

```
. read [dossier de présentation_ok_2];  
fonction {No_Limit_Orchestra;
```

NO LIMIT



ORCHESTRA

# DOSSIER DE PRÉSENTATION

Orchestre spécialisé  
[Depuis 2018]

Musiques de jeux vidéo,  
films et animés.

```
. read [image_Concert2.nlo];
```



# SOMMAIRE

---

INTRODUCTION	.....	[pages 3-5]
LA "CULTURE GEEK" ?	.....	[pages 6-8]
CULTURE GEEK + NUMÉRIQUE + MUSIQUE CLASSIQUE = NLO	.....	[pages 9-11]
CHOIX DES OEUVRES	.....	[page 12]
NLO COMME CHAÎNON MANQUANT ENTRE LES PUBLICS	.....	[pages 13-14]
À LA CROISÉE DES PRATIQUES AMATEURS ET PROFESSIONNELLES	.....	[pages 15-16]
L'ÉQUIPE DU NLO / DEVENIR PARTENAIRE	.....	[page 17]
DIRECTEUR ARTISTIQUE, FRÉDÉRIC DURRMANN	.....	[page 18]
RÉALISATION 2018	.....	[page 19]
PROGRAMME 2019-2020	.....	[pages 20-21]
NOS PARTENAIRES	.....	[page 22]
RÉSEAUX SOCIAUX	.....	[page 23]
CONTACTS	.....	[page 24]

# INTRODUCTION

## Naissance

14.01.2018

## Orchestre spécialisé

Musiques de jeux vidéo,  
films et animés.

Fondé et dirigé par **Frédéric Durrmann**, le *No Limit Orchestra (NLO)* est un orchestre né officiellement le **14 janvier 2018** à **Strasbourg** à l'occasion de son premier concert. Un concert où le *NLO* a pu faire la démonstration de son talent, et dessiner sa double singularité : l'orchestre est en effet **spécialisé dans la réinterprétation de musiques de jeux vidéo, « animés »<sup>(1)</sup> et films**, une tendance émergente dans laquelle il figure parmi les **pionniers en France**.

Il rassemble par ailleurs **musiciens professionnels** et amateurs, soudés par un plaisir commun de jouer ensemble, et désireux de partager leur passion pour la musique orchestrale sous un angle différent et auprès de nouveaux publics.

Le **premier concert affiche complet**, et dès ce moment fondateur, les musiciens réalisent le fort potentiel du *NLO*, un potentiel qui se confirme lors d'un concert suivant, le 4 juillet 2018 à L'Église Saint Thomas à Strasbourg qui affiche lui aussi complet, et **laisse 300 personnes à l'extérieur**.

Au fil de ces succès, les musiciens prennent aussi conscience d'une particularité: le public du *NLO* constitue un **brassage singulier**, avec, d'un côté, des enfants, des adolescents et des adultes férus de « culture geek »<sup>(1)</sup>, de l'autre, des mélomanes amateurs de musique classique ou contemporaine.

En deux ans d'existence, le *NLO* a joué devant un total **plus de 10 000 spectateurs**. Il a participé à des événements de renom à Strasbourg, comme la *Japan Addict*, le *Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg*, *Start To Play*, et a organisé trois concerts en autoproduction.

Enfin, première reconnaissance d'une organisation régionale, il est récompensé comme « **révélation musicale de l'année 2018** » lors des « **Hopl'Awards** », qui célèbrent les talents régionaux d'aujourd'hui et détectent ceux de demain.

Le **cinéma VOX**, à Strasbourg, est devenu récemment l'un de ses partenaires, avec plusieurs concerts programmés au sein du cinéma et un soutien à la communication du No Limit Orchestra.

<sup>(1)</sup> ce terme sera explicité dans le chapitre suivant.

”

Le premier concert affiche complet, et dès ce moment fondateur, les musiciens réalisent le fort potentiel du No Limit Orchestra.



↑ [Concert 1<sup>er</sup> juin 2019 - Église Saint-Paul = 640 spectateurs]



# INTRODUCTION

01.

## UNE NOTORIÉTÉ INTERNATIONALE

La notoriété et la réputation du *NLO* va croissant au-delà des frontières de l'Eurométropole strasbourgeoise et de l'Alsace, avec des dates en prévision à Helsinki, Vandoeuvre lès Nancy...

02.

## CRÉATION DU CHOEUR NLO

Le carnet de commande se remplit à grande vitesse, les projets se multiplient, et les collaborations se nouent avec des acteurs de la culture et du numérique: le *NLO* vient ainsi de créer son **choeur**, dirigé par Cécile Bienz, cheffe de choir à la maîtrise de l'Opéra National du Rhin.

03.

## DÉVELOPPEMENT DU PÔLE NUMÉRIQUE

L'orchestre développe aussi un « Pôle Numérique » sous la direction de Matthieu Charbonnier. Ce pôle développe de nouvelles applications numériques qui favorisent l'interactivité avec le public durant les concerts, un créneau avec un fort potentiel. Il travaille désormais avec la société *Couch Game Crafter*, basée à Lille, qui l'accompagne dans ce développement et dans la mise en place de nouveaux outils pour les concerts.

04.

## DISPOSITIF FLUXUS, INCUBATEUR GRAND-EST

Il également intégré au dispositif Fluxus, « incubateur » de projets innovants porté par la Direction Régionale des Affaires Culturelles du Grand Est. Ce dispositif accompagne le No Limit Orchestra dans le développement de son Pôle Numérique.

05.

## UN NOUVEAU SPECTACLE



Fort de ces nouvelles énergies, le No Limit Orchestra élabore actuellement sa nouvelle création, *Symphonie Galactique*, qui sera jouée les 8 et 9 mai 2020 à l'Église Saint Paul de Strasbourg.

Construit autour de la musique du film *Interstellar* et des enjeux écologiques de notre époque, ce spectacle aura la particularité d'être **immersif** et **interactif**, grâce aux applications et **effets spéciaux** conçus par le pôle numérique.

## Orchestre spécialisé

Musiques de jeux vidéo, films et animés.

06.

## DE NOUVEAUX DÉFIS !

Dans cette entreprise, le No Limit orchestra s'est également assuré le concours de **Mathias Moritz**, metteur en scène strasbourgeois reconnu pour l'originalité de sa démarche, et qui concevra une scénographie pour le spectacle.

