

[Séance Interdite]

A la croisée d'un concert et d'une fiction animée

Musique : Sliding Words
(Maïwen Mauro & Julien Lagier)

Scenario : Julien Lagier

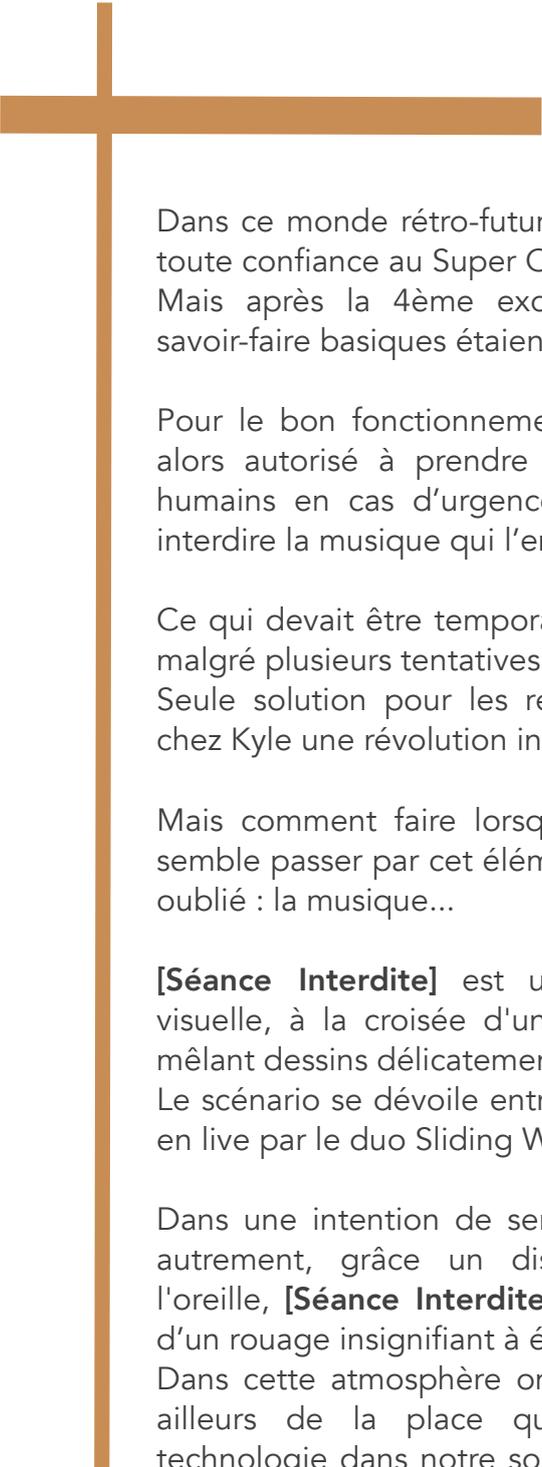
Dessins : Nicolas Brachet

Animations : Nicolas Garnier

Lumière : Pierre-Emmanuel Faure

Décor : Sébastien Wiskowiak

Dans un monde imaginaire rétro-futuriste où la musique a été interdite, des résistants organisent clandestinement un "Concert au Casque" pour changer leur destin.



Dans ce monde rétro-futuriste, tout était délégué en toute confiance au Super Ordinateur Kyle.

Mais après la 4ème exo-génération de Kyle, les savoir-faire basiques étaient oubliés des hommes.

Pour le bon fonctionnement de la société, Kyle fut alors autorisé à prendre le contrôle des cerveaux humains en cas d'urgence, mais pour se faire, dû interdire la musique qui l'en empêchait.

Ce qui devait être temporaire, dura plusieurs siècles, malgré plusieurs tentatives de rébellion.

Seule solution pour les résistants : tenter de créer chez Kyle une révolution intérieure et spirituelle.

Mais comment faire lorsque l'unique point d'accès semble passer par cet élément dont l'humanité a tout oublié : la musique...

[Séance Interdite] est une immersion sonore et visuelle, à la croisée d'un concert et d'une fiction, mêlant dessins délicatement animés et sons 3D.

Le scénario se dévoile entre les morceaux interprétés en live par le duo Sliding Words.

