

LE LA COULEUR LIVE-SET

MUSIQUE ET DESSINS-ANIMÉS

CRÉATION OCTOBRE 2026



Intention.....	3
Un duo sur scène - Un récit animé et dessiné en direct.....	4
Une expérience participative - Processus d'écriture avec les publics....	5
Un espace dé-scénographié.....	6
Le dispositif de fabrication et manipulation des images.....	7
Développement logiciel.....	8
Problématiques de jeu avec les capteurs.....	12
Le La Couleur : trame narrative.....	13
Storyboard.....	14
Calendrier - Partenaires.....	22
Pré-fiche technique.....	23
Equipe.....	24
Présentation Compagnie 1-0-1 et dernières oeuvres.....	25
Contact.....	28

« Je crée des spectacles pour le jeune public qui sont à la croisée de plusieurs genres : Arts Numériques, Arts du geste, Arts de la Marionnette. Ces spectacles inclassables, ces expériences inattendues sont créés pour déposer des formes de beautés chez les publics.

Tout un long travail de R&D et d'écriture de dispositifs est mené à chaque fois en vue d'un projet artistique au goût particulier : du sable qui vole, des projections sur brume, des images animées en temps réel. Du code, de l'électronique, du prototypage ... pour à l'arrivée transmettre de l'émotion, de la vie, de la contemplation, de la jubilation.

Peu à peu j'ai partagé avec le public mes dispositifs de manipulation. Ce fut d'abord à la fin du spectacle, où le public pouvait manipuler en live les instruments créés ad-hoc. Puis avec « Destin, un roman graphique de scène », j'ai convié le public à monter sur scène et manipuler durant le spectacle le dispositif interactif dans une expérience immersive incroyable, sur un fil tendu d'une heure quarante.

Mais c'est à partir de l'expérience de « L'ombre de la main » en tournée que j'ai commencé à me poser des questions sur la nature de ce que je partageais avec le public, notamment lors de nombreuses séances durant le COVID en IME et dans certaines écoles où des enfants autistes étaient inclus. Certains comportements tels l'hyperactivité m'ont interrogé sur la façon dont j'imposais mon temps, mes codes, mes rythmes. J'ai commencé à m'intéresser à l'inclusion et à la question du « ensemble ». Comment faire œuvre commune, au delà de nos différences ?

Tout ce qui vient ci-après découle de ces questionnements :

- *une démarche d'écriture du projet avec les publics en situation de handicap*
- *une histoire dessinée et animée en direct qui parle de la différence*
- *une performance qui puisse inclure durant le spectacle la participation de ces publics cibles*

Et que tout cela soit comme une immense aventure, vécue ensemble, pour transformer un monde soit disant immuable. »

Christoph Guillermet

Porteur de projet

UN DUO SUR SCÈNE

Pour cette nouvelle création de la Compagnie 1-0-1, **Christoph Guillermet** - créateur numérique - et **Gaspard Guilbert** - musicien électronique - ont décidé d'être ensemble sur le plateau, proposant au public une performance graphique et musicale inédite.

Cette performance se destine à tous et toutes, dès 9 ans. **C'est un jeune public, un tout public, mais plus encore ... c'est une performance qui veut inclure.** Inclure ceux qui nous paraissent différents. **Elle associera ces publics à la manipulation des images pendant la performance.**

Cette performance est voulue pour jouer en théâtres pour 300 personnes comme pour 20 personnes en IME (Institut Médico-Educatif). Elle ne refusera personne dans la salle. Elle sera même demandeuse à ce que les publics soient mélangés.

Sans mots, uniquement fait d'images, de musiques, de mouvement, cette performance se veut d'un accueil universel.

Durée : 50mn

UN RÉCIT DESSINÉ ET ANIMÉ EN DIRECT

On connaissait les ciné-concerts, les live-sets des musiciens électroniques, voici maintenant le dessin animé ***dessiné et animé en direct***.

Christoph poursuit son parcours singulier avec une nouvelle étape dans sa démarche d'animation-manipulation avec capteurs (« L'ombre de la main » - 2020, « Destin, un roman graphique de scène » - 2023).

Pour s'affranchir de matériaux figés et des longs temps d'écriture multimédia, Christoph arrive à la conclusion qu'il faut construire un logiciel dédié. Il demande au développeur autrichien Clemens Gürtler de l'accompagner sur ce projet.

Le but est de créer un outil agile, souple : les personnages et décors seront dessinés en direct, animés par des capteurs. Les animations seront samplées et jouées en direct. Il s'agit de gagner un vrai nouveau degré de liberté dans l'expression sur scène. De pouvoir improviser, décliner, partir en liberté.

UNE EXPÉRIENCE PARTICIPATIVE

Dans le canevas narratif de la performance, certaines séquences associeront le public en manipulation. Il s'agit de pouvoir définir quelles parties du récit et des personnages ils pourront manipuler.

L'un des enjeux du projet est de **garantir la compréhension rapide de l'interactivité et garantir son accessibilité**, qu'elle soit intellectuelle, sensitive ou corporelle. Le but est d'être dans une performance fluide, avec un rythme spectaculaire où l'histoire tient tout le monde en haleine.

PROCESSUS D'ÉCRITURE AVEC LES PUBLICS

Pour prendre mesure de la différence, de l'altérité, des spécificités propres à chacun, mais aussi des richesses de la différence, nous serons donc durant toute l'année 2025 en résidences en immersion en **IME (Institut Médico-Educatifs)** avec les publics touchés par le handicap. Nous travaillerons avec des enfants de 8 à 19 ans.

L'équipe artistique sera au travail dans les espaces des résidents. Il s'agit d'une présence sur la durée et la continuité. La porte de l'espace investi par les artistes sera ouverte. Des coussins et des chaises seront mis à disposition, comme une invitation à entrer et s'installer. Nous échangerons avec les résidents sur leurs perceptions, leurs ressentis. Leurs rêves, leurs attentes, leurs questions seront collectés pour étoffer la trame dramaturgique du récit. Nous travaillerons avec eux sur l'histoire, sur les problèmes d'inclusion que peut rencontrer le personnage, et sur comment le récit pourrait se terminer.

Les résidents testeront le dispositif de manipulation, ils l'éprouveront de façon à définir un canevas interactif facile d'emploi, accessible et riche de jeu. Ils testeront les premières scènes à naître. La relation se veut ludique. **Cette confrontation du logiciel, des codes de manipulation à la réalité des corps, des personnalités, des différences, nous permettra de bâtir une proposition interactive juste et accessible. Il en sera de même pour les degrés d'intensités visuelle et sonore, qui seront explorés avec ces publics.** Nous serons amenés à revoir l'écriture logicielle et ergonomique face à leurs réalités, et définir ainsi les **bonnes grammaires** : visuelle, sonore, participative, gestuelle, d'accueil et d'échange.



UN ESPACE DÉ-SCÉNOGRAPHIÉ

De façon à être accessible, il faut pouvoir aussi aller partout, au plus proche des publics. Si le public ne peut venir, nous venons à lui. Ce peut donc être dans un foyer mis au noir, dans une salle des fêtes sans matériel, en autonomie technique, comme sur un plateau de théâtre. Le dispositif est donc sorti de la logique de scénographie/décor pour une identité scénique plus nomade, type « VJ live-set » :

- Un écran pour les images
- Une multi-diffusion son enrobante pour l'immersion sonore
- Un point musique électronique
- Un point fabrication-manipulation des images
- Le public autour *et* entre les deux points

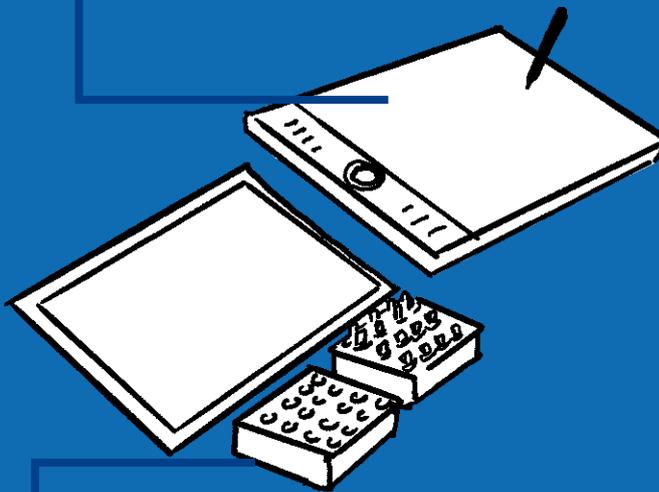
En théâtres, notamment sur les grands plateaux, nous imaginons continuer cette proximité, ne serait-ce que pour la dimension participative. Une partie du public sera donc sur scène et l'autre en salle. Nous espérons pouvoir accepter ceux pour qui le rapport à la foule peut poser problème en leur proposant d'être avec nous, sur scène, dans la « bulle » du plateau. Ces possibilités d'accueil seront définies par les expériences en résidences d'immersion, les échanges avec les professionnels du handicap, et en théâtre en 2026 où nous demanderons à nos partenaires d'associer les IME à nos sorties de résidence.



