

# YOKAI SO-6

présente

## Méta Morphose



### DOSSIER DE PRÉSENTATION

CRÉATION HYBRIDE JEUNE PUBLIC  
11-16 ans



  
MINISTÈRE  
DE LA CULTURE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# SOMMAIRE

NOTE DE CONTEXTE ..... 2

LE PROJET « MÉTA MORPHOSE » ..... 3

PUBLIC CIBLE ..... 3

L'ÉQUIPE CO-AUTRICE ..... 4

OBJECTIFS DE PRODUCTION &  
PROCHAINES ÉTAPES DE RECHERCHE-  
CRÉATION ..... 4

TRAME (PÉDAGOGIQUE) DU PROJET ..... 6

ATELIERS DE MÉDIATION ..... 7

SCÉNOGRAPHIE ..... 8

FICHE TECHNIQUE ..... 9

L'ÉQUIPE ..... 9

PARTENAIRES ..... 12

CONTACT ..... 12

## NOTE DE CONTEXTE

Cette création s'inscrit dans la continuité d'un marathon créatif à l'initiative du Ministère de la culture (DGCA musique) et du Réseau RamDam (réseau national des musiques jeune public) en juin 2024 à Main d'œuvre (93).

6 membres alors sélectionnés sous un même groupe, ont été invités durant 3 jours à travailler sur le vif à la création d'un projet de spectacle jeune public **en direction des adolescents**, mêlant musique et nouvelles technologies.

Le défi de cette création relevé avec audace et agilité par ces auteur.ices, artistes musicien.nes, développeur.euses, makers, contribuera à la naissance du Collectif **Yokai So-6** qui décidera très vite de poursuivre la recherche-crédation de cette œuvre hybride en gestation, au-delà de ce hackathon.



**Parcours-spectacle expérientiel, audiovisuel, sonore, musical et numérique.  
Jauge 30 personnes (une classe) – Durée 50mn**

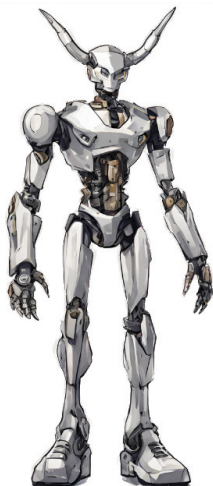
Parcours expérientiel multidisciplinaire, « **Méta Morphose** » explore les frontières entre la musique, le son, la technologie et les arts visuels. Il réunit une contrebassiste, un musicien électronique et un artiste vidéo & multimédia, tous trois performers numériques live, plongeant les adolescents dans un voyage immersif et interactif, sorte de rite de passage permettant de lier l'individu à un groupe, à l'image de la cérémonie japonaise Seijin shiki qui marque le passage à l'âge adulte. Les adolescents sont en premier lieu invités à imaginer et à dessiner en atelier leurs avatars idéals... ils sont initiés à cet endroit à un usage créatif de l'IA. Dans un second temps, les spectateurs entrent individuellement dans un « phonomaton », à l'intérieur duquel une hôtesse, « Dragon éternel », les invite à décrire puis à enregistrer une suite de mots qui les caractérisent et qui, grâce à un dispositif d'intelligence artificielle, donnera vie à un avatar visuel inspiré de l'**univers manga**. Au fur et à mesure des enregistrements du public, les avatars s'ajoutent les uns aux autres dans l'espace de spectacle, l'univers sonore s'enrichit, plongeant les spectateur.trice.s dans un paysage immersif, sonore et visuel où les individualités s'effacent petit à petit au profit d'un univers collectif, en perpétuelle évolution.

Le spectacle s'adresse plus particulièrement au collégiens (11-16 ans), mais peut s'élargir à d'autres tranches d'âges.

Les jauges varieront en fonction des lieux, néanmoins, la capacité d'accueil pour le moment est d'une classe d'environ 30 jeunes par séquence de 50 minutes.

2 séquences par ½ journée sont possibles, soit 4 représentations par jour.





