



Centre
de création
de musique
visuelle



MONUMENT (é)MOUVANT

Façades interactives vivant au rythme des passants

Contacts

Production & diffusion / Audrey Schmitt / +33 (0)6 85 88 46 73

diffusion@pucemuse.com

Technique / Serge de Laubier / +33 (0)1 45 12 04 50

sdl@pucemuse.com

A PROPOS

Grâce à un dispositif alliant Kinect et 3D relief, le public est invité à danser ou se déplacer afin de déclencher l'installation virtuelle. Se pencher pour l'incliner, se baisser pour replier le bâtiment, mouliner doucement les bras pour le faire onduler...

Monument (é)mouvant est une invitation à métamorphoser le quotidien de nos villes. L'oeuvre ne prend forme et sens que lorsque les passants spect-acteurs entre en dialogue avec elle en se projetant dans le virtuel.

Au-delà de l'aspect ludique, Monument (é)mouvant réenchante nos façades urbaines et questionne la rupture entre le monde physique et le monde numérique.

> Production

Chartres en lumières/ Chartres

Quartiers d'hiver/ Grenoble

+ d'infos

Durée : Installation en continu

Jauge illimitée, groupes de 4 personnes

Interaction en 3D/relief et temps réel

Façade claire, fenêtres occultées

Système fonctionnant en nocturne, avec lunettes 3D

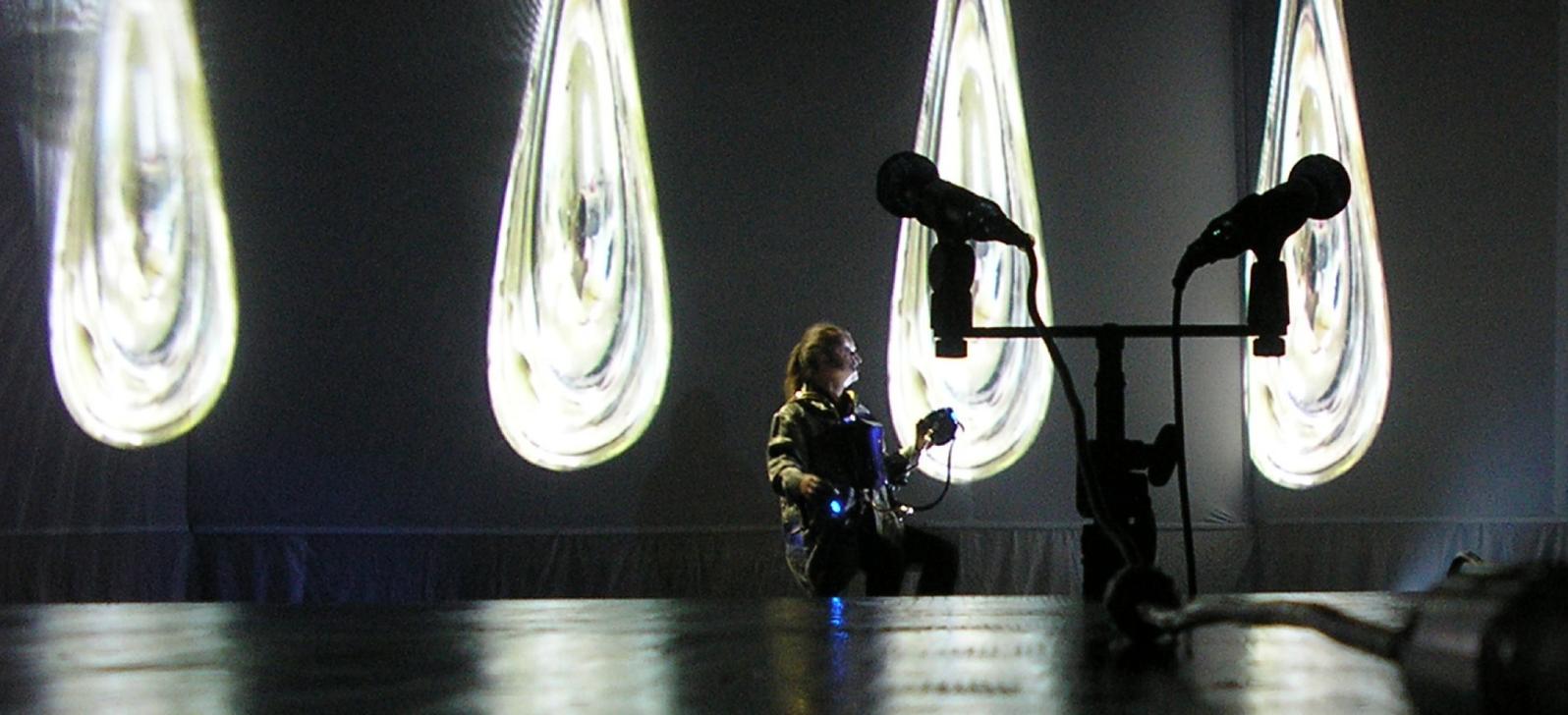
Sur place : 1 régisseur/médiateur min

Tous les dispositifs audio vidéo lumières informatiques sont fournis et installés par PUCE MUSE

+ de sensibilisation

Possibilité d'associer les performances à des actions pédagogiques pour professionnels ou amateurs, publics avertis et à convaincre : initiation à MM4.5, logiciel de création de musique visuelle ; création d'un orchestre de public ; conférence multimédia > Cf. page 6.





SERGE DE LAUBIER

Compositeur, chercheur et musicien, Serge de Laubier possède une double formation de compositeur au CNSM de Paris et d'ingénieur du son à l'Ecole Nationale Louis Lumière. Il est chargé jusqu'en 1998 de développement sur la lutherie informatique au sein du Groupe de Recherche Musicale (GRM) de l'INA.

Il co-invente avec PUCE MUSE le Processeur Spatial Octophonique (Brevet n°8600153). Il est aussi concepteur du Méta-Instrument et l'auteur des logiciels MIDI Formers (© INA-GRM) qui ont reçu le premier prix au Concours International de logiciels musicaux de Bourges 1996. Il a également obtenu le Faust d'Or 1992, le Grand Prix du Festival de Locarno 1994 (Suisse) et le prix spécial du jury au SATIS 2001.

