

# DIGITAL LOVER EVOLUTION



## LA SIESTE DUB DE DIGITAL LOVER

Un voyage musical onirique sur les  
traces des origines de la vie...

**À PARTIR DE 5 ANS**

Contenu adaptable en fonction du public et du lieu



# PRÉSENTATION DU VOYAGE

Préparez-vous à une expérience musicale et de relaxation unique adaptée à tous à partir de 5 ans !

Le musicien multi/instrumentiste **Digital lover** vous invite à **sa sieste dub** pour vous faire vivre un périple merveilleux dans les contrées reculées du pays des songes... Une sieste musicale pour **un voyage dépaysant garanti sans décalage horaire favorisant détente et lâcher-prise.**

Revivez les yeux fermés, **les différentes phases de la théorie de l'évolution**, de l'apparition des premières cellules vivantes jusqu'au décollage d'une fusée au son enveloppant des arrangements électro dub de Digital Lover.

# DÉROULÉ DE L'ÉXPÉRIENCE

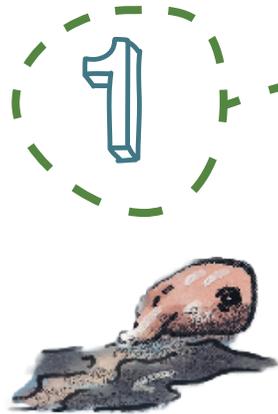
Dans une semi-pénombre apaisante et confortablement installés sur les tapis, coussins et transats au préalable mis en place, les spectateurs sont au centre du dispositif sonore et font faces aux machines **du pilote Digital Lover**.

Le carburant de ses machines est constitué d'un **savant mélange de reggae, d'ambient et de dub music**. Moelleuses mélodies et rythmiques indolentes seront les guides de **ce voyage de 40 minutes sur la piste du mystère de l'Evolution**. De l'eau limpide au feu dévorant en passant par de luxuriante forêts primaires, laissez-vous porter pour un voyage dans les régions musicales inexplorées **du lâcher prise, de la relaxation et du repos...**



# LES 6 ÉTAPES

DU GRAND VOYAGE  
MUSICAL DE L'ÉVOLUTION  
QUI VOUS ATTEND :



## UNE CELLULE À LA MER !

Nous voilà au commencement de tout... Quelques notes, une pulsation régulière, à l'image de la simplicité des premières cellules. La vie est fragile et balbutiante mais elle est bien là à commencer à s'agiter dans les bulles et les clapotis des profondeurs pleines des réverbérations sonores aquatiques de l'immense océan primitif !



## LA TÊTE HORS DE L'EAU

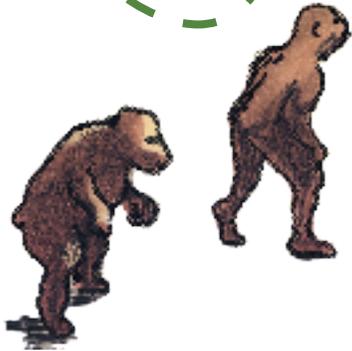
Après quelques millions d'années, il est enfin temps de respirer une première bouffée d'oxygène ! Les notes se lient les unes avec les autres pour construire des mélodies simples qui n'ont qu'une envie : mettre un premier pas fragile sur le rivage et partir à la découverte des merveilles de la terre ferme...



## LA GRANDE VALSE DES ESPÈCES

La vie animale s'installe en maître partout et règne désormais sur tous les continents, la terre est colonisée par des dizaines d'organismes de toutes tailles, de toutes formes qui rivalisent d'ingéniosité pour faire perdurer leurs espèces face aux dangers du quotidien. Les notes et les rythmiques se sont donc naturellement complexifiées et évoluent en spirales au grès des pérégrinations des arpégameurs. Tout comme les différentes branches des grandes familles du vivant des boucles sonores se créent, s'entrecroisent et évoluent progressivement, parfois même au grès du hasard... primitif !

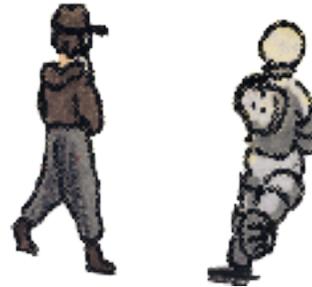
4



## LA PARTIE DE CHASSE

Un changement majeur est discrètement intervenu dans l'aventure du vivant ! Des pas se font entendre dans les sous-bois... Voici donc les premiers hominidés, qui, bien que fragiles physiquement, se débrouillent pour se nourrir, se développer et perdurer grâce à leur intelligence et leur capacité à se déplacer sur leurs deux pattes... Une mélodie binaire (et bipède donc !) qui prend le pas sur toutes les autres et qui n'est pas prête de s'arrêter ! Plus rien ne sera désormais comme avant.

5



## LA SYMPHONIE DES EMPIRES

L'homme prend le pas sur la nature, pour le meilleur... et pour le pire ! Le martellement du gong, implacable, marque ce tournant majeur où le rapport avec la nature s'inverse. Bien plus sophistiqué, l'ambiance musicale des machines se fait mélancolique, à grand renfort de mélodies en mode mineur. Est-ce la fin d'une certaine « innocence » ?

