

PUCM
MUSE

ECOUTER / VOIR

Musiques numériques et relations
geste/son/image

Concerts, Performances, Projections, Réflexions

Performances: Live Pixel
(Thomas Collin & Francis
Faber), Mathieu Constans,
Kristof Hiriart & Serge
de Laubier

Concerts: ONE (Orchestre
National Électroacoustique),
SonicBright & Méta-Orchestre,
Alain Bonardi, Laurence
Bouckaert. Orchestres
numériques amateurs

Projections: Norman McLaren,
Piotr Kamler & François Bayle/
Bernard Parmegiani, Chdh, Jean
Piché

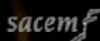
Paroles de chercheurs:
Pierre Couprie, Michèle
Castellengo, Hugues Genevois

Du 1 au 3 avril 2014

Eglise St Merri
76 rue de la Verrerie 75004 Paris
21h
Entrée libre

Réservation conseillée
01 45 12 04 50

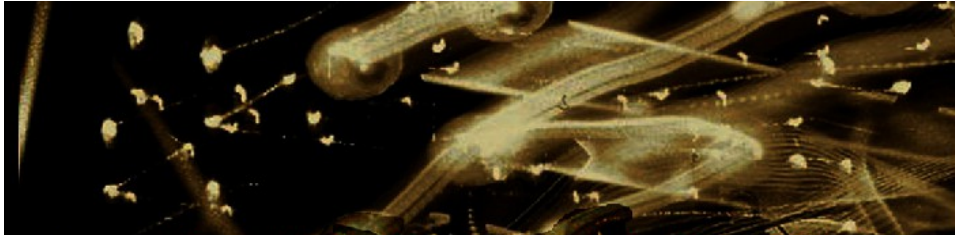
www.pucemuse.com



PRÉSENTATION	3
PROGRAMMATION 1 avril	4
PROGRAMMATION 2 avril	5
PROGRAMMATION 3 avril	6

ÉCOUTER / VOIR

Repenser les relations son / image / geste à l'ère du numérique



Est-il possible de voir la musique? L'ère du numérique, de plus en plus marquée par les interactions écouter / voir, nous amène à interroger ces liens. Que nous dit - prédit la partition ? Quelles relations cognitives établir entre geste et son ? Trop voir nuit-il à l'écoute ?

Pour explorer ces questions plus vastes que les plaines d'Asie centrale, PUCE MUSE sollicite des chercheurs et des artistes parce que la frontière entre art et science peut devenir totalement invisible. Il s'agit ici d'aventure de la pensée, d'exploration, d'intuition, et par dessus tout d'émotion devant les espaces nouveaux proposés par la musique visuelle.

Chaque soir des musiciens visuels proposent des formats différents, performances, petits et grands orchestres, courts métrages.

Chaque soir ECOUTER / VOIR invite des formations étonnantes: sextuor visuel de gamepads, violon transformé, tablette graphique et quintet de joystick, voix augmentée et Méta-Instrument, Willmote et Karlax, piano et joysticks...

Chaque soir sont projetés des courts métrages où la musique est le personnage principal. Souvent le compositeur est aussi créateur du film.

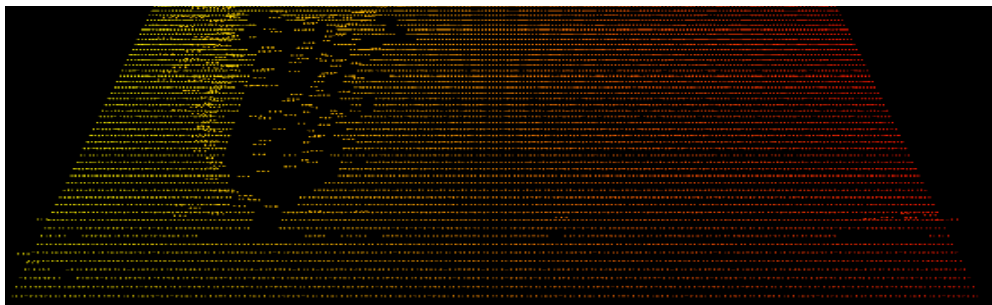
Chaque soir un scientifique aborde un lien fort entre écouter / voir.

