

# L'ANTRE SONORE

**Entre-sort musical interactif**



L'ANTRE SONORE EN CARAVANE VOUS INVITE À PARTAGER  
MUSIQUES DISSIMULÉES ET LANGUES TRAVERSÉES.

ENTREZ DÉGUISÉS, JOUEZ MAILLOCHES, ÉCOUTEZ !

VENEZ DIRE MOTS ET MERVEILLES DANS MICROS ET ENCEINTES,  
SUR OBJETS RÉSONNANTS... BIENVENUE AUX MUSICIENS ET POÈTES,  
INVENTEURS DE MONDES ET D'INSTANTS...



## PRÉSENTATION

Dans ce lieu nomade de création électroacoustique construit à partir d'objets issus du chaos des déchets, augmenté de capteurs, filtres et amplis, *l'Antre Sonore* et ses musiciens vous invitent à **trouver ensemble le jeu de l'écoute primordiale**.



Issus de collectes sur les trottoirs, caves et dépotoirs, jardins et hangars abandonnés, les objets sonores réalisés par *Résonn'R* et ses acolytes, appellent les promeneurs au jeu et à la disposition d'écoute. Chacun est invité à rendre musicale son approche de la vie, de la ville, du village, de la caverne et de ses habitant(e)s.

## UNE SÉANCE EN CARAVANE COMME SI VOUS Y ÉTIEZ

Durée ± 20 minutes / Jauge ± 15 personnes

- 1 À l'extérieur, *Résonn'R*, *Sergio* et *Aguoyo* invitent le public à l'écoute et au jeu musical.
- 2 Chacun est doté d'une baguette ou mailloche pour un moment de découverte sonore des objets suspendus. *Sergio* invite le public à se connaître et à échanger mots et merveilles ; du chaos naît une écoute, un groupe. *Résonn'R* distribue alors quelques codes gestuels et une musique se construit, s'écoute, se joue, se noue entre les gens. Le groupe ainsi constitué est invité à poursuivre sa découverte en entrant dans l'Antre caravanesque.
- 3 Sur le seuil *Résonn'R* coiffe chacun d'un chapeau. Un nouvel instrumentarium s'offre alors au public. Des sons mystérieux sont déjà en présence, l'enregistrement est lancé.
- 4 Chacun trouve sa place, son son, son écoute, se regarde ; une proposition musicale naît du chaos. *Résonn'R* demande le silence, puis relance et appuie le tempo, invitant chacun à proposer sa voix.
- 5 *Résonn'R* enchaîne avec une boucle de caoutchouc basse, immédiatement bouclée et rediffusée pour guider l'orchestre. Il provoque des arrêts, isole et déforme les sons, mixe les voix de chacun, propose une citation choisie à partager au micro. La musique se fait toujours différente et particulière à l'instant, entre et en chacun.
- 6 Puis vient un moment où le silence doit être rappelé, chapeau bas, on applaudit chacun et l'on retourne dans la vie.



## CONTACT

BOOKING, DIRECTION ARTISTIQUE & TECHNIQUE

*Julien Toussaint (Résonn'R)*

06 63 24 72 03

une seule adresse mail : [lv](mailto:lv)

courrier : 41, rue Voltaire - 54520 Laxou - FR



## ACCUEILLIR LA CARAVANE DE L'ANTRE SONORE

### DESCRIPTIF

L'intérieur de la caravane est équipée d'instruments artisanaux fixes ou mobiles, d'une sonorisation par micros, table de mixage et effets, d'une amplification : 1 ampli hifi de 80W à l'intérieur de la caravane et 1 ampli 200W dirigé vers l'extérieur, d'un éclairage intérieur et extérieur (4 spots 60W, 2 guirlandes, un quartz de 500W) et d'un radiateur électrique.

La porte de la caravane fermant à clé est située à droite dans le sens de circulation, elle est accessible par deux marche-pieds.

Une installation de percussions en matériaux de récupération est en accès libre aux heures d'ouverture à l'extérieur de la caravane (photos ci-dessous).

Mettre à disposition 6 grilles Vauban pour replier et protéger les éléments extérieurs lors des pauses, ou pour entourer l'installation extérieure si vous attendez beaucoup de monde.