**CLAIRE MÉLISANDE LEBRUN**

Composition & instrumentiste «live»

**NATHALIE ONG**

Création sonore, narration et parcours public

**SÉBASTIEN BÉRRANGER**

Composition et musique électroacoustique «live»

**ROMAIN DELAPLACE**

Dev. et intégration visuelle «live», motion design, I.A

**CHRISTOPHER LACASSAGNE**

Dramaturgie

**PASCAL LIMÉ**

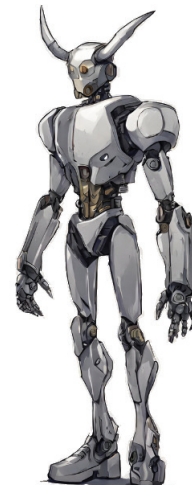
Parcours public

**SÉBASTIEN CAMPOS**

Production, scénographie

+33 6 84 22 04 18

[Sebastien.campos95@gmail.com](mailto:Sebastien.campos95@gmail.com)



**Nos objectifs de production sont :**

- voir la création naître pour le printemps 2025 à l'issue de 2 temps de résidence
- avoir quelques dates de rodage – calage entre février et juillet 2025
- voir tourner le projet dès la saison 2025-2026.



## Nos besoins autour de ces 2 temps de résidence :

### 1. LA PREMIÈRE RÉSIDENCE

Une semaine (5j) en janvier 2025 (le collectif est disponible du 6 au 10 janvier 2025).  
Région Marseillaise ou Banlieue Parisienne de préférence.

#### NOS OBJECTIFS

- Finaliser les dernières intentions musicales et vidéo et interpréter le dernier story-telling écrit cet été
- Développer, tester et intégrer les dernières solutions I.A
- Densifier l'écriture du projet pédagogique
- Jouer 2 séquences de restitutions publiques (adolescents et pro. mélangés)
- Faire une captation vidéo multicaméras pour réaliser notre 1<sup>er</sup> teaser vidéo.



#### MOYENS SOLLICITÉS

- Plateau (60m2 mini) équipé en quadriphonie + 4 Vp de 4 de 5.000 lumens + 4 écrans (en cours)
- Transport, accueil & hébergement d'une équipe de 6 personnes pendant 5 jours
- Rémunération de l'équipe (4 jours de création et 1 jour de diffusion)
- Organisation de la venue, et coordination de l'accueil des adolescents (Si collégiens le Pass culture sera une ressource pour le lieu ou le Producteur)
- Invitation conjointe programmeurs, producteurs et établissements culturels locaux et d'ailleurs
- Préachat de représentations sur 2025-2026

### 2. LA SECONDE RÉSIDENCE

Une semaine (5j) avant l'été 2025 (disponibilités du collectif à renseigner)  
sur le 2<sup>e</sup> trimestre 2025.  
Régions sud ou Banlieue Parisienne de préférence.

#### NOS OBJECTIFS

- Finaliser et assembler les derniers choix musicaux, visuels et technologiques
- Roder le jeu et la logistique finale pour préfigurer la tournée 2025 - 2026
- Finaliser l'écriture du projet pédagogique
- R&D et intégration des solutions I.A achevées : pour générer en temps réel les avatars
- Restitution & diffusion en direction d'adolescents et de pro. sur la dernière journée

#### MOYENS SOLLICITÉS

- Plateau (60m2 mini) équipé en quadriphonie + 4 Vp de 4 à 5.000 lumens + 4 écrans (def. en cours)
- Transport, accueil & hébergement d'une équipe de 5 personnes pendant 5 jours
- Rémunération de l'équipe (4 jours de création et 1 jour de diffusion)
- Organisation de la venue, et coordination de l'accueil des collégiens (Si collégiens le Pass culture sera une ressource pour le lieu ou le Producteur)
- Invitation conjointe programmeurs, producteurs et établissements culturels locaux et d'ailleurs
- Préachat de représentations sur 2025-2026



### Un projet d'éducation artistique et aux nouveaux médias, intégré à l'expérience spectateur.

Les parcours pédagogique et spectacle-expérience ne font qu'un dans notre proposition hybride.

Dès leur arrivée, les adolescents sont invités à passer une première porte (TORII) vers l'au-delà, le savoir, la connaissance et la créativité.

Ils s'installent alors dans un atelier où il leur est demandé d'imaginer leur avatar idéal et de le dessiner à la façon d'un « Manga ». Pour les aider, notre équipe encadre cet instant créatif et dévoile le fonctionnement d'un premier dispositif d'I.A générative de visuels. Laisser libre court à son imagination, se forger une identité onirique, traduire par le dessin ses idées, acquérir une méthodologie dans la formulation d'un prompt, seront les prérequis transmis pour que les participants réalisent une ébauche de leur personnage en une vingtaine de minutes.

