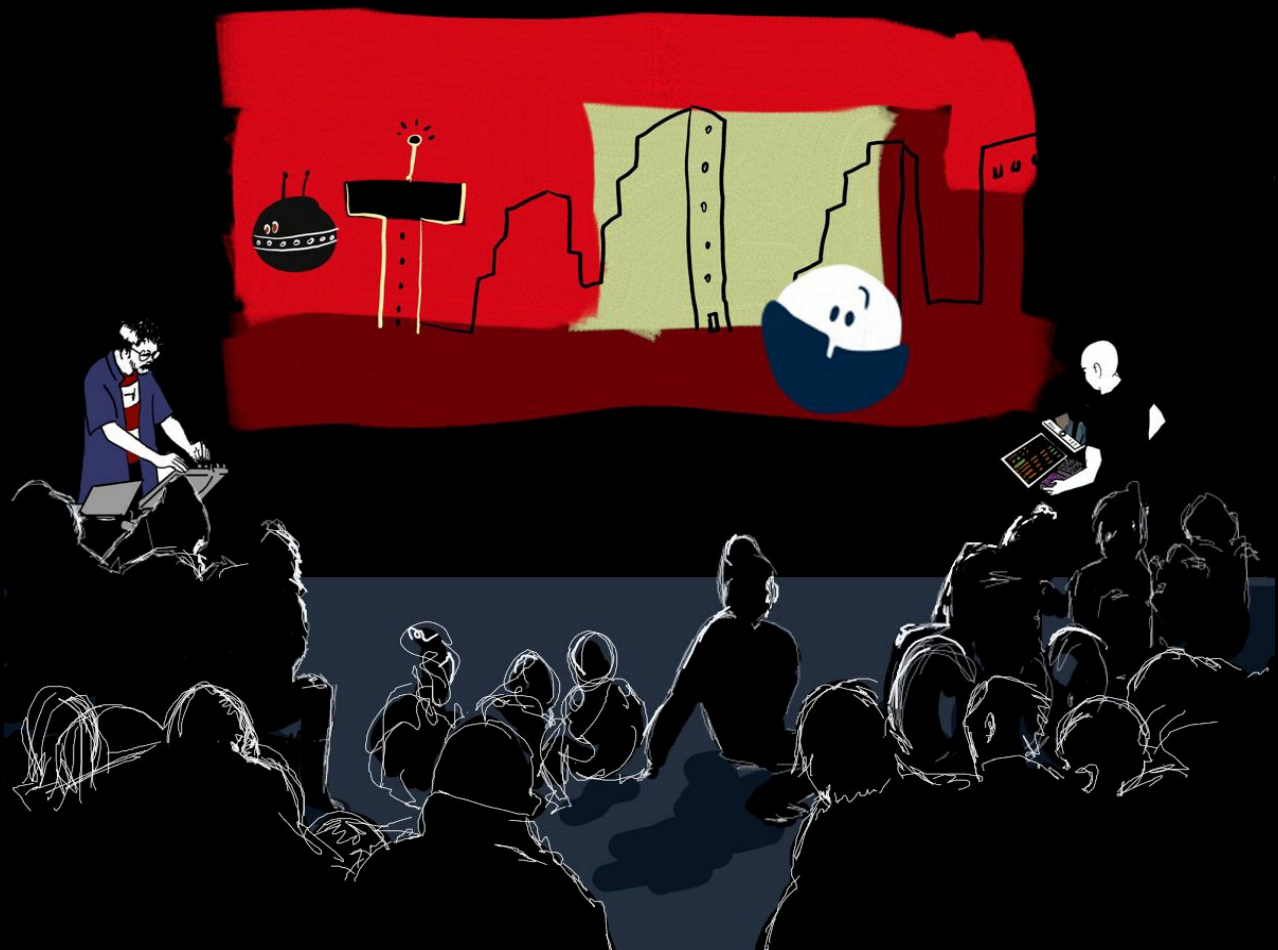




LE LA COULEUR

MUSIQUE ET DESSINS ANIMÉS

CRÉATION DÉCEMBRE 2026



NOTE D'INTENTION

Au début de ce projet, il y avait l'envie de raconter l'histoire d'un personnage sans jambes, dans une cité d'escaliers et de personnages à très grandes jambes. Il y avait l'envie de parler d'une société consumériste qui empoisonne et asservit le vivant. Et surtout cette nécessité de dire aux plus jeunes que rien n'est perdu, qu'il faut lutter pour transformer le monde dans lequel ils vivent.

