



**UNENDLICHE**  
studio

**L'Art de l'écoute réinventé**

CRÉATIONS SONORES

# Sommaire

<b>Unendliche Studio : démarche, activités, compétences.</b>	<b>p. 3</b>
<b>L'équipe</b>	<b>p. 8</b>
<b>Références de moins de 3 ans</b>	<b>p. 12</b>

01.

**Unendliche Studio**  
**Démarche, activités, compétences**



**UNENDLICHE**

studio

Une agence de création sonore

**Unendliche Studio a été fondé en mai 2014 et est dirigé par Hélène Perret et Eddie Ladoire qui, depuis près de 20 ans, développent des projets sonores.**

Unendliche Studio réunit aussi des équipes artistiques et techniques à géométrie variable, constituées spécifiquement pour chacune des productions, selon leur dimension : auteurs, écrivains, comédiens, voix off, gens de radio, traducteurs, journalistes pour la réalisation d'interviews...

**Unendliche Studio produit des créations sonores originales, des podcasts natifs, des parcours sonores pour une expérience visiteur renouvelée et immersive,**

tout en ne cessant d'interroger les postures d'écoute, les modes de diffusion et en tenant compte des usages numériques, dans les domaines de l'art, de la culture, du patrimoine, du tourisme et de l'éducation.

**Notre studio se charge de la réalisation de tous vos projets sonores,**

de l'écriture à la post-production en passant par la production, l'enregistrement de sons et de voix, et vous conseille pour la diffusion. Ecoute sur site, écoute contemplative ou en déambulation, à distance, en ligne, sur les plateformes de podcasts, en salon d'écoute, nous trouverons avec vous la meilleure solution.

**Notre connaissance des publics est un atout pour construire avec vous, et même avec vos publics, des productions audio sur-mesure adaptées à vos besoins.**

Nous mettons à votre service nos années d'expérience de médiation autour du son et de l'écoute, des pratiques de la création sonore avec tous les publics (jeune public, scolaires et non scolaires, handicap, champ social, milieu carcéral, étudiants...) et les outils pédagogiques que nous avons développés (l'application pédagogique de création sonore Audio Room L'Appli, l'application France Info Junior, outil d'éducation aux médias de Radio France).

**Notre expertise s'exerce auprès de musées, d'institutions et de lieux culturels ou patrimoniaux, de collectivités et de territoires, d'entreprises souhaitant valoriser leur savoir-faire et leur identité, et plus généralement à toutes les organisations ou les sites accueillant du public et souhaitant s'adresser à des visiteurs ou à des clients d'une façon originale et actuelle.**

#### **Nos références**

**Château de Versailles, Musée National de l'Histoire de l'Immigration - Palais de la Porte Dorée, Monnaie de Paris, Institut de France, Musée national de la Marine, Radio France, Muséum de Genève, Muséum d'histoire naturelle de Toulouse, Département des Hauts de Seine pour le Pavillon de préfiguration du Musée du Grand Siècle, Ville de Paris, Universcience - Palais de la Découverte, Forteresse Royale de Chinon, Département des Pyrénées-Atlantiques pour le Château de Morlanne et Centre Départemental d'Education au Patrimoine d'Irissarry, l'agglomération d'Alès pour le Musée Pierre-André Benoît, Château les Carmes Haut Brion, Sciences Po Bordeaux, 9 grands crus de Pomerol Séduction, etc.**



Prises de son au Palais de la Découverte - 2020

**[Découvrir nos réalisations](#)**

créations sonores

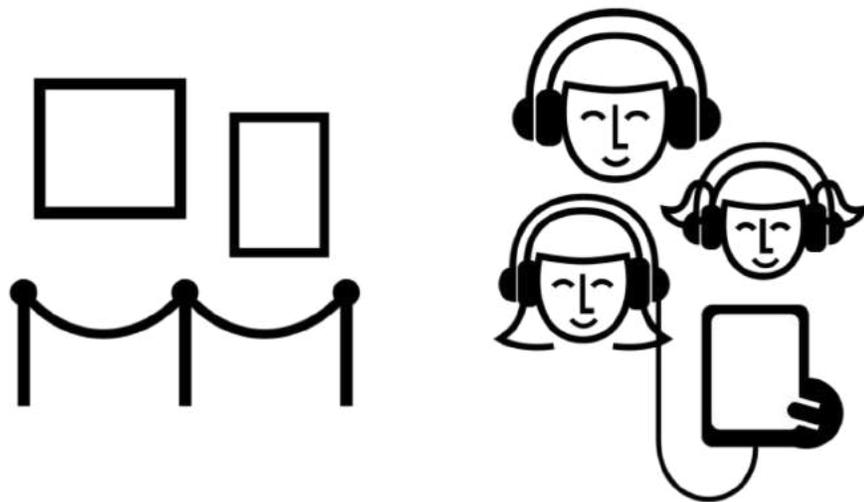
Design sonore

créations pour l'image,  
bandes-son

Installations sonores immersives

podcasts

fictions  
radiophoniques



application pédagogique  
de création sonore



application pédagogique  
d'éducation aux médias



créations sonores  
pour des d'expositions

visites audio et parcours sonores  
géolocalisés ou non, diffusés ou pas  
sur notre application



**Notre démarche créative fait notre originalité dans le monde de plus en plus foisonnant de la production audio.** La direction artistique est assurée par l'artiste plasticien et compositeur Eddie Ladoire qui travaille l'élément sonore comme phénomène physique et sensoriel, en tant qu'environnement, et comme le support et le point de départ d'une narration. Cette démarche créative, quasiment systématique, de travailler sur l'identité sonore des lieux, d'enregistrer des sons sur le terrain, contribue largement à une expérience d'écoute immersive. La création de nouvelles formes de narration, parfois poétiques, parfois documentaires, écrites par des auteurs ou des journalistes, des montages étudiés et le fait que nous fabriquons tous nos sons sont devenus nos signatures.

**Nous faisons appel aux émotions, aux souvenirs, aux images mentales suggérées par des sons évocateurs dans l'imaginaire des auditeurs.** Nos productions sont en quelque sorte des madeleines de Proust sonores. A la fois réconfortantes et surprenantes, elles contiennent un monde. Le son permet ainsi de redonner vie à une époque disparue, de révéler ce qui ne peut être vu mais qui a pourtant existé, de dévoiler un patrimoine inaccessible, caché ou détruit, d'inciter à entrer, de donner envie de venir sur place pour visiter, de raconter, de rencontrer, de transmettre des contenus et des savoirs par une médiation sensible, de manière efficace, y compris auprès des personnes qui ne possèdent aucune connaissance particulière concernant les thèmes et sujets abordés.



Parcours sonore géolocalisé « Visite ludique de la Maison de la Radio », à destination des familles, conçu pour Radio France et diffusé sur notre application Listeners.

