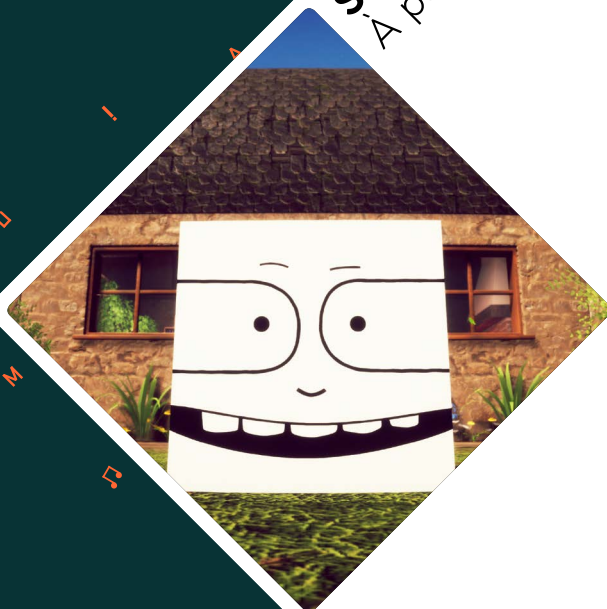


RICK LE CUBE VERS UN NOUVEAU MONDE

de SATI



SPECTACLE AUDIOVISUEL
À partir de 5 ans



L'ARMADA PRODUCTIONS

02 99 54 32 02 - www.armada-productions.com
Diffusion / Anne-Sophie : anne-sophie@armada-productions.com

SOMMAIRE

Introduction	_____	p. 3
Présentation	_____	p. 4
Note d'intention	_____	p. 5
L'univers visuel	_____	p. 6
La musique	_____	p. 7
Les dispositifs numériques	—	p. 9
Conditions	_____	p. 12
Équipe	_____	p. 13

Production :

L'Armada Productions

Coproduction :

Centre Culturel Pôle Sud (35)

L'Antipode MJC (35)

L'Echonova (56)

Les Bords de Scènes (91)

Partenariats :

Stereolux (44)

Le Moloco (25)

Le Grand Pré (22)

Le Volume (35)

Avec le soutien de :

Ministère de la Culture - DRAC Bretagne

L'Adami

La Sacem - copie privée



L'éveil artistique pour petits & grands

« 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 ! »

INTRODUCTION

À L'ORIGINE, LES PROJETS RICK LE CUBE

En 2009, SATI (Jesse Lucas, Erwan Raguenes et Jacques-Yves Lafontaine) imagine un **premier spectacle audiovisuel et jeune public dont la thématique principale est le voyage** : *L'Odyssée de Rick le Cube*. à la différence des ciné-concerts, très en vogue à cette période, les artistes de SATI créent eux-mêmes un film original en 3D qui raconte les aventures d'un petit personnage muet : Rick. Autour des images, ils composent les bruitages et la bande originale : un mélange de musiques acoustiques, électroniques, concrètes et expérimentales.

Après plusieurs centaines de représentations, SATI s'entoure de professionnels de la culture, du jeune public et des arts numériques pour créer en 2014, un second spectacle, *Rick Le Cube et les mystères du temps* dont les tournées se sont déroulées en France mais aussi en Asie (Chine, Japon). Les créations jeune public de SATI reprennent les codes propres au genre du road movie mais, ici, la musique est le seul langage. À l'écran, Rick part sur les routes pour un long voyage, au cours duquel il traverse différents paysages. À travers une succession de tableaux, SATI décline toute **une série d'ambiances visuelles et musicales fortes**. Les voyages de Rick racontent aux plus petits la quête d'identité, dépeignent la rencontre de personnages fantastiques et la découverte d'endroits inconnus. Ils évoquent aussi de grandes **thématiques universelles**, qui offrent des pistes de réflexion : la différence, la quête d'identité, la raréfaction des ressources naturelles ou encore le dérèglement du climat...

