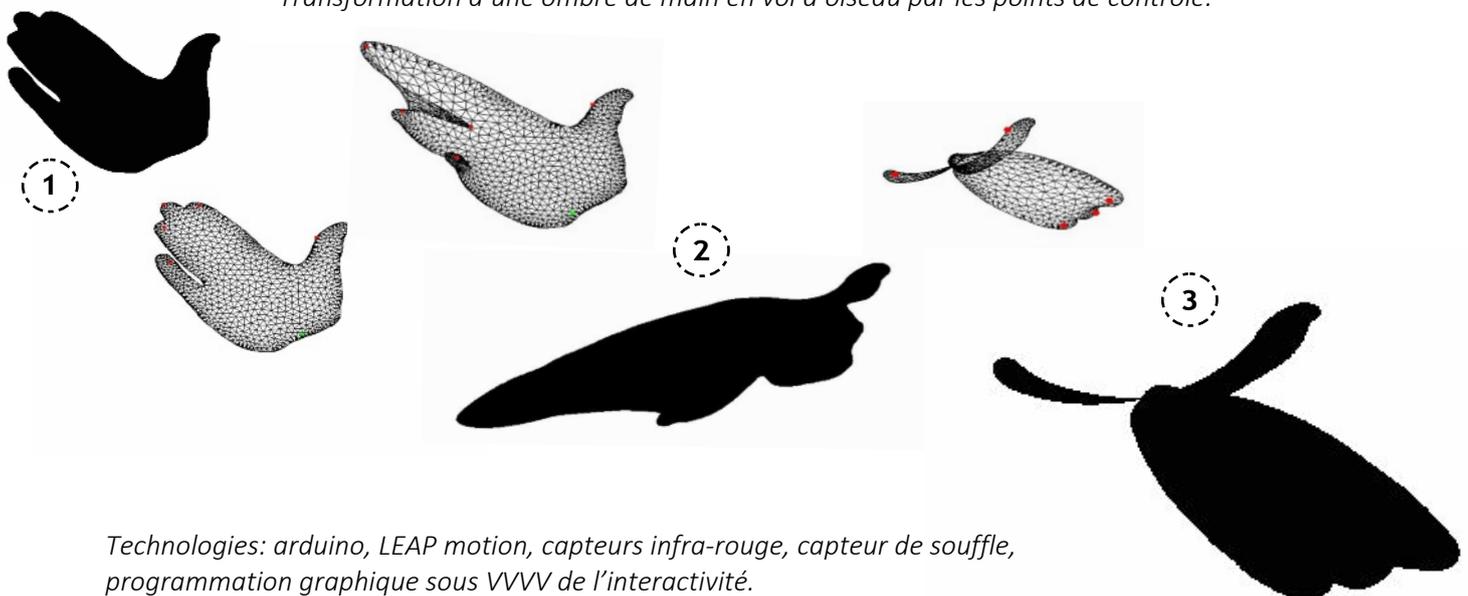


2 doigts: monter

Pincer: se pencher (rotation)

3 doigts: lever le nez et humer

Transformation d'une ombre de main en vol d'oiseau par les points de contrôle:



Technologies: arduino, LEAP motion, capteurs infra-rouge, capteur de souffle, programmation graphique sous VVVV de l'interactivité.

L'équipe

Christoph Guillermet

Création numérique,
g r a p h i q u e , e t
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 », envols 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, apportant une dimension sensible au numérique. Ce trajet l'amène de l'ombre des régies à la scène.

Liens vidéos créations précédentes Compagnie 1-0-1 :

- « La Nuit - La Brume » 2018
- « HARAKA » 2017
- « I-REEL » 2016
- « PSCHUUU » 2014

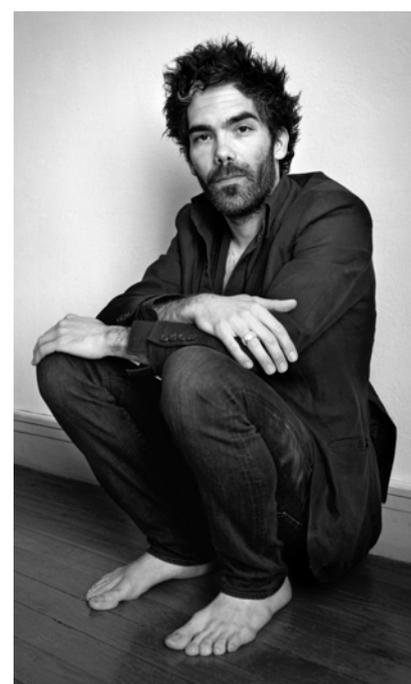
Sorti des beaux-arts de Cergy en 2003 puis de BOCAL (projet de B. Charmatz) en 2004. Gaspard suit un parcours hétéroclite, il laisse aujourd'hui ses différentes expériences interagir entre elles et se voit fréquemment passer d'un domaine à un autre.

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, Mark Tompkins, C&C, Tatiana Julien, 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.

Gaspard Guilbert

Compositeur



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.

Laurence Salvadori

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



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. Depuis 1999, il collabore avec 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 »,...).

Philippe aime aussi les bonzaïs...

Pré-fiche technique

En crèches, écoles et médiathèques, pièce avec obscurité (par ex. dortoir). Au besoin la compagnie fournit un fond noir. Autonomie complète (son, vidéo).

En théâtre, public au plateau.

Installation en 2h (arrivée en crèches ou écoles à 7h, installation, puis jeu à 9h).

Jauge : 1 classe ou 30 personnes en tout public

Durée : 20 mn

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), L'Estran (56)

Avec le soutien de l'ADAMI

Partenaires pressentis: SMAC Les Abattoirs - Festival Electrochoc (38), La Faïencerie - Festival Faste Creil (60) (en cours)

Dépôt de dossier : Aide à la création Région Centre, DRAC Centre Théâtre, DICREAM, octobre 2019

Liens vidéo

Mot de passe: L'ombre de la main

3ème résidence de R&D, mars 2019: <https://vimeo.com/327479797>

1ère résidence de R&D, janvier 2019: <https://vimeo.com/311062675>

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 sur région Vendôme / 2 au 6 décembre La Faïencerie / 9 au 13 décembre SMAC Les Abattoirs / 16 au 22 février L'Estran / 24 au 28 février Maison petite enfance Joué les Tours /

Premières représentations

- 2 au 6 mars 2020, 10 représentations, Festival « FASTE », La Faïencerie (Creil)
- 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)
- Saison 2020-21, 8 à 12 représentations, L'Estran (Guidel, 56)

Compagnie 1-0-1

6 rue Honoré de Balzac

41 100 VENDÔME

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