



Notes d'Intentions de Réalisation

O D Y S S E Y

深い夢の中

MATHIS SAUNIER

Susan Bradley Smith Clive Vois Anastasia Egorova

*Odyssey Y* est une pièce pour quintet à cordes et électronique, basée sur l'interaction entre le public et les musiciens via une application mobile. À différentes étapes de la pièce, l'application interroge le public sur son évolution, confronté à un vote sur son mobile, offrant deux possibilités. Si les premiers choix de *Odyssey Y* se concentrent sur des intentions musicales, la pièce évolue pour explorer la notion de dilemmes, à travers une ligne narrative.

*Odyssey Y*, par son concept, réinvente la relation entre les musiciens et l'audience. Le public n'est plus passif, mais acteur, maître sur la musique, et responsable de ses choix dans la narration et dans ses dilemmes. La pièce se vit et s'écoute, combine des atmosphères classique contemporaine, rock alternatif, électro et techno.

*Odyssey Y* sera jouée en première le 1er mai 2021 au Podium Festival à Esslingen (Allemagne) par l'ensemble Wooden Elephant, musiciens reconnus pour avoir collaboré avec des groupes tels que Radiohead et Sigur Ros.



# INTRODUCTION

*Odyssey Y* est une pièce basée sur l'interaction entre le public et les musiciens via une application mobile. À différentes étapes de la pièce, l'application interroge le public sur l'évolution de la pièce et de l'histoire. Le public est confronté à un vote sur son mobile, offrant deux possibilités, avec une limite de temps qui déclenchera un choix instinctif. Une fois les votes rassemblés, les musiciens reçoivent les parties musicales qui correspondent aux choix du public et les interprètent jusqu'au prochain vote. Le premier vote de la pièce se concentre sur l'intention musicale, mais la pièce évolue pour explorer le processus de prise de décision et des dilemmes, poussés à leur extrême logique dans un univers sans compromis.

L'application est conçue et développée par le développeur australien Clive Vois et moi-même. Il est constitué d'un format 'Native' dans lequel les musiciens peuvent télécharger leurs partitions potentielles, envoyer de nouveaux votes, jouer la pièce pendant le spectacle en direct et utiliser une version d'application Web avec le système de vote. L'application sera disponible en février 2021.

*Odyssey Y* sera promue le 1er mai 2021 au Podium Festival à Esslingen (Allemagne) par l'ensemble Wooden Elephant, des musiciens connus pour avoir collaboré avec des groupes tels que Radiohead et Sigur Ros.

## STRUCTURE NARRATIVE

En France, demain, la recherche scientifique révolutionnaire a créé un processus polysomnographique qui nous permet de voyager dans les rêves des autres. *Odyssey Y* est un projet qui reproduit cette expérience pour le public avec une combinaison radicale de musique, de texte et de technologie. La Hermia Science Company, conçue par le scientifique en chef Ogden Rowntree, a localisé des spécimens individuels avec des pensées inhumaines - les «spéciaux», et Sally est le premier prototype.

Sally, une enfant de 7 ans, fait partie d'une expérience scientifique: entrer dans les rêves. Elle est actuellement hospitalisée, isolée de tout contact avec la vie extérieure. Le public est invité à accéder à ses rêves à travers le concept de choix et d'interaction. Pour s'habituer au concept de l'application, le public commence par des «choix insignifiants», comme décider quel musicien joue ou se téléporter dans le paysage sonore préféré de ses propres rêves.

Le format narratif démarre lorsque quelqu'un de la ville appelle le public depuis un logement familial et accueillant. En entrant dans le logement, le public reçoit un appel téléphonique du père de Sally: Stanley Sussex, le suppliant de ne pas entrer dans le rêve de Sally. Stanley demande une rencontre avec le public qui les conduit dans une boîte de nuit, où ils rencontrent une étrange jeune fille, chantant dans la salle secrète du club. Pas à pas, le public arrive enfin devant Sally dans sa chambre d'hôpital.

