## L'ombre de la main

# Ombres vidéo pour les 0-6 ans

création saison 2019-2020

Compagnie 1-0-1

Arts Plastiques Vivants





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 se lancent vers le papier: une image apparaît.

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 enfants

Le spectacle est proposé en deux durées et articulations différentes: une pour les tout petits (0-6 ans) une pour les plus grands (jusqu'à 10 ans et en famille).

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 développé par l'artiste pour ce projet: le Koto.



Le petit chien, interactivité au LEAP motion

### Dispositif

L'exploitation est prévue sous deux formes:

- en crèches, écoles, médiathèques
- au plateau, public sur scène

C'est un rapport intimiste, de proximité : jauge 1 classe ou 40 personnes en tout public parents-enfants. L'espace scénique fait 4m par 3m de profondeur.

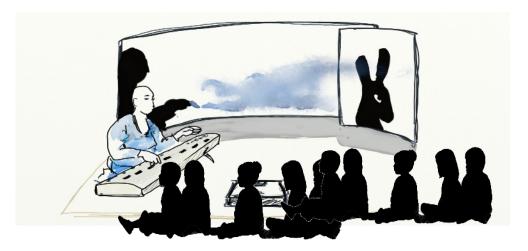
Un vidéo projecteur éclaire l'écran et les mains.

L'écran est en papier aquarelle, avec un grain épais qui adoucit la projection. Il est en arc de cercle et fait 3m de large. Des tapis en bambou donnent le signe du tatami et créent l'espace public.

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

L'ombre de ses mains 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.



La scénographie: proximité et immersion

### 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 marionettique de certains personnages d'ombre.



### Les mains

Les mains projettent une ombre à chaque instant.

Elles doivent être habitées, chorégraphiques, ludiques, poétiques. Elles donnent la vie aux ombres tout en survolant les capteurs.

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.





### 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.



### 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.



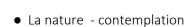
### Les Haikus



L'écriture des Haikus vient du dessin, et de sa résonance une fois digitalisé et animé. Cette recherche visuelle s'inspire des thèmes classiques de l'estampe japonaise.

Le fil dramaturgique part de la plastique et de la mise en rencontre des éléments, puis de leur incidence avec la gestuelle et la manipulation.





- La vie animale richesse et foisonnement
- Le voyage immensités et migration
- La nuit rassurante et généreuse
- Le petit la surprise
- Les éléments sauvages (grande vague d'Hokusaï) et les arts martiaux autodérision





Le chat - mont Fuji



### L'après spectacle

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 dans un escargot, faire éternuer un hérisson....

Ce temps d'après spectacle sera composé de plusieurs scènes inter-actives, permettant une initiation aux arts numériques.

- Les plus grand pourront venir au Koto ou souffler dans un escargot de bois, muni d'un capteur de souffle et d'un accéléromètre (l'accéléromètre récupère les informations d'inclinaison sur 3 axes). Manipuler les images, rejouer ecrtaines scènes. Comprendre la relation physique de manipulation avec les capteurs.
- Pour les plus petits, 8 <u>doudous numériques</u> en tissu renfermeront eux aussi des accéléromètres. Ils permettront une manipulation poétique et interactive de l'image et des sons: notes de musique déclenchées sur un pattern musical, manipulation interactive de l'image, et surtout composition collaborative et ludique.







Le hérisson qui éternue

### Pré-fiche technique

- En crèches, écoles et médiathèques: pièce de 4m x 5m minimum, avec obscurité ( par ex. dortoir, salle vidéo ou salle de classe équipées de rideaux occultants). Autonomie complète (son, vidéo, lumière ).
- En théâtre, public au plateau, boite noire complète (4 pans) pour créer un espace intime. DMX et projecteurs ambiance public. Pré-implantation lumière et plateau demandés.
- Jauge : 1 classe ou 30-40 personnes en tout public parents-enfants. Fonction de la tranche d'âge et des conditions techniques d'accueil.
- Espace scénique : 4m x 3m. Espace public: 5m x3m.
- La Compagnie fournit l'assise enfants (coussins et tapis). Autonomie technique: son, lumière, vidéo.
- Installation 2h, démontage 2h.
- Durée :
  - ✓ Pour les tous petits (0-6 ans) : 20 mn + 20mn d'après spectacle avec les doudous numériques
  - ✓ Pour les plus grands (jusqu'à 10 ans et en familial) : 35 mn spectacle + temps d'échange de 15 mn
- 1 personne en tournée
- 4 représentations par jour



### L'équipe

#### Christoph Guillermet

#### Graphismes, 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.

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. Il créée la compagnie 1-0-1 en 2012.

