

COMPAGNE

1-0-1

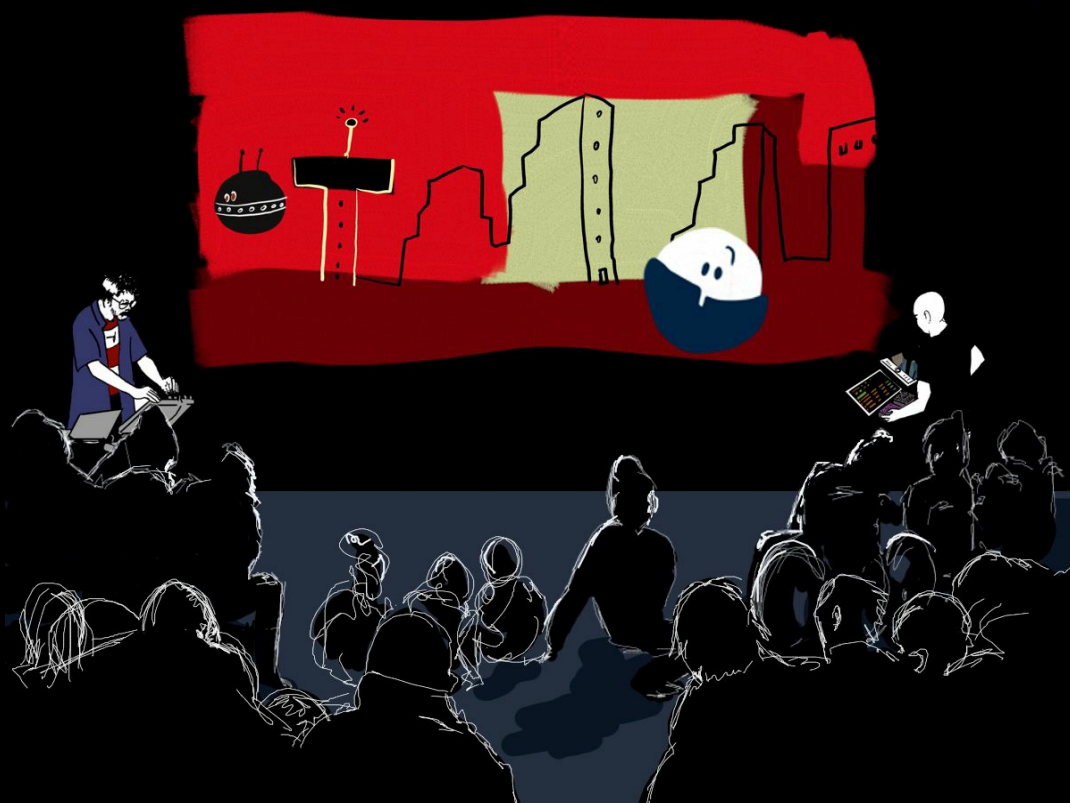
LE LA COULEUR

MUSIQUE ET DESSINS ANIMÉS

CRÉATION DÉCEMBRE 2026

PERFORMANCE

JEUNE PUBLIC - TOUS PUBLICS DÈS 6 ANS
ADAPTÉE AUX PUBLICS EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL



Avec le soutien de :



centre national
du cinéma et de
l'image animée

Co production :



Soutien à la résidence :



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 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.

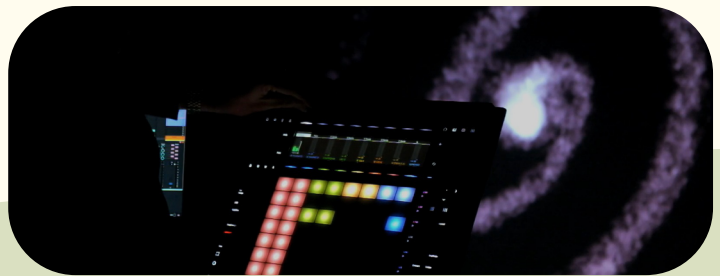
UN DUO SUR SCÈNE

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 *live* 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 créées à la main, samplées et jouées en direct. La musique est interprétée et en partie créée en direct.