### CONSEIL

*Direction artistique  
Conception, réalisation, diffusion de vos contenus audio  
Modes de diffusion, installations sonores, diffusions spatialisées,  
scénographies, salons d'écoute, plateformes de podcasts*

### CONCEPTION

*Créations sonores immersives  
Écriture de nouvelles narrations, de scénario, de séries de podcasts  
Parcours sonores géolocalisés ou non  
Créations musicales originales  
Design sonore sur-mesure  
Habillage sonore  
Identité sonore de marques  
Paysages et cartes postales sonores  
Interviews et portraits sonores*

### PRODUCTION ET POST-PRODUCTION

*Captations audio, field recording  
Mono, stéréo, ambisonique, binaural  
Enregistrements de voix et de voix off  
Bruitages, ambiances  
Mixage et mastering (mono, stéréo, 3D, binaural, 5.1, 7.1)*

### MÉDIATION CULTURELLE AUTOUR DU SON ET DE L'ÉCOUTE

*Ateliers de pratique à destination de tous vos publics  
Sensibilisation et formation de vos équipes*

## Des productions immersives conçues pour les publics d'aujourd'hui

Arts sonores, musiques électroacoustiques, création radiophonique, son spatialisé et paysages sonores :  
nos connaissances au service d'une découverte innovante des collections, des musées et des sites remarquables

Nous créons l'immersion sonore en utilisant les technologies d'aujourd'hui, notamment celles liées à la production en son binaural que nous maîtrisons ou pour laquelle nous travaillons en partenariat avec RFI Labo, la branche innovation de France Médias Monde, en fonction des projets, mais nous nous appuyons aussi sur notre bonne connaissance de l'histoire de la création sonore et des techniques d'enregistrement, de mixage et de spatialisation issues des musiques électroacoustiques et des arts sonores.

L'immersion sonore ne date pas d'aujourd'hui !



### NOS REFERENCES

- L'Art des bruits, de Luigi Russolo, manifeste esthétique futuriste écrit en 1913.
- Les travaux et le Traité des objets musicaux de Pierre Schaeffer (1910-1995), ingénieur, chercheur, théoricien, compositeur français, père de la musique concrète et de la musique électro-acoustique, fondateur du GRM en 1958 (Groupe de Recherches Musicales de l'INA et de Radio France).
- Murray Schafer, compositeur et pédagogue canadien décédé en 2021, inventeur du néologisme "soundscape" dans les années 1970, le premier à avoir proposé une écologie sonore. Le paysage sonore désigne notre environnement acoustique, la gamme incessante de sons au milieu desquels nous vivons : la mer, les oiseaux, les insectes, le langage, la musique, les bruits de la ville, des transports, les bruits industriels, etc. Schafer est l'auteur de The Tuning of the World (« L'Accordage du monde »), publié en 1977, traduit en français par « Le paysage sonore » en 1979 et réédité en 2010. Selon Schafer, à l'instar de ce que la vision peut révéler d'un lieu, l'ouïe est capable de saisir celui-ci en tant qu'unité paysagère composée.
- Le compositeur Luc Ferrari et sa série des "Presque Rien" (composée entre 1967-1970), des paysages recomposés par le son. Pour la première fois, dans la musique concrète, on part d'une captation audio d'un paysage, agrémenté avec des éléments composés en studio, pour en produire une image sonore. Cette série a pour principal objectif la narration : un seul lieu, un seul temps, une certaine acoustique. Contrairement au paysage sonore où le lieu est perceptible, les éléments utilisés par Ferrari et désignés comme le son du quotidien, incitent à un voyage dans le temps. C'est le hasard des sons du quotidien, des gestes du quotidien qui construit le temps.
- Les compositeurs Iannis Xenakis, Bernard Parmegiani.
- Des plasticiens comme la Monte Young, Alvin Lucier, Bruce Nauman ou Christian Marclay.

Parcours sonore de l'exposition « Trésors », à destination des enfants et des familles, conçu pour le Muséum de Genève, en Français et en Anglais.

02

L'équipe



### Hélène PERRET, Fondatrice et directrice Unendliche Studio

Hélène Perret a d'abord fait ses études à l'Université de Bordeaux où elle a obtenu un DEA de littératures française et francophones (littératures créoles et littératures maghrébines d'expression française) en présentant des mémoires de recherche sur la représentation des lieux dans l'œuvre de Marguerite Duras. Puis, elle a souhaité compléter ce parcours par un DESS Développement Culturel (mémoire consacré au désengagement de l'Etat dans le financement des politiques publiques culturelles).

Elle a débuté son parcours professionnel en 2000, dans le domaine culturel en tant que chargée de développement et administratrice pour une salle de concert dédiée aux musiques électroniques à Bordeaux. A l'époque, ce champ artistique était à explorer, à valoriser, à défricher. Elle a pu monter des projets d'échanges artistiques entre Bordeaux et New York, Cracovie et Munich. Puis, en 2004, elle a été missionnée par le Conseil Départemental de la Gironde pour mettre en œuvre le programme « Souffle francophone » avec des auteurs vietnamiens. De 2008 à 2011, parallèlement à ses activités sonores, elle travaille comme chargée de la communication de l'Ordre des Architectes et la Maison de l'Architecture d'Aquitaine. Elle crée alors l'identité du « 308 » qui regroupe tous les services de l'ordre au sein d'un même lieu situé au 308 avenue Thiers à Bordeaux, et lance, avec l'architecte Boubakar Seck, le journal du même nom, à l'attention des architectes d'Aquitaine et de toutes les professions liées à ce domaine. A partir de 2014, avec la création de la société Unendliche Studio, elle se consacre entièrement au développement de projets sonores.

- Conception et ingénierie de projets
- Développement
- Communication
- Administration

**Eddie LADOIRE, Fondateur et directeur artistique Unendliche Studio**

Eddie Ladoire réalise toutes les productions d'Unendliche Studio (prises de son, enregistrements des voix, créations sonores et musicales, production et post production sonores).

A la fois plasticien et compositeur, ayant suivi un double parcours aux arts appliqués et en musique électroacoustique au Conservatoire de Bordeaux (classe de musique électroacoustique de Christian Eloy et classe de composition de Jean-Yves Bosseur), Eddie Ladoire travaille l'élément sonore comme phénomène physique et sensoriel, en tant qu'environnement, et comme le support et le point de départ d'une narration. Les lieux d'architecture sont souvent considérés comme les réceptacles muets des sons. Un lieu, ses matériaux et ses volumes, associés à un usage donné, génèrent pourtant un type d'environnement sonore particulier. L'écriture d'Eddie Ladoire a pour point de départ les enregistrements des propriétés de ces architectures mais aussi des caractéristiques sonores de paysages traversés. Ses compositions, aptes à créer des images mentales, mêlent les sons cachés sous les bruits ambiants, les variations infimes, les ondes mineures, les mouvements humains, les intimités, les paroles, confidences chuchotées, chants, cris, à d'abstraites compositions électroacoustiques. D'où proviennent les sons ? S'agit-il de sons diffusés ? De sons naturels ? Ces œuvres en écho se déploient comme de larges partitions sonores aux fragments multiples et aux montages étudiés pour écrire un seul et même récit, celui du site choisi. Les pièces d'Eddie Ladoire sont présentées soit sous la forme de parcours sonores géolocalisés (comme, par exemple, la commande du festival Présences de Radio France ou la plupart des parcours diffusés sur l'application Listeners), soit sous la forme d'installations in situ, avec des haut-parleurs placés à différents points du lieu. Ainsi spatialisé, le son devient immersif et incite celui qui en fait l'expérience à se déplacer.

