

L'ombre de la main

Ombres vidéo dès 18 mois

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 (18 mois - 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 marionnettique 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.

Les thèmes abordés sont:

- La nature - contemplation
- 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'Hokusai) 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 permet une initiation aux arts numériques.

- *Les plus grand pourront venir au Koto jouer de la musique, ou manipuler les images, rejouer certaines scènes, comprendre la relation physique de manipulation avec les capteurs.*
- *Pour les plus petits, 4 objets interactifs renferment des accéléromètres. Ils permettent une manipulation poétique et interactive d'un haïku qui s'appelle L'atelier du peintre: animer un mouche, souffler dans un escargot pour faire bouillir l'eau d'une théière, découvrir une petite souris qui se cache...*

Une initiation aux arts numériques autour de ces axes est proposée en médiation culturelle.



L'atelier du peintre: les objets connectés seront en bois, et contiendront l'électronique de manipulation des éléments: trajets de mouche, apparition de souris, mouvements de chat, le capteur de souffle fera chauffer la bouilloire...

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 crée 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, Jérôme 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 ça se trouve les poissons sont très drôles »,...).

Partenaires

Co-production:

Compagnie 1-0-1

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

Le Théâtre de Chartres (28)

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)

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

La Faiencerie - Creil (60)

L'Estran -Guidel (56)

Avec le soutien de l'ADAMI et de la SPEDIDAM

Lien vidéo

Teaser de 3mn: <http://vimeo.com/339295569>



L'ombre de la main, planning résidences

Septembre 2019		Octobre 2019		Novembre 2019		Décembre 2019		Janvier 2020		Février 2020	
1 D		1 M		1 V		1 D		1 M	Jour de l'an	1 S	
2 L		2 M		2 S		2 L	Résidence en école	2 J		2 D	
3 M		3 J		3 D		3 M	Creil (60)	3 V		3 L	
4 M		4 V		4 L		4 M		4 S		4 M	
5 J		5 S		5 M		5	sortie de résidence 16h45	5 D		5 M	
6 V		6 D		6 M		6	sortie de résidence 16h45	6 L		6 J	
7 S		7 L	Résidence Ciclic	7 J		7 S		7 M		7 V	
8 D		8 M	Vendôme (41)	8 V		8 D		8 M		8 S	
9 L		9 M		9 S		9 L	Résidence SMAC Les Abattoirs	9 J		9 D	
10 M		10 J		10 D		10 M	Bourgoin Jailleu (38)	10 V		10 L	
11 M		11 V		11 L		11 M		11 S		11 M	
12 J		12 S		12 M		12 J		12 D		12 M	
13 V		13 D		13 M		13 V		13 L	Résidence Théâtre de Chartres (28)	13 J	
14 S		14 L		14 J		14 S		14 M		14 V	
15 D		15 M		15 V		15 D		15 M		15 S	
16 L		16 M		16 S		16 L		16 J		16 D	
17 M		17	18h sortie de résidence	17 D		17 M		17 V		17 L	Résidence L'Estran
18 M		18 V		18 L	Résidence en école	18 M		18 S		18 M	Guidel (56)
19 J		19 S		19 M	Villiers Faux (41)	19 J		19 D		19 M	
20 V		20 D		20 M		20 V		20 L		20 J	
21 S		21 L		21 J		21	Sortie de résidence	21 M		21 V	
22 D		22 M		22 V		22 D		22 M		22	sortie de résidence
23 L		23 M		23 S		23 L		23 J		23 D	
24 M		24 J		24 D		24 M		24 V		24 L	Résidence en Centre Petite Enfance
25 M		25 V		25 L		25 M		25 S		25 M	Joué les Tours (37)
26 J		26 S		26 M		26 J		26 D		26 M	
27 V		27 D		27 M		27 V		27 L		27 J	
28 S		28 L	Résidence L'échaller	28 J		28 S		28 M		28 V	
29 D		29 M	St Agil (42)	29 V		29 D		29 M		29 S	
30 L		30 M		30 S		30 L		30 J		30	
		31 J				31 M		31 V			L'échaller 2 au 6 mars

L'ombre de la main, planning tournée en sortie de création : 71 à 90 représentations

Mars 2020		Avril 2020		Mai 2020		Juin 2020		Juillet 2020		Août 2020	
1 D		1 M		1 V		1 L		1 M		1 S	
2 L		2 J		2 S		2 M		2 J		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 M	
5 J		5 D	Festival Le NOOB	5 M		5 V		5 D	Opton Amilly (45)	5 M	
6 V		6 L	Pont-Audemer (27) 6 représentations	6 M		6 S		6 L		6 J	
7 S		7 M		7 J		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 M		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 M	
12 J	15 représentations	12 D		12 M	délocalisées	12 V		12 D		12 M	
13 V		13 L		13 M		13 S		13 L		13 J	
14 S		14 M		14 J	24 à 28 représentations	14 D		14 M		14 V	
15 D		15 M		15 V		15 L		15 M		15 S	
16 L		16 J		16 S		16 M		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 M	
19 J	Joué les Tours (37) 5 représentations	19 D		19 M		19 V		19 D		19 M	
20 V		20 L		20 M		20 S		20 L		20 J	
21 S	Festival Electrochoc SMAC Les Abattoirs	21 M		21 J		21 D		21 M		21 V	
22 D	Bourgoin Jailleu (38)	22 M		22 V		22 L		22 M		22 S	
23 L		23 J		23 S		23 M		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 M	
26 J		26 D		26 M		26 V		26 D		26 M	
27 V		27 L	Le Relais, Normandie (76)	27 M		27 S	Opton Festival Théâtre sur L'Herbe	27 L		27 J	
28 S		28 M	en délocalisées	28 J		28 D	SARAN(45)	28 M		28 V	
29 D		29 M	8 à 10 représentations	29 V		29 L		29 M		29 S	
30 L		30 J		30 S		30 M		30 J		30 D	
31 M				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 « tous-publics ».

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