LE DISPOSITIF DE FABRICATION ET MANIPULATION DES IMAGES SUR SCÈNE

1. DESSIN ET
CRÉATION DES
POINTS DE
CONTRÔLE

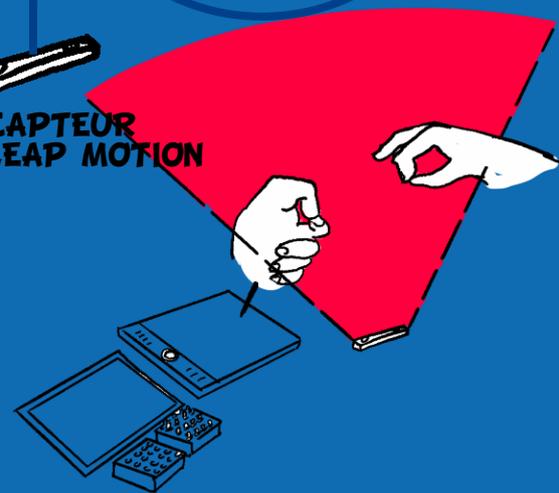
TABLETTE
GRAPHIQUE



INTERFACES MIDI

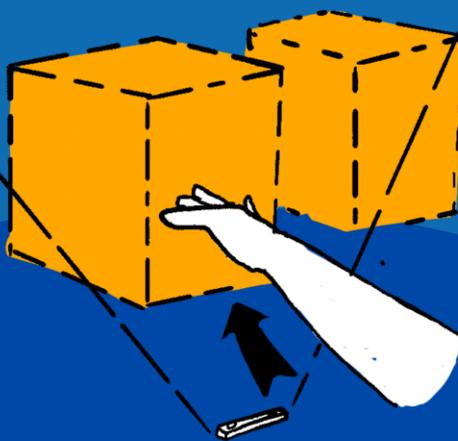
2. MANIPULATIONS
LIVE ET/OU
SÉQUENÇAGE

CAPTEUR
LEAP MOTION

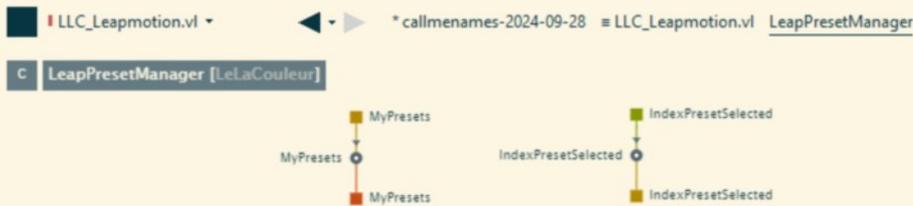


3. LE RÉCIT
ANIMÉ EN
DIRECT

CUBES VIRTUELS :
DÉCLENCHEMENTS
ET CONTRÔLEURS
PROPORTIONNELS



CAPTEUR
LEAP MOTION



DÉVELOPPEMENT LOGICIEL

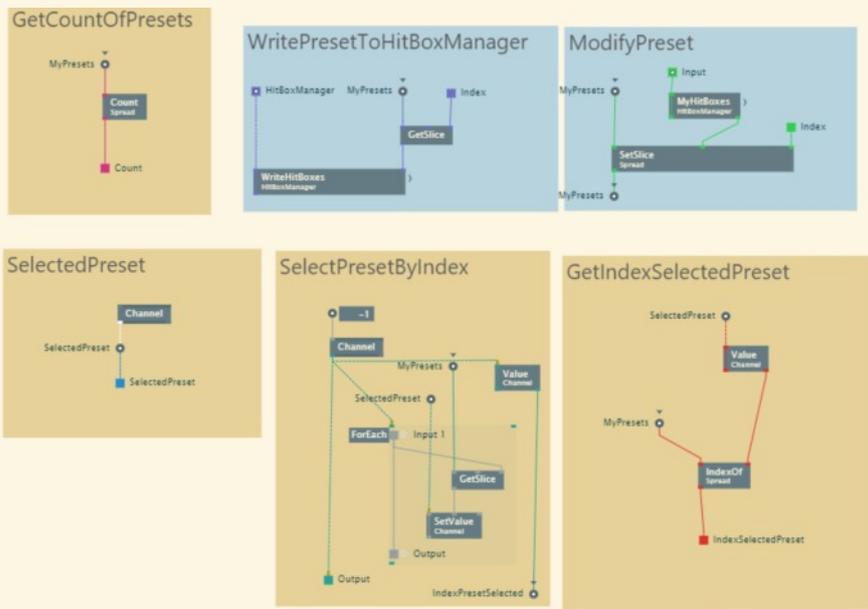
Pour ce projet, il faut créer des objets animables *à la volée*, leur affecter des points de contrôle, sampler en direct leur animation et constituer des banques de mouvements facilement assignables aux données du Leap Motion. C'est une approche que le live-patching ne permet pas. Il faut donc une approche orientée objet et l'écriture d'un logiciel dédié : LLC. Le logiciel est conçu dans un esprit 2D.

Nous avons donc basculé d'environnement d'écriture interactive, en passant à Gamma. Il possède une architecture novatrice concernant les questions de mutabilité des objets.

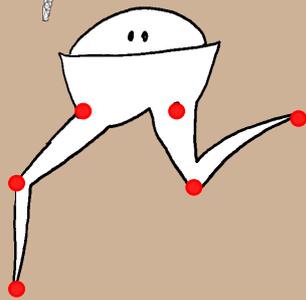
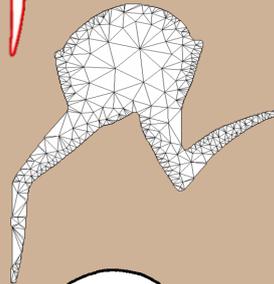
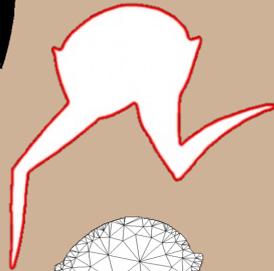
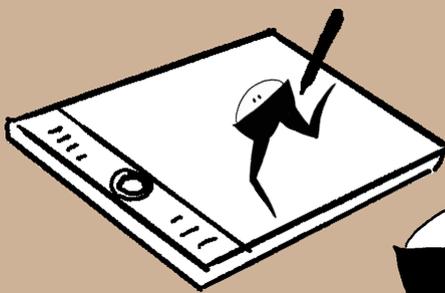
Clemens Gürtler est en charge de l'écriture du module D.O.P.E., adapté des travaux de l'Interactive Geometry Lab (ETH Zurich - ie "Bounded Biharmonic Weights for Real-Time Deformations"). Il développe tout la structure d'animation temps réel d'une image fixe. Il accompagne Christoph dans la structuration objet du projet et son *model design*.

Christoph développe quant à lui la structure globale et l'ergonomie de manipulation. Celle-ci doit permettre des interactions simples et faciles, laissant la place au récit, gommant un maximum les manipulations techniques.

<https://visualprogramming.net/>
<https://reactivex.io/>
<http://igl.ethz.ch/projects/bbw/>



FABRICATION DU MESH ANIMABLE



Dessin en direct, à vue du public dans la composition globale

Transformation de l'image en points extérieurs 

Triangulation des points extérieurs en une surface modélisée (*mesh*) 

Création des groupes de points de contrôle, à la palette graphique.

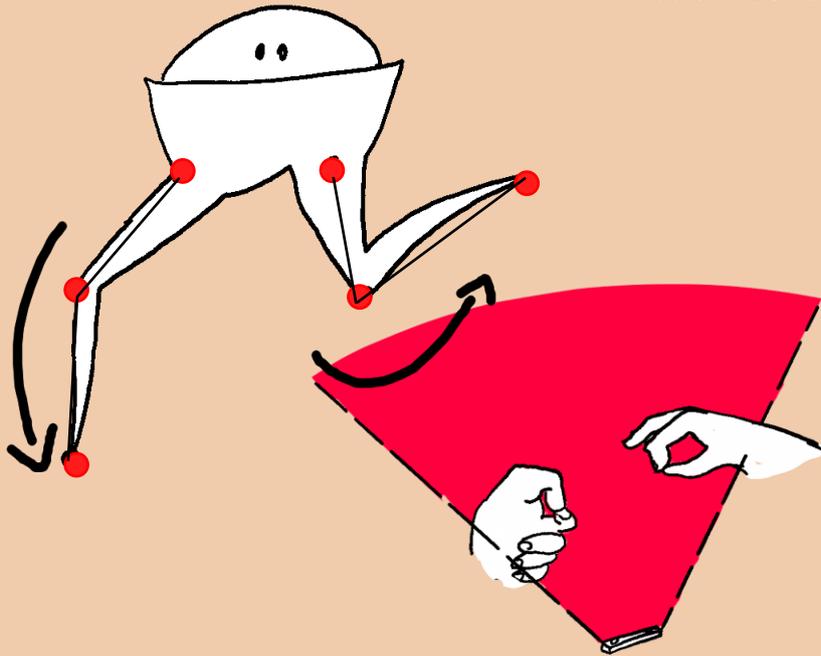
Calcul du *mesh* et de ses propriétés dynamiques. 

