



# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

---

**RICK LE CUBE :**  
VERS UN NOUVEAU MONDE

**SATI**

**11 FÉVRIER 2022**

LA GRAINETERIE  
PÔLE CULTUREL ET CENTRE D'ART MUNICIPAL  
27 RUE GABRIEL-PÉRI 78800 HOUILLES  
LAGRAINETERIE.VILLE-HOUILLES.FR • 01 39 15 92 10



VILLE DE  
HOUILLES

# SOMMAIRE

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>LE SPECTACLE</b>        | <b>4</b>  |
| <b>NOTE D'INTENTION</b>    | <b>6</b>  |
| <b>L'ÉQUIPE</b>            | <b>7</b>  |
| <b>EXTRAITS DE PRESSE</b>  | <b>10</b> |
| <b>REPÈRES</b>             | <b>11</b> |
| <b>PISTES PÉDAGOGIQUES</b> | <b>16</b> |
| <b>BIBLIOGRAPHIE</b>       | <b>17</b> |



FILM D'ANIMATION, MUSIQUE

# RICK LE CUBE,

## VERS UN NOUVEAU MONDE

Par Sati

*Rick Le Cube, vers un nouveau monde* est une odyssée futuriste à la croisée des arts numériques, du cinéma, des musiques traditionnelles du monde, musiques électroniques et expérimentales. Dans cette forme pluridisciplinaire, SATI raconte les aventures extraordinaires de Rick, petit personnage cubique et muet. L'histoire commence dans un petit coin de verdure, où Rick et sa famille vivent paisiblement. Mais tout autour d'eux, des paysages stériles et désertiques s'étendent à perte de vue. Tout bascule lorsqu'un vaisseau gigantesque apparaît dans le ciel et, aspire sur son passage les dernières formes de vies : animaux, végétaux, et même la famille de Rick. Point de départ d'une quête insolite, Rick se lance à son tour dans le ventre de ce labyrinthe mécanique pour partir à leur recherche...

ATI dévoile ici un univers surréaliste, porté par la poésie des images et des ambiances sonores. L'utilisation de nouvelles technologies invite aussi le public à vivre une expérience immersive qui se joue des frontières entre réel et virtuel. À mi-chemin entre le concert et le spectacle cinématographique, SATI propose ici une science-fiction étonnante, qui ouvre de grands espaces à l'imagination.

En savoir plus sur Rick le Cube

### Équipe artistique

Création visuelle et musicale : Jesse Lucas  
Création musicale : Jesse Erwan Raguenes  
Régie générale : Jean-Yves Lafontaine  
Création Lumières : Nicolas Marc

Production : L'Armada Productions Coproduction : Centre Culturel Pôle Sud (35) L'Antipode MJC (35) L'Echonova (56) Le Moloco (25) Le Grand Pré (22) Les Bords de Scènes (91) Stereolux (44) Le Volume (35) Avec le soutien de : Ministère de la Culture - DRAC Bretagne L'Adami La Sacem

## ACTIONS !

### Séances scolaires

vendredi 11 février,  
10 h & 14 h

**Lieu** : salle Cassin

**Public** : classes de maternelles

**Durée** : 50 min

### Séance tout public

samedi 12 février, 17 h

**Lieu** : salle Cassin

entrée par La Graineterie  
27 rue Gabriel-Péri

**Public** : tout public dès 3 ans

**Durée** : 50 min

**Tarifs** : 7€ / 5€

### Le P'tit mix

Pass 3 spectacles : 18€ / 12€

**Réservation** : 01 39 15 92 10  
[pole.culturel@ville-houilles.fr](mailto:pole.culturel@ville-houilles.fr) ou en ligne.

## LE SPECTACLE

# LES AVENTURES DE RICK LE CUBE

Depuis 2009, SATI (Jesse Lucas, Erwan Raguènes et Jacques-Yves Lafontaine) imagine des spectacles destinés au jeune public. Ces spectacles ont tous la particularité d'être construits autour de films originaux en 3D créés par Jesse Lucas, et qui racontent les aventures d'un petit personnage muet et cubique, Rick. Autour des images, les musiciens composent les bruitages et la bande originale en direct sur scène. La musique est un mélange de musiques acoustiques, électroniques, concrètes et expérimentales. Les voyages de Rick sont des aventures : on

rencontre des personnages fantastiques et, on découvre des paysages très variés. Ces aventures permettent aussi d'évoquer de grandes thématiques, plus universelles, comme la différence, la quête d'identité, la raréfaction des ressources naturelles ou le dérèglement du climat. 2009 / *L'Odyssée de Rick Le Cube* (dès 4 ans) - Voir le film 2014 / *Rick le Cube et les mystères du temps* (dès 5 ans) - Voir le film 2020 / *Rick Le Cube, vers un nouveau monde* (dès 6 ans)