La suite du parcours les amène à découvrir dans un couloir des affiches d'autres avatars. Ce passage est augmenté d'une phase narrative audio les préparant à la suite du parcours... (transition d'espace et phase narrative 10mn).

Les spectateurs sont alors invités à entrer individuellement dans un PHONOMATON, et à formuler en quelques mots leur avatar idéal. Cette petite épreuve d'élocution guidée par notre équipe de médiation, amène toujours le public à réfléchir. Être simple, concis, utiliser les bons mots pour être bien compris. La portée de la voix, la difficulté que l'on a à l'entendre à l'accepter. Ces mots sont alors enregistrés, puis traités dans une seconde I.A générative Mangaka.

Passé cet ultime sas individuel qu'est le PHONOMATON, le spectateur entre en immersion dans l'espace de jeu-spectacle collectif. Les déclamations audio enregistrées et les avatars générés dans lesquels ils se reconnaîtront prendront progressivement place dans le spectacle, qui devient alors une création collective à chaque fois unique même si elle respecte toujours la même trame, provoquant surprises et émotions dans une expérience sensible et riche en partages. Les artistes sont là pour la rendre poétique et vivante, les médiateurs instructive et cohérente.

La durée totale du parcours est d'environ 50 minutes  
Durée du spectacle 20 minutes.



## PUBLIC CIBLE

Le spectacle s'adresse plus particulièrement à des élèves de collège.

Il propose un parcours qui doit les amener à s'interroger sur les notions d'identité (réelle, virtuelles), sur leur passage de l'enfance à l'âge adulte, ce qui les caractérise individuellement autant que collectivement... leur place dans le collectif, leur rapport à la nature, au voyage, au temps, au vivant, la place et leur maîtrise des nouvelles technologies, et du nécessaire recul dont nous avons besoin pour utiliser l'intelligence artificielle.

## L'ATELIER CRÉATIF ET USAGES DE L'I.A

Le parcours de MÉTA MORPHOSE débute par un atelier créatif de 20' qui pourra au-delà du dessin, revêtir un caractère philosophique autour des enjeux de mise en perspective de nouvelles identités par le dessin et par la génération numérique d'avatars. Nous accompagnerons les élèves dans leur décryptage du fonctionnement d'une Intelligence Artificielle dans le but de (re)penser sa place dans nos choix.

## ATELIER CRÉATION DE PROMPTS POUR GÉNÉRATION D'AVATARS

Avec ces réflexions en ligne de mire, les élèves seront invités à créer des prompts afin d'expérimenter le fonctionnement d'une I.A. (dall E ou Midjourney). Ils pourront ensuite formuler un avis sur le contenu proposé par l'I.A. et sur ce qu'ils en attendaient.

## PHILO : COMPRENDRE ET PENSER LA PLACE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Technologie et humanité. En lien avec les visions futuristes de mangas de science-fiction, on cherchera à se questionner sur ce qui définit l'humanité, la singularité de l'individu. Dans le cadre d'un atelier de création, le

dialogue se développera autour des I.A. déjà présentes dans nos vies. Nous essayerons d'offrir un cadre où la conversation peut dépasser le simple "pour/contre", l'avis facile, pour pousser les questions philosophiques en lien avec les définitions de l'humain et de l'intelligence.

On pourra redéfinir l'intelligence : savoir, agir, utiliser ses connaissances. L'intelligence non-humaine, quelles formes prend-elle? Ainsi, l'I.A. est-elle vraiment "intelligente"?

## PHILO : LE VOYAGE OU RITE DE PASSAGE : LA RECHERCHE IDENTITAIRE

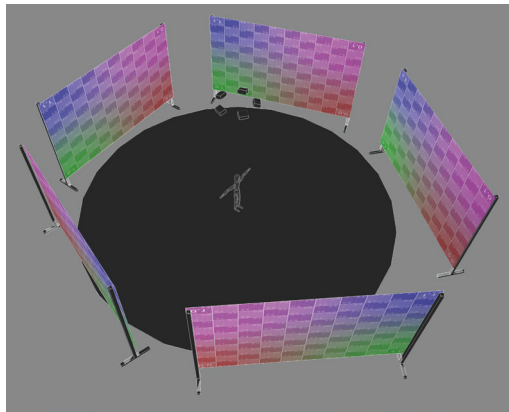
Dans ce rite de passage, vous embarquez dans un second temps pour un voyage à bord d'un vaisseau de la Seijin Shiki. Pour créer votre prompt, réfléchissez à ce qui constitue votre singularité humaine, car cette définition vous accompagnera dans le passage vers le futur. Aussi, en repérant les fonctionnements de l'IA, vous éviterez qu'elle n'influence vos choix de transformation. Avec le public, une des pistes à explorer en atelier avant ou après le spectacle est celle de l'auto-portrait et de ses expressions dans l'art (autres époques, esthétiques, approches).