Dépose dans un des *Layer* qui compose la scène.

The screenshot shows a software interface with a character in a scene and a layer control panel. The character is a stylized figure with a white head and black body, running. The layer control panel has a table with columns for layer name, visibility, alpha, and value.

Layer Name	Visibility	Alpha	Value	In	Out	
Grand personnage #1	<input type="checkbox"/>	0.47	Alpha	1.00	Value 67.99	In 37.66 Out
premier plan ville	<input type="checkbox"/>	1.00	Alpha	0.00	Value 8.32	In 32.78 Out
Grand Personnage #2	<input type="checkbox"/>	0.47	Alpha	0.82	Value 63.10	In 5.00 Out
<input checked="" type="checkbox"/> Heros	<input checked="" type="checkbox"/>	1.00	Alpha	0.00	Value 8.32	In 31.80 Out
immeubles intermediaires	<input type="checkbox"/>	0.47	Alpha	1.00	Value 23.97	In 5.00 Out
effets fumée	<input type="checkbox"/>	1.00	Alpha	1.00	Value 54.30	In 5.00 Out
Grand Personnage #3	<input type="checkbox"/>	1.00	Alpha	1.00	Value 25.92	In 42.55 Out
Grand Personnage #5	<input type="checkbox"/>	1.00	Alpha	1.00	Value 0.00	In 5.00 Out
Grand personnage #4	<input type="checkbox"/>	1.00	Alpha	1.00	Value 0.50	In 5.00 Out
arriere plan ville	<input type="checkbox"/>	0.74	Alpha	0.71	Value 39.63	In 73.86 Out
ciel	<input type="checkbox"/>	0.68	Alpha	0.76	Value 13.71	In 5.00 Out

ANIMATION EN TEMPS RÉEL



Le Leap Motion permet le contrôle en X et Y de ces deux points. Un même *mesh* pourra avoir plusieurs groupes de points et plusieurs animations.

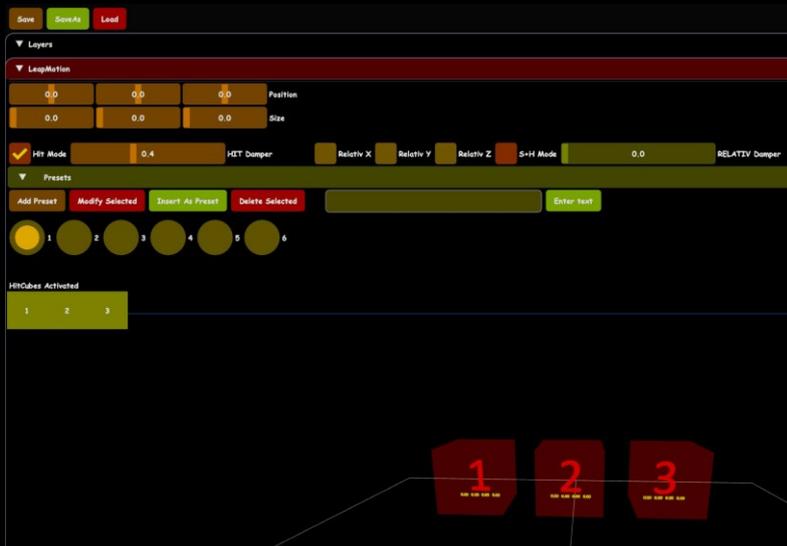
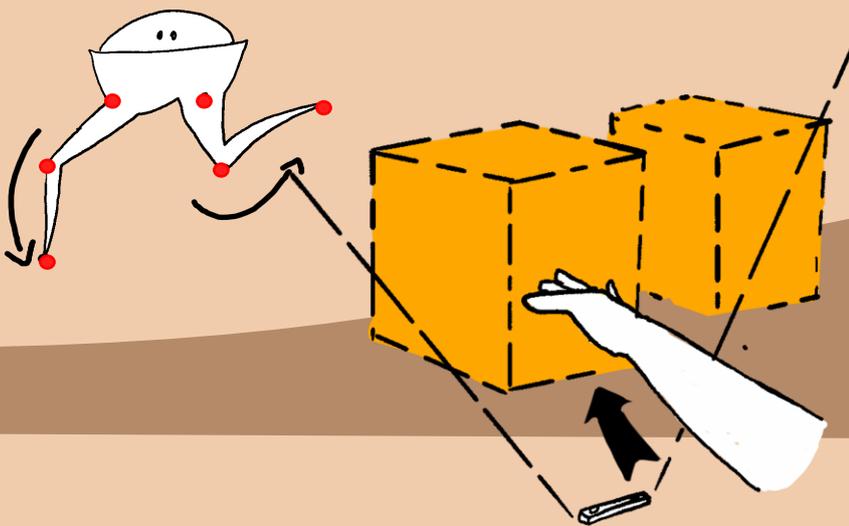
Sampling

Le trajet des points de contrôle est enregistré en temps réel dans une banque, via un contrôleur midi. Cette banque est créée à la volée dans le *Layer* du *mesh* animé.

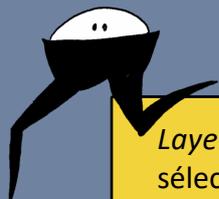
Trigger des animations

Quand un *Layer* est sélectionné, une animation peut être rejouée par le passage dans un des Cubes Virtuels. Un système de *presets* permet d'avoir plusieurs configurations de cubes, de façon à animer de manière complexe une scène.

Chaque *Layer* permettra d'aller chercher les données voulues du Leap, et ainsi d'animer en direct, de manière analogique, le *mesh*.



CONSTITUTION D'UN LAYER ANIMABLE



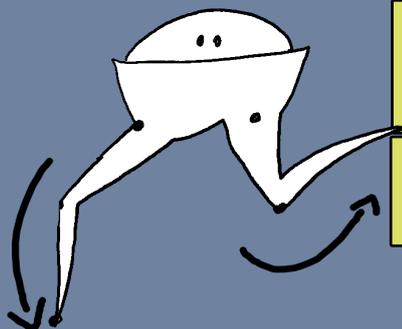
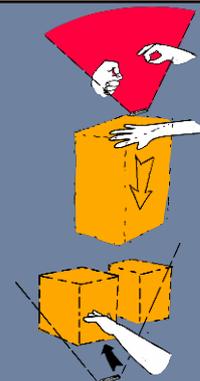
Layer comprenant le *mesh* (ou un élément de décor non animé). Si il est sélectionné, il peut recevoir les entrées du Leap Motion et les commandes de *fade* ou de transformation générale (déplacement xy, échelle et rotation).

Groupe de points des jambes

Banque 1 : manipulation live par 2 points

Banque 2 : animation proportionnelle du mouvement échantillonné dans un cube virtuel

Banque 3 : le passage de la main dans le Cube Virtuel déclenche l'animation échantillonnée



Groupe de points du visage

Banque 1 : les yeux suivent la direction de l'index

Banque 2 : *trigger* de l'expression de la tristesse

ETC . . .



PROBLÉMATIQUES DE JEU AVEC LES CAPTEURS

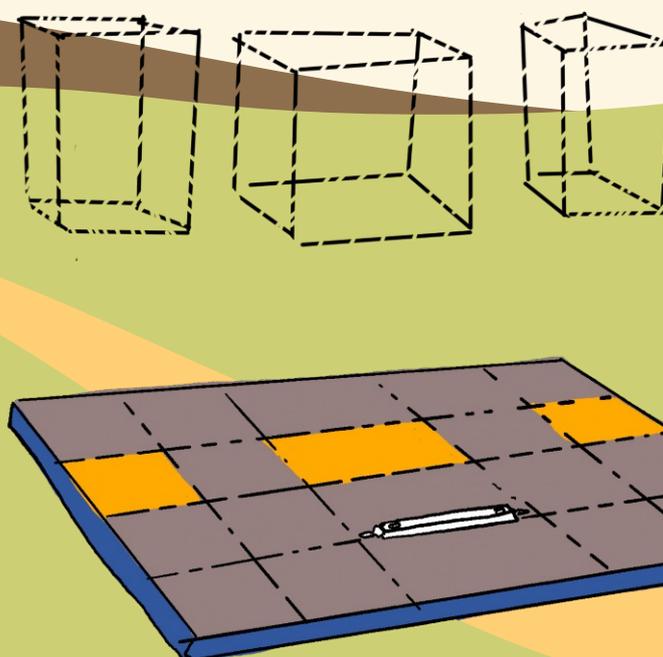
Depuis le début de notre travail avec les capteurs (infra-rouges, capacitifs, Leap Motion) nous sommes confrontés à l'*intangibilité*.

Ce rapport à l'invisible (passer sa main dans un faisceau infra-rouge, ou avoir des gestuelles très précises dans un espace 3D immatériel) pose des problèmes d'acquisition, de compréhension et de maîtrise pour le public participant. C'est invisible, magique, oui mais décorporé !

