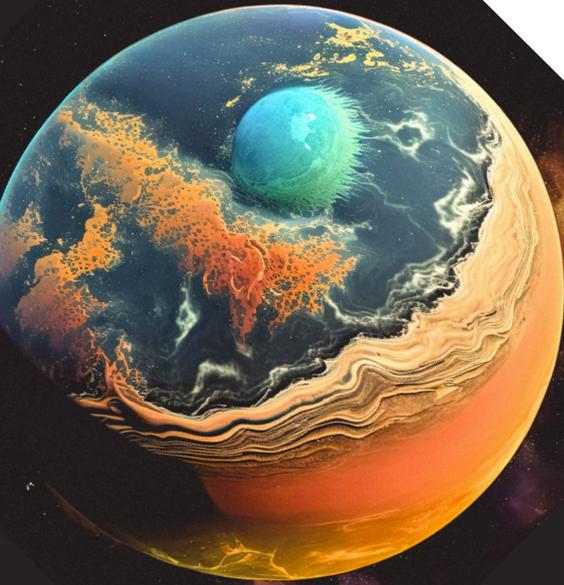


# ARIA

de Jesse Lucas

## CRÉATION 2025

Jesse Lucas invite le public à découvrir l'évolution de la vie, guidée par la musique, sur la planète Aria. Une planète vivante et interactive, où les sons du musicien ou du public contribuent à modifier son fragile écosystème.



**CONTE VISUEL & MUSICAL INTERACTIF**  
À partir de 5 ans

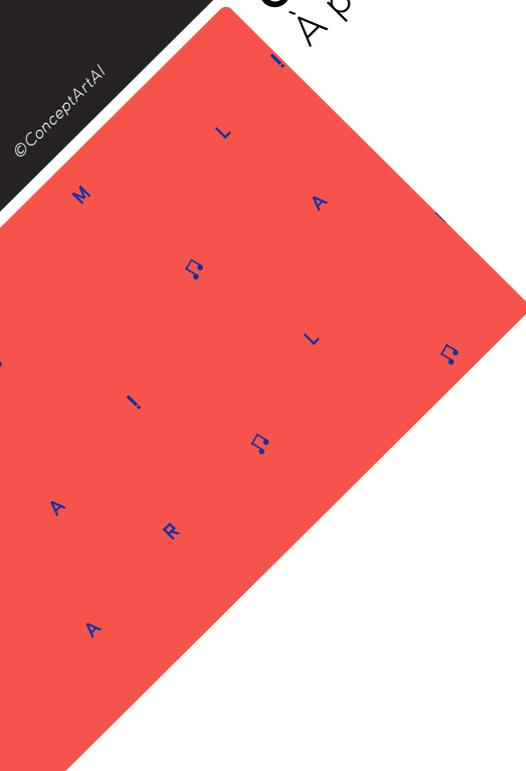
**L'ARMADA PRODUCTIONS**

**L'éveil artistique pour petits & grands**

02 99 54 32 02 - [www.armada-productions.com](http://www.armada-productions.com)

[nolwenn.guyot@armada-productions.com](mailto:nolwenn.guyot@armada-productions.com)

©ConceptArtAI



# SOMMAIRE

Résumé	_____	p. 3
Le projet	_____	p. 4
· <i>En deux temps</i>	_____	p. 4
· <i>L'écriture</i>	_____	p. 7
· <i>L'univers visuel</i>	_____	p. 8
· <i>L'univers sonore</i>	_____	p. 9
Repenser son impact	_____	p. 12
L'équipe	_____	p. 13
Conditions & calendrier	_____	p. 14

## Production :

L'Armada Productions

## Coproduction :

Concarneau Cornouaille Agglomération (29)  
Communauté de Communes du Pays de Salers (15)  
Communauté de Communes du Pays d'Ancenis (44)  
Festival Ce soir, je sors mes parents, Ancenis (44)

## Partenaire :

L'Étage, Rennes (35)

**L'ARMADA**  
PRODUCTIONS ●●●

« L'Armada est une association qui **développe l'imaginaire et la curiosité des enfants** et des adultes avec des spectacles de musique, des ateliers de création, des événements familiaux et une émission de radio. De quoi nourrir la créativité à tout âge ! »

# RÉSUMÉ

Pour ce spectacle, Jesse Lucas invite les enfants à prendre place autour d'un écran circulaire, une planète, un hublot.

Sur l'écran, **les enfants découvrent la planète Aria**. Jesse Lucas conte l'histoire de l'apparition de la vie sur cette planète lointaine. Ses mots se mêlent à **des notes de musique jouées** sur une multitude de petits instruments acoustiques et électroniques qui accompagnent l'évolution de la vie sur Aria.

**La vie sur cette planète est rythmée par les sons des animaux**, évoluant au gré des millions d'années que couvre le récit. Simple au départ, peuplée de petites particules, bactéries, cellules, on découvre l'apparition de nouvelles espèces toujours plus surprenantes et complexes, passant du bouillonnement de la mer au fourmillement sur terre.