## PHILO : LES AVATARS : LA CRÉATION D'IDENTITÉS VIRTUELLES

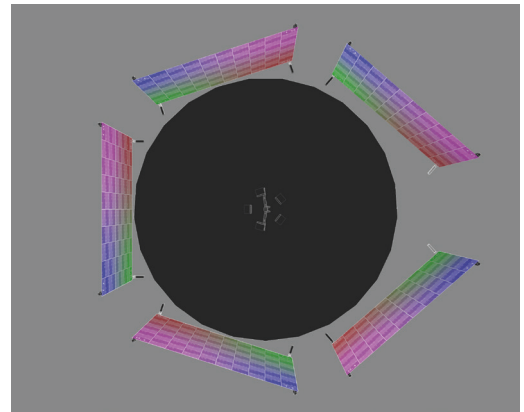
Un des thèmes forts sera la création d'identités virtuelles. Les réseaux sociaux et jeux vidéos sont utilisés pour créer des versions de soi qui peuvent corroborer ou aller à l'encontre du soi réel. Cela remet en question l'importance du regard de l'autre et le contrôle qu'on peut désirer opérer sur ce dernier. Nous parlerons aussi de la question de l'authenticité dans le monde numérique. Le but est de chercher une autonomie et un esprit critique par rapport à ces technologies.



## 1.1 OPTION 1 - Pentagone



Vue Iso



Vue de top

### Scénographique data

Surface intérieure : ~ 113m<sup>2</sup>  
 Surface plateau : 225m<sup>2</sup>  
 Nombre d'écrans : 5  
 Hauteur nécessaire : 5m

### Écrans data

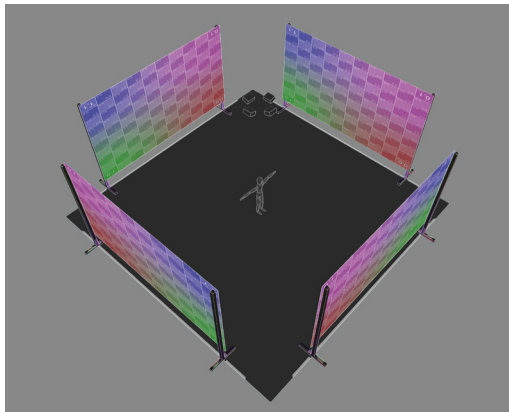
Type de toile : grise  
 Type de projection : face  
 Dimension : 6,3m x 3,65m

### Projection data

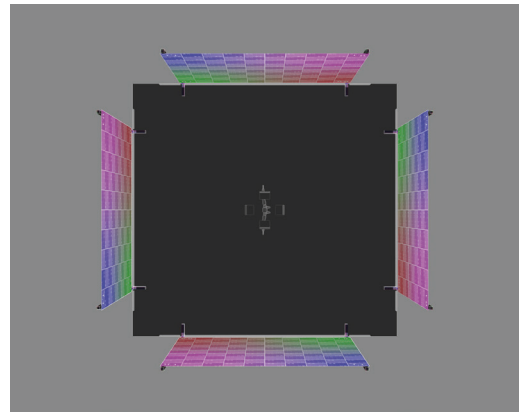
Projector : 5 x Viewsonic LS921WU  
 Lumens : 6000  
 Resolution : 1920 x 1080  
 Ratio : 16 / 9  
 Lens : 0.81-0.89

Remarque : La surface du plateau nécessaire est basée sur une projection de face et non en rétroprojection

## 1.2 OPTION 2 - Carré



Vue Iso



Vue de top

### Scénographique data

Surface intérieure : 100m<sup>2</sup>  
 Surface plateau : 121m<sup>2</sup>  
 Nombre d'écrans : 4  
 Hauteur nécessaire : 5m

### Écrans data

Type de toile : grise  
 Type de projection : face  
 Dimension : 6,3m x 3,65m

### Projection data

Projector : 4 x Viewsonic LS921WU  
 Lumens : 6000  
 Resolution : 1920 x 1080  
 Ratio : 16 / 9  
 Lens : 0.81-0.89

Remarque : La surface du plateau nécessaire est basée sur une projection de face et non en rétroprojection





## VIDÉO

L'équipe vient avec son propre média serveur.

