

LE LA COULEUR LIVE-SET

MUSIQUE ET DESSINS-ANIMÉS

CRÉATION OCTOBRE 2026



Un duo sur scène - Un récit animé et dessiné en direct.....	3
Le La Couleur : trame narrative.....	4
Processus d'écriture avec les publics - Déroulement des résidences en immersion.....	5
Dispositif de fabrication et manipulation des images.....	6
Proximité et grands plateaux.....	7
Storyboard.....	8
Fiche technique prévisionnelle.....	16
Calendrier - Cessions - Partenaires.....	17
Equipe.....	18
Présentation Compagnie 1-0-1 et dernières oeuvres.....	19
Contact.....	21

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.

Cette performance est donc 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.

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



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 rencontrerons lors de résidences en immersion en IME les publics touchés par le handicap.

Nous échangerons avec les résidents sur leurs perceptions, leurs ressentis. Leurs rêves, leurs attentes, leurs questions seront collectés pour étoffer la trame dramaturgique du spectacle. 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. L'écriture en profondeur du spectacle se fait principalement *in situ*.

Le porteur de projet et le musicien s'entretiendront avec les résidents et les personnels (il y a aussi des problématiques de non-verbalité, nous comptons sur les personnels pour nous accompagner dans l'échange).

Ces entretiens seront enregistrés en audio et feront l'objet d'un podcast à partager avec les publics (diffusion web et bornes multimédias en tournée).

DÉROULEMENT DES RÉSIDENCES EN IMMERSION

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.

Lorsque le porteur de projet est seul, il travaille sur les images (projetées en grand) et le code du logiciel développé pour ce projet. Il fabriquera ses images à la palette graphique. Il les manipulera et enregistrera les animations avec ses capteurs. Il écrit ainsi parmi les résidents les personnages et les séquences du spectacle. Il échangera avec les pensionnaires, leur proposera d'essayer ses images et son dispositif de manipulations de temps à autre. Il récoltera leur parole, sur l'histoire, sur ce qu'ils ressentent des dessins et animations. Ils parleront aussi de l'histoire, de la différence, ce que le personnage pourrait faire, et de là où il pourrait avoir des difficultés, et comment il pourrait les solutionner.

Lorsque le musicien est là, il découvre les images, et cherche ce que pourrait être la musique, généralement avec un casque sur les oreilles. Certaines fois il faudra faire écouter sur les enceintes au porteur de projet.

Enfin, ensemble ils jouent et testent les séquences auprès/avec les résidents.

PROXIMITÉ ET-OU GRANDS PLATEAUX

Le rapport à l'objet est un rapport de grande proximité, d'immersion totale dans l'image et le son, d'absence de 4ème mur. La musique est immersive avec une multi-diffusion enrobant le public.

Nous pourrions jouer :

- *in situ*, en IME ou en délocalisées, dans une version autonome (boite noire, son et image)
- sur les grands plateaux, en frontal pour des jauges plus classiques (jusqu'à 300)

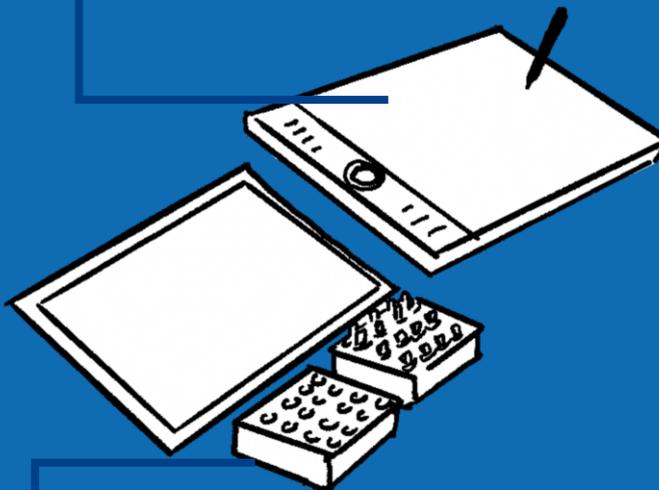
Dans le deuxième cas de figure, nous imaginons accepter les publics (pour qui le rapport à la foule peut poser problème) en leur proposant d'être avec nous, sur scène, dans la « bulle » du plateau. Nous prendrons soin de travailler ce rapport de proximité, lors des résidences en immersion, avec la complicité d'un regard chorégraphique. Il s'agit d'inclure ces spectateurs, si ils bougent, si ils vivent au plateau, de les intégrer complètement et naturellement.