Pour renforcer le budget de cette création ambitieuse, **100 % autoproduite**, le No Limit Orchestra a réalisé une **campagne de financement participatif**. L'objectif de 10 000 euros a été atteint, et permet à l'orchestre de développer ce projet sur des bases solides.

07.

## MISSIONS ÉDUCATIVES

Sensible aux questions environnementales, l'orchestre est aussi engagé dans l'éducation et la démocratisation culturelle, notamment auprès des quartiers en difficulté. Il est ainsi actuellement en résidence à l'école primaire du Ziegelwasser à Strasbourg, où les élèves sont amenés à concevoir un jeu vidéo et la musique de celui-ci.

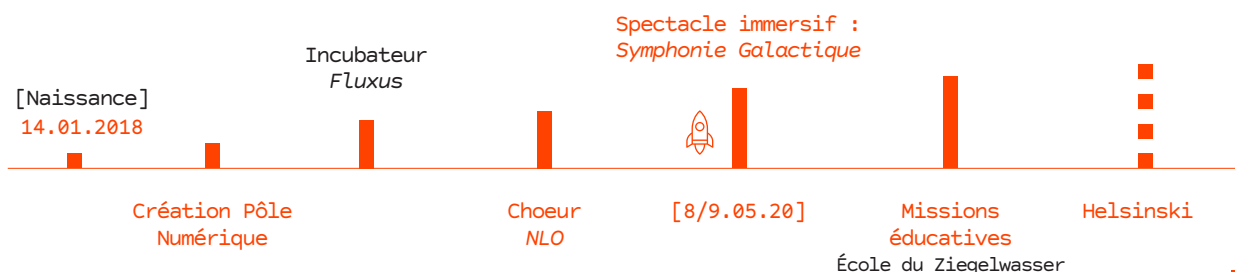
Ce projet rencontre un grand succès, de la part des participants autant que des partenaires socio-éducatifs et institutionnels. Il est voué à se décliner dans d'autres quartiers de la ville de Strasbourg.

08.

## ... ET TOUT ÇA, EN SEULEMENT DEUX ANS !

En deux ans d'existence, le *NLO* a donc connu un développement fulgurant, sans précédent pour un jeune orchestre de près de cent musiciens.

Pour accompagner ce développement et permettre de porter les différents projets à venir, l'orchestre a **structuré une équipe stable**, chargée de gérer les différents pôles que sont la direction artistique, l'administration, la communication, la technique et le numérique. Dans un futur qui s'esquisse, mais demeure à construire, le *NLO* pourrait devenir une des formations phare de la scène strasbourgeoise, incarnant le **dynamisme** et la **capacité d'innovation** de cette dernière. La motivation à atteindre cette ambition est forte parmi les musiciens et l'équipe.



**LES ACTIONS DU NLO BÉNÉFICIENT DU SOUTIEN FINANCIER  
DE LA VILLE DE STRASBOURG.**

L'orchestre est engagé dans une intense recherche  
d'autres financements publics et privés.



Ce dossier développe en détail certains points de cette introduction,  
et remet en perspective l'identité et le projet du *NLO* à l'aune  
de son potentiel et des enjeux identifiés par les musiciens.



# LA CULTURE GEEK ?

## Orchestre spécialisé

Musiques de jeux vidéo,  
films et animés.

Avant d'aller plus en avant, il est fondamental de décrire ce qu'est la **culture geek**, laquelle constitue l'un des éléments saillants de l'identité du NLO. Nous parlons de *culture* car c'est ainsi que la perçoivent celles et ceux qui la vivent de l'intérieur et s'y identifient avec force. Avec ses codes, fonctionnements, modes et outils d'expression, elle possède bien, nous le verrons, les **attributs d'une culture à part entière**.

Contrairement aux apparences, *geek* est un terme ancien, déjà attesté en **Angleterre au XVI<sup>e</sup> siècle** où il signifiait « fou », « demeuré ». Passé en argot américain au XIX<sup>e</sup> siècle, il désignait alors le « monstre de foire » que l'on exhibait dans les cirques ou fêtes foraines.

Le mot commence à prendre son sens actuel sur les campus américains dans les années 70 : les étudiants travaillant sur les **développements de l'informatique** grand public, alors en pleine émergence, se désignent ainsi, par autodérision, en raison du temps et de l'énergie qu'ils peuvent consacrer à la résolution de problèmes techniques complexes, et à la création d'outils technologiques innovants.

Le terme se popularise avec l'avènement de la culture de masse et de l'informatique grand public. Aujourd'hui le mot *geek* désigne une *sub-culture*, une branche à part de la **culture populaire**, où se retrouvent des univers comme le **jeu vidéo**, la **science-fiction**, le **fantastique**, le **numérique**, les **jeux de rôle**, les **mangas**, et leur versant en **dessins animés**, justement appelé *animé* en japonais. Ce dernier mot est aujourd'hui passé en français : un *animé* est la version en film d'animation d'un manga.

Pour le chercheur français David Peyron<sup>(2)</sup>, auteur d'une thèse et d'un essai sur le sujet, une des spécificités de la culture geek est son **caractère à la fois convergent et transmédiatique** : la culture geek fait en effet converger des éléments qui ne sont pas forcément liés à priori. Elle peut par exemple puiser dans les légendes celtiques ou germaniques (base de nombreux jeux et films), autant que dans les cultures japonaise ou américaine contemporaines, en passant par la science-fiction.

Elle est *transmédiatique* dans le sens où elle s'exprime sur **toutes sortes de médias**, de supports d'expression ou de communication : cinéma, littérature, jeu vidéo, graphisme, etc.

" Avec ses codes, son fonctionnement et ses outils d'expression, la culture geek, possède les attributs d'une culture à part entière.

↓ [Concert au Festival Start To Play 2019 =  
Run d'une partie Street Fighter en live]



<sup>(2)</sup> « Culture geek » par David Peyron, Editions FYP, Limoges, 2013. Et aussi: <https://davidpeyron.wordpress.com/>

# LA CULTURE GEEK ?

Toujours d'après David Peyron, les points communs qui relient ces éléments très composites résident, d'une part, dans la forte place accordée à **l'imaginaire** : les mondes dépeints dans cette culture sont imaginaires, qu'il s'agisse de **jeux vidéos inspirés de légendes, ou de films de science-fiction**, par exemple. D'autre part, la caractéristique principale du **geek** est qu'il développe une véritable « **érudition** » **dans son domaine**, maîtrisant tous les savoirs, codes, références, attributs, messages cachés, genres et sous-genres de cette culture.

A l'instar des premiers geeks de la « Silicon Valley », dans les années 70, il déploie une énergie de chaque instant à acquérir la connaissance et la **maîtrise de cette culture**.

Les **geeks** n'ont pas de chefs ou de leaders, nous dit encore David Peyron, mais ils ont leurs membres « qui ont réussi », c'est à dire ceux qui ont développé la plus grande connaissance ou maîtrise de cette culture.

Par exemple, le cinéaste **Peter Jackson**, qui a adapté en film le cultissime *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien, œuvre et auteur geeks par excellence, est reconnu par la « communauté », comme « l'un des siens qui a réussi » : il a su en effet transcrire avec fidélité une œuvre littéraire majeure de l'« heroïc fantasy »<sup>(3)</sup> sur le support cinématographique, en recourant également à des effets spéciaux numériques, concrétisant cette **transmédialisation** propre à cette culture.

La **communauté geek** fédère un large public, courant des pré-adolescents hyper-connectés aux quinquagénaires, qui furent la première génération d'utilisateurs de jeux vidéos. Elle rassemble des **gens de milieux, d'horizons et d'origines très variés**.

Comme on le constate à la lecture de cet exposé, la **culture geek** ne saurait se résumer aux **clichés forts répandus** et peu flatteurs de l'adolescent cloîtré chez lui, dépourvu de vie sociale, et jouant à des jeux vidéos jusqu'à l'aube, ou d'une communauté repliée sur elle-même. Si l'addiction au jeu et l'isolement dans celui-ci sont des réalités que bon nombre de **geeks** eux-mêmes reconnaissent comme préoccupantes, résumer ce mouvement à ces cas est inexact.

Quant au **communautarisme** supposé des membres, David Peyron y oppose l'hypothèse que le succès de cette culture s'expliquerait par un **besoin de recréer du lien et du sens dans une société volontiers marquée par l'individualisme**.

Ce n'est pas un hasard si les adolescents y trouvent un groupe et une identité qui leur donne un sentiment d'appartenance spécifique, et qui les aide ainsi à se construire et à s'affirmer.

## Orchestre spécialisé

Musiques de jeux vidéo,  
films et animés.

Les **geeks** ne vivent pas en retrait de la société contemporaine, ils en sont au contraire un des produits, suggère encore David Peyron. Leur maîtrise des outils technologiques, ainsi que leur culture, à la fois globalisée et post-moderne, leur donne une grande aisance face aux mutations du monde. Leur place et leur rôle sont d'ailleurs **reconnus par la filière des industries culturelles**, à qui ils ont largement contribué à donner le poids économique qu'elles occupent.

”

Comme on le constate à la lecture de cet exposé, la **culture geek** ne saurait se résumer aux **clichés forts répandus** et peu flatteurs (...)



↑ [Portrait d'un musicien NLO :  
Thierry - Trompettiste  
Crédit photo : Grégory Massat]

<sup>(3)</sup> genre littéraire et cinématographique mêlant fantastique et pays imaginaires, souvent au Moyen-Age, plus rarement dans l'Antiquité. « Le Seigneur des Anneaux » est considéré comme l'œuvre phare de ce genre.



## AU-DELÀ DES CLICHÉS

Pour conclure, la culture *geek* possède, au-delà des clichés, de nombreux **aspects positifs**.

Elle favorise la curiosité, l'intérêt pour des disciplines aussi diverses que les sciences ou l'histoire.

Elle cultive des valeurs de ténacité, d'effort, que ce soit dans la nécessité de franchir différents niveaux de jeu, ou dans les recherches très poussées que le *geek* peut être amené à effectuer pour acquérir un savoir et bénéficier de la reconnaissance de ses pairs.

Elle transcende également les **différences sociales et culturelles**, et stimule l'intérêt pour d'autres cultures et langues, comme en témoigne le regain d'intérêt pour le Japon en France, influencé par les mangas.

Les *geeks* sont aussi **solidaires**. Ils affectionnent de jouer ensemble à des jeux, et savent reconnaître le mérite de leurs pairs. Enfin, l'autodérision des premiers *geeks* modernes n'a pas disparu : les membres de la communauté se sont définitivement appropriés ce terme, précisément en raison de son ironie. Ils font volontiers preuve d'humour et de modestie, et, comme ont pu le constater les spectateurs *non-geeks* présents aux concerts du NLO, ils partagent avec plaisir les différents visages de leur culture.





# CULTURE GEEK + NUMÉRIQUE + MUSIQUE CLASSIQUE = NO LIMIT ORCHESTRA



S'il n'y a pas de **genre musical unique** qui serait propre à la culture geek, les musiques qui illustrent les différentes séquences d'un jeu-vidéos, ainsi que celles qui accompagnent les films considérés comme relevant de la culture geek (ex : *Le Seigneur des Anneaux*, *Matrix...*), sont – de facto – rattachées à cette culture. Ce rattachement explique que le public geek strasbourgeois ait immédiatement reconnu le *NLO* comme étant l'« un des siens » et ait donc **massivement répondu présent à ses concerts**.

Le choix des musiciens du *NLO* d'interpréter les musiques de jeux-vidéo, d'animés et de films, s'est trouvé motivé par **trois facteurs** :

**01 . l'air du temps** : au diapason des questionnements et préoccupations de la société actuelle, les musiciens du *NLO* s'interrogent sur leur pratique artistique, et son sens face aux antagonismes socioculturels et aux réponses éventuelles à leur apporter (nous y reviendrons dans le chapitre consacré au public).

**02 . un facteur générationnel** : Le fondateur et chef d'orchestre Frédéric Durrmann, ainsi qu'une part notable des musiciens du *NLO*, sont de la génération qui a grandi lors de l'émergence de la culture geek.