UN DUO SUR SCÈNE

Pour cette nouvelle création de la Compagnie 1-0-1, **Christoph Guillermet** - créateur numérique - et **Gaspard Guilbert** - musicien électronique - continuent leur collaboration, cette fois-ci ensemble au plateau, dans une performance étonnante.

UN RÉCIT DESSINÉ ET ANIMÉ EN DIRECT

On connaissait les ciné-concerts, les live-sets des musiciens électroniques, voici maintenant le spectacle *dessiné et animé en direct*. Un récit sans parole, visuel et musical. Les personnages et décors sont pour partie dessinés en direct, et animés par un capteur *Leap Motion*. Les animations sont samplées et jouées en direct.

PROCESSUS D'ÉCRITURE AVEC LES PUBLICS

Cette performance se veut inclusive, accessible aux enfants en situation de handicap mental ou cognitif. Le désir est de proposer un spectacle qui ne laisse personne de côté.

Toute l'année 2025, la Compagnie 1-0-1 a donc été en immersion en **IME** (Institut Médico-Éducatif), travaillant avec principalement de jeunes autistes. Entre Albertville (73) et Naveil (41), ce long cycle de résidences a permis de trouver une « couleur » de spectacle accessible à toutes les sensibilités et particularités.

[Lien vidéo : https://vimeo.com/1143379394/be8a1e99d8?fl=tl&fe=ec](https://vimeo.com/1143379394/be8a1e99d8?fl=tl&fe=ec)



TRANSFORMATIONS

Les résidences en immersion en IME ont poli la trame narrative et l'univers graphique envisagés. La rencontre avec ces enfants a irrigué et infusé le projet de leur candeur, de leur immédiateté, de leur regard, leurs « différences » faisant rayonner **notre commun d'humanité**.

Ce qui aurait dû être un monde kafkaïen et sombre est devenu peu à peu un monde raconté avec **douceur** : le personnage principal ne se vit pas en situation de handicap. Il avance dans la vie, courageusement et sereinement, prenant le monde autour de lui tel qu'il vient. Il n'a pas de jambes, mais ce n'est pas un problème.

Le graphisme se transforme profondément : les **pictogrammes**, outils principaux de la communication non verbale avec ces enfants, deviennent des éléments d'articulation narrative et imprègnent la façon de dessiner. La ligne se dépose sur des aplats. Le monde est fragmenté de différentes perspectives, par touches. Les situations sont posées de manière non frontale. Le monde est créé par agrégations.

Dès lors que l'on évite le détail narratif, qu'il soit scénaristique, graphique, ou musical, on arrive à garder l'attention, même chez les enfants présentant un trouble du spectre autistique lourd. Cela re- façonne la façon d'articuler l'histoire, l'approche artistique, nos palettes d'expression en image et en musique. Cela nous amène à une autre façon d'exprimer le récit et le temps. A raconter notre histoire d'une autre manière, avec **une autre approche**.

Et au fur et à mesure des résidences en IME la thématique de notre histoire est devenue fondamentalement celle de la **liberté**.

UNE PERFORMANCE PROPOSÉE EN DEUX FORMATS

De ces résidences en immersion, émerge une proposition de 50mn qui se décline en 2 formats :

- **Une performance jeune public (6-12 ans) / public familial**, et dont la narration visuelle et musicale sera accessible aux publics en situation de handicap ayant une capacité d'attention.
- Une forme adaptée et souple, **l'Atelier Spectacle**, qui permettra d'accueillir les IME dont les enfants ont une capacité d'attention plus limitée, qui souvent ne peuvent pas assister à un spectacle traditionnel. Nous leur proposons une performance plus courte avec des moments participatifs où ils pourront dessiner et manipuler avec nous les images, aider à la musique. Le cadre sera souple, permettant à ceux qui ont besoin de sortir... de sortir, à ceux qui désirent revenir... de revenir, dans un moment respectueux de leur différence.

SYNOPSIS

Notre héros est tout rond. Il est de la forme d'un œuf.

Il habite dans une grande ville remplie de machines. C'est une cité productiviste où la fantaisie n'a pas court. Tous les jours, avec constance et courage, il va au travail dans une usine de lait, au milieu de machines indifférentes, travailler sur un ordinateur dans une petite pièce fermée.

Un jour, 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.

De retour à l'usine, il se rend compte de la façon dont sont traitées les vaches dans son usine. De nuit, **il libère les vaches** et ils se sauvent ensemble dans la forêt. **Une amitié naît.**

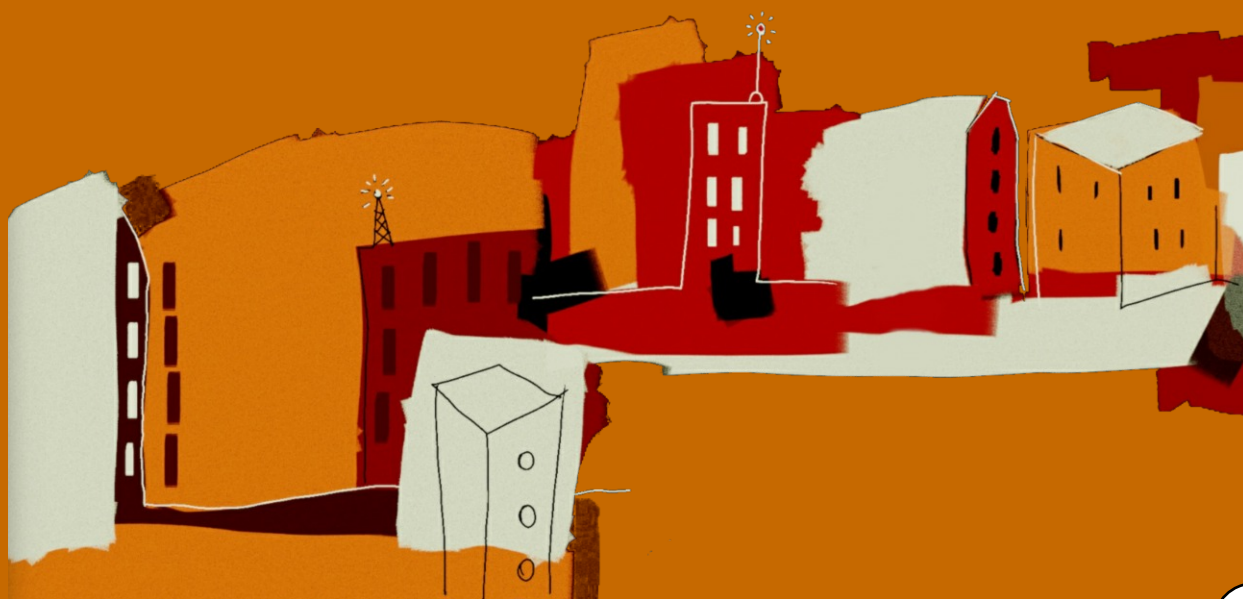
Mais déjà les machines de la ville s'attaquent à la forêt... Vaches, abeilles, animaux se mobilisent. S'en suit une première bataille, perdue.

Un petit robot vient les voir, et leur explique comment arrêter les machines, en éteignant l'antenne de la ville.

La ville est à l'arrêt, Le La Couleur passe et transforme ville et machines en masses de couleurs vivantes. **LE LA COULEUR** danse, joyeux.

HAPPY END.

Poser des aplats, mettre un trait et construire une ville avec de multiples perspectives.