# L'INTENTION ARTISTIQUE

Un spectacle cinématographique plus « vivant » et interconnecté Jacques-Yves Lafontaine, Jesse Lucas et Erwan Raguènes réfléchissent depuis quelques années à faire du cinéma une expérience plus participative et non seulement contemplative. SATI réfléchit depuis quelques années à faire du cinéma une expérience plus participative et non seulement contemplative, à travailler sur un rapport plus organique entre l'image et le son. L'objectif, est de permettre aux spectateurs de quitter le confort lié à la salle de projection, de retrouver une forme de spontanéité et d'improvisation dans le cinéma, à la manière du jeu vidéo. Un voyage initiatique qui évoque la biodiversité Avec le personnage de Rick, aventurier cubique et muet, SATI dépeint toute une multitude d'environnements à travers les yeux candides de ce petit héros. Depuis 2009 et, au fur et à mesure de ses voyages, Rick traverse une diversité de paysages : des campagnes verdoyantes aux grandes mégalofoles, des déserts jusqu'à l'intérieur de vaisseaux futuristes. Les aventures de Rick permettent aussi d'évoquer de grandes thématiques universelles : l'acceptation des différences, la quête d'identité, la raréfaction des ressources naturelles ou encore le dérèglement du climat... Dans ce nouveau volet,

SATI questionne l'incroyable richesse de la biodiversité, mais avant tout, la nécessité de la préserver. Une réflexion autour de l'intelligence artificielle À travers les nombreux dispositifs numériques mis en œuvre, et le travail de programmation informatique, SATI invite dans le spectacle vivant une forme d'intelligence artificielle : tout un ensemble de techniques permettant aux machines d'imiter une intelligence réelle. L'intelligence artificielle est aujourd'hui utilisée dans des domaines très variés et offre un potentiel presque infini. Nul ne saurait dire qu'elle sera son utilisation demain et, il apparaît d'autant plus important aujourd'hui d'ouvrir un champ de réflexion autour de son rôle et de ses dérives possibles.

Réf. : Propos recueillis dans le dossier de présentation du spectacle

## L'UNIVERS VISUEL

Pour la création de ce spectacle, Jesse Lucas a créé un film d'animation dans un environnement 3D. Pour concevoir une forme audiovisuelle plus spontanée et vivante, il a travaillé à la création de ce film sur un moteur de jeu vidéo (unity) : une façon de réintroduire une part d'aléatoire dans le cinéma. L'utilisation de certaines technologies permettent également aux spectateurs de pouvoir agir sur l'image. L'une des scènes du film replace le public au centre de l'action. Ce dernier doit commander un mécanisme d'ouverture de porte à l'écran

en tapant des mains de manière coordonnée. C'est le niveau sonore capté dans la salle qui permet ou non l'avancée de la scène. Quelques inspirations graphiques pour la réalisation du film : Le très poétique *Château ambulant*, de Hayao Miyazaki ; Le travail très organique et fourni de Katsuhiro Otomo, réalisateur du film culte *Akira* ; Les jeux *Machinarium* et *Samorost* du studio tchèque de jeu vidéo Amanite Design ; L'univers post apocalyptique de *Blade Runner 2049*, de Denis Villeneuve.

## L'UNIVERS SONORE

« Nous souhaitons continuer d'explorer le champ très vaste des musiques contemporaines pour les rendre accessibles au jeune public : musiques électroniques, musiques concrètes, improvisées et expérimentales. Nous souhaitons aussi, immerger les plus petits dans une bulle audiovisuelle, les emmener dans un voyage porté par une bande-son onirique et cinématographique.

L'idée de départ était de jouer une multitude d'instruments et de timbres pour refléter un éventail très large d'ambiances audiovisuelles. Nous travaillons donc avec diverses familles d'instruments dans nos compositions : des cordes, des métallophones, des vents pour les instruments acoustiques, mais aussi des instruments électroniques manipulés sur scène. » SATI

## LE DÉCOR

### UNE FORÊT LUMINEUSE ÉVOLUANT AU FIL DU SPECTACLE

Le décor du spectacle est essentiellement constitué d'une vingtaine de barres de LED monochromes verticales de tailles variées. Ces barres de LED disséminées arbitrairement sur le plateau forment une forêt en arc de cercle. L'écriture lumineuse de cette forêt s'inspire de la nature, du mouvement des feuilles dans le vent, de leur chute l'automne venu et de leur réapparition au printemps. Ce décor évolue au fil du spectacle et, permet de créer différents tableaux. L'allumage

de quelques barres offre aux musiciens des espaces intimes pour se nicher le temps d'un morceau. À l'inverse, l'allumage de toutes les barres et la simulation d'un vent violent permet au contraire d'occuper tout l'espace et change l'énergie du plateau. Ce décor est aussi l'interface entre le film et la salle. Il permet de créer des liens tangibles entre le monde à l'écran, celui du plateau et, par extension, de la salle de spectacle.