- Direction artistique
- Conception et réalisation sonores
- Prises de sons, enregistrements d'ambiances, enregistrement des voix en studio.
- Créations sonores, compositions musicales
- Montage, mixage, mastering
- Conseil et préconisations pour la diffusion

De cette démarche est née la série intitulée « Intimité », n°1 à 10, débutée à Rennes et au CAPC à Bordeaux (Stressfull Light, collection du musée), puis développée à Pessac (pour la maison témoin de la Cité Frugès de Le Corbusier), à Hong Kong (dans le cadre du French May 2015 et de l'exposition « Beyond the sound » - Collection du CNAP), à Buenos Aires (pour l'Hôtel des Immigrants, dans le cadre de l'exposition « Mas Alla del Sonido », au Centro de Arte Contemporaneo, en 2016), à Mulhouse (au Centre d'Art La Kunsthalle, en 2016), à Ho Chi Minh (2018 - Invitation de l'Institut Français), à la Forteresse Royale de Chinon (en 2018) et à Dunkerque (2020 - Invitation du Conservatoire et du FRAC Grand Large. Pièce acquise par le CNAP en 2021). A chaque fois, l'artiste travaille soit sur un lieu à l'architecture particulière (Le Capc ou le Comix House de Hong Kong) ou ayant un usage spécial (L'usine de fils DMC à Mulhouse ou l'Epi Condorcet regroupant différents services publics à Rennes), soit sur un quartier, une ville, des paysages, comme ce fut le cas à Buenos Aires ou à Ho Chi Minh.

[Découvrir "Intimité Ho Chi Minh" et la série complète "Intimité"](#)

<https://www.franceculture.fr/emissions/supersonic/supersonic-samedi-14-mai-2016>



Enregistrement de la comédienne Judith Gars pour le parcours audio enfants du Musée National de la Marine – avril 2022.



Enregistrement du comédien Pascal Nzonzi (voix du grand-père des films d'animation de M. Ocelot « Kirikou », acteur de théâtre et de cinéma) pour la série audio « Les Plantes de la Mort » du Muséum d'Histoire Naturelle de Toulouse – novembre 2022.

**Nous faisons appel à des auteurs différents pour écrire les textes de nos productions qui sont ensuite portés et joués par des comédiens professionnels.**

Nous travaillons avec une multitude de comédiens.

Vous pourrez découvrir les écritures des uns et écouter les voix des autres grâce aux liens fournis pour écouter dans les pages suivantes consacrées à la présentation de nos réalisations.

Nous avons noté leurs noms. D'autres auteurs et d'autres voix sont disponibles, de tous les styles, tous les registres, en Français, en Anglais, en Russe, en Allemand (comédiens natifs ou parfaitement bilingues). Certain(e)s correspondront certainement à vos attentes. Nous tiendrons compte de vos suggestions, le cas échéant.

Nous sommes toujours à la recherche de voix qui pourraient mieux porter le propos de votre projet audio et dont la présence pourrait encore le valoriser ou avoir du sens par rapport aux thèmes développés. Nous souhaitons vous proposer des personnalités à la voix particulière et marquante.

Journaliste, animatrice de radio (France Inter) et de télévision (France Télévision)), Leïla Kaddour est la voix féminine des parcours sonores de la Monnaie de Paris et du Château de Morlanne et l'auteur du parcours audio pour le jeune public du Musée National de la Marine



Enregistrement du comédien Frédéric Kneip pour « Les Lumières de la Rive Gauche », la balade sonore de la Monnaie de Paris et de l'Institut de France – octobre 2021



03

**Références de moins de 3 ans**

**NATURE DE LA PRESTATION :** Production d'un parcours sonore immersif et de podcast pour la découverte de l'exposition permanente du nouveau Musée de l'Histoire de l'Immigration, au Palais de la Porte dorée.

- Deux formats / versions, pour une écoute sur site et une écoute à distance
- Public ciblé : enfants de 7 à 12 ans, francophones.

**Contexte :** Le service commanditaire est le service des publics (direction du développement, des publics et de la communication), en lien avec la direction du Musée et le département multimedia. Le parcours sonore et le podcast jeune public viennent compléter une offre globale de médiation enfants (cartels dédiés marqués d'une petite valise colorée présents tout au long du parcours de visite), livret enfant 8-12 ans « Tout savoir sur l'histoire de l'immigration », visite, atelier).

**Principe :** Conçu comme une balade immersive dans le Musée, ce parcours sonore intitulé « La Valise à histoires » suit la chronologie de l'exposition (qui s'articule autour de 12 dates clé : 1685, 1789, 1848, 1889, 1917, 1931, 1940, 1962, 1973, 1983, 1995, temps présent) et la conversation d'Emma, une fillette d'une dizaine d'années, avec son grand-père. Ensemble, ils parcourent l'histoire de l'immigration à partir des trésors que recèle la valise à histoires du grand-père... Au fil du dialogue, le parcours présente des objets et des œuvres des 3 collections sur lesquelles il s'appuie (collection historique, collection de société, collection d'art contemporain).

**Diffusion :**

Aussi produit pour une écoute à distance du site en format podcast pour diffusion sur toutes les plateformes, ce parcours jeune public s'écoute dans un premier temps et en priorité au musée. La production est diffusée via l'application de visite de l'Etablissement Public de la Porte Dorée qui permet une écoute à distance ou sur site. La lecture de chaque séquence doit être enclenchée manuellement dans l'application. L'application propose un plan de l'exposition. A la fin de chaque fichier audio, une indication est donnée comme, par exemple, « rendez-vous en 1917 ». Chaque fichier audio est associé à une date et à une image qui permet à l'enfant de se repérer.

**Format :** 1 introduction et 6 séquences qui peuvent être écoutées les unes à la suite des autres ou indépendamment les unes des autres.

**Durée totale :** 42 minutes

## MISSION(S)

- Co-conception du parcours, séquençage.
- Direction artistique : Eddie Ladoire
- A partir des contenus transmis par le client, écriture d'un dialogue adapté au jeune public.
- Les textes de ce parcours audio ont été écrits par Marina Bellefaye.
- Réalisation sonore : créations sonores et musicales, design sonore, enregistrements des sons et des voix de comédiens, production et post-production (montage, mixage, mastering): Eddie Ladoire.
- Avec les voix des comédiens : Myriam DOUMENQ (Emma, la petite fille) et Pascal NZONZI (le grand-père - Pascal NZonzi qui est la voix du grand-père dans les films d'animation de Miche Ocelot, *Kirikou et la sorcière* et *Kirikou et les bêtes sauvages*).

