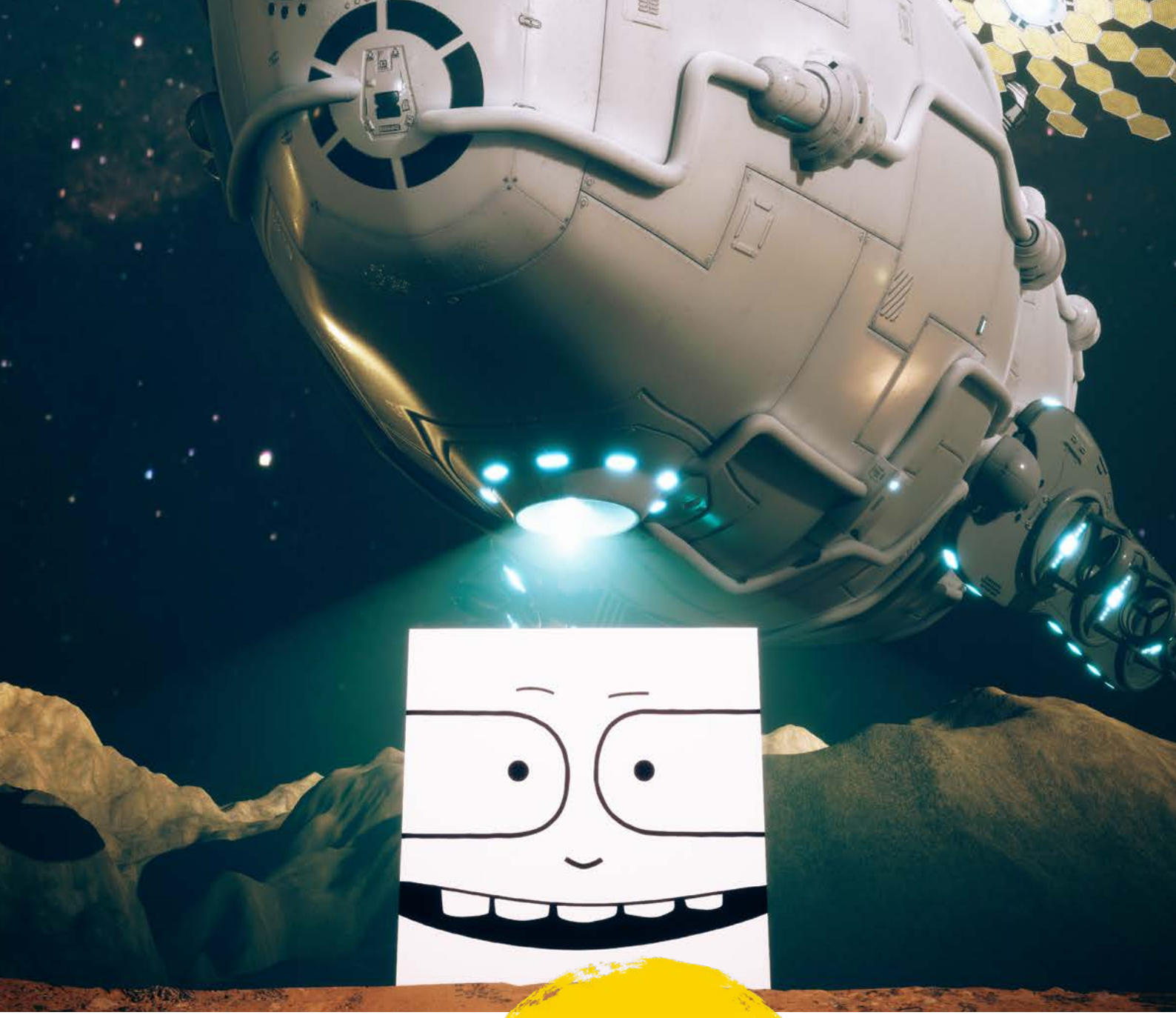


RICK LE CUBE
VERS UN NOUVEAU MONDE

de SATI

Ciné-spectacle électro / dès 7 ans

CONTACT / Céline
celine.costiou@armada-productions.com

L'ARMADA PRODUCTIONS

SOMMAIRE

présentation — p. 3

note d'intention — p. 4

univers visuel — p. 5

univers sonore — p. 6

scénographie — p. 9

artistes — p. 10

conditions — p. 11

> **Production :** L'Armada Productions

> **Coproduction :** Centre Culturel Pôle Sud, Chartre-de-Bretagne (35) / L'Antipode MJC, Rennes (35) / L'Echonova, Vannes (56) / Le Moloco, Audincourt (25) / Le Grand Pré, Langueux (22) / Les Bords de Scènes, Juvisy-sur-Orge (91) / Stereolux, Nantes (44) / Le Volume, Vern-sur-Seiche (35)

