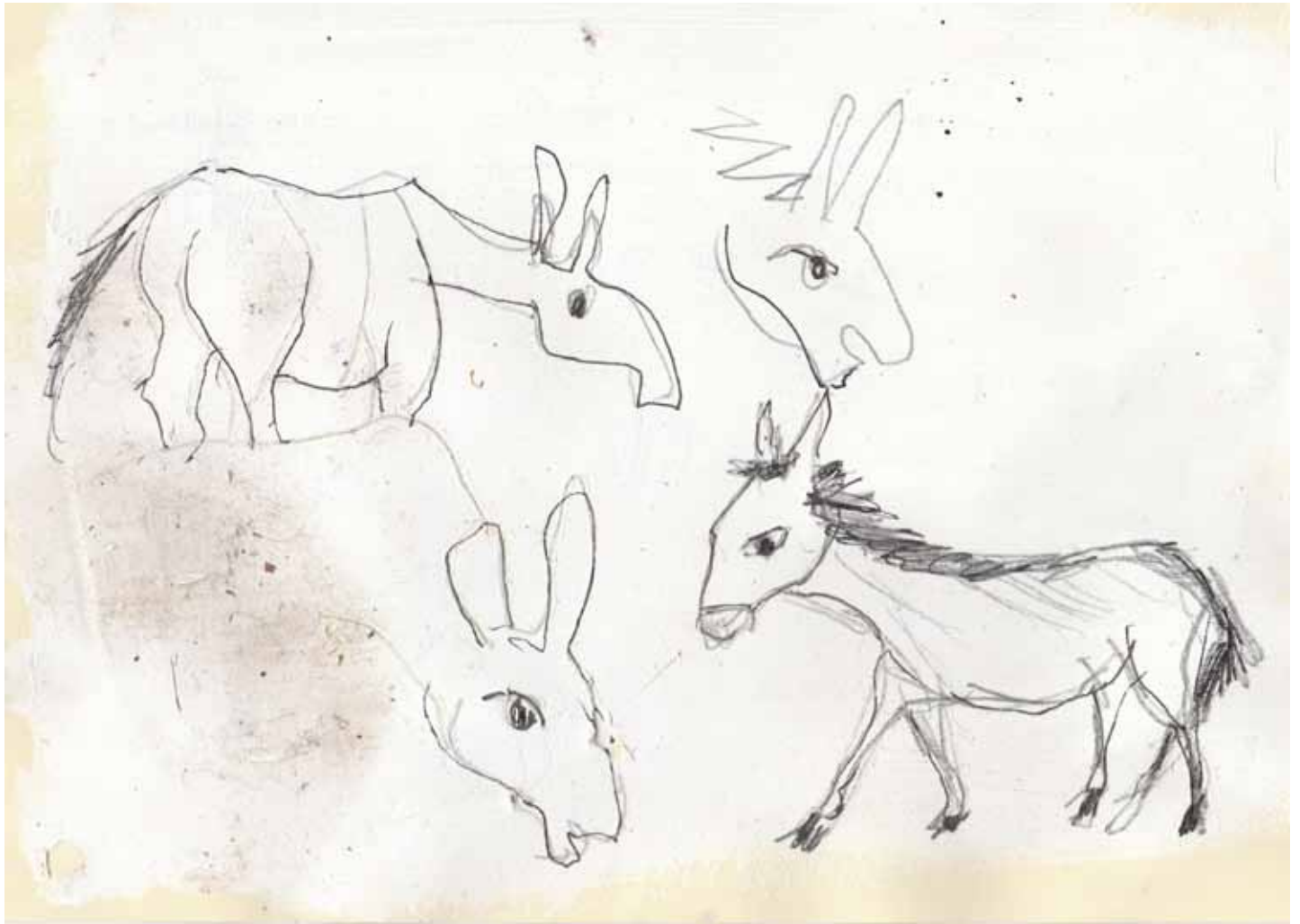
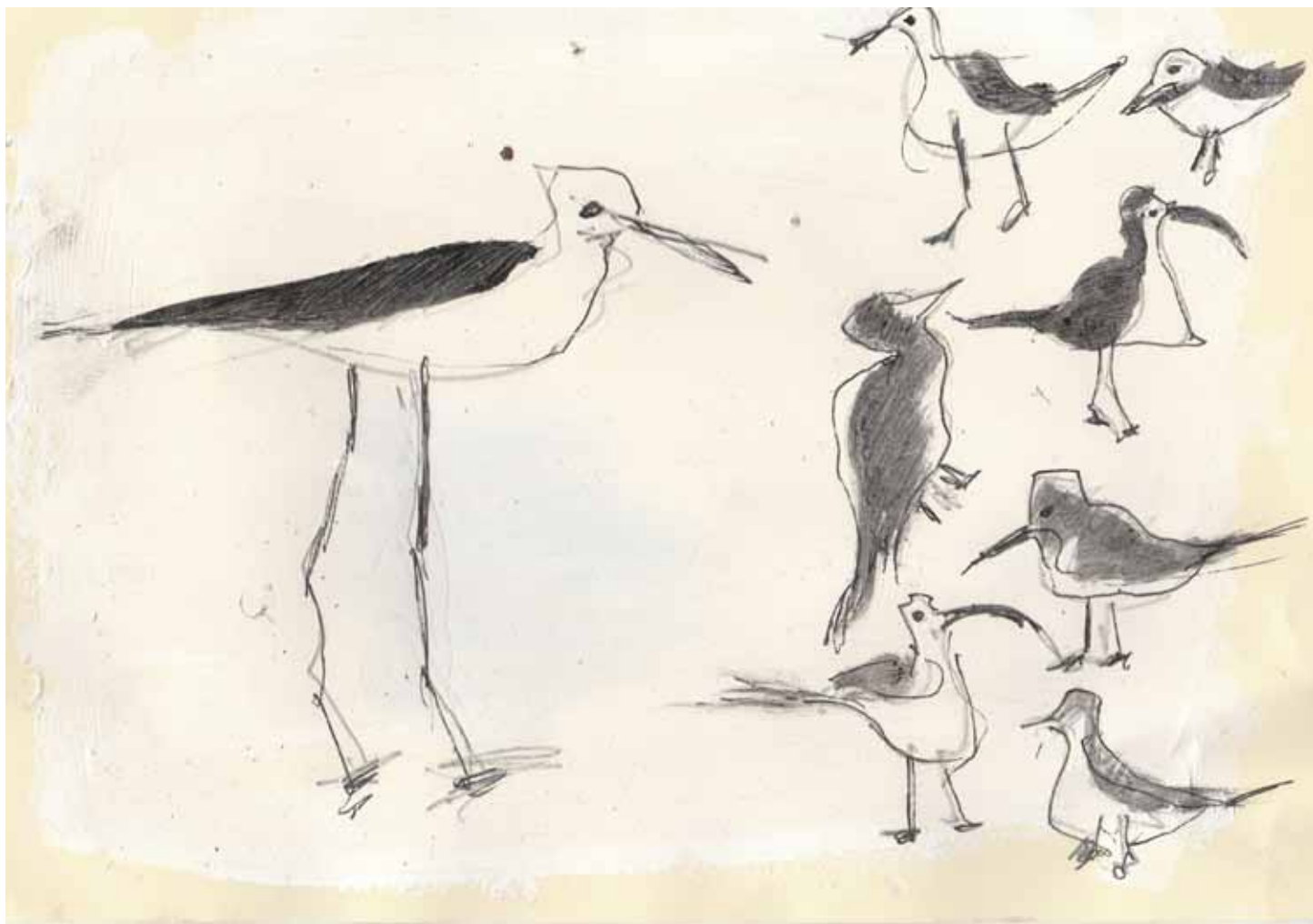