Dès 2009, et avec leur seconde création jeune public, SATI entame **une réflexion sur la représentation scénique de la manipulation en musique électronique**. Il souhaite la rendre accessible à tous. Cette musique peut en effet sembler obscure, notamment par l'utilisation d'une palette de machines peu visibles du public. Ils ont donc cherché une porte d'entrée didactique vers cette musique. Ils ont créé pour chacun de leurs projets, des interfaces numériques et lumineuses qui permettent de rendre visible le temps de la mesure musicale. Tous ces dispositifs scéniques découlent aussi de leur volonté, d'insuffler **un rapport plus organique entre l'image, la scène et le son**. Depuis plus de 15 ans, le fil conducteur de leur travail est sans conteste le vivant. Erwan Raguenes et Jesse Lucas sont également tous deux multi-instrumentistes. Ils se servent aussi bien de machines propres à la musique électronique (synthétiseurs analogiques ou modulaires...) que d'instruments acoustiques (cordes, métallophones et vents). SATI travaille principalement autour des ambiances sonores liées à l'image, composant des musiques oniriques et cinématographiques.

2009 / L'Odyssée de Rick le Cube (dès 4 ans)

2014 / Rick le Cube et les mystères du temps (dès 5 ans)

2020 / Rick le Cube - Vers un nouveau monde (dès 5 ans)

PRÉSENTATION

Sati présente **une nouvelle histoire de Rick le Cube**, petit personnage cubique qui n'a pas froid aux yeux ! Dans cette odyssée futuriste, Rick part en quête de sa famille, prise au piège d'un vaisseau tentaculaire et mystérieux, qui avale toute forme de vie sur son passage.

Comme dans un jeu vidéo, le public suit le héros de pièces en pièces, et participe avec lui à la découverte de ce labyrinthe mécanique. Les artistes de SATI proposent ici un spectacle inédit, qui mélange un film d'animation original, des musiques acoustiques, électroniques et des dispositifs numériques interactifs.

C'est aussi **une expérience immersive** qui se joue des frontières **entre réel et virtuel**. Science fiction étonnante, voyage extraordinaire, SATI invite à mener ensemble une exploration vers un nouveau monde...

LIENS VERS DES EXTRAITS (SOUNDCLOUD)

RHESUS

HOME SWEET HOME



NOTE D'INTENTION

LE POINT DE DÉPART DE CETTE NOUVELLE CRÉATION :

Un spectacle cinématographique plus « vivant » et interconnecté

« Nous réfléchissons depuis quelques années à une méthode pour insuffler de la vie dans les images en mouvement. Nous souhaitons évoluer, faire du cinéma une expérience plus participative et non seulement contemplative, permettre au spectateur de quitter le confort lié à la salle de projection pour ré-introduire dans le spectacle audiovisuel une forme de spontanéité, d'improvisation, à la manière du jeu vidéo.

Ce qui nous intéresse ici, c'est la manière dont le monde virtuel artificiel uniquement visible à l'écran pourrait soudainement devenir palpable et presque réel, la manière dont on pourrait brouiller les repères spatio-temporels en travaillant sur un rapport plus organique entre l'image et le son.

Nous avons imaginé une multitude de dispositifs numériques pour faire de ce spectacle un écosystème unifié où tout semble interconnecté : les musiciens, le public, les machines en réseau et les lumières. Depuis longtemps, une réflexion alimente notre travail : un questionnement sur la frontière entre réel et virtuel. »