# L'ÉQUIPE

## JESSE LUCAS

Il crée des spectacles insolites où le public ont un rôle crucial à jouer. Son travail est ancré dans notre désir de trouver des liens entre les images et les sons. L'idée de voyager est souvent au cœur de ses projets, en particulier dans les road-movies pour le jeune public : *L'odyssée de Rick le Cube* et *Rick le Cube et les mystères du temps*. Ces performances, signées sous le nom SATI (le duo qu'il forme avec le musicien Erwan Raguenes), réinventent le format ciné-concert à l'ère numérique. Jesse Lucas est habile dans plusieurs disciplines de l'art audiovisuel, son style graphique utilisant de la photographie, du CGI (images générées par ordinateur) et des films. Pour lui, l'improvisation dans la musique électronique est primordiale. Ses travaux de recherche comprennent également des installations interactives, telles que la création de terminaux d'animation *Akuery* pour produire une série de films d'animation, l'univers recherchant l'équilibre dans *Difluxe* et surtout le *Dyskograf*, qui remplace les vinyles et le stylet avec du papier, des feutres, et un appareil photo.

## ERWAN RAGUENES

Il crée des univers musicaux, en mettant l'accent sur leur relation avec les images. Multi-instrumentiste, il compose de la musique électronique à l'aide de synthés analogiques, mélangés avec d'autres instruments ou sons ambiants, souvent manipulés ou déformés. Il collabore avec le musicien et vidéaste Jesse Lucas sur les performances audiovisuelles *L'odyssée de Rick le Cube* et *Rick le Cube et les mystères du temps*. Il a composé la musique de *Triangles Irascibles*, une expérience cinématographique portée à la scène par le vidéaste et artiste visuel Yro, qui a également joué le spectacle *Inside the Black Box* avec Erwan sur scène. Il a récemment collaboré avec la compagnie *Lazzi Zanni*, sur la création de la bande-son d'une version insolite et contemporaine de la pièce de théâtre *Être le loup*. En parallèle, il joue du piano et claviers dans *The Secret Church Orchestra*, le projet du chanteur Olivier Leroy, avec des arrangements musicaux réalisés par Jean-Philippe Goude, et avec le conte musical *Récits Barbares* du conteur Patrik Ewen.

## JACQUES-YVES LAFONTAINE

Il a toujours mené de front plusieurs activités tant du côté artistique que technique, sur du spectacle vivant mais aussi sur des supports enregistrés. Fort d'une solide expérience en sonorisation et particulièrement en multidiffusion, il cherche à créer un son englobant, où le public ne subit plus la façade mais se trouve immergé dans un espace sonore. Actuellement, il collabore régulièrement avec *L'Armada Productions*, le *Théâtre des Tarabates*, le *Label Caravan*, la C<sup>ie</sup> *Hirundo Rustica*, la *Compagnie KF*, la *Grande Boutique*...

# LA PRESSE EN PARLE

« Par contraste avec la simplicité du petit cube blanc, les graphismes sont à couper le souffle, et la musique électroacoustique produite sur scène transporte le public dans une autre dimension, où la frontière s'estompe entre le réel et le virtuel. »

Ouest-France, octobre 2020

« La narration se tisse au fil des images projetées et de la partition musicale, faisant passer les cinquante minutes que dure le spectacle à la vitesse de la lumière. »

Sonomag, juin 2021

## INTERVIEW

### LE FILM - QUELQUES QUESTIONS À JESSE LUCAS

#### **Jesse, comment as-tu imaginé le film ?**

Avec Erwan Raguènes et Jacques-Yves Lafontaine, nous avons imaginé ensemble ces aventures autour de *Rick Le Cube*. Nous avons commencé par penser un scénario simple, puis nous avons détaillé les différentes scènes, les émotions et ambiances recherchées. Au cinéma, l'étape suivante est souvent celle du storyboard : une sorte de bande dessinée qui détaille chaque scène sous la forme d'une série de dessins. Cela permet à toute l'équipe qui travaille sur un film de savoir exactement ce que recherche

la personne qui réalise. Avant de fabriquer le film, j'ai souvent dessiné des petits croquis pour imaginer les personnages ou les décors. Je me suis inspiré de la nature, d'objets du quotidien ou du travail d'autres artistes. Quelques exemples :

- Le vaisseau a par exemple la silhouette d'un cachalot, mammifère intrigant.
- Le petit robot qui accompagne Rick, se déplace comme un drone mais sa forme est inspirée d'une vieille caméra portable de 1955.
- Le style de l'extérieur du vaisseau et de certaines parties intérieures sont des hommages au dessinateur de manga japonais Katsuhiro Otomo. Un artiste qui

m'a beaucoup marqué. Ce ne sont que quelques exemples, le film est truffé d'inspirations diverses. Peut-être, en trouverez-vous d'autres par vous-même ?

#### **Quels sont les films d'aventures qui t'ont marqué lorsque tu étais enfant ?**

Enfant, j'avais la chance d'avoir des amis qui possédaient une belle collection de cassettes VHS. C'était l'ancêtre du DVD, et avant internet, le seul moyen de voir des films chez soi ! J'ai passé des soirées et des après-midis à découvrir les *Star Wars*, les *Indiana Jones*, mais aussi des films comme les *Goonies*, *Willow*, *Dark Crystal* ou *L'Histoire sans fin*. Mes parents nous amenaient souvent au cinéma, et j'ai pu aussi découvrir certains de ces films sur grand écran avant de les revoir en cassette VHS.