Dans une intention de sensibiliser à écouter et voir autrement, grâce un dispositif de cinéma pour l'oreille, **[Séance Interdite]** interroge sur la capacité d'un rouage insignifiant à ébranler tout un système.

Dans cette atmosphère onirique, il est question par ailleurs de la place que nous réservons à la technologie dans notre société et l'aspect vital de la musique, et plus largement de l'Art pour l'être humain.

ECOUTER DIFFEREMMENT

MAPPING VIDEO MULTI SUPPORTS

CONCERT AU CASQUE

CINEMA POUR L'OREILLE

SONS 3D / SON BINAURAL

PLATEAU INTERCONNECTE

BD-CONCERT

EDUQUER L'OREILLE



La Musique

Le duo musical **Sliding Words** est composé de **Majwen Mauro** et de **Julien Lagier**, possédant chacun un laboratoire sonore scénique, pour orchestrer des chansons dans un style **Chill-Electro-Rock**. Le duo enregistre nombre de sons qu'ils remodèlent en direct, afin de créer des ambiances musicales évolutives et riches.

Harpe, TongueDrum, guitares, claviers, chants, basse, voix modulées font de l'univers musical de Sliding Words, une syncopée de sons travaillés, manipulés à la précision d'un atelier d'horlogerie, dans une chorégraphie minutieuse.

Son à l'image

Les deux musiciens s'étant rencontrés dans la classe de composition électroacoustique de **Bernard FORT** à l'ENM de Villeurbanne, c'est tout naturellement qu'ils prennent en main le travail de son à l'image. En y associant leurs connaissances dans la prise de son binaurale, ils créent ainsi des compositions/paysages sonores en 3D pour accompagner chaque scénette animée. Celles-ci sont diffusées entre les chansons jouées en direct.

Pour ce faire, ils utilisent une "**Tête 3D**" permettant d'enregistrer des objets sonores en "réalité augmentée", qui peuvent s'entendre dans leur véritable spatialisation avec un casque sur les oreilles (c.f. Chapitres "Sons 3D" et "Concert au Casque" ci-dessous)

Le Scénario

Le récit, création originale de **Julien Lagier**, conte l'histoire de Blake et Alice dans une ville de rétro-futuriste, régie sagement et en toute harmonie auprès des humains, par le "super-ordinateur" Kyle.

Kyle gère tout le savoir faire basique et les institutions de la société, à tel point que les humains perdent les compétences de tout geste d'urgence. Ceci amène Kyle à devoir prendre le contrôle de certains pour des raisons de sécurité dans des cas d'accidents graves. Mais il ne peut le faire lorsque les gens écoutent de la musique car une partie de leur cerveau n'est plus accessible et cela crée en lui un dysfonctionnement. Ils choisissent d'interdire la musique en attendant de trouver une solution. Et plusieurs siècles passent ainsi.

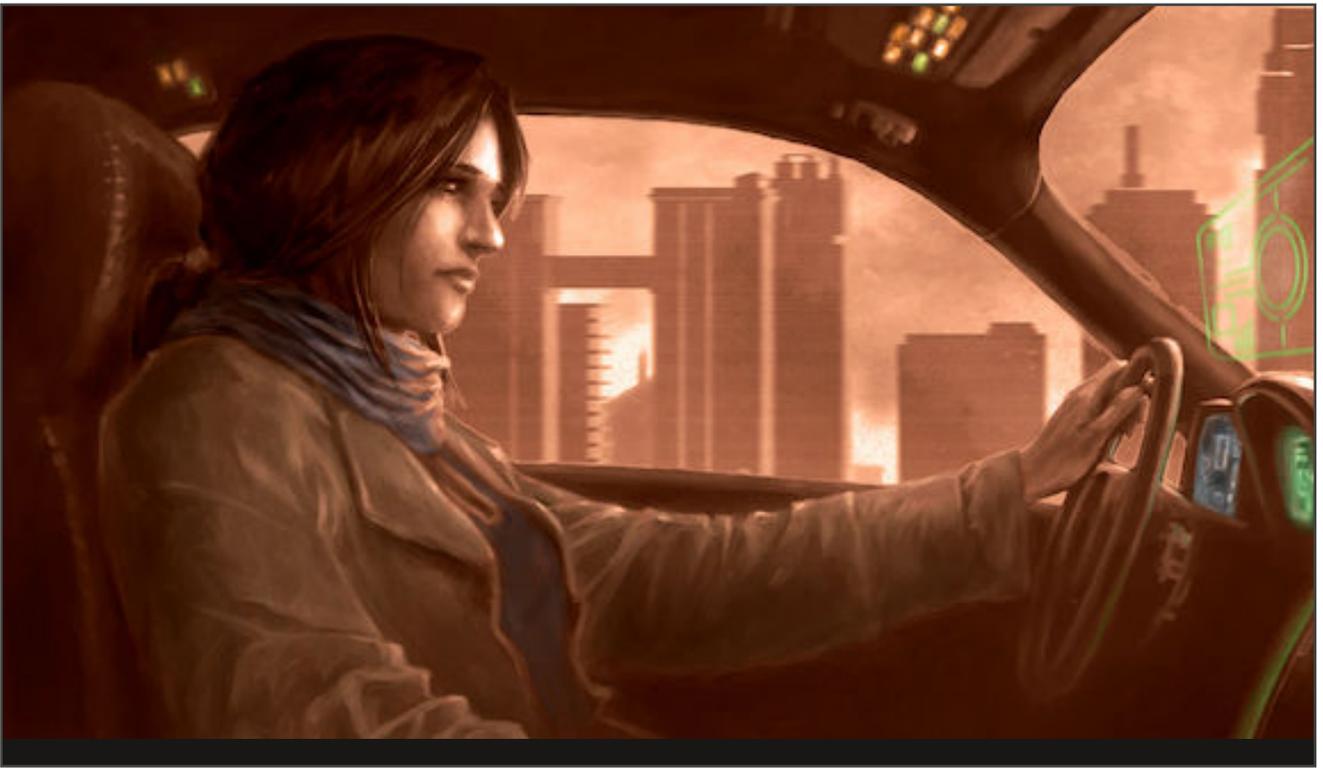
Le spectacle **[Séance Interdite]** décrit cette époque où Blake, un résistant infiltré au Grand Conseil, tente d'amener Kyle à dépasser ses limites dans un bug récurrent face à la musique, afin de trouver une solution.

A l'aide de sa complice Alice, ils organisent clandestinement un "concert silencieux" au casque, en ayant subtilisé un vinyle au musée caché, et créent une platine à partir d'un vieux plan oublié.

Le concert, annoncé en langage crypté à la radio, doit se produire au fond d'un bunker en périphérie de la ville, où les ondes sonores seront brouillées par des travailleurs en bâtiment à proximité, qui perturberont mystérieusement toute fréquence musicale pour tromper l'écoute savante de Kyle. Ces ouvriers n'en sont pas vraiment.

Eux aussi ont un rôle clef à jouer...

Réussiront-ils à repousser les limites de Kyle et sauver leur condition ?



Les Dessins

Inspirés des terres ocre de cette ville rétro-futuriste isolée au milieu du désert et du bleu de la présence froide électronique et omniprésente de l'intelligence artificielle Kyle, les dessins réalisés par **Nicolas Brachet** créent une atmosphère chaleureuse ou glaciale selon l'environnement narratif. Des personnages à l'image du monde rétro-futuriste dans lequel ils vivent, des instruments à l'abandon dans une ville sans musique, des véhicules volants se dirigeant vers de vieux bunkers isolés... Ces dessins font de ce spectacle musical et visuel, une identité graphique fondamentale. Pourtant, ces images, souvent portées au noir, laisseront toute la place aux sons, pour remettre celui-ci au centre de la conduite narrative.





Animation et Création Vidéo

Nicolas Garnier apporte le mouvement dans les dessins de Nicolas Brachet, en animant quelques rares éléments de l'image. Ces animations minimalistes contribuent à renforcer l'identité visuelle du spectacle, et à soutenir le scénario dans l'idée qu'un seul élément en mouvement peut bouleverser tout un environnement. Nicolas Garnier réalise également les vidéos graphiques diffusées sur les moments musicaux du spectacle. ...Lorsque la narration fait sa pause, Nicolas fait sa prose...

Oniriques, poétiques, géométriques et envoutantes, les créations visuelles de Nicolas Garnier s'inspirent d'éléments des transitions BD, pour les fondre en abîme, les développer, les amadouer sous un autre jour lorsque les musiciens jouent en live, entre les scénettes.

Mapping Vidéo - Scénographie

Pour une scénographie immersive, **Sliding Words** a choisi d'inviter **Ghazi Frini** pour mettre en place une diffusion scénique en mapping vidéo sur les reliefs du décor et de permettre aux musiciens sur scène de lancer les vidéos gérées en régie, grâce à des outils de connectivités innovants.

MAPPING VIDEO :

Le vidéo-projecteur permet à lui-seul une diffusion d'images sur plusieurs espaces de la scène grâce au logiciel **Resolume / Arena** : l'écran central au dessus des musiciens est complété par 2 "vignettes" de tailles différentes présentant des détails ou des éléments complémentaires du dessin central. Cela génère des effets visuels prégnants pour le spectateur. Lors des chansons jouées en live entre les scénettes du scénario, l'habillage quant à lui est diffusé sur la quasi totalité de l'espace scénique. Et les 2 univers alternent ainsi jusqu'à la fin du spectacle.

Le vidéo-projecteur est également utilisé comme source lumineuse par le régisseur lumière pour agrémenter ses éclairages de 2 spots très précis sur les musiciens pour mettre en valeur un point précis : la tête autour du micro, les doigts sur la harpe, etc. Le régisseur lumière peut modifier ces points lumières (grosueur, placement) en direct grâce à un pad connecté en MIDI.

CONNECTIVITE :

Grâce au logiciel open source "**Chataigne**", tous les ordinateurs sur le plateau sont interconnectés et peuvent communiquer entre eux. Cela permet au musicien sur scène de lancer une vidéo en synchronisation parfaite avec la musique, où un texte à dire et à illustrer en direct. Tout ceci est possible grâce à la mise en place d'un **réseau local** (non connecté à internet), installé spécifiquement pour le spectacle, et grâce à une programmation savante de ce nouveau logiciel innovant.

Lumière

Minimaliste et intimiste, jouant d'éclairages discrets fondus dans les stands en plexiglass des 2 musiciens, ou en éclairage "contre" avec des noirs présents pour laisser la place à l'image, la création lumière est un délicat savoir-faire, pour jongler avec les ambiances colorimétriques des dessins et des ambiances sonores, s'attachant parfois aux paroles, parfois aux intensités musicales ou aux paysages sonores... **Pierre-Emmanuel Faure** en est le gardien savant.



Décor

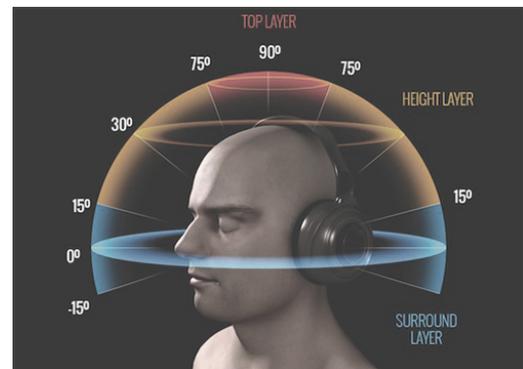
L'installation scénique composée d'objets et d'éléments fabriqués à l'instar de l'ambiance scénaristique, sont disposés par **Sébastien Wiskowiak** autour du duo musical pour accroître encore davantage l'immersion des spectateur dans cet univers fantastique.

Sons 3D



Sur scène... Une tête... Ecoute...

Il écoute de ses 2 oreilles-micro, mais ne voit pas. Il enregistre parfois quelques sons venant d'en haut, d'en bas, tous proches ou lointains.



Une porte qui claque sur la droite devant au loin, des pas derrière dans un escalier, une voix au creux de l'oreille, si proche... Si réaliste... C'est Enzo, la "Tête 3D" de Sliding Words qui place les sons dans une spatialisation élargie... A découvrir uniquement dans la version scénique au casque.

"Écouter de la stéréo au casque, c'est entendre des sons qui peuvent se promener d'une oreille à l'autre, mais tout reste à l'intérieur de la boîte crânienne, le long d'un fil droit qui traverse le cerveau.

Avec un concert et des sons en 3D au casque, tout change. Il devient possible d'occuper tout l'espace à la fois dans et autour de la tête en ajoutant le proche-lointain et le haut-bas. Les notions de proximité ou d'éloignement sont également particulièrement renforcées.