Le flux vidéo viendra de notre ordinateur portable se trouvant sur scène.

Merci donc de prévoir le raccordement nécessaire à votre système de diffusion vidéo depuis cet emplacement.

La sortie vidéo se fera via 1 seul port HDMI de l'ordinateur portable et nécessite donc d'être redécoupée par votre système pour être répartie sur l'ensemble des vidéoprojecteurs.

Une table haute type mange debout pouvant accueillir le dit ordinateur portable ainsi qu'un contrôleur midi (mixette) est requise.

*L'acquisition des 4 à 5 Vidéo-projecteurs adaptés et des écrans sur pied est à l'étude par la production.*

## AUDIO

L'équipe vient avec ses propres instruments (contrebasse, claviers), ordinateurs et interfaces audionumériques.

**Matériel à fournir par le lieu :**

- 2 tables hautes ("mange-debout")
- une quadraphonie sur pied en 8 ou 12 pouces selon l'espace et la jauge (type Amadeus PMX12 ou L-Acoustics XT12). Dans l'idéal, les enceintes seront directement reliées en jacks symétriques à la sortie de la carte son de Sébastien Béranger (Fireface UC)
- modules XLR (selon la distance des enceintes)
- 4 adaptateurs jacks symétriques > XLR mâle
- 1 jack asymétrique pour la contrebasse
- 2 micros SM58 + 2 pieds de micro
- 1 petite sonorisation (HS5 x2 + pieds + console son 4 voix) à l'entrée de la salle + une table d'accueil.

**Claire Lebrun** est contrebassiste et artiste sonore, diplômée du Pôle Sup'93 et du CNS-MD de Paris.

Elle est soutenue dans ses projets par la fondation Sylff de Tokyo, l'Adami et la SACEM.

Animée par l'envie de partager l'art vivant sous diverses formes et avec des publics variés, elle partage son temps entre la scène à la contrebasse et à la voix (duo Tourne Sol, cie Les Parlophones; co-prod

JMFrance), l'enseignement spécialisé au Conservatoire de Versailles, et la médiation (Résidence AIMS, fondation Batuta en Colombie, France Bénévolat...).

Ces expériences multiples nourrissent sa propre pratique, tournée notamment sur une écoute active des sons environnants et des textures qu'ils évoquent, leur transformation, et sur l'improvisation.

<https://www.clairelebrun.com/>



**Nathalie Ong** réside à Marseille (France) où elle compose les créations sonores radiophoniques et électroacoustiques de la compagnie Micromondes. Après une formation initiale à Sciences Po Grenoble, elle se forme à la composition électroacoustique à la Cité de la Musique de Marseille et au documentaire sonore à Phonurgia Nova (Arles, France). De 2016 à 2022, elle travaille dans la production de concerts et le développement de projets d'action culturelle pour Les Détours de Babel (Grenoble) et le Cri du Port (Marseille) et cofonde en 2017 un festival Jazz et Jeune Public encourageant l'écoute et la création.

Nathalie crée en 2020-2021 le podcast « Au plus près » qui raconte, en sons, la rencontre avec le public de concerts, post-confinement. En 2022, elle compose Percussions Résonances et Panoramiques, deux créations sonores pour écoute au casque et performance tactile, puis elle co-réalise deux documentaires sonores pour Silence Podcast avec Mathilde Doiezie, journaliste : Le sel, les oiseaux et la terre, (2022) et En immersion (2023). Elle écrit le premier spectacle de la compagnie Micromondes, Apprivoiser la nuit et anime, en lien avec le spectacle, des ateliers de création sonore et radiophonique à destination des enfants. En 2024, Nathalie finalise Ninna, Nanna - ce que nous disent les berceuses, un projet lauréat de l'aide sélective à l'écriture de Podcasts du Ministère de la culture, accueilli en résidence au studio de création Radio Grenouille - Euphonia.