- LE DAVIAUD - ÉCOMUSÉE VENDÉEN



- Collectif Autre Direction -



Association Autre Direction

Représentée par Mlle Elise Catalon en sa qualité de présidente

Siège social : 4 rue de la Broque – 67 000 Strasbourg

Adresse Postale : Association Autre Direction c/o Mr Uhl – 28 rue des cigognes 67 600 Muttersholtz

SIRET : 49201742100024 - NAF : 9001 Z - Licence N° 2-1050911 Licence N° 3-1050912

Contacts compagnie : Thomas Feuillet : 06 60 16 82 51

- PREMIÈRES RÉFLEXIONS & PREMIÈRES PROPOSITIONS -

En 2016, l'Ecomusée Vendéen «Le Daviaud» commande au Collectif Autre Direction un stand artistique itinérant afin d'annoncer sur les festivals et les marchés l'ouverture attendue du nouveau musée en avril 2017.

Cette petite charette poétique trouve un réel succès auprès du public. L'écomusée fait alors part de son souhait de continuer son compagnonage avec le Collectif Autre Direction en lui confiant la conception et la réalisation de trois sculptures animées et manipulables par le public du musée.

Pour répondre à la nécessité de grande résistance mécanique des manipulations, nous avons cette fois choisi de créer des objets métalliques faisant écho à des oeuvres telles que celle de Calder ou Petit Pierre mais pouvant aussi, comme dans le travail de Tinguely, laisser apparaître les mécanismes de mouvement et leurs poésie intrinsèque.

Les trois oeuvres seront conçues dans un esprit ludique et réprondront de manière poétique mais aussi didactique à trois thèmes précis : les objets fermiers, les habits traditionnels, les animaux d'élevage.

Vous trouverez dans ce dossier les premières réflexions et propositions que nous ont inspirés ces trois thèmes. Ces propositions seront bien sur amenées à s'affiner grace à une réflexion partagée avec l'équipe de l'écomusée : listes précises des objets exposés, échantillons et autres informations utiles à la créations d'objets artistiques aux mieux documentés.

C'est avec un grand plaisir que nous nous lançons dans cette nouvelle aventure artistique et souhaitons sincèrement vous remercier de nous avoir confié la création de ces trois sculptures mobiles et participatives.

Thomas Feuillet,
pour le Collectif Autre Direction

OBJETS FERMIERS

Objectif : retrouver la fonction des objets présentés dans la pièce.

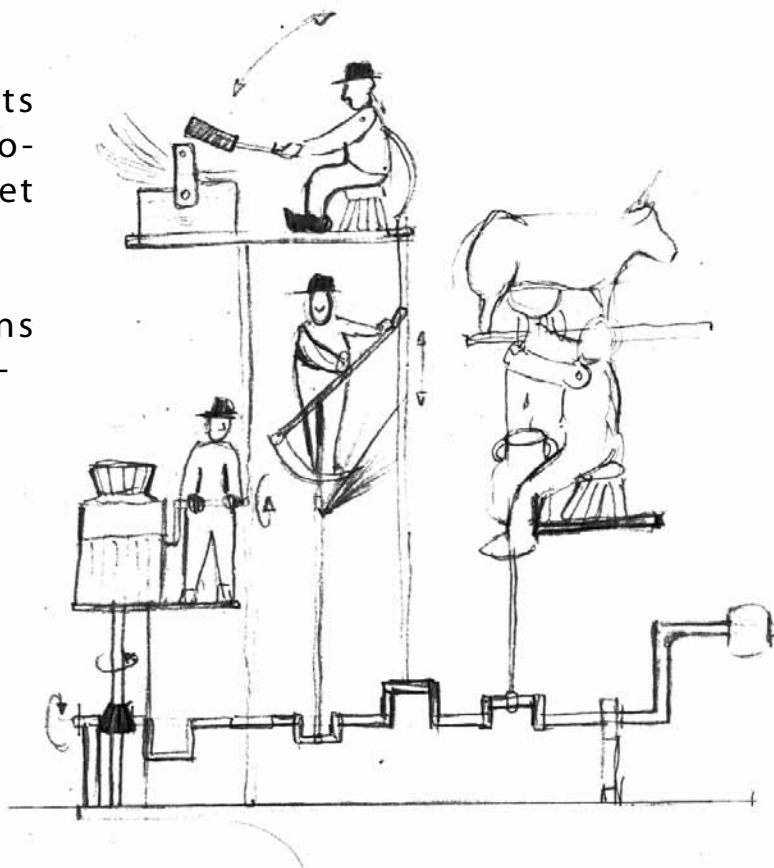
En attendant d'avoir une présentation détaillée des objets et fonctions d'objets, nous avons imaginé une manipulation simple faisant découvrir dans un petit carroussel, un défilé de personnages mettant en action chacun des objets.