**DATE :** Livraison le 20 juin 2023



**ECOUTER 2 EXTRAITS :**

**[l'introduction et le point d'écoute n°3 qui correspond à la date 1940](#)**

**NATURE DE LA PRESTATION :** « Rives Sonores », balade sonore géolocalisée en 19 points, immersive, en Créole et en Français, réalisée en son binaural, en partenariat avec RFI Labo, pour le site du Fort Delgrès, à Basse-Terre, en Guadeloupe

- Ecoute sur site en déambulation ou à distance grâce à notre application pour parcours sonores géolocalisés Listeners.
- Public ciblé : adultes, visiteurs habituels, habitants et touristes.

En 1794, durant la Révolution, Basse-Terre est occupée par les Anglais et le fort est l'enjeu de violents combats. Victor Hugues parvient à s'en emparer, ce qui lui permet de prendre le contrôle de la Guadeloupe et d'y abolir l'esclavage. Napoléon voulant rétablir l'esclavage en 1802, le fort est alors occupé par l'armée coloniale en révolte de Louis Delgrès. Le fort est pris d'assaut par des troupes venues de métropole, conduites par le Général Richepanse. Delgrès et ses hommes se replient sur le Matouba, à Saint Claude, et abandonnent le fort. Après 18 jours de combat, encerclé par des forces supérieures, pour ne pas être fait prisonnier, Delgrès fait exploser son retranchement et meurt avec 300 compagnons d'armes. Richepanse reprend le contrôle de la Guadeloupe. Délaissé par les militaires en 1904, le site fut classé monument historique en 1977. Le fort est rebaptisé Fort Delgrès en 1989 par le Conseil Général de la Guadeloupe en hommage au héros de l'abolition Louis Delgrès.

Dans le cadre d'une commande qui lui a été faite par le Département de la Guadeloupe, l'artiste Dimitri Fagbohoun a proposé un parcours d'exposition permanent pour le Fort Delgrès en créant une sculpture monumentale, des installations lumineuses et a imaginé cette déambulation sonore. Sons concrets enregistrés sur place en binaural, musiques et voix qui font la construction identitaire de la jeunesse guadeloupéenne, voix africaines ou indiennes ancestrales, voix des esclaves luttant pour se libérer, voix de la diaspora caribéenne ou afro américaine, « Rives Sonores » valorise les actes héroïques de toutes les luttes contre l'esclavage conduites en Guadeloupe ou ailleurs et favorise la connaissance de l'histoire des abolitions.

#### MISSION(S)

- Co-conception du parcours avec l'artiste Dimitri Fagbohoun et le Département.
- Ecriture des textes en Français : Dimitri Fagbohoun
- Direction artistique sonore : Eddie Ladoire
- Réalisation sonore Unendliche Studio (Créations sonores et musicales, paysages sonores, enregistrements sons et voix, enregistrements de musiques additionnelles, de groupes de Gwo de Basse-Terre, premier montage) : Eddie Ladoire
- Réalisation sonore RFI Labo : Xavier Gibert, responsable de RFI Labo / Mixage en son binaural et mastering, Benoît Le Tirant
- Traduction des textes du Français vers le Créole : Gilbert Laumord
- Voix du comédien Gilbert Laumord (Compagnie SIYAJ)

**DATE :** Livraison mai 2023 – Diffusion depuis le 27 mai 2023, date de la fête de l'abolition de l'esclavage en Guadeloupe.



[ECOUTER](#)

**NATURE DE LA PRESTATION : Production d'une scénographie sonore immersive (ambiances sonores) pour la Nuit Européenne des Musées 2023, dans le cadre des 400 ans du Château de Versailles.**

- Ecoute sur site.
- Public ciblé : tous publics

Le public était invité à plonger dans le luxe et l'effervescence des soirées d'appartements qui étaient organisées sous le règne de Louis XIV en écoutant 4 ambiances sonores produites pour 4 des 7 salons du Grand Appartement du Roi (durée de chaque ambiance : 4 minutes) :

- ambiance de buffet dans le Salon de Vénus qui, le soir venu, était réservé aux collations et où l'on dressait des tables couvertes de corbeilles de fleurs et de pyramides de fruits.
- jeu de billard dans le Salon de Diane où étaient installés deux gradins pour permettre au public de suivre les parties au cours desquelles brillait Louis XIV, particulièrement habile.
- musique du XVIIème siècle dans le Salon de Mars qui devenait salle de jeu, de bal ou de musique au moment des soirées d'Appartement.
- jeux de cartes et d'échecs dans le Salon de Mercure, réservé à la famille Royale. Si un membre de la cour était invité à la table du jeu du roi, il voyait alors son prestige s'accroître.

#### MISSION(S)

- Conception des ambiances à partir des contenus historiques transmis par le client
- Direction artistique : Eddie Ladoire
- Réalisation sonore : créations sonores et musicales, design sonore, production et post-production (montage, mixage, mastering) : David Trescos et Eddie Ladoire.
- Conseil et préconisations pour la diffusion

**DATE :** Livraison mai 2023 – Diffusion le 13 mai 2023



[ECOUTER](#)

**NATURE DE LA PRESTATION : Production d'un parcours audioguidé immersif pour la découverte des collections du futur Musée National de la Marine (Site parisien, au Palais Chaillot)**

- Ecoute sur site. Dans le cadre de la réouverture de son site parisien, le Musée National de la Marine travaille sur un « compagnon de visite », un audioguide revisité, accessible gratuitement sur smartphone via une web-App conçue par Livdéo.
- Public ciblé : enfants.

**MISSION(S)**

- Co-conception du parcours.
- Direction artistique : Eddie Ladoire
- A partir des contenus transmis par le client, écriture d'un parcours théâtralisé à destination des enfants de 7-12 ans (Enfants habitués ou non des musées, familiers ou non de l'univers marin) qui donne la parole à des œuvres sélectionnées. L'objectif de la visite est de permettre à l'enfant de se sentir acteur et investi au sein de sa visite du musée, de l'encourager à mieux faire attention à chaque œuvre, à mieux la regarder, pour découvrir son histoire vraie et en garder un souvenir.
- Les textes de ce parcours audio ont été écrits par la journaliste Leïla Kaddour (France Télévision, Radio France).
- Réalisation sonore : créations sonores et musicales, design sonore, enregistrements des sons et des voix de comédiens, production et post-production (montage, mixage, mastering) : Eddie Ladoire.

**DATE :** Livraison juillet 2022 - Diffusion à l'automne 2023, à la réouverture du Musée.



**ECOUTER**

Lien privé – ne pas diffuser

**NATURE DE LA PRESTATION :** Production en version anglaise d'une visite audio immersive pop et décalée pour la visite de l'exposition « Small is beautiful - Miniature art », la plus grande exposition internationale entièrement consacrée à l'art miniature, présentée à New York (718 Broadway, New York, NY 10003, United States ) à partir du 21 février 2023 et jusqu'au mois de septembre 2023.

- Direction artistique exposition et scénographie : Frédéric Barreau
- Ecoute sur site.
- Public ciblé : jeunes adultes.

#### MISSION(S)

- Co-conception du parcours.
- Direction artistique parcours audio – voyage sonore : Eddie Ladoire.
- Scénarisation, écriture à partir des contenus transmis. Les textes de ce parcours audio ont été écrits par Pierre Guénard (auteur d'un premier roman, "Zéro Gloire", édité chez Flammarion en 2022, également chanteur et leader du groupe Radio Elvis et qui mène désormais une carrière solo).
- Créations sonores et musicales, design sonore, enregistrements des sons, réalisation sonore, production et post-production (montage, mixage, mastering) : Eddie Ladoire.
- Créations musicales électroniques : Bruno Charenton, alias Bay Ofgong.
- Traduction du Français vers l'Anglais.
- Enregistrements voix : Unendliche Studio
- Comédienne (franco-britannique) : Sophie Danino.
- Système de diffusion : Développement, intégration des contenus audio, textes, images, identité graphique. Le parcours audio, thématique, est diffusé par le biais de QR codes, grâce à notre système Pépites.

**DATE :** Livraison janvier 2023



[ECOUTER](#)

**NATURE DE LA PRESTATION : Production du podcast du Palais de la Découverte intitulé « Les Esprits du Palais » - Saison 1**

- Ecoute à distance sur toutes les plateformes de podcasts (via Ausha) et sur le site Internet du Palais de la Découverte.

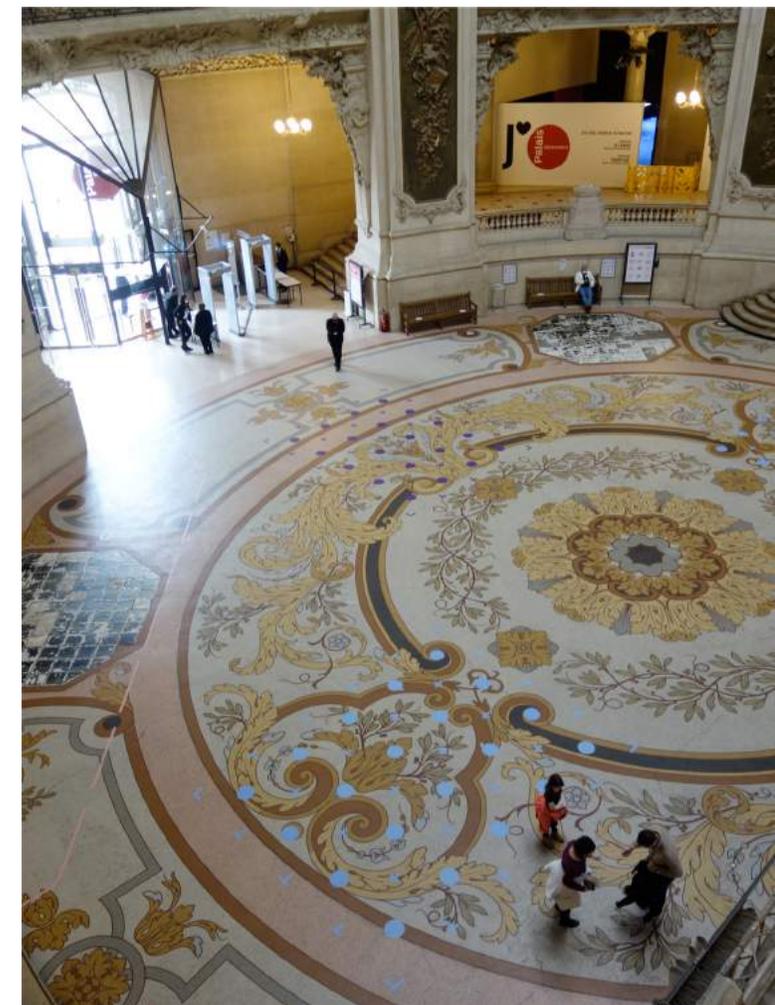
**MISSION(S)**

- Cette série prend la forme d'un feuilleton radiophonique et comporte **7 épisodes de 15 minutes** chacun. La commande était de restituer l'identité sonore du Palais de la découverte à travers une balade sonore à écouter depuis chez soi dans l'espace du musée, de conserver la mémoire vivante de ce lieu unique et de ce qui faisait son identité particulière, avant sa fermeture pour travaux depuis le mois de novembre 2020. La proposition se veut artistique et en même temps fidèle à l'essence même du Palais de la découverte qui lia, dès ses origines, la démarche et les savoirs scientifiques à l'art et à l'architecture, les traditions à l'innovation.
- **La narration a été construite et écrite par David Sanson, auteur, traducteur, dramaturge.**
- **Les créations sonores et radiophoniques, le design sonore et les musiques additionnelles ont été conçues par Eddie Ladoire** dont la spécialité est de travailler sur l'identité sonore des espaces. Les musiques des génériques, les tapis et virgules sonores récurrents sont construits à partir des enregistrements des manipulations et machines de la salle « Son et Vibrations », dédicace à Jean Perrin, prix Nobel de Physique à l'origine du projet du Palais de la Découverte avec André Léveillé, et un clin d'œil à ses inventions d'appareils stéréoacoustiques, conçues durant la première Guerre Mondiale.
- La dimension immersive de la production sonore permet aux auditeurs soit de retrouver le Palais qu'ils connaissent ou ont connu, soit d'en imaginer les espaces et les activités. **Les épisodes prennent la forme de pièces radiophoniques faites de micro-fictions, d'enregistrements de voix de comédiens, d'extraits d'entretiens menés avec des médiateurs et des scientifiques (dont l'astrophysicien, commissaire de l'exposition, Roland Lehoucq), des visiteurs et des agents, d'enregistrements de sons du quotidien du Palais** aptes à créer des images mentales et, entre autres, des ateliers et manipulations réalisés en présence du public.

**A VENIR au mois d'octobre 2023 et en 2024 : Conception et production des saisons 2 et 3 du podcast « Les Esprits du Palais » :**

*L'enquête qui a débuté dans la saison 1 se poursuit. La saison 2 évoquera la transition de l'ancien vers le futur Palais de la Découverte, permettra la découverte des médiations proposées hors les murs, que ce soit au sein de l'espace temporaire des Etincelles ou au sein d'institutions ou d'organismes de recherche. La saison 3 permettra de projeter l'auditeur dans le nouveau Palais 2025.*

**DATE :** Livraison saison 1 en mars 2021 – diffusion juillet 2022 / saison 2 en octobre 2023 / saison 3 en 2024

**ECOUTER**

**NATURE DE LA PRESTATION : Production des podcasts du futur Musée du Grand Siècle de Saint Cloud et visite audio du Pavillon de Préfiguration du Musée du Grand Siècle à Sceaux : « un podcast, une œuvre »**

- Pour le Département des Hauts de Seine : Chef de projet : Alexandre Gady / Coordinatrice de la production : Isabelle Oester-Freret
- Ecoute à distance sur toutes les plateformes de podcasts (via Ausha) et sur site, au Pavillon de Préfiguration du Musée du Grand Siècle de Sceaux.
- Public ciblé : jeunes adultes.