Vidéo : première sortie de résidence au Festival UNU (février 2026, 2mn30)
<https://vimeo.com/1165949323?fl=ip&fe=ec>

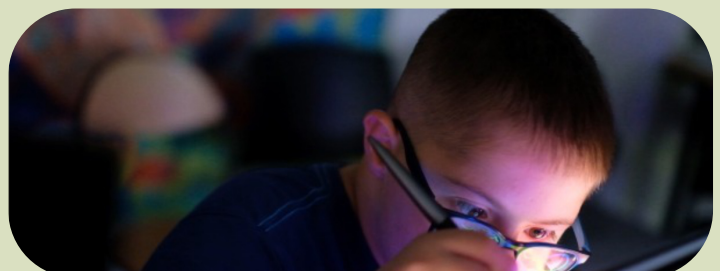


PROCESSUS D'ÉCRITURE AVEC LES PUBLICS

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.

Vidéo : retour en 6mn sur une année de recherche en IME
<https://vimeo.com/1165948858?fl=ip&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. Les foules de cette cité deviennent des créatures comme endormies et inconscientes. Au fur et à mesure des résidences en IME la thématique de notre histoire est devenue fondamentalement celle de la **liberté**.

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 de dessins et de résonnances.

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**.

Lors de notre premier rendu de résidence au Festival Arts Numériques UNU en février 2026, nous avons pu mesurer la complète universalité à laquelle nous sommes arrivés : des publics suspendus dans le voyage, des qualités d'attention continue, et un récit reçu complètement, en douceur.

UNE PERFORMANCE PROPOSÉE EN DEUX FORMATS

De ces résidences en immersion a émergé une proposition de 50mn se déclinant 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 allers-retours dans la salle, dans un moment respectueux de leur différence et de leur temps.





SYNOPSIS

" Cela commence comme un rêve prémonitoire, une ombre de personnage tout rond, une ombre de vache ou de girafe, une solidarité, une amitié. "

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.

LE LA COULEUR, présence magique et mystérieuse entend la souffrance des vaches. Il traverse la ville pour chercher notre héros. **LE LA COULEUR** lui reste dans les yeux.

Notre héros se rend compte de la façon dont sont traitées les vaches et se révolte, indigné.. De nuit, **il libère les vaches** et ils se sauvent ensemble dans la forêt. **Une amitié naît.**