## Et un jour...

Miracle de la vie, constamment changeante, **apparaît l'Homme**, ou plutôt **l'enfant**. Celui-ci n'apparaît pas sur l'écran, mais ce sont bien les enfants qui sont invités à entrer en contact avec l'univers d'*Aria* et prendre la place de ce nouveau chaînon de la vie.

Cependant, la puissance de ces nouveaux habitants est telle, que dans une cacophonie générale, la faune magnifique, fruit de millions d'années d'évolution, manque de disparaître sous les notes chaotiques des enfants.

Le public va découvrir que **sa musique et sa présence affectent l'écosystème fragile de la planète**.

Accompagnés par Jesse Lucas, les enfants sauront-ils s'écouter les uns et les autres pour trouver leur place dans la symphonie de la vie sur Aria ?

Et fort de leurs apprentissages en classe, viendront-ils en salle de spectacle pour épauler Jesse Lucas auprès d'un public plus nombreux ?

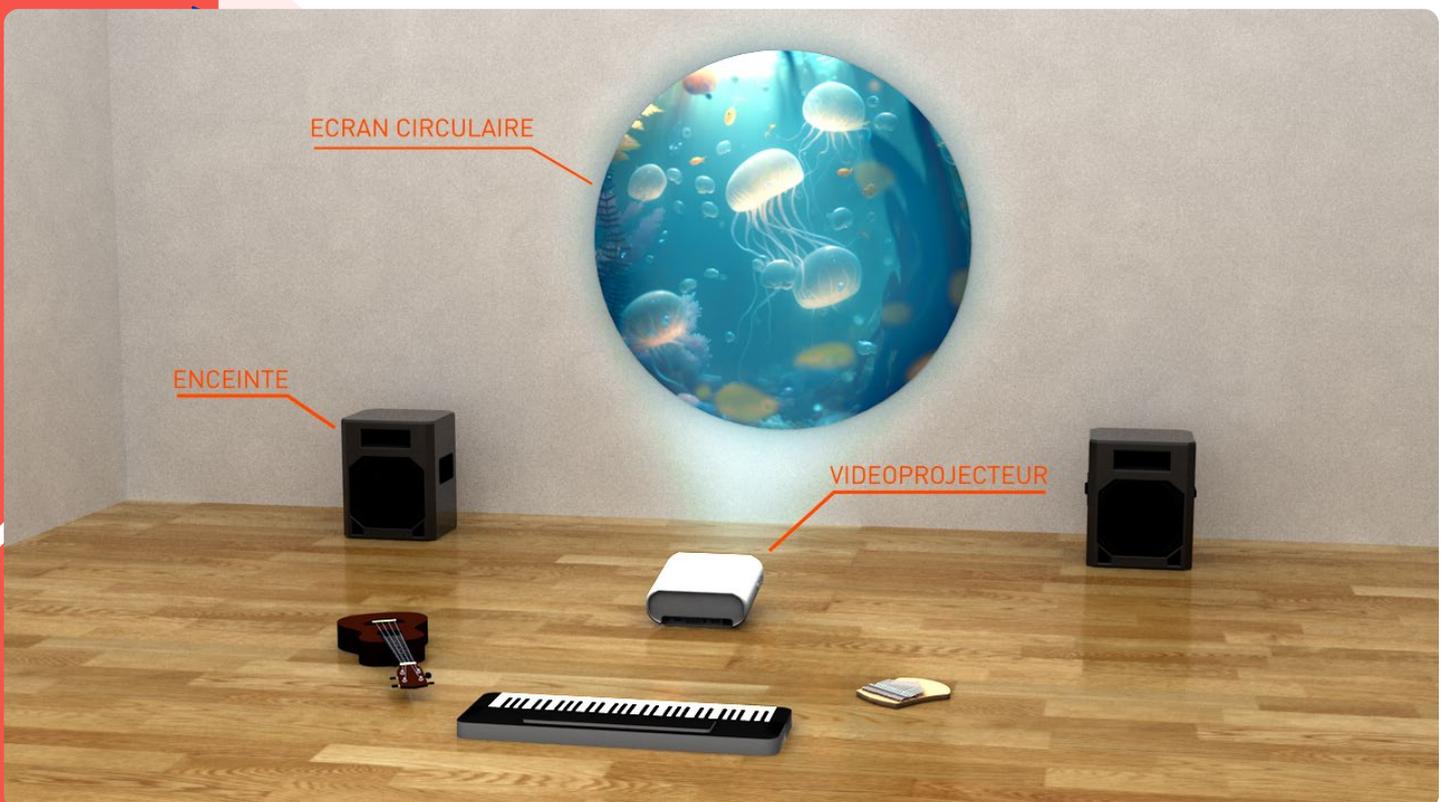
# LE PROJET

## UN SPECTACLE EN DEUX TEMPS

Le voyage sur Aria est proposé sous deux formes distinctes et complémentaires, chacune ayant lieu dans un espace différent.