#### MISSION(S)

- Réalisation d'une série de 8 podcasts pour valoriser une sélection de 8 œuvres à écouter à distance et sur place (diffusion par le biais de QR codes apposés sur les cartels et dans le livret de médiation), au musée de Sceaux, pour permettre une visite audio d'environ 40 minutes, incluant les déplacements, une série de micro-fictions, à la fois indépendantes et liées entre elles par la nature même de la production sonore et par un fil rouge narratif qui plonge le visiteur au cœur des différentes œuvres et des activités qu'elles présentent.
- Conception : Hélène Perret et Eddie Ladoire
- Création littéraire, scénarisation, écriture : Marina Bellefaye et Alexandre Gady
- Design et créations sonores : Eddie Ladoire
- Réalisation sonore (enregistrements de sons, montage, mixage, mastering) : Eddie Ladoire
- Comédiens : Stéphanie Moussu et Frédéric Kneip
- Enregistrements voix : Unendliche Studio

**DATE** : Livraison juillet 2022 – diffusion décembre 2022



[ECOUTER](#)



« La Rixe » - Georges-Lallemand - huile-sur-toile - vers 1630

**NATURE DE LA PRESTATION : Production d'une série audio sur la thématiques « Les Plantes de la Mort » pour le Muséum d'histoire naturelle de Toulouse et commande d'une création graphique**

- Une déambulation sonore à écouter dans le Jardin Botanique Henri-Gausson (parcours proposé sur la [Visite Museum Mobile](#)) ou à écouter en podcast depuis le [compte Soundcloud du Muséum de Toulouse](#).
- Public ciblé : adultes et jeunes adultes.

### MISSION(S)

- Coordination : Maud Dahlem, Muséum de Toulouse / Hélène Perret & Eddie Ladoire, Unendliche Studio.
- Référent scientifique : Boris Presseq, botaniste au Muséum de Toulouse.
- Commande de la création graphique de la vignette de la série audio pour le Muséum au studio Vif Design.
- Réalisation d'une série de 11 podcasts pour valoriser une sélection de 11 spécimens de plantes présentes dans le jardin botanique et/ou dans la collection du Muséum.
- Résumé : Achlys, antique déesse grecque du malheur et du poison tombée dans l'oubli, croise dans le jardin botanique du Muséum de Toulouse son cousin Ossain, divinité yoruba de la nature et de la guérison dont le culte reste vivace. En sa compagnie, elle nous entraîne à la découverte des plantes de la mort : qu'elles permettent de la provoquer, qu'elles accompagnent les rituels funéraires ou qu'elles peuplent les cimetières, ces plantes à l'histoire millénaire peuvent être aussi des sources de vie et de guérison... Entre promenade botanique et dialogue philosophique au ton souvent facétieux, le cheminement des deux divinités nous emmène de l'autre côté des apparences.
- Scénarisation, écriture : David Sanson
- Créations sonores et musicales / Réalisation sonore (montage, mixage, mastering) : Eddie Ladoire
- Voix : Stéphanie Cassignard (Actrice de théâtre, elle a tenu un rôle dans la série « Baron noir », au cinéma aux côtés de Sandrine Kiberlain dans « L'Oiseau ») et Pascal Nzoni (voix du grand-père dans les films d'animation de Michel Ocelot « Kirikou », doublage dans « Once Upon a time in Hollywood » de Quentin Tarantino, rôles dans la trilogie de comédies « Qu'est-ce qu'on a fait au bon dieu », dans « Adama » ...).
- Enregistrements voix : Unendliche Studio

**DATE** : Livraison octobre 2022 – diffusion novembre 2022



[ECOUTER](#)

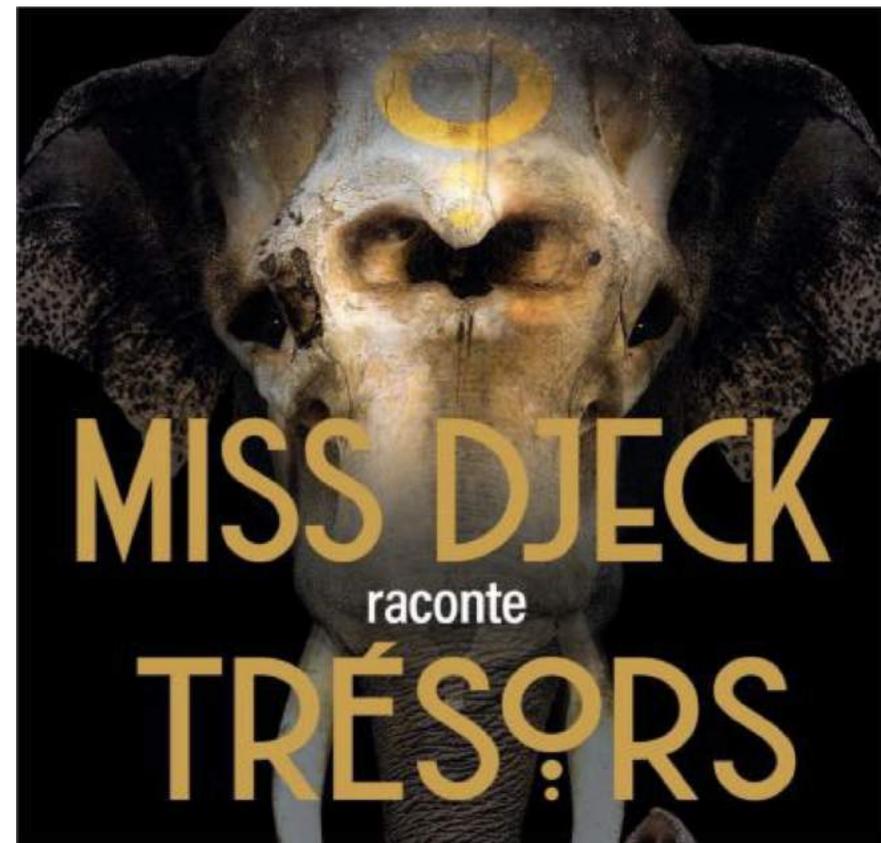
**NATURE DE LA PRESTATION :** Production d'un parcours sonore immersif pour la visite de l'exposition « Trésors, 200 ans d'histoire naturelle à Genève » du Muséum d'Histoire naturelle de la Ville de Genève et prescription pour la mise en œuvre du dispositif de diffusion et d'écoute (Versions française et anglais) – Production d'une version podcast pour écoute à distance, au-delà de l'exposition qui a pris fin le 27 juin 2023.