DISPOSITIF DE FABRICATION ET MANIPULATION DES IMAGES SUR SCÈNE

1. DESSIN ET
CRÉATION DES
POINTS DE
CONTRÔLE

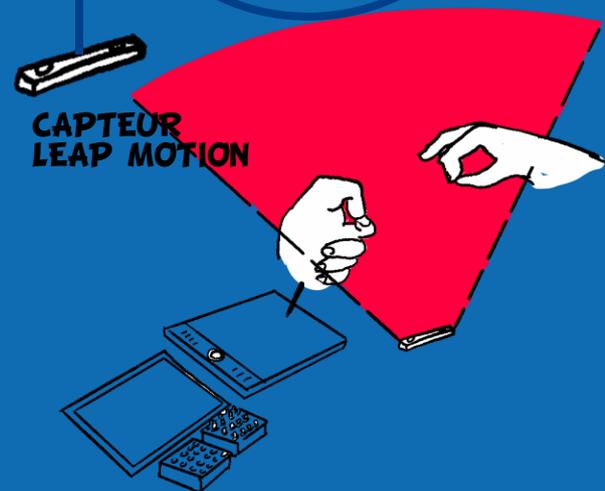
TABLETTE
GRAPHIQUE



INTERFACES MIDI

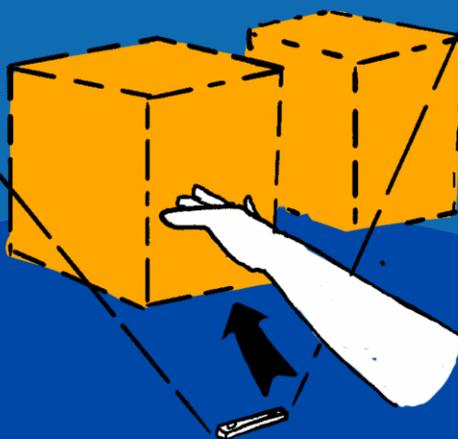