<http://nathalieong.fr>

**Sébastien Béranger** est né à Reims en 1977, il réalise ses études musicales aux CNR de Reims et de Lille. Il entre par la suite dans la classe de composition au Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris (CNSMDP) et étudie avec Emmanuel Nunes, Michaël Levinas, Yann Geslin, Luis Naón et Michelle Réverdy. Il y obtiendra les prix d'analyse et de composition, ainsi qu'un cursus en nouvelles technologies appliquées à la composition. Parallèlement, Sébastien Béranger obtient un DEA en esthétique et sciences de l'art à l'université de Lille III sur « Le spectre et la réalité acoustique générateurs d'échelles courbes dans la musique du XX<sup>e</sup> siècle » et un doctorat

en musicologie à l'université de Nice (UNSA) sur « Les Espaces paramétriques dans la musique instrumentale depuis 1950 », sous la direction d'Antoine Bonnet. Premier lauréat de la Fondation Internationale Lili et Nadia Boulanger pour l'année 2001-2002, il gagne en 2001 le concours Opera Prima Europa (Italie). Il sera finaliste du concours Ton Bruynel 2003 (Pays-Bas), du II Concurso Internacional de Miniaturas Electroacústicas (Espagne). Sébastien Béranger remporte également une mention honorifique au 4<sup>rd</sup> Electro-acoustic Composition Competition Música Viva 2003 (Portugal) et un 2<sup>e</sup> prix au ZKM's International Competition for Electroacoustic Music 2006 (Allemagne). Il participe au Forum de la Jeune Création Musicale de la SIMC et au 3<sup>e</sup> Forum International des Jeunes Compositeurs de l'ensemble Aleph. En 2006, Sébastien Béranger obtient la bourse de composition musicale de l'Académie des Beaux-Arts (Institut de France). Il synthétise, confronte, fusionne les idiomes de la musique spectrale, du postsérialisme et des tendances postmodales. À la manière d'un sculpteur, il travaille sur l'espace comme représentation métaphorique des différentes échelles musicales (hauteurs, durées, épaisseurs du son). Sa musique a été jouée par Christophe Desjardins, par les ensembles Accroche Note, Alter Ego, Aleph, Assonance, 2e2m, par le quatuor Axone et l'Ensemble Intercontemporain, et a été notamment programmée dans les festivals Musica, Nuits Bleues, Nicephore Days, Gaudeamus Music Week... De 2013 à 2015, il est compositeur en résidence aux Rencontres Départementales de Musique de Chambre du Val-de-Marne. Depuis 2015, Sébastien Béranger développe son travail de compositeur autour de formes plus improvisées et pluridisciplinaires. Il réalise la conception musicale et technologique du spectacle « Vivant » de Marie-Claude Pietragalla et Julien Derouault (compagnie le Théâtre du Corps). Sébastien développe le duo « Phalacrocorax » avec la chanteuse et contrebassiste Elise Dabrowski et propose des formes solistes, notamment le concert sous caques ASMR, porté par la compagnie Diffusion.

Spotify : <https://spoti.fi/3820e00>

Youtube : <https://www.youtube.com/channel/UCLogQpAqJMj8M2NNCNEYV5w>



**Romain Delaplace**, passionné par le spectacle vivant et numérique depuis sa jeunesse, a exploré ces univers avec curiosité et engagement depuis 2009. Initialement régisseur lumière, Romain a évolué vers le rôle de régisseur vidéo, puis programmeur multimédia et créateur de contenu.

Son expertise s'étend autant sur la partie technique que créative, de la conception initiale à la diffusion du spectacle, en passant par la programmation et la création de contenus visuels innovants. Il assiste également la direction artistique pour garantir des expériences visuelles uniques, singulières et brillantes.

Il a participé à de nombreuses créations emblématiques :

Expériences immersives et expositions : « Beyond Van Gogh » 2022-Canada USA // « Beyond King-Tut » - world. Au Théâtre : « Sans Tambour » de Gad Elmaleh // « Oliver Twist Le Musical » // « La Haine » de Mathieu Kassowitz - 2024. En concert pour le Live : « Maître Gims », « Pascal Obispo », « Justice » 2024-FR // À la Télé : « Mask Singer » // Netflix Show « Nouvelle école » //