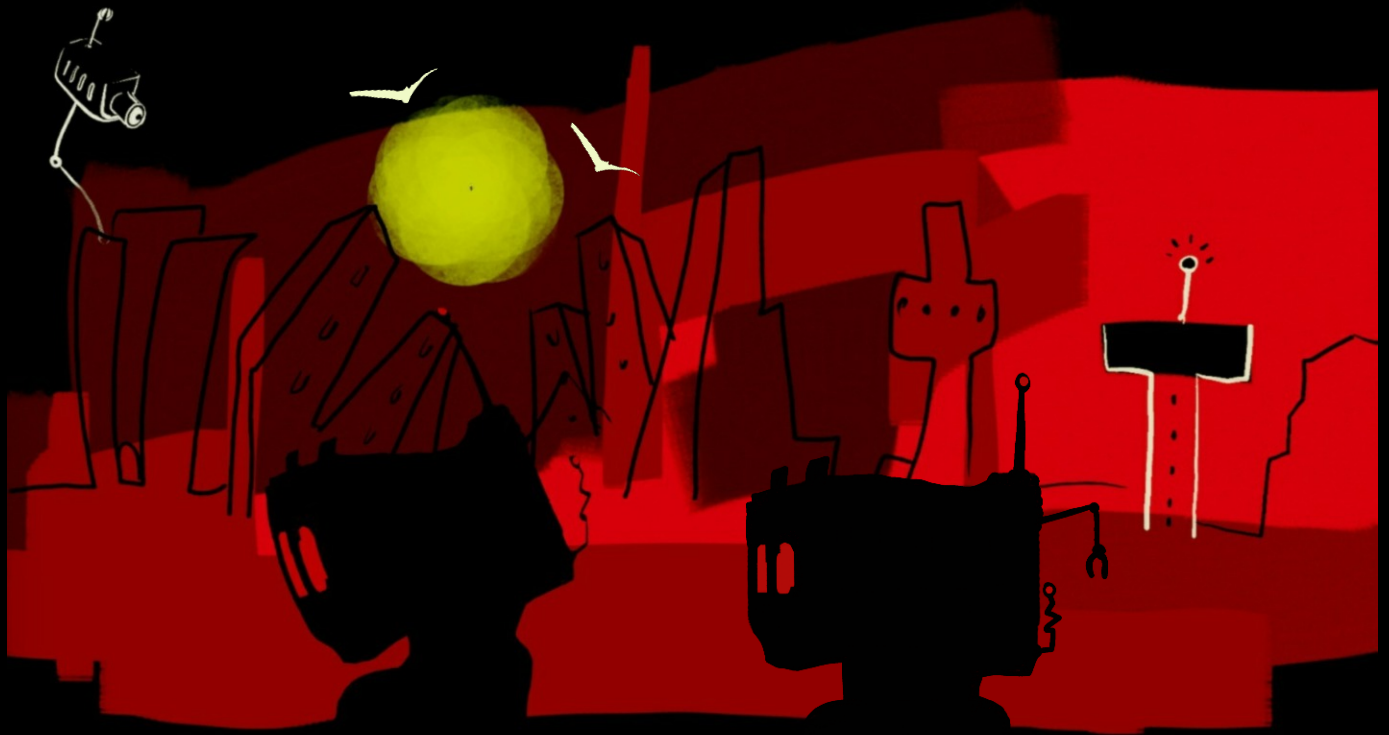


L'approche pictogramme permet de représenter les situations, lieux ou émotions aussi par les codes de la B.D. Le traitement graphique passera aussi à certains moments donnés par un changement de codes visuels, grâce à la ligne, sur les aplats, pour des espaces plus abstraits et picturaux.