#### **Comment as-tu créé ce film ?**

Je commence par modéliser sur ordinateur tous les objets contenus dans la scène : les personnages, le décor... Cette étape ressemble à de la sculpture : je façonne chaque objet sur mon écran avec ma souris, comme avec de la pâte à modeler. Je crée ensuite des textures pour ces objets, comme de la peinture ou du collage à partir de photos mais sur ordinateur. J'invente aussi des textures de bois, de métal ou de plastique, je peins des détails sur les objets, je rajoute des traces d'usures pour donner leur donner de la vie. Je place enfin chaque

objet pour créer la scène du film qui m'intéresse, comme dans le jeu vidéo *Minecraft* comme lorsque l'on joue aux *Playmobil* par exemple. Je rajoute ensuite des éclairages (toujours sur ordinateur) pour créer une ambiance spécifique. La dernière étape consiste à animer tous ces objets : les personnages et la caméra qui filme la scène.

#### **Quel temps prend la création d'un film ?**

Pour ce film j'ai travaillé 1500 heures. Ce qui correspond à une année de travail complète. Mais cela ne prend pas en compte tout le travail d'écriture de l'histoire, ni le travail de bruitage effectué par Erwan Raguènes pour donner vie aux objets du film. En général, un film d'animation est créé par une grosse équipe : plusieurs dizaines ou même centaines de personnes qui travaillent dessus pendant deux ou trois ans.

### LE JEU VIDÉO - QUELQUES QUESTIONS À JESSE LUCAS

#### **Tu as construit le film selon les mêmes mécanismes qu'on trouve dans les jeux vidéo. Pourquoi ?**

Nous aimons le spectacle vivant ou, chaque représentation est différente de la précédente : les musicien·nes, comédien·nes, les circassien·nes s'inspirent du public. Nous avons toujours regretté que le film projeté durant nos spectacles ne soit pas lui aussi

unique et vivant. Nous avons donc décidé de créer ce nouveau film comme un jeu vidéo. Dans un jeu, l'image change à chaque partie. C'est le joueur qui décide où aller et dans quel ordre réaliser les actions. Grâce au moteur de jeu vidéo, le film est devenu vivant ce qui signifie que l'on peut interagir avec. Il est sensiblement différent à chaque représentation. Le jeu vidéo, longtemps laissé de côté, est aujourd'hui reconnu comme un art à part entière. Il fait intervenir des artistes de différentes disciplines : créateurs·trices audiovisuelles, scénaristes, musiciennes, graphistes, etc. Sur le site du Ministère de la Culture, en janvier 2021, on peut lire : « Longtemps assimilé à un logiciel, le jeu vidéo est désormais reconnu comme une œuvre de l'esprit, dotée d'un contenu éditorial et artistique original. »

### Quels sont les jeux auxquels tu as pu jouer et qui t'ont marqué ?

J'ai beaucoup joué quand j'étais plus jeune. En 1989, j'ai eu mon premier ordinateur : un Atari ST. J'avais donc une dizaine d'années et je jouais beaucoup à des jeux d'aventures comme *The secret of Monkey Island* ou, les jeux français *Les voyageurs du temps* et *Another World*. Un peu plus tard, j'ai découvert la console Nintendo et j'ai dévoré *The Legend of Zelda*. J'ai aussi été beaucoup marqué par l'ambiance des jeux *Myst* et *Riven*. Par la suite, j'ai arrêté

de jouer pour composer de la musique et fabriquer des images sur ordinateur. Aujourd'hui, je prends plaisir à découvrir des jeux très originaux et je lis beaucoup sur le sujet. Je commence également à rejouer à certains d'entre eux tout en partageant cela avec mes enfants.



# REPÈRES

## MUSIQUE ET IMAGES : LE CINÉ-CONCERT

Les ciné-concerts sont partout ! Dans les salles de cinéma (Grand Rex), les salles traditionnelles (Philharmonie, salle Pleyel) ou encore les salles de concert (Palais des Congrès, Halle Tony Garnier de Lyon, Zénith de Strasbourg, Zénith Arena de Lille). Les spectateurs sont de plus en plus friands de ce type de spectacles « multimédias ». Coup de projecteur sur une pratique aussi vieille que le cinéma qui revient à la mode.

### **Le ciné-concert, qu'est-ce que c'est ?**

Le ciné-concert est une forme de spectacle hybride qui, comme son nom l'indique, mêle cinéma et concert. Le ciné-concert fonctionne comme une séance de cinéma traditionnelle, à la seule différence que la bande originale du film est interprétée en live par un ou plusieurs musiciens. Le nombre de musiciens varie du simple (avec un pianiste solo par exemple) au centuple (avec un orchestre philharmonique) selon les manifestations et les partitions.

Contrairement à ce que l'on pourrait pen-

ser, le ciné-concert n'est pas récent. Il est même presque aussi vieux que le cinéma lui-même. Il n'était pas rare, en effet, que les séances de projection du début du 20<sup>e</sup> siècle soient accompagnées par un ou plusieurs musiciens, qui jouaient en direct, notamment au piano.

Avec l'avènement du cinéma sonore, les ciné-concerts ont peu à peu disparu. Alors que les tendances de consommation de films sont de plus en plus au streaming, les salles de cinéma essaient d'attirer les spectateurs avec de nouveaux formats toujours plus spectaculaires, comme la 3D ou l'Imax. Le ciné-concert fait partie de ces expériences originales permettant de revaloriser les salles de cinéma.