> **Soutiens :** Ministère de la Culture - DRAC Bretagne / L'Adami / La Sacem

L'ARMADA PRODUCTIONS

Implantée en Bretagne, L'Armada Productions produit et diffuse des spectacles jeune public, coordonne des actions culturelles et accompagne des artistes et compagnies du spectacle vivant.

L'Armada Productions est soutenue par la Région Bretagne et Rennes Métropole.

PRÉSENTATION

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...

SATI 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.

Les précédentes créations de SATI
> 2014 : *Rick le Cube et les mystères du temps* / dès 5 ans (voir le teaser : **ici**)
> 2009 : *L'Odyssée de Rick le Cube* / dès 4 ans (voir le teaser : **ici**)

NOTE D'INTENTION

Un spectacle cinématographique plus « vivant » et interconnecté
Jacques-Yves Lafontaine, Jesse Lucas et Erwan Raguenes 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 spectateur•rices 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 mégalopoles, 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.

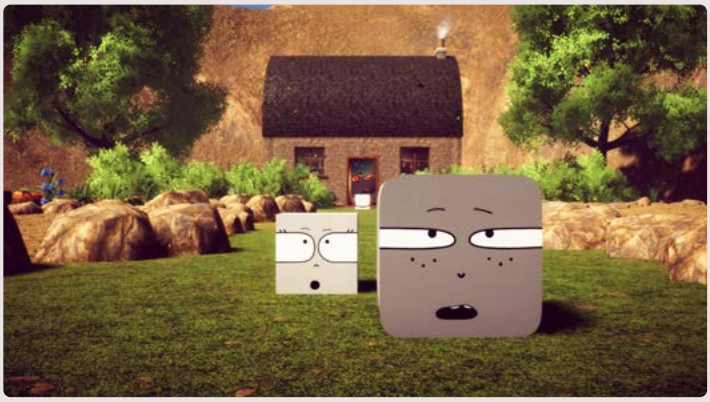
L'intelligence artificielle est aujourd'hui utilisée dans des domaines très variés et offre un potentiel presque infini. Nul ne saurait dire qu'elle sera son utilisation demain et, il apparaît d'autant plus important aujourd'hui d'ouvrir un champ de réflexion autour de son rôle et de ses dérives possibles.

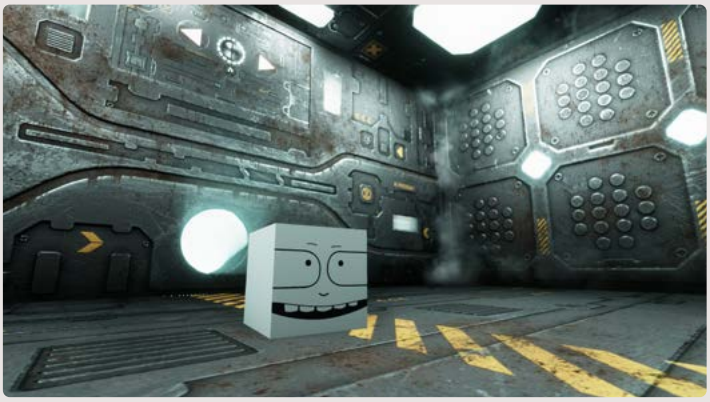
L'UNIVERS VISUEL

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 **ré-introduire une part d'aléatoire dans le cinéma**.

L'utilisation de certaines technologies permettent également aux spectateur•rices 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 Ōtomo, 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 petit•es 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

LES INSTRUMENTS ACOUSTIQUES ET TRADITIONNELS

SATI a sélectionné tout une palette d'instruments plutôt rattachés aux musiques du monde comme le lap-steel, le melodica, l'ocarina ou la kora. Le lap-steel (instrument d'origine hawaïenne souvent utilisé en country) et le mélodica (dont le son s'apparente à l'harmonica), évoquent tous deux l'esprit du western ancien et les paysages arides dans lequel Rick évolue autour de sa maison.