Chaque soir un thème est proposé pour baliser cette aventure.

Serge de Laubier

1 avril - Prévoir, voir, post voir

1 AVRIL



La partition peut prédire ce qui va arriver, elle peut aussi tracer ce qui vient de se jouer. La musique polyphonique devient alors polygraphique. Les représentations deviennent des guides qui structurent la mémoire du spectateur. Elles associent un vocabulaire graphique (beaucoup plus étendu que le vocabulaire sonore) pour commenter et mémoriser la musique. Ces représentations sont parfois de nouvelles représentations de l'architecture musicale.

Pierre Couprie, *L'oeil écoute* (paroles de chercheur), p. 10

Norman McLaren, *Dots* (court-métrage d'animation musical), p. 8

Labos Méta-Vox & Méta-Miles (live - orchestre numérique amateur), p. 11

Piotr Kamler & François Bayle, *Lignes et points* (court-métrage d'animation musical), p. 12

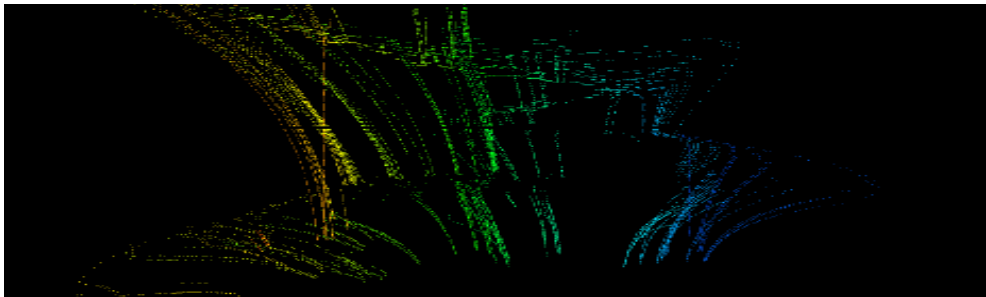
Kristof Hiriart & Serge de Laubier (performance), p. 9

Live Pixel, *Machine à vivre/Tal* (performance), p. 13

ONE (live-orchestre numérique), p. 7

2 avril - Geste visuel, geste sonore

2 AVRIL



Que se cache-t-il derrière la retranscription d'un geste par un son, de leur corrélation quasi-immédiate? Des expériences en anthropologie de la linguistique ont tenté de mettre en évidence les relations presque universelles entre écouter et voir. Celles-ci montrent généralement une convergence entre ces deux types de perception. Si les mécanismes de reconnaissance diffèrent au niveau perceptif, peut-être peut-on entrevoir une corrélation au niveau cognitif, faisant entrer en jeu les questions de la mémoire et de la perception. Nous tenterons d'éclaircir ces relations implicites entre geste (virtuel ou réel) et son.

Michèle Castellengo, *Quelle écriture visuelle du son à l'ère du numérique ?* (paroles de chercheur), p. 14

Norman McLaren, *Synchromie* (court-métrage d'animation musical), p. 8

Labo *Ode à Fukushima* (live - orchestre numérique amateur), p. 15

Jean Piché, *Océanes* (projection), p. 16

Kristof Hiriart & Serge de Laubier (performance), p. 9

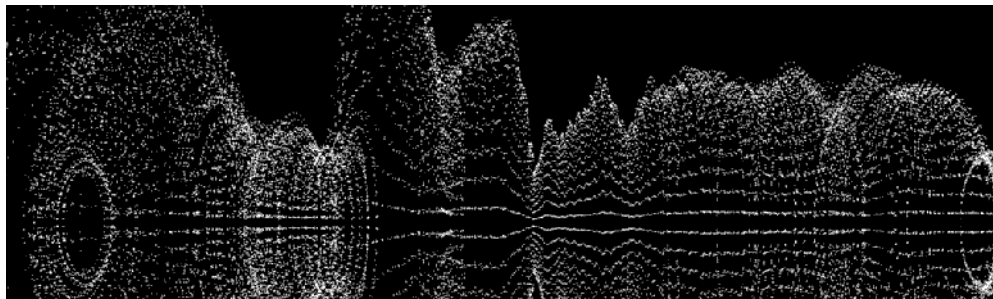
Hugues Genevois & Méta-Orchestre avec SonicBright, *Optasia* (live-crédation), p. 17