Nous avons donc, au travers des différents spectacles, mené une réflexion sur le geste simple et sa transmission au public de manière évidente, immédiate, sans un mot. Cette démarche du geste lisible ouvre sur une nature dansée de la gestuelle, et de son partage avec le public.

Nous avons découvert sur « Destin » à quel point des placements de doigts simples (*pinch*) pouvaient poser souci au public *lambda*. Il faut que notre public puisse manipuler facilement, sans frustration, sans échec, ce qui nous a mené au Cubes virtuels. Pour le dispositif il faudra spatialiser simplement l'invisible et rendre facile et accessible un dispositif de narration riche et complexe. Cela encore plus pour les publics que nous visons, avec une exigence : ne pas les mettre en situation d'échec.

Il nous faudra donc trouver une manière de spatialiser l'espace virtuel du Leap Motion, de façon à rendre évident et instinctif le placement des mains aux bons endroits par rapport aux Cubes Virtuels. Nous envisageons de créer une matrice lumineuse autour du Leap Motion, qui concrétise visuellement les dispositions des cubes virtuels et leurs comportements. Dans ce projet, les cubes virtuels changent en fonction des besoins d'interactivité d'une scène. Les commandes sensibles (ajouts de *layers*, appels de *presets*, tailles de pinceaux, déclenchements de *fades*, changement de scène...) sont délestées sur deux périphériques midi.



LE LA COULEUR : TRAME NARRATIVE

Un personnage, petit et incomplet, habite dans une grande ville. C'est une société productiviste, sans empathie. Il travaille à la chaîne dans une usine de production de lait.

Le personnage n'a pas de jambes, il est petit et doit tous les jours lutter contre un environnement qui n'est pas adapté à lui. Il est de la forme d'un œuf, et son trait distinctif sur le côté de la coquille fait un lien vers une forme de fracture.

Il est éteint, et mène une vie grise et solitaire, jusqu'à ce qu'il croise **QUELQUE CHOSE** qui traverse toute la ville. C'est petit, ténu, comme une couleur, et... vivant.

LE LA COULEUR lui reste dans les yeux.

Le personnage commence à regarder autour de lui : la ville, son travail, sa solitude. Il se rend compte de l'exploitation du vivant par sa société. Il libère les vaches exploitées dans l'usine, ils se sauvent ensemble en forêt. Une amitié naît. Mais déjà les machines de la ville s'attaquent à la forêt...

Une bataille nature contre machine, un revers. Notre héros est-il emprisonné ? Blessé ? Mais que va-t-il donc pouvoir se passer ?



Le La Couleur est un récit sur l'engagement politique, l'acte de résistance, et la question de la transformation de notre société. Son héros principal est en situation de handicap. Il porte avec courage et générosité ses valeurs, et son indignation. Il se mobilise.

Au début, il y a l'envie de partager comment un monde normé peut être compliqué pour ceux qui ne correspondent pas à cette norme. Il y a aussi l'envie de parler de notre société consumériste qui empoisonne et détruit notre planète, asservit les autres formes du vivant.

Et il y a surtout l'envie de dire aux plus jeunes que rien n'est perdu, et qu'il faut lutter pour transformer les choses. Que cela est possible, même si on est tout petit, même si l'on se sent « rien ».

Voilà l'origine du « Le La Couleur ».