En semaine, une version interactive du spectacle est proposée dans les écoles. Cette version se situe à la croisée du spectacle et de l'atelier, et permet aux enfants de découvrir l'univers d'Aria de manière ludique et épurée, tout en vivant une expérience unique aux côtés de Jesse Lucas.

À la suite, une autre version du spectacle est proposée dans la salle partenaire pour une séance en scolaire ou tout public. Cette version est projetée sur grand écran et permet de découvrir le monde d'Aria sous une autre forme, un ciné-spectacle plus contemplatif où les écosystèmes vont réagir à la musique jouée sur scène.



*Dispositif imaginé pour les écoles*

# LE PROJET

## \* PREMIER TEMPS / LE SPECTACLE-ATELIER DANS LES ÉCOLES

**Les Enfants d'Aria : une expérience interactive sur l'évolution du vivant**

**Durée : 1 heure par groupe**

Le voyage sur Aria est pensé pour les enfants des cycles 2 et 3 (CP-CM2). Il est destiné à pouvoir être présenté directement dans les écoles. Une structure légère et un équipement simple et autonome permettront de jouer le spectacle dans des lieux variés et offriront une grande souplesse.

Jesse Lucas recherche une proximité avec le public, le spectacle se pense autant pour les enfants qu'avec les enfants. Cette aventure commune mêle à la fois atelier et spectacle, et est rendue possible grâce à un dispositif interactif. Pour garantir cette proximité, il sera destiné à une quarantaine d'enfants maximum.

Plusieurs représentations pourront avoir lieu dans la même journée.

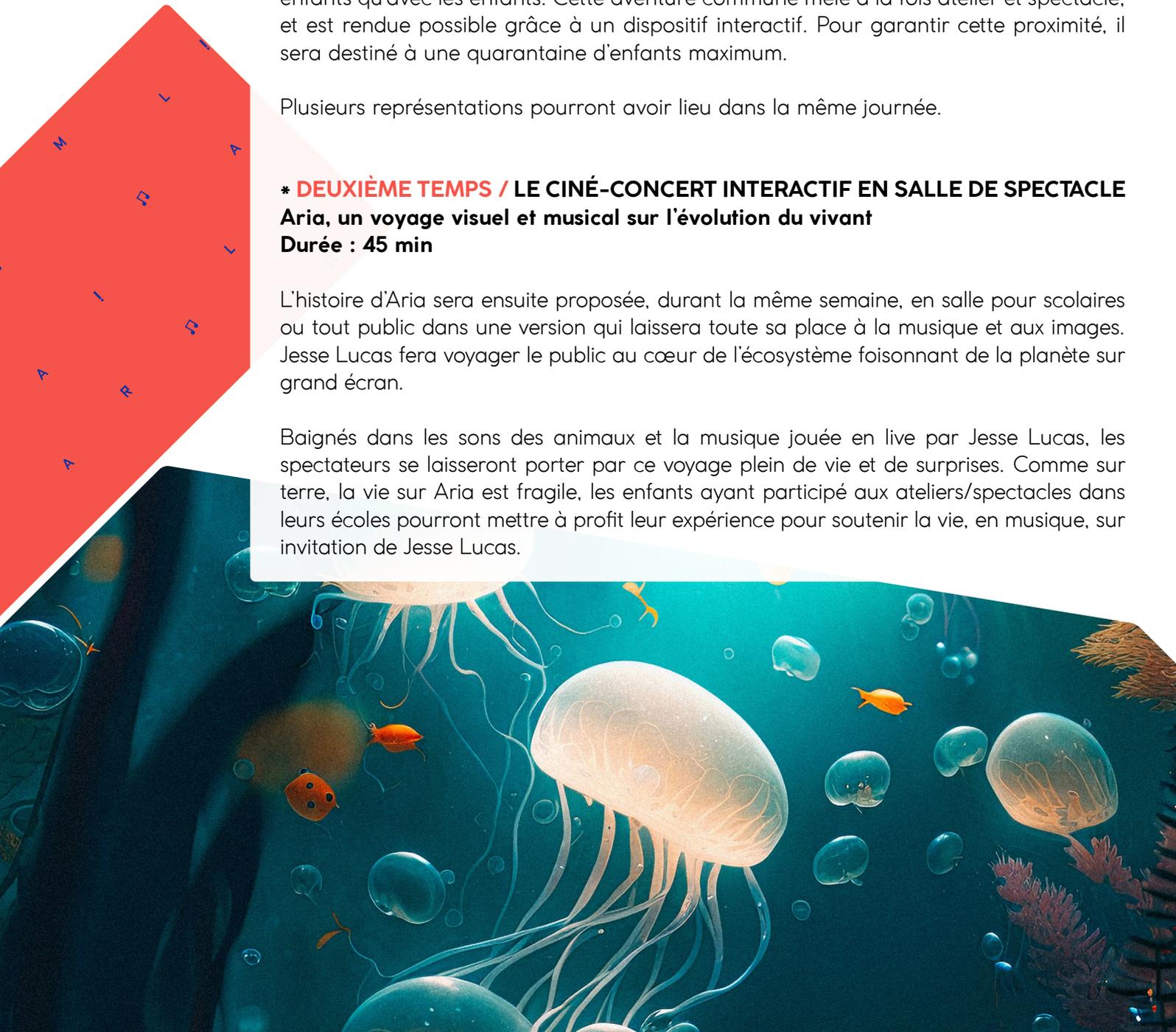
## \* DEUXIÈME TEMPS / LE CINÉ-CONCERT INTERACTIF EN SALLE DE SPECTACLE

**Aria, un voyage visuel et musical sur l'évolution du vivant**

**Durée : 45 min**

L'histoire d'Aria sera ensuite proposée, durant la même semaine, en salle pour scolaires ou tout public dans une version qui laissera toute sa place à la musique et aux images. Jesse Lucas fera voyager le public au cœur de l'écosystème foisonnant de la planète sur grand écran.

Baignés dans les sons des animaux et la musique jouée en live par Jesse Lucas, les spectateurs se laisseront porter par ce voyage plein de vie et de surprises. Comme sur terre, la vie sur Aria est fragile, les enfants ayant participé aux ateliers/spectacles dans leurs écoles pourront mettre à profit leur expérience pour soutenir la vie, en musique, sur invitation de Jesse Lucas.



# LE PROJET

## ARIA, UNE PLANÈTE VIVANTE GRÂCE AU MOTEUR DE JEU VIDEO

Jesse Lucas a toujours souhaité brouiller les lignes qui séparent le réel du virtuel pour permettre une immersion du public dans ses créations. La planète, projetée à l'écran, est bien plus qu'un simple film. Jesse Lucas donne vie à Aria grâce au moteur de jeu vidéo *Unity*. Ainsi, **toute la faune visible à l'écran sera autonome et prendra vie grâce à des algorithmes** inspirés de la nature.

**Unity** est une plateforme logicielle qui permet aux développeurs de créer des jeux vidéo, des simulations et d'autres expériences interactives pour une variété de plateformes, notamment les ordinateurs, les consoles et les appareils mobiles. Avec *Unity*, il est possible de créer des mondes virtuels complets, des villes, des planètes, des univers entiers, qui peuvent être explorés par les utilisateurs. Les développeurs peuvent créer des paysages réalistes, des édifices, des arbres, des montagnes, des rivières, des océans, etc.

VIDÉO : [C'est quoi un moteur de jeu vidéo ?](#)

Bien que cette technique soit encore peu utilisée dans le spectacle vivant, en particulier pour le jeune public, Jesse Lucas l'a choisie depuis la création de son spectacle en 2017, *Rêverie électronique*, qui est une sieste musicale accompagnée de projections sur un écran pyramidal. En 2020, il passe à l'étape suivante et crée un film d'animation interactif de 50 minutes dans *Unity*, pour donner vie à la troisième aventure de son personnage créé en 2009 : *Rick le cube, vers un nouveau monde*. Ce ciné-concert interactif permet d'avoir un film vivant pour du spectacle vivant et ouvre de nouvelles pistes pour l'équipe artistique.

Grâce à ces précédents projets, Jesse Lucas **a une meilleure connaissance des nouveaux rapports au public qu'offrent les outils du jeu vidéo**. Il a également appris que pour travailler la dimension interactive de ses créations, il lui fallait multiplier les temps d'expérimentation avec le public et le faire dans une forme de proximité avec lui.

C'est pourquoi, il a choisi de proposer la première partie du spectacle dans les écoles à une jauge restreinte, offrant ainsi un cadre privilégié pour poursuivre ses recherches et **permettant aux enfants de se familiariser avec les nouveaux codes de l'écriture numérique**.

La création du monde d'Aria dans le moteur de jeu vidéo *Unity* offre également une grande souplesse de diffusion indispensable pour ce projet. La modélisation des animaux, de la végétation, du sol ou du monde aquatique est réalisée sans figer précisément le point de vue ou le support final. Cela permet de proposer une version diffusée sur un écran circulaire dans les écoles, avec une caméra qui filme l'univers d'Aria de façon statique (comme un hublot). Et de poursuivre avec une version en salle sur grand écran dont le montage et le cadrage offrent une vision d'Aria plus cinématographique. Et cela sans devoir créer du contenu spécifique aux deux versions.

### IL ÉTAIT UNE FOIS SUR ARIA...

L'histoire de la vie sur Aria est racontée à la fois par la musique et par les mots. Pendant les ateliers/spectacles proposés dans les écoles, il est essentiel d'utiliser la voix pour guider les enfants à travers l'histoire. Jesse Lucas a pris l'habitude de prendre la parole avant de commencer le spectacle *Rêverie électronique* et il a adoré cette expérience. Fasciné par les conteurs qui peuvent captiver leur public avec seulement leur voix, il souhaite intégrer quelques phrases bien choisies pour immerger les enfants dans l'univers d'Aria et faciliter leur participation musicale. Pour réaliser ce travail, il sera aidé par Delphine Vespier, comédienne et metteuse en scène, fondatrice de la compagnie Bataya et la compagnie du Chien Bleu.