Laurence Bouckaert, *Ce qui traverse l'attente...* (live-crédation), p. 18

ONE (live-orchestre numérique), p. 7

3 avril - La Musique est la lumière des ombres

3 AVRIL



Trop d'informations visuelles atténuent l'écoute. L'oreille est d'autant plus sollicitée qu'elle n'identifie pas la source de ce qu'elle entend. On ne peut s'empêcher de tendre l'oreille pour identifier la cause d'un son à travers un mur à derrière un obstacle. Cette situation acousmatique a donné lieu à de nombreuses musiques. Même la vue d'un haut-parleur réduit l'imaginaire. Ici la musique devient la lumière des ombres. On cherche à perdre l'oeil pour développer l'écoute, ce qui ne peut que réjouir le musicien.

Lancement de la Méta-Mallette 4.5 (événement spécial), p. 19

Hugues Genevois, *Intermodalités formes, sons, mouvements* (paroles de chercheur), p. 20

Norman McLaren, *Mosaïc* (court-métrage d'animation musical), p. 8

Labo Concerto (live - orchestre numérique amateur), p. 13

Piotr Kamler & Bernard Parmegiani, *Le Pas* (court-métrage d'animation musical), p. 21

Kristof Hiriart & Serge de Laubier (performance), p. 9

Chdh, *Vivarium-Parade* (projection), p. 22

Alain Bonardi & Franco Venturini, *Pianotronics 2* (live-cr ation), p. 23

Mathieu Constans, *Silicat* (performance), p. 24

ONE (live-orchestre numérique), p. 7



Chaque soir, ONE donnera une interprétation différente des relations geste/son/image.

1 avril

ONE propose de dévoiler la partition visuelle nommée « John ». Ce semi-conducteur est un logiciel de composition qui permet de définir des partitions (semi-)ouvertes. Il aide le groupe à structurer des instants précis de transition et de convergence entre musiciens, tout en offrant des espaces de liberté et d'improvisation.

2 avril

Les gestes instrumentaux de l'orchestre sont révélés le biais de bagues led portées par les musiciens. Le public peut suivre les polyphonies parfois complexes en observant les mouvements.

3 avril

ONE assemble partition symphonique, visuelle et lumineuse, dynamisant le jeu entre vision et écoute.

LAURENCE BOUCKAERT : Contrôleur MIDI et autres dispositifs
 PIERRE COUPRIE : CNTRL
 HUGUES GENEVOIS : Calliphone et Méta-Mallette
 VINCENT GOUDARD : Filigramophone
 JEAN HAURY : Métapiano
 GYÖRGY KURTÁG : Handsonic
 SERGE DE LAUBIER : Méta-Instrument

ORCHESTRE NATIONAL ÉLECTROACOUSTIQUE

ONE est né d'une rencontre qui ne doit rien au hasard : celle de musiciens venus d'horizons très différents mais partageant un même intérêt pour la musique électroacoustique et le geste musical.

Chaque musicien s'est fabriqué son propre «instrumentarium» composé en majorité d'interfaces de jeux vidéos détournées (joystick, gamepad, tablette graphique et tactile). ONE est à la fois performance musicale et rétinienne. La diffusion d'objets sonores en panoramique est ponctuée d'effets visuels.

Générées en temps réel par les instruments, des formes graphiques viennent amplifier l'écoute. Improvisée ou écrite, la musique de ONE est toujours jouée en direct. Ici l'on joue avec le son, mais aussi pour le son. La musique de ONE sculpte des paysages sonores contrastés parcourus de timbres instrumentaux, de textures électroniques évoquant parfois des sons de la nature.



NORMAN MCLAREN

DOTS - SYNCHROMY - MOSAIC

1,2,3 avril ● Durée 2 à 7min

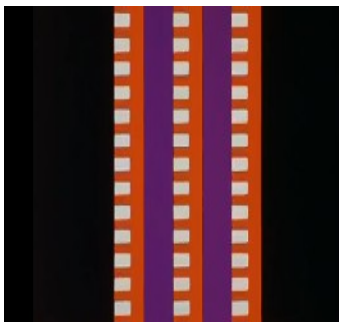
Centenaire McLaren : hommage à l'inventeur du son animé sur pellicule

À l'occasion du centenaire de la naissance du cinéaste d'animation canadien Norman McLaren (né le 11 avril 1914) seront montrés trois de ses courts-métrages emblématiques où image et son entrent en correspondance. Le son est entièrement composé par McLaren.