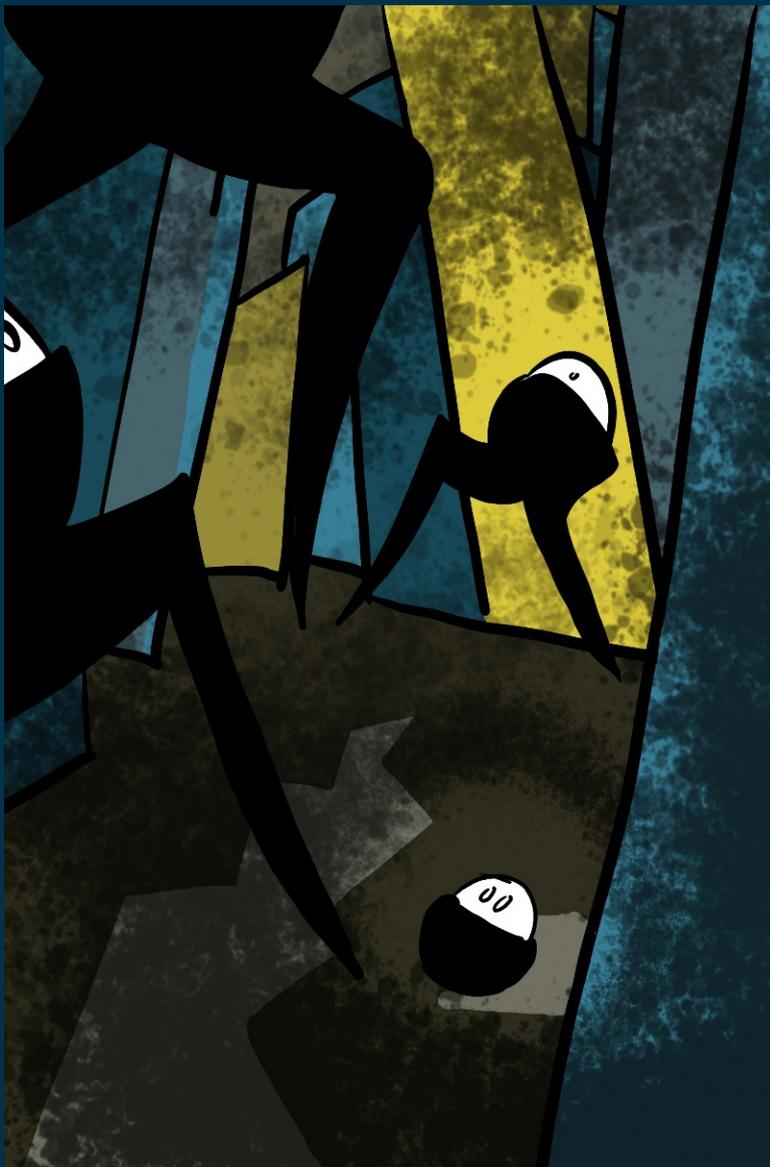
Christoph Guillermet



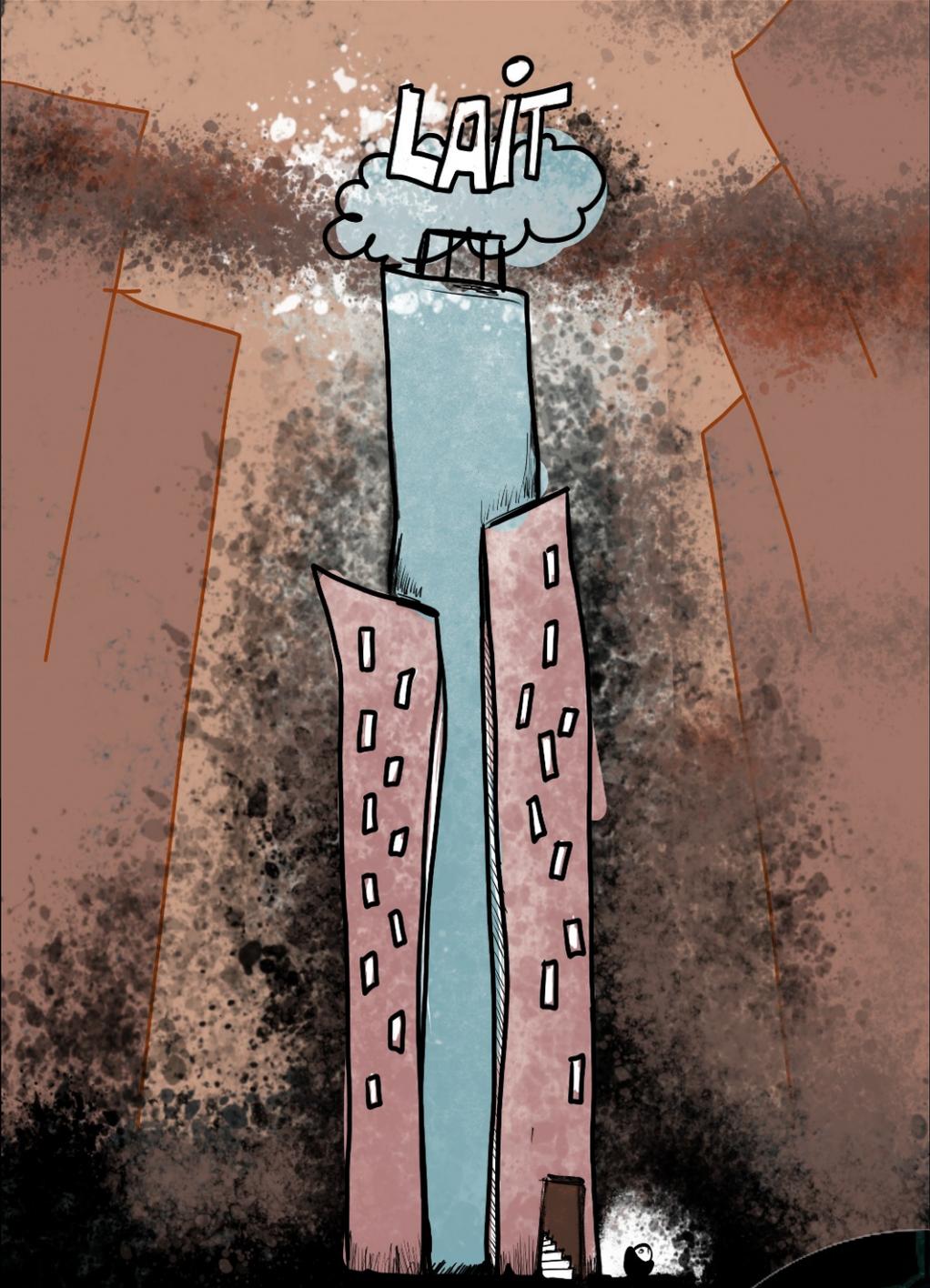
LA VILLE



UN MONDE PAS ADAPTÉ À LA DIFFÉRENCE



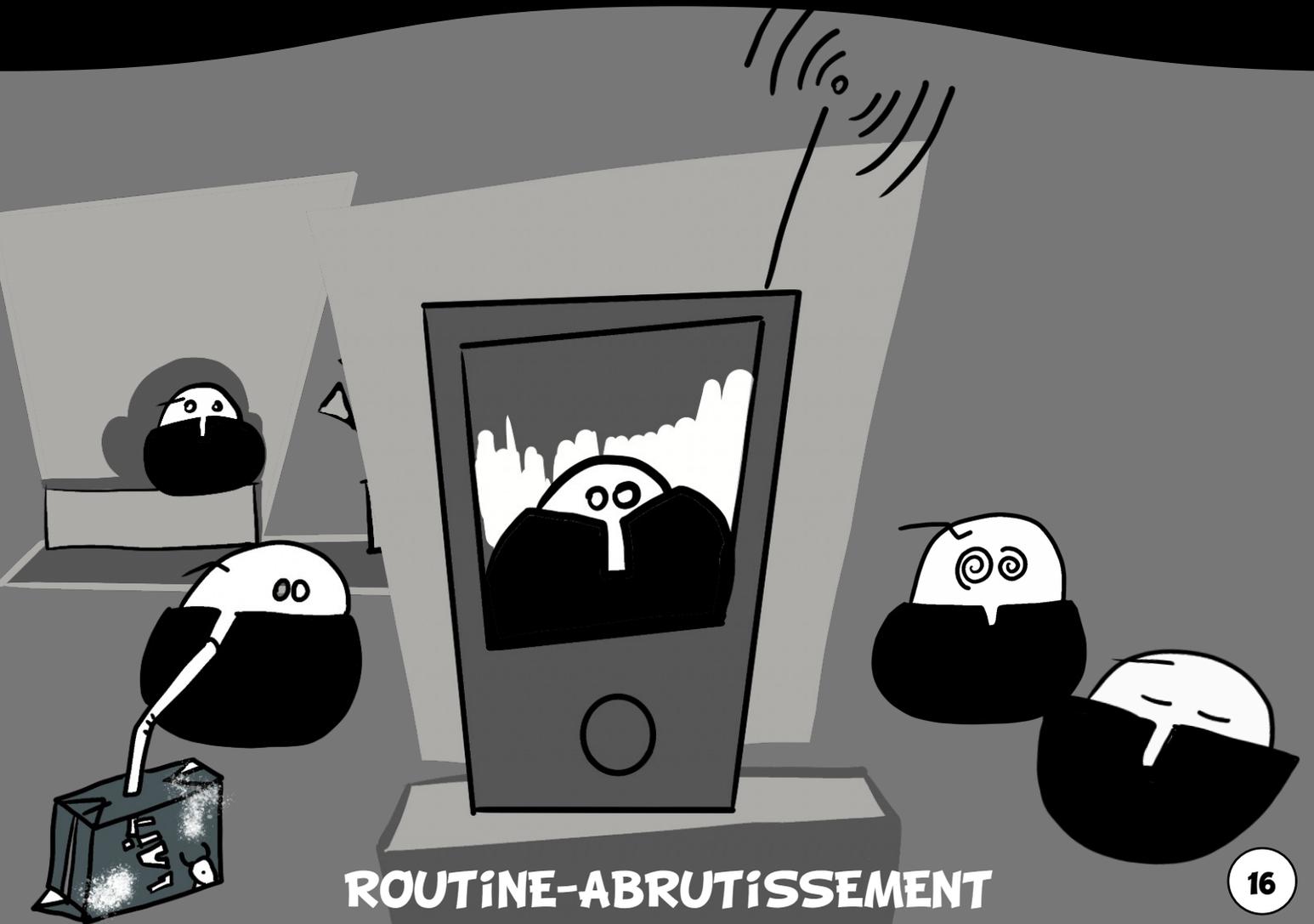
ROUTINE DU TRAJET



LE TRAVAIL



RETOUR MAISON



ROUTINE-ABRUTISSEMENT