SATI



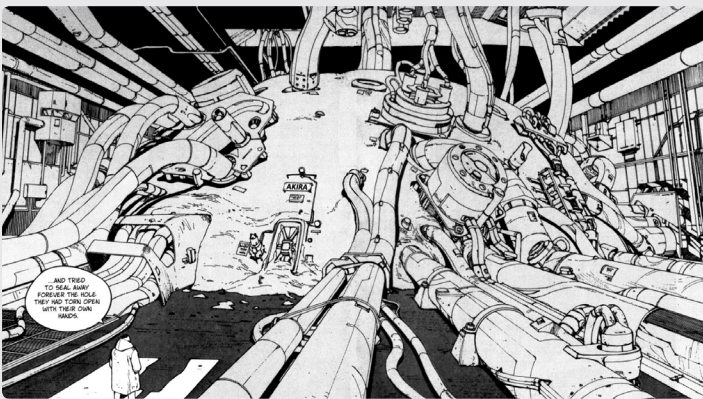
L'UNIVERS VISUEL

Cette nouvelle histoire prend place dans un **paysage futuriste**, quasi-désertique, au beau milieu d'une nature malmenée. On y découvre un vaisseau gigantesque et tentaculaire qui engloutit petit à petit tous les éléments sur son passage.

Les **inspirations graphiques** pour réaliser ce spectacle viennent de **plusieurs horizons** : du *Château ambulant* de Hayao Miyazaki pour la partie poétique, du travail très organique et fourni de Katsuhiro Ōtomo, réalisateur du film culte *Akira* pour les scènes plus obscures. Pour l'ambiance mécanique et les scènes interactives, SATI s'intéresse fortement au travail du studio tchèque de jeu vidéo Amanita Design, particulièrement les jeux *Machinarium* et *Samorost*. L'esthétique du monde extérieur au vaisseau, un monde qui se meurt, pourra quant à lui s'inspirer des visions stériles du *Blade Runner 2049* de Denis Villeneuve.

LA CRÉATION DU FILM SUR MOTEUR DE JEU VIDÉO

Pour arriver à travailler sur une forme audiovisuelle plus spontanée, plus vivante, SATI a fait le choix de créer ce nouveau film sur moteur de jeu vidéo dans un environnement 3D. Une façon de **ré-introduire une part d'aléatoire dans le cinéma**, de créer quelque chose d'un peu différent à chaque représentation. SATI travaille donc sur des dispositifs génératifs organiques qui permettront aux images projetées en temps réel de ne jamais être tout à fait les mêmes et donc au film de devenir vivant.



Akira
Katsuhiro Ōtomo



Le Château ambulant
Hayao Miyazaki



Blade Runner 2049
Denis Villeneuve



Machinarium
Amanita Design

LA MUSIQUE

« 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

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.

Par son jeu en glissé et suivant la gamme utilisée, le lap-steel peut également évoquer 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 et, toujours dans l'esprit du western. 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. Elle a été fabriquée par un luthier breton, Gweltas Simon, spécialiste des cordophones africains.



Le lap-steel



Le melodica tenor



L'ocarina

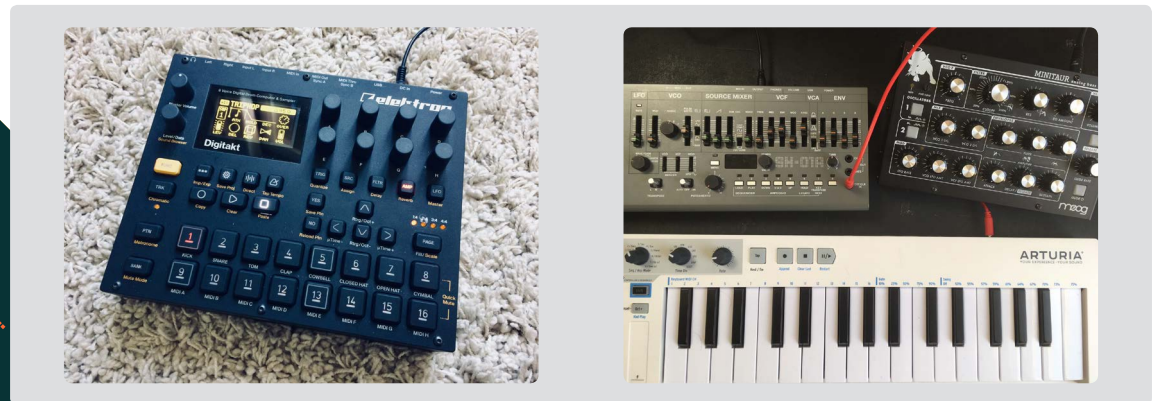
LA MUSIQUE

LES INSTRUMENTS ÉLECTRONIQUES

Depuis longtemps, SATI travaille à rendre la musique électronique plus vivante, et moins figée dans l'ordinateur. Le duo a donc privilégié une approche organique en jouant sur l'improvisation et la manipulation des machines sur scène.