**02 . la « transculturalité »** : conséquence du facteur générationnel, les musiciens du *NLO* sont ancrés dans le phénomène geek, ils en maîtrisent les codes et les références. Cependant, ils partagent sans difficulté cette première culture avec une autre, celle de la musique classique et contemporaine, qui correspond à leur formation et à leurs pratiques, professionnelle ou amateur. Le *NLO* se situe donc à la croisée de ces deux univers qu'il mobilise sur un pied d'égalité.



↑ [Public lors du FEFFS 2018 :  
Festival Européen du Film  
Fantastique 2018]

L'idée de faire se rencontrer ces deux cultures s'est imposée d'autant plus naturellement qu'une telle démarche s'inscrit dans une tendance, encore récente et pionnière, de réinterpréter ces musiques, apparentées à la mouvance geek, en formation d'orchestre.

# CULTURE GEEK + NUMÉRIQUE + MUSIQUE CLASSIQUE = NO LIMIT ORCHESTRA



C'est le *London Symphonic Orchestra* qui, en 2012, est le **premier orchestre au monde** à reprendre des musiques de jeux vidéo. L'*Orchestre Symphonique de la Radio Suédoise* lui emboîte le pas en 2016.

En France, le *NLO* partage ce créneau avec **seulement deux autres formations**, récemment formées : *Pixelophonia*, basée en région parisienne, et le *Yellow Socks Orchestra* à Toulouse. Le *NLO* se démarque de ces deux autres formations par des **différences esthétiques et stylistiques**, et par cette **fusion entre musiciens amateurs et professionnels**.

Le *NLO* figure donc parmi les **précurseurs en France et en Europe** d'une tendance émergente qui rapproche de manière innovante la **musique classique et la culture geek**, et qui favorise les brassages de publics et de pratiques artistiques.

La reconnaissance du milieu geek a très rapidement intégré le *NLO* dans les réseaux locaux de cette mouvance : **invitation dans les festivals geek strasbourgeois et alsaciens**, **collaboration avec le Pixel Museum de Schiltigheim**, **la convention Geek Unchained de Mulhouse** (concert confirmé le 20 juin 2020), **et enfin, partenariat avec l'émission La Chronique du Geek** sur Radio Bienvenue Strasbourg, dont le concepteur et animateur Nishan Seebarith est depuis devenu le « présentateur » des concerts du *NLO* (Nous y reviendrons plus loin).

La notoriété du *NLO* se répand également dans la communauté geek française.

En parallèle, le *NLO* suscite également l'intérêt des réseaux de **diffusion culturels classiques**, séduits par l'originalité du projet, et qui vont programmer l'orchestre, comme par exemple, l'*Opéra de Rennes*, l'*École de musique de Vandœuvre-lès-Nancy*, etc.

Enfin le *NLO* s'implique dans la **création numérique** et intègre les réseaux de cette filière : un *Directeur du Numérique* développe désormais des **applications** comme ***nolimit.live*** qui permet à chaque spectateur d'un concert du *NLO* de découvrir en direct le nom de la pièce jouée et les informations relatives à cette pièce (compositeur, année, jeu ou film qu'elle illustre). Les spectateurs peuvent également **réagir en direct**, ou voter pour la pièce qu'ils ont préférée et qui sera rejouée en « rappel ». Cette application pourrait être commercialisée à l'avenir, et bénéficier à d'autres formations musicales. Le potentiel est immense.

Dans ses **recherches et innovations numériques**, le *NLO* bénéficie de l'accompagnement de *Fluxus*, un dispositif mis en place par la Direction Régionale des Affaires Culturelles du Grand Est. Cet accompagnement passe entre autres par des formations, du conseil, des aides au projet, etc...

Le *NLO* travaille également avec d'autres acteurs du numérique, comme la **société strasbourgeoise Almédia**, impliquée dans le «Projet du Ziegelwasser» (voir plus loin à ce sujet), et la société lilloise ***Couch Game Crafter***, qui accompagne l'orchestre sur son pôle numérique, sa communication internet, et le développement d'outils et d'« habillages » technologiques pour les concerts.

Le *NLO* va donc pouvoir à l'avenir s'appuyer sur ces trois réseaux complémentaires, ce qui multiplie ses opportunités de **diffusion et de développement**.



↑ [Concert au Festival Start To Play 2019 = Quelques instants avant la Run...]



[EN BREF]

## RÉSEAUX ET ACTEURS QUI SOUTIENNENT NO LIMIT ORCHESTRA



# CHOIX DES OEUVRES ET MÉTHODES D'ADAPTATION

L'ensemble du répertoire du *NLO* est le fruit d'un **travail intensif de retranscription** et de réarrangement, par le directeur artistique et chef d'orchestre **Frédéric Durrmann**, des bandes-son sélectionnées.

En effet, à l'origine, les bandes-son des premiers jeux vidéos étaient strictement faites par et pour l'ordinateur, avec un son synthétique et minimaliste, manquant souvent de relief, de profondeur et de couleur. Avec les progrès de la technologie, les jeux plus récents proposent des bandes-son jouées par des musiciens, avec un son plus « organique ».

Les jeux étant **très nombreux**, l'offre de musiques est vaste. Il n'existe cependant pas forcément de partition pour les œuvres musicales qui illustrent ces jeux, d'où la **nécessité d'en retranscrire les musiques**.

La sélection des œuvres se fait sur **trois critères complémentaires** :

- 01 . la célébrité** du jeu dont est issue l'oeuvre
- 02 . la qualité artistique de la bande-son** et son potentiel en termes d'interprétation orchestrale
- 03 . les suggestions du public** : un accent important est mis sur l'interactivité avec le public ! (Ce point sera développé dans le chapitre consacré au public)

”

**116** ŒUVRES DIFFÉRENTES, TOUTES RETRANSCRITES ET RÉARRANGÉES PAR FRÉDÉRIC DURRMANN ONT ÉTÉ JOUÉES À CE JOUR !

Après avoir choisi les morceaux qui figureront au répertoire pour les concerts, le premier travail de Frédéric Durrmann consiste à les écouter, et à en **retranscrire en direct la mélodie sur partition**, à l'oreille. Ensuite commence un deuxième travail qui consiste à **réarranger cette mélodie sur partition**, afin de permettre une orchestration propre au *NLO*. C'est un travail long et minutieux.

A titre indicatif, Frédéric Durrmann a, à ce jour, retranscrit et réarrangé **116 œuvres différentes**.

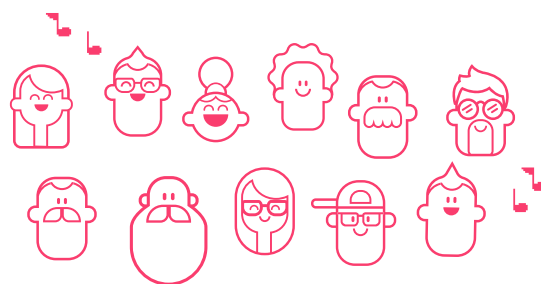
Une des politiques du *NLO* est d'offrir, dans la mesure du possible, un répertoire différent d'un concert à l'autre. Jusqu'à ce jour, cet objectif a été atteint : **chaque concert a été unique en termes de contenu**. A l'avenir, chaque concert panachera des pièces déjà interprétées et des œuvres nouvellement transcrites au répertoire.



↑ [Partition de «Mass Effect» :  
concert du 1<sup>er</sup> juin 2019 à Saint-Paul]



# LE NLO COMME "CHAÎNON MANQUANT" ENTRE LES PUBLICS



Nous l'avons déjà évoqué, le public du *NLO* regroupe **deux grandes catégories socioculturelles** qui sont parfois jugées antagoniques : d'un côté, des adeptes de la **culture geek** ; de l'autre, les amoureux de **musique classique et contemporaine**.

Cet antagonisme est mû par des **préjugés réciproques**, qui suivent peu ou prou certaines lignes de fractures socioculturelles : la « haute culture » contre la « culture de masse », qui reproduirait éventuellement le conflit entre CSP+ et milieux dits « populaires », banlieues contre centre-ville, etc ...même si, on l'a dit, la communauté geek est beaucoup plus diverse socialement qu'on ne le pense.

Concernant l'**aspect générationnel**, la puissance de ces préjugés mutuels est accentuée par le fait que les premiers que nous avons décrits sont souvent les enfants, et les seconds les parents.

Jusqu'à présent, et en dépit de démarches aussi **sincères que volontaires**, portées par les différents acteurs de la culture, nombreux fossés et préjugés entre catégories de populations demeurent, même la « médiation culturelle » se trouve remise en question <sup>(4)</sup>.

Sans **prétendre à résoudre l'intégralité de cette problématique complexe**, aux nombreux ressorts et causes, le *NLO* estime cependant y apporter des éléments de réponse prometteurs, dans sa **capacité à rassembler ces deux publics**, qui, finalement, se retrouvent ici autour d'un « objet » commun : le **concert donné par l'orchestre**.

Sans forcément s'en rendre compte immédiatement, le public geek découvre ainsi la musique classique et se familiarise avec elle. A l'opposé, le public mélomane, découvre la culture geek, et plus exactement, il découvre que c'est une « culture » à part entière.

Le *NLO* a, à ce titre, introduit une innovation peu courante dans un concert symphonique : un **présentateur**, **Nishan Seebaruth**, de l'émission *la Chronique du Geek* sur *Radio Bienvenue Strasbourg*, intervient durant certains concerts du *NLO*, introduit les œuvres, fait participer le public de manière ludique et décontractée. Cette présence apporte un **souffle nouveau**, qui « **désacralise** » le **concert classique** et le **rend plus accessible**.

Quant au mélomane, il constate que le geek qui est assis à côté de lui est prêt à partager son savoir. **Un dialogue s'instaure**, où chacun apprend à se connaître, et abandonne peu à peu ses préjugés.



↑ [Nishan Seebaruth, présentateur :  
Concert Start to Play - 2019]

<sup>(4)</sup> « L'inévitable échec de la médiation culturelle » (2010) dans <https://raison-publique.fr/article284.html>

## LE NLO COMME «CHAÎNON MANQUANT» ENTRE LES PUBLICS

Sur le plan générationnel, le *NLO* a également observé que l'on vient à ses concerts « en famille ». Ce sont soit les enfants, issus de la communauté *geek*, qui emmènent leurs parents, soit les parents mélomanes qui emmènent leurs enfants en se disant à juste titre que ce concert va leur plaire.

Dans les deux cas, il y a **partage, échange, dialogue, rapprochement, autour d'une émotion artistique**, qui, si elle ne se raccroche pas aux mêmes champs esthétiques pour chaque partie, n'en devient pas moins commune.

**Cet aspect transculturel, et sa capacité à fédérer générations et milieux sociaux est un motif de fierté pour les musiciens du No Limit Orchestra.**

La relation au public est essentielle pour le *NLO* qui s'emploie à nouer un lien le plus *horizontal* possible avec ses spectateurs qui sont invités à s'exprimer lors des concerts. Le public est aussi régulièrement consulté, sur le choix des œuvres, sur les projets futurs, etc. via les réseaux sociaux qui constituent une pierre angulaire de la communication du *NLO*.

Cette horizontalité de la relation est d'autant plus importante qu'elle existe sous certaines facettes au sein de la communauté *geek*, par exemple dans la « promotion interne » au sein de celle-ci : comme nous l'avons vu, le statut de « *geek qui a réussi* » est accessible à chacun, pour peu qu'il ait accompli des actions allant dans ce sens.

La dimension sociétale de l'orchestre se décline dans d'autres projets : le *NLO* s'engage par exemple sur les problématiques d'addictions aux jeux en s'étant rapproché d'organismes compétents en la matière.

Le No Limit Orchestra s'engage également dans la médiation auprès du jeune public.

**Ainsi, le No Limit Orchestra réalise actuellement sa première action pédagogique à l'école Ziegelwasser du Neuhoef** (une banlieue « en difficulté » de Strasbourg) en collaboration avec Almédia, une société strasbourgeoise spécialisée, afin de construire un jeu vidéo, de l'histoire à la conception graphique jusqu'à la musique.

Un moyen de faire découvrir à de jeunes enfants les **nombreuses compétences** qui se cachent derrière leurs écrans qu'ils « consomment » quotidiennement, et une façon d'éveiller un jeune public à la musique par le biais d'un outil qui est présent dans leur vie, à savoir le jeu vidéo. Enfin, ce projet permettra d'encourager la créativité, et de stimuler le sens de l'organisation et le travail en commun auprès des jeunes participants au projet.

**Un rendu public de cette opération est prévu à l'Espace Django Reinhardt en mai 2020.** Son succès, constaté, tant auprès des enfants que du personnel éducatif, des acteurs socioculturels du quartier, que des institutions publiques, fait qu'elle va se décliner dans d'autres quartiers de Strasbourg et de l'agglomération, pour devenir un pôle phare de l'activité du No Limit Orchestra.



[Intervention d'Almédia dans une classe primaire, école du Ziegelwasser] →



# LE NLO À LA CROISÉE DES PRATIQUES AMATEURES ET PROFESSIONNELLES

La transculturalité et le dialogue des publics, tels que revendiqués par le *NLO* s'expriment également dans une autre facette de son identité : dans la **constitution d'un orchestre où musiciens amateurs et musiciens professionnels jouent ensemble, sur un pied d'égalité.**

Concernant les **professionnels**, le *NLO* regroupe des musiciens jouant dans des formations aussi réputées que l'*Orchestre Philharmonique* de Strasbourg, l'*Orchestre de Nancy*, ou encore l'*Ensemble Linea*. Ces musiciens sont attirés par l'**originalité, le souffle nouveau, l'opportunité de sortir des sentiers battus**, qu'apporte selon eux le *NLO*, autant que par la richesse humaine et artistique du groupe, où interviennent donc aussi des musiciens amateurs.

La pratique **amateur** est connue du *NLO*. Il y puise ses origines. Le fondateur, Frédéric Durrmann, comme bon nombre des musiciens de l'orchestre, ont fait leurs premières armes musicales au sein des *Harmonies* en Alsace. Une partie des musiciens de l'orchestre joue encore dans ces harmonies.

Ces formations sont encore nombreuses dans la région, où elles font partie du paysage sociologique. Majoritairement actives en milieu périurbain ou rural, elles y constituent un **espace essentiel d'éveil et de pratique culturels**, de vie communautaire, ainsi que de brassage social et générationnel.

En dépit de leur rôle majeur sur le plan éducatif et social, ainsi que de leur persistance en Alsace, les harmonies sont souvent considérées comme « ringardes », tout comme la pratique « amateur » de la musique serait soupçonnée d'être de basse qualité, « moins intéressante », que son pendant professionnel. **Rien n'est évidemment plus faux**, et nous sommes là encore dans le registre du préjugé, lequel vient aussi se poser sur les lignes de fractures qui opposeraient ville et campagne, « culture professionnelle » et « culture amateur ».

“ **MUSICIENS AMATEURS ET MUSICIENS PROFESSIONNELS JOUENT ENSEMBLE, SUR UN PIED D'ÉGALITÉ.** ”

En intégrant des musiciens amateurs, le *NLO* recrée un **lien essentiel avec cette pratique**. Outre l'aspect valorisant pour le musicien amateur que de jouer sur un pied d'égalité avec des musiciens professionnels, ce brassage est également très **enrichissant sur les plans humain, pédagogique et artistique**: les professionnels partagent volontiers leur expérience et savoirs-faire auprès de leurs confrères amateurs, tout en se « nourrissant » de l'énergie et de la « fraîcheur » qu'apporte bien souvent ces derniers, pour qui la musique reste une « évasion », une passion, un hobby, alors qu'elle est un « travail » pour le professionnel.

Ce brassage, tout en contribuant à conforter la formation et le niveau de l'amateur, apporte donc une **dynamique unique au NLO**, laquelle se ressent lors des concerts, très vivants et spectaculaires, finalement aussi « épiques » que les aventures décrites dans les films ou les jeux illustrés par les musiques ici interprétées.

**Enfin, en intégrant le projet, la pratique amateur se retrouve libérée des préjugés dont elle souffre pour retrouver sa juste place dans l'offre culturelle.**

Cette double identité, est une constante du projet *NLO* qui se déclinera à l'avenir dans des actions qui permettront de **revitaliser tout un tissu musical en milieu rural ou semi rural**, comme par exemple en mars 2020 à Andlau, où l'école de musique et l'harmonie participeront au concert de l'orchestre, dans le cadre de la célébration des 45 ans de l'École de musique locale.

# LE NLO À LA CROISÉE DES PRATIQUES AMATEURES ET PROFESSIONNELLES

“ LE NLO PARVIENT DONC À FÉDÉRER  
LES PUBLICS ET LES PRATIQUES  
MUSICALES. CET ASPECT CHARNIÈRE  
CONSTITUE SA FORCE. ”

Cet ADN original du NLO s'est trouvé renforcé en 2019 par la **création d'un chœur, le *choeur du No Limit Orchestra***. La constitution de ce chœur s'est faite suite au succès du concert – autoproduit – du 1er juin 2019 à l'Église Réformée Saint Paul de Strasbourg, où l'ensemble vocal strasbourgeois *Magellan* avait rejoint le *No Limit Orchestra* sur scène.

L'expérience ayant été concluante, tant humainement qu'artistiquement, et l'envie de continuer animant les deux parties, ces dernières ont décidé de « fusionner » dans ce concept de *choeur du No Limit Orchestra*, qui permettra à l'avenir de proposer des **œuvres avec voix, ainsi que des actions comme l'intégration de choristes amateurs et la formation de choristes professionnels**, dans cet esprit de dialogue et de transversalité des pratiques (amateur/professionnelle) cher au *No Limit Orchestra*.

La direction de ce chœur est confiée à **Cécile Bienz**, cheffe de chœur de la maîtrise de « l'Opéra national du Rhin-Petits et des petits chanteurs de Strasbourg ».

Également partenaire artistique du *No Limit Orchestra* lors du concert du 1er juin, le ***quatuor contemporain Tana***, originaire des Hauts de France, s'affirme également séduit et désireux de poursuivre de façon étroite ses collaborations avec l'orchestre.

Il sera à ce titre présent sur la création *Symphonie Galactique*, où interviendra également le *choeur du No Limit Orchestra*.