Autour de la musique visuelle, Serge de Laubier mène aujourd'hui des recherches sur plusieurs thématiques : jouer ensemble, développer l'écoute par le voir, amplifier le geste instrumental, immerger le public dans le son et l'image, développer des interactions entre support de projection et image projetée. Ses créations mêlent étroitement musique et numérique. Elles se distinguent par leur jeu interactif et spontané.

PUCE MUSE ET LE META-INSTRUMENT

Structure pionnière de la recherche en arts numériques, fondée par le musicien et chercheur Serge de Laubier, PUCE MUSE développe depuis 1982 des dispositifs autour de la musique visuelle sur trois axes : la recherche, la création et la transmission.

Plaçant au cœur de sa recherche la performance musicale collective, interactive et accessible à tous, PUCE MUSE crée, en amont et parallèlement à ses spectacles de rue multimédia, des logiciels destinés aux professionnels ou aux néophytes souhaitant découvrir de nouvelles méthodes de création numérique visuelle. PUCE MUSE a également conçu le Méta-Instrument, un instrument de MAO dont la technologie fait appel à des développements électroniques, informatiques, mécaniques et musicaux spécifiques. Mesurant avec grande précision les mouvements, cette interface homme-machine mobile permet de manipuler simultanément 27 souris d'ordinateurs. Il devient ainsi possible de maîtriser des gestes proches de ceux d'un chef d'orchestre et de diriger avec le même instrument l'image, la lumière et la musique. Trois prototypes, compatibles ascendant, ont été développés en 1989, 1996 et 2004. La troisième génération du Méta-Instrument, le MI3, a vu le jour en 2006.

Le Méta-Instrument est aujourd'hui proposé à la vente, pour développer le réseau d'échange entre utilisateurs-musiciens et compositeurs-programmeurs. 4 MI3 ont été livrés : au Laboratoire bordelais de recherche en informatique LABRI, au Laboratoire d'acoustique musicale LAM, et à l'Université McGill de Montréal.

Le Méta-Graphique, logiciel qui anime le Méta-Instrument, a été remarqué par le prix spécial du jury au SATIS 2001.