2. MANIPULATIONS
LIVE ET/OU
SÉQUENÇAGE

CAPTEUR
LEAP MOTION



3. LE RÉCIT
ANIMÉ EN
DIRECT

CUBES VIRTUELS :
DÉCLENCHEMENTS
ET CONTRÔLEURS
PROPORTIONNELS

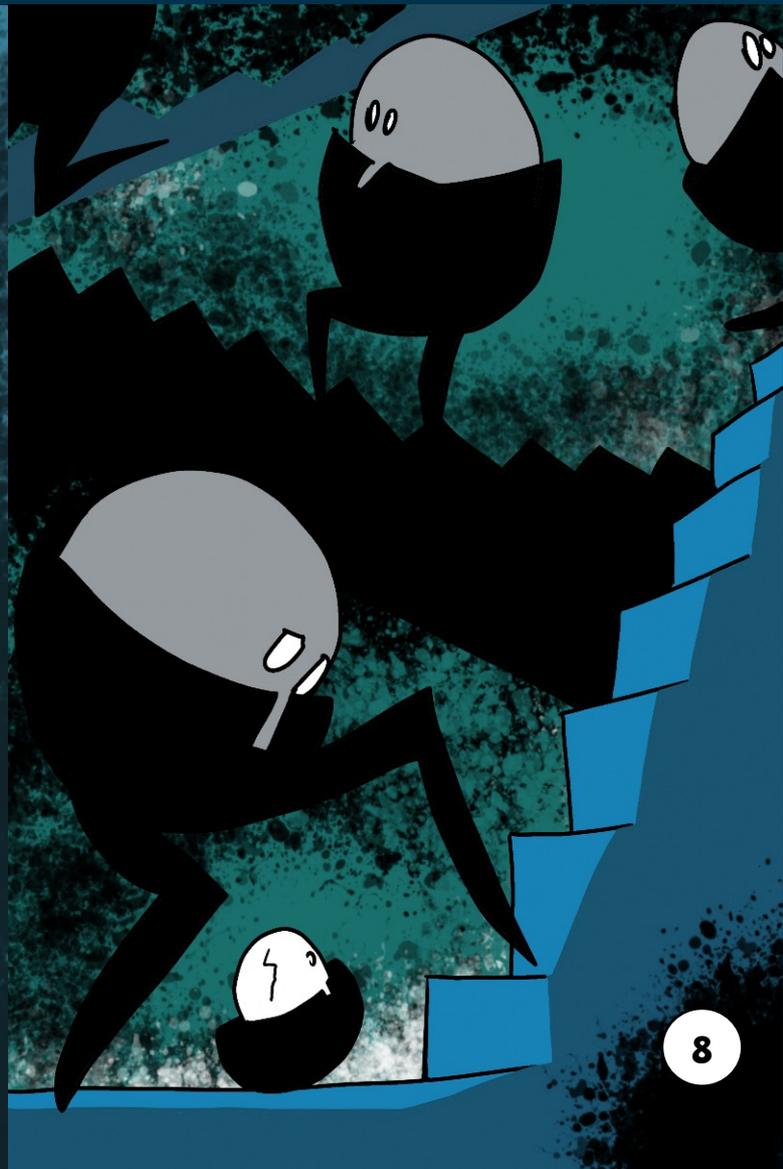
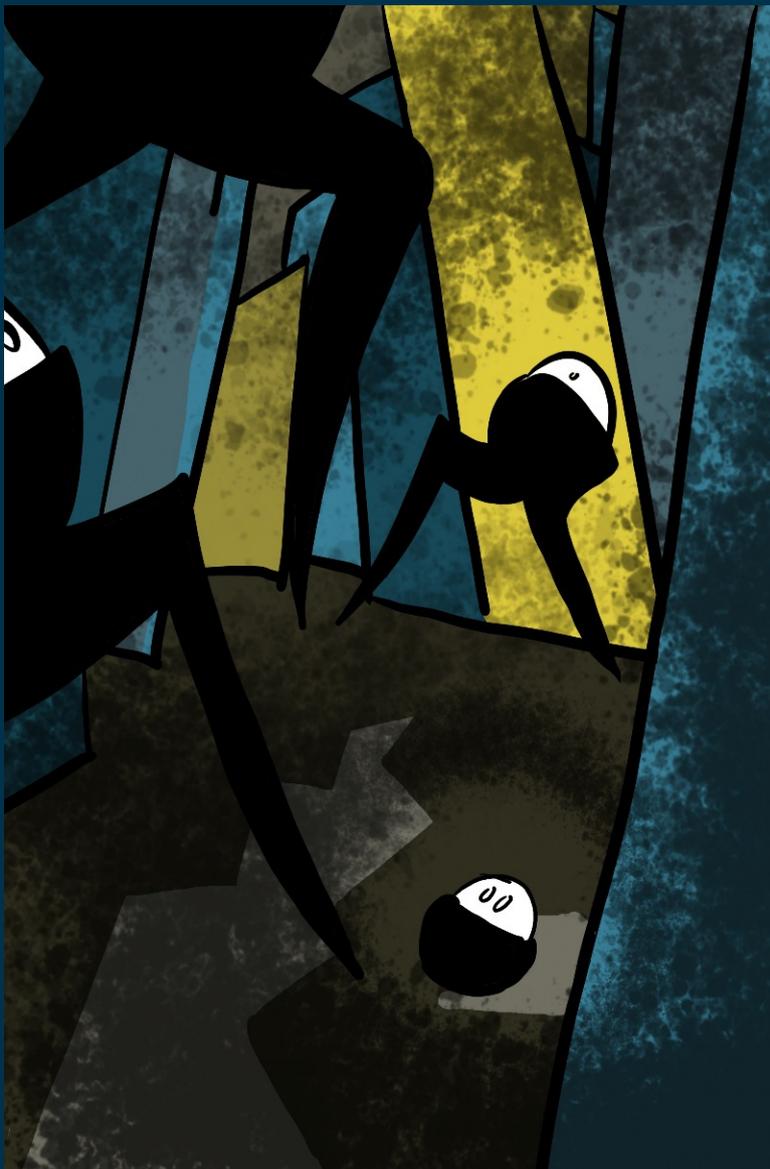