### ESPACE REQUIS

Voir les dimensions de la caravane et le plan d'implantation en annexe. De préférence, l'espace sera plat, légèrement en retrait du passage et visible des passants. S'il existe des accroches pour des suspensions tels que des arbres, poutres, haut vent, poteau, merci de prévenir. Le côté opposé à la porte peut être contre un mûr si l'espace ne permet pas de dégagement ; par exemple : dans un jardin public, près d'un bel arbre, sur une place de village, sur dix places de parking, une cour d'école, près d'une fontaine, dans un grand hangar, à la plage, dans une prairie, à l'entrée d'un antre local...

Merci de m'envoyer des photos de vos propositions de lieux à [lantresonore@gmail.com](mailto:lantresonore@gmail.com)

Si le lieu n'est pas sécurisé en dehors des heures d'accueil, prévoir chaque jour une installation et une désinstallation totale et un stockage en lieu sûr. Il sera utile qu'un référent technique soit disponible pour tout besoin éventuel et pour aider au déchargement et rechargement. Prévoir une source électrique 16 Ampères à moins de 30 mètres de la caravane ; elle doit être disponible dès notre arrivée.

### JAUGE

À titre indicatif, chaque tranche de deux heures comprend quatre accueils de 12 personnes maximum pendant environs 20 minutes.

### ACCÈS

La caravane se déplace avec une voiture break. Prévoir 1 emplacement parking sous surveillance pour ce break, si possible à proximité du site.

### STOCKAGE

La Caravane se déplaçant avec du matériel de valeur, il est impératif de prévoir le stockage en sécurité totale du matériel et de la caravane.

En cas d'installation de plusieurs jours, si le lieu d'installation n'est pas surveillé, notamment durant la nuit et les heures de pause, prévoir une désinstallation et un stockage de la caravane et du matériel ; pour ce faire, prévoir un stockage dans un lieu clos et fermant à clés ou réserver un hôtel avec parking gardé pouvant accueillir la voiture et la caravane (voir dimensions en annexe).

### TEMPS D'INSTALLATION

Prévoir 2 heures d'installation, 1 heure de désinstallation ; l'aide d'un technicien de votre équipe est requise.



## ACCUEILLIR L'ANTRE SONORE EN INTÉRIEUR

Vous ne pouvez pas accueillir la caravane ? L'instrumentarium de *l'Antre Sonore* peut être déployer en intérieur.

**L'ESPACE** Il est important que l'espace d'accueil réunisse certaines conditions :

- la possibilité d'y faire le noir
- 2 alimentations électriques 220Volts / 16Ampères (une lumière + une son)
- une pièce où les nuisances sonores provoquées par le jeu ne dérangent pas l'entourage
- superficie de 30 à 80m<sup>2</sup> (max) / hauteur de 2m à 4m (max)
- possibilité d'accroche murale. Si l'accrochage (percer les murs, barres d'accroches amovibles...) n'est pas réalisable, prévoir le déplacement de palissades en bois de SPRAY LAB depuis Nancy
- la possibilité de fermer le lieu à clé

Merci de me fournir les plans ou croquis à l'échelle de la pièce proposée ; n'hésitez pas à me proposer des lieux insolites tels que cave, caverne, château d'eau, tunnel, café, grange et autres passages mystérieux...

**LE SON** L'instrumentarium comprend des percussions, des objets sonores qui sont repris par micros, capteurs et table de mixage fournis et gérés par nos soins.

Pour la diffusion dans *l'Antre Sonore* veuillez prévoir le matériel suivant :

- 2 enceintes PS15 Nexo sur pied (ou équivalent) + 1 ampli et processeur correspondant (2x400W/8Ohms) ; si vous l'avez , sinon on l'amène !

**LA LUMIÈRE** La lumière intime est un élément important. Plusieurs points lumineux sont « incrustés » dans l'installation sonore ; prévoir pour cela :

- 7 à 10 pares du type BT50W + gélamines (2 oranges + 2 bleues + 3 rouges) ; en cas de soucis nous prévenir, nous avons des solutions.

**JAUGE ET DURÉE** L'accueil dans *l'Antre Sonore* se fait par groupe de trois à douze personnes avec 2 intervenants. Un nouveau groupe peut démarrer toutes les 30 minutes, cela pendant 2x2heures. Prévoir une pose de 30minutes minimum entre deux sessions de 2 heures.

Ce déroulement type peut être adapté en fonction de votre programmation.

**TRANSPORT** Nous allons partout, *c'est pour quand ?*

**INSTALLATION** Prévoir 1 jour d'installation (la veille) à 2 personnes (de notre équipe) et 2 à 3 heures de démontage. Prévoir un technicien ressource de votre équipe, connaissant le lieu, sa configuration technique et l'organisation de la manifestation.