Comme dernier dilemme, le public peut alors choisir de pénétrer dans les rêves de la petite fille et de l'embrasser ou de la tuer, une option demandée par Stanley, la solution finale pour libérer son enfant de sa souffrance. Confronté à un ultime dilemme, le public est pris au piège entre raisons morales et curiosité.

## LA MUSIQUE

La musique d'*Odyssey Y* est le façonnement d'influences personnelles telles que la musique classique contemporaine, représentée par le quintet à cordes, la techno et le rock, présents à travers l'électronique. Wooden Elephant, par leur concept (la réécriture d'album rock et electro), constitue le parfait pont entre le classique contemporain et la techno. Se considérant plus comme un groupe de rock qu'un quintet à cordes, Wooden Elephant a développé une véritable sonorité personnelle, reconnaissable par les différentes techniques de jeu utilisées. Dans leur album hommage de 'Kid A' de Radiohead, il semble difficile d'imaginer qu'aucune modification des instruments ou pistes ajoutées n'aient été utilisées sur les morceaux, et cependant tout est acoustique. C'est ce qui m'a poussé à contacter Wooden Elephant pour ce projet et m'a encouragé à composer une partition en lien avec leur univers musical.

Ainsi, *Odyssey Y* propose une performance pour quintet à cordes hybride par ses influences et ses musiciens, brisant les traditions du concert de musique classique contemporaine, s'ouvrant ainsi à un public amoureux de rock, d'alternative et de nouvelles expériences.

La partie électronique de la pièce est agressive et surprenante dans ses interventions. Le public est plongé dans une expérience inoubliable où l'électronique perd son rôle d'instrument pour devenir un effet, immerge le spectateur dans un club de techno, ou dans une conversation téléphonique. La musique, ainsi, devient indissociable de la narration, telle une série audio.

## WOODEN ELEPHANT

Wooden Elephant a été ma première pensée lors de la recherche de musiciens pour la pièce. Ayant l'opportunité de les voir en live lors de leur arrangement de l'album *Kid A* de Radiohead, j'avais été frappé par l'innovation et la créativité des musiciens. Evidemment, Wooden Elephant est la réunion de musiciens talentueux, mais au-delà de ça, l'unité musicale qu'ils ont créée entre eux, à travers l'utilisation prolongée de leurs instruments, et leur communication, m'a fait penser à un groupe de rock. Par une identité forte, Wooden Elephant a changé ma vision du quatuor à cordes, me transmettant une fascination pour leur musique, et en particulier leurs arrangements. A partir de ce jour, j'espérais trouver l'opportunité de pouvoir travailler avec eux.



## LE PUBLIC

Une autre raison qui m'a attiré vers Wooden Elephant était leur public. Lors de leur concert, j'ai été impressionné par le profil général de leur public - des étudiants, pour la plupart âgés de vingt à trente ans. Suite à une discussion avec Ian, l'altiste de l'ensemble, j'ai appris que le public de Wooden Elephant est majoritairement amoureux de la musique alternative, n'ayant pas forcément de lien avec l'univers classique ou même jouant d'un instrument. Le public de Wooden Elephant est un public qui aime Radiohead ou Bjork, cherchant d'une oreille curieuse une voix différente, à travers un quatuor à cordes. Ainsi, Wooden Elephant propose une musique accessible aux amateurs de rock, classique, expérimental, puisant dans une demande vaste et originale dans le monde de la musique contemporaine. Cette approche est parfaitement en phase avec le public que je cherche à toucher à travers mon travail, pour créer une musique accessible aux auditeurs de musique classique, aux non-musiciens, aux auditeurs curieux et aux amateurs de musique alternative.

Steven Walter, le directeur du Podium Festival, décrit le public attendu pour ce type d'événement comme un mélange d'environ 60% de jeunes démographiques (20-35 ans) et 30% de public plus âgés (55+), plus certains entre ces deux tranches d'âge.