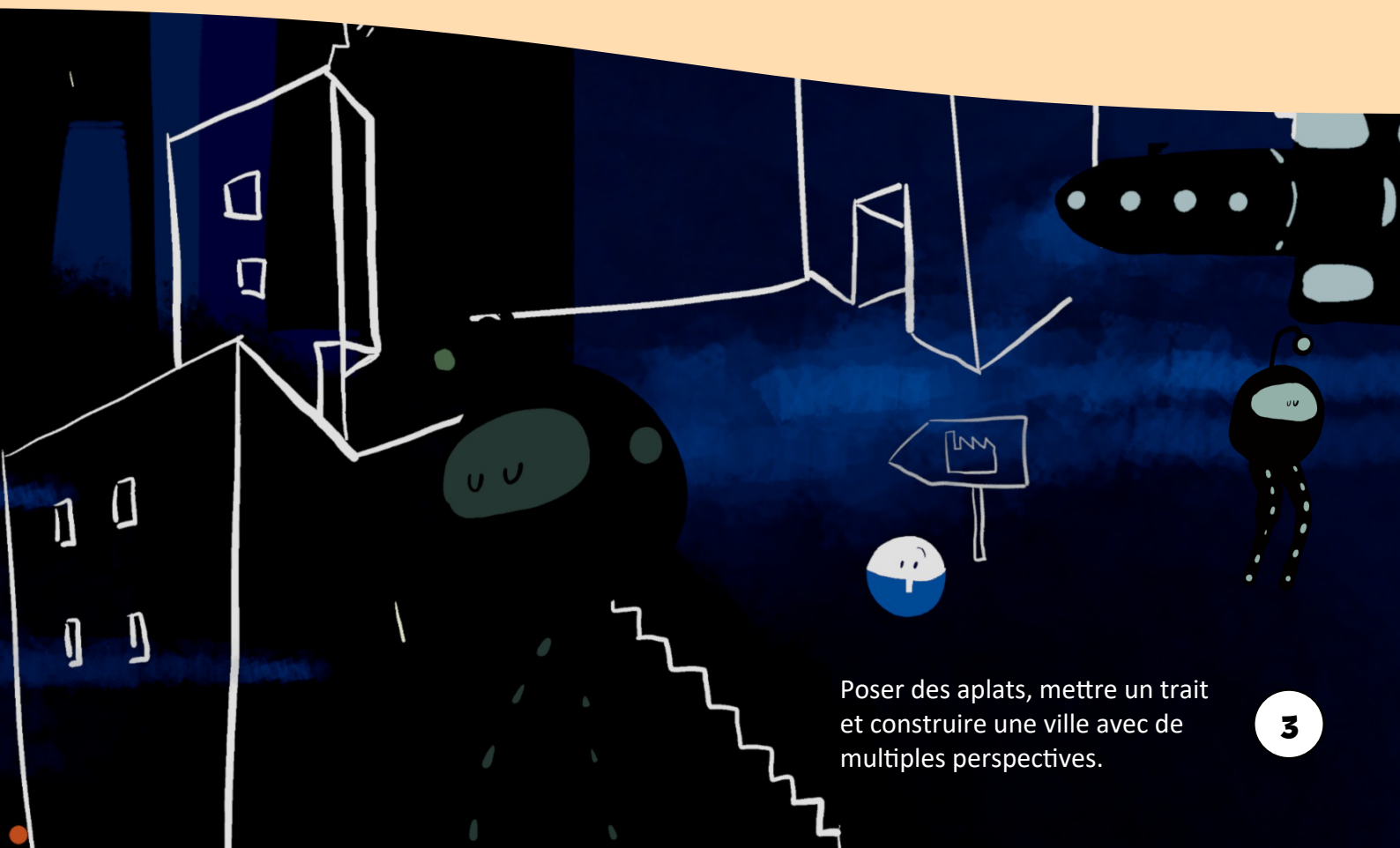
Mais déjà les machines de la ville s'attaquent à la forêt... Vaches, abeilles, animaux se mobilisent. S'en suit une première bataille, perdue.