**BACK LINE** Résumé du matériel à fournir par vos soins :

- 2 enceintes PS15 Nexo sur pied (ou équivalent)
- 1 ampli et processeur correspondant (2x400W/8Ohms)
- 7 à 10 pares du type BT 50W + gélamines (2 oranges + 2 bleues + 3 rouges)



## LES EXTENSIONS POSSIBLES À



### VERSION SCÈNE

*L'Antre Sonore* peut aussi être développée comme un spectacle non interactif, où le public retrouve sa place habituelle de spectateur. Les objets sonores sont combinés avec un dispositif électroacoustique (micro, table de mix, pédale de loop...) et un kit de batterie ou avec la caravane. Cet instrumentarium joué par *Résonn'R* offre un univers sonore propice aux images et aux rencontres musicales ou parlée (1 à 3 musiciens peuvent être invités).

### CONSTRUC'SONS

Atelier de construction d'objets sonores et jeu musical. Le groupe de participants fabriquera des instruments de musique à partir d'éléments de récupération collectés par vos soins, d'après une liste que nous fournissons en lien avec la thématique de votre événement. Une première partie sera dédiée à la fabrication d'objets sonores, une seconde partie sera consacrée au jeu musical et à la création d'un répertoire pour un concert lors de votre événement.

### LE TEMPS DANS L'ANTRE

Il s'agit de sessions créatives enregistrées approfondies utilisant l'instrumentarium monté avec un groupe fixe de 3 à 12 personnes pour une durée de 8 à 20 heures et plus si affinité...

### L'ÔTRE VILLE

*L'Antre Sonore* est à l'origine l'un des dispositifs interactifs créés pour *l'Ôtre Ville*. *La Maison des Mots* (jeux interactifs sur le verbe), *l'Atelier Bizarroïde* (constructions plastiques réalisées et mises en scène par le public) et *Micro Nomade* (radio de *l'Ôtre Ville*) peuvent être associés et interagir avec *l'Antre Sonore*. Si vous êtes intéressés par ces installations complémentaires, n'hésitez pas à m'en parler ; dossier complet sur demande.

### + D'INFOS

Pour plus de détails, [nous contacter](#) et consulter notre site web <http://antresonore.jimdofree.com>

## L'ÉQUIPE



*Résonn'R*, initiateur de *l'Antre Sonore*, débute la batterie en 1984 et aborde les répertoires du jazz, du rock, puis du reggae et du rap, il est diplômé du Music Academy International en 2001. Lors de nombreux voyages, il s'initie aux percussions traditionnelles tels que les tablas à Bénarès, le zarb à Téhéran, le gamelan Balinais, aux chants et rythmes qataris, au congoma et au conte à Dakar... Depuis 2000, il intègre à Nancy le collectif de conteurs et de musiciens de *l'Étoile* et la Lanterne avec qui il présente différents contes musicaux, des veillées d'oralité partagée, les *Auberges de la Parole* où le public devient act-auditeur. Parallèlement, *Résonn'R* s'est associé avec Spray Lab et participe à la construction de *l'Ôtre Ville*, création pluridisciplinaire réunissant plasticiens, conteurs, danseurs, musiciens où il présenta la première *Antre Sonore*.

En fonction des situations, *Résonn'R* invite *William Nurdin*, multi-instrumentiste, guitariste de formation et radiobruitiste [*xUIFni / À Propos de Minos*], *Guy Constant*, musicien percussionniste [*Akacombé*], *Serge Laly*, conteur et co-fondateur de *l'Étoile* et *la Lanterne* et de *l'Auberge de la Parole*, *Jérémy Schwartz*, *l'Architext*, fresquiste, peintre, plasticien, scénographe [*Spraylab / l'Ôtre Ville / Construc'Son*], *Julian Rivierre*, artiste transmédia, et *Florent Collin*.





# L'Antre SONORE

**Entre-sort musical interactif**

**À BIENTÔT !**



## CRÉDITS

photos : Antoine Doyen, Thierry Jacot, Sabine Lefevre, Cédric Pagès, Julien Toussaint / graphisme : [piou blitz](#)

Merci à nos partenaires, ULMJC de Vezouze en Meurthe, Spray Lab, Tambour, L'Étoile et la lanterne, et le public (qui ne s'y trompe pas !).