### **Quels types de films sont concernés ?**

Tous les types de films sont concernés par le ciné-concert, des blockbusters (*Le Seigneur des anneaux*, *Harry Potter*) aux comédies musicales (*Chantons sous la pluie*, *Mary Poppins*), en passant par le cinéma muet (*Nosferatu*, *La Passion de Jeanne d'Arc*). La seule condition est que l'action du film se prête à une mise en musique.

Si tous les films peuvent a priori faire l'objet

d'un ciné-concert, certains se prêtent particulièrement à l'exercice. C'est le cas des films fantastiques (*Star Wars*) et d'aventure (*Indiana Jones*) qui font régulièrement l'objet de ciné-concerts. Et c'est encore plus vrai quand les bandes originales ont été composées par John Williams, collaborateur de longue date de Steven Spielberg.

### **Bande originale ou musique composée pour l'occasion : tout est possible**

Dans la majorité des ciné-concerts, ce sont les bandes son « d'origine » qui sont interprétées en live, car c'est souvent pour elles que se déplace le public. Il est peu probable de voir projeter un jour *West Side Story* sans la bande originale composée par Leonard Bernstein, non seulement parce que les chorégraphies de Jerome Robbins ont été créées à partir de la musique, mais davantage parce que la B.O. est peut-être LA véritable star du film. Quelques ciné-concerts font toutefois appel à un ou plusieurs musiciens pour composer des musiques inédites. C'est souvent le cas pour des films muets, que l'on ait perdu ou non la bande-son originelle. Le pianiste et animateur Jean-François Zygel participe régulièrement à des ciné-concerts durant lesquels il improvise en live la musique qui accompagne les images. Il s'est notamment prêté à l'exercice avec *La Passion de*

*Jeanne d'Arc* de Carl Theodor Dreyer à la Cinémathèque et s'y prêtera à nouveau avec *Nosferatu* de Friedrich Wilhelm Murnau à la Philharmonie.

### **Comment l'image et le son sont-ils coordonnés ?**

La coordination du son et de l'image reste le principal enjeu et la principale difficulté du ciné-concert. « Dans la majorité des cas, c'est le studio qui se charge de fournir la bande-son du film dont a été extraite la musique mais pas les dialogues, ainsi que la partition du film. Pour veiller à la coordination du son et de l'image, le chef d'orchestre a recours soit à un "clic" - un signal sonore qui lui indique le tempo à suivre -, soit à un retour vidéo sur un écran qui lui indique le time code » explique Vincent Anglade, responsable de la programmation des Musiques actuelles de la Philharmonie de Paris

### **Quelle est la marge de liberté du chef d'orchestre ?**

« Certains films demandent une synchronisation parfaite - c'est le cas des comédies musicales. D'autres films, plus lents et contemplatifs, permettent plus de souplesse », souligne Vincent Anglade. Le chef d'orchestre étant particulièrement concentré pendant le

ciné-concert pour respecter la coordination du son et de l'image, son travail se passe essentiellement en amont des séances, lors des répétitions. Ce qui ne l'empêche pas de donner une certaine coloration à l'interprétation lors de la projection, en jouant sur le lyrisme de la partition ou le caractère fluide ou saccadé de l'interprétation.

[Source](#)

## LA MUSIQUE ET LES SONS

Pour ce spectacle, SATI a composé des musiques très diversifiées, associées à des paysages et à certains tableaux de l'histoire. Les compositions sont parfois acoustiques et travaillées à l'aide d'instruments à vents et à cordes. On peut les qualifier de musique du monde. Elles mélangent des instruments anciens et des sonorités traditionnelles, folk. SATI explore aussi le vaste champ des musiques contemporaines et électroniques principalement composées à l'aide de différentes machines qui produisent et modifient les sons. Chaque morceau a sa propre identité musicale. Des passages électroniques, énergiques et stressants alternent avec des compositions acoustiques, plus oniriques, qui amènent le public vers des univers plus contemplatifs.

## Les instruments électroniques

SATI utilise une variété d'instruments propres aux musiques électroniques. Certains ont été fabriqués spécifiquement pour ce spectacle :

- ▶ des synthétiseurs, dont le clavier ressemble à celui d'un piano, et dont les boutons permettent de transformer le son. Chaque synthétiseur produit des sons particuliers qui lui sont propres. Certains permettent de travailler les basses, quand d'autres produisent des sons plus doux qui évoquent un monde merveilleux, ou des sons plus étranges qui s'associent bien avec le côté très technologique du vaisseau. Les possibilités sont infinies.
- ▶ des samplers : Cet instrument permet de jouer avec des sons préalablement enregistrés et de les transformer. Le son peut être celui d'un instrument (qui ne peut pas être transporté), le timbre d'une voix ou le bruit d'un objet enregistré.
- ▶ des loopers : SATI utilise des loopers (ici en forme de triangle, mis en lumière sur scène). Ils font intégralement partie du décor et ont été imaginés, puis fabriqués, pour le spectacle. Ils permettent d'enregistrer des sons directement sur scène devant un micro, et de les transformer par l'action de boutons (différentes vitesses). Un dispositif ludique

et lumineux permet au public de voir en direct les manipulations sur le son.