CAPTEUR
LEAP MOTION

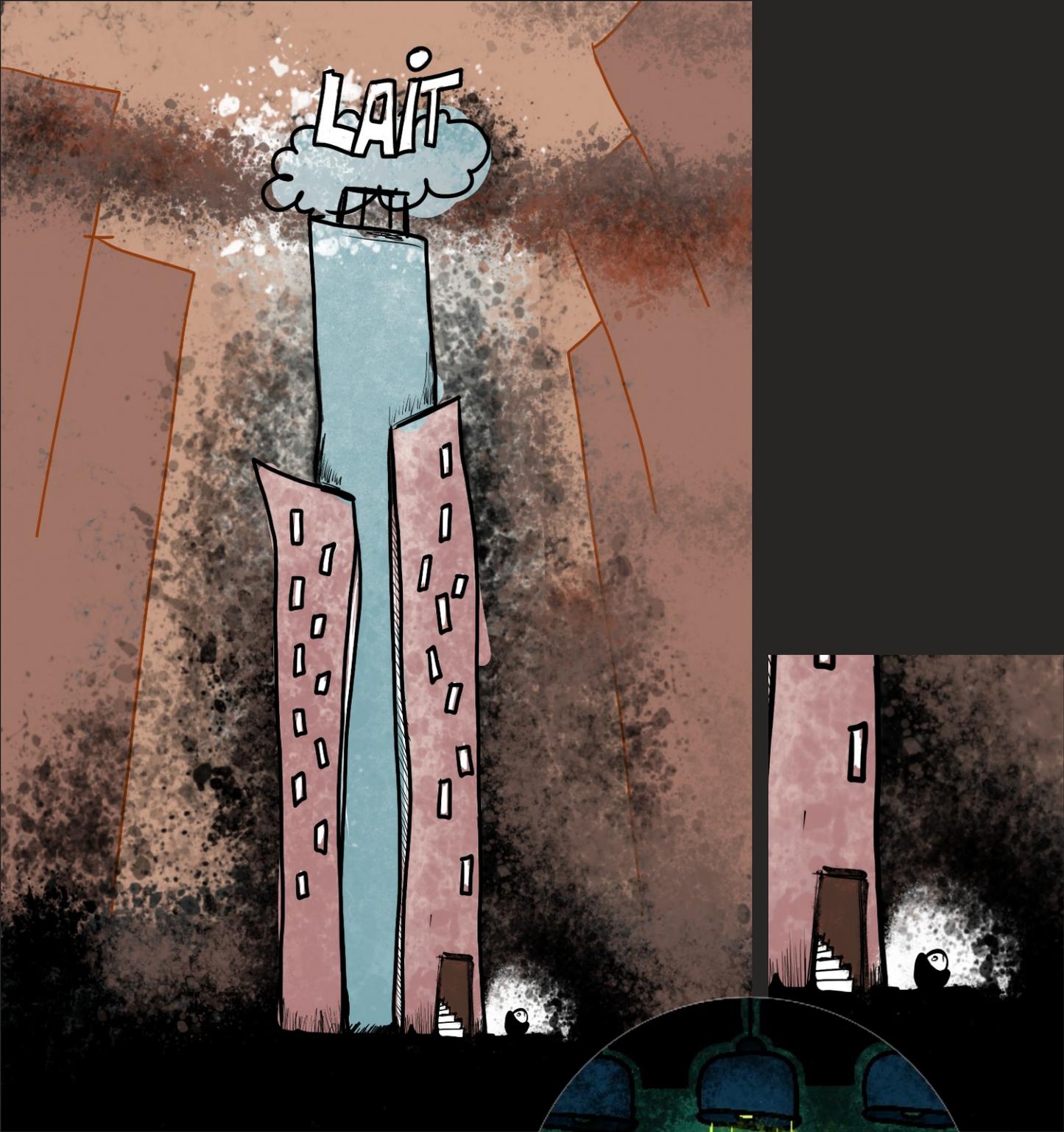
LA VILLE



UN MONDE PAS ADAPTÉ À LA DIFFÉRENCE