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

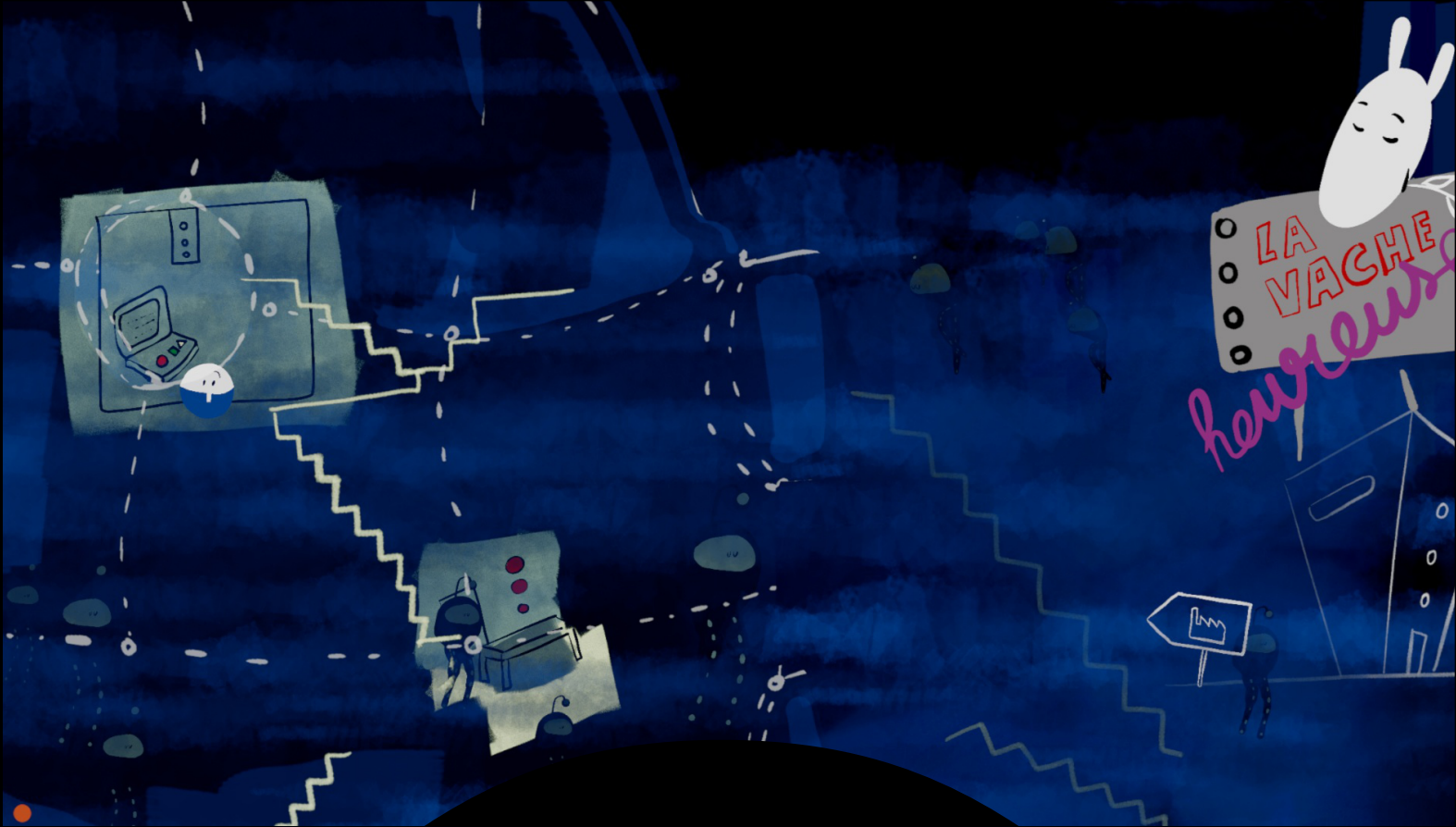
La ville est à l'arrêt, **LE LA COULEUR** passe et transforme ville, machines en masses de couleurs vivantes.

LE LA COULEUR danse, joyeux.