## SUSAN BRADLEY SMITH

J'ai rencontré Susan via les réseaux sociaux, sur le groupe Facebook des librettistes où j'avais partagé le projet, dans le besoin d'un librettiste pour écrire la structure narrative d'Odyssey Y. Susan était l'une des scénaristes qui a répondu à mon annonce et dès lors de notre tout premier appel vidéo, il a semblé évident qu'elle était la bonne personne pour s'occuper du récit. Par coïncidence, sa vie personnelle partage de fortes similitudes avec le récit, ayant elle-même une enfant passant la grande majorité de sa vie à l'hôpital, étant indirectement utilisée comme sujet de test en raison de la rareté de sa maladie et du manque d'équipement dans les hôpitaux de Melbourne. Au-delà de cela, j'ai trouvé en Susan d'importantes compétences pour humaniser les personnages, rendant leurs comportements plus complexes et méditatifs comparé à l'idée que j'avais d'eux, ajoutant à cela beaucoup de poésie dans les mots.

La conception du récit a conduit à une collaboration à travers des rencontres appel-vidéos régulières d'octobre 2020 à décembre 2020, où Susan écrivait régulièrement jusqu'à la parfaite satisfaction entre nous deux pour les textes.



# NOUVELLES TECHNOLOGIES ET SCIENCE

Le projet d'Odyssey Y s'est conceptualisé sur des sujets d'actualité liés à l'avancée de la médecine et des nouvelles technologies. Odyssey Y repose sur une narration dystopique, un bond dans le futur, imaginant des technologies et des formes de divertissement dérivant des nôtres actuelles.

La génération Y a grandi avec le développement intense du numérique, particulièrement dans le divertissement et la science, et beaucoup se sont intéressés à la magie de ce développement, son impact, positif ou négatif, sur la société et ses valeurs, témoin d'un besoin de contrôle et de connaissance, aux risques et périls du privé. La pièce soulève donc des sujets débat et incite le public à s'interroger sur l'avancée de la médecine ou encore sur les éventuels dangers de l'usage de la technologie.

*Odyssey Y* pousse à l'extrême ce sujet à travers le thème du rêve. Lors d'échanges avec un somnologue (médecin spécialisé dans le sommeil) pour une pièce précédente, *Sally's Dream*, j'ai pris conscience du peu de contrôle et de connaissance qu'avait la médecine sur le domaine du rêve, encore très mystérieux pour l'humain comparé à d'autres domaines scientifiques. De par son rapport à l'intime, personnel à tous, lié à nos pensées refoulées et à la libération de l'imagination, le rêve a toujours été un fantasme, un idéal. Le spectateur fait alors face à son désir de connaissance, bien que controversé. Qu'advient-il le jour où le fantasme ne sera plus qu'un livre ouvert, à la portée de chacun?

## NOTION DE DILEMME

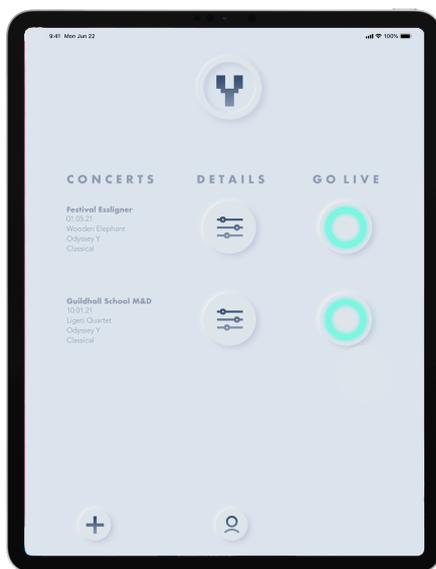
Ce procédé de narration dystopique, ayant au premier plan le numérique, est récurrent dans les arts visuels et théâtraux comme le cinéma ou le jeu vidéo. Les premières références vont à la série 'Black Mirror' qui a été une forte source d'inspiration pour *Odyssey Y*. L'intérêt à travers *Odyssey Y* est d'instaurer ce processus d'interaction dans le cadre concert. Ce procédé n'a jamais été encore développé à ce point à travers le numérique et va ainsi déstabiliser le public et le rendre plus vulnérable à la sincérité de ses choix.