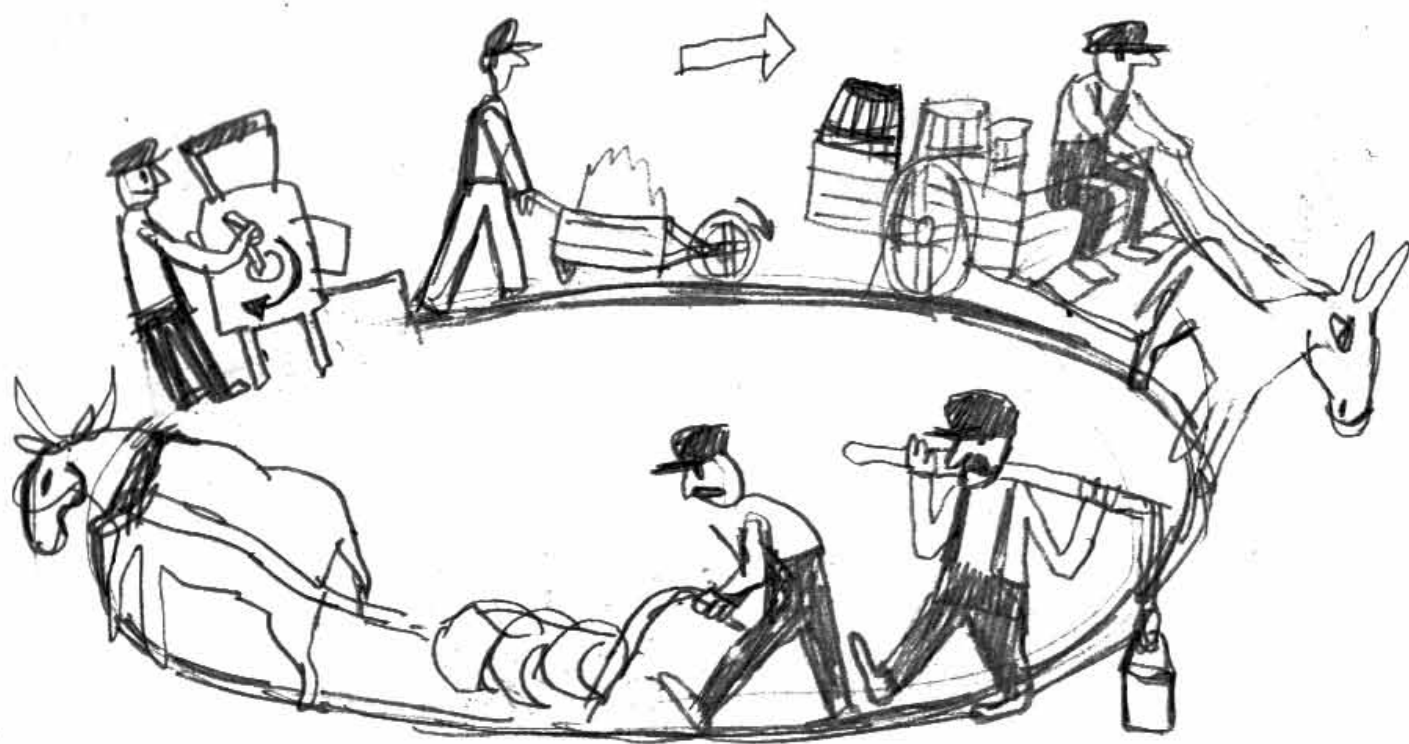
Une manivelle située sur le côté du présentoir, manipulable par les visiteurs, mettra en mouvement une petite farandole de personnages mécaniques .

Avec une idée plus précise des objets à présenter, il sera possible de proposer une manipulation plus spécifique et plus ludique.

On pourra imaginer des interactions propres à mettre en valeur des qualités d'objets :

- Objet roulants
- Objets contenant
- Ustensiles manuels
- Machines outils
- etc





←
La ronde des outils

ANIMAUX D'ÉLEVAGE

Objectif : découvrir quels sont les animaux élevés à la ferme et ce qu'ils produisent

proposition 1

Afin de traiter chacun des aspects détaillés dans le cahier des charges, nous avons imaginé une première proposition mettant en scène chaque animal dans les divers situations de sa vie à la ferme, jusque dans dans l'assiette.

Quatre manivelles pour quatre animaux.

Une première manivelle pourra mettre en mouvement :

- Une roue de vraies plume (que le visiteur sera invité à caresser).
- Une poule qui picore.
- Une poule qui pond un œuf.
- Un personnage plumant une poule.

Une fois découvert cette première série de petites animations, le visiteur pourra passer à la manivelle suivante présentant cette fois la vie du canard, et ainsi de suite pour la vache et le mouton.

Sur la partie supérieure de la tablette se trouvera une sculpture présentant deux personnages attablés et entourés des divers produits issus de l'exploitation des animaux d'élevages.





ANIMAUX D'ÉLEVAGE

proposition 2

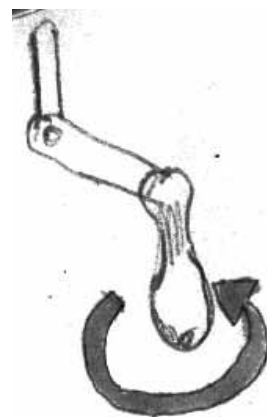
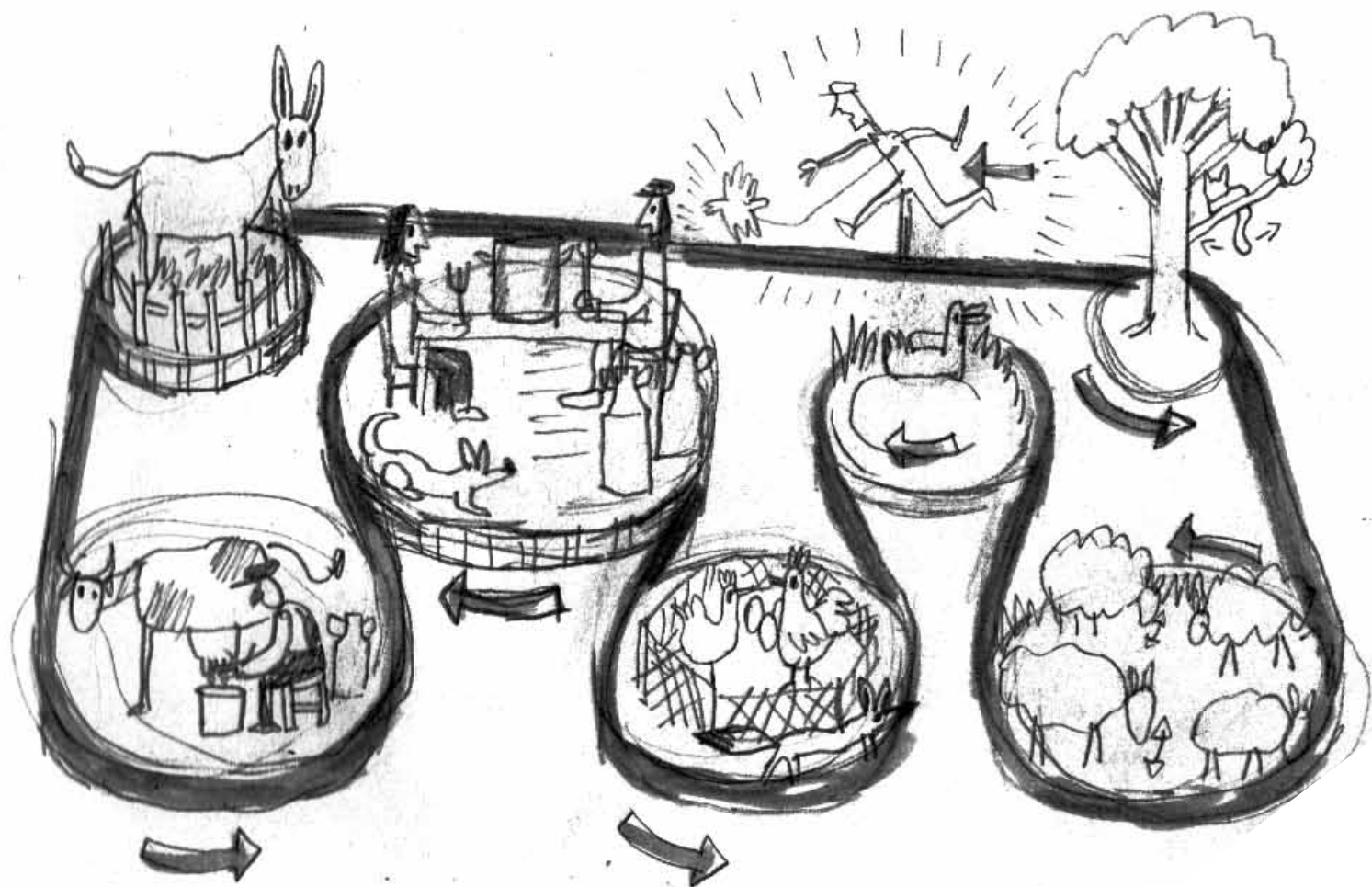
Cette seconde proposition met scène un personnage essayant d'attraper une poule, un couteau à la main. Il y a peu de chance qu'il y arrive mais qui sait... On tourne la manivelle et le voilà qui reprend sa poursuite inlassablement.