#### **Gaspard Guilbert**

#### Compositeur

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 le bel après-minuit, Mark Tompkins, C&C, Laurence Rondoni & Mohamed shafik, David Wampach, Mani Mungai / Cie Wayo, Tatiana Julien...). Il danse lui-même pour différents chorégraphes (Olivia Grandville, Boris Charmatz, Jérome Bel, Mohamed Shafik, Annabelle Pulcini, Meg Stuart, Anne Lopez...).

#### Laurence Salvadori

#### Regard chorégraphique

Chorégraphe de la Compagnie Ouragane, spécialisée dans les spectacles pour la petite enfance, Laurence est 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 et sa présence corporelle.

#### 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 la régie ( »Globulus », « Si çà se trouve les poissons sont très drôles »,...).

### **Partenaires**

#### Co-production:

Compagnie 1-0-1

L'Hectare scène conventionnée d'intérêt national (41)

Le Théâtre pour 2 mains (Pascal Vergnault) (44) compagnie conventionnée

#### Partenaires:

L'Echalier Atelier de Fabrique Artistique (41),

Ciclic Centre -Val de Loire (41)

La Charpente (37)

Centre Culturel A.Malraux Joué les tours (37)

Le Théâtre de Chartres (28)

SMAC Les Abattoirs - Festival Electrochoc Bourgoin-Jailleu (38)

La Faiencerie - Creil (60)

L'Estran -Guidel (56)

Avec le soutien de l'ADAMI

### Liens vidéo

Un teaser de 3mn, mai 2019: https://vimeo.com/339295569

Le Haïku de l'oiseau, juin 2019: https://vimeo.com/345299195

Le Haïku de la forêt, juin 2019: https://vimeo.com/345292750

Mot de passe: L'ombredelamain



### L'ombre de la main, planning résidences

	S	eptembre 2019		1	Octobre 2019		1	Novembre 2019	ì	_	Décembre 2019			Janvier 2020			Février 2020
1	D		1	М		1	٧		1	D		1	M	Jour de l'an	1	S	
2	L		2	М		2	5		2	L	Résidence en école	2	J		2	D	
3	м		3	J		3	D		3	М	Crell (60)	3	V.		3	L	
4	м		4	٧		4	L		4	М		4	5		4	M	
5	1		5	S		5	М		5	å	sortie de résidence 16h45	5	D		5	M	
6	٧		6	D		6	М		6		sortie de résidence 16h45	6	L		6	1	
7	5		7	L	Résidence Ciclic	7	J		7	5		7	M		7	٧	
8	D		8	М	Vendôme (41)	8	٧		8	D		8	M		8	5	
9	L		9	М		9	S		9	L	Résidence SMAC Les Abattoirs	9	1		9	D	
10	M		10	1		10	D		10	M	Bourgoin Jailleu (38)	10	ν		10	L	
11	М		11	ν		11	L		11	M		11	5		11	М	
12	1		12	5		12	M		12	J		12	D		12	M	
13	٧		13	D		13	M		13	٧		13	L	Résidence Théâtre de Chartres (28)	13	1	
14	S		14	L		14	J		14	S		14	M		14	V	
15	D		15	М		15	V		15	D		15	M		15	5	
16	L		16	М		16	S		16	L		16	1		16	D	
17	M		17		18h sortle de résidence	17	D		17	M		17	ν		17	L	Résidence L'Estran
18	М		18	V		18	L	Résidence en école	18	M		18	S		18	М	Guidel (56)
19	1		19	5		19	M	Villiers Faux (41)	19	1		19	D		19	М	
20	٧		20	D		20	M		20	٧		20	L		20	J	
21	S		21	L		21	J		21	\$	Sortle de résidence	21	M		21	٧	
22	D		22	М		22	٧		22	D		22	M		22	5	sortie de résidence
23	L		23	М		23	5		23	L		23	J		23	D	
24	М		24	1		24	D		24	M	2	24	٧		24	L	Résidence en Centre Petite Enfance
25	М		25	٧		25	L		25	M		25	5		25	М	Joué les Tours (37)
26	J		26	S		26	M		26	J		26	D		26	М	
27	٧		27	D		27	M		27	٧		27	L		27	1	
28	5		28	L	Résidence L'échaller	28	J		28	5		28	M		28	V	
29	D		29	М	St Agil (41)	29	٧		29	D		29	М		29	5	
30 L			30	М		30	5		30	L		30	1		L'échalier 2 au 6 mars		er 2 au 6 mars
				1		-			31	M		31	V				

