

JEU DE SENS

Performance musicale et sensorielle pour **1** spectateur



*Collectif L'Émoi Sonneur
Nicolas Perrin & Benjamin Soistier*



Jeu de Sens est un projet musical et sensoriel pour un participant.

Nous nous sommes posés la question d'un dispositif sonore, augmenté des autres sens, pouvant amener à une forme d'immersion personnelle la plus immédiate, profonde et sensible possible. Le dialogue entre des paysages sonores naturels universels avec une musique improvisée sur l'instant nous a amené à créer ce dispositif à la fois technique et relationnel favorisant un état modifié de la conscience, proche de l'hypnose, de la médiation, à la différence près que la personne reste active et aussi libre arbitre du déroulé de la performance. Une forme de réalité virtuelle via le média du son.

Pendant une vingtaine de minutes, un véritable trio musical s'organise entre le participant et les performeurs. Après un bref moment d'échange où les règles du jeu sont établies, le participant est conduit les yeux bandés jusqu'à une chaise devant une table préparée, où il va pouvoir par la suite activer, explorer, écouter, toucher, sentir toutes sortes d'objets et matériaux sensibles : percussions, corps sonores, végétaux, surfaces tactiles sonorisées, matières naturelles...

Le spectateur est invité subtilement par les musiciens à activer tous ces éléments, les jouer, les musicaliser, les rythmer, à construire un paysage musical qui évolue tel une narration, une dramaturgie.

Des dispositifs olfactifs, de vibrations, de ventilation, de contact viennent compléter l'univers sensoriel global traversé par le spectateur. On pourra ainsi traverser de délicates ambiances acoustiques en passant par des paysages sonores exotiques, des résonances d'éléments naturels, et des sonorités plus électroniques, contemporaines, pulsées...

Chaque séance est unique

L'esthétique qui en résulte est ainsi propre à chaque participant de *Jeu de Sens*.

Un dispositif de microphones placés autour du participant permet aux artistes de transformer toutes les actions sonores en temps réel. Les plus légers sons sont amplifiés tel un zoom sonore, permettant une approche sensible de l'écoute du participant. Ainsi, un simple frotté sur un objet peut révéler sa plus petite granulosité, puis se transformer et s'amplifier jusqu'à imiter des grands paysages d'océan. Les moindres gestes, la respiration peuvent être amplifiés et musicalisés également. Le son, Le toucher, l'odorat... tous ces sens participent à la vie de cette expérience.

La musique et le voyage prennent fin quand le casque est retiré des oreilles du participant, permettant pour conclure, un retour d'expérience entre le trio éphémère. La performance crée généralement un état d'ouverture synesthésique où les participants relient les univers sonores aux couleurs et aux sensations ainsi qu'un effet mémoriel fort de souvenirs d'enfance, de paysages vécus. Les séances étant enregistrées, le participant se verra proposé un enregistrement envoyé par mail de son propre *Jeux de sens*. Il s'agit souvent d'une source de surprise et d'accomplissement pour des personnes qui ne croyaient pas possible la création et l'interprétation de la musique par eux-mêmes.

La performance est proposée et adaptée pour tous type de publics (enfants à partir de 6 ans) et aussi spécifiquement pour plusieurs types de situation de handicap ou de fragilité psychiques ou physiques. Notre expérience nous a notamment amené à démarrer un projet de recherche avec le centre de neurologie *Brainmoove* à Pleurtuit, et également en résidence longue durée dans un hôpital en collaboration avec les services de rééducation, d'oncologie, soins palliatifs... Les personnes en fauteuil roulant ou bien en condition d'empêchement physique lourd peuvent très bien participer à l'expérience. La faible mobilité des bras et des mains est guidée et amplifiée de telle sorte que les moindres mouvements deviennent audible et musicaux. Le corps et l'esprit étant relaxés, les symptômes forts de plusieurs pathologie s'apaisent lors de la performance.



Organisation des séances

Jeu de Sens est une forme modulable et pouvant être joué de nombreuses fois dans un court temps afin de permettre à un maximum de personnes d'y participer. Que ce soit dans un cadre de résidence à long terme, de présence de plusieurs jours dans un festival ou d'une participation ponctuelle d'une journée, les horaires sont aménageables en concertation avec les organisateurs.

Planning type journalier :

- 8h30 / 9h – 10h : installation
- 10h – 12H30 : 5 performances chaque ½ heure
- 12h30 – 14h : pause
- 14h – 18h : 7 performances chaque ½ heure + 1 pause
- 18h-18h30 : démontage

Soit 12 performances maximum possibles pour une journée

Conditions techniques

- Une salle de 15m2 minimum (bureau, salle de réunion, salle de répétition...)
calme et isolée, à l'écart de sources de bruits extérieurs
- 3 tables, 3 chaises
- 1h d'installation, 30 minutes démontage

Diffusion depuis 2021 : le théâtre la Barbacane à Beynes, Hôpital Forcilles à Ferolles-Atilly dans le cadre de la résidence de création ALTER / ECOUTE, le centre BRAINMOOVE de neurologie à Pleurtuit, le théâtre Jean Vilar et les foyers de personnes âgées de Vitry sur Seine, le centre culturel l'Entre-Deux à Lesigny, la Maison Départementale de l'Enfance de Cergy, L'ESRP Beauvoir à Evry...