HAPPY END

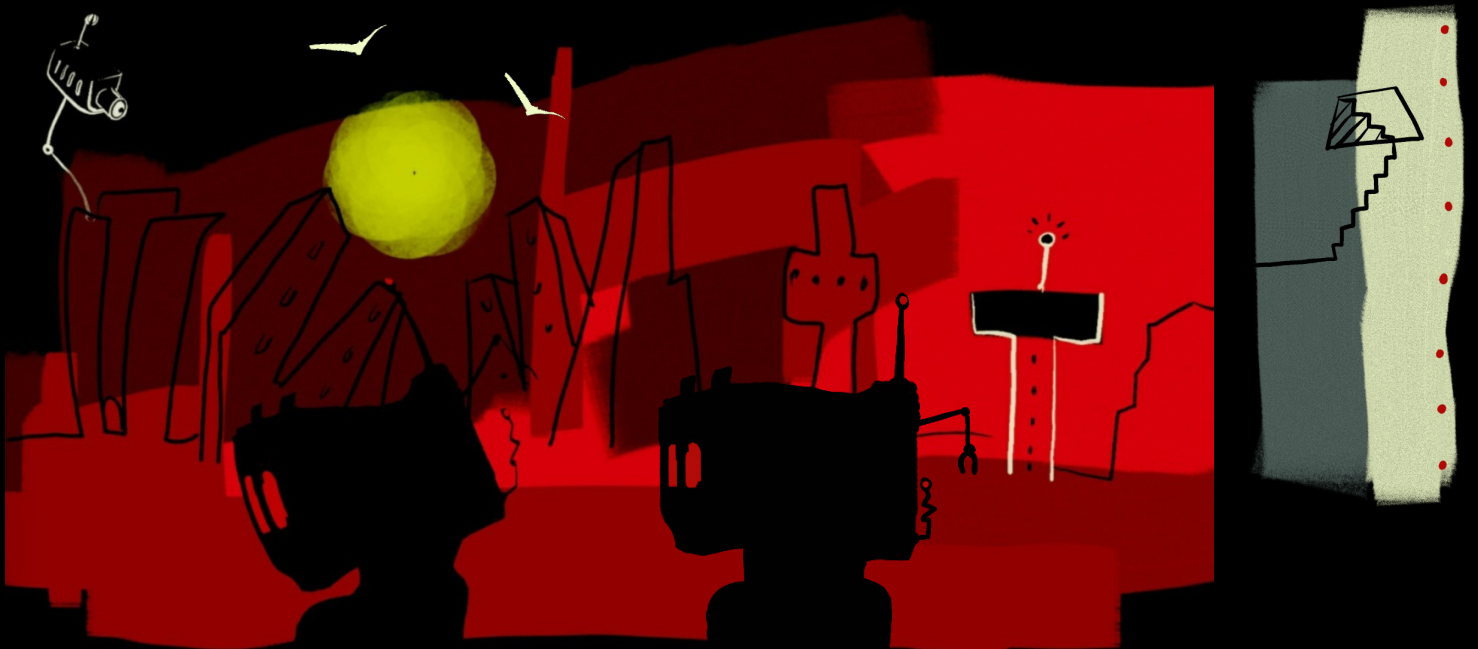


Poser des aplats, mettre un trait et construire une ville avec de multiples perspectives.

