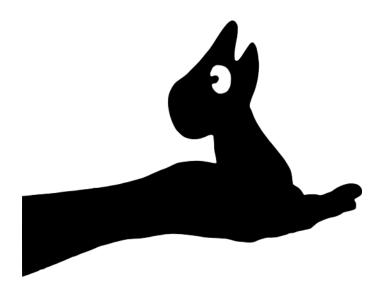
L'ombre de la main

Spectacle d'ombres, vidéo, mouvement dès 18 mois

Compagnie 1-0-1

Arts Plastiques Vivants



Création multimédia et interprétation:

Musique et sound design : Regard Chorégraphique : Décor et lutherie :

Développements additionnels :

Voix japonaise:

Christoph GUILLERMET Gaspard GUILBERT Laurence SALVADORI Philippe BLANC Jacques BOÜAULT Ryo ORIKASA

























Une écriture numérique pour les enfants

L'ombre de la main est un spectacle aux frontières de la marionnette, des arts visuels et des arts numériques.

Il se présente sous la forme d'une série de Haikus visuels et sonores, sans texte.

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.





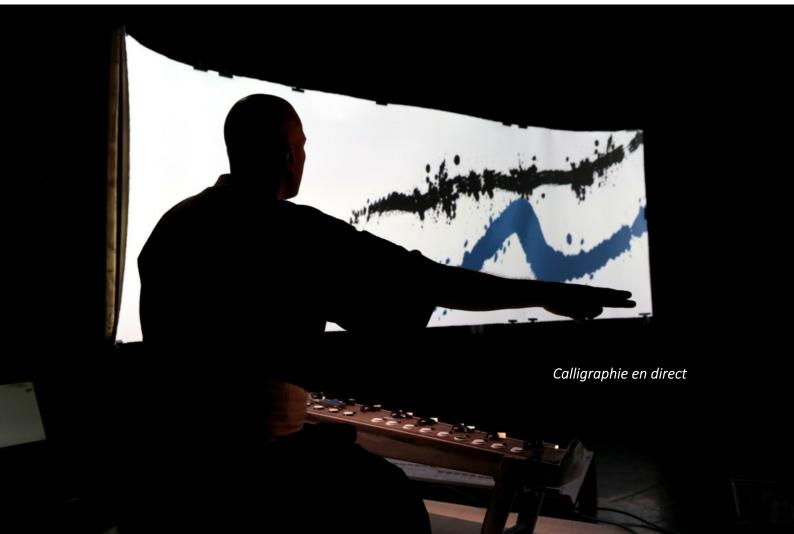
Capteurs et nouvelles technologies du récit

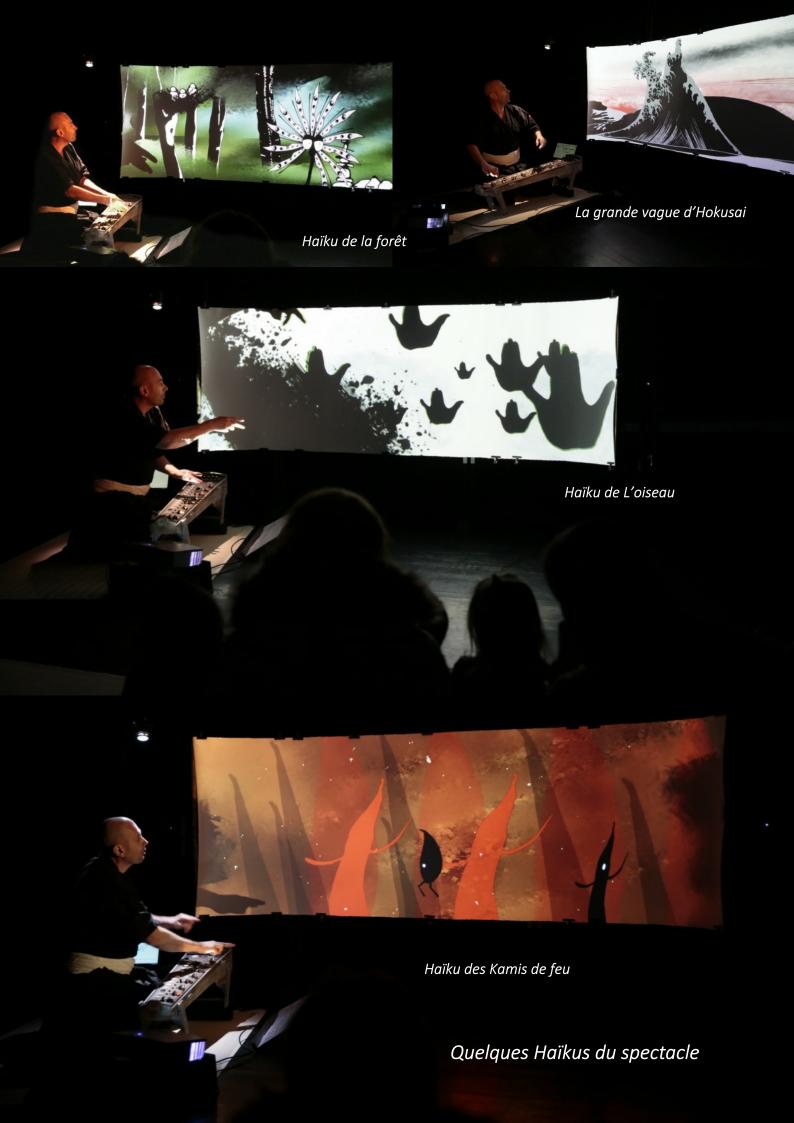
Tout le dispositif de narration est interactif: les images, les sons, les animations, sont interprétées en direct à l'aide d'un instrument multimédia développé pour ce projet: le Koto.