Ce qu'en dit la presse

Relié à un ordinateur où sont classés des milliers de sons, le Méta-Instrument traduit musicalement le moindre geste de son pilote. Qu'on caresse une touche, qu'on batte des bras de haut en bas, de droite à gauche, c'est tout un monde sonore qu'on met en branle : du vent en rafale, des bribes de mots, des cris d'animaux, des bruits synthétiques ou tout simplement des notes de pianos sont sculptés, rythmés, arpégés par la drôle de danse de l'instrumentiste (...) La rencontre de Bach et Flash Gordon ?

LE MONDE

Ce serait un instrument hybride, un instrument du 3ème type. (...) Avec le Méta dans chaque main, vous avez l'équivalent de 8 souris d'ordinateur. Plus de 540 milliards de combinaisons. (...) C'est comme si vous étiez chef d'orchestre, et qu'en même temps vous pouviez agir sur les sons. Comme si vous aviez 2 méga joysticks, qui permettent de séquencer et de jouer les sons grâce à votre gestuelle. (...) Un instrument que l'on apprend déjà en conservatoire.

CANAL +

Le Méta-Instrument permet de créer des cascades de bruits tout en projetant des images sur des immeubles (...) ou sur un écran géant. Imaginez, par exemple, une toile où s'agitent des lignes de couleur, fourmillent des points, et apparaissent des tags au rythme de chants d'oiseaux, d'explosions et de bruits de pas. Etrange ? "Onirique" répond le compositeur, qui rêve déjà de numériser sa voix pour mettre en scène un opéra 100% virtuel.

L'EXPRESS

Alors informatique, électronique et leur cortège d'innovations ne parviendraient-elles plus à nous émouvoir ? Serge de Laubier nous démontre le contraire. Musicien et compositeur, il a inventé le Méta-Instrument, un instrument en trois dimensions pour sculpter des sons.

ARTE



PUCE MUSE ET LA PROJECTION ARCHITECTURALE

Depuis près de 15 ans, PUCE MUSE se voit confier la mise en œuvre de projections architecturales, la mise en lumière, sons et images de centres urbains et lieux historiques.

Ces événements mixent musique, visuels et digital. Ils se démarquent par leur dimension monumentale, leur interactivité avec le public et leur performance technique : Kinect, 3D/relief en temps réel...

Ils ont été programmés dans des cadres prestigieux comme : Le 104 en 2013, le festival "Bonjour India" 2013, le festival "Electrochoc" 2012, la Coupe du Monde de Rugby 2011, "Châlon dans la rue" 2011, "Nuit blanche" 2010, les festivals "Transitarte" 2009 (San José - Costa Rica), "Bains Numériques" 2008 (Enghien-les-Bains), "Festival International de Théâtre de rue d'Aurillac" 2007, les Jeux Méditerranéens d'Almeria 2006, pour l'année de la physique 2005 (Washington - USA), etc...

Qu'il s'agisse d'un monument à mettre en scène ou d'un nouveau bâtiment à inaugurer, XXX360, comme toute autre performance de PUCE MUSE, se conçoit sur-mesure.

Un devis vous sera envoyé sur simple demande. Celui-ci tiendra compte du lieu, du nombre de dates et de la possibilité d'intégrer celles-ci dans une tournée régionale.

Les défraiements repas et hébergements seront calculés au tarif SYNDEAC en vigueur.

Possibilité de prise en charge directe des frais par la structure d'accueil.

SENSIBILISATION

Initiation à MM4.5 : logiciel de création de musique visuelle

L'atelier est mené par l'un des membres de la Cie PUCE MUSE. Le programme est déterminé en fonction du nombre d'heures et du public ciblé* (musiciens ou non, âge, niveau, etc...). Il est proposé aux participants différentes possibilités de jeu et de création sur le logiciel. Ce n'est pas la virtuosité qui est recherchée ni la conception d'un morceau mais l'approche d'une démarche créative qui s'improvise selon les aléas de l'expérience elle-même. Seul et à plusieurs, via des interfaces gestuelles simples (souris, gamepad, joystick...), le public découvre différentes techniques de synthèse et de transformations sonores ayant marqué l'histoire de la MAO. Mais au-delà de la technique, cet atelier est avant tout une manière ludique d'aborder la création musicale.