# L'ÉCRITURE

## PHASE DE RECHERCHE

La conception du spectacle débute par une phase de recherche dans les ouvrages de référence sur la notion d'évolution du vivant tels que *L'Origine des espèces* de Charles Darwin ou *La Vie est belle : Les Surprises de l'évolution* de Stephen Jay Gould. En s'appuyant sur ces ouvrages, Jesse Lucas souhaite repérer les phases-clés de l'évolution du vivant qui permettra le découpage du spectacle en scènes identifiées. Cela a également pour but de mieux comprendre les mécanismes de reproductions et mutations qui permettent la survie d'une espèce dans un écosystème. En effet, durant cette phase d'écriture, il sera nécessaire de **convertir ces différents concepts en langage informatique pour créer un réel écosystème** dans le moteur de jeu vidéo *Unity*.

## PHASE D'ÉCRITURE

Durant cette seconde phase, Jesse Lucas souhaite rencontrer des classes pour tester et affiner les dispositifs interactifs liés aux sons qui seront utilisés dans le spectacle. Le monde d'Aria produit du son (celui des animaux, des éléments) mais il réagit aussi à d'autres sons. Ceux des instruments de Jesse Lucas tout d'abord et les voix des enfants dans le public. Ces essais avec des classes, dans la phase d'écriture, seront indispensables pour trouver le meilleur équilibre entre narration et interaction.

Cette période permet également de révéler l'esthétique du monde d'Aria : en s'inspirant du travail du biologiste et illustrateur Ernst Haeckel, en puisant dans les travaux sonores du bio-acousticien Bernie Krause ou en redécouvrant les romans d'Ursula le Guin qui fut fortement inspirée par Darwin pour la création de ses univers dans *Le Cycle de l'Ekumen*.

C'est un temps pour composer les musiques qui accompagneront les différentes périodes d'évolution de la planète. Des musiques ambiantes et organiques à l'image d'Aria, mais aussi minimalistes pour privilégier le jeu en *live* proposé par Jesse Lucas.

Enfin, cela permet d'écrire les mots qui trouveront leur place entre les morceaux de musique et expliciteront les images d'Aria : en plongeant dans les ouvrages de James Lovelock et Lynn Margulis sur le concept de Gaïa et en rencontrant des conteurs tel que Patrick Ewen pour trouver le ton juste.



# L'UNIVERS VISUEL

L'univers visuel d'*Aria* se transforme constamment durant le spectacle. Au départ, très simple, ordonné, en noir et blanc et peuplé d'une simple particule, cette dernière amorce sa division cellulaire, les cellules filles affichent des mutations, se complexifient en dévoilant des couleurs et des formes variées.

## GUIDÉ PAR LES PRINCIPES DE L'ENTROPIE

**L'entropie** est une grandeur physique qui mesure le niveau de désordre ou d'incertitude dans un système. Elle peut être définie de plusieurs manières, mais la plus courante est celle proposée par la thermodynamique et la théorie de l'information.

L'entropie peut ainsi être comprise comme une force qui oppose l'ordre et la structure, et qui tend à ramener toute chose à son état originel ou à son état d'équilibre. Dans cette perspective, l'entropie peut être vue comme une source de tension et de transformation, qui peut conduire à des changements imprévisibles et à des émergences inattendues.

## L'ÉVOLUTION GRAPHIQUE EN ÉCHO À L'ÉVOLUTION DE LA VIE

Se transformant, les particules évoquent les bactéries et les formes unicellulaires qui peuplent les océans primitifs. L'esthétique change et rappelle les illustrations naturalistes du biologiste Ernst Haeckel.

Puis des animaux marins font leurs apparitions : planctons, méduses, et premiers poissons. L'esthétique continue sa mue pour faire apparaître du relief et toujours plus de couleur, on pense alors au magnifique *Ponyo sur la falaise* de Hayao Miyazaki. Enfin, la vie animale gagne la terre ferme et les grands mammifères font leur apparition. Le style est encore plus détaillé et réaliste, et utilise toutes les astuces visuelles qu'offre l'évolution actuelle des moteurs de jeu vidéo, façon de représenter la complexification du monde actuel.

## ALGORITHMES INSPIRÉS PAR LA NATURE

L'animation et les interactions entre les formes vivantes seront procédurales et basées sur du code et des algorithmes inspirés de la nature, dans le but de rendre l'écosystème d'*Aria* aussi organique que possible. Jesse Lucas a toujours été attiré par les liens qui unissent les mathématiques et la nature qui nous entourent.