ROUTINE DU TRAJET



LE TRAVAIL





RETOUR MAISON



ROUTINE-ABRUTISSEMENT
ÉCRANS HYPNOTISEURS

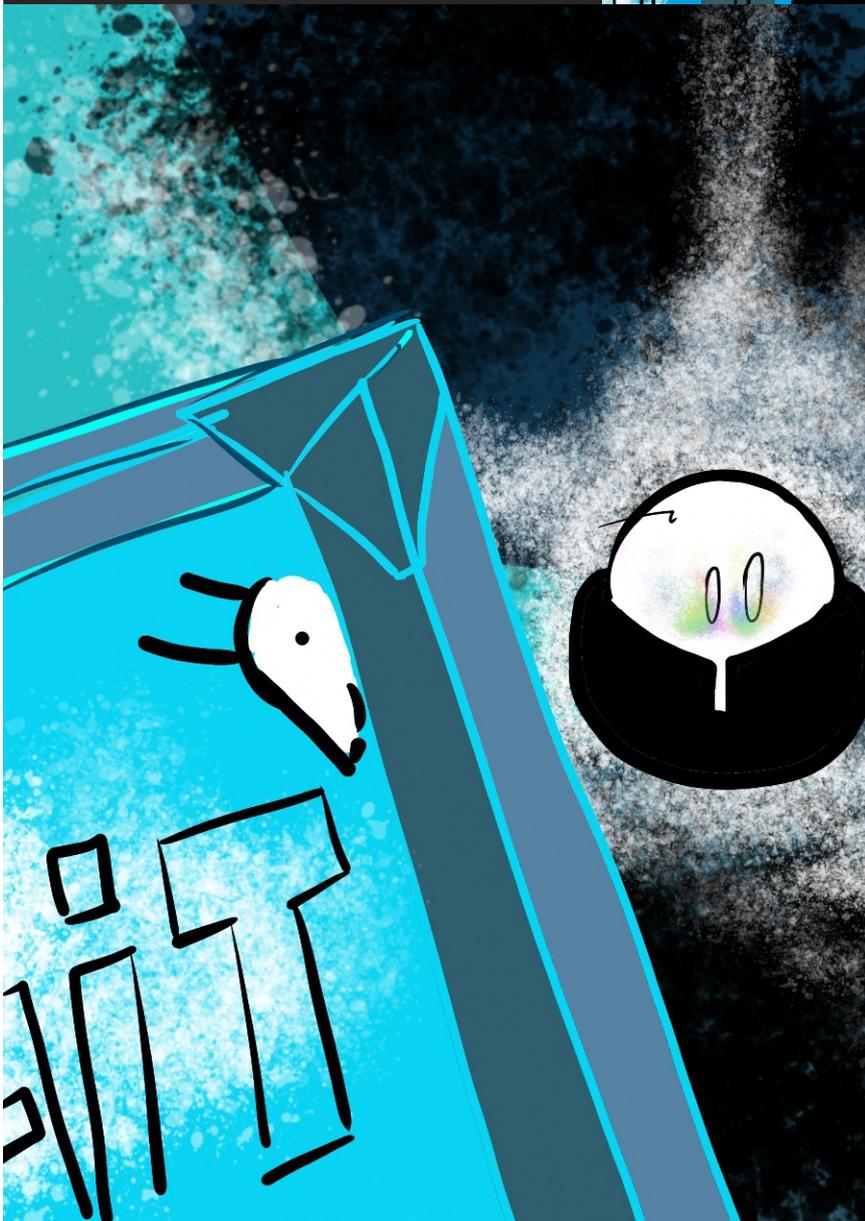