*Pour les participants les plus confirmés, cet atelier peut s'organiser sur une thématique précise : "La Transformation des sons", "La Manipulation des vidéos", "Les Reliefs"...

Conférence multimédia

Serge de Laubier de PUCE MUSE propose une présentation originale et interactive aux spectateurs. La conférence illustrée par des démonstrations in vivo, des photos, sons et visuels, est construite en trois parties :

L'Histoire de l'électroacoustique : son origine, ses différents courants, ses principaux acteurs...

Parcours et démarche de PUCE MUSE : comment le musicien et chercheur Serge de Laubier se place par rapport à cette musique, les origines de la Cie, ses fondamentaux, ses inspirations, ses créations. Cette partie permettra au public de découvrir l'univers artistique de PUCE MUSE.

Créations de PUCE MUSE : ses processus de création, ses outils instruments étonnants (MM4.5, le Méta-Instrument,...). Un avant-goût du spectacle sera présenté sous forme de trailer...

La conférence multimédia peut se proposer en amont de la projection sur scène ou hors les murs (ex : salle de classe).



PUCE MUSE A JOUE

au Cube, dans le cadre de la Cube Family, Issy-les-Moulineaux, 2014
à Festiv'eau, Noisy-le-Grand, 2014
au festival Quartiers d'hiver de Grenoble, 2013
à Pigna en Corse , 2013
au festival Futur en Seine au 104, 2013
au festival Bonjour India, Inde, 2013
à la Fête de la lumière de Chartres, 2012
au musée de Cluny pour la Fête de la musique, 2012
au festival Electrochoc de Bourgoin-Jallieu, 2012
au in de Châlon dans la rue, 2011
au CNAM de Nantes pour la Fête de la science, 2010
pour les Journées des Arts Numériques, à l'Abbaye de l'Escaladieu, Bonnemazon, 2010
pour Nuit blanche, Paris, 2010
au festival Dedans Dehors en Essonne, 2010
à la MPAA de Paris, 2010
pour la Semaine du son à Bordeaux, 2009
au festival Equinoxe de Poitiers, 2009
pour l'Année mondiale de l'Astronomie, 2009
au Costa Rica, 2009
pour la Fête de la science, Cité des sciences et de l'industrie de Paris, 2009
au festival Châlon dans la rue, 2009
au festival Et 20 l'été de Paris, 2009
pour La Nuit des chercheurs à Milly-la-forêt, 2008
au congrès international Accoustic'a au Palais des Congrès de Paris, 2008
aux Pays-Bas, 2008
au festival Bains Numériques d'Enghien-les-Bains, 2008
à la Fête des lumières de Valence, 2007
au Luxembourg, capitale culturelle, 2007
pour Nuit Blanche, Paris, 2007
dans le in du Festival International de Théâtre de rue d'Aurillac, 2007
à la Maison de Radio France, Paris, 2007
pour la Fête de la science, ambassade de France à Washington, 2006
pour les Jeux Méditerranéens d'Almeria, 2005
au Festival Cité Rêvée, à Montbéliard, 2005
au Festival des 38èmes Rugissants de Lyon, 2005
sur l'Hotel de Lauzun à Paris, 2005
au Musée des Arts et Métiers pour Nuit Blanche 2005
au Festival Rayons Frais, à Tours, 2004
au Musée des Beaux Arts de Gênes, 2004
pour le Festival des Les Tombées de la Nuit, à Rennes, 2004
pour Lille 2004, capitale européenne de la culture
au Concertgebouw, à Amsterdam
pour le festival Lyon Lumière, façade de la Cathédrale, 2002
au Royal Albert Hall de Londres, 2004
au Salon des nouvelles technologies de Kuala Lumpur, 1999
au Grand Palais de Paris, 1993
au festival des arts de la rue Ramdam de Châtillon, 2009
à San José au Costa Rica pour le festival Transitarte, 2009

et à d'autres occasions...

PUCE MUSE réunit entre 10 000 et 30 000 spectateurs chaque saison.



**PUCÉ
MUSE**

Centre
de création
de musique
visuelle

2 rue des Pyrénées Silic 520 94623 Rungis Cedex
Tel +33 (0)1 45 12 04 50 - Fax 09 55 66 28 66
N° Siret : 332 554 252 00038
Code APE : 900 1Z

www.pucemuse.com