



L'HOMME
MONTAGNE
BD-CONCERT



TOUT PUBLIC DÈS 5 ANS
DURÉE : 45 MIN

L'homme montagne est un **BD-concert**: ce spectacle musical à destination du jeune public dès 5 ans, se propose de vous faire re-découvrir la bande dessinée éponyme de Séverine Gauthier (scénario) et Amélie Fléchais (Illustrations).

Grand-père s'apprête à partir une dernière fois, seul. Son petit-fils lui demande de retarder son voyage et de l'attendre, le temps pour lui de trouver le vent capable de soulever les montagnes qui ont poussé sur son dos. Commence alors pour l'enfant un merveilleux périple initiatique...

Au plateau, Sam Verlen, musicien et chanteur, nous raconte l'aventure de l'enfant à l'aide de toutes sortes d'instruments : des plus classiques (guitares électriques, synthés analogiques) au plus originaux (**pierre sonore, automates sonores**, montagne de la chance, etc..).

Ce spectacle onirique oscille entre **musique pop et électronique** mais toujours **organique** et interprété **entièrement en direct**.

Chaque ambiance musicale et chaque chanson dialogue avec l'image et accompagne les émotions, mouvements et actions. Les ambiances sonores sont spatialisées et invitent le public à vivre une **expérience immersive aux frontières du réel et du virtuel**.

Dans cette forme cinématographique, portée par la poésie des images animées et des ambiances sonores, L'homme montagne ouvre **de grands espaces à l'imagination**.





L'homme montagne

L'INTENTION ARTISTIQUE

UNE BD "VIVANTE"

Sam Verlen souhaite proposer une expérience immersive autour de l'histoire de la BD qui implique l'attention du spectateur à la fois dans tout ce qui vit sur le plateau et à l'écran.

La pierre et le vent sont les deux éléments centraux dans cette histoire atavique. Les auteures utilisent notamment le zoomorphisme et l'antropomorphisme pour donner vie à leurs personnages.

Comme dans le récit, Sam Verlen s'efforce de donner vie à tous les personnages de façon musicale, visuelle et scénographique.



UNE NARRATION MULTI-SUPPORT

Sur scène, Sam Verlen est le narrateur, il nous raconte l'histoire de cette BD à l'aide de différents médias : la vidéo avec la BD animée projetée, la scénographie, la musique, les paysages sonores et les chansons.

Il alterne une posture tournée vers l'écran au service de l'image et une posture "concert" face public pendant les chansons, l'écran passant en second plan.

Pendant les séquences dialoguées, afin que les enfants dès 5 ans puissent comprendre l'histoire, et afin de rendre les personnages plus sensibles et réels, des voix-offs sont diffusées pour chacun d'entre eux et les bulles ont été enlevées des images.



L'homme montagne

L'UNIVERS VISUEL

La composante visuelle est évidemment primordiale. Basée sur les magnifiques dessins d'Amélie Fléchais, **chaque case de la BD a été animée** et les éléments principaux de la BD reproduits dans la scénographie.

DES DESSINS ANIMÉS

Les cases de la BD sont projetées au format carré sur un écran noir central en fond de scène afin de laisser de la place pour la scénographie et les différents instruments/automates sur le plateau.

Réalisé par l'équipe de vidéastes/réalisateurs Chromao, le montage vidéo de la BD s'appuie sur de multiples techniques cinématographiques pour induire du **mouvement et du rythme à l'image** : animations ajoutées sur l'essentiel des images, travelling, zoom, transitions, etc...

L'image n'est pas toujours présente pendant le spectacle: entre chaque chapitre de l'histoire, elle **laisse la place à des passages purement musicaux et des focus sur scène**.