6



## OBJECTIF LUNE

La rêverie ne pouvait se passer d'une exploration du cosmos ! A moins que l'exploitation de la planète Terre n'ait forcé l'humanité à la fuite ? En tous les cas après le déclenchement du compte à rebours, votre capsule traverse actuellement l'immensité du vide intersidéral dans un fracas de feu ou seules résonnent les harmonies hypnotiques du chant des étoiles. Vous voilà à la recherche de nouveaux horizons pour accueillir la vie terrestre... et pourquoi pas sur le point de provoquer une rencontre avec une vie extraterrestre ?...

A moins que le réveil qui sonne désormais la fin de la sieste ne vous en empêche !



## VOTRE GUIDE

Au poste de commande du véhicule tout terrain qui vous amènera à bon port dans le Pays de la rêverie se cache le pilote expérimenté **Multi-instrumentiste Digital Lover**. De longues années d'expérimentations sonores et la volonté de mélanger les styles ont façonné la bande-son de son vaisseau : un reggae aux aspérités rock, électro, synthwave et dub qui converge vers une musique atmosphérique ambient.

Plus connu en civil sous le nom de **Patrick Dethorey**, il a par ailleurs arpenté de nombreux styles autant en studio qu'en live. Il traine désormais ses valises d'explorateur musical dans le monde des machines et revient flirter avec ses premiers amours : le reggae.

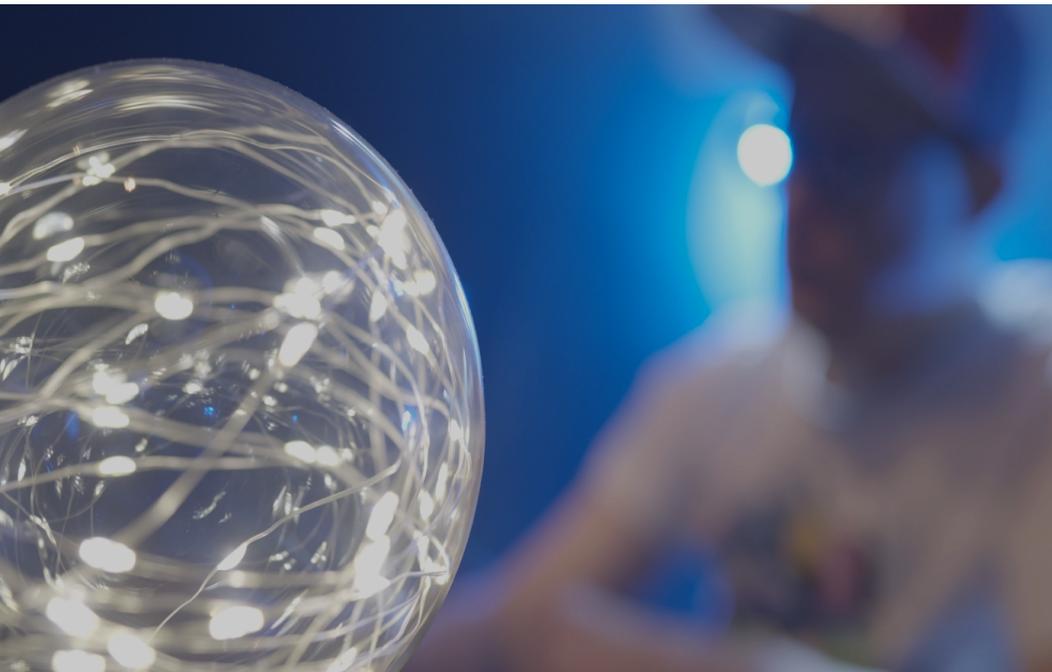
Aujourd'hui, après avoir développé en parallèle un savoir-faire pédagogique (via les coachings d'artistes et groupes en développement à **la MJC de Sceaux**, une formation en musicothérapie...), il propose avec «Evolution» **un format musical live modulable qui saura s'adapter à une grande diversité de publics, de lieux et de configurations.**

# LA SIESTE

## EN QUESTIONS

### LES BIENFAITS DE LA SIESTE EVOLUTION

- Favoriser **la détente** voir **l'endormissement** en offrant un cadre apaisant
- Stimuler **l'imaginaire** et la **rêverie** par le biais d'une ambiance musicale inspirante
- Créer **une expérience collective** sous la forme d'une courte pause dans la routine du quotidien



### DANS QUELLES CONDITIONS ?

La salle devra être aménagée de façon à faciliter la détente et l'endormissement. Des transats, gros tapis de sol, coussins &/ou matelas devront être installés en amont et adaptés au nombre de participants. La salle devra être fermée afin d'éviter au maximum les passages et les bruits extérieurs.

**Possibilité d'apporter du mobilier sur demande.**



# POUR QUELS

## VOYAGEURS ?

La durée d'EVOLUTION s'adapte aux publics avec des formats allant de 30 mn à 1h. Digital Lover pourra ainsi proposer des siestes «à la carte» avec des voyages calibrés en fonction des caractéristiques des participants et des demandes des lieux accueillants le spectacle.