Le Koto est équipé de capteurs de distance, permettant 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 du vrai Koto, la cithare japonaise à 13 cordes), et donc de jouer de la musique.

- Un capteur *Leap Motion* est utilisé pour la reconnaissance des mains, et une manipulation marionettique de certains personnages d'ombre.
- En ateliers, en plus du Koto, des objets connectés permettent aux enfants de manipuler les images et les sons de la scène de L'Atelier du peintre.











Le chat - mont Fuji

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.

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.



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
- Les éléments sauvages (grande vague d'Hokusaï)
- Les arts martiaux (autodérision)
- La calligraphie

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 <u>objets interactifs</u> renferment des accéléromètres. Ils permettent une manipulation poétique et interactive d'un haiku qui s'appelle L'atelier du peintre: animer un mouche, soufller 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.



Jauges et exploitation



L'exploitation est prévue sous deux formes:

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

C'est un rapport intimiste, de proximité.

Jauges en fonction de la tranche d'âge:

- crèches 18 mois à 3 ans: jauge 25-30 adultes inclus
- en école: 1 classe PS -TPS: 30 enfants maximum / MS GS : 2 classes
- CP-CE1-CE2: 2 classes maximum
- En tout public: 50 personnes adultes inclus



Durée du spectacle:

- Pour les tout-petits (18 mois à 4 ans) : 30 mn
- Pour les 5-7 ans, en scolaire : 30 mn + 20 mn interactivité
- A partir de 7 ans et en familial : 30 mn spectacle + temps d'échange de 15-20 mn avec interactivité



Pour les parties interactivité, prévoir une personne disponible pour accompagner la distribution des objets interactifs, et leur maniement.



Tarifs et fiche technique

Nombre de représentations maximum par jour: 4

• 1 représentation isolée 700 € TTC

• 2 représentations dans le même lieu sur un jour 1200 € TTC

• 3 représentations dans le même lieu sur un jour 1500 € TTC

A la charge de l'organisateur:

- Défraiements convention Syndeac, hébergement, place de parking
- Frais de route depuis Vendôme (41), région Centre Val de Loire, défraiement kilométrique 0,65€/km, sur devis
- Droits SACD et SPEDIDAM

Possibilité d'ateliers autour de l'ombre, du mouvement et sensibilisation aux arts numériques : nous consulter.

La Cie n'est pas assujettie à la TVA.

Fiche technique THEATRES:

Public au plateau

Besoins techniques:

Boite noire complète (4 pans) pour créer un espace intime (8x6 ou 10x10). Tapis de danse noir.

DMX au plateau et projecteurs ambiance public. Autonomie son, vidéo.

Pré-implantation lumière et plateau demandés. Installation 1 service de 4h la veille.

La Compagnie fournit l'assise enfants (tapis). L'organisateur fournit les bancs et les chaises pour les adultes.

Prévoir une place de parking devant le lieu de la représentation ainsi qu'une personne pour aider au chargement - déchargement.

1 personne en tournée. Repas végétariens.

Fiche technique In SITU:

en crèches, écoles et médiathèques

Besoins techniques:

Pièce de 6m x 6m minimum, avec obscurité (par ex. dortoir, salle vidéo ou salle de classe équipées de rideaux occultants). L'espace a été rangé et libéré avant l'arrivée de la Compagnie, et dispose d'une prise électrique. La Compagnie est en autonomie technique lumière, son, vidéo

Installation en école 2h, démontage 2h. Dans le cas de grands volumes, ou d'espace compliqués, nous venons avec une boîte noire: prévoir 4h de montage et de démontage. Chaises et bancs à fournir.

Prévoir une place de parking devant le lieu de la représentation ainsi qu'une personne pour aider au chargement - déchargement.

1 personne en tournée. Repas végétariens.

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

Co-production: Compagnie 1-0-1, L'Hectare, scène conventionnée d'intérêt national (41), 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), Le Théâtre de Chartres (28), La Faïencerie Théâtre de Creil (60), la SMAC Les Abattoirs de Bourgoin Jallieu (38), L'Estran (56), le Centre Culturel A.Malraux Joué les tours (37), La Charpente (37)

Avec le soutien de l'ADAMI et de la SPEDIDAM, l'aide à la création de la Région Centre-Val de Loire, le soutien du ministère de la Culture, Direction régionale des affaires culturelles Centre-Val de Loire, aide individuelle à la création