DOTS (1940) montre le dessin et le son dessinés à la plume sur pellicule. Un de ses premiers films.

SYNCHROMY (1971) est une œuvre expérimentale, réalisée à partir de sons graphiques, dessinés directement sur la bande sonore optique. Bandes verticales et traits constituent visuellement les sons du film et leurs variations.

MOSAIC (1965) est un petit film d'op art où les formes géométriques jouent avec la rétine et le son accroche l'oreille tout autant que l'oeil.



Né à Stirling en Ecosse, NORMAN MCLAREN étudie à la Glasgow School of Art. Inventeur d'une technique innovante en animation alliant son et image, il dessine à la main images et piste sonore sur pellicule. Il entend des expériences avec le son synthétique et met au point un nombre considérable d'effets semi-musicaux, le plus souvent percussifs. Considéré comme pionnier du son par les compositeurs de musique électro-acoustique, il se rapproche, par son processus de dessin sur bande sonore, d'une des premières manières de créer de la "musique électronique". Il entre à l'Office National du Film du Canada en 1941 où il réalisera plusieurs films et formera des artistes et des cinéastes. Cinéaste professionnel pendant près de cinquante ans, il a expérimenté de multiples techniques d'animation, contrôle de vitesse de la caméra, procédés de tirage optique complexes, techniques de pixelisation, découpages, animation image par image, photographie en direct, filtres, etc., dans plus de soixante-dix films.

KRISTOF HIRIART & SERGE DE LAUBIER

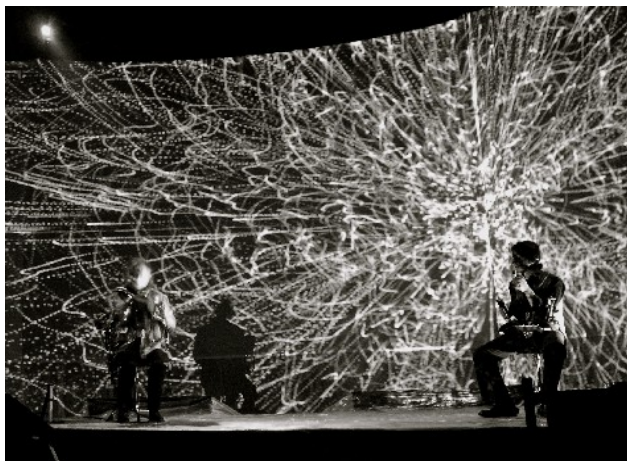
1,2,3 avril ● Durée 10min

Jouer sa voix du bout des doigts, pétrir l'image avec 27 souris

Depuis 10 ans, les chemins de Serge de Laubier et Kristof Hiriart se croisent presque toujours avec des projections. Au fil de ces trois jours ils proposent des interventions musicales en relation avec les thématiques de chaque journée en improvisant parfois aux côtés des projets de leurs voisins d'un soir. En parallèle, ils reprendront des fragments de leurs créations communes *Concert immersif, Concerto pour Méta-Instrument, voix augmentée et orchestre de gamepads, Méta-Vox*.

Chanteur et percussionniste, KRISTOF HIRIART est le directeur artistique de la compagnie Lagunarte. Son travail artistique est à l'image de sa volonté d'impliquer les publics dans sa démarche et jalonné de rencontres et d'échanges. Régulièrement, Kristof Hiriart collabore avec des artistes ou compagnies sur des projets musicaux ambitieux comme Didier Ithursarry, Jérémie Ternoy, Michel Edelin, l'OXC de Lieux Publics avec Pierre Sauvageot, Décors sonores et PUCE MUSE avec qui il part en tournée en INDE en 2013. Alternant entre musiques traditionnelles et savantes, acoustique ou électronique, oscillant entre rêve et réalité c'est toujours dans la sincérité que Kristof Hiriart nous livre ses sons chargés d'émotions.

