

**Curiosités  
Méca-  
Soniques**



**La Kermesse Sonique est un projet collectif initié par Brut Pop à la station des mines à Paris, prolongé par 3615 Señor. Elle constitue une agrégation d'idées et de créations forgées par ces collectifs et de nombreux invités.**

# BARBE À PAPA SAVEUR NOISY

---

Entre kermesse low-tech et exposition d'art sonore, la Kermesse Sonique rassemble installations, instruments et objets ludiques.

Tout est permis tant qu'on fait du bruit ensemble, que l'on soit champion de trampoline ou musicienne de l'extrême :

- faire des smashes au ping-pong sonore
- sauter sur des trampolines-synthétiseurs
- monter son groupe de rock en une minute
- chanter en pédalant
- s'époumoner à la compétition de cris
- tester le casque de réalité diminuée
- hurler pour faire avancer une voiture télécommandée
- dégommer Shrek au chamboul-prout







# KERMESSE SONIQUE

**Du point de vue du public, cela ressemble à une fête foraine, avec des stands ludiques, qui peuvent être joués en autonomie.**

**Tous les stands proposent de détourner les codes forains en une expérience sonore brute. Il en résulte une joyeuse cacophonie « noise », au milieu de laquelle le public circule librement et expérimente en s'amusant.**

**C'est aussi un moyen pour le collectif 3615 Señor d'expérimenter en taille réelle, des idées, des techniques, des sons dans le prolongement des ateliers de musique brute en institutions médico-sociales.**

**C'est une belle occasion de défendre l'accessibilité de la création sonore et de désacraliser l'art numérique.**

**Les kermesses soniques constituent un événement léger, en extérieur, accessible en continu, visible et festif. Une création transversale entre les arts de la rue, le spectacle vivant, les arts sonores et numériques.**





# DU BRUT ET DU SON

---

## Les stands

Ils s'attachent à soigneusement détourner les codes de la kermesse classique, avec à chaque fois une attention particulière au fait de créer des sons bruts, électroniques ou non.

Le stand de tir utilise des carabines laser pour tirer sur une cible. Mais il faut crier "Pan" dans l'entonnoir pour déclencher le tir !

Les apprentis chevaliers peuvent revêtir armure et épée en carton pour une joute moyenâgeuse, mais à chaque fois que les épées se touchent, un synthétiseur produit un son pétaradant.

Des frondes composées de pièces de piano servent à éclater des ballons rouges. Mais derrière les ballons, un cadre de piano expose ses cordes aux projectiles !

Une poubelle renversée invite le public à user de ses cordes vocales pour battre le record du cri...

Les membres du collectif circulent discrètement à travers les stands pour les faire vivre, mais aussi pour échanger avec les curieux et les curieuses sur les différentes bidouilles sonores.

## La scénographie

Elle est basée sur des tasseaux tous identiques, assemblés avec du scotch, est modulaire, solide et démontable, étonnante et mouvante. Elle permet d'unifier plastiquement l'espace tout en s'adaptant aux contraintes du lieu de jeu. Les îlots sont facilement identifiables et les axes de circulation sont facilement définis, l'espace est clair, ludique, tout en gardant son ADN brut.

## Le son

Synthétiseurs 3 boutons, noise, guitares électriques DIY, tous les sons électroniques sont basés sur des bricolages simples, malins, expérimentaux. Les machines et effets sont laissés à disposition du public, il devient ainsi le créateur de l'environnement sonore des stands.



# PUBLIC

De 0 à 103 ans

La Kermesse Sonique se veut un événement ouvert à tous, producteur de lien social, avec une forte dimension inclusive, nourrie par notre travail avec des publics très divers, notamment avec des personnes en situation de handicap mental ou psychique.

Toutes les installations sont pensées pour être accessibles à un public handicapé (physique et moteur).

Les organisateurs sont invités à proposer aux structures d'accompagnement pour personnes en situation de handicap de leur territoire à venir participer à la Kermesse.



# FICHE TECHNIQUE

## KERMESSE SONIQUE

### IN-SITU.

L'implantation dépend du lieu et de l'espace.  
La surface idéale est de 300 m<sup>2</sup>. Minimum 200 m<sup>2</sup>  
Elle se compose d'une quinzaine de stands environ.

La kermesse n'a pas d'implantation scénographique définie, elle se dessine in-situ en fonction du lieu proposé.

Elle peut se jouer en extérieur et/ou en intérieur.

En extérieur la kermesse ne peut se dérouler sous la pluie.

Le temps de montage est de 8 heures environ, le démontage s'effectue en 3 heures.

L'aide au montage/démontage est bienvenue.

### ELEC'.

Puissance :  
3 x 16 ampères

### ACCÈS.

Arrivée avec 1 ou plusieurs fourgons de 6 à 15 m<sup>3</sup>, selon configuration.

Si besoin, un accès PMR.

A la scéno, à l'animation, à la bidouille, aux trucs de geek, on peut trouver :

**3615 Señor :**

Léo Duquesne  
Ben Farey  
Guillaume Bertrand  
Loïc Jeanguyot  
Romain Landat  
Crab'  
Lena Brissoni

**BrutPop :**

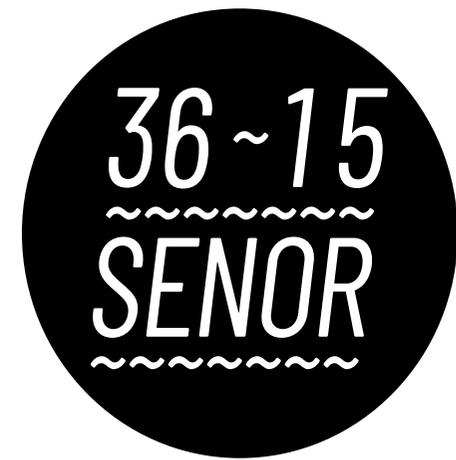
Antoine Capet  
Alejandro Van Zandt-Escobar  
Fanny Testas  
Sonia Saroya

**Artistes associés :**

Pierre Pierre Pierre  
Les déplaisantiers.  
LifeSize

**La Kermesse est déjà passée par :**

- CDN (Besançon)
- Hastings (UK)
- Les Scène du Jura - Scène Nationale
- La Station, Gare des mines (Paris)
- La grande fête du Projet D (Mesney, Jura)
- Chalon dans la rue
- Le printemps de Bourges



**3615 Señor**

1 rue du séminaire  
25170 Pelousey

contact@3615senor.org  
3615senor.org

Toutes les photographies ont été réalisées par :  
Guillaume Bertrand et Anabelle Michon  
<http://anabellemichon.com>

**3615 Señor et La kermesse sonique sont soutenus par :**

La DRAC Bourgogne Franche-Comté,  
le Département du Doubs, la ville de Besançon  
l'APF, l'ARS, SARL Piguet