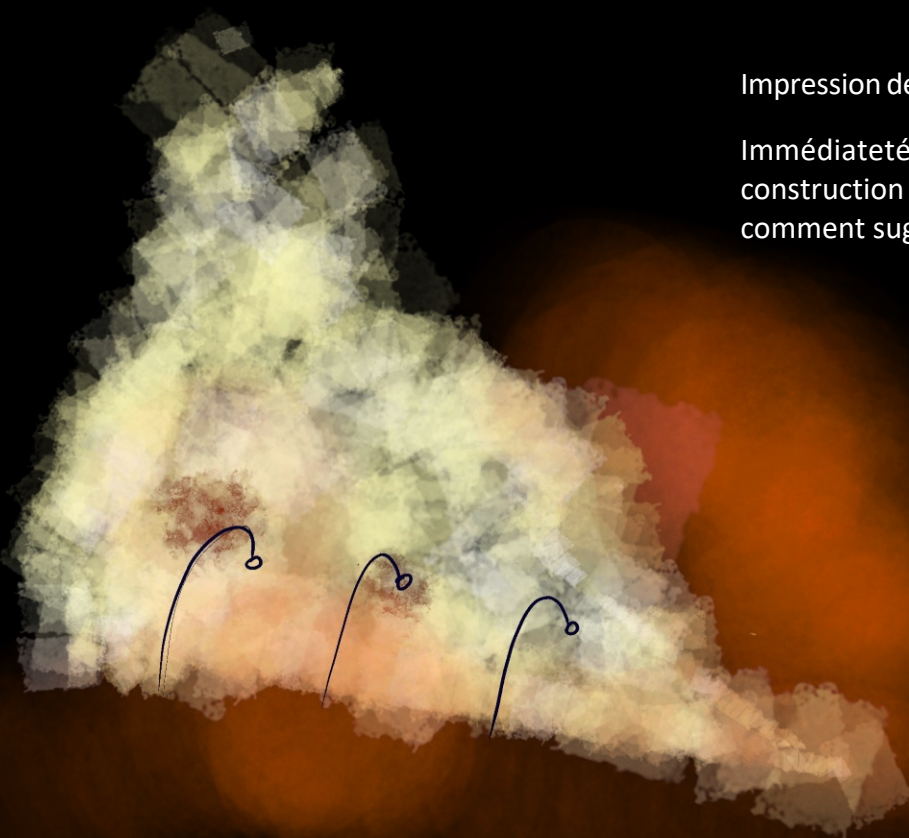


L'usine à lait est souterraine. Ses tours sont dessinées avec « comme des yeux ».

Le traitement de tout ce qui est de l'ordre de la nature sera fait avec une brosse type huile, permettant des plongées et voyages dans la matière généreuse des images.



La ville et les machines. Elles portent en elles quelque chose d'animal, mais sans aucune manifestation d'émotion.

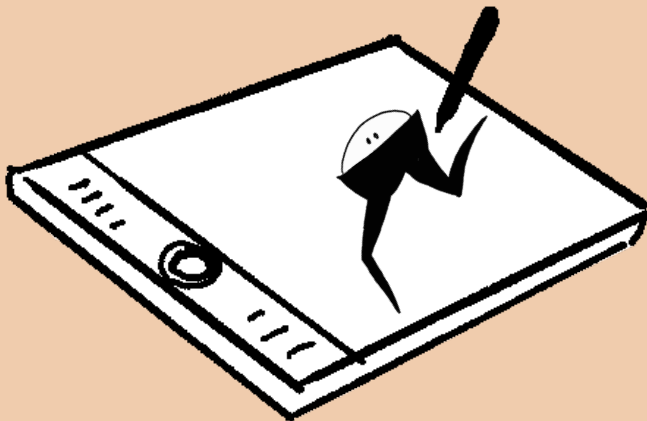


Impression de brouillard et de réverbères.

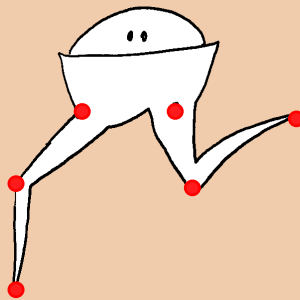
Immédiateté dans la création et construction du dessin fait en direct, ou comment suggérer rapidement.