<https://fr.romaindelaplace.com/>

**Christopher Lacassagne** est un compositeur français né le 6 décembre 1987 à Martigues. Il étudie la composition auprès d'Étienne Kippelen puis de Régis Campo au conservatoire de Marseille où il obtient son prix en 2011. La même année il est diplômé d'un master de musicologie à l'université François Rabelais de Tours. Il reçoit les précieux conseils des compositeurs Pierre Thilloy, Philippe Hersant ou Eric Tanguy. Dès 2008, il se consacre pleinement à la composition et collabore avec de prestigieux ensembles et interprètes tels que l'Ensemble Télémaque, le quatuor Akilone, les musiciens de l'orchestre de Bordeaux, l'Ensemble Caravage ou encore le flutiste Mina Ghobrial et Marco Nirta membre du quatuor Avos Piano Quartet. En 2009 un premier prix lui est décerné à l'occasion du concours de composition musicale Blaise Pascal pour l'écriture de son premier quatuor à cordes. Il s'intéresse de près à l'écriture musicale pour l'image et signe la musique du film Des Ailes réalisé par Pierre Hennequin qui remporte en 2011 le prix du conseil général de Seine-et-Marne.

Christopher Lacassagne offre un répertoire varié souvent qualifié de post-impressionniste. Soucieux de promouvoir la création artistique contemporaine, il dirige depuis septembre 2013 le Théâtre du Rossignolet à Loches (Indre-et-Loire). En 2016 il rejoint la cie des Voyages Intérieurs avec laquelle il réalise trois spectacles, L'Embarqu'arêves, Villumiflore et la Fabrikapsule. L'année suivante il crée un spectacle musical sous forme de Bestiaire d'insectes qui s'intitule L'Insectarium à partir des textes de Jean-Henri Fabre avec les 7 musiciens de l'ensemble Caravage et le comédien Alain Leclerc. En 2018 il crée la cie Quart de Soupir pour promouvoir ses créations musicales et mener des actions pédagogiques en milieu scolaire. Christopher Lacassagne travaille actuellement sur deux créations jeune public, l'une avec la cie BODOBODÓ Production France et l'autre avec la cie Hic Sunt Leones avec laquelle il signera la composition du spectacle Ého !

<https://christopherlacassagne.com/>

**Pascal Limé**, travailleur social et percussionniste, travaille en milieu urbain dans la banlieue parisienne auprès des publics jeunesse depuis un certain nombre d'années. Il intervient aussi auprès de diverses associations en tant que formateur autour de l'accompagnement culturel et de projets intergénérationnels liés aux pratiques instrumentales. Musicien, Pascal participe régulièrement aux projets de différents artistes aussi bien sur scène qu'en studio d'enregistrement. Son action tente de lier des pratiques culturelles diverses aux tissus sociaux environnants. Comme un outil d'épanouissement et d'émancipation.

**Sébastien CAMPOS** est engagé depuis 20 ans dans de nombreux projets culturels, dont celui du Château Éphémère -fabrique sonore & numérique- qu'il a dirigé pendant 9 ans. Il a d'abord été musicien professionnel du groupe de musique jamaïcaines Orange Street (600 concerts, 5 albums), groupe résident de la friche La Caserne de Pontoise (95).

Avant la fermeture de ce lieu, il produit une compilation qui lui rend hommage : Présentez-armes !



Passionné de jazz & de musiques du monde, il organise ses premiers concerts qui intégreront le Festival Jazz au fil de L'Oise. Il initie et co-produit avec les JMF l'un des tout 1<sup>er</sup> spectacle traitant de l'histoire d'une musique actuelle : Odyssée Jamaïque... en même temps qu'il se forme comme Administrateur de spectacles vivants au GRETA des arts appliqués. L'envie de promouvoir le principe des friches artistiques et leurs foisonnements l'amène à cofonder le collectif Premier Dragon, et à co-initier le projet de la Ferme Cavan à Courdimanche.

Au fil de cette aventure, il devient coordinateur ou co-programmateur musical de festivals : Cergy-Soit ! Aux urnes etc. Un Air de voyage l'île aux Mix Festival, B-Side Reggae, Vexin en scène, Permis de construire etc.

Il participe à la vie de réseaux professionnels Musiques actuelles (Combo95, RIF, FEDELIMA) et Arts hybrides (RAN et HACNUM), et intègre en 2024 le collège d'Experts musique de la DRAC IDF - Ministère de la culture.

PARTENAIRES ACQUIS



CONTACT PRODUCTION

**Sébastien CAMPOS**

+33 6 84 22 04 18

sebastien.campos95@gmail.com