ÉCOUTER UN EXTRAIT : « HOME SWEET HOME »

Par son jeu en glissé et suivant la gamme utilisée, le lap-steel évoque aussi le sitar et la musique indienne. Dans la même veine, le son de l'ocarina, un vieil instrument dont les origines remontent à la préhistoire, rappelle la musique d'Ennio Morricone. Il 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*.

Jesse Lucas et Erwan Raguenes ont aussi sélectionné quelques instruments plus rares dont la Kora 16 cordes, une harpe-luth traditionnelle et originaire d'Afrique de l'ouest, dont la sonorité rappelle celle de la harpe.

©Gwendal Le Flem

L'UNIVERS SONORE

LES INSTRUMENTS ÉLECTRONIQUES

Pour mettre en musique les aventures de Rick, SATI explore le champ des musiques contemporaines et électroniques. L'ensemble a créé une bande son composite qui mélange une diversité de genres : compositions électroniques minimalistes, musiques expérimentales, bruitistes ou concrètes.

ÉCOUTER UN EXTRAIT : « RHESUS »

Sur scène, **les artistes manipulent en temps réel une grande variété de sons** à l'aide de synthétiseurs, samplers et loopers qui permettent des possibilités presque infinies. Ils travaillent à la fois des sons préenregistrés ou captés sur scène, des bruits et timbres de voix qui nourrissent les compositions musicales. La scénographie est à l'image d'un studio ou les musiciens façonnent sous les yeux du public une œuvre sonore mélangée. Chaque module est choisi spécifiquement pour créer des polyrythmies assez complexes rappelant le bruit des machines.

©Gwendal Le Flem

L'UNIVERS SONORE

« Nous aimons composer une musique onirique et cinématographique tout en cherchant à créer des dispositifs expérimentaux de création musicale live. Dans cet environnement sonore électronique porté vers l'expérimental, il nous semble primordial de conserver une porte d'entrée didactique, condition indispensable qui permet au public de mieux se projeter dans le spectacle. Nous avons donc imaginé des dispositifs numériques pour manipuler la matière sonore en temps réel pendant le spectacle. »

SATI

LES INSTRUMENTS AUDIOVISUELS

Depuis longtemps, SATI souhaite rendre la musique électronique plus vivante, moins figée dans l'ordinateur.
Pour ce spectacle, ils ont imaginé une approche très ludique et organique grâce à des dispositifs numériques. Certaines technologies utilisées permettent aux jeunes spectateur•rices de pouvoir visualiser le son de manière très simple, notamment en musique électronique ou les instruments sont des machines un peu obscures. C'est donc dans une démarche pédagogique que SATI a notamment créé des objets sur mesure, autrement dit **des instruments audiovisuels pour non plus seulement entendre mais aussi pour voir la musique**. Il s'agit d'interfaces ludiques et lumineuses qui permettent au public de comprendre le chemin du son, de voir ses différentes manipulations en temps réel.

La scénographie intègre par exemple cinq triangles lumineux fabriqués sur mesure et sur lesquels chaque led représente le temps de la mesure musicale. Le public peut donc voir de manière concrète le son, modelé et modifié en direct.

LES BRUITAGES

Pour donner vie aux différents éléments à l'écran, independamment des compositions musicales, Erwan Raguenes a créé **une grande variété de bruitages à partir d'objets du quotidien**. Ces bruitages ont été retravaillés sur ordinateur, parfois à l'aide de synthétiseurs, en fonction du son recherché. Pour créer tous ces sons, Erwan Raguenes a constitué depuis des années **une gigantesque bibliothèque sonore**, alimentée par des enregistrements réalisés au fil des déplacements et des objets rencontrés.

LA MULTIDIFFUSION

Rick le Cube, vers un nouveau monde est un spectacle essentiellement basé sur les ambiances sonores et la manière dont les jeunes spectateurs sont enrobés dans une bulle audiovisuelle. Comme au cinéma, l'ensemble a donc imaginé une disposition d'enceintes en multidiffusion pour **séparer les sources de sons et permettre une intelligibilité des différentes composantes sonores**.

SCÉNOGRAPHIE

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.