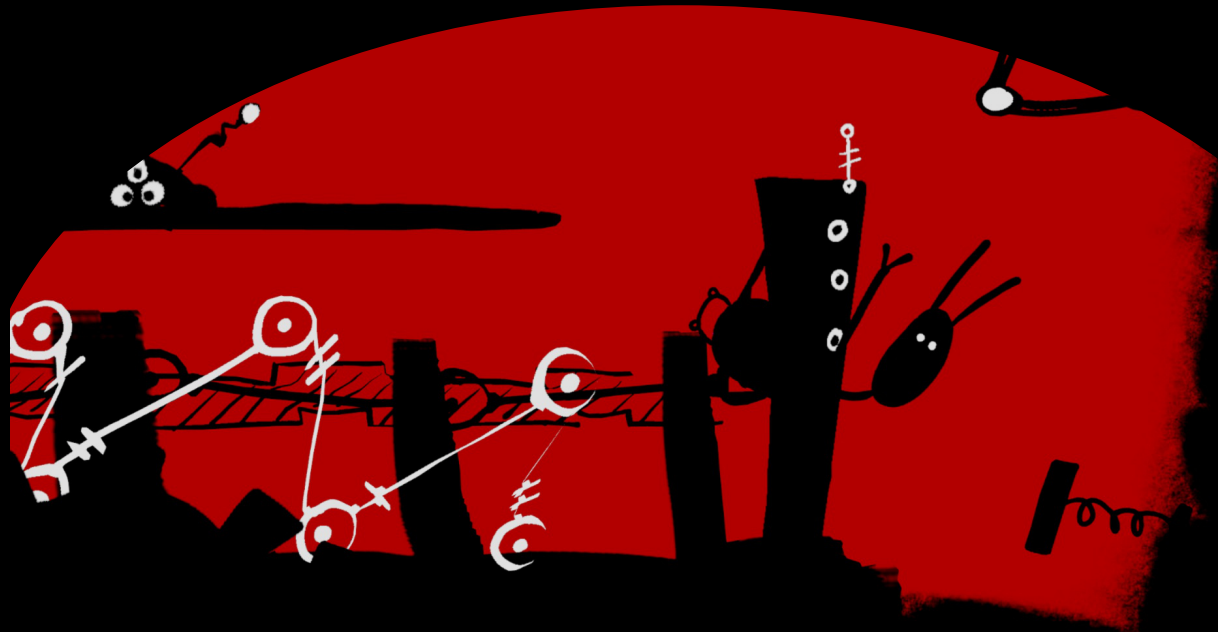


L'approche pictogramme permet de représenter les situations, lieux ou émotions et ouvre la porte à une partie des codes de la B.D.

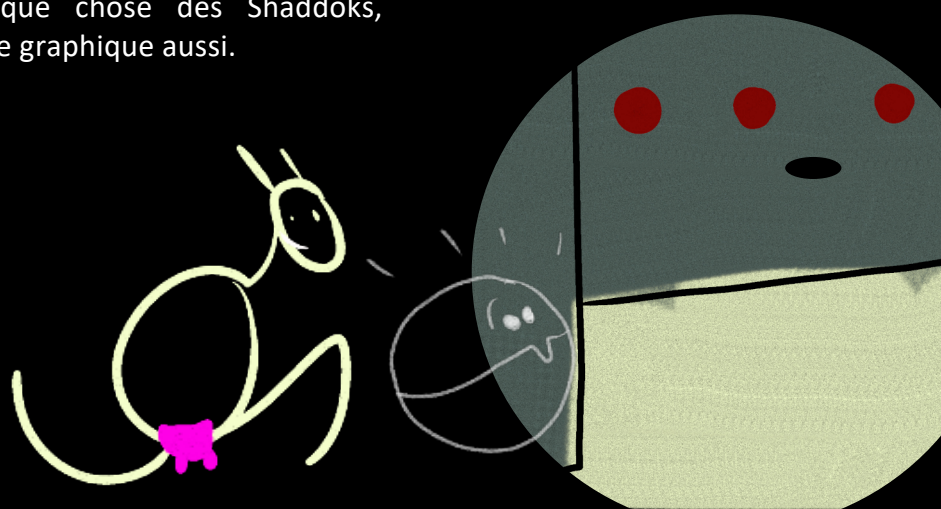
Le traitement graphique passera aussi à certains moments donnés par un changement des codes visuels, grâce à la ligne, sur les aplats, pour des espaces plus abstraits et picturaux. Ou des dynamiques de cadrage.



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



L'Usine à lait, dans ses tréfonds les machines exploitent les vaches, sans compassion ni respect. Quelque chose des Shaddoks, certainement. Un changement de code graphique aussi.



Une évasion cinématographique, à la lampe torche, avec des dynamiques de cadrage, pour aboutir à une fuite des vaches comme une fresque de Lascaux. Autre code graphique et autre narration visuelle.

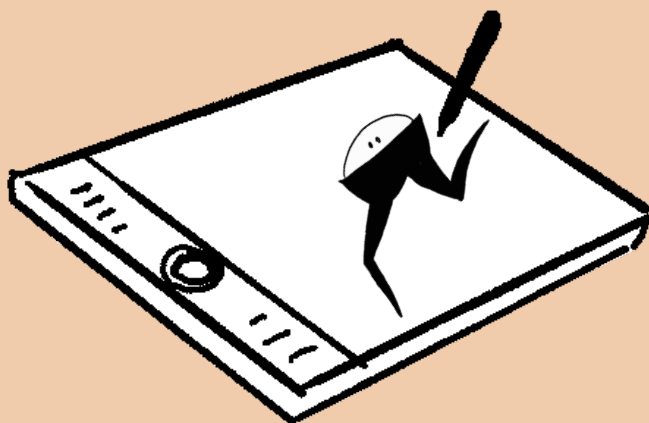


Nature, amitié, coucher de soleil...