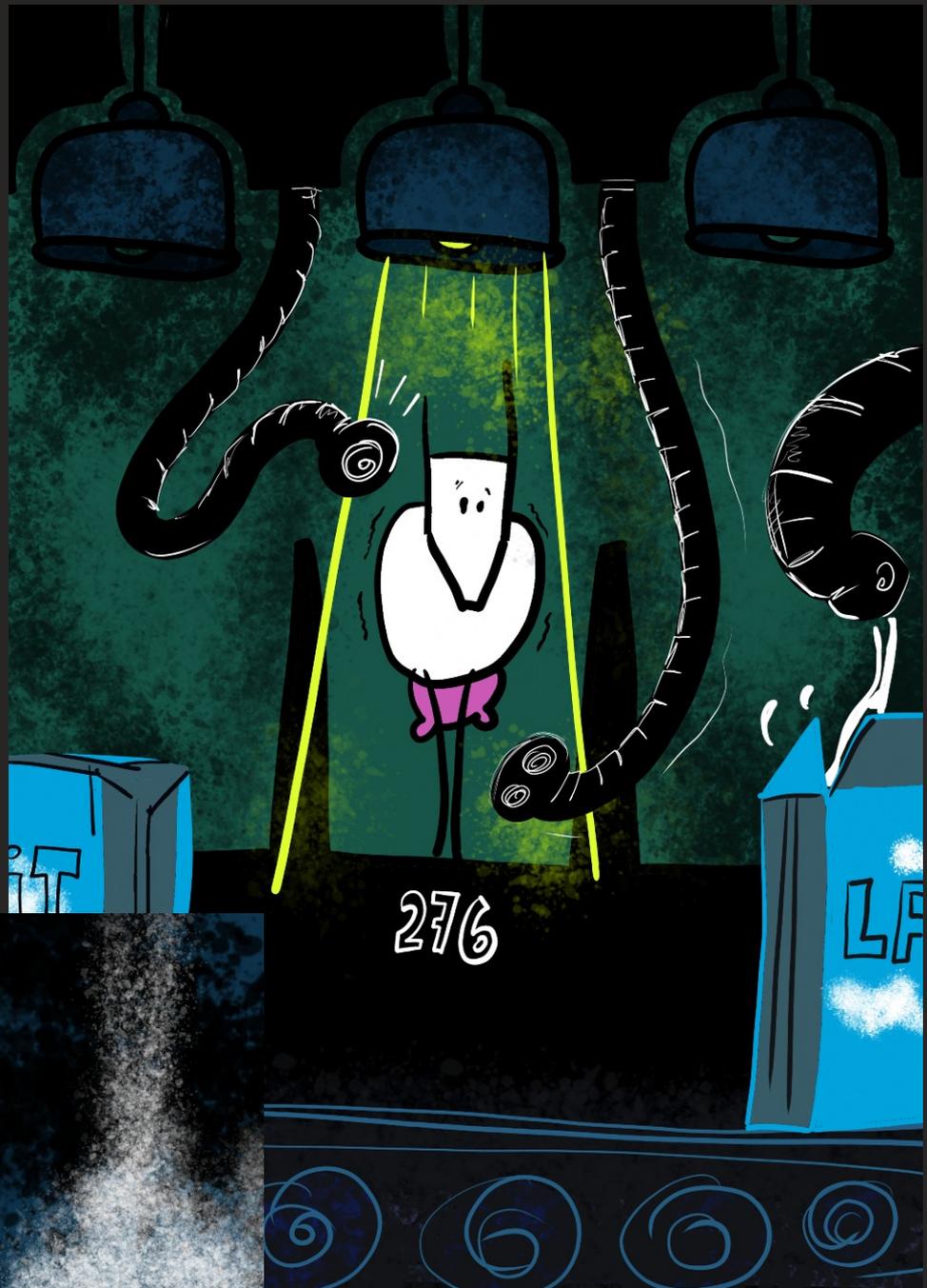
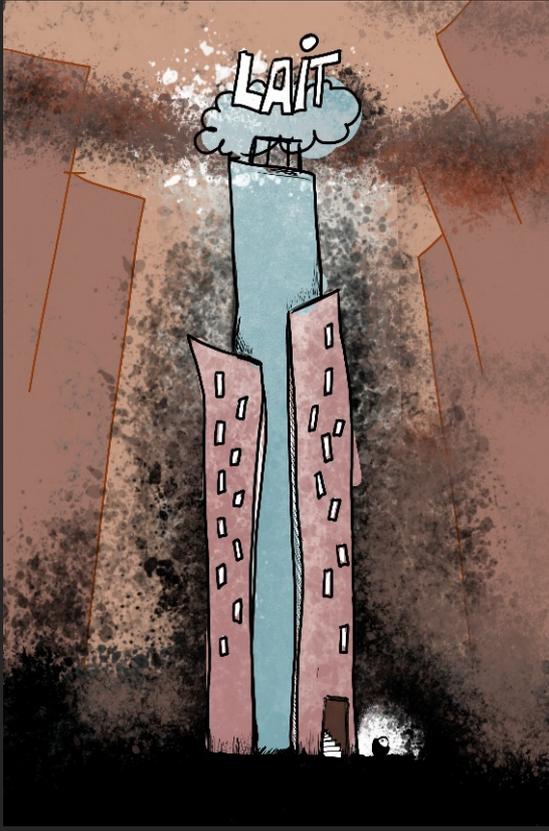
ET UN JOUR DANS LA ROUTINE