SERGE DE LAUBIER est à la fois compositeur, chercheur et musicien. Il a une double formation de compositeur au CNSM de Paris et d'ingénieur du son à l'école Nationale Louis Lumière. Jusqu'en 1998, il est chargé de développement sur la lutherie informatique au sein du Groupe de Recherche Musicale (GRM) de l'INA. Directeur des projets de recherche, il développe PUCE MUSE comme pôle de création et de recherche de Musique Vivante Visuelle Virtuelle autour des thématiques du Jouer ensemble la musique numérique / 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.



PIERRE COUPRIE

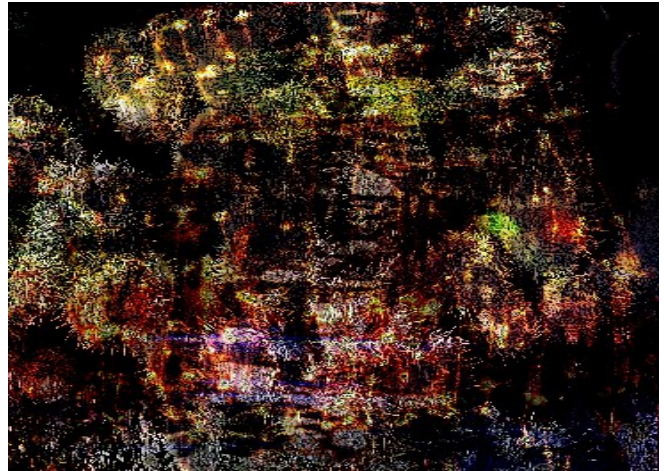
L'ŒIL ÉCOUTE

1 avril • Durée 20min

De la partition papier à la partition animée

L'ŒIL ÉCOUTE

Au concert, l'œil a toujours été un allié pour l'oreille : la reconnaissance des instruments, les gestes des musiciens, l'expression du visage des chanteurs sont autant d'indices qui permettent de mieux comprendre la musique. De son côté, le musicologue crée aussi différents types d'images pour analyser et transmettre son travail : représentation des structures musicales, du rôle de chaque instrument ou de la relation entre un film et sa musique. Depuis quelques années, les chercheurs utilisent des représentations animées permettant de visualiser très précisément des aspects complexes de la musique : caractérisation des différents sons à travers leur spectre, récurrences dans les structures ou mouvements des sons dans l'espace. Cette conférence présentera d'une manière simple quelques exemples des techniques de représentation musicale utilisées actuellement en musicologie pour analyser la musique électroacoustique.



PIERRE COUPRIE est Maître de conférences à l'IUFM de l'Université Paris-Sorbonne, il y enseigne la pédagogie numérique et le e-learning. Il assure aussi des cours sur les outils numériques de la recherche en musicologie et sur la technologie du son dans la filière sciences et musicologie. Il est chercheur permanent au Laboratoire de Musicologie, Informatique et Nouvelles Technologies de l'Observatoire Musical Français (EA206) et chercheur associé au Music Technology and Innovation Research Centre de l'Université De Montfort de Leicester (UK). Il est aussi musicien improvisateur au sein du collectif électroacoustique Les Phonogénistes. www.pierrecouprie.com

LABO

MÉTA-VOX / MÉTA-MILES

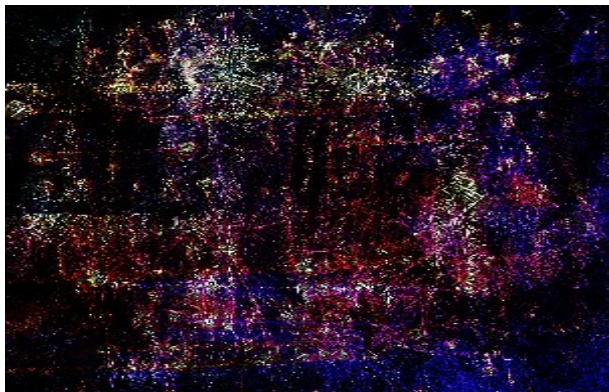
1 avril • Durée 7 min

Projets à écouter, voir, et pratiquer de 7 à 77 ans

LABO MÉTA-VOX

Labo Méta-Vox est un concert participatif où des élèves du Collège Dorgelès de Paris enregistrent et jouent leurs voix en temps réel ou différé pour créer une œuvre sonore et visuelle. Méta-Vox propose des variations sur ces captures sonores éphémères. C'est une balade qui oscille entre plaisir de la reconnaissance et vertige de la perte. Méta-Vox est dirigé par Angélique Gomez-Orosco, accompagné par Serge de Laubier au Méta-Instrument* et par Kristof Hiriart aux voix augmentées.

