

SonoPluie

Balade en parapluie audioguidé / Digital Samovar



PAYSAGE

« SonoPluie » est une invitation déambulatoire et sonore. Cette création traverse différentes pratiques artistiques et s'appuie sur la notion centrale de paysage...

URBAIN tout d'abord, parce que nous avons choisi de dédier cette forme aux jardins, ces enclaves de verdure à l'intérieur des villes... Valoriser et préserver ces espaces est au cœur des problématiques de cette recherche contemporaine et citoyenne ; mais l'enjeu est surtout de les révéler, les sublimer, au travers d'une forme artistique pluridisciplinaire. Le jardin et son univers végétal sont alors le motif, le mobile de cette balade poétique. En effet, il apparaît que la forme déambulatoire est à même d'interroger notre relation à l'espace, car sa mobilité inhérente met en jeu notre perception de l'environnement en modifiant notre regard, par un simple déplacement du point de vue. La marche n'est pas un simple mouvement du corps mais bien une action dans laquelle l'esprit est engagé : elle offre au marcheur une disponibilité intérieure totale.

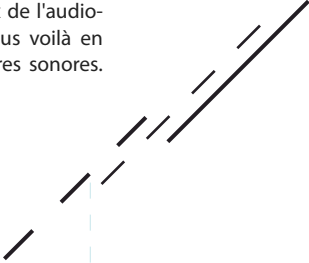
SONORE ensuite, parce que parmi les manières d'être au monde, notre relation à l'univers sonore tient une place essentielle et pourtant trop souvent négligée, presque pervertie par le refuge abusif dans les écoutes portatives. Partant de ce constat, l'équipe artistique s'est rejointe autour de cette volonté d'interroger voire d'inverser nos pratiques d'écoutes numériques. Les nouvelles technologies, si elles ont pu favoriser une tendance au repli, seront pour nous le prétexte et le support d'une démarche innovante basée sur l'immersion. Elles seront le moyen de proposer une réelle expérience d'interactivité : cette création propose une réflexion sur la part subjective de la perception des espaces physiques et sonores, dans le but de permettre au spectateur de devenir en quelque sorte co-auteur de son propre spectacle.

IMAGINAIRE enfin : alternant promenades solitaires - écouteurs sur les oreilles -, et représentations scéniques, le spectateur sera guidé, orienté, dans un glissement progressif du réel vers une mise en perspective poétique de son environnement direct. Véritable projet hybride, « SonoPluie » se nourrit de différents arts : numériques, de rue, théâtre, danse, musique, vidéo, création sonore, art culinaire... sans pour autant devenir un « conglomérat » de disciplines artistiques mais plutôt un tout, dont la vocation est d'amener le spectateur à une démarche sensible et sensorielle en faisant appel à son intimité et son imaginaire.


En somme, il s'agit pour notre équipe artistique de se réapproprier l'espace public et ses lieux de vie, autour d'un projet fédérateur, convivial et ludique, dédié à ces paysages intimes et collectifs, quotidiens et immensément riches.

SYNOPSIS

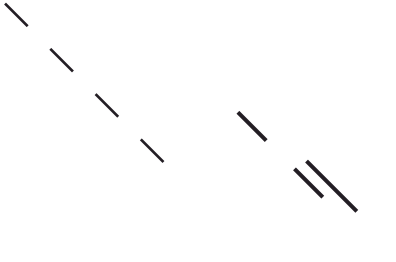
Au cœur du jardin, un grand mobile de parapluies vous attend... À l'abri sous cette suspension, vous êtes invité à décrocher l'un de ses parapluies audioguidés. Après une succincte explication de son fonctionnement, les écouteurs sur les oreilles, la voix de l'audio-guide vous convie à une promenade. Vous voilà en marche pour une balade en trois itinéraires sonores.



1 Au cours du premier cheminement, vous êtes orienté spatialement par des consignes de déplacement dictées par un guide omniscient. Il vous propose une approche patrimoniale du lieu dans lequel vous évoluez, tandis que parallèlement des témoignages s'insèrent et donnent à entendre leur propre vécu du territoire. Discrètement, une autre **VOIX** s'imisce dans la composition sonore, prend le dessus et efface celle du guide. Elle vous invite à un rapport sensible avec le parcours paysager, à une interactivité ludique avec le **RÉEL**, jouant avec vos souvenirs, vos expériences et vos sens. Subjective, elle se superpose à votre propre pensée : elle est votre **VOIX INTÉRIEURE**.



2 Cette voix vous guide au cœur de la seconde traversée dans un véritable jeu de l'ouïe, où l'écriture sonore convoque le jardin et son cheminement comme source de **MYTHES** à l'imagerie tantôt merveilleuse, tantôt sombre. Du Jardin des Délices au labyrinthe du Minotaure en passant par les fleurs parlantes d'Alice au Pays des Merveilles, elle est une **ÉVOCATION** mobile et ludique de notre patrimoine littéraire. Chemin faisant, vous êtes amené à vous interroger sur l'action même de "marcher", d'"être guidé", de "se perdre".



3 Ainsi, le rapport à l'espace de votre troisième marche est bouleversé par des **PAYSAGES** sonores en décalage avec le réel. Des plages de rêverie et des atmosphères de contemplation vous invitent à vous abandonner tandis que certains passages vous incitent à une écoute plus rythmée et entraînante. Désorienté dans ce **DÉDALE** sonore, vous êtes en état de renouer avec votre intuition qui devient à présent votre propre guide. Vous vous évadez dans une **ERRANCE** sonore où vos états d'âmes créent votre propre présence au monde et la théâtralisent.



Au cours de votre voyage, vous faites escale au **CABARET DE VERDURE**, espace scénique dressé à la croisée des chemins, où des êtres nés des apparences et des dynamiques propres au règne végétal donnent lieu à un spectacle gestuel et musical. L'expression dansée côtoie l'art burlesque ; les esprits et les monstres de l'univers shakespearien flirtent avec des personnages contemporains. La projection d'images vidéo fait la lumière sur ce qui lie mondes végétal et animal.

A votre retour, le parapluie aussitôt raccroché, vous prolongez la balade en partageant votre expérience avec vos compagnons de voyage tout en savourant les dégustations "végétales" qui vous sont offertes.

DISPOSITIF

Ce projet a pour vocation première de révéler la part d'invisibilité pourtant présente dans le paysage. Ces lieux de prédilections sont donc les espaces verts mis à la disposition des citoyens (squares, parcs, jardins publics, jardins botaniques, jardins ouvriers...), les espaces en pleine nature (sentiers, parcs nationaux...), les friches industrielles et autres terrains vagues...

LE PARAPLUIE AUDIOGUIDE

SonoPluie prend appui sur le médium numérique, sous la forme d'un dispositif innovant et inédit : le parapluie audioguidé. Véritable fil d'Ariane sans fil, il est l'interface entre le promeneur et le parcours paysager.

CARRÉ

Original par sa forme carrée, l'objet sera d'abord utilisé pour son côté pratique. Protection contre les intempéries, tantôt ombrelle, tantôt parapluie, il permettra aux spectateurs de profiter du spectacle par tous les temps. Toit portatif, le parapluie permet d'habiter dehors et de faire voyager sa propre intimité à l'extérieur. Isolé et mis à l'abri, le promeneur tirera avantage de la relation étroite qui se crée avec la composition sonore. A l'abri sous son parapluie, le spectateur fait l'expérience de cette "extimité", de cette intimité extériorisée.

Créés en étroite collaboration avec le fabricant Gérard Delos, l'esthétique graphique des parapluies s'intègre pleinement à l'environnement.

GÉOLOCALISÉ

Les parapluies audioguidés utiliseront des technologies innovantes, interactives, simples d'utilisation et autonomes. Les seules actions directes qu'auront les utilisateurs sur le système seront le contrôle du volume sonore par un gradateur et leur activité piétonne. À la manière des audioguides de musée, le casque d'écoute sur les oreilles, les visiteurs seront orientés dans le 1er itinéraire grâce à un système MP3-géolocalisé intégré au parapluie. Il leur permettra d'être guidés point par point en entrant dans les différentes zones sonores géolocalisées et en suivant une progression linéaire.