LA SCÉNOGRAPHIE

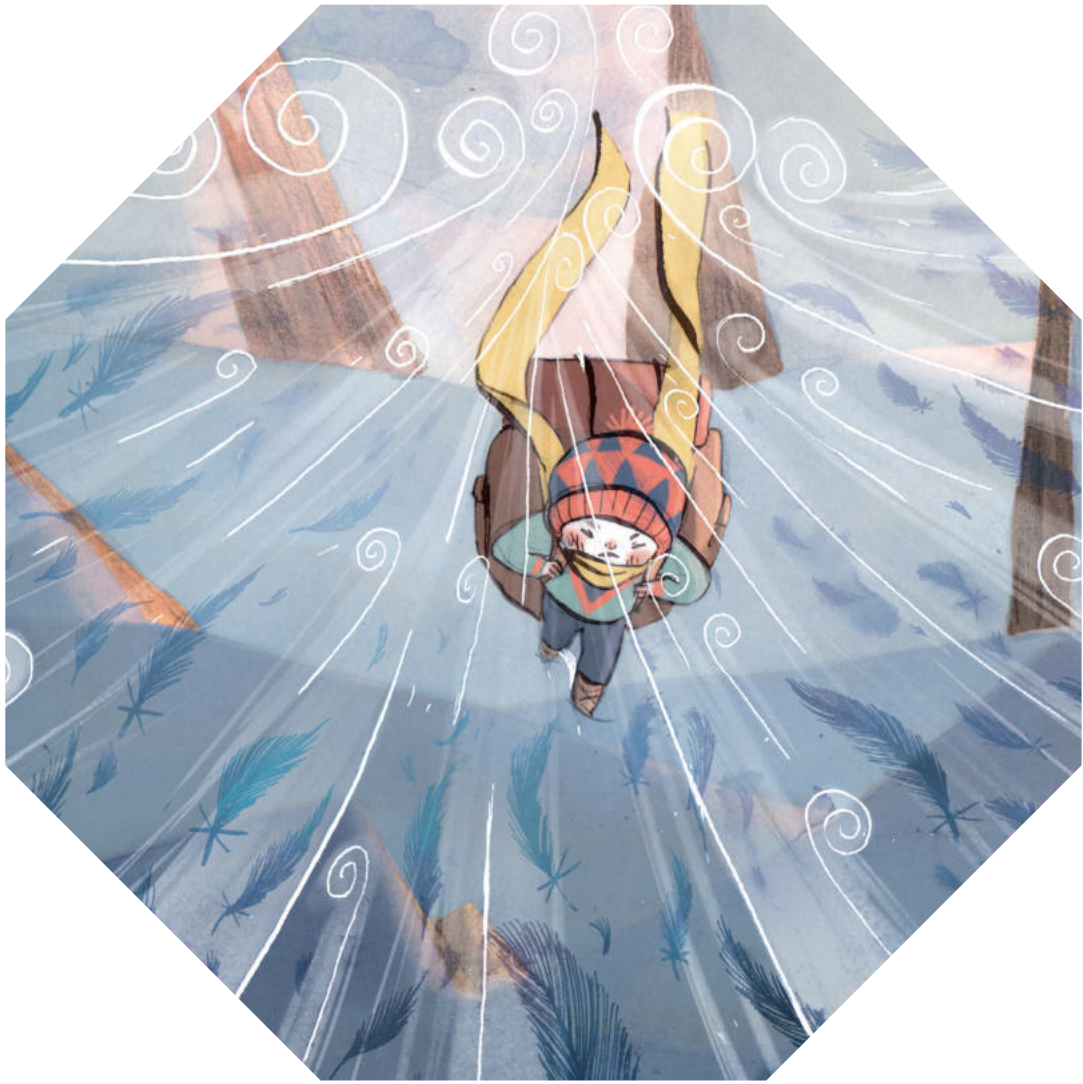
La scénographie, réalisée par Sarah Williams (carton, peinture) et François Marsollier (bois, métal), **fait écho sur le plateau aux éléments marquants de la BD**.

Côté jardin, on retrouve les éléments du début de l'histoire (sapin, racines).

Au centre, la montagne du vent. Et côté cours, les montagnes que l'on découvre à la fin de l'histoire.

Dans quasiment chaque élément scénographique, se cache un automate sonore prenant vie au fil de l'histoire et s'éclairant uniquement lorsqu'il joue.





L'homme montagne

L'UNIVERS SONORE

Une des volontés de ce spectacle est de **rendre accessibles au jeune public le champ très vaste des musiques contemporaines** et développer les imaginaires sonores par l'écoute d'instruments originaux.

En quête d'une **poésie sonore** personnelle qu'il met **au service de l'image** créée en direct, Sam Verlen a composé une bande-sonore onirique et cinématographique **interprétée entièrement en direct**.