**Le Méta-Instrument est une interface gestuelle hors-norme inventée par PUCE MUSE qui permet de créer une multitude d'images et de sons simultanément.*



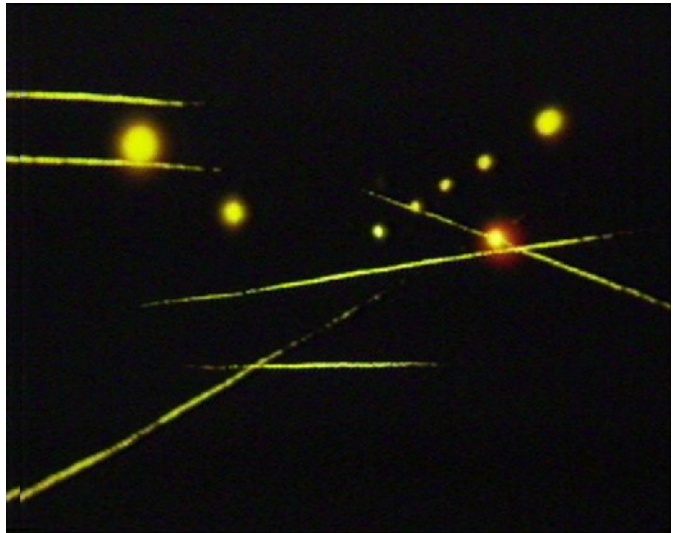
LABO MÉTA-MILES

Miles Davis est au programme du Bac 2014. PUCE MUSE propose une partition pour un orchestre de gamepads qui revisite deux des musiques de ce géant du jazz : Portia et Tutu. Ici l'image est générée par les instruments simultanément à leur production sonore. Elle permet de voir l'image de chaque instrument virtuel jouée. Méta-Miles est présenté par les grands élèves du Lycée Toulouse Lautrec de Vauresson pour l'option musique du Bac. Arrangement Sonia Duval et Serge de Laubier

LIGNES ET POINTS

*Quand un pionnier de l'art vidéo rencontre le père de l'acousmatique***LIGNES ET POINTS**

En réalisant *Lignes et points* (1961), Piotr Kamler et François Bayle choisissent un matériau préalable : taches lumineuses violentes, lignes continues, moyens sonores. Après avoir défini ainsi des moyens plastiques et sonores, ils établissent en commun un découpage où sons et images sont considérés comme des éléments parallèles. Le résultat nous plonge dans un univers imaginaire, infini sidéral peuplé de sons étranges où surgissent et évoluent avec des mouvements tantôt lents, tantôt saccadés, des formes lumineuses, des taches lunaires et des fourmillements de points traversés parfois par des lignes immatérielles.



PIOTR KAMLER est un réalisateur français d'origine polonaise, né à Varsovie. Diplômé de l'Académie des Beaux-Arts de Varsovie, il continue ses études aux Beaux-Arts de Paris en 1959 où il collabore avec les musiciens concrets comme Xenakis, Bayle, Malec et où il réalise plusieurs courts-métrages de recherche. Tourné d'abord vers des formes d'animation abstraites qui mettent en jeu de simples rapports de couleur et de lumière, ses recherches l'entraîneront vers de nombreuses collaborations avec les représentants de la musique concrète ou électroacoustique comme François Bayle, Iannis Xenakis ou Bernard Parmegiani.

FRANÇOIS BAYLE est compositeur. C'est en autodidacte qu'il aborde, dans les années soixante, l'enseignement d'Olivier Messiaen et de Pierre Schaeffer et qu'il rencontre Iannis Xenakis et Pierre Henry. Inventeur de l'Acousmonium, il anime le Groupe de recherches musicales de 1966 à 1997 et se fait le promoteur de la musique « acousmatique » et de sa philosophie, reprise de Pