



UNENDLICHE studio



Créations sonores originales
installations et scénographies sonores immersives, parcours sonores et visites audio, podcasts ...

01.

Unendliche Studio
Activités, compétences, démarche

*« L'oreille est le sens préféré de l'attention. Elle garde, en quelque sorte, la frontière du côté où la vue ne voit pas »
Paul Valéry - Tel quel - Gallimard 1941*

Unendliche Studio produit des créations sonores originales, du sound design, des podcasts, des installations et scénographies sonores immersives, des paysages sonores et des parcours sonores (mixage et mastering en mono, stéréo, 3D, binaural, 5.1, 7.1). Les dimensions immersives et créatives, les nouvelles formes de narration souvent littéraires, écrites par des auteurs ou des journalistes, portées par des voix d'acteurs, quelle que soit la langue choisie, et la création de paysages sonores font la spécificité des productions sur mesure que nous proposons dans le monde entier. Les contenus produits sont adaptés à chaque public ciblé et nous proposons une réécriture respectueuse de vos contenus scientifiques.

Depuis 2014, notre expertise se déploie auprès des musées, des producteurs d'expériences immersives, des institutions, des sites culturels ou patrimoniaux, des collectivités et territoires, des entreprises souhaitant valoriser leur expertise et leur identité, et plus généralement auprès de tous les organismes ou sites accueillant du public et souhaitant s'adresser aux visiteurs ou clients de manière adaptée, originale et actuelle.

Notre approche créative nous distingue 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 considère l'élément sonore comme un phénomène physique et sensoriel, un environnement, et comme le fondement et le point de départ d'une narration. Cette approche créative, presque systématique, implique un travail sur l'identité sonore des espaces, l'enregistrement de sons sur place, et contribue de manière significative à une expérience d'écoute immersive. La création de nouvelles formes de récits, un montage soigné, et le fait que nous produisons tous nos sons sont devenus nos signatures.

Notre studio prend en charge la réalisation de tous vos projets sonores et vous conseille, de l'écriture à la post-production, en passant par la production, la prise de son et de voix, et la diffusion. Qu'il s'agisse d'écoute sur place, d'écoute contemplative ou en déambulation, à distance ou en ligne, sur des plateformes de podcast, dans des salons d'écoute, nous trouverons avec vous la meilleure solution.

Ils nous ont fait confiance ...

Palais des Beaux-Arts de Lille, RMN-GP, Château de Versailles, Musée National de l'Histoire de l'Immigration au Palais de la Porte Dorée, Monnaie de Paris, Institut de France, Musée national de la Marine (site du Palais de Chaillot), Radio France, RFI Labo (branche innovation de RFI/France Médias Monde), Muséum de Genève, Muséum d'histoire naturelle de Toulouse, Musée d'Art Costaricien de San José, Département des Hauts de Seine pour le Pavillon de préfiguration du Musée du Grand Siècle, Ville de Paris, Universcience - Palais de la Découverte, Région Nouvelle Aquitaine, Musée J.C. Boulard Carré Plantagenêt de la Ville du Mans, Sciences Po Bordeaux, Château les Carmes Haut Brion, 9 grands crus de Pomerol Séduction, China Mobile, Fever (Small is Beautiful Miniature Art Exhibition New York), Thématix S.A. Engineering (Scénographie - Suisse), Instituts Français du Vietnam, du Maroc, de Hong Kong, MUNTREF Centre d'art contemporain de Buenos Aires...

DECouvrir



Enregistrement de la voix d'une comédienne pour le parcours audio enfants du Musée National de la Marine à Paris - 2023



Session d'enregistrement au Costa Rica - 2023

La dimension innovante de nos productions réside avant tout dans l'usage puisque nous proposons d'abandonner l'audioguide classique pour des voyages sonores artistiques qui enrichissent l'expérience du visiteur, encourageant l'écoute pour mieux regarder et imaginer. Nos productions sont des créations sonores originales qui invitent à une réinterprétation artistique du monde, une réinterprétation de ses propres sensations et émotions. La création de nouvelles formes de narration, sonores et littéraires, tantôt poétiques, tantôt documentaires, écrites par des auteurs et des compositeurs, devient une innovation lorsqu'elle est appliquée aux domaines du tourisme, du patrimoine et des musées.

Le son permet ainsi de faire revivre une époque révolue, de révéler ce qui ne se voit pas mais qui a existé, de dévoiler un patrimoine inaccessible, immatériel, caché ou détruit, d'inciter à l'entrée, de susciter la visite, de raconter des histoires, de rencontrer, de transmettre des contenus et des savoirs par une médiation sensible.

L'innovation est aussi technologique, puisque nous utilisons les dernières techniques et technologies d'immersion sonore, de l'enregistrement au mixage, en passant par la diffusion. Nous pouvons également nous adapter à différents modes de diffusion, des plus traditionnels aux plus récents.

En travaillant avec des auteurs locaux et des acteurs natifs lorsque nous produisons à l'étranger ou dans différentes langues, nous proposons de mettre notre expertise en matière d'écriture d'expériences et de visites sonores immersives au service de la promotion de sites et de musées. Nous pouvons également collaborer avec des producteurs d'expériences immersives ou des scénographes pour le volet sonore de certains projets.



Créations sonores en son 3D orienté sur l'histoire et le patrimoine chinois, réalisées pour le stand de China Mobile lors d'un salon sur l'IA et les nouvelles technologies, à Pékin - 2024

CONSEIL

Direction artistique
Conception, réalisation, diffusion de vos contenus audio
Modes de diffusion, installations sonores, 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
Enregistrements mono, stéréo, ambisonique, binaural
Enregistrements de voix et de voix off
Bruitage, 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

LISTENERS

Application pour parcours sonores géolocalisés



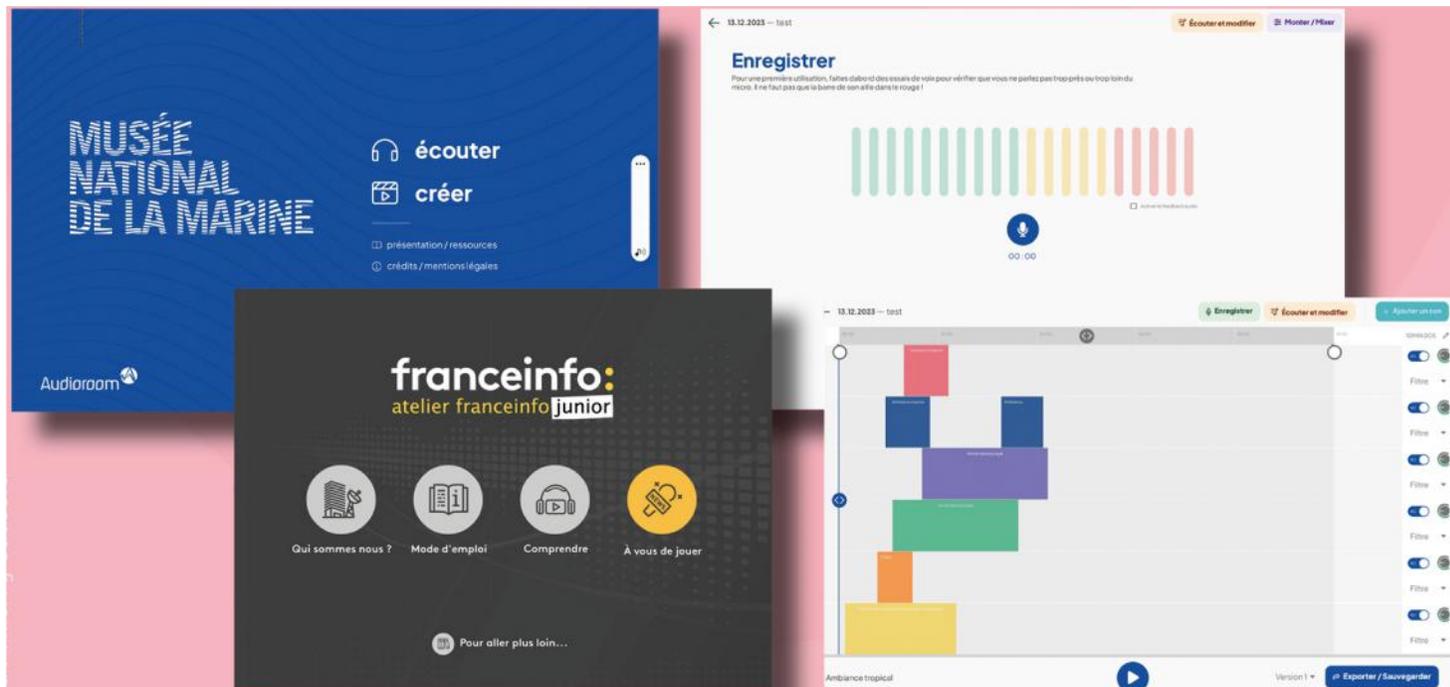
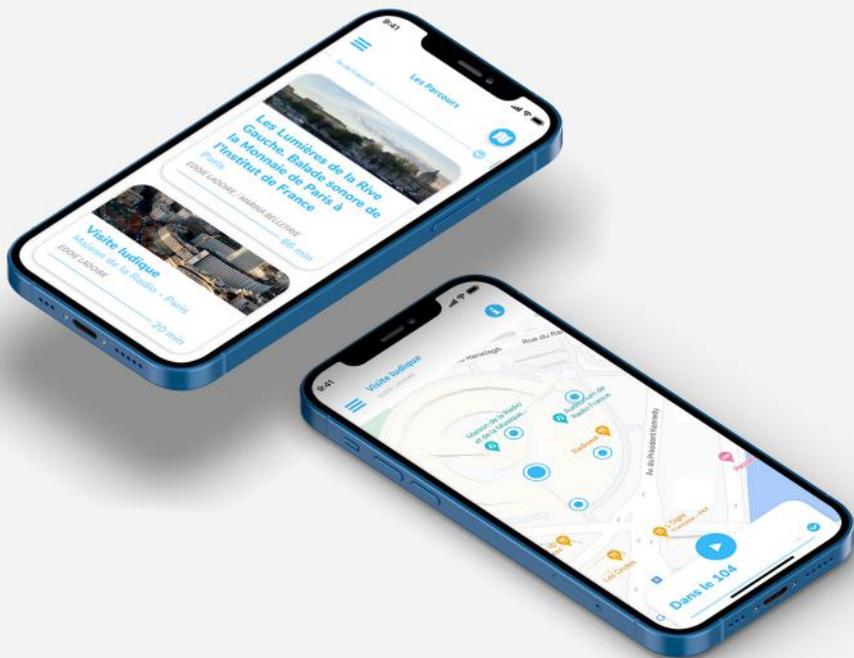
Audioroom
L'APPLI

Application de pratique de la création de podcasts pour tous les public

Cette application rassemble tous les outils de production audio en un seul espace, de l'enregistrement au mixage, et évite d'avoir recours à un équipement audio spécifique (enregistreurs, ordinateurs, logiciels). Elle permet aux utilisateurs de réaliser leurs propres podcasts ou créations sonores, en mobilité, à tout moment.

Adaptée aux publics amateurs, l'application peut être personnalisée et développée en fonction des thèmes et des activités d'un musée ou d'un site patrimonial, en soutenant un large éventail d'activités liées au son (podcasts, fresques sonores participatives, paysages sonores, témoignages...). Nous proposons une formation personnalisée à l'utilisation de cet outil pour votre équipe.

Nous avons adapté Audioroom en un outil d'éducation aux médias pour Radio France et de pratique de la création sonore pour le Musée national de la Marine.



02

Réalisations

Références de moins de 3 ans



N.B. : Afin de profiter au maximum des détails sonores, des paysages sonores créés, du travail sur les voix, nous vous conseillons d'écouter nos productions au casque.

Production d'une installations sonore immersive dans la Galerie des Carrosses des Grandes Ecuries du Château de Versailles, pour les Journées Européennes du Patrimoine 2024.

Diffusion spatialisée multipoints - Durée de l'expérience : 30 minutes - Diffusion en boucle - Le volume de l'installation sonore était ajusté pour concilier à la fois qualité de l'immersion sonore et possibilité de proposer des temps de médiation humaine.

- Ecoute sur site.
- Public ciblé : tous publics

La collection des carrosses de Versailles ne comprend pas de véhicules de voyage mais se compose uniquement de grandes berlines de cérémonie. Ainsi, chaque voiture raconte une page de l'Histoire de France à travers un événement dynastique ou politique (mariage de Napoléon Bonaparte; sacre de Napoléon Ier, Premier Consul, en 1804; baptême du Duc de Bordeaux; sacre de Charles X; funérailles de Louis XVIII...).

La production sonore, en forme de cinéma pour l'oreille, permettait de faire revivre ces événements et d'animer les carrosses majestueux, la collection de chaises à porteurs et de traîneaux. Par le mixage et la spatialisation, des sons concrets choisis, évocateurs des cortèges qui réunissaient une quarantaine de voitures et des centaines de chevaux (bruits des roues, métal des harnais et des mors, souffles et hennissements des chevaux, bruit des sabots sur les pavés, acclamations de la foule), l'impression est donnée aux visiteurs d'être accompagnés par le mouvement des carrosses, par les sons des cortèges et des chevaux, plongé au coeur des événements et de l'action. La création sonore originale permet de s'imaginer les cavalcades, la foule en liesse. A mi-parcours, comme un temps de respiration, lors de la découverte des traîneaux de la Cour, des paysages sonores contemporains évoquent la nature représentée. Enfin, après s'être replongé dans l'environnement sonore de faste et de liesse du sacre de Charles X, le parcours sonore s'achève en conclusion majestueuse, sur une tonalité plus solennelle pour accompagner la découverte du char funèbre de Louis XVIII.

MISSION(S)

- Conception des ambiances à partir des contenus historiques transmis par le client
Direction artistique
- Réalisation sonore : créations sonores et musicales, design sonore, production et post-production de l'ensemble des pistes sonores
- Conseil et préconisations pour la diffusion en multipoints
Mixage en son spatialisé, sur site.

DATE :

Livraison septembre 2024
Diffusion JEP 2024



ECOUTER

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 de février à décembre 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 – diffusion février 2023



[ECOUTER](#)

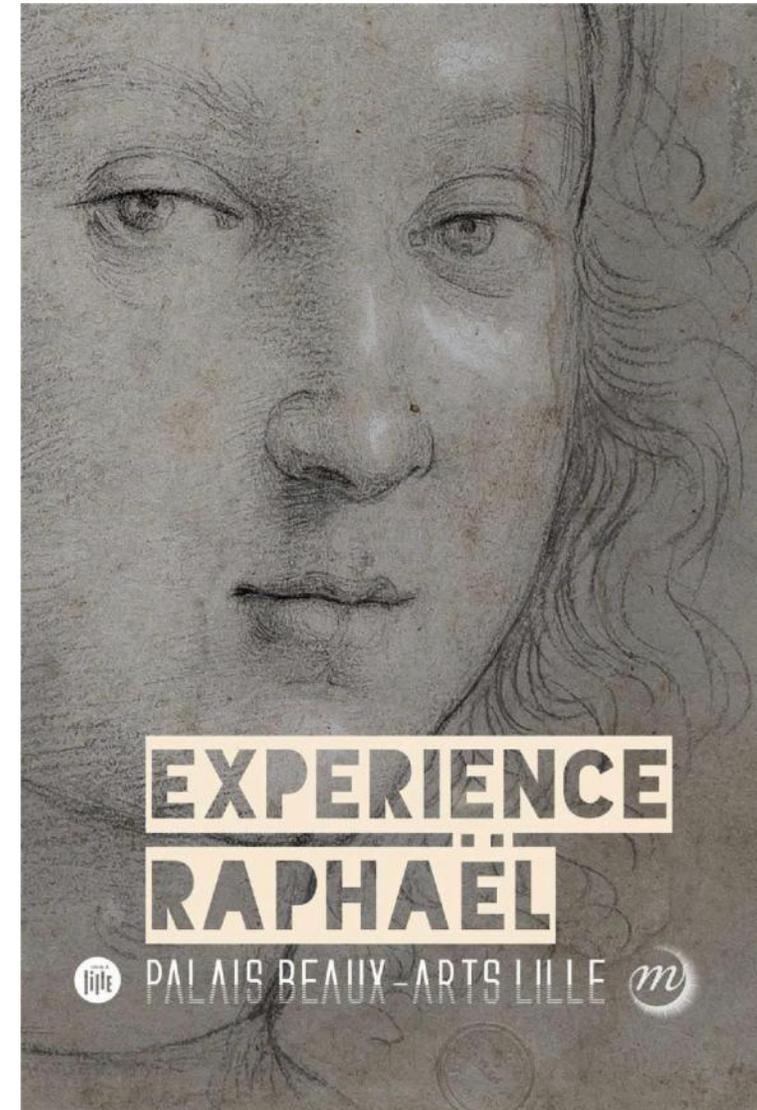
CONCEPTION ET RÉALISATION D'UN PARCOURS SONORE IMMERSIF ET PRODUCTION AUDIO DE COMMENTAIRES D'ŒUVRES, en Français et en Anglais, pour la découverte de l'exposition « Expérience Raphaël », présentée du 18 octobre 2024 au 17 février 2025, au Palais des Beaux Arts de Lille, en coproduction avec la Réunion des Musées Nationaux - Grand Palais

- à écouter sur site, au casque, grâce à la web app du musée, et à distance, sur les chaînes Youtube et Soundcloud du Palais des Beaux-Arts de Lille.
- à destination des publics du musée, notamment les adolescents et jeunes adultes aussi accessible aux visiteurs non et malvoyants.
- Après l'exposition « Expérience Goya », pour l'exposition « Expérience Raphaël », le Palais des Beaux-Arts de Lille sort de ses réserves l'ensemble des dessins de Raphaël présents dans ses collections ainsi que des œuvres empruntées aux musées du Louvre et d'Orsay ou à des musées étrangers. L'exposition, expérientielle et immersive, associe œuvres originales, reconstitutions et dispositifs numériques pour plonger les visiteurs dans le processus de création de l'artiste, du dessin à la peinture illustrée. L'art de Raphaël est aussi mis en perspective à travers la postérité de ses œuvres devenues iconiques, de Rubens à Kehinde Wiley, en passant par Degas et Dalí.

MISSION(S)

- Conception en concertation avec l'équipe du PAB (Narration proposée, durées, ligne éditoriale, itinéraire, intégration dans l'environnement sonore existant, prise en compte d'autres propositions de médiation), conseil de la conception à la diffusion.
- A partir des contenus transmis et en tenant compte des objectifs de médiation, mise en récit ces contenus, écriture d'une fiction théâtralisée par un auteur.
- Création d'ambiances sonores qui évoquent les voyages, les découvertes et les rencontres de l'artiste. L'objectif est d'apporter une dimension immersive à l'expérience de visite et d'écoute sur site ou à distance en recréant des paysages sonores réalistes, en travaillant des ambiances et des créations sonores qui plongent l'auditeur dans l'environnement sonore, humain et naturel de la Renaissance, lié aux contenus développés, aux espaces géographiques traversés par l'artiste, notamment les villes de Florence, Pérouse et Rome.
- Casting comédiens des 2 versions et enregistrement des voix,
- Sélection et intégration d'extraits musicaux (libres de droits) et composition de musiques originales.
- Production et post-production de 12 pistes de type commentaires et de 4 pistes « voyage sonore » (durée de 45 minutes au total) qui peuvent être écoutées indépendamment, avant ou après la visite.
- Le montage, le mixage et le mastering des 2 versions de la production sonore ont été adaptés aux modes de diffusion.

DATE : Livraison août 2024 - Diffusion à partir du 18 octobre 2024.



ECOUTER
[VOYAGE SONORE FR](#) / [VOYAGE SONORE EN](#)

Production d'un parcours audioguidé immersif pour la découverte des collections du futur Musée National de la Marine (Site parisien, au Palais Chaillot) par le jeune public

- Ecoute sur site grâce à la web-app du musée, puis, à venir, écoute à distance en format podcast.

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 depuis novembre 2023



ECOUTER

Production d'un parcours sonore immersif jeune public et de podcasts pour la découverte de l'exposition permanente du nouveau Musée de l'Histoire de l'Immigration, au Palais de la Porte dorée : « La Valise à histoires ».

- 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

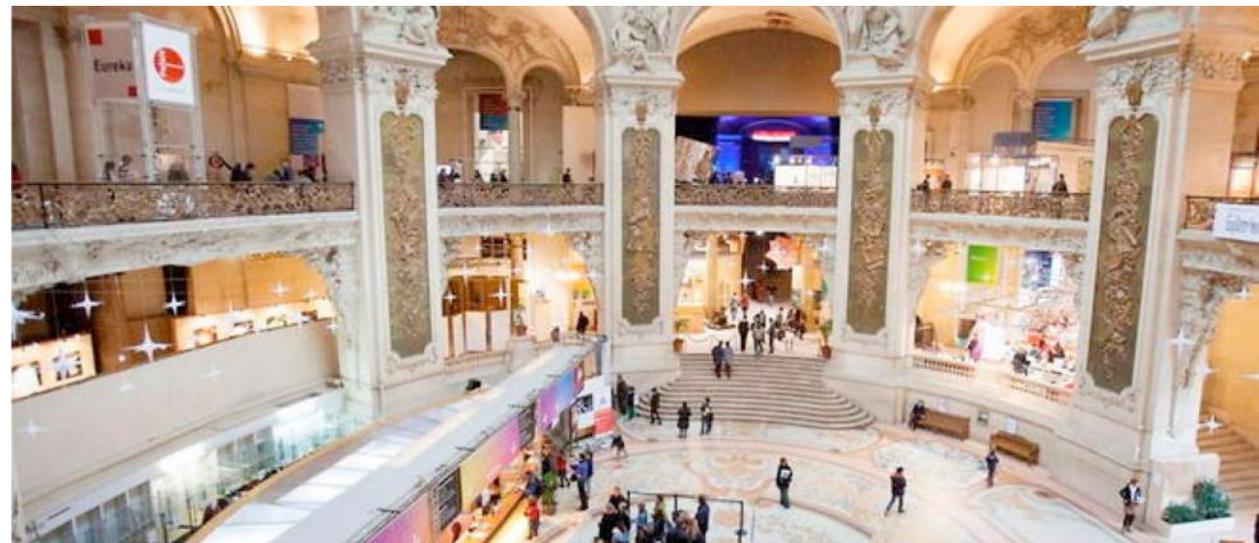


ECOUTER 2 EXTRAITS :
[l'introduction et le point d'écoute n°3 qui correspond à la date 1940](#)