Déjà plus de 300 personnes l'ont expérimenté.

- Prix** : 900 euros TTC
- + si hors île de France, transports depuis l'île de France pour 2 personnes et repas
- + prise en charge des droits SACD

Collectif l'Émoi Sonneur

www.lemoisonneur.org

Contact : lemoisonneur@gmail.com



Nicolas Perrin

Né à Paris en 1983. Diplômé de l'ISTS (Institut Supérieur des Techniques Sonores), Nicolas Perrin commence la composition électroacoustique auprès de Philippe Mion au conservatoire de Vitry sur Seine dont il est l'assistant depuis 2009.

Il passe son DEM de composition électroacoustique au CRD d'Evry en 2010 auprès de Nicolas Vérin. Il développe depuis une pédagogie sensible autour de la création sonore et de la composition contemporaine (*La Muse en Circuit CNCM*, ARIAM île de France, Maison du Geste et de l'Image Paris, centres de détention...) et enseigne entre 2011 et 2018 au CRD d'Evry, CRD de Clamart, et est chargé de cours d'Arts Sonores à Paris III Sorbonne-Nouvelle, ainsi qu'à l'université Evry UFR Arts et multimédia.

Il commence la composition autant par la création électroacoustique que par la musique rock, puis se dirige vers les écritures instrumentales mixtes avant de se spécialiser plus activement sur de multiples formes de *Live Électronique* pour le spectacle vivant.

Il conçoit des dispositifs d'écoute spatialisés, et développe également une lutherie électronique singulière pour chacun de ses projets en dialogue avec la voix et les instruments traditionnels. La relation, le dialogue entre les paysages sonores naturels et les outils numériques devient le langage conducteur de ses créations, notamment au sein du collectif *L'Émoi Sonneur* dont il est co-directeur artistique depuis 2012. En 2020 est créée son spectacle musical « *Les Champs Magnétiques* » pour instruments traditionnels, machines, électronique et un travail spécifique d'éducation d'oiseaux musiciens pour la scène. Depuis 2021 ont suivi « *PIERRES* », « *Guitare / Paysage* » et « *Forêt / Symphonie* » dans la lignée du travail de dialogue entre nature et technologies. Se nourrissant de la diversité des formes artistiques et des différents milieux de la création, il collabore également autant pour des productions internationales pour le théâtre musical avec Heiner Goebbels (*Everything that happen and would happen*, *The Mayfield*), festivals (*Moers Festival*, *Angelica Festival*, *Borealis*...) que pour le jeune public avec des propositions musicales immersives (*Pleine Lune*, *VOX*, avec la Cie La Balbutie), le théâtre social (*Cie Le Chateau de fables*, *Cie du Rouhault*, *Les Demains qui chantent*, *Artiz'anat*), les danses du monde (*Cie Massala*), les musiques libres et improvisées (*Cie Le Baroque nomade*, *Cie Miczzaj*, *ensemble SoundInitiative*...), et des performances pour public en situation de handicap ("*Jeu de sens*").

Benjamin Soistier

Benjamin est breton, artiste-enseignant et plus précisément batteur-percussionniste.

Benjamin commence très jeune ses études musicales par la pratique du tambour d'ordonnance français dans le giron de la musique traditionnelle. Distingué en 2007 d'un Premier Prix d'Excellence, plus haute distinction nationale dans cet instrument, il s'oriente vers la percussion contemporaine et la batterie. Après des études aux conservatoires de Rennes et Boulogne-Billancourt où il obtiendra plusieurs Prix dont un Diplôme d'Etat, une Licence de Musicologie et une Licence d'Interprète, il est accueilli au CNSM de Paris dans la formation à la pédagogie instrumentale. Formé par Jean Geoffroy, il décroche le Certificat d'Aptitude via un mémoire sur l'apprentissage de la batterie par le human beatbox ainsi qu'un projet remarqué sur la fusion des genres hip-hop et classique en conservatoire.

Benjamin, c'est un musicien performeur de l'ensemble soundinitiative (www.soundinitiative.fr), le percussionniste co-fondateur du duo de percussions Phase, un project-maker pour des projets spécifiques (AIMS, Création en Cours), un freelancer dans les musiques exploratoires acoustiques (Nicolas Frize, Jean-Pierre Drouet, ensemble l'itinéraire, ensemble Pomme Noire, ensemble Infuse), un explorateur de la caisse-claire et plus largement de la batterie (ex-soliste caisse du Paris Brass Band, tambour solo invité du Bagad Quic-en-groigne de Saint-Malo)

Benjamin enseigne aux CRD d'Argenteuil et poursuit sa carrière de musicien professionnel à travers le monde : USA, Australie, Europe, France ...