Sur son chemin se trouvent de petits ilots de vie :

- Un fermier tirant le lait d'une vache, un troupeau de moutons paissant au pré, un renard affamé tournant autour d'un poulailier. Un chat perché dans un arbre observe amusé tout ce petit théâtre de la vie à la ferme.

Avec cette mise en scène, nous avons choisi de mettre de côté certains points contenus dans le cahier des charges au profit d'un univers plus poétique.





HABITS TRADITIONNELS

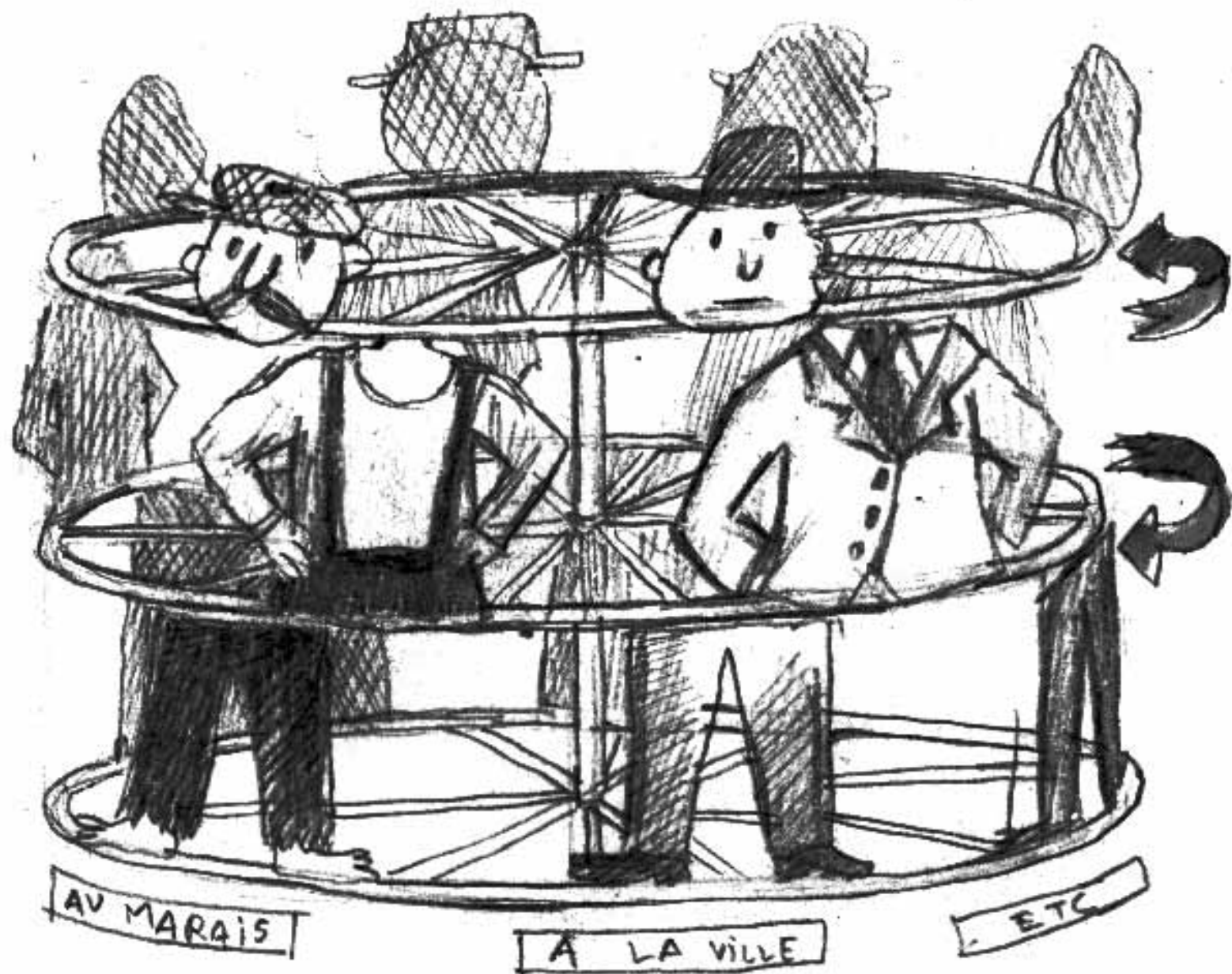
Objectif : découvrir et reconnaître les différents tissus utilisés pour la réalisation des habits maraîchins.