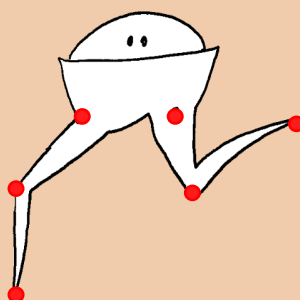
Le traitement de tout ce qui est de l'ordre de la nature sera fait avec une brosse type huile, permettant des plongées et voyages dans la matière généreuse et abstraite des tâches de couleur.



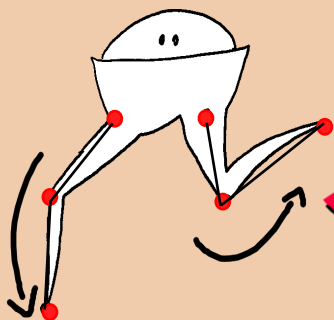
LE DISPOSITIF D'ANIMATION



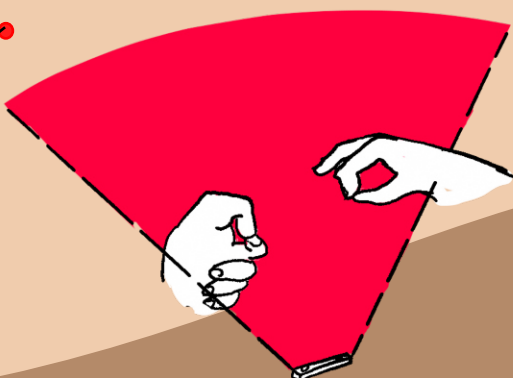
Dessin en direct, à vue du public dans la composition globale



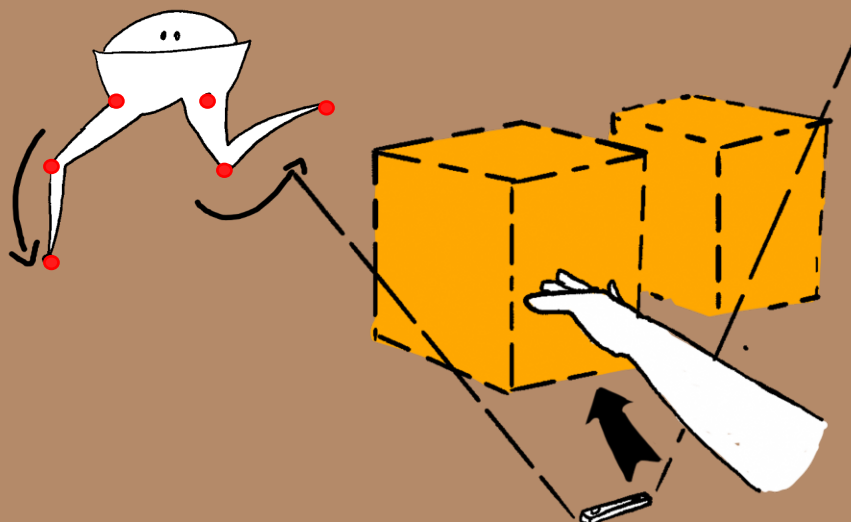
Pose de points pour déformer l'image



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 mêlée 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 à 3 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 / plateau.