### LE TOUT PUBLIC

- Une expérience à vivre **en famille** ou **entres amis**.
- Création d'une parenthèse de bien-être dans **des lieux ouverts à tous** : médiathèques, musées, centres culturels...
- Intégration dans le cadre d'**espaces et de programmations autour de la science** : Musées d'histoire naturels, festivals de vulgarisation scientifique, cycles de documentaires dans des cinémas, universités populaires...
- Programmation pour des **festivals et des évènements festifs et musicaux** centrés sur le dub, les musiques électroniques et les musiques actuelles au sens large.
- Possibilité de s'adapter à **des publics empêchés** en proposant une parenthèse de douceur et d'évasion : hopitaux, maisons de retraites, prisons....

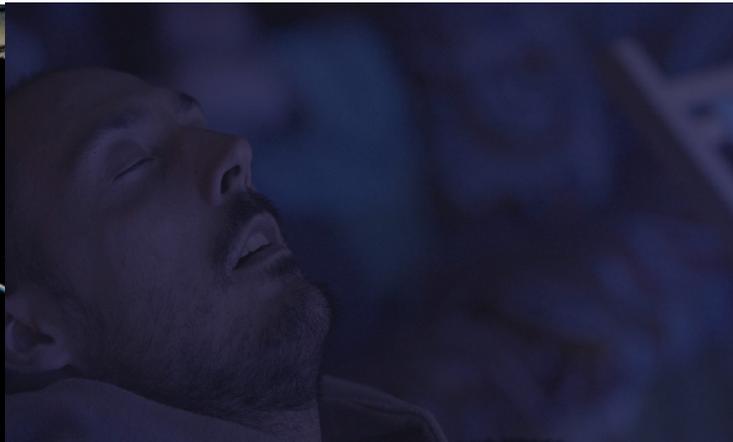
### LES PUBLICS ENFANTS ET SCOLAIRES

- La sieste est adaptée aux **enfants à partir de 5 ans**, l'occasion d'un temps calme, notamment pour les plus petits.
- Le **public Adolescents** pourra lui y trouver une stimulation créative
- La format et la durée du voyage peuvent s'adapter à **des groupes scolaires et périscolaires** de tous niveaux.

Le public le plus difficile à captiver sur une durée importante est le public enfant pour lequel il est conseillé d'adapter le format et de compléter la diffusion musicale par **d'autres éléments d'animation à rajouter à l'expérience sur demande** (debrief de l'expérience, présentation des machines, discussions autour des différentes phases de l'évolution de la vie...).

### LES ENTREPRISES ET AUTRES GROUPES PROFESSIONNELS

- Idéal pour renforcer la cohésion des groupes dans le cadre de moments de **Team Building** et de **séminaires de collaborateurs**.
- Proposez à vos employés un **temps pour se ressourcer**, faire un pas de côté sur le quotidien et prendre de la hauteur.
- Offrir à vos **clients et partenaires** une expérience de détente ludique et collective.



# CONDITIONS

## TECHNIQUES

**POUR QUE LA SIESTE MUSICALE PUISSE AVOIR LIEU IL FAUDRA DISPOSER :**

- **d'une salle fermée pouvant être mise dans le noir** fermée afin d'éviter les bruits extérieurs pour faciliter l'expérience immersive.
- **d'un système de diffusion sonore** adapté aux caractéristiques de la musique jouée et de la taille de la salle. Nous pouvons en apporter un si la salle n'en dispose pas.
- **d'éléments propices à favoriser le bien-être** et la relaxation des participants : tapis , transats , matelas, hamacs... Nous pouvons en apporter si la salle n'en dispose pas.

**Fiche technique complète disponible sur demande**



Temps total accueil équipe du spectacle :  
4h et 5h (en fonction de la configuration)

## LE DÉROULÉ

1

Temps de préparation : 2h  
(3h si nécessité d'installer une sono)

2

Durée de l'expérience **EVOLUTION** : 1H15  
=> 15 min d'installation et de mise en condition du public  
=> 40 min de sieste  
=> 15 min d'«atterrissage»

3

Temps de rangement : 1h



# TARIFS

Devis sur demande en fonction de la formule choisie et de la configuration du lieu.

Différentes formules possibles :

- Spectacle
- Spectacle + sono et 1 technicien
- Spectacle + sono et 1 technicien + mobiliers
- ...



# CONTACTS

## Artistique :

Patrick Dethorey  
06.58.12.78.91  
digitalloverzik@gmail.com

## Booking :

Sébastien Beauvais  
06.67.90.98.45  
babasspercus@gmail.com

## Production & Booking :

Jessie Royer  
06.60.84.84.60  
jessie\_r@hotmail.fr

## Technique :

Pierre Dohey  
06.62.83.60.06  
p.dohey@mjc-sceaux.com

## Administratif :

Fish & Cheap Factory  
fish.cheap.factory@gmail.com

**Artwork : Karolina Klimek**