Une partie du spectacle sera par exemple interactive. On y retrouve Rick qui parcourt de longs tunnels apparentés au « circuit sanguin » du vaisseau. Il avance de plus en plus vite dans ces tunnels avec des accélérations à l'image et dans la musique. Cette dernière sera jouée avec des arpeggiateurs sur deux synthétiseurs synchronisés à une boîte à rythmes, qui permettent de développer une musique aux effets entêtants. C'est ce dispositif que l'on peut entendre dans le son du morceau Rhesus.

Le duo utilise également L'Organelle de Critter & Guitari : un petit clavier synthétiseur qui facilite, grâce à un module autonome, l'accès à de nouveaux sons, résultant des possibilités musicales infinies. Le coeur de l'Organelle est composé d'un moteur audio qui permet de lire des patchs écrits dans le logiciel Pure Data puis chargés à l'intérieur de la machine. Jesse Lucas et Erwan Raguenes ont donc la possibilité de « fabriquer » n'importe quel instrument par le code dans le logiciel Pure Data et de le jouer sur scène grâce au petit clavier et aux boutons rotatifs. Pour les séquences électroniques plus énergiques, ou pour les scènes de pilotage du vaisseau par exemple, SATI utilise un synthétiseur modulaire. Chaque module est choisi spécifiquement pour créer des polyrythmies assez complexes rappelant le bruit des machines.



Boîtes à rythmes et synthétiseurs nous permettant d'improviser de la musique électronique sur plusieurs scènes.