Public ciblé : enfants à partir de 8 ans et familles

### MISSION(S)

- Souhaitant prolonger la présentation publique de cette exposition temporaire inaugurée en 2020, le Muséum de Genève a souhaité l'enrichir d'une nouvelle proposition de visite : un parcours sonore de médiation in situ embarquant les visiteurs dans une expérience immersive où la parole est donnée aux spécimens et aux objets exposés. Ce nouveau parcours audio permet de rencontrer 17 de ces spécimens comme si la vie leur était rendue. Des monologues, des dialogues, des déclamations poétiques, de la science fiction, ce nouveau vernis sonore mélange les genres pour mieux surprendre et ravir. Comme conteuse principale, Miss Djeck l'éléphante.
- Co-conception avec une équipe de 17 scientifiques du Muséum et avec le service de la médiation.
- Créations littéraires, scénarisation et écriture : David Sanson
- Créations sonores et musicales : Eddie Ladoire
- Musiques additionnelles : Archives Internationales de Musique Populaire du MEG qui ont servi à la composition des créations sonores par Eddie Ladoire.
- Réalisation sonore (montage, mixage, mastering) : Eddie Ladoire
- Traduction des textes du Français vers l'Anglais
- Enregistrements de 10 voix de comédiens en Français et en Anglais : Unendliche Studio
- Diffusion : Dans le respect du cahier des charges transmis et dans le cadre de notre mission, nous avons proposé de travailler avec la société RSF. Nous avons choisi le système OP6. Sept balises émettrices infra-rouges sont placées sous les vitrines et cachées. Les récepteurs sont des petits boîtiers, des pendentifs légers à mettre autour du cou pour laisser les mains libres. Le son s'enclenche lorsque le visiteur approche des vitrines. Le dispositif se fait oublier. Le choix du client s'est porté sur des casques fermés pour favoriser l'expérience immersive.

**DATE :** Septembre 2022, livraison de la VF / février 2023, livraison de la VA / juillet 2023, livraison de la version podcast (16 épisodes pour chaque version).



[ECOUTER](#)

**NATURE DE LA PRESTATION : « Les Lumières de la Rive Gauche » :****Balade sonore géolocalisée de la Monnaie de Paris à l'Institut de France**

- Ecoute sur site en déambulation grâce à notre application pour parcours sonores géolocalisés Listeners, et à distance sur toutes les plateformes de podcasts (via Acast) et sur le site Internet de la Monnaie de Paris.
- Public ciblé : visiteurs habituels, habitants du quartier, touristes, jeunes adultes.

**MISSION(S)**

- La Monnaie de Paris et l'Institut de France se sont associés pour offrir aux visiteurs et aux passants la possibilité de découvrir leur histoire, leurs trésors patrimoniaux et leurs activités grâce à une œuvre sonore spécialement conçue pour leurs sites et leur quartier. La création sonore invite les visiteurs à découvrir en autonomie ces deux institutions. Avec cette nouvelle offre de visite, la Monnaie de Paris et l'Institut de France souhaitent rendre visibles les liens historiques qui les unissent, inscrire leurs activités dans leur quartier, au cœur du 6<sup>ème</sup> arrondissement, et inciter le public à découvrir les différents espaces des deux institutions (ateliers, musée, bibliothèques, boutiques, librairies, etc.).
- Conception et réalisation d'un parcours sonore de 45 minutes 10 points d'écoute géolocalisés.
- Composition d'une fiction radiophonique originale, scénarisation et écriture : Eddie Ladoire a réalisé une œuvre originale en associant des sons caractéristiques enregistrés sur place et l'écriture poétique de l'auteure Marina Bellefaye.
- Commande d'une création d'une musique originale : Sornin (alias Forever Pavot), compositeur de musiques de films récemment repéré par le prestigieux dispositif Émergence Cinéma.
- Réalisation sonore (enregistrements de sons, montage, mixage, mastering) : Eddie Ladoire
- Voix : Leïla Kaddour et Frédéric Kneip
- Enregistrements voix : Unendliche Studio
- Développement et intégration du parcours sonore dans l'application Listeners.

**DATE** : Septembre 2022 – diffusion octobre 2021



**ECOUTER**



**NATURE DE LA PRESTATION : Production d'une bande son immersive en son spatialisé pour une installation sonore et vidéo présentée dans la cour d'honneur de la MONNAIE DE PARIS, dans le cadre de l'exposition « Sur les pas de Napoléon Ier » (17 septembre 2021 - 6 mars 2022)**

- Publics ciblés : l'ensemble des visiteurs de l'exposition

### MISSION(S)

- Les visiteurs sont accueillis par une installation vidéo et sonore dès leur arrivée et invités à suivre « Les pas de Napoléon Ier » dans l'exposition, dans tout le site de la Monnaie de Paris. La bande son produite par Unendliche Studio permet au visiteur de revivre par le son la visite du Premier Consul Bonaparte qui vint à la Monnaie de Paris le 12 mars 1803 pour visiter les ateliers de fabrication monétaire. Il s'agissait pour lui de s'assurer que tout était prêt du point de vue technique avant de promulguer la création du franc germinal.
- Conception du projet, design et créations sonores : Eddie Ladoire
- Enregistrements de sons, montage, mixage : Eddie Ladoire / Mastering et installation : David Trescos
- Enregistrements de 2 voix de comédiens : Unendliche Studio
- Conseil et tests pour la diffusion du son spatialisé : Nous avons travaillé avec la société choisie par la Monnaie de Paris, Hardwear Audio Research and Development. Il s'agissait à la fois de mettre en œuvre une diffusion de proximité, avec des sons précis et clairs, dans un espace ouvert, en extérieur, dans un environnement déjà bruyant, et aussi de proposer une expérience d'écoute de son spatialisé. En effet, nous avons préconisé le choix des enceintes, leur nombre et leur disposition sur un côté uniquement pour que le visiteur auditeur ait la sensation du mouvement du carrosse qui s'avance dans la cours, qui le frôle et le dépasse. Le mixage a été réalisé en fonction de ces objectifs. Ensuite, nous sommes intervenus pour régler les volumes très précisément avant ouverture au public.

**DATE :** Livraison juillet 2021



[ECOUTER](#)



DATE DE LIVRAISON : 2016

DIFFUSIONS : 2016 - 2023



**NATURE DE LA PRESTATION :** Projet ART et SCIENCES IDEX (Initiative d'excellence de l'Université de Bordeaux) / Production d'une pièce radiophonique intitulée « Hors Jeu », une plongée au cœur d'un match de rugby.

**Diffusion :** soit sous la forme d'une installation sonore et photographique, soit sous la forme d'une pièce électroacoustique. Dans les deux cas, la diffusion est spatialisée (8 HP et 1 caisson basses). Depuis 2016, la pièce est sans cesse reprise, retravaillée, rediffusée dans des configurations différentes. La prochaine diffusion doit avoir lieu dans différentes communes de Bordeaux Métropole, à la rentrée 2023, à l'occasion de la Coupe du Monde de Rugby.