ÉCRANS HYPNOTISEURS

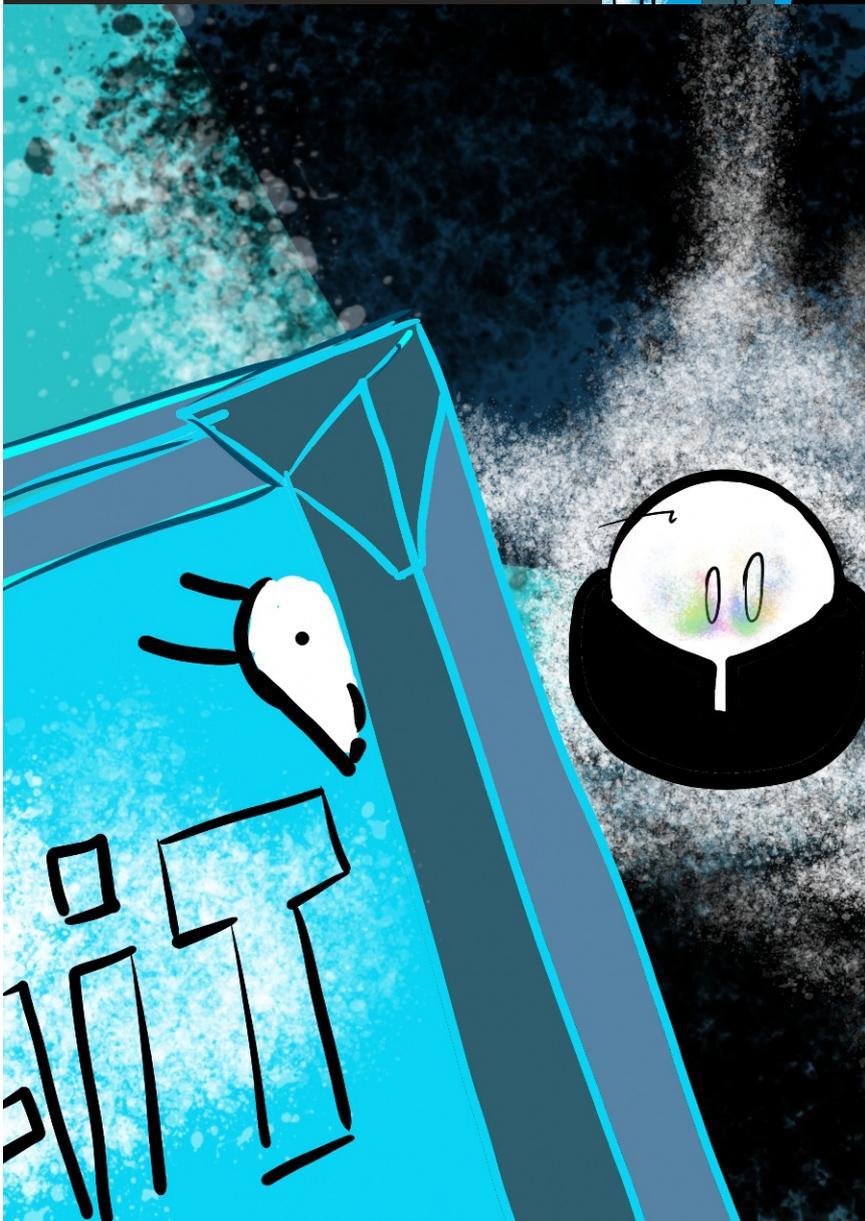
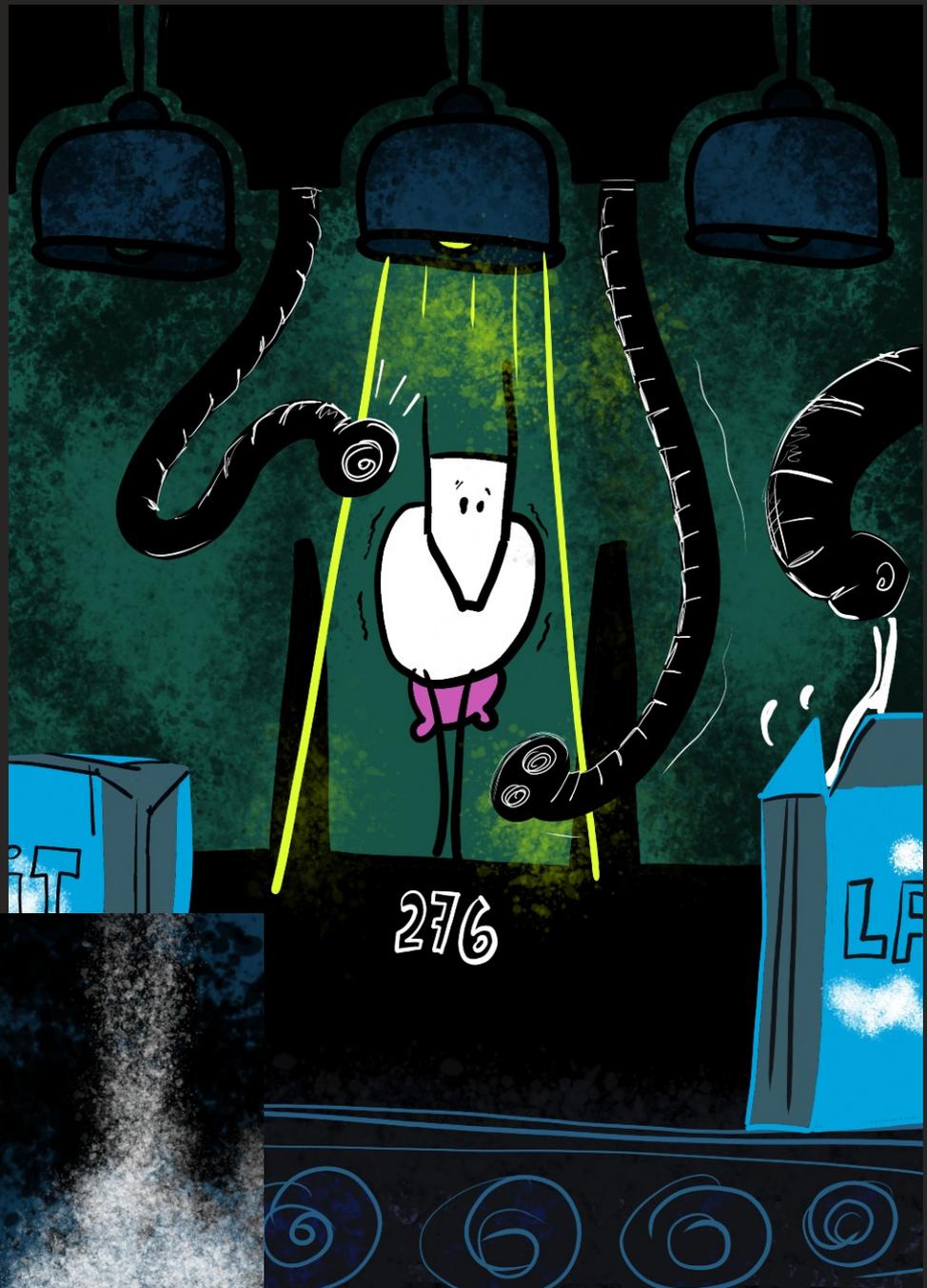
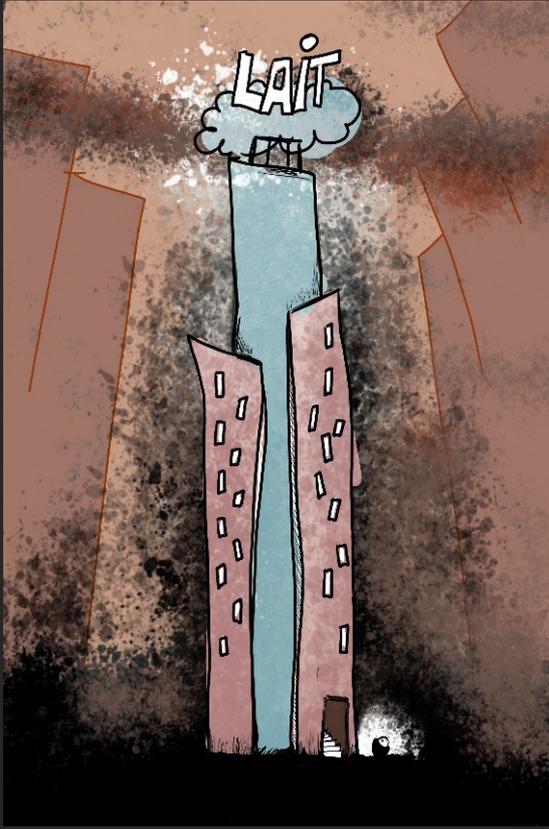
ET UN JOUR DANS LA ROUTINE

SURVIENT

**LE LA
COULEUR**



ROUTINE



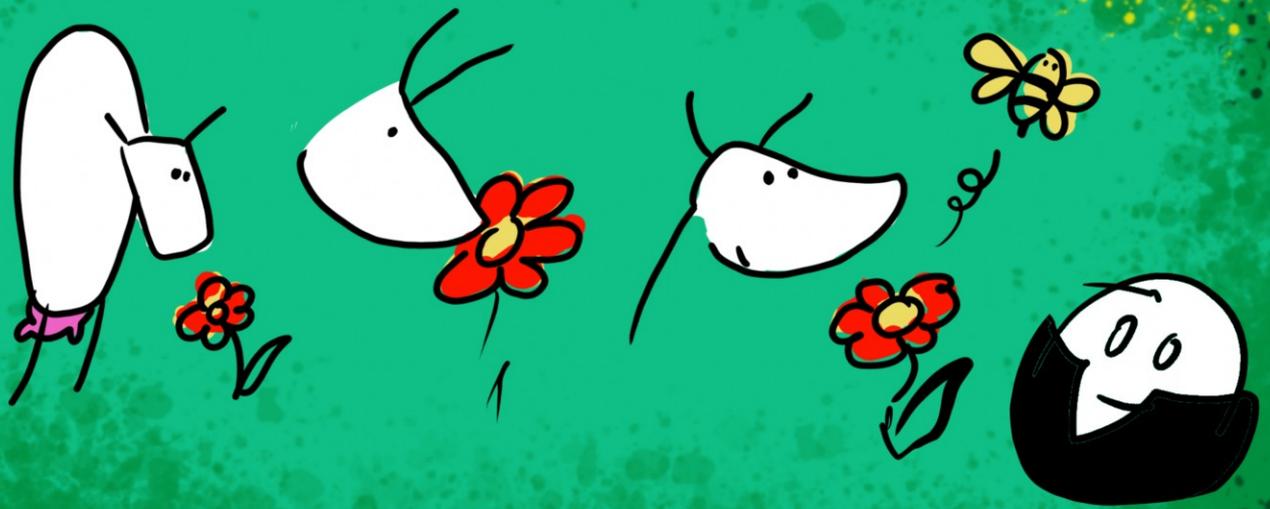
**PRISE DE
CONSCIENCE**

RÉVOLTE !