Production du podcast du Palais de la Découverte intitulé « Les Esprits du Palais » - Fiction radiophonique en 3 saisons / 2021 - 2025

- **Ecoute à distance** sur toutes les plateformes de podcasts (via Ausha) et sur le site Internet du Palais de la Découverte.
- **Le podcast « Les Esprits du Palais » prend la forme d'un feuilleton radiophonique et d'une enquête.** La première saison 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 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. Cette création originale invite à ressentir et à comprendre l'identité du Palais. Les Esprits qui l'habitent – l'Esprit de l'art depuis 1900 et l'Esprit de la science depuis 1937 – guident l'auditeur à travers le temps, les salles, les espaces, les unités scientifiques pour une visite inattendue.
- **Dans la saison 2, produite en 2023, l'enquête qui a débuté dans la saison 1, se poursuit.** Cette saison évoque la transition de l'ancien vers le futur Palais de la Découverte, permet la découverte des médiations proposées hors les murs, que ce soit au sein de l'espace temporaire des Étincelles du Palais de la Découverte ou au sein d'institutions ou d'organismes de recherche. Durant les travaux de rénovation du Palais, les équipes de médiation scientifique se sont installées aux Étincelles, dans le XV^e arrondissement de Paris. À l'automne 2023, d'étranges phénomènes se succèdent aux abords et à l'intérieur du bâtiment, suscitant d'abord la stupeur puis nombre d'interrogations. Comment expliquer ces événements ? Pourquoi se produisent-ils dans ce lieu précis ? Qui en est l'auteur ? Délaissant un temps le Palais d'Antin, nos deux Esprits, de l'art et de la science, se retrouvent plongés au cœur de l'enquête...
- **La saison 3, en cours de production, permettra de projeter l'auditeur dans le nouveau Palais 2025/2026 et l'enquête débutée en saison 1 trouvera son dénouement.**



[Saison 1 - ECOUTER](#)

[Saison 2 - ECOUTER](#)

MISSION(S)

- **Écriture de la fiction.**
- **Travail sur l'identité sonore du Palais de la Découverte.** Enregistrements de sons sur le terrain. 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. 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.
- **Casting comédiens, enregistrements des voix en studio.**
- **Créations sonores.**
- **Compositions musicales.** 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.
- **Production et post-production :** montage, mixage, mastering.
- **Interviews :** Entretien menés avec des médiateurs et des scientifiques, des visiteurs, des agents du musée.

Production de "¡Puguán, Puguán!", un parcours sonore géolocalisé, en Français et en Espagnol, pour (re)découvrir le bas-relief du Salon Dorado du Musée d'Art Costaricien de San José – en partenariat avec l'Alliance Française du Costa Rica.

- Diffusion sur notre application pour parcours sonores géolocalisés Listeners, écoute sur site,
- Publics ciblés : adolescents et adultes

Le parcours propose de visiter autrement le musée et, notamment, de découvrir le bas-relief du Salon Dorado, une œuvre de l'artiste français Louis Féron qui représente les principaux événements et périodes de l'histoire du Costa Rica, de l'époque Précolombienne aux années 40.

Trois artistes, deux écrivains et un compositeur, ont été invités en résidence à l'Alliance Française et au Musée d'Art Costaricien de San José pour écrire et composer la création littéraire et sonore originale de ce parcours artistique. L'autrice et journaliste costaricienne Maria Montero et l'écrivain français de science-fiction Norbert Merjagnan ont écrit à deux mains un récit fantastique qui permet à la fois d'entrer dans l'histoire du Costa Rica représentée par Louis Féron sur son bas-relief du Salon Dorado, et d'entrer dans l'histoire d'un personnage de fiction, une femme nommée Guampu. Guampu s'adresse à vous, elle est la voix de toutes les femmes de l'Histoire évoquée, à la fois mémoire vivante et fantôme. Elle a vécu plusieurs vies et remonte le temps jusqu'à sa première incarnation, celle où elle était une indigène. Le souvenir d'une transe chamanique fait basculer Guampu dans une tonalité poétique et fantastique, évocation de la puissance de la forêt et de la vie.

Le compositeur français Eddie Ladoire s'est inspiré de pièces musicales d'Olivier Messiaen et de Julián Carrillo ayant pour thèmes le voyage, les rapports entre l'espace et le temps et l'Amérique Centrale, pour écrire une musique originale qui fait référence à la musique moderne de l'époque de Féron et au piano présent dans l'espace du salon.

Cette musique étrange et mystérieuse, associée à des compositions électroacoustiques réalisées à partir de sons concrets enregistrés au Costa Rica, en ville, en forêt, et à l'interprétation vive et engagée de comédien.ne.s choisi.e.s, contribue à vous embarquer dans les aventures extraordinaires de Guampu.

MISSION(S)

- Co-conception du parcours.
- Direction artistique
- Conseil, mise en place du parcours géolocalisé avec les 2 auteurs et fourniture de l'application Listeners
- Conception et Production audio : Créations sonores et musicales, prises de sons au Costa Rica, montage, mixage et mastering
- Casting et enregistrement des voix en studio au Costa Rica et en France

DATE : Livraison janvier 2024 - Diffusion depuis mars 2024



ECOUTER

Visite audio, expérience sonore immersive pour la visite du site des Anciens Moulins de la Tine (Fondation VIMOTI), à Troistorrents, en Suisse (versions française, allemande et anglaise) - 2023

- Ecoute sur place, déclenchement automatique du son, en fonction des déplacements du visiteur-auditeur.

- Public cible : visiteurs réguliers, habitants de la région, touristes, jeunes adultes.

- La Fondation VIMOTI, accompagnée de son chef de projet Thématis SA, a souhaité mettre en valeur le site historique et touristique des Vieux Moulins de la Tine sur la commune de Troistorrents, en Valais. Ils ont proposé un nouveau parcours de visite facilitant la découverte des métiers emblématiques associés au site du moulin, lieu significatif du patrimoine culturel local.

- La production audio met en valeur les métiers traditionnels en trois langues (français, allemand et anglais). La rivière La Vièze raconte l'histoire du site à l'époque du meunier, des forgerons, des tisserands, des charpentiers, des scieurs...

MISSIONS :

- Co-conception de l'itinéraire.
- Direction artistique du voyage audio : Eddie Ladoire.
- Ecriture : Marina Bellefaye
- Création sonore et musicale, sound design : Eddie Ladoire
- Production sonore (enregistrement, montage, mixage, mastering) : Eddie Ladoire
- Casting voix des 3 versions.
- Enregistrements des voix de comédiens en studio
- Préconisation du système de diffusion (OP6 de RSF Audiovisuel Muséographique – Audioguides) et choix des casques audio.



[ECOUTER](#)



Création sonore originale en son binaural intitulée « Le Fantôme de Lise » et Conception et installation d'un salon d'écoute au coeur de l'exposition Lise Deharme, la Femme Surréaliste » présentée au Musée de la Chalosse du mois d'avril au mois de novembre 2024.

Labellisée Exposition d'Intérêt National par le Ministère de la Culture, à l'occasion du Centenaire du Manifeste du Surréalisme, l'exposition rend hommage à la "Dame au gant" d'André Breton, à l'amie, la muse et la mécène des surréalistes, à la femme de lettres, la poétesse, la romancière, la chroniqueuse, à l'artiste singulière et insaisissable.

- Ecoute au casque, au cœur de l'exposition.
- Public ciblé : adultes
- Le texte a été écrit par l'auteur Nicolas Perge, également biographe de Lise Deharme

MISSION(S)

- Conception du salon d'écoute, technique.
- Production sonore immersive en son binaural et post-production, pour une médiation qui fait appel aux émotions et stimule l'imagination des visiteurs : casting et enregistrement voix, compositions, montage, mixage, mastering.
- La voix du fantôme est celle de l'auteur compositeur chanteur interprète Pierre Guénard (ex Radio Elvis, qui mène désormais une carrière en solo, également romancier, avec notamment la publication de "Zéro Gloire", aux éditions Flammarion).

DATE : Livraison février 2024 - Diffusion avril 2024



ECOUTER

« Rives Sonores », balade sonore géolocalisée en 19 points, immersive, en Créole et en Français, réalisée en son binaural, réalisé 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

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
- Casting et enregistrements des voix en studio.