LES DISPOSITIFS NUMÉRIQUES À L'ŒUVRE DANS LA CRÉATION

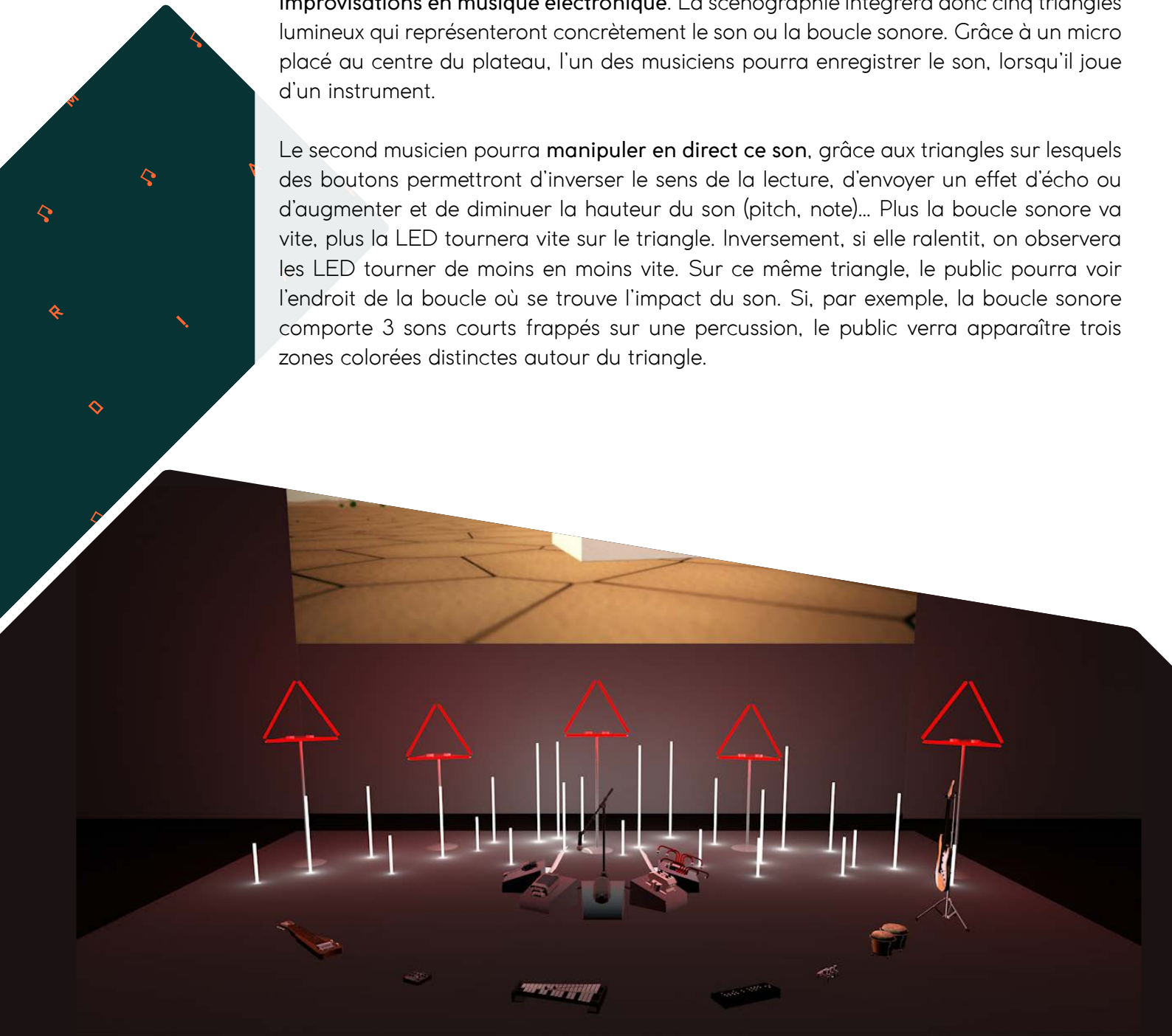
1. DES DISPOSITIFS SCÉNIQUES POUR VISUALISER LE SON EN DIRECT

« 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

Pour ce nouveau spectacle, le duo a cherché le moyen de **représenter visuellement les improvisations en musique électronique**. La scénographie intégrera donc cinq triangles lumineux qui représenteront concrètement le son ou la boucle sonore. Grâce à un micro placé au centre du plateau, l'un des musiciens pourra enregistrer le son, lorsqu'il joue d'un instrument.

Le second musicien pourra **manipuler en direct ce son**, grâce aux triangles sur lesquels des boutons permettront d'inverser le sens de la lecture, d'envoyer un effet d'écho ou d'augmenter et de diminuer la hauteur du son (pitch, note)... Plus la boucle sonore va vite, plus la LED tournera vite sur le triangle. Inversement, si elle ralentit, on observera les LED tourner de moins en moins vite. Sur ce même triangle, le public pourra voir l'endroit de la boucle où se trouve l'impact du son. Si, par exemple, la boucle sonore comporte 3 sons courts frappés sur une percussion, le public verra apparaître trois zones colorées distinctes autour du triangle.



LES DISPOSITIFS NUMÉRIQUES À L'ŒUVRE DANS LA CRÉATION

2. UN DIALOGUE MUSICAL ENTRE RÉEL ET VIRTUEL

Les différents travaux de recherches préalables à cette création ont amené le duo SATI à concevoir un spectacle plus vivant et interconnecté que les précédents. Un long travail autour de dispositifs numériques et de programmation, leur permet d'imaginer plusieurs moyens pour **brouiller les pistes entre l'image virtuelle et le monde bien réel**. Il s'agit aussi d'ouvrir quelques pistes de réflexion autour de l'intelligence artificielle. Rick le Cube, vers un nouveau monde est donc conçu comme un écosystème dans lequel **les éléments se répondent en direct les uns aux autres** : les musiciens, le public, les machines en réseau et les lumières. L'objectif poursuivi ici est de brouiller les frontières entre réel et virtuel pour faire de ce spectacle **une expérience vivante et immersive...** Des personnages du film vont, par exemple, répondre en direct à des propositions musicales elles-mêmes improvisées sur le plateau. D'autres actions de personnages à l'écran vont venir actionner de manière mécanique des instruments sur scène, des pistons par exemple. À l'inverse, la musique improvisée sur scène va générer des éléments à l'écran qui vont dépendre de l'intention musicale de base (nuances, choix des notes... etc).

Plusieurs interactions entre le film et le public seront travaillées par le biais du son. Dans l'une des scènes, le personnage de Rick emprunte un train qui gagnera en vitesse grâce à l'ouverture de plusieurs portes. Les mécanismes d'ouvertures de ces portes seront déclenchés par le public qui frappera des mains au moment opportun. Dans une autre scène, SATI invitera le public à chanter des vocalises en groupe pour activer une machine qui convertit les vibrations sonores en une énergie gigantesque. C'est une manière d'inviter les spectateurs à agir collectivement pour faire avancer l'histoire.

3. LE DÉCOR, UNE FORÊT LUMINEUSE ÉVOLUANT AU FIL DU SPECTACLE

Le décor du spectacle sera 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 évoluant au fil du spectacle 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. Ce choix d'un décor essentiellement constitué de lumière est aussi motivé par la diversité des salles rencontrées. Il est modulable et permet un résultat cohérent sur toutes les tailles de plateaux possibles.

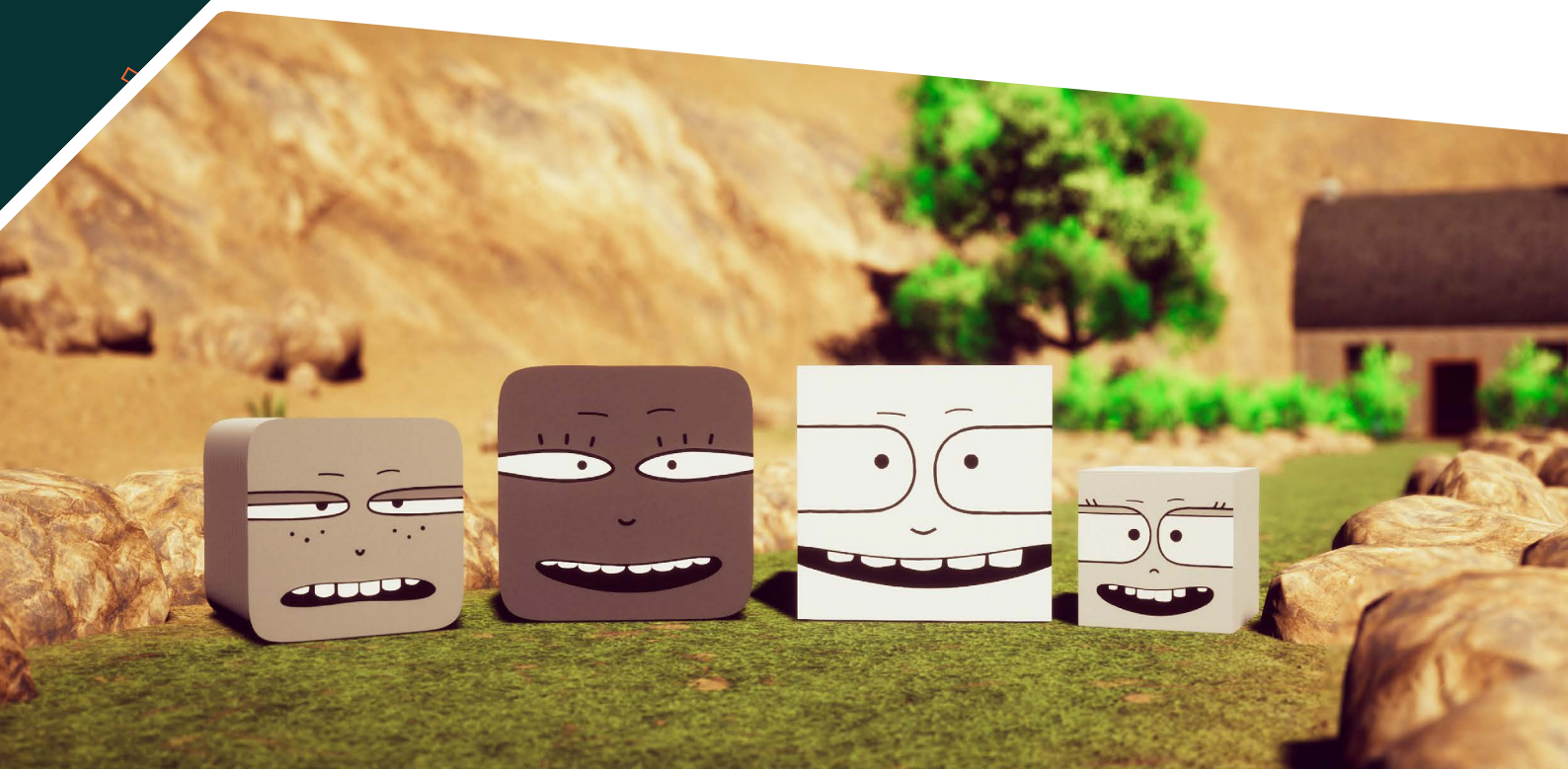
LES DISPOSITIFS NUMÉRIQUES À L'ŒUVRE DANS LA CRÉATION

