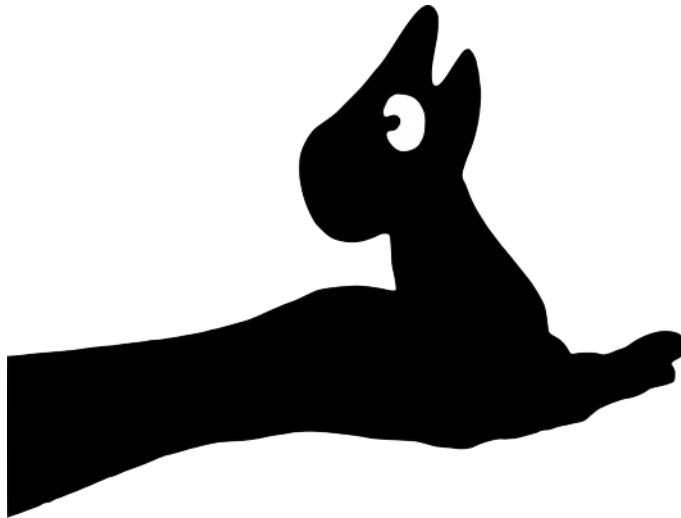


L'ombre de la main

Spectacle d'ombres, vidéo, mouvement
dès 18 mois

Compagnie 1-0-1

Arts Plastiques Vivants



Création multimédia et interprétation: Christoph GUILLERMET
Musique et sound design : Gaspard GUILBERT
Regard Chorégraphique : Laurence SALVADORI
Décor et lutherie : Philippe BLANC
Développements additionnels : Jacques BOÛAULT
Voix japonaise: Ryo ORIKASA

Compagnie 1-0-1
Arts Plastiques Vivants

L'HECTI-ARE
TERRITOIRES
VENDEOIS
Centre d'animation
et d'art contemporain



• 2 •



(L'Echaliér)
agence conseil en développement culturel

çiçliç
animation

FAIENCERIE
THÉÂTRE - CINÉMA
SCÈNE CONVENTIONNÉE - CREL



ESPACE MALRAUX

LA CHARPENTE
DU DÉVELOPPEMENT

Adami SPEDIDAM
Le Centre des Activités de la Région de l'Est (CARE)

Centre-Val de Loire
www.regioncentre-valde Loire.fr

Direction régionale
des affaires culturelles
Centre-Val de Loire

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.

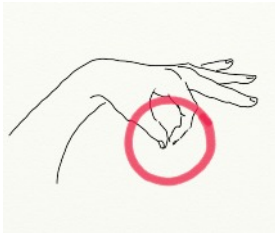




Capteurs et nouvelles technologies du récit

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 marionnettique 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.



Calligraphie en direct



Haïku de la forêt



La grande vague d'Hokusai



Haïku de L'oiseau



Haïku des Kamis de feu

Quelques Haïkus du spectacle



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'Hokusai)
- Les arts martiaux (autodérision)
- La calligraphie

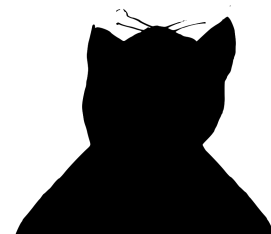
L'après spectacle

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 revisiter 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 haiku 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.



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.



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, L'Estran – Scène de la ville de Guidel (56)
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), 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, et le soutien de la DRAC Bretagne (aide à la résidence numérique)