- **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. Ecran de projection cadré au noir, ouverture 8m.
- **Vidéo** : *En grands plateaux* : à fournir VP 10 à 12 000 lumens. Départ signal : ordi plateau en sortie Display Port. *En petits plateaux* : la Cie peut fournir l'écran (4m30 x 2m60) et la vidéo projection (Christie 7000 lm).
- **Lumière** : Contres et latéraux pour les points artistes, face pour les saluts et salle. Régisseur d'accueil en charge de la gestion.
- **Son** : La pièce est diffusée en Quadriphonie. Le système quadriphonique doit être adapté à la salle : une paire stéréo (plan lointain) 12 ou 15 pouces type 12XT / 15 XT + un caisson de sub 18 pouces séparé, sur les deux côtés de l'écran en fonction de sa hauteur, sous perchées pour viser environ le milieu du gradin / une paire stéréo 12 ou 15 pouces type 12XT / 15 XT + un caisson de sub 18 pouces séparé, derrière le public / possibilité d'avoir besoin d'une paire stéréo (sans sub) de rattrapage du plan lointain placé environ en façade / une table de mixage numérique type QL 1 ou équivalent. La table de mixage ne doit pas apparaître sur scène.

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. En cas de jauges supérieures à 60 personnes, prévoir la location son. Prévoir une installation la veille. Espace scénique minimum : 6m de large par 4m de profondeur, hauteur sous plafond minimum 2m80.



CALENDRIER

Résidences 2026 :

26 janvier au 8 février Auditorium Ecole de Musique d'Ugine, Festival UNU (73) / 16 au 20 mars IME DAME Les Sables de Naveil (41) / 4 au 15 mai Hôtel Pasteur, Rennes (35) / 22 au 27 juin Centre Dramatique National d'Orléans (45) / 31 août au 5 septembre L'Echalier / 7 au 18 septembre SN maison delaculture de Bourges (18) / 12 au 24 octobre L'Estran Guidel (56) / 24 novembre au 1er décembre La Canopée, Naveil (41)

Premières dates de jeu :

- 2 décembre, création à La Canopée (Naveil 41) avec CNMa L'Hectare (2 rep.)
- 3 décembre, Montoire-sur-le-Loire (41) avec CNMa L'Hectare (1 rep.)
- 4 décembre, La Ville aux Clercs (41) avec le CNMa L'Hectare (1 rep.)
- 8 décembre et 9 décembre, maison delaculture de Bourges (18) (4 rep.)
- 10 décembre, Scène Nationale Halle Aux Grains de Blois (41) (2 rep.)
- 15 décembre, L'Echalier St Agil (41) (2 rep.)

2027, en cours :

- Le Cube Garges (93) 4 représentations
- L'Estran Guidel (56) 2 représentations
- Tournée mutualisée Arlysère (73) 4 à 6 représentations



PARTENAIRES

Co production : SN maison delaculture de Bourges - SN La Halle Aux Grains Blois - L'Hectare - Territoires Vendômois CNMa - L'Echalier Atelier de Fabrique Artistique St Agil

Avec le soutien de : CNC Fonds d'Aide à la Création Immersive Pré-Production - Région Centre - Val de Loire Aide à la création 2026 - Département du Loir & Cher

Avec le soutien pour les résidences en immersion en IME,

en Savoie : Ministère de la Culture – DRAC Auvergne-Rhône- Alpes, de l'Agence régionale de santé Auvergne-Rhône-Alpes et de la Région Auvergne-Rhône- Alpes, dans le cadre du programme régional Culture et Santé, animé par interSTICES - Département de la Savoie - CA Arlysère et EM&D - association Deltha Savoie

en Loir et Cher : Ministère de la Culture – DRAC Centre - Val de Loire, de l'Agence régionale de santé Centre - Val de Loire et de la Région Centre - Val de Loire, dans le cadre du programme régional Culture et Santé. Ministère de la Culture – DRAC Centre - Val de Loire Aide à la résidence - DAME Les Sables de Naveil association APAJH 41

Soutiens à la résidence : L'Estran Guidel (56) - L'Hôtel Pasteur Rennes (35) - le CDN d'Orléans (45)

Subventions en cours d'instruction pour 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 « Lichterloh », 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. De 2021 à 2025, elle assure des missions d'administration, production, gestion sociale et comptabilité 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 « HAKAKA », 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

Porteur de projets

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