Tous ceux qui ont vécu cette expérience nouvelle ont du mal à revenir en arrière.

Pour comprendre, une seule solution, venir, voir, écouter, apprendre"

– Jean-François Bau –

Costumes

Afin de parfaire totalement l'univers de [Séance Interdite], nous aurons à coeur de trouver dans un 2ème temps un.e costumier.ère pour une création originale en harmonie avec le spectacle.

Versions Scéniques

Le spectacle se décline en deux formes scéniques distinctes :

- * Une **forme classique** type "Salle de Spectacle" traditionnelle,
- * Une forme intimiste en "**Concert au Casque**" où les spectateurs sont assis ou allongés sur des coussins et portent un casque sur les oreilles, pouvant ainsi aiguïser leurs oreilles avec les Sons 3D (binauraux) du spectacle. cf. description plus bas.

Concert Concept

Concert Ô Casque

Installés sur des chaises ou au sol sur une moquette et des coussins, chaque spectateur équipé d'un casque Sennheiser HD201 sur les oreilles, s'immerge totalement dans l'ambiance sonore du spectacle dévoilé par Sliding Words.

Les casques, branchés à de vieux téléphones des années 1920' et 60's, par pôles de 2 à 5 casques, permettent de profiter pleinement de la spatialisation originale des Sons 3D et de l'enregistrement de sons en direct sans distorsion, ni effet de bord. Tous ces sons sont enregistrés en direct ou en post-prod, grâce à "Enzo", la tête 3D de Sliding Words.

La jauge peut être élargie à l'infini grâce à la location de casques sans-fil HF, auprès de Silent System.

La quasi totalité des concerts offrant une diffusion "Stéréo" sur 2 enceintes, les sons 3D sont encore bien méconnus de la scène contemporaine. Et pourtant, cette "réalité augmentée" est tout à fait fascinante et ouvre énormément l'oreille. **Une écoute différente** qui permet d'affiner son audition à des sons travaillés dans le détail, incluant le mouvement et la subtilité.

Ce rendu peut être aisément écouté au casque qui englobe toute l'oreille, alors qu'il faudrait un système extrêmement complexe d'enceintes pour approcher d'une perception analogue.



Musique et Design Sonore

Majwen Mauro

- Chant, Piano, Guitare, Basse, Sansula, Harpe, Tongue Drum, iPad, Bol et objets sonores -

Issue d'une formation classique en école de musique, et certifiée Logic Pro depuis 2009, Majwen, autrefois informaticienne, est aujourd'hui auteure, compositrice, interprète.

C'est avec ses inspirations trip-hop, pop/rock indie et électro-jazz qu'elle compose au sein de projets scéniques pendant 10 ans, comme SUOMi6, Beat gRow Mania et Alors Voilà, et de 2008 à 2011 pour des pièces de théâtre (REsistancES-Volets 1 et 2, Le Dalaï et Moi).

Elle intègre une structure associative en 2012 pour donner des cours de musique aux enfants entre 3 et 7 ans, par le biais d'une méthode d'apprentissage par le jeu (Mélopie).

Puis dans le cadre de son DEM en "Composition Electroacoustique", obtenu en 2017, Majwen développe davantage son intérêt pour les sons électroniques en composant pour des films d'animation et des livres numériques.

Elle se plonge aujourd'hui dans la recherche expérimentale et l'enregistrement des sons 3D/ Binauraux à des fins artistiques et scéniques au sein du GMVL, avec le duo Sliding Words.

"La musique est une lecture, une écriture, une invention, une évasion, une culture, un sport, un jeu, une richesse pour l'âme et le corps..."

Julien Lagier (alias Kapiand)

- Sampler, Laptop, Guitare, Basse, Chant, Slam et objets sonores -

Auteur, compositeur, arrangeur, guitariste, scénariste. Artiste du sampling, découvreur d'échantillons sonores, remodelés, transformés, modulés en direct.

Titulaire d'un D.E.S.S de sociologie en 2003, il étudie l'intervention artistique en milieu scolaire.

Formé en 2005 à l'école de musique du CFPM puis à partir de 2006 à l'ENM de Villeurbanne.