INTUITIF et ÉVOLUTIF

Après cette partie "classique" de la visite, le promeneur sera invité à explorer les lieux en s'orientant vers les sons qu'il percevra, le territoire étant cartographié avec des sons préalablement géolocalisés. À un point donné le promeneur se trouvera à un croisement de "chemins de sons". En orientant son parapluie il devinera clairement la provenance des sons qui lui sont accessibles. Nous utiliserons ici la perception binaurale, qui au travers d'un casque donnera l'impression de percevoir physiquement la localisation des sons. Depuis un point fixe le promeneur est capable d'entendre qu'un univers sonore (par exemple marin = sons de vagues, du vent, des cris de mouettes...) se trouve à sa droite, et qu'un univers sonore différent est perceptible à sa gauche (par exemple minéral = grondements de terre, éboulements de rochers, cailloux entrechoqués...). Plus il se rapprochera du centre de la zone sonore choisie, plus il aura la sensation que les sons se rapprochent et seront centralisés. Lorsqu'il aura découvert la zone centrale, un nouveau point GPS lancera la lecture d'une création radiophonique en lien avec le lieu où il se trouvera (il pourra en même temps continuer à explorer les environs sans interrompre la lecture). Une fois cette écoute terminée de nouvelles zones d'approches sonores lui seront accessibles. Il aura à nouveau le choix entre plusieurs chemins de sons.

A partir des différents scénarios offerts par la programmation, une carte mouvante et évolutive sera pratiquée par chaque spectateur. C'est en fonction du parcours de chacun que le système interprètera la progression du promeneur et lui proposera d'aller vers tel ou tel univers. Il s'agit là d'une cartographie dite "comportementale" car elle évolue en fonction de la progression du promeneur.

Une fois le territoire totalement exploré (ou bien le temps écoulé), la programmation donnera l'ordre à chaque parapluie de reprendre un chemin commun les uns à la suite des autres et la narration radiophonique reprendra son cours.

PERSPECTIVES

L'envergure du projet SonoPluie impose la mise en place d'un calendrier de réalisation. Parti a été pris d'un déroulement en 3 volets de 2009 à 2012.

1 CREATION DE LA BALADE AUDIOGUIDE 2009

Écriture sonore en 3 itinéraires, fabrication de l'objet parapluie MP3, fabrication du prototype de « mobile de parapluies », conception de la déambulation, création de la performance culinaire.

Première représentation le 30 août 2009 sur l'Île Nouvelle, estuaire de la Gironde.

2 DÉVELOPPEMENT DE L'INTERACTIVITE DU PARAPLUIE 2010-2011

Développement de la partie interactive du parapluie. audioguidé, collaboration avec des acteurs spécialisés dans les arts numériques et nouvelles technologies. Fabrication du mobile de parapluies.

3 MISE EN PLACE D'UN PROJET NATIONAL ET TRANSNATIONAL 2012

Traduction, adaptation et enregistrement dans d'autres langues. Mise en place d'un projet itinérant avec possibilité de scène ouverte pour l'accueil et l'échange avec les artistes locaux en France et à l'étranger.

ET, EN CONTINU

ADAPTATION DU CONCEPT A D'AUTRES LIEUX

Intégration à d'autres projets.

Réflexion sur sa transversalité (écologie, politique de la ville, tourisme...), et création des ateliers pédagogiques et sonores.



COMPAGNIE DIGITAL SAMOVAR

Compagnie nantaise créée en décembre 2010 par Pascaline Marot et Grégoire Gorbatchevsky, Digital Samovar a été conçue comme un espace dédié à la création contemporaine et à l'art vivant. Sensible aux enjeux et aux questionnements de son époque, le travail artistique prend sa source dans les nouvelles formes d'écriture, l'échange et la perception du monde qui l'entoure.

A sa création, c'est tout naturellement que Digital Samovar a accueilli "SonoPluie // balade en parapluie audioguidé", projet pour lequel ses auteurs ont obtenu plusieurs prix dont la Bourse décrets jeunes de la Fondation de France en 2009 et l'aide à la maquette du DICRéAM (CNC) en 2011.