©Gwendal Le Flem

ARTISTES

JESSE LUCA > RÔLE

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 coeur 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 > RÔLE

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 porté 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 Etre 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 > RÔLE

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 Cie Hirundo Rustica, la Compagnie KF, la Grande Boutique…

CONDITIONS

- **Durée**
  50 min

- **Jauge**
  250 personnes

- **Équipe en tournée**
  Jesse Lucas
  Erwan Raguenes
  Jacques-Yves Lafontaine

- **Conditions financières**
  Merci de nous contacter

- **Conditions techniques**
  Voir fiche technique

- **Promotion**
  Photos de presse sur demande
  10 affiches gratuites sur demande / 0,50€ HT par affiche supplémentaire

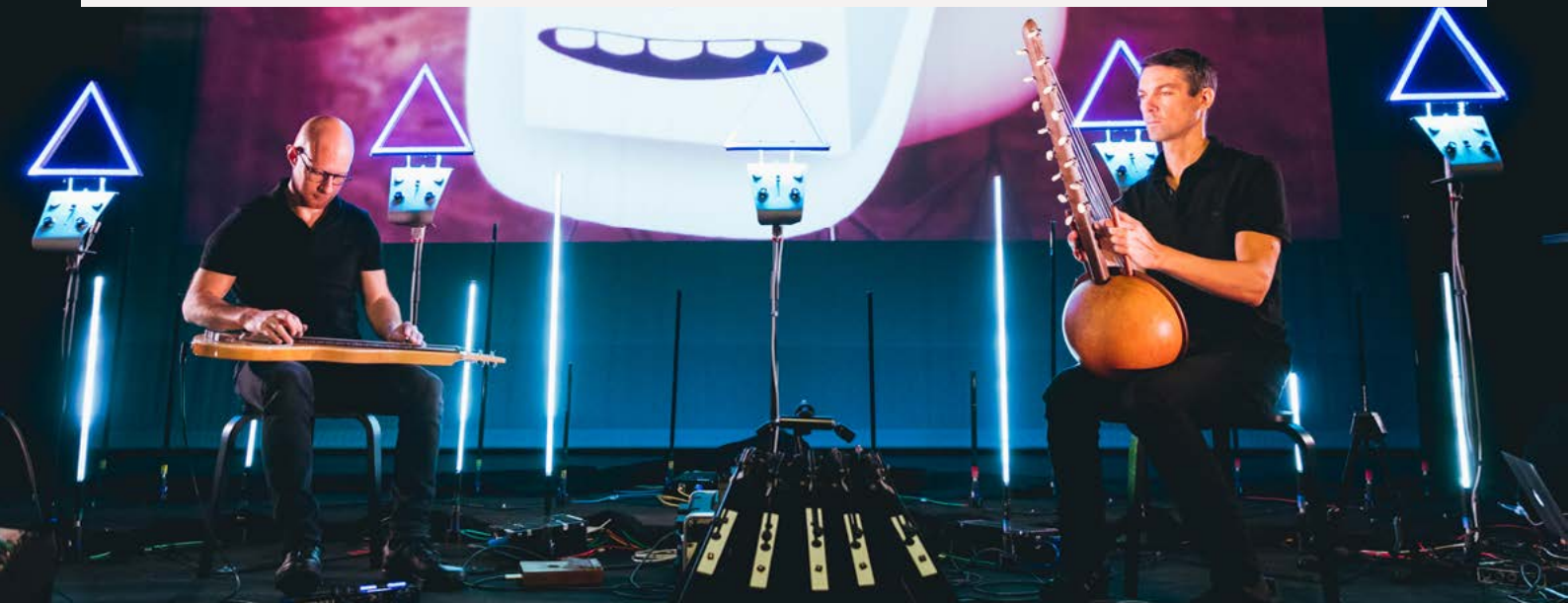
- **Frais de transport**
  0,70 € HT/km au départ de Rennes (35) et de Mohon (56)

- **Hébergement**
  Hébergement et restauration pour 3 personnes au tarif CCNEAC en vigueur ou en prise en charge directe par l'organisateur.
  Repas sur la route au tarif CCNEAC

Âge : à partir de 7 ans - conseillé dès le niveau CE2 pour les représentations scolaires

DANS LA PRESSE

« *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)

« *Le groupe Sati est passé maître dans la réalisation de ce type de performance, à la fois audiovisuelle et vivante. Réjouissant.* »
Télérama (mars 2023)