En 2010, il crée l'installation interactive *Diffluxe*, inspirée par les mouvements des bancs de poissons. Dans les premières aventures de Rick, le personnage croise une nuée d'étourneaux programmés pour offrir ces mouvements organiques et hypnotiques. C'est aussi grâce à cela que les enfants vont pouvoir interagir en musique avec le monde d'*Aria*, un monde vivant !



# L'UNIVERS SONORE

## LA MUSIQUE LIVE

Pour créer la bande son de l'univers d'*Aria*, Jesse Lucas s'appuie sur ses sessions hebdomadaires d'improvisation diffusées en live sur internet pendant plusieurs années, ainsi que lors des nombreuses représentations du spectacle *Rêverie Électronique*.

Puisque le voyage sur *Aria* comporte des scènes et des événements identifiables, une écriture pour l'image avec des thèmes musicaux et des harmonies définies est nécessaire pour accompagner le récit. L'écriture sera inspirée par l'esprit minimaliste et texturée des compositeurs à l'image contemporains tels que Hans Zimmer (*Dune*, *Interstellar*) ou Ludwig Göransson (*The Mandalorian*). Et pour l'esprit plus électronique du travail de Cliff Martinez (*The Knick*) et Kyle Dixon and Michael Stein (*Stranger Things*). Cette façon de composer de manière épurée convient parfaitement à l'univers d'*Aria*, un monde unique et parfois aride avant que la vie ne prenne le pas. De plus, Jesse Lucas souhaite jouer la majorité des thèmes durant le spectacle et éviter de s'appuyer sur des éléments pré-enregistrés. Une écriture minimaliste lui assure la possibilité d'interpréter la plupart des éléments.



## L'INSTRUMENTARIUM

Dans ce spectacle, Jesse Lucas explore **une nouvelle famille d'instruments électroniques expressifs** tels que le Roli Lightpad ou le Touché d'Expressive E. Ces instruments sont équipés de surfaces de contrôle sensibles à la pression et au toucher, ce qui permet aux musiciens de créer des sons uniques et complexes à l'aide de gestes et de mouvements subtils. Grâce à ces contrôleurs, Jesse Lucas peut produire des sons qui rivalisent avec **l'expressivité des instruments acoustiques tout en offrant la polyvalence sonore des instruments électroniques**. Ces instruments ont également l'avantage de produire énormément de données sur le jeu instrumental qui peuvent être exploitées pour faire réagir l'univers visuel d'Aria.

Plusieurs petits instruments acoustiques seront également utilisés comme le kalimba, le mélodica, l'harmonica, plusieurs cloches et petites percussions et autres objets du quotidien. Ces instruments permettent de créer une proximité et une complicité avec le public en utilisant des sons familiers et accessibles qui peuvent être facilement compris et intégrés par le public.

Pour combiner ces différents éléments et créer des boucles musicales, Jesse Lucas utilisera un micro et un looper. **Le looper** permettra de capturer des boucles en temps réel à partir des différents instruments, pour ensuite les combiner et les superposer afin de créer **des textures sonores riches et complexes**. En utilisant cette technique, Jesse Lucas pourra créer des arrangements musicaux originaux et évolutifs, qui s'intègrent parfaitement dans l'univers d'Aria et qui permettent de créer une ambiance sonore immersive et captivante.

En plus de jouer des instruments acoustiques et électroniques expressifs, **Jesse Lucas fabrique ses propres effets et instruments en utilisant des langages de programmation** tels que *Reaktor* et *Max for Live*. Il a conçu un looper personnalisé qui lui permet de modifier les boucles musicales enregistrées en temps réel, créant ainsi des textures sonores évolutives et imprévisibles qui rappellent les processus naturels de mutation et d'adaptation présents dans les écosystèmes de la planète Aria.

**Instruments électroniques expressifs** - Les instruments électroniques expressifs sont des instruments de musique qui combinent les avantages des instruments acoustiques traditionnels et des technologies électroniques modernes pour permettre aux musiciens de contrôler et d'exprimer leur musique de manière plus créative et personnalisée.

Ces instruments utilisent des capteurs et des contrôleurs électroniques pour détecter les mouvements et les gestes du musicien, tels que la pression, la vélocité, la position et la direction. Ces informations sont ensuite utilisées pour générer et contrôler une variété de sons et d'effets sonores, qui permettent aux musiciens de créer une gamme de textures et de timbres expressifs, ce qui n'est pas possible avec les instruments acoustiques traditionnels.



## LES SONS D'ARIA

Sur Aria, chaque être vivant produit un son unique dès sa naissance et tout au long de sa vie, que ce soit en se déplaçant, en mangeant ou en mourant, créant ainsi une bande son ambiante pour chaque écosystème de la planète. L'univers d'Aria étant dynamique et créé dans *Unity*, les sons générés par les animaux sont naturels et uniques. À chaque évolution de la planète. Jesse Lucas s'inspirera du travail de Bernie Krause, expert en bioacoustique, pour enrichir le sound design d'Aria avec son concept de « biophonie » qui décrit les sons collectifs produits par les êtres vivants dans un écosystème particulier. Les travaux de Bernie Krause (né en 1938) ont montré l'importance de la diversité sonore dans les écosystèmes et comment les changements environnementaux peuvent affecter la composition sonore d'un lieu.