### Extrait

Ce morceau a été composé pour une scène précise du film, durant laquelle Rick est à bord d'un petit vaisseau et traverse à toute vitesse de nombreux tunnels. Cette scène évoque les montages russes, la fête foraine ou les jeux vidéo. Erwan Ragueneau utilise ici une boîte à rythmes, des synthétiseurs et des arpégiateurs. Sur scène, ce morceau est joué un peu différemment, puisque le public participe. Ce dernier peut, via un système interactif, modifier la vitesse des instruments pendant le spectacle en tapant des mains. Ainsi, le morceau joué sur scène n'est jamais tout à fait le même.

## Les instruments acoustiques

Sur scène, SATI utilise différents instruments propres aux musiques folk et musiques traditionnelles. On retrouve notamment le lap-steel, un instrument d'origine hawaïenne souvent utilisé en country. Le lap-steel ressemble à une guitare et se joue à plat, sur les cuisses. Sa sonorité évoque l'esprit du western, mais son jeu en glissé peut également rappeler le son du sitar et de la musique indienne. Toujours dans l'esprit du western, SATI utilise également un mélodica (dont le son s'apparente à l'harmonica), mais aussi l'ocarina, vieil instrument dont

les origines remontent à la préhistoire et qui rappelle la musique d'Ennio Morricone. Cet instrument fait aussi partie de la culture du jeu vidéo puisqu'il a notamment été utilisé pour la musique originale du célèbre jeu vidéo d'aventures *The Legend of Zelda*. Il faut aussi citer la Kora 16 cordes, une harpe-luth traditionnelle et originaire d'Afrique de l'ouest dont la sonorité rappelle celle de la harpe.

### Extrait

Ce morceau commence avec un peu de lap-steel. On y entend ensuite le mélodica après les 30 premières secondes. Dans la seconde partie du morceau, on perçoit en fond, une guitare électrique qui crée des ambiances.

## La fabrication des bruitages

Pour ce spectacle, Erwan Ragueneau a créé les bruitages à partir de sonorités d'objets du quotidien. Ces bruitages ont ensuite été retravaillés sur ordinateur ou à l'aide de synthétiseurs, en fonction du son recherché. Pour créer tous ces bruitages, Erwan Ragueneau a constitué depuis des années une gigantesque bibliothèque sonore, alimentée par des enregistrements réalisés au fil des déplacements et des objets rencontrés.

Quelques exemples de bruitages dans le spectacle :

- ▶ Les pas de Rick sont réalisés avec la main ou une chaussure sur une surface spécifique (tapis, planche de bois, carton, bout de paillason)
- ▶ Le bruit des portes du vaisseau coulissantes viennent du lève-vitre électrique d'une voiture ou de la porte coulissante d'un camion.
- ▶ Les bruitages des plantes qui poussent sont faites en manipulant des légumes ou un saladier de compost.
- ▶ La scène dans laquelle Rick traverse des bains : le bruit des chutes d'eau provient d'une fontaine publique. Le bruit du petit engin volant qui accompagne Rick est réalisé à l'aide d'un robot à pâtisserie.

### Comment fonctionne le son ?

Il est important de rappeler le rôle du régisseur (ou technicien) dans le spectacle. Il accompagne les artistes en tournée et prépare avec les salles l'installation technique. Sans lui, le spectacle ne pourrait pas avoir lieu. Il vérifie les équipements (pour la lumière, le son, la vidéo), s'occupe de l'installation puis, du démontage une fois le spectacle terminé. Dans ce spectacle, le régisseur a travaillé le son en multidiffusion de façon à ce que les spectateurs se sentent immergés dans l'action, comme au cinéma.

La multidiffusion signifie que le son est réparti sur différentes sources sonores dans l'espace :

- ▶ Les enceintes sur scène, de part et d'autre de l'écran
- ▶ Les retours de scènes, qui permettent aux artistes de s'entendre
- ▶ Les subs, autrement dit des enceintes spécifiques pour les sons graves
- ▶ Les enceintes situées en salle derrière les spectateurs. Chaque source diffuse indépendamment les unes des autres certains sons. Le travail de Jacques-Yves Lafontaine, régisseur général, consiste à diriger ces sons dans les bonnes enceintes au moyen d'une console.

### Les nouvelles technologies dans le spectacle

Les artistes de SATI utilisent dans leurs créations des dispositifs numériques et connectés qui ont plusieurs fonctions :

- ▶ Certaines technologies utilisées permettent aux spectateurs de pouvoir visualiser le son de manière très simple. SATI crée des objets sur mesure, des instruments audiovisuels pour non plus seulement entendre mais aussi pour voir la musique. Il s'agit d'interfaces ludiques et lumineuses qui permettent aux spectateurs de voir les artistes manipuler et modifier le son en direct sous leurs yeux. Exemple : La scénographie

intégrée par exemple cinq triangles fabriqués sur mesure grâce au travail de soudure de l'aluminium pour obtenir la forme souhaitée. Des câbles, leds, boutons et boîtiers de commandes ont ensuite été créés, sans oublier la programmation des logiciels permettant de « discuter » avec ces objets. Ces triangles sont lumineux et chaque led représente le temps de la mesure musicale. Le public peut donc suivre le chemin du son, modelé en direct sur scène.

- ▶ D'autres technologies utilisées permettent aux spectateurs d'interagir en direct avec l'image ou la musique jouée en live. SATI souhaite dans ce spectacle rendre le cinéma plus « vivant » et proposer au public une expérience immersive. Exemple : Dans l'une des scènes du film, Rick traverse de longs tunnels à toute vitesse. Sur son passage, des portes s'ouvrent pour le laisser passer. L'ouverture de ces portes est uniquement commandée par le public en salle, qui, doit frapper des mains au bon moment. C'est donc le bruit coordonné et le niveau sonore capté dans la salle qui déclenche le mécanisme d'ouverture à l'écran.

### Le voyage et la biodiversité

Le spectacle raconte le voyage de Rick vers un nouveau monde. Son aventure l'amène à visiter un vaisseau, à découvrir des espaces étranges, à rencontrer des personnages tout en faisant face à de nombreuses difficultés. Il s'agit donc d'une aventure initiatique, grâce à laquelle il découvre la richesse de la biodiversité terrestre. Ses péripéties vont l'aider à comprendre l'importance d'en prendre soin. Mais la biodiversité, qu'est-ce que c'est ? Il s'agit de l'ensemble des êtres vivants, des milieux naturels et des relations qu'ils tissent entre eux. En effet, aucune espèce ne vit seule, elles dépendent les unes des autres.

- ▶ Sans abeilles ? Pas de transport de pollen d'une plante à l'autre pour faire des graines. Donc, plus de fleurs ni de fruits.
- ▶ Sans végétaux ? Difficile de se soigner car plus de 70 000 espèces de plantes servent à fabriquer des remèdes. Aujourd'hui, la biodiversité est menacée par l'activité humaine. Nous pêchons trop de poissons, coupons trop de bois, rejetons trop de produits chimiques sur les sols. La diminution du nombre d'espèces animales et végétales menace la vie de millions d'êtres vivants. Toutefois, des solutions existent ! Donner une seconde vie aux objets utilisés, encourager l'agricul-

ture biologique, développer des aires protégées ou favoriser les énergies renouvelables à l'image du vaisseau qui utilise des panneaux solaires pour avancer. Si la découverte de la biodiversité représente une part importante du voyage de Rick, il ne faut pas oublier que lorsque nous voyageons, nous apprenons beaucoup sur nous-mêmes en étant confronté à l'inconnu. Ici, Rick rencontre de nouvelles personnes et se lie même d'amitié avec un drone

## L'intelligence artificielle

L'intelligence artificielle est un programme informatique (algorithmes) qui a pour but de réaliser des actions nécessitant un certain niveau d'intelligence et de résoudre des problèmes logiques. Dans le spectacle, une musicienne virtuelle répond en direct à des propositions musicales improvisées par les musiciens sur scène avec un métallophone. L'intelligence artificielle est donc un outil capable de prendre des décisions et de traiter des informations.

L'intelligence artificielle peut prendre différentes formes comme : une voiture capable de reconnaître un vélo, un téléphone qui comprend une question et apporte une réponse, une machine capable d'imiter une peinture de Rembrandt, une machine championne d'échecs... Prenons l'exemple des échecs. L'ordinateur qui jouera aux

échecs contre des humains va commencer son apprentissage en ingérant une grande quantité de renseignements. Il va apprendre toutes les règles du jeu et surtout, toutes les combinaisons de déplacements possibles (il en existe 20 000 différentes). Lors d'une partie, l'ordinateur devra répondre avec la combinaison qui piégera statistiquement le plus rapidement son adversaire. Là est la force de l'ordinateur : réfléchir très rapidement à toutes les alternatives possibles pour gagner. Dans le spectacle et, grâce à une programmation informatique, SATI a préalablement appris à la musicienne virtuelle à reconnaître certains sons et, à y répondre soit en l'imitant, soit en jouant d'autres sons. Il s'agit d'un jeu de questions réponses : entendre « sol » et répondre « do », entendre « si » et répondre « mi », entendre « fa » et répondre « ré ». Dans la pratique, si les artistes jouent « sol, si, fa », la machine joue en retour « do, mi, ré ». Il y a cependant des limites à l'intelligence artificielle. Si une voiture sait reconnaître un vélo, elle sera incapable de reconnaître une trottinette. La musicienne dans le spectacle ne pourra répondre que par les notes qu'elle a apprises et non par de nouvelles sonorités. Nous ne connaissons pas encore l'évolution de l'intelligence artificielle même si, il est certain qu'elle jouera un rôle essentiel dans le futur. Il est donc important d'en questionner dès maintenant les objectifs, les utilisations et les dérives possibles.

# PISTES PÉDAGOGIQUES

## Avant et après le spectacle

Histoire du ciné-concert, la différence entre le ciné-concert et la musique de film...