La transdisciplinarité de ses projets, lui permet de tisser des liens avec des partenaires aux domaines de compétence et d'intérêt variés : art, culture, environnement, technologies de télécommunications, tourisme, médiation et action sociale...

Sa mobilité géographique donne lieu à des partenariats avec des structures fidèles qui suivent son travail.

Sa jeune implantation en Pays de la Loire lui offre des perspectives de collaboration intéressantes avec les acteurs culturels présents sur le territoire.

L'essence même des projets de Digital Samovar est le désir sans cesse renouvelé de générer des expériences sensibles et de créer l'échange autour de démarches originales.

Convaincue de l'utilité de l'expression artistique dans notre société, elle a à coeur de transmettre, de faire partager l'art de la création et d'initier aux techniques d'expressions en organisant des stages et des ateliers.

PARTENAIRES

FINANCEMENTS

DICRéAM 2011, du Ministère de la culture et de la communication, CNC, CNL. Aide à la maquette.

www.cnc.fr

Bourse Déclics 2009, de la Fondation de France aide les jeunes de 18 à 30 ans à réaliser leur vocation ou un projet personnel dans les domaines les plus divers. SonoPluie a fait partie de la vingtaine de bourses distribuées.

www.fondationdefrance.org

Envie d'Agir-Défi jeune 2009 apporte un soutien à la fois pédagogique, technique et financier permettant d'accompagner les jeunes, de l'émergence à la réalisation effective de leur projet.

www.enviedagir.fr

Conseil Régional Midi-Pyrénées, s'engage à nos côtés pour SonoPluie, en 2009.

www.midipyrenees.fr

ECRITURE ET CREATION SONORE

Le Théâtre Béliâshe, compagnie franco-scandinave implantée à Au-rillac depuis 1992, nous a accueillis en résidence aux Hortes pour le travail d'écriture et de prise de son.

www.theatrebeliashe.org

La Gare à Coulisses, lieu de fabrication dans la Drôme de la cie Transe Express spécialisée dans les spectacles de rue grand format, a accompagné l'équipe sous forme d'accueil en résidence pour la finalisation du travail d'écriture.

www.transe-express.com

Les Chantiers-Théâtre de Blaye et de l'Estuaire et le Conseil Général de la Gironde, ont accueilli la création dans le cadre de leur festival 2009 et du programme Histoires d'Iles en Estuaire.

www.chantiersdeblaye-estuaire.com

www.cg33.fr

SCENOGRAPHIE

Le fabricant de parapluies aurillacois Gérard Delos, qui a gagné par deux fois la médaille d'or du concours Lépine avec ses parapluies carrés, est partenaire au niveau de la conception de l'objet parapluie.

www.delos-france.com

La compagnie Transe Ex-press, spécialiste de l'art céleste au rayonnement international, a participé à la réflexion autour de la scénographie du mobile de parapluies en bénéficiant des compétences de l'ingénieur-concepteur Pierre Garbiol.

www.transe-express.com



ART NUMERIQUE ET UTILISATION TECHNOLOGIQUE

Le LABo des Fées, centre arts numériques en Hautes-Alpes, suit le projet depuis 2008 pour un engagement en 2010 en coproduction avec pour objectif de développer l'interactivité de l'objet parapluie.

www.feesdhiver.fr

Le Cube, centre de création numérique à Issy-les-Moulineaux, est le premier partenaire de réflexion ressource pour la formation et la mise en relation avec le réseau art numérique.

www.lesiteducube.com

Orange France,

attentif à SonoPluie depuis son commencement, Orange France s'apprête à apporter un soutien primordial à son développement.

www.orange.fr

PROJET ASSOCIE

L'Association Médiannes, organisme culturel et socio éducatif à Tarbes, a fait appel à Poudre de Lune pour intégrer le concept SonoPluie dans un projet du programme Dynamique Espoir Banlieues.

PASCALINE MAROT

Écriture textuelle et sonore, mise en scène, interprétation scénique / Comédienne, elle obtient en 2003 sa Maîtrise en Arts du spectacle à Bordeaux 3 sur « le Clown et le monde : révolution d'un corps poétique ». Son cursus universitaire l'amène à côtoyer le milieu du spectacle vivant, au travers de rencontres avec Georges Bigot (Théâtre du Soleil) ou Daniel Croisé-Esposito (Ecole Lecoq). Elle suit la formation « Imparfais Retours : l'Imaginaire corporel » de théâtre gestuel dirigé par Tim Dalton du Théâtre Béliâshe à Aurillac. Elle travaille avec des compagnies aux orientations artistiques très différentes : théâtre de rue avec la Cie Transe Express, théâtre gestuel et de marionnettes avec la Cie Béliâshe, théâtre de texte avec la Cie l'Or Bleu, et théâtre clownesque avec la Cie Poudre de Lune (« Suis moi je te fuis, Fuis moi je te suis »), dont elle est membre fondatrice. Elle est également metteur en scène et met l'accent sur un travail en lien avec les personnes en difficulté, comme en attestent ses engagements auprès de Zon'Art 65 de Tarbes avec des jeunes en situation d'errance (« le Petit Prince » de St Exupéry) et avec le Secours Catholique (« Histoire aux Cheveux rouges »). Soucieuse des enjeux de formation et de transmission, Pascaline Marot intervient régulièrement dans des stages de théâtre et de clown, tout en continuant à se former elle-même : masque, danses, clown, cinéma... Elle découvre l'écriture avec l'auteur de théâtre contemporain Michel Azama et oriente sa recherche vers une dramaturgie où le corps a autant de poids que les mots.

GRÉGOIRE GORBATCHEVSKY

Écriture sonore, création vidéo, conception déambulation, régie / Vidéaste, il obtient en 2006 un Master à l'Ecole Supérieure d'Audiovisuel de Toulouse dont il a effectué la troisième année au VGIK, l'école nationale de cinématographie de Moscou. De retour en France, il réalise les captations vidéo des productions théâtrales du Tarmac, théâtre de la francophonie à la Villette, du théâtre Béliâshe et de la compagnie Poudre de Lune. Il réalise également des créations vidéos pour le théâtre sous forme de performance pour « l'Ambiguë » de Roland Topor par la Cie Fébus et pour « Pandemonium », création à Oslo du Théâtre Béliâshe. Parallèlement à diverses expériences professionnelles dans le milieu du cinéma, sa créativité trouve un prolongement dans la recherche culinaire.

YANNICK DONNET

Écriture sonore, acousmatie, prise de son, mixage / Concepteur artistique multimédia et compositeur, membre actif du collectif RAS et ancien ingénieur au sein de l'Équipe « Dispositifs, Expérimentations, Situations en Art Contemporain », son travail s'oriente autour des possibilités offertes par les dispositifs sonores et/ou visuels, qu'ils soient sous forme d'installations, de performances ou de spectacles vivants. Titulaire d'une licence en Multimédia et d'un Master en Art Contemporain, sa pratique artistique concilie tout naturellement ces deux domaines.

Il s'intéresse à la corrélation entre le sonore et le visuel en collaborant dans diverses disciplines : théâtre (Cie Vue d'Ici, Cie Faux Fuyants, Cie Ananké), vidéo (cine concert, postproduction, VJing, video mapping), acousmatique (Motus, EDESAC), graphisme (Alexandre Léger, Syf, OniBi). Ces projets sont parus sur les labels Abyssa, Audiotrauma, Cold Room, Guerilla Underground, Blood:Fire:Death, Wharf Record, et furent présentés au festival Why Note (Dijon), au Palais de Tokyo (Paris), à la Maison Folie de Moulins (Lille), au théâtre de l'Espace (Besançon), au Guichet Montparnasse (Paris), aux Rendez-vous Electroniques (Paris), à la Laiterie (Strasbourg), au Musée des Beaux-arts de Tourcoing, à la Cave à Musique (Mâcon), aux Nuits Sonores (Lyon), au festival Visionsonic (Paris).



CONTACTS

COMPAGNIE DIGITAL SAMOVAR

6, rue de la confiserie
44100 NANTES

ADMINISTRATION / DIFFUSION

Maxime Roulier
Tel : 06 89 51 42 97

INTERNET

Mail : digitalsamovar@gmail.com
Site : www.sonopluie.fr