SURVIENT

**LE LA
COULEUR**



ROUTINE



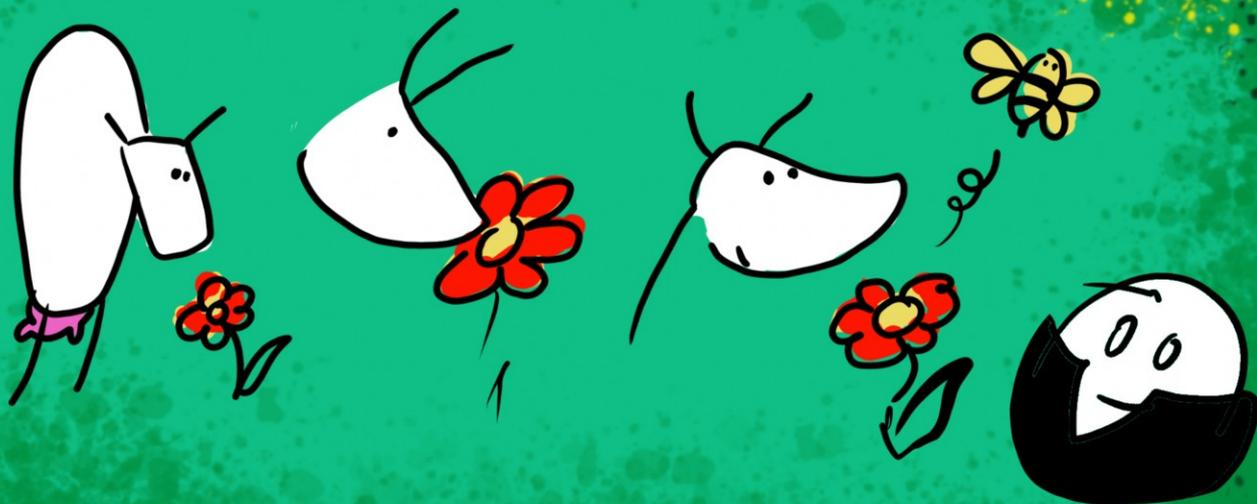
**PRISE DE
CONSCIENCE**

RÉVOLTE !