Pour créer les différents sons des animaux, Jesse Lucas travaillera avec Rodolphe Alexis, un sound designer et ingénieur du son qui parcourt le monde pour enregistrer les sons de la nature. Ils sélectionneront ensemble certains sons uniques enregistrés par Rodolphe et les combineront avec de la synthèse sonore pour **donner une identité à chaque être vivant et écosystème de la planète**. Des enregistrements de Rodolphe ont déjà été utilisés pour les dernières aventures de Rick le cube.

**La biophonie** se réfère à l'ensemble des sons produits par les êtres vivants dans un écosystème donné. Cela inclut les sons produits par les animaux, les insectes, les oiseaux, les batraciens, les mammifères, ainsi que les bruits émis par les plantes, les rivières, les ruisseaux et les autres éléments naturels.

La biophonie est un élément important de l'écosystème, car elle est essentielle pour la communication entre les espèces, l'orientation, la recherche de nourriture, la reproduction, la défense territoriale, ainsi que pour la détection et la prévention des dangers. Elle joue également un rôle important dans la régulation des populations et la maintenance de l'équilibre écologique.

La biophonie peut être considérée comme un indicateur de la santé et de la diversité d'un écosystème. Les changements dans la biophonie peuvent être utilisés pour détecter les perturbations écologiques, telles que la pollution, la déforestation, la fragmentation des habitats, les changements climatiques et la disparition des espèces. La préservation de la biophonie peut donc être considérée comme une priorité pour la conservation de la biodiversité et la protection de l'environnement.

## LES SONS DES ENFANTS

La dernière étape de l'évolution d'Aria implique l'introduction des enfants du public comme représentants de l'humanité sur la planète. Pour leur permettre d'interagir avec l'écosystème d'Aria, des instruments acoustiques simples seront distribués à chaque enfant. Cette expérience les amènera à comprendre que **leur jeu musical a un impact direct sur la vie sur Aria**. Jesse Lucas les invitera à chanter et à rechercher une symbiose avec les êtres vivants de la planète et à créer une symphonie musicale agréable et équilibrée.

# UN SPECTACLE

## POUR REPENSER SON IMPACT SUR LA PLANÈTE

Le changement climatique, la dégradation de l'environnement et la perte de biodiversité sont devenus des défis majeurs pour la planète, et de nombreux artistes ressentent le besoin d'exprimer leur engagement envers ces questions à travers leur art. Ces sujets sont également au cœur des aventures de *Rick le Cube* créé par Jesse, mais bien que les artistes puissent utiliser leur art pour sensibiliser le public à l'urgence des enjeux environnementaux, ils peuvent parfois ne pas appliquer ces principes dans leur propre pratique artistique.

En effet, la transition vers une pratique plus respectueuse de l'environnement peut être un processus complexe et exigeant qui se confronte souvent à des réalités économiques. Cependant, **il est essentiel que les artistes prennent en compte les répercussions potentielles de leur pratique sur l'environnement** et cherchent à aligner leurs créations avec les valeurs écologiques qu'ils défendent. Pour cela, il est important de reconnaître que c'est un travail en équipe qui implique tous les acteurs du secteur culturel.

Le secteur du spectacle vivant en France est confronté à des défis majeurs en matière de changement climatique. Les activités telles que les tournées, les événements et les festivals peuvent générer d'importantes émissions de carbone dues aux transports, à la consommation d'énergie et à la production de déchets. Les déplacements des artistes, du personnel technique, du matériel et du public, ainsi que l'utilisation d'équipements techniques énergivores, contribuent à l'empreinte carbone du secteur. De plus, les salles de spectacle, les théâtres et autres lieux de représentation consomment de l'énergie pour l'éclairage, la climatisation et d'autres besoins techniques, ce qui a un impact sur leur empreinte environnementale. Plusieurs recherches sont en cours actuellement pour imaginer des pratiques plus durables et résilientes, comme celles présentées dans le rapport du groupe 2 des « États généraux des industries culturelles et créatives » ou les pistes évoquées par l'association ARVIVA (pour en savoir plus : [télécharger le rapport](#)).

Dans cette démarche, Jesse a pour ambition de créer un spectacle innovant et riche tout en utilisant **un dispositif simple et léger pour réduire l'impact des déplacements** en optant pour le train. Pour y parvenir, il souhaite utiliser **du matériel disponible provenant de ses précédents spectacles** et éviter autant que possible d'acheter du matériel neuf. Il a choisi de jouer le spectacle dans les écoles d'une ville donnée en semaine, suivi d'une représentation dans la salle de spectacle partenaire le week-end suivant. Cette stratégie lui permet de **rester sur un territoire plus longtemps**, d'éviter les déplacements pour une représentation unique et ainsi d'améliorer le bilan carbone du spectacle. Enfin, la séance tout public vise à encourager les enfants à inviter leurs familles, y compris celles qui ne fréquentent pas habituellement les salles de spectacle. En optant pour une approche plus résiliente, Jesse souhaite offrir une expérience culturelle accessible et durable pour tous.

