

Alors la question qui sera au centre à la fois du spectacle et de l'atelier, est la suivante : à une époque où le rythme des changements techniques, sociaux et culturels s'accélère, comment parvenir à prendre le temps d'analyser notre propre relation au monde qui nous entoure, comment réussir à prendre le temps de comprendre ce qui nous traverse aujourd'hui ? Cette question est une question urgente. Car prendre le temps de se comprendre soi, et s'accepter changeant, sont, pour moi, les conditions de l'épanouissement et de l'émancipation.

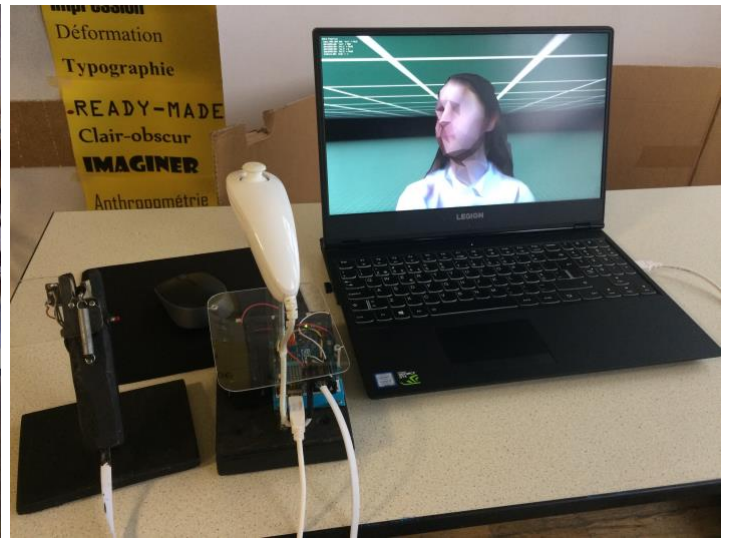
Lucas PRIEUX

Le PROJET

L'AVATAR MARIONNETTIQUE

> L'Avatar marionnettique est une forme de marionnette développée dans le cadre de la recherche sur la création du spectacle #HUMAINS.

> Cette marionnette virtuelle est constituée d'une tête en 3D dans un écran, manipulée en direct à l'aide d'un contrôleur équipé de capteurs de mouvements.



> La tête en question est modélisée à partir d'un scan 3D de la personne, retravaillé en low poly, dans la même esthétique que celle du spectacle.



L'AUTO PORTRAIT VIDÉO-MARIONNETTIQUE

> Parce que la façon dont on se projette dans le futur raconte qui nous sommes aujourd'hui, nous proposons aux participants un atelier d'écriture autour de la rédaction d'une capsule audio adressée à leur moi du futur.



> Le texte écrit est alors enregistré pour créer la capsule audio
Nous filmons l'écoute de cette capsule par l'avatar marionnettique du participant, manipulé par lui-même.



> La voix off et la séquence vidéo sont ensuite montées ensemble pour obtenir une vidéo de 3 à 5 minutes.



AXES THEMATIQUES / PÉDAGOGIQUES

L'AUTO PORTRAIT ET LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE – RÉFLÉCHIR SUR NOTRE RAPPORT AU MONDE D'AUJOURD'HUI

La révolution numérique, les internets, Facebook, les jeux vidéos, l'ultra-connectivité, la domotique, l'internet des objets, les intelligences artificielles, les sites et applications de rencontres, les drones, la réalité virtuelle ... sont des éléments de société avec lesquels il faut désormais compter, que l'on soit pour ou contre. Mais qui s'y retrouve ? Cette révolution numérique bouleverse nos façons d'interagir, nos comportements, notre rapport au réel, la conception même du réel. Et s'introduit de plus en plus dans nos conversations. Elle crée de nouvelles problématiques comportementales, sociales, économiques, existentielles, mais aussi de nouveaux possibles, de nouveaux horizons. Et continue d'évoluer à une vitesse folle. C'est notre rapport au monde connecté d'aujourd'hui que nous interrogerons et qui sera au cœur de ces autoportraits.

LA MARIONNETTE, FORME POÉTIQUE ET CATALYSEUR DE PAROLE

La Marionnette est un formidable outil théâtral pour évoquer l'Homme. Elle permet au spectateur de se projeter dans un personnage d'une façon qu'un acteur ne pourrait le permettre. Car la marionnette incarne plus qu'un homme ou une femme : par sa puissance métaphorique, elle incarne l'être humain dans sa globalité. Et par ses aspects esthétiques, elle représente l'Homme, et quelque chose en plus. Les marionnettes d'HUMAINS comme les avatars marionnettiques construits par les participants refléteront ce moment de l'Homme qui m'interpelle : quand le réel et le numérique se confondent, se mélangent, s'altèrent, s'hybrident. Que l'on sente plastiquement cette dualité. Travailler sur des modèles ultra-réalistes et les passer au prisme de la modélisation numérique.

INITIATION ORIGINALE À LA CONCEPTION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR (CAO)

La conception assistée par ordinateur (CAO) offre de nouvelles possibilités en termes de construction de marionnettes, notamment avec l'utilisation des scans 3D. Imprimantes 3D, machine à découpe laser, fraiseuses numériques, ces nouveaux outils paraissent complexes à utiliser mais sont en réalité assez abordables. Nous proposons de faire découvrir aux participants ces techniques originales au sein d'un atelier de fabrication ouvert et collaboratif, membre du réseau Fab Lab.

RÉALISATION VIDÉO/AUDIO

La réalisation vidéo se fera avec les participants et permettra d'aborder les notions d'éclairage, de cadrage, de tournage, de prise de son et de montage.