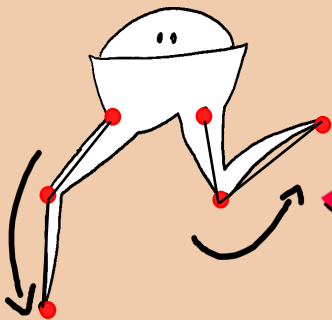
LE DISPOSITIF D'ANIMATION



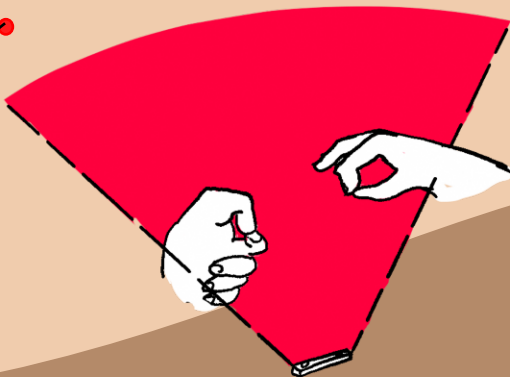
Dessin en direct, à vue du public dans la composition globale



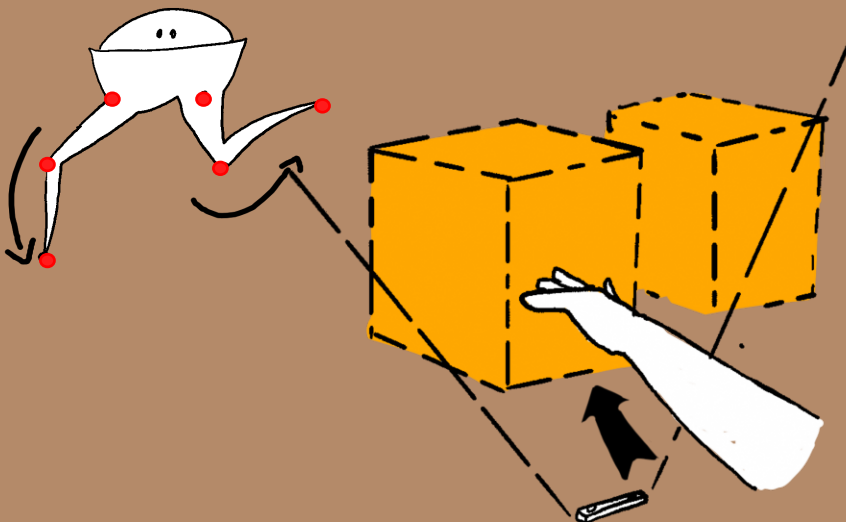
Pose de points pour déformer l'image



Manipulation des points en direct par Leap Motion



Enregistrement à la volée des animations



Déclenchement de l'animation par une gestuelle ou un placement de la main dans l'espace

PRÉ-FICHE TECHNIQUE

Le **La Couleur** est proposé sous deux formes spectaculaires différentes et complémentaires :

- **Le format « Spectacle Classique »** : en scolaire ou en tous publics, dans lequel nous pourrions inclure des publics en situation de handicap pouvant faire preuve de capacité attentionnelle. Durée 50mn, 6-12 ans et public familial, jauge 200.
- **Le format « Atelier Spectacle »** : pour les groupes à besoin particuliers, dont le handicap ne permet pas une inclusion avec le public classique. Nous proposerons une trame simplifiée du spectacle mélangée d'initiations sonores, de manipulations visuelles et de dessin à la palette graphique. La durée et le déroulement seront variables et **adaptés** à la capacité attentionnelle des groupes accueillis. Durée 30mn à 50mn, tous handicaps, dès 6 ans, jauge 5 à 30, à définir avec les équipes médico-sociales.

Possibilité de jouer 2 fois dans la même journée. Possibilité d'organiser un bord plateau participatif permettant de partager les manipulations et la découverte du dispositif.

ÉQUIPE 2 artistes en tournée. Selon les dates, une chargée de diffusion en plus.

EN THÉÂTRE

Pré-montage plateau, vidéo, lumière et son cablés-réglés avant l'arrivée de l'équipe. Personnels demandés : 1 régisseur son, 1 régisseur lumière.