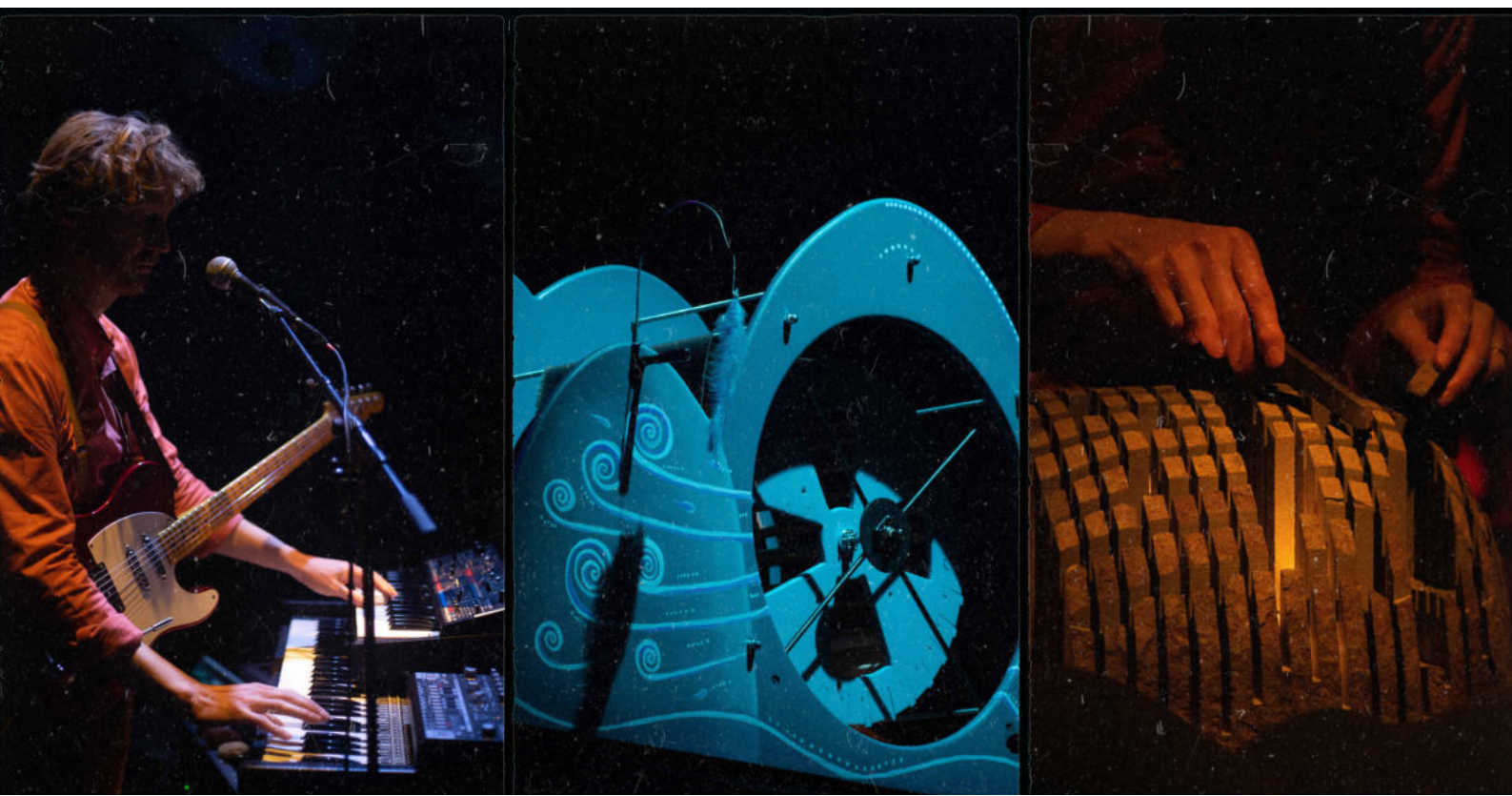
La musique, omnisciente, cherche aussi à évoquer ce qui n'est pas visible entre les cases et induire une temporalité.

LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Les instruments «traditionnels» utilisés datent des années 60/70, Sam Verlen les affectionnent pour leurs sonorités organiques.

On y trouve notamment un **pianet** Hohner, un **synthé analogique** MOOG MG-1, un synthé Roland TB-303, une **guitare électrique** Fender télécaster, et aussi un vieux **ukulélé**.

De plus, afin de **«donner vie» musicalement** au vent, aux oiseaux, aux montagnes, Sam Verlen a créé une **Pierre sonore unique** avec l'entreprise de tailleurs de pierres « Maillard et maillard » de Lanhélin ainsi qu'une **vingtaine d'automates sonores** (mélange de mécanique et d'électronique low-tech) qui l'accompagnent en direct et qui nourrissent la scénographie en écho aux éléments de la BD.



LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE (SUITE)

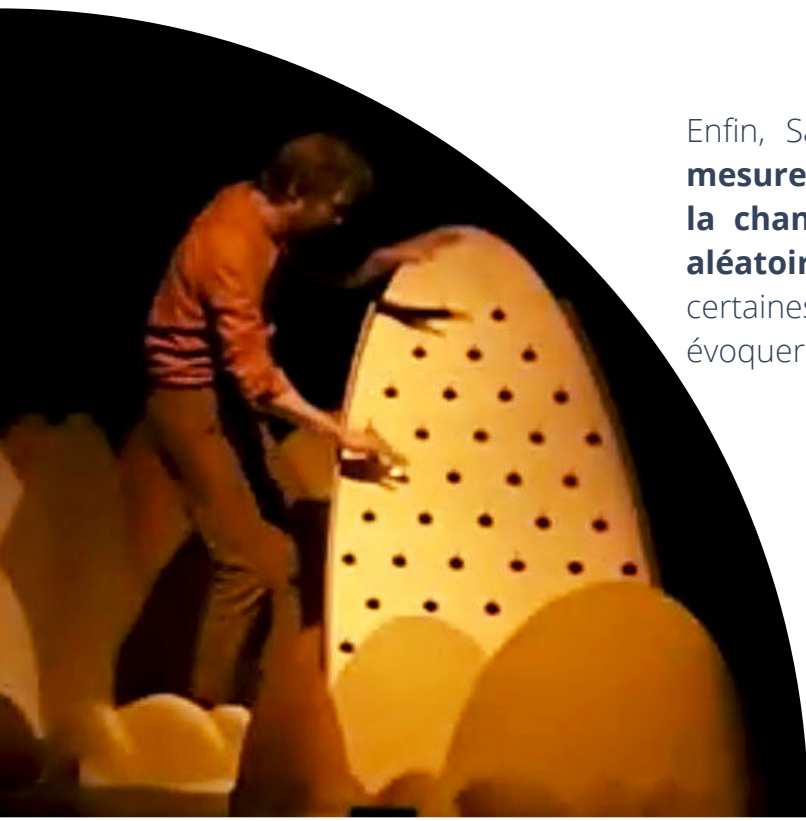
Parmi les automates créés pour le spectacle, on peut retrouver : une grosse caisse et un rimshot **calebasses** en forme de montagnes, des **ventilateurs oiseaux** simulant des battements d'ailes), un **volcan caisse-claire**, un **oiseau noix de coco** (représentant l'oeil de l'oiseau de l'histoire), des **charleston noisy à partir d'un compresseur d'air** (électro-vannes pilotées numériquement), un **éoliphone** (réalisant les bruitages du vent avec un moteur piloté numériquement), une **rhombe d'oiseau** (appeau avec un moteur piloté numériquement).

Chaque automate est éclairé automatiquement uniquement lorsqu'il joue et est piloté par ordinateur pour un accompagnement (type percussions/batterie) en direct des musiques/chansons.



Enfin, Sam Verlen a créé un **instrument sur-mesure ludique** qu'il a appelé "**La montagne de la chance**" permettant de créer une **musique aléatoire, improvisée** à chaque spectacle sur certaines scènes ludiques de la BD et pour évoquer l'aléatoire omniprésent dans la nature.

Cet **instrument en forme de montagne** est couvert de pics, il y lance des palets qui en dévalant la pente touche les pics. A chaque fois qu'un pic est touché, un son est joué et le pic touché est illuminé par une LED.





CHANSONS

Chacune des cinq séquences d'ellipses racontées par le « narrateur » est transformée en chanson.

Arrangées de façon plus conséquente que les musiques des passages dialogués, les arrangements sont composés de boucles enregistrées en live et modifiées en direct par ordinateur.

Pour les paroles de ces chansons, les mots de l'auteure ont été utilisés tel quel afin de ne pas dénaturer l'oeuvre originale.

LA MULTIDIFFUSION

Les musiques, les voix off et les ambiances sonores sont primordiales pour contextualiser l'image et immerger les jeunes spectateurs dans l'histoire.

Comme au cinéma, nous utilisons une disposition d'enceintes en multidiffusion pour séparer les sources de sons et permettre une intelligibilité des différentes composantes sonores et une meilleure immersion.