Le *No Limit Orchestra* a également développé en 2019 une formule en quintette de cuivres : ce « petit format » permet de toucher des organisateurs de concerts n'ayant pas forcément des budgets permettant d'acheter l'orchestre XXL.

Il favorise aussi des **actions de médiation** ou de concerts « hors circuit traditionnel » comme lors des **Journées du Patrimoine**, où le quintette s'est produit à l'ENA et au Tribunal de Grande Instance de Strasbourg, touchant un nouveau public, en plus du public habituel du *No Limit Orchestra* qui a également et fidèlement répondu présent.



↑ [Concert Quintette de cuivres :  
Journées Européennes du Patrimoine]

## ACADÉMIE NO LIMIT



Pour clore ce chapitre, il faut ajouter que le NLO prépare l'ouverture de sa **première académie**, à l'horizon de la prochaine saison.

Cette académie accueillera les élèves des écoles de musique de Strasbourg et de l'Eurométropole qui seront amenés à travailler sur le répertoire habituel du NLO (musiques de jeux vidéo, animés et films), lequel sera légèrement simplifié pour une meilleure accessibilité en termes de niveaux. La plupart des musiciens du NLO étant **enseignants en musique**, cette académie offrira une pédagogie de qualité et renforcera la pratique et le niveau des jeunes musiciens. Un concert conclura l'académie.

Cette académie se déroulera à terme chaque année et constituera, à la croisée des pratiques amateurs et professionnelles, mais aussi de la pédagogie et de la transmission, un volet phare de l'action du *No Limit Orchestra*.



# L'ÉQUIPE DU NO LIMIT ORCHESTRA



L'équipe qui porte le *NLO* décline également cette volonté de croisement. L'association *NLO* est constituée de **quinze bénévoles actifs** issus de la société civile et de milieux divers. Le *NLO* valorise les bénévoles en les intégrant dans diverses missions et étapes du développement de l'orchestre (aide logistique et technique, missions d'accueil et de communication), et leur assure, si besoin, des formations en interne.

## ÊTRE PARTENAIRE DU NO LIMIT ORCHESTRA

Deux ans après son premier concert, le *NLO* a développé un **public aussi varié que fidèle**.

Il s'est fait sa place dans le milieu spécialisé de la *culture geek*, autant que dans les réseaux de diffusion *traditionnels* et ceux du numérique, comme en témoignent les prévisions de concerts, qui verront l'orchestre se produire dans des **festivals spécialisés** autant que dans des institutions culturelles reconnues.

La **qualité de ses prestations scéniques**, autant que la pertinence de son action culturelle bénéficient d'une forte reconnaissance.

Avec **deux autoproductions réussies** et une troisième, *Symphonie Galactique*, en mai 2020, qui affichent déjà des perspectives optimistes (succès du crowdfunding, ventes régulières de billets...), le *NLO* témoigne de sa capacité à **entreprendre des projets d'envergure**.

Par son travail de terrain, ses actions pédagogiques, il s'illustre également comme un **acteur culturel engagé dans la société**, apte à répondre de façon concrète à certains enjeux liés à l'éducation, la transmission, la médiation et la rencontre entre les publics.

Enfin, par ses **créations numériques originales**, et le fort potentiel de celles-ci, le *NLO* démontre sa **capacité d'innovation** et s'affirme comme un acteur de cette filière avec lequel il faudra compter.

Le développement à grande vitesse du *NLO* implique cependant des contraintes et responsabilités nouvelles: montage et financement de productions d'envergure, gestion de l'image et de la communication du *NLO*, etc. **Les bénévoles ne peuvent porter seuls les impératifs qui se dessinent, et une équipe professionnelle s'est constituée, autour du directeur artistique Frédéric Durrmann, avec des personnes qui ont toutes déjà une longue expérience dans leur domaine de compétence, et sont fortement motivées par les projets du *NLO*.**



Nous **souhaiterions pouvoir candidater auprès de votre structure** pour obtenir un financement qui aiderait grandement notre orchestre à se développer et surtout et avant tout à nous permettre de suivre l'ampleur qu'est en train de prendre le *No Limit Orchestra* sur le territoire Alsacien et national.

L'avenir du *No Limit Orchestra* se joue aujourd'hui et nous aimerions vous **inclure dans ce projet** dès maintenant, alors qu'il n'en est qu'à ses prémices.

De plus, associer notre image à votre image serait pour nous un grand honneur et une marque de sérieux pour nos interlocuteurs.

L'avenir du *No Limit Orchestra* se dessine et les **idées de développement foisonnent** car nous sommes convaincus que l'art est porteur de paix, d'humanité et d'espoir et le champ d'application du *No Limit Orchestra* est « illimité ».

Le travail en milieu hospitalier auprès des praticiens spécialisés dans les addictions, l'accessibilité du numérique au plus défavorisés sont des chapitres que le *No Limit Orchestra* a hâte de toucher mais qui ne seront possibles qu'avec un soutien financier solide et pérenne.

# DIRECTEUR ARTISTIQUE FRÉDÉRIC DURRMANN

Passionné de musiques de films et jeux vidéo, il décide de créer en 2017 avec ses plus proches amis, l'ensemble *No Limit Orchestra*, pour promouvoir ce genre musical. Il y exerce, entre autres, les fonctions de Directeur Artistique et Chef d'Orchestre.



↑ [Portrait de Frédéric Durrmann :  
Directeur Artistique et Chef  
d'Orchestre du No Limit Orchestra]

Musicien de formation, il étudie la musicologie à l'Université Louis Pasteur ainsi que le trombone au Conservatoire National de Région, à Strasbourg.

Il y obtient un **premier prix mention très bien** à l'unanimité en trombone et musique de chambre ainsi qu'une licence en musicologie.

Il travaille pendant 3 ans en tant qu'assistant des ressources musicales au sein de l'Opéra National du Rhin entre 2006 et 2009 et deviendra par la suite **directeur de deux écoles de musique** pendant plus de dix ans.

Depuis son plus jeune âge, Frédéric dirige de nombreux orchestres d'harmonie comme celle du conservatoire de Strasbourg pour des projets ponctuels.