- **Planning** : installation et répétitions un service de 4h
- **Dispositif** : deux ordinateurs et surfaces de contrôle de part et d'autre de l'écran. La Cie fournit les supports.
- **Plateau** : Boîte noire, sol noir.
- **Vidéo** : *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 (4m30 x 2m60) et la vidéo projection
- **Lumière** : Contres et latéraux pour les points artistes, face pour les saluts et salle (une douzaine de circuits). Régisseur d'accueil en charge de la gestion.
- **Son** : Multi diffusion 3 plans stéréo (lointain - façade - derrière public) + 2 à 3 subs. Départs son depuis plateau.

IN SITU

Fidèle à ses pratiques, la Compagnie 1-0-1 peut proposer le spectacle de manière autonome dans les lieux non équipés mais disposant d'un vrai noir. Nous fournissons la vidéo et la boîte noire. En IME et petites jauges nous pouvons fournir le son. Prévoir une installation la veille. Espace scénique minimum : 6m de large par 4m de profondeur, hauteur sous plafond 2m80.

CALENDRIER

2024 Constructions partenariats. Début écriture logiciel 2ème semestre.

2025 ÉCRITURE LOGICIELLE, CONSTRUCTION AVEC LES PUBLICS, TESTS

Résidences en immersion :

- 3 x 5 et 1 x 10 jours IME DAME Les Sables de Naveil (41) mars, mai, juin, octobre, novembre
- 2 x 5 et 3 x 10 jours IME d'Albertville et Montaille (73) février, avril, mai, septembre

Résidence classique :

- 1 x 10 jours L'Echalier (41), novembre

2026 PRODUCTION : ÉCRITURE MULTIMÉDIA

- 1 x 10 jours Auditorium Ecole de Musique d'Ugine (73) janvier - acquis -
- Test en tout public et avec IME lors du Festival UNU, Ugine (73), organisé par Arlysère et l'Ecole de Musique d'Albertville-Ugine 5 jours en février - acquis -
- 1 x 5 jours IME DAME Les Sables de Naveil (41) - en cours de construction -
- 1 x 10 jours L'Echalier (41) mai - acquis -
- 1 x 5 jours L'Echalier (41) août - acquis -
- 1 x 10 jours SN maison delaculture de Bourges (18) septembre - acquis -
- 1 x 10 jours octobre - à trouver -
- 1 x 5 jours novembre - à trouver -

CRÉATION ET PREMIÈRES : DÉCEMBRE 2026

Entre le 2 et le 15 décembre en délocalisées avec CNMa L'Hectare (41), L'Echalier (41), en théâtres à la SN maison delaculture de Bourges (18) et La SN La Halle Aux Grains (41). Construction en cours, 12 représentations minimum.

PARTENAIRES

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

Soutiens acquis : CA Arlysère et EM&D(73) - Deltha Savoie (73) - DAME Les Sables de Naveil (41)

Subventions acquises : CNC Fonds d'Aide à la Création Immersive Pré-Production 2025 - ARS C-VL 2025 - DRAC C-VL Aide à la résidence 2025

Subventions à solliciter pour 2026 : Région C-VL Aide à la création 2026 - DRAC C-VL 2026 Aide au projet - CNC Fonds d'Aide à la Création Immersive Production 2026

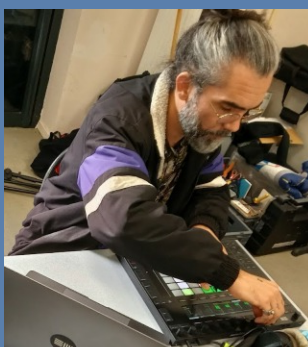
ÉQUIPE



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 pour ce projet, sous Gamma, le nouvel environnement de programmation nodale en C-Sharp / ReactivX.



LAURENCE SALVADORI

Regard chorégraphique et inclusion

Laurence Salvadori crée la Cie Ouragane en 1996. Son répertoire s'adresse en priorité au jeune public, et plus particulièrement la petite enfance. Ses spectacles mêlent la danse à d'autres médiums tels que la vidéo, la musique vivante, le théâtre d'ombres et à la marionnette. Complices de longue date, Christoph Guillermet lui propose de l'accompagner dans son trajet vers le plateau depuis la performance HARAKA (2017). Elle est son regard extérieur, notamment par rapport au geste et à la communication gestuelle avec les publics en situation de handicap.



MARIE CHÊNE

Administration de production / ICEBERG

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 2023. Elle continue cet accompagnement depuis septembre 2025 au sein de ICEBERG, Bureau d'Accompagnement de Structures et de Projets Culturels.

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 :

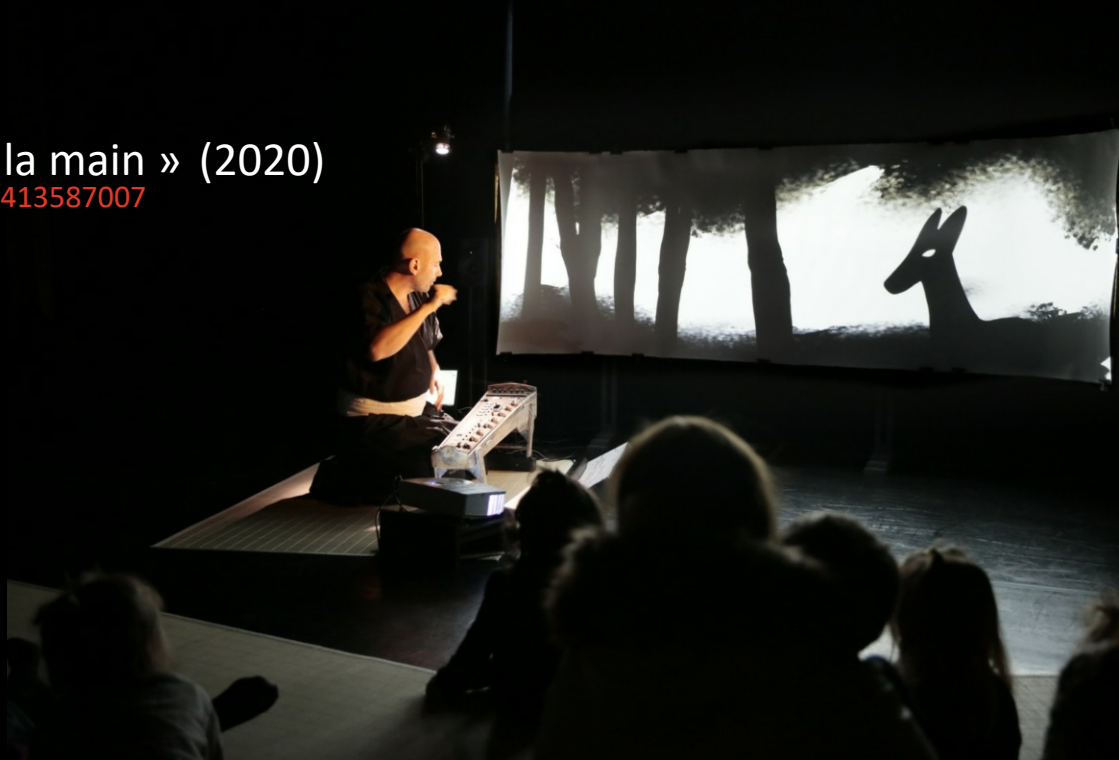
- Faire voler du sable (« PSCHUUU », 2014, 205 représentations)
- Créer des hologrammes sur le sable en mouvement (performances « I-REEL » et « HAKA », 2016 et 2017, 23 représentations)
- Projeter des images sur des flammes de brume (« La Nuit-La Brume », 2018, 80 représentations et 30 jours en installation interactive)
- Manipuler des ombres vidéo (« L'ombre de la main », 2020, près de 400 représentations, en tournée)
- Animer un roman graphique en direct dans une forme participative (« Destin, un roman graphique de scène », 2023, 21 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 »).

« 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

ICEBERG

Bureau d'Accompagnement de Structures
et de Projets Culturels

marie@iceberg-culture.com

06 15 58 37 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 : 2-001476