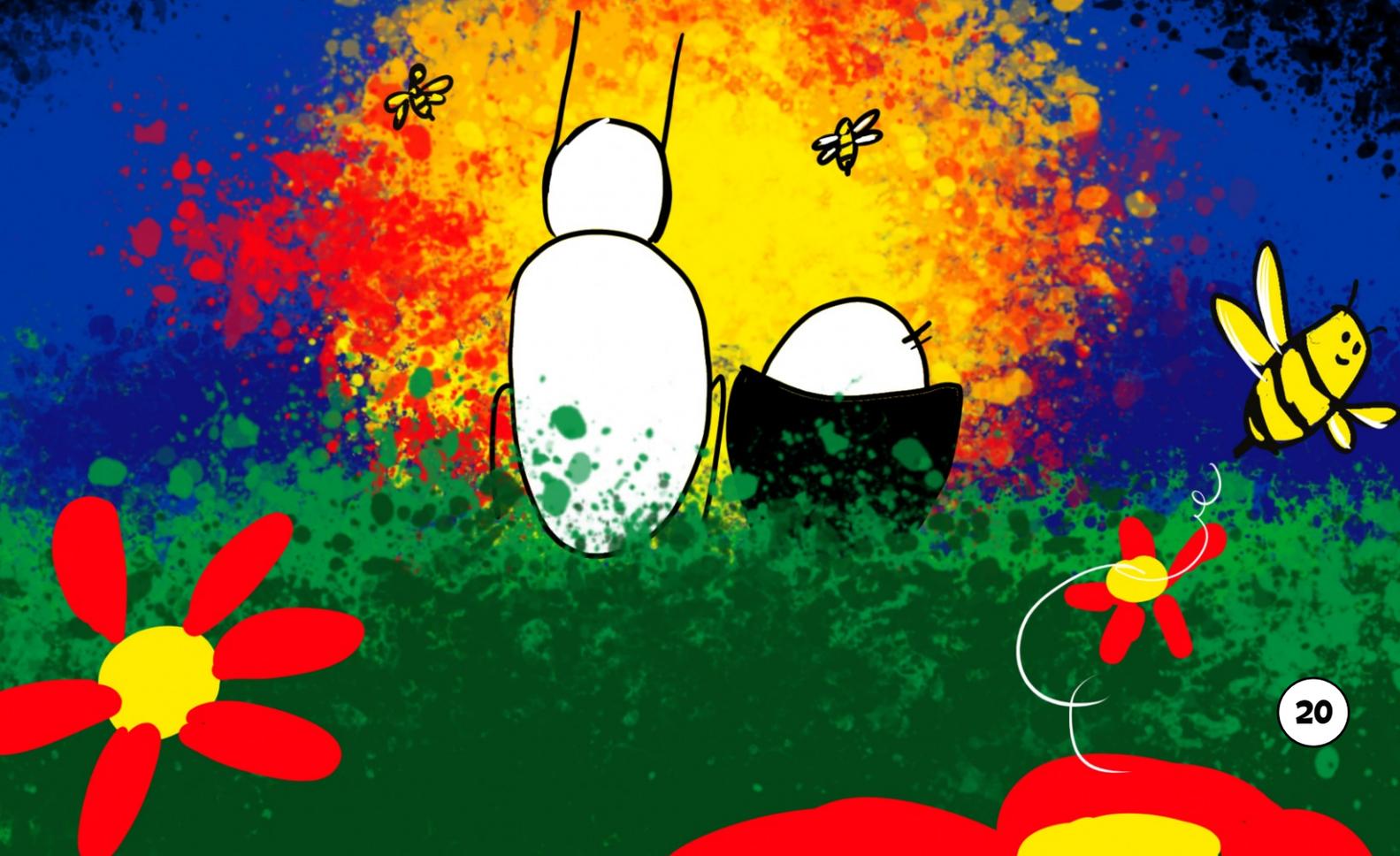
ESCAPE
PLAN SÉQUENCE SUBJECTIF

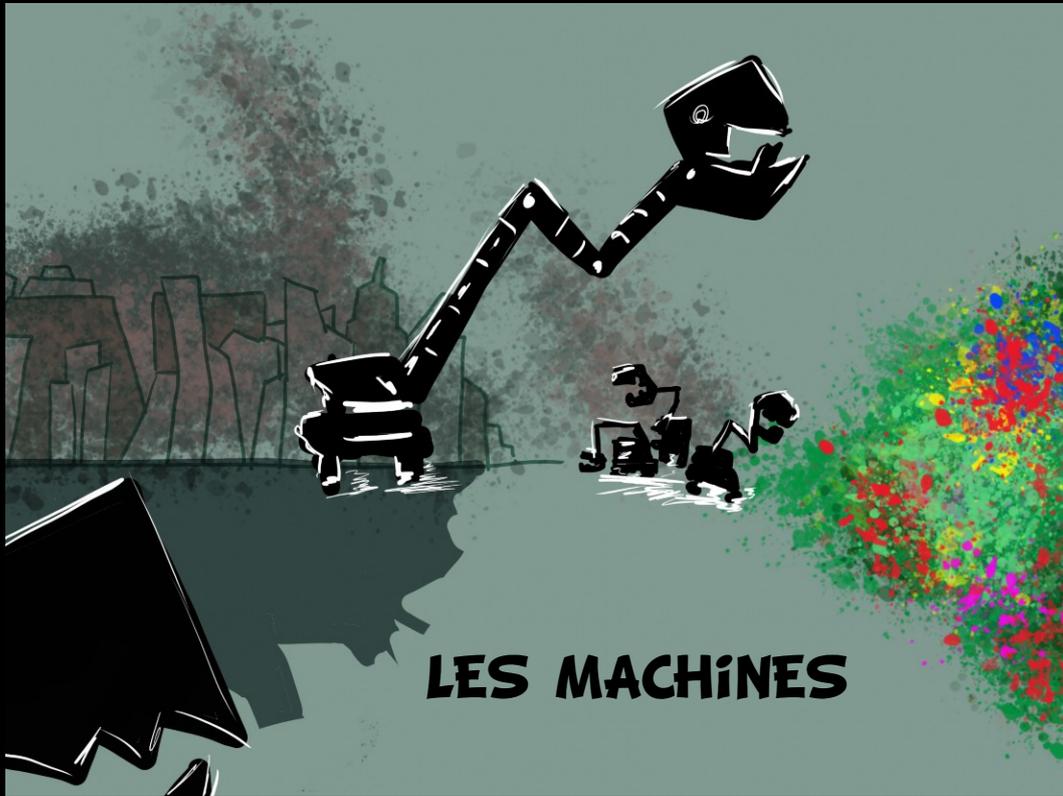




NATURE

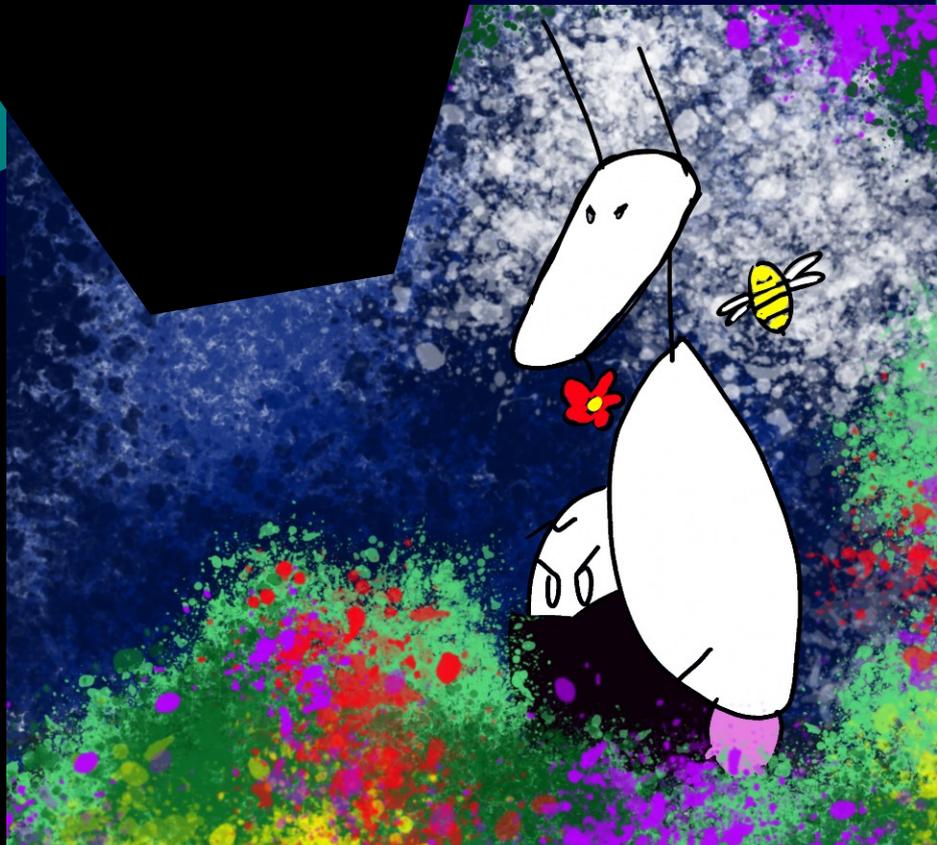
AMITIÉ





LES MACHINES

RÉSISTANCE



**TO BE
CONTINUED ...**

CALENDRIER

2024 Constructions partenariats. Début écriture logiciel 2ème semestre.

2025 ÉCRITURE LOGICIELLE CONSTRUCTION AVEC LES PUBLICS, TESTS, REFORMATING

Résidences en immersion :

3 x 5 et 1 x 10 jours IME DAME Les Sables de Naveil (41) mars, mai, juin, octobre, décembre -acquis-

2 x 5 et 3 x 10 jours IME d'Albertville et Montaille (73) février, avril, mai, septembre - acquis -

En théâtre : 1 x 10 jours Auditorium Ecole de musique d'Ugine (73) novembre - acquis -

2026 PRODUCTION : ECRITURE MULTIMÉDIA

Test en tout public lors du Festival UNU, Ugine (73), organisé par Arlysère et l'Ecole de musique D'Albertville-Ugine - acquis -

Résidences en immersion : 2 x 10 jours -en cours de construction-

En théâtre : 4 x 10 jours (avec rendus de résidence) -en cours de construction-

CRÉATION AUTOMNE 2026

PARTENAIRES

Co producteurs acquis : SN La Halle Aux Grains de Blois (41) - SN maison delaculture de Bourges (18) - L'Echalier (41) - CNMa L'Hectare (41)

Soutiens acquis : CA Arlysère (73) - IME Naveil (41) - Le Cube Garges (95)

Subventions acquises : Fonds d'Aide à la Création Immersive CNC Pré-Production 2025

Subventions, demandes en cours : ARS CVL 2025 - Aide à la résidence DRAC CVL 2025

Subventions à solliciter pour 2026 : Aide à la création Région CVL 2026 - Aide au projet DRAC CVL 2026

LE LA COULEUR

LIVE-SET

PRÉ-FICHE TECHNIQUE

création octobre 2026

ÉQUIPE 2 artistes en tournée. Arrivée artistes J-1.

JAUGE De 20 à 300, scolaires dès 9 ans, tous publics et inclusion. La jauge sera adaptée à la nature des publics envisagés par le programmateur.

DURÉE 50mn

INSTALLATION Pour 2 représentations le matin et l'après midi du jour J : arrivée équipe, montage - filage **l'après midi du J-1.**

Pour 2 représentations l'après midi et le soir ou 1 représentation le soir du Jour J : montage - filage **le matin même.**

EN THÉÂTRES

Pré-montage plateau, vidéo, lumière et son cablés-réglés avant l'arrivée de l'équipe.

1 régisseur son, 1 régisseur lumière.

Dispositif : deux ordinateurs et surfaces de contrôle de part et d'autre de l'écran. La Cie fournit les supports.

Plateau : Boite noire, sol noir. / **Vidéo** : Direct plateau sur le son. *En grands plateaux* à fournir écran ou cyclo en grand format et VP 10 à 12 000 lumens. Départ signal : ordi plateau en sortie HDMI ou Display Port. *En petits plateaux* : la cie peut fournir l'écran (6m x 3m40) et la vidéo projection / **Lumière** : Contres et latéraux pour les points artistes, face pour les saluts et salle (une douzaine de circuits). DMX au plateau / **Son** : Multi diffusion 6 plans stéréo (lointain - façade - derrière public) + 2 à 3 subs. Départs sons depuis plateau.

EN ESPACES NON DÉDIÉS (IN SITU)

Noir nécessaire. 2 prises 16A.

1 personne aidant au déchargement et au montage - démontage.

La Compagnie fournit la boite noire, le son, la vidéo et fonction des lieux un écran de 6mx3m40 ou de 3mx1m70. Compter 2-3h de plus pour le montage - filage.

En plain pied. Définition de la viabilité et du planning sur plans et photos.

ÉQUIPE



CHRISTOPH GUILLERMET

Dessin-animation en direct - conception graphique - développements Gamma

Longtemps collaborateur artistique (création lumière & vidéo), il fonde la Compagnie 1-0-1 en 2012. En 2004 et 2009 il crée deux logiciels libres en C++ permettant la gestion des lumières en spectacle vivant. Repéré en 2018 avec *La Nuit - La Brume* au Festival Experimenta et au Festival Bains Numériques (en compétition internationale catégorie Arts Visuels), il crée en avril 2020 *L'ombre de la main* et *Destin, un roman graphique de scène* en 2023. Son travail en création vidéo est empreint d'une dimension picturale.



GASPARD GUILBERT

Composition et création sonore, musique en direct

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 Tatiana Julien, Cie le bel après-minuit, Mark Tompkins, C&C, Laurence Rondoni & Mohamed shafik, David Wampach, Mani Mungai / Cie Wayo...). Il danse lui-même pour différents chorégraphes (Olivia Grandville, Boris Charmatz, Jérôme Bel, Mohamed Shafik, Annabelle Pulcini, Meg Stuart, Anne Lopez). Il a créé la musique de *L'ombre de la main* et de *Destin, un roman graphique de scène*.



CLEMENS GÜRTLER

Développeur Gamma

Développeur et artiste autrichien, membre du duo « Lichtenloh », Clemens a développé le module d'animation open source D.O.P.E. pour VVVV Béta. C'est cette brique logicielle sur laquelle s'appuie toute l'écriture de la Compagnie 1-0-1 depuis « L'ombre de la main ». Le développement d'un logiciel spécifique de dessin et d'animation en direct est fait sous Gamma, le nouvel environnement de programmation nodale en C-Sharp / ReactivX.



MÉLISANDE ANGÉLI

Regard chorégraphique et inclusion

Depuis 1999, elle travaille pour différentes compagnies de danse contemporaine sous la direction de chorégraphes tels que : Luc Petton, G. Batezzato, P. Telleria, S. Mathey, L. Salvadori et Delphine Pouilly. Titulaire du Diplôme d'Etat de Danse Contemporaine, Mélisande est interprète de la Compagnie Picometre depuis 2001. Sur « Destin » elle a accompagné Christoph dans son trajet avec le mouvement et la danse. Sur « Le La Couleur » elle travaillera sur la question de la relation corporelle aux publics intégrés dans l'espace scénique.



MARIE CHÊNE

Administration de production

Après avoir suivi une formation en administration du spectacle vivant, Marie est pendant 3 ans administratrice de la Compagnie FOR et du théâtre Le Châtelard dans l'Ain. De 2012 à 2021, elle est chargée de production et d'administration à Jazz à Tours. Également artificière pour la société Pyro Concept depuis 2014, cette touche à tout assure depuis 2021 des missions d'administration, production, régie et artifice pour différentes structures. Elle accompagne la Compagnie 1-0-1 depuis la rentrée 2023.

COMPAGNIE 1-0-1

Disciplines

Arts numériques, Arts du Geste, Arts de la marionnette

Christoph Guillermet fonde la Compagnie 1-0-1 en 2012 pour créer des spectacles à la frontière des arts numériques, des arts visuels et des arts du geste. Ses œuvres sont sensibles et immersives, et en premier lieu dédiées au jeune public. Son activité est une activité de création, de tournées et de transmission des nouvelles pratiques artistiques. Le numérique est au cœur de sa spécificité d'écriture et d'expression.

Par la dimension poétique et esthétique du travail, les œuvres de la Compagnie sont accessibles à tous : il n'y a pas de texte, c'est l'expression visuelle qui construit l'écriture. Le rapport est intimiste et privilégie la proximité.

Chaque projet de la Compagnie 1-0-1 a une forme unique et des enjeux inédits :

- Faire voler du sable (« PSCHUUU », 2014, 205 représentations)
- Créer des hologrammes sur le sable en mouvement (performances « I-REEL » et « HARAKA », 2016 et 2017, 23 représentations)
- Projeter des images sur des flammes de brume (« La Nuit-La Brume », 2018, 80 représentations et 30 jours en installation interactive)
- Manipuler des ombres vidéo (« L'ombre de la main », 318 représentations, en tournée)
- Animer un roman graphique en direct dans une forme participative (« Destin, un roman graphique de scène », 2023, 22 représentations, en tournée)

Christoph Guillermet crée des dispositifs basés sur des capteurs de distance (infrarouges ou capacitifs). Chaque spectacle voit naître un dispositif spécifique de capteurs, la fabrication d'une machine unique, permettant une interaction sensible, et le partage de celle-ci avec le public.

La simple invitation à venir manipuler ses dispositifs après le spectacle (« La Nuit-La Brume », « L'ombre de la main ») se transforme en des formes de spectacle participatif où le public monte manipuler sur scène (« Destin », 2023).

Quelque chose se joue, dans un rapport « l'Homme et la machine », une forme de diagonale. Ni l'homme ni la machine ne sont parfaits, et de cette danse entre imparfaits uniques naît quelque chose.

Sur la période 2020-2023, la compagnie était :

- *artiste associée à L'Hectare, Centre National de la Marionnette (41) et à L'Atelier à Spectacle Scène conventionnée d'intérêt national « Art et Création » de l'Agglo du Pays de Dreux (28)*
- *compagnie soutenue par Théâtre de la Tête Noire, Scène conventionnée d'intérêt national « Art et création pour les écritures contemporaines » (45)*



« L'ombre de la main » (2020)

<https://vimeo.com/413587007>

Dispositif multimédia : un instrument DIY basé sur des capteurs infra-rouges, un LEAP motion pour le tracking calligraphie et la manipulation de certains personnages.

Dès 18 mois. Durée 30mn + 15mn de manipulations avec le public.





« Destin, un roman graphique de scène » (2023)

D'après le chef d'oeuvre graphique d'Otto Nückel sur la condition féminine

<https://vimeo.com/901587389>



« Destin » est une œuvre qui se partage. Appelés et guidés par l'artiste, les spectateurs montent tour à tour au plateau pour manipuler les capteurs, animer les images, tourner les pages de ce récit et aider à son avancement.

Dispositif multimédia : un livre permettant de dérouler le récit interactif, des monolithes munis de capteurs capacitifs pour l'interaction avec les images et les sons, un LEAP motion permettant de plonger dans les gravures d'Otto Nückel.

Dès 15 ans. Durée 1h40.

COMPAGNIE 1-0-1
VENDÔME
RÉGION CENTRE-VAL DE LOIRE

www.1-0-1.fr

Administration de production

Marie Chêne

mariechene.pro@gmail.com

06 07 60 54 47

Direction artistique

Christoph Guillermet

christoph@1-0-1.fr

06 07 03 21 33

Compagnie 1-0-1 - Siège social : 6 rue Honoré de Balzac 41 100 VENDÔME - N° SIRET : 791 980 097 00038
- Code NAF : 9001 Z - Licence entrepreneur spectacle : PLATESV-R-2020-006234