**Production de la création musicale et sonore :** Office Artistique de Région Nouvelle Aquitaine (OARA), Eddie Ladoire - Unendliche Studio.

**Coproducteurs :** IDEX (Initiative d'excellence de l'Université de Bordeaux) / Aquitaine Culture / Yves Ousten, chercheur à l'IMS (Laboratoire de l'intégration du matériau au système / Cnrs et Université de Bordeaux) / LaBRI (Laboratoire Bordelais de Recherche en Informatique) / Scime (Studio de Création et de Recherche en Informatique et Musiques Expérimentales).

**Projet réalisé avec le soutien du Stade Langonnais et de l'Aviron Bayonnais**

Remerciements à Thomas Felborg (demi de mêlée de Libourne), Florian Lapeyrade (pilier droit de l'Aviron Bayonnais - Anglet), Simon Laboueyrie (talonneur de l'Aviron Bayonnais - Dax), Vincent Etcheto (head coach de l'Aviron Bayonnais), Yann Lesgourgues (demi de mêlée de l'Union Bordeaux Bègles), Hugh Chalmers (troisième ligne de l'Union Bordeaux Bègles, puis du RC Vannes), Aurélien Tourdias de l'école de rugby du Stade Langonnais (catégorie des moins de 14 ans), Rémi Ladoire de l'école de rugby du CABBG de Bègles (catégorie des moins de 14 ans), et à quelques Rugueux Bipèdes de l'équipe sénior du Stade Langonnais.

**Durée :** 21' (diffusion en boucle)

**Principe :** En 2016, le directeur artistique d'Unendliche studio, également compositeur et plasticien sonore Eddie Ladoire réalise un projet avec des clubs de rugby sur les bruits et les impacts lors des matchs. Il sollicite l'aide de chercheurs de l'Université de Bordeaux pour concevoir des micros spécifiques qu'il fixe à même les corps des joueurs des clubs de l'Aviron Bayonnais, de Libourne et de Langon pour capter les sons à l'intérieur d'un match de rugby : chocs, froissements, souffles, paroles...

A partir de ces enregistrements et par un travail précis de montage, Eddie Ladoire a imaginé « Hors jeu », un voyage auditif au cœur d'un match de rugby. Diffusée sous forme d'installation, cette pièce radiophonique nous plonge dans la mêlée. Un match est fait de bruits et de silences, de sons, d'impacts, de crissements, de frottements de vêtements, de peaux et d'os, de sifflets, de cris, de murmures, de tensions palpables, mais aussi de mouvements sonores provenant du public, de chants, de musiques. C'est parti ! Sportifs ou non, tels des gladiateurs dans l'arène, nous sommes sur le terrain : nous sentons la course, les accélérations cardiaques, le souffle, les chutes, les plaquages ... mais sans fatigue et sans souffrance.

**Missions :** Conception du projet artistique, co-conception des microphones avec les laboratoires universitaires, enregistrements lors de matchs, composition, créations sonores, montage, mixage, choix et installations du matériel de diffusion, diffusion live de la version pièce électroacoustique en multipoints.



ÉCOUTER



**NATURE DE LA PRESTATION :** Production d'un parcours sonore immersif, visite contée et pièce radiophonique, pour la visite des jardins du CHÂTEAU DE MORLANNE, monument historique : « Au Temps de Fébus ».

*Ecoute sur l'application Listeners, sur site de préférence ou à distance.*

Erigé en 1373 par Gaston III de Foix-Béarn (dit « Gaston Fébus »), le Château de Morlanne est l'un des plus beaux exemples de construction fébusienne aux confins des Landes et du Béarn. Marqué par de multiples remaniements, abandonné, en partie détruit, le château a traversé les siècles. Sauvetage et renaissance de la forteresse médiévale sont initiés en 1970 par ses derniers propriétaires, Raymond et Hélène Ritter. Ayant voué la fin de leur vie à la restauration du Château de Morlanne, ils lèguent ses murs et toute leur collection d'objets d'art au Département des Pyrénées-Atlantiques. Protégés au titre des Monuments historiques, le Château et ses collections sont indissociables du village de Morlanne avec ses demeures des XVIIe et XVIIIe siècles et son église fortifiée du XIVe siècle.

**Cette visite est proposée par la Communauté de communes des Luys en Béarn et le Conseil Départemental des Pyrénées-Atlantiques. Sa promotion est accompagnée par l'Agence d'Attractivité et de Développement Touristique du Département.** L'équipe du château ne souhaitait pas retrouver les contenus d'un audioguide classique et voulait s'orienter vers une nouvelle narration, créative, proposant une relecture de la vie de Gaston Fébus, valorisant ainsi la dimension nationale de l'histoire de Morlanne. Le château dispose déjà de dispositifs numériques (audio vidéo dans les salles, théâtre d'ombres en vidéo) et d'un livret de médiation "Moyen Âge" de découverte du site en extérieur pour les familles). **Le parcours sonore s'intègre dans cette offre globale. Il vient en complément des visites menées par des guides en été. Il permet également de continuer à s'adresser aux visiteurs à la basse saison, lorsque le château est fermé à la visite.**

**DATE DE LIVRAISON :** mai 2021

**MISSIONS:** repérages et co-conception du parcours, écriture, scénarisation, réalisation sonore, enregistrements de son et de voix, interview, design sonore, composition de musiques originales, travail avec un musicologue spécialiste des musiques médiévales pour le choix de musiques additionnelles, post production, développement et intégration du parcours sur l'application Listeners.

**Auteur :** Marina Bellefaye

**Création sonore :** Eddie Ladoire

**Voix :** Leïla Kaddour, Frédéric Kneip, Thomas Viallefond



**ECOUTER**

Le compositeur Eddie Ladoire a réalisé une fiction radiophonique originale à partir de matières sonores enregistrées sur place et d'une visite contée écrite par l'auteure Marina Bellefaye. Les podcasts sont inspirés de documents historiques, dont le célèbre manuscrit illustré du Livre de la Chasse de Gaston Fébus. Ils proposent un voyage immersif au XIVe siècle, entre fiction et réalité à la découverte de la faune et des paysages des Pyrénées. Les images sonores témoignent avec poésie d'un temps, de vies, où les voix du passé se mêlent aux chants du présent et réveillent l'histoire d'un site et d'un territoire d'une grande richesse patrimoniale. Tel un témoin, la figure solaire et légendaire de Gaston Fébus vous guide et vous révèle ce qui ne peut être vu, mais qui a pourtant existé. Le parcours a été inauguré dans le cadre de la Nuit au Musée le 3 juillet 2021. Une séance d'écoute et des ateliers de création de podcasts « Gaston Fébus et Morlanne » à destination des familles ont été proposés par Unendliche Studio le 18 septembre 2021, dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine.



# UNENDLICHE

studio

**L'Art de l'écoute réinventé**

CRÉATIONS SONORES

**Contact**

Hélène Perret

06 87 26 22 77

Helene.perret@unendliche-studio.com

<https://unendliche-studio.com/>