proposition 1

Trois roues : une pour la tête, une pour le corps, une pour les jambes.

En manipulant chaque roue, le visiteur recomposera un personnage cohérent. Les costumes seront réalisés à partir des tissus traditionnels. De cette façon tout en cherchant à recomposer un personnage, le visiteur aura l'occasion de toucher les différents textiles.

Rien n'interdira au manipulateur de placer une tête d'homme moustachu sur un corps de femme en robe de mariée !



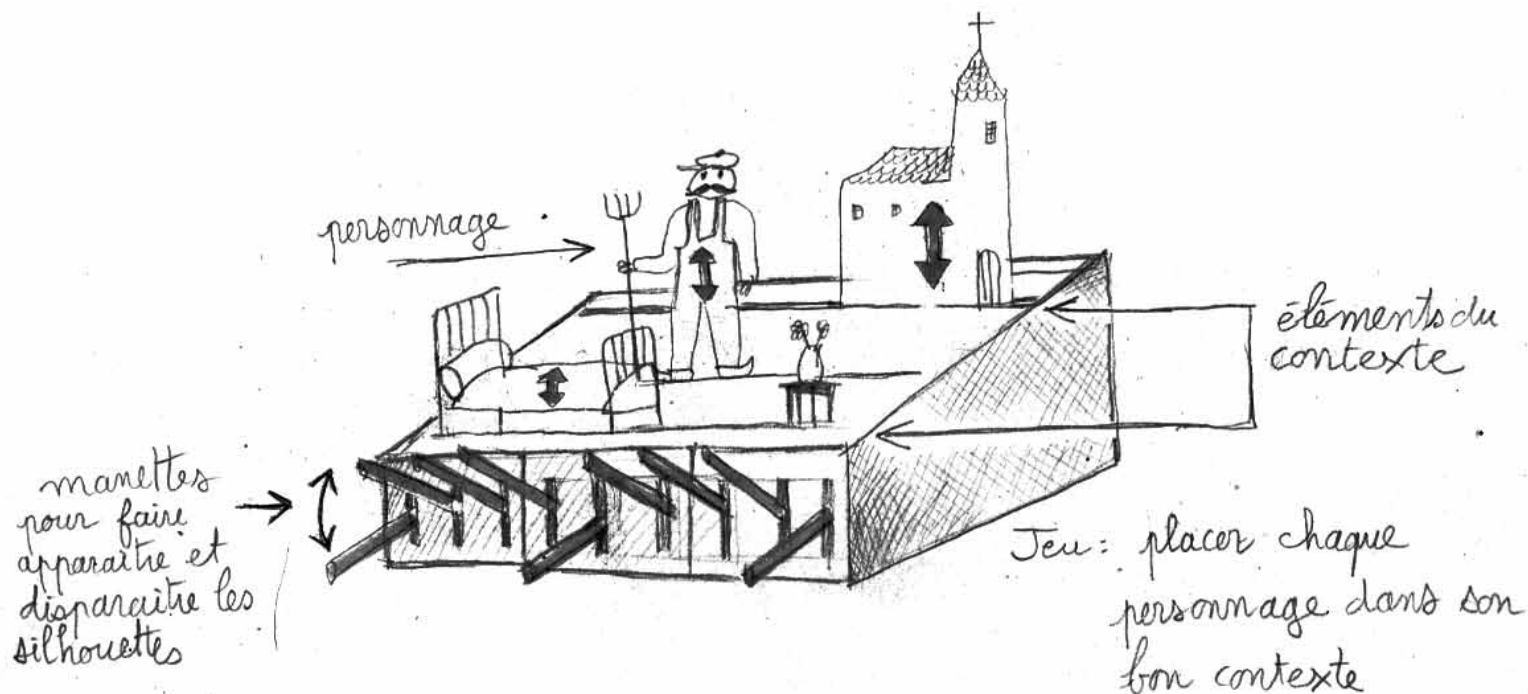
HABITS TRADITIONNELS

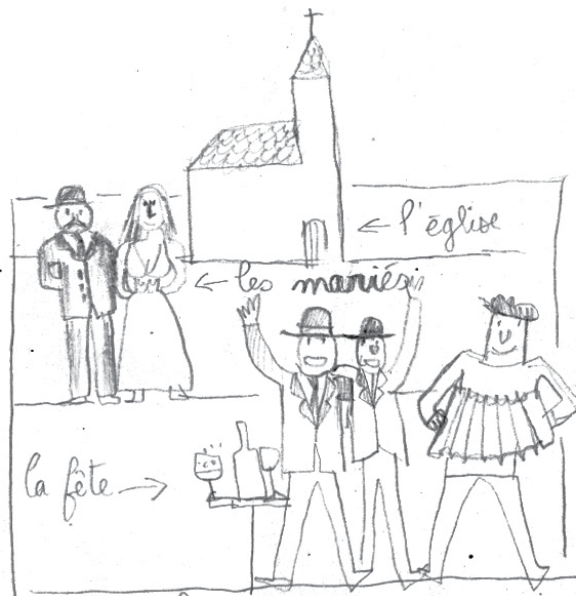
proposition 2