4) LA MULTIDIFFUSION, UNE PLONGÉE DANS LE SON

Rick le Cube - Vers un nouveau monde est un concert essentiellement basé sur les ambiances sonores et la manière dont les jeunes spectateurs sont enrobés dans une bulle audiovisuelle. Jacques-Yves Lafontaine, créateur sonore, et SATI ont donc imaginé une disposition d'enceintes en multidiffusion pour séparer les sources de sons et permettre une intelligibilité des différentes composantes sonores.

À travers ce dispositif, Jacques-Yves Lafontaine est autant un technicien du son qu'un instrumentiste à part entière. Il joue certaines ambiances sonores pendant le spectacle, en fonction de la dramaturgie du film et de ce qui est proposé au plateau par les deux musiciens.

C'est donc une interprétation à trois qui se joue sur cette création, avec deux musiciens au plateau et un troisième installé dans le public pour gérer au mieux les différents espaces sonores : musique live, bruitages concrets à l'écran, effets et ambiances sonores.



CONDITIONS

■ **Durée :**

50 min

■ **Jauge :**

250 personnes

■ **Équipe en tournée :**

Jesse Lucas

Erwan Raguenes

Jacques-Yves Lafontaine

■ **Conditions financières :**

Merci de contacter

Anne-Sophie

■ **Conditions techniques :**

Fiche technique à venir

■ **Frais de transport :**

0,65 € H.T./ km au départ de
Rennes (35) et de Saint-Brieuc (22)

■ **Hébergement :**

Hébergement et restauration
pour 3 personnes au tarif
SYNDEAC en vigueur ou en
prise en charge directe par
l'organisateur.

Repas sur la route au tarif
SYNDEAC



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.

CV

Spectacle vivant

Rêverie électronique - L'Armada Productions - 2017

Création du spectacle, improvisation live au synthétiseur modulaire et création des projections vidéo dans un moteur de jeu vidéo.

Rick le Cube et les mystères du temps - L'Armada Productions - 2014

Création du film d'animation 3D, composition musicale et écriture du scénario.

Olli et le bollywood orchestra - Label Caravan - 2013

Réalisation, post production et animation 3D additionnelle des films diffusés sur scène. Arrangement des machines du disque pour une diffusion sur scène.

L'odyssée de Rick le Cube - L'Armada Productions - 2009

Création du film d'animation, composition musicale et écriture du scénario.

React - Avoka - 2007

Création des vidéos projetées sur scène et composition musicale.

Installations interactives

If - Avoka - 2016

Concept, création du dispositif physique, écriture du code en c++.

Persystograf - Avoka - 2014

Création du dispositif physique, écriture du code c++, création sonore.

Dyskograf - 2012

Concept, création du dispositif physique, écriture du code en c++.

Difluxe - 2011

Concept, création du dispositif physique, écriture du code en c++, création sonore.

Distinctions

Rick le Cube et les mystères du temps : Prix musique Jeune Public 2015

Dyskograf : Prix Qwartz Max Mathews 2013 « innovation technologique en musique »

ÉQUIPE



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 *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.

CV

Créations sonores / spectacle vivant

Être le loup - Compagnie Lazzizanni - 2015

Créateur sonore

Triangles Irascibles - YRO - 2014

Créateur sonore

Rick le Cube et les mystères du temps - SATI - 2014

Créateur musique et bruitages

Inside the Black Box - YRO & SATI - 2011

Créateur musique

L'odyssée de Rick le Cube - SATI - 2009

Créateur musique et bruitages

React - SATI - 2007

Créateur musique

Créations sonores / installations

Dyskograf - Avoka - 2013

créateur moteur audio dans MAX MSP

Autres expériences / musicien

Récits Barbares - Patrik Ewen - 2018

Claviers et piano

Olli & The Bollywood Orchestra - 2017

Claviers et harmonium

Secret Church - Ollivier Leroy & Jean-Philippe Goude - 2015

Piano et machines

Contréo - Ollivier Leroy & Jean-Philippe Goude - 2010

Piano

Distinctions

Rick le Cube et les mystères du temps : Prix musique Jeune Public 2015

Dyskograf : Prix Qwartz Max Mathews 2013 « innovation technologique en musique »

ÉQUIPE



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

CV

Spectacle vivant

Studio le Rocher

Direction artistique, réalisation son et vidéo, production – depuis 2010
Programmation du festival « Hangar » – depuis 2015

L'Armada Productions

Rick le Cube et les mystère du temps : création son – 2014

L'odyssée de Rick le Cube : création son et aide à la mise en scène – 2009

Label Caravan

Olli & the Bollywood Orchestra (Vielles Charrues) : régie face – 2018

Secret Church (Vielles Charrues) : régie retour concert – 2015

Zara Moussa : création son concert – 2011

Décrocher la lune : création son ciné concert – 2011

Contréo : régie retours – 2010

Compagnie KF

Les Amantes : création son – 2017

L'Homme : création son théâtre – 2009

Dans la cendre du ciel : régie son théâtre – 2008

Cie Hirundo Rustica

Kazut de Tyr : régie son – 2016

Zinder : création son concert – 2016

Le bois qui chante : création animation vidéo – 2012

Horizon : régie son – 2008

Théâtre des Tarabates

Je t'aime Papa mais merci d'être mort : régie son – 2018

Mon Cirque : bande son – 2016

Namaskar : regard extérieur – 2012

Théâtre du Totem

Honorée par un petit monument : création son et vidéo – 2017

Citizen Smith : création vidéo – 2015

La Grande Boutique

AVAZ : régie son – 2015/2017

Mamar Kassey : régie son – 2015

Cie du Chien bleu

Molly Bloom : création et régie son et vidéo – 2013

Dis le moi : création son théâtre – 2008

Liberté : création et régie son théâtre – 2007

Yemaya : création et régie son et vidéo – 2007

Daktari Music

Olli/Mukta : régie son tournée – 2008

Olli & the Bollywood Orchestra : création et régie son – 2004/2010

Les Ateliers du vent

Régisseur son et vidéo, membre de la direction artistique – 2003/2008

Kourprianov & Natacha : création et régie son et vidéo – 2007

Du vent : création son et vidéo – 2007

Grands Rapides : régie son – 2006

Cie Moglice von Verx

Temps troubles : régie son – 2003/2005

Un certain endroit du ventre : régie son – 2001/2005

Cie À vue de nez

Tout les matins qui chantent : création son – 2008

Vidange : création et régie son – 2005/2006