DATE : Livraison juillet 2022 – diffusion décembre 2022



[ECOUTER](#)



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

**Production d'une série audio sur la thématiques « Les Plantes de la Mort »
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 Nzonzi (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](#)

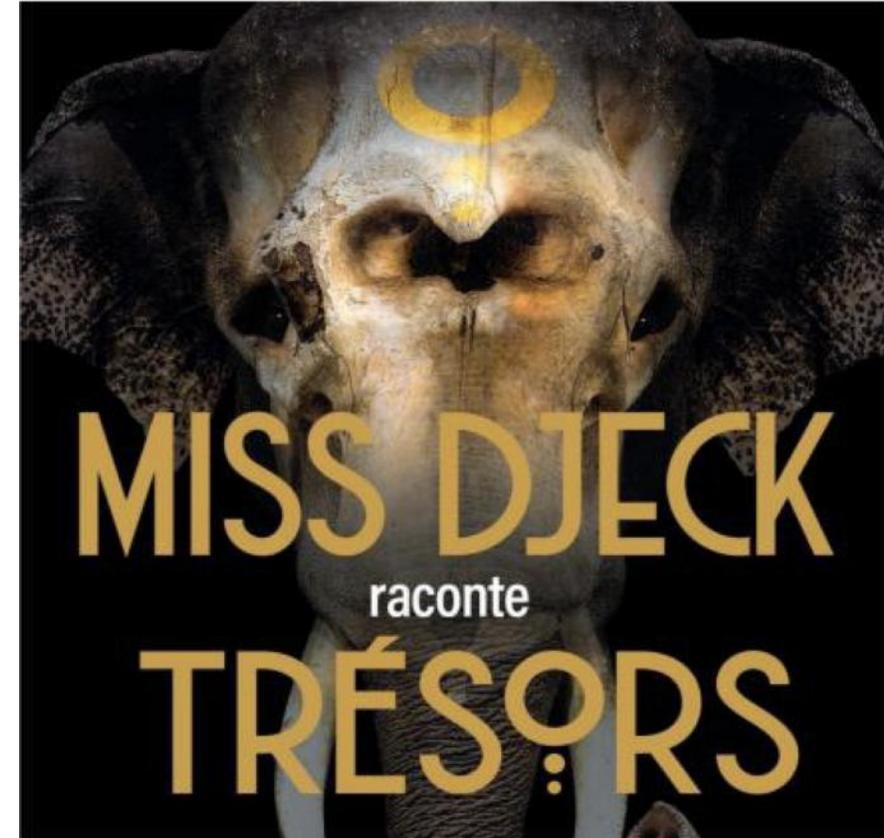
Production d'un parcours sonore immersif pour la visite de l'exposition « Trésors, 200 ans d'histoire naturelle à Genève » du Muséum d'Histoire naturelle de la Ville de Genève et prescription pour la mise en œuvre du dispositif de diffusion et d'écoute (Versions française et anglais) – puis production d'une version podcast pour écoute à distance.

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 : Livraison septembre 2022 VF, février 2023 VA, version podcast juillet 2023 (diffusion sur le site du Museum)



[ECOUTER](#)

« Les Lumières de la Rive Gauche » : Balade sonore géolocalisée de la Monnaie de Paris à l'Institut de France – 2021

- Ecoute sur place en déambulation grâce à notre application pour parcours sonores géolocalisés Listeners, et écoute à distance sur toutes les plateformes de podcasts (via Acast) et sur le site internet de la Monnaie de Paris.
- Public cible : visiteurs réguliers, riverains, touristes, jeunes adultes.

MISSIONS :

- La Monnaie de Paris et l'Institut de France se sont associés pour proposer aux visiteurs et aux touristes de découvrir leur histoire, leurs richesses patrimoniales et leurs activités à travers une œuvre sonore spécialement conçue pour leurs sites et leur quartier. Cette création sonore invite les visiteurs à découvrir ces deux institutions de manière autonome. Avec cette nouvelle expérience de visite, la Monnaie de Paris et l'Institut de France souhaitent rendre visible les liens historiques qui les unissent, intégrer leurs activités dans leur quartier, au cœur du 6e arrondissement de Paris, et inciter le public à découvrir les différents espaces et activités des deux institutions (ateliers, musées, bibliothèques, boutiques, librairies, etc.)
- Conception et réalisation d'un parcours audio de 45 minutes avec 10 points d'écoute géolocalisés.
- Composition d'une fiction radiophonique originale, scénarisation et écriture : Eddie Ladoire a créé une œuvre originale en associant des sons caractéristiques enregistrés sur place à l'écriture poétique de l'auteure Marina Bellefaye.
- Commande d'une composition musicale originale : Emile Sornin (alias Forever Pavot), compositeur de musiques de film récompensé par le prestigieux programme Émergence Cinéma.
- Production sonore (prise de son, montage, mixage, mastering) : Eddie Ladoire
- Voix : Leïla Kaddour et Frédéric Kneip
- Casting et enregistrements des voix en studio.
- Développement et intégration de la visite audio dans notre application Listeners.



ECOUTER





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/>