Il intègre le GMVL et l'association ZedlKa et propose des ateliers de création musicale par ordinateur.

Titulaire en 2013 du diplôme d'étude musicale (D.E.M).

Il participe à différents projets scéniques dans le domaine des musiques actuelles: « Ferry. Estreich », « Viviane Republic », « Wifa ». Il réalise aussi des musiques pour la télévision ou la radio. Amateurs depuis plusieurs années au théâtre d'impro, il développe le mélange des genres pour créer des spectacles pluridisciplinaires au sein du duo Sliding Words.



Dessins

Nicolas Brachet est né à Lyon en 1976. Après un cursus scientifique et plusieurs années à travailler dans l'ingénierie, il décide de suivre une formation en ligne d'image narrative. Son premier récit de bande dessinée (199 Combats) paraît en 2008. En 2010, il s'installe à l'atelier « Le Bocal ». Depuis il travaille sur des bandes dessinées et des illustrations pour des magazines, des sites web, des expositions ou des événements.

// La Grande Évasion – Tunnel 57 // Sépia (In : Projet Bermuda Tome 3) // 199 Combats

Animation et création vidéo

Nicolas Garnier est Infographiste, motion-designer, en freelance et au sein de plusieurs agences depuis 2001, et crée des œuvres vidéographiques.

Il a diffusé ses créations lors de soirées à Grenoble entre 2004 et 2007, participé à une exposition collective « scène ouverte » à La nouvelle galerie à Grenoble, ainsi qu'à la galerie d'artistes "L'Alcôve" à Lyon.

Il réalise également en 2016 l'habillage scénographique vidéo (projection vidéo) pour un TEDxLyon, dans la salle centrale du Palais de la bourse à Lyon; puis en 2017, le montage d'une captation/création pour l'exposition collective DÉDALE.

Il crée et produit en direct des créations vidéos originales pour le groupe Sliding Words, sur les spectacles {fonetic} et Séance interdite, et réalise l'animation des dessins de ce 2ème spectacle.

Lumière

Pierre-Emmanuel Faure est technicien lumière du Cirque Plume depuis 2006.

Il a rejoint l'équipe de Sliding Words sur le spectacle {fonetic} en 2016, pour faire une création lumière adaptée au format vidéo déjà en place par Nicolas Garnier.

Décor

Sébastien Wiskowiak réalise les décors de l'IREP Scènes Théâtre à Villeurbanne depuis 6 ans.



Cette fiche technique fait partie intégrante de tout contrat établi.
Aucune modification ne pourra être soumise à l'artiste moins de 7 jours avant la représentation.

Equipe Artistique

3 ou 4 Personnes au total selon la version scénique choisie

Maÿwen Mauro : Musicienne

Julien Lagier : Musicien

Nicolas Garnier : Vidéo

Pierre-Emmanuel Faure : Lumière

+/- Régis Estreich : Son (lors de concert Stéréo en Salle traditionnelle)

Déroulement du Spectacle

DUREE du SPECTACLE : 1h15 sans entracte.

L'ouverture des portes, l'extinction et le rallumage des lumières de la salle se feront en accord avec l'artiste. Extinction de toutes les lumières autres que celles qui sont prévues pour le spectacle. L'obscurité est indispensable.

Installation

L'organisateur s'engage à informer le groupe des accès dont la salle dispose et mettre à disposition une personne responsable et compétente pour aider au déchargement du matériel et aider à l'installation et la désinstallation scénique (branchements, câbles, rallonges, etc).

TEMPS de MONTAGE : h (+ 3h en cas d'installation des casques)

BALANCES : 1H

Prévoir 1h de Battement minimum pour les artistes avant le début du spectacle.

Un pré-montage lumière (2 pars en façade) et vidéo est bienvenu.

Arrivée

Une loge propre et confortable, chauffée et équipée d'un canapé seront mis à disposition des artistes à leur arrivée ainsi que des petites bouteilles d'eau.

L'heure d'arrivée et le moyen de transport vous seront communiqués dans les meilleurs délais. En cas de voyage par train ou par avion, l'organisateur s'engage à assurer en voiture pour les artistes les trajets gare/aéroport-salle de spectacle et tous les trajets liés au spectacle (hôtel, restaurant, lieux de promo...).