A travers le divertissement de son concept et de la musique, le principe d'*Odyssey Y* repose sur l'analyse des choix du public et explore la notion de dilemme. Le spectateur voit en direct sur l'application mobile l'évolution des votes, ouvrant ainsi des questions et lui donnant un rôle clé dans la narration. Le dilemme de la fin de la pièce en est un parfait exemple, souhaitant une réaction du public vis-à-vis de leur propre choix en tant que communauté. Le public confronte sa curiosité à travers l'entrée dans les rêves de Sally, sous l'ordre de la science, à la pression de l'amour d'un père, prêt à demander l'euthanasie de sa fille pour la libérer. C'est là l'essence d'*Odyssey Y*. Elle ne donne pas de leçon, elle ouvre des questions, qui je l'espère, intéresseront le public qu'elle cible, touché par le numérique et qui le questionne.

## INTERACTION AVEC LE PUBLIC

Comme précédemment évoqué, si l'interaction est très présente dans le théâtre et le jeu vidéo, elle l'est beaucoup moins, voire pas du tout, dans la musique. *Odyssey Y* se veut innovateur à ce niveau là.

En effet, l'application mobile est conceptualisée de manière à optimiser le plus possible le dialogue entre les musiciens et le public. Dans un premier temps, le nombre de votes est important et impacte profondément sur la musique et la narration. Le spectateur est alors stimulé, impliqué et curieux de son pouvoir sur les différentes possibilités. Dans un second temps, les moyens techniques pour répondre aux besoins du musicien lors du concert sont optimaux. Le musicien reçoit automatiquement les partitions qui le concerne et peut donc se focaliser entièrement sur son jeu. Finalement, l'application permet au concept et à ses acteurs d'être facilement maniables. La pièce va être jouée dans un premier temps par un quintet à cordes, mais serait tout à fait transcribable pour un orchestre symphonique.



Home Page Odyssey Y - Ipad Pro 11 - v 11/20



Live Page Odyssey Y - Ipad Pro 11 - v 11/20

## COVID 19

*Odyssey Y* a été composé en tenant compte des restrictions potentielles, liés au Covid19. Clive Cois et moi avons développé l'application de façon à permettre des performances de la pièce en ligne, sans altérer le concept ni nuire à l'expérience (exception faite du quatuor que le spectateur ne pourra voir que par écran interposé). L'auditeur / spectateur utilise un code QR dans l'application pour faire partie de la pièce et peut ensuite voter en ligne, sur son téléphone, de chez lui, en regardant les résultats musicaux sur son ordinateur.

Comme l'a dit Steven Walter, nous essaierons probablement de filmer et d'enregistrer l'événement, en raison d'éventuelles restrictions d'audience à cause de la pandémie du Covid19. Par conséquent, nous aurons l'opportunité d'expérimenter la situation en ligne pour *Odyssey Y*.

*Odyssey Y* est donc une oeuvre qui ouvre débat sur le monde d'aujourd'hui et ses éventuelles dérives futures liées à la technologie et à l'avancée de la médecine, mais elle met également le doigt sur le sujet controversé de l'euthanasie. Ces débats, le public en est l'arbitre autant que l'acteur principal puisqu'il devient maître sur la musique et la narration grâce à l'application mobile utilisée. Le spectateur se questionne, s'investit dans l'histoire et doit faire face à des choix cruciaux jusqu'à un dilemme final.

Cet intérêt sociologique direct s'interroge sur les limites de l'individu, son attitude face à des sujets polémiques mais aussi en tant qu'acteur dans la narration et dans l'évolution de la musique.

Ce rôle clé qu'endosse le public est donné grâce au concept innovateur d'*Odyssey Y*. L'interaction entre le spectateur et les musiciens est au cœur de la pièce et fait sa particularité. Cette application mobile est au service à la fois du public et du musicien qui entament un véritable dialogue. Ce concept totalement inédit dans le monde du concert offre de nombreuses possibilités d'évolution et peut également s'adapter à d'autres ensembles musicaux tout en gardant l'essence musicale de la pièce, mélange classique contemporain et musique alternative.

## contact.

General enquiries

[mathissaunier74@gmail.com](mailto:mathissaunier74@gmail.com)

[mathissaunier@sfr.fr](mailto:mathissaunier@sfr.fr)

Tel: +33 6 13 17 20 17