Par ailleurs, il se forme aux **techniques de captation et de montage audiovisuel** et fonde en 2014 *Product'arts*, entreprise de captation vidéo et de sons pour la réalisation de teasers et films de spectacles et concerts.

Il rejoint l'*Ensemble Linea*, ensemble de musique contemporaine de renommée internationale en 2015 où il assure les fonctions **clés de directeur de production**.

En 2020, il se consacre entièrement à l'aventure et au développement du *No Limit Orchestra*.



# RÉALISATIONS [2018]

## Nos premiers pas

Événements, Concerts, Festivals,  
Récompenses...



14 janvier 2018

Le **premier** concert du *No Limit Orchestra* (Ensemble à vents) a eu lieu le 14 Janvier 2018. Celui-ci s'est déroulé dans l'Eurométropole de Strasbourg à la salle *Le Manège* au Neuhof.  
Public : 250 personnes : concert complet  
Répertoire : Musiques de jeux vidéo et films

4 juillet 2018

Concert initialement prévu dans le cadre du festival Büchner - Concert (ensemble à vents) à l'église Saint Thomas de Strasbourg. Concert en auto production. Entrée libre.  
Public : 1000 places et concert complet - plus de 300 personnes n'ont pas pu entrer  
Répertoire : Musiques de jeux vidéo et films

23 août 2018

Ouverture du Festival *Start to play*  
Concert d'ouverture du festival en Guest en ensemble de cuivres et percussions.  
Public : 250 personnes et concert complet  
Répertoire : Musiques de jeux vidéo avec projection sur grand écran

16 septembre 2018

Concert au *Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg*  
Public : 250 personnes et concert complet



20 octobre 2018

Cérémonie des Hopl'Awards 2018  
Le No Limit Orchestra a été nommé dans la catégorie *Révélation musicale de l'année 2018* avec 13 autres groupes et nous avons la chance d'avoir remporté le prix. Nous avons été invités à cette occasion à nous produire sur scène.

# CONCERTS

Les concerts du No Limit Orchestra

2019-2020

---

## 2019

16 février 2019

Concert Jeux-Vidéo à L'Église St-Thomas [Strasbourg]

19 avril 2019

Concert au festival du Jeux-Vidéo [Fegersheim]

1er juin 2019

Concert à l'Église Saint Paul [Strasbourg]

Premier concert en orchestre symphonique avec la participation du *Quatuor Tana* et de l'*Ensemble vocal Magellan*

14 et 15 juin 2019

Festival *Les Musicales du Rhin* [Biesheim]

26 août 2019

Festival *Mittelcuivrheim* [Mittelbergheim]

23 août 2019

Festival *Start to play* [Strasbourg]

15 septembre 2019

Concert *Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg*

22 septembre 2019

Journées du Patrimoine Strasbourg

12 octobre 2019

Concert Jeux-vidéo [Hoerdt]

19 octobre 2019

Concert Marathon *Retour vers le Futur*  
**Cinéma Vox** [Strasbourg]

27 novembre 2019

Concert à *Le Shadok* [Strasbourg]

15 décembre 2019

Concert de Noël **Cinéma Vox** [Strasbourg]



# CONCERTS

Les concerts du No Limit Orchestra

2019-2020

---

## 2020

14 mars 2020

Hall des Sports [Andlau]

8 et 9 mai 2020

*Symphonie Galactique* - Eglise Réformée Saint Paul [Strasbourg]

15 mai 2020

Concert Quintette, clôture du Festival *Creaccro* [Strasbourg]

mai 2020

Concert *Espace Django*, projet *Zwigellwasser* [Strasbourg]

20 juin 2020

Convention *Geek Unchained* - Parc des Expositions [Mulhouse]

11-20 septembre 2020

Concert *Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg*

Novembre 2020

Ciné concert au Cinéma Vox [Strasbourg]

Décembre 2020

Concert *Baba Yetu*, Palais des Fêtes [Strasbourg]

# LES PARTENAIRES DU NO LIMIT ORCHESTRA



École de musique  
de Cronembourg



# NO LIMIT ORCHESTRA SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

FACEBOOK 

2421 abonnés 2351 "j'aime"

4.9/5 notes des abonnés

INSTAGRAM 

no\_limit\_orchestra

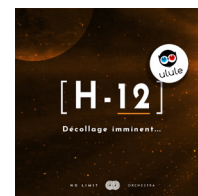
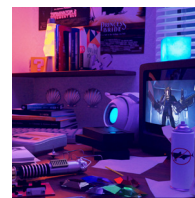
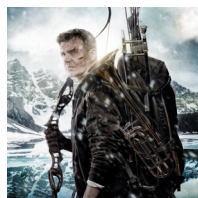
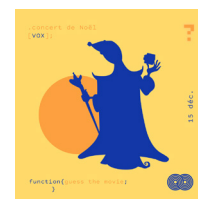
518 abonnés

YOUTUBE 

189 abonnés

plus de 20 000 vues

## "WALL OF POSTS"



↑ [Avant-goût: quelques posts Facebook réalisés récemment]





## NO LIMIT ORCHESTRA

4, rue de Wesserling  
67100 Strasbourg  
<https://nolimitorchestra.com/>

### [Direction et administration]

Frédéric Durrmann  
[direction@nolimitorchestra.com](mailto:direction@nolimitorchestra.com)  
Tél. 06 70 04 28 73

### [Communication]

Jean-Etienne Moldo  
[communication@nolimitorchestra.com](mailto:communication@nolimitorchestra.com)  
Tél. 06 77 45 58 84

### [Community manager et Identité Visuelle]

Nina Hernandez  
[community@nolimitorchestra.com](mailto:community@nolimitorchestra.com)

### [Mécénat et production]

Clarissa Imperatore  
[mecenat@nolimitorchestra.com](mailto:mecenat@nolimitorchestra.com)

### [Direction du numérique]

Matthieu Charbonnier  
[numerique@nolimitorchestra.com](mailto:numerique@nolimitorchestra.com)

### [Direction technique]

Ludovic Louis  
[Technique@nolimitorchestra.com](mailto:Technique@nolimitorchestra.com)  
Tél . 06 44 25 88 27

### [Production]

Noé Thirion  
[production@nolimitorchestra.com](mailto:production@nolimitorchestra.com)