Espace Scénique

Profondeur min : 3 m

Largeur min : 4 m

Prévoir un espace vidéo en fond de scène (mur blanc ou écran)

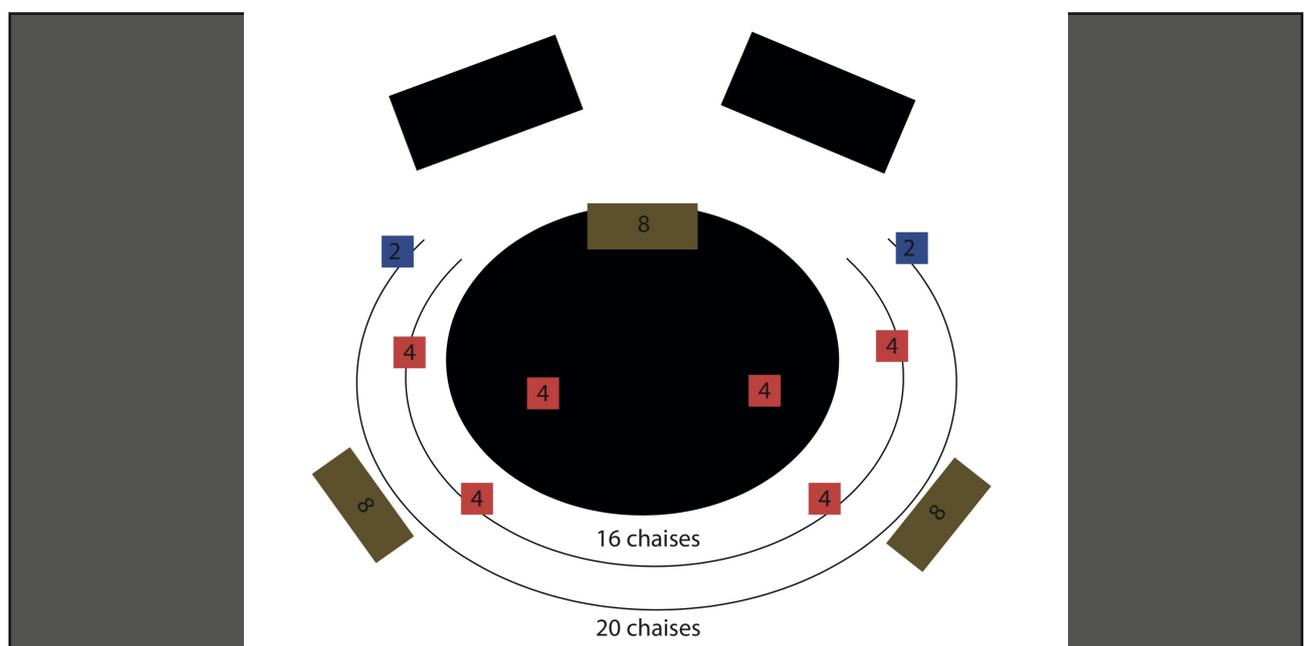
Matériel

Fourni par le Producteur

2 Micros SM58
1 Micro SM57
3 Guitares
1 Basse
4 stands
1 Pied de micro avec Support iPad
2 Pédaliers Guitare
2 Rackbag Gator
1 Clavier Native Instruments
1 Carte Son Edirol FP-404
1 Harpe
1 Micro AKG 411
1 Tongue Drum
1 Sandula
Enzo – Tête 3D et sa boîte
2 MacBook Pro
1 iPad
Câblage
Casques
Téléphones vintage customisés
Malle à Casques

Fourni par l'organisateur

1 SUB
Vidéoprojecteur
Ecran
Prises et rallonges électriques
1 Table Régie Son et Lumière
2 Chaises pour la régie
30 Chaises public (en cas de Concert au casque)
Table de Mixage numérique 16 entrées (en cas de concert en forme classique)



Production

ZedKa

zedika@zedika.fr
06 87 06 57 58

Sweet Fuzz Production

sweetfuzzproduction@gmail.com
06 48 38 76 86

Co-Production

GMVL

administration@gmvl.org
04 78 28 69 10



Sliding Words

www.slidingwords.com
music@slidingwords.com
<https://facebook.com/SlidingWordsPage>