### L'ombre de la main, planning tournée en sortie de création : 71 à 85 représentations

		Mars 2020			Avril 2020			Mai 2020			Juin 2020			Juillet 2020			Août 2020
1	D	Iviars 2020	1	М	AVIII 2020	1	V	IVIAI 2020	1	L	Juin 2020	1	М	Julilet 2020	1	S	Aout 2020
2	L		2	IVI		2	S		2	М		2	I		2	D	
3	M		3	V		3	D		3	M		3	V		3	L	
4	M		4	S		4	L		4	J		4	S		4	М	
5	J		5	D	Festival Le NOOB	5	М		5	v		5	D		5	M	
6	V		6	L	Pont-Audemer (27) 6	6	M		6	S		6	L		6	101	
7	S		7	М	représentations	7	1.01		7	D		7	M		7	V	
8	D		8	M		8	V		8	L		8	M		8	S	
9	L		9	J		9	S		9	М		9	J		9	D	
10	M	Festival Mario en Création	10	V		10	D		10	M		10	V		10	L	
11	M	Vendôme (41)	11	S		11	L	Creil (60)	11	J		11	S		11	М	
12	J	15 représentations	12	D		12	м	délocalisées	12	v		12	D		12	M	
13	V	25 (6)(6)(6)(6)(6)	13	L		13	м	delocalisees	13	S		13	L		13	1.4.	
14	s		14	М		14	101	24 à 28 représentations	14	D		14	M		14	V	
15	D		15	M		15	v	24 d 20 representations	15	L		15	M		15	S	
16	L		16	J.		16	S		16	М		16	J.		16	D	
17	M		17	V		17	D		17	M		17	V		17	L	
18	M	Festival Circuit Biscuit	18	S		18	L		18	J.		18	S		18	М	
19	J	Joué les Tours (37) 5	19	D		19	М		19	v		19	D		19	M	
20	V	représentations	20	L		20	м		20	S		20	L		20	J.	
21	5	Festical Electrochoc SMAC	21	М		21	1		21	D		21	M		21	V	
22	D	Les Abattoirs Bourgoin Jailleu (38)	22	М		22	V		22	L		22	M		22	S	
23	L		23	J.		23	s		23	М		23	J		23	D	
24	M		24	V		24	D		24	M		24	V		24	L	
25	M	20 à 24 représentations	25	S		25	L		25	J		25	S		25	М	
26	J		26	D		26	м		26	v		26	D		26	M	
27	V		27	L	Le Relais, Normandie (76)	27	М		27	S		27	L		27	J	
28	S		28	М	en délocalisées	28	J		28	D		28	М		28	V	
29	D		29	М	8 à 10 représentations	29	V		29	L		29	M		29	S	
30	L		30	J		30	S		30	М		30	J		30	D	
31	М				<u> </u>	31	D					31	V		31	L	
												-	· .				

### La compagnie 1-0-1

Fondée en 2012 par Christoph Guillermet, la Compagnie 1-0-1 crée des spectacles d'Arts Visuels d'abord à destination des enfants. Ses créations sont extrêmement bien reçues par les grands, et sont de fait, de vrais « touspublics ».

Ses spectacles tournent sur tout le territoire français, en Scènes Nationales, festivals numériques et en délocalisées.

#### Spectacles technologiques et ... sensibles

Les dispositifs sont spectaculaires et ambitieux techniquement: faire voler du sable, projeter des images sur brume.

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

Les techniques sont à chaque fois différentes pour chaque projet: gestion des flux d'air en temps réel, projections vidéos sur matières animées, développements logiciels et électroniques (capteurs, transmissions radio), dispositifs numériques interactifs, tracking vidéo, etc ...

Le public est en proximité, autour des dispositifs.





La Nuit - La Brume, création 2018 festivals Experimenta 18 (Sc Nat de Meylan), Bains Numériques (CDA Enghien-les-bains)



### 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