Pour aller plus loin sur le sujet (liens à visiter) :

- > [réduire son impact carbone en tournée](#)
- > [mesurer l'impact carbone des événements culturels](#)
- > [arviva.org](#)
- > [spectacle vivant et écologie](#)
- > [theshiftproject.org](#) & Rapport « Décarbonons la Culture »



# L'ÉQUIPE



## **JESSE LUCAS** / Création, composition, réalisation

Jesse Lucas est un artiste pluridisciplinaire franco-britannique, né en Angleterre et ayant grandi en France. Passionné par les liens entre l'image et le son, il a débuté sa carrière dans les années 2000 en tant que VJ, accompagnant les DJs en projetant des images dans les soirées de musique électronique de chaque côté de la Manche. C'est ainsi qu'il a développé sa technique et son style visuel tout en s'inspirant de cette scène musicale foisonnante.

En 2005, il fonde le duo SATI avec le musicien Erwan Raguenes, avec qui il explore l'intersection de la musique électronique et de la création visuelle à travers une série de performances présentées dans de nombreux festivals naissant d'art numérique. À l'invitation de L'Armada Productions, ils décident en 2009 de créer leur premier spectacle jeune public : *L'Odysée de Rick le Cube*, un road movie qui réinvente le format ciné-concert à l'ère numérique. Suivi en 2014 de *Rick le Cube et les mystères du temps*, lauréat du prix Adami musique jeune public. Ces spectacles mêlent différentes techniques d'animation, du stop-motion à la création 3D, pour emmener les spectateurs dans un univers coloré et fascinant. La musique originale, composée par Jesse et Erwan, sert de guide et accompagne le personnage de Rick le Cube dans ses aventures. En 2021, *Rick le Cube, vers un nouveau monde* leur permet de créer un film vivant et interactif grâce à un moteur de jeu vidéo. Le magazine Télérama lui accordera TTT : "Le groupe SATI est passé maître dans la réalisation de performance audiovisuelle et vivante, réjouissant !"

Jesse Lucas est également co-fondateur du collectif Avoka, aux côtés d'Erwan Raguenes et Elie Blanchard. Ensemble, ils ont créé plusieurs performances et installations interactives remarquables, telles que le *Dyskograf*, une platine vinyle interactive qui permet aux utilisateurs de dessiner des motifs sur un disque en papier pour créer leur propre musique. En 2013 le *Dyskograf* reçoit le prix Qwartz Max Mathews pour l'innovation technologique en musique.



## **DELPHINE VESPIÈRE** / Mise en scène

Fondatrice de BATAYA - comédienne, pédagogue et metteuse en scène.

Son parcours théâtral débute en 1987 dans l'atelier théâtre d'un lycée d'Angers. Elle est tout d'abord engagée en 1991 par le Théâtre du TOTEM et Gazibul Théâtre (22). Puis elle suit une formation au Studio Théâtre du CRDC de Nantes (44). Elle a appris auprès du Théâtre de La Chamaille, des Ateliers du Vent, de Vis Comica, de KF Association, de 13/10 ème en ut...

Elle crée sa propre compagnie, La Compagnie du Chien Bleu qui aura duré 15 ans avant de décider d'arrêter cette aventure collective et élaborer une nouvelle approche quant à la transmission de sa passion de l'art théâtral. Elle a tourné en Russie, Allemagne, Belgique, Italie, Hongrie, Québec et Cuba. Elle aime mêler les genres : la vidéo, la musique, la danse, le chant... au théâtre.

# CONDITIONS & CALENDRIER

- **Durée :**
  - > Spectacle atelier dans les écoles : 1 heure
  - > Spectacle en salle : 45 min
- **Jauge :**
  - Écoles : 40 pers.
  - Tout public : 200 pers.
- **Équipe en tournée :**
  - Jesse Lucas
- **Conditions financières :**
  - Prendre contact avec [Nolwenn](#)
- **Conditions techniques :**
  - Voir fiche technique
  - + conditions importantes

## CALENDRIER DE PRODUCTION

### ÉCRITURE / Avril à décembre 2023

- travail sur le scénario, avec Delphine Vespier
- premier test d'écosystème interactif dans Unity
- écriture des premiers thèmes musicaux d'Aria et clarification de l'instrumentarium

### PRODUCTION / Janvier à décembre 2024

- création du film interactif dans Unity
- création des écosystèmes sonores du spectacle
- mise en place des dispositifs interactifs dans les écoles en partenariat avec les enfants
- différenciation des deux versions du film (école / salle de spectacle)
- écriture des derniers thèmes musicaux
- résidences finales avec Delphine Vespier