Dans cette proposition, le visiteur se trouvera face à une série de leviers permettant de faire apparaître ou disparaître des silhouettes de personnages et des éléments de décors.

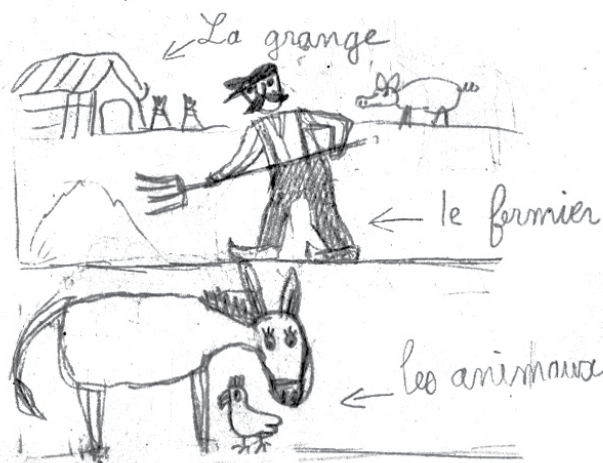
Le but sera de recomposer une situation cohérente associant un personnage à un contexte particulier.

Dans ce jeu, si un ensemble cohérent sera facile à recomposer, on pourra aussi s'amuser en créant des situations comiques, poétiques et inattendues. Comme dans l'exemple ci contre en superposant les éléments de la ferme et ceux du mariage...





= le mariage



= la vie aux champs