Visionner des court-métrages, films... et analyser le rôle entre musique et cinéma

- Les principales fonctions de la musique de film
- Repérer les fonctions de la musique dans une bande-son : bruitages, dimension dramatique, humoristique... : la musique exprime-t-elle les émotions des personnages, des atmosphères... ? Doit-elle nécessairement correspondre à l'intention de la séquence filmée ? Est-elle parfois trop présente ? Comment la musique marque-t-elle le mouvement ?...
- Développer son imaginaire à partir d'une musique écoutée (« je ferme les yeux, qu'est-ce que je visualise ? »), passez un court métrage sans la musique, repassez-le avec le son. Quelles constatations faites-vous ? Qu'apporte la musique au film ?

Réaliser un ciné-concert avec les « moyens du bord » (voix, bruitages d'objets, instruments...) et les synchroniser sur des images projetés (film d'animation, dessin animé, documentaire, film muet, film parlant).

- Choix du film : Éviter les films trop parlants, les comédies, les films trop rythmés. Privilégier les passages contemplatifs, au rythme plutôt lent, sans trop de dialogues, une histoire qui peut se comprendre facilement par les seules images. La sonorisation demande beaucoup de temps, il faut donc privilégier les films d'une durée inférieure à 3 min.
- Un site où l'on trouve des courts-métrages libres de droit
- Pour savoir si un film est libre de droit
- Autres possibilités : monter son propre film (filmer un album, des photos qui forment une histoire, mettre en scène des personnages en pâte à modeler...).
- Il peut être intéressant de mettre en place un journal du projet, mémoire des étapes du travail, des rencontres, des recherches effectuées...

### Éducation musicale

- Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.
- Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes variés, artistiques ou naturels.
- Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique.

### Travailler autour des thématiques du spectacle

- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets : identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants, pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.
- Se situer dans l'espace : identifier des représentations globales de la Terre et du monde, situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
- Questionner le monde : adopter un comportement éthique et responsable, développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance, mettre en pratique les premières notions de gestion responsable de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives.

# BIBLIOGRAPHIE

## Livres

*Analyser la musique de film : méthodes, pratiques, pédagogie*, de Frederic Gimello-Mesplomb (sous la direction de) - Editions Books on Demand - Collection : Le manuel des Arts du Spectacle - septembre 2017

*Le son au cinéma et dans l'audiovisuel*, de Bernard Guiraud - Editions Baie des anges - 3<sup>e</sup> édition - janvier 2016

*Les apprentis de la musique* (1 CD audio), de Agathe Barré et Mathilde Lebeau - Editions Mila Boutans Eds - Collection Apprentis - novembre 2008

*La musique est un jeu d'enfant*, de François Delalande - Editions Buchet-Chastel - Collection Musique - janvier 2017

## Films

Monde vivant  
*Ponyo sur la falaise*, Hayao Miyazaki, 2008  
Ce conte prône l'équilibre entre les humains, les animaux et les végétaux. Cet apport mutuel entre les espèces est indispensable au bon fonctionnement de la nature.

Environnement  
*Vaiana, la Légende du Bout du Monde*, de Ron Clements, John Musker, 2016  
Ce film montre une situation où les forêts et les océans sont menacés. Vaina va tout faire pour préserver la nature.

## Vidéos

[WEB] See animals, Scott Wenner, 2020  
La diversité des espèces animales est mise en avant dans ce doux court-métrage d'animation.

[WEB] Look, de MeinArt, 2019  
Cette vidéo présente avec humour les impacts de l'activité humaine sur la vie des animaux.

## Podcast

[WEB] Petits curieux de Choses à savoir - de 7 à 12 ans  
Chaque épisode de ce podcast dure moins de trois minutes et répond de manière ludique à des questions de culture générale : Pourquoi les plantes fleurissent ? Combien y a-t-il d'eau dans le corps ? Quelle est la plus longue distance parcourue par un oiseau.

## Liens divers

[WEB] Histoire de la musique de film  
[WEB] Interview d'Emmanuel Ethis, vice-président du Haut Conseil de l'éducation artistique et culturelle

[WEB] Les ciné-concerts /France Musique - Interview de Jean-François Zygel, compositeur, spécialiste de l'accompagnement de films muet

[WEB] Les ciné-concerts, mode ou véritable avenir pour la musique de film

[WEB] Écouter les images

# CONTACT

## Emmanuel Mallet

Chargé des relations  
publics scolaires  
du Pôle culturel

01 39 15 92 16 ou 92 10  
[emmanuel.mallet@ville-houilles.fr](mailto:emmanuel.mallet@ville-houilles.fr)

## LA GRAINETERIE

**Pôle culturel et centre d'art  
de la Ville de Houilles**

27 rue Gabriel-Péri  
78800 Houilles  
01 39 15 92 10  
[pole.culturel@ville-houilles.fr](mailto:pole.culturel@ville-houilles.fr)  
[lagraineterie.ville-houilles.fr](http://lagraineterie.ville-houilles.fr)

Coordonnées postales :  
Mairie de Houilles -  
Pôle Culturel  
16 rue Gambetta, CS 80330  
78800 Houilles