ESCAPE
PLAN SÉQUENCE SUBJECTIF

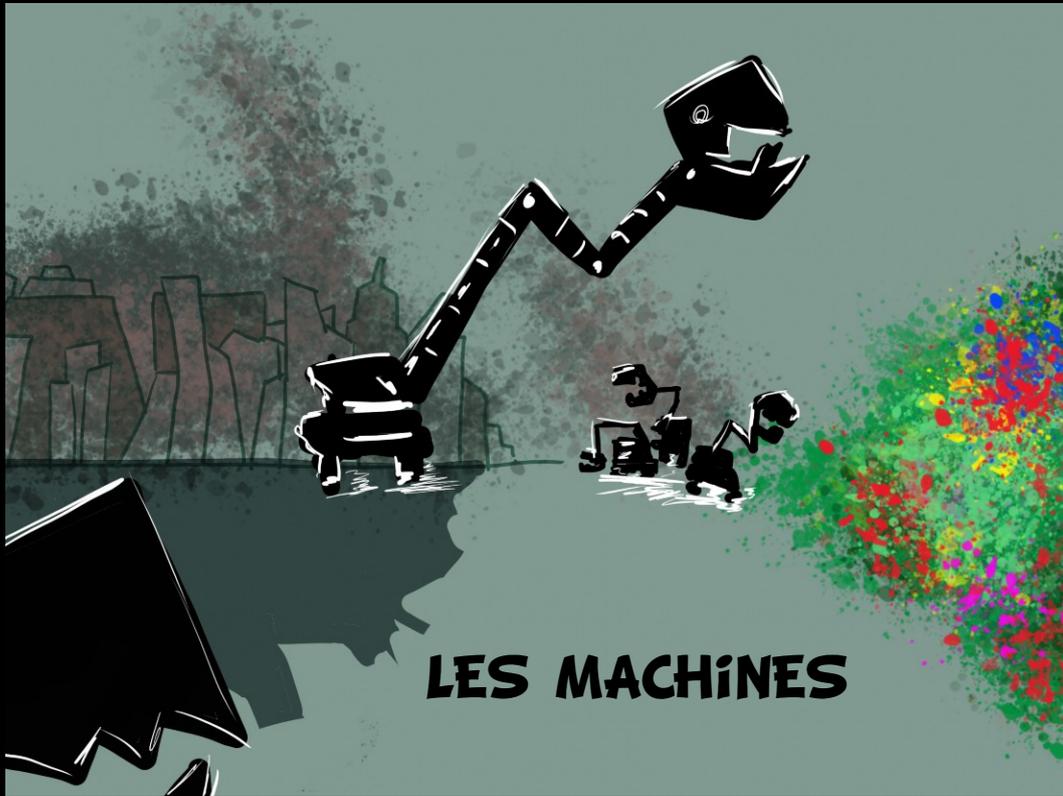




NATURE

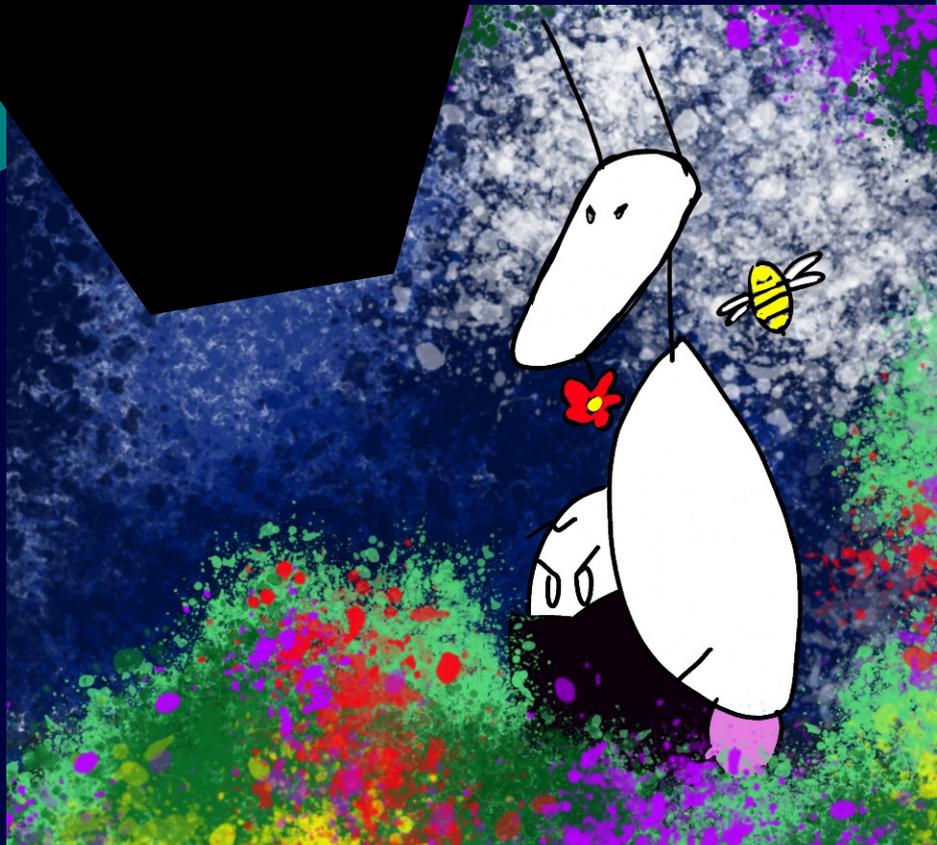
AMITIÉ





LES MACHINES

RÉSISTANCE



**TO BE
CONTINUED ...**

15

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.

CALENDRIER

2024 développement logiciel et rencontres partenaires

2025

Résidences en immersion : 2 x 5 jours IME Naveil (41)

2 x 5 et 2 x 10 jours IME d'Albertville et Montaille (73)

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

2026 (à construire)

Résidences en immersion : 2 x 10 jours

En théâtre : 4 x 10 jours (avec rendus de résidence)

**ÉTAPE DE TRAVAIL FESTIVAL UNU (73) FÉVRIER 2026
CRÉATION OCTOBRE 2026**

CESSIONS

Cessions solidaires petits lieux : 1 représentation 1 700€

Cessions classiques : 1 représentation 2 000€ / 2 représentations le même jour 3 000€

Prix Nets, la Cie n'est pas assujettie à la TVA.

A la charge de l'organisateur : Droits SACD / Transports 1 location voiture ou camion 6m3 depuis Vendôme (41) + 1 Train depuis Rennes / Défraiements repas SYNDEAC et hébergement en single pour 2 personnes. 2 personnes en tournée, arrivée J-1. Départ J+1.

PARTENAIRES

Co producteurs acquis : SN La Halle Aux Grains de Blois (41) **Soutiens acquis** : CA Arlysère (73)

Co producteurs en discussion : SN maison delaculture de Bourges (18) - CNMa L'Hectare (41) - SCIN Théâtre de Chartres (28) - CNMa Théâtre de Laval (53) - Le Cube Garges (95)

Soutiens à la résidence envisagés : 37ème parallèle (37) - La Générale des Mômes (37) - SMAC Chato'Do (41) - Théâtre d'Auxerre (89) - La Minoterie (21)

Subventions, demandes en cours : Aide à la création DRAC CVL 2024 - Aide à la création Région CVL 2025 - Fonds d'Aide à la Création Immersive CNC

ÉQUIPE



CHRISTOPH GUILLERMET

Dessin-animation en direct et développements VVVV 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 VVVV 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 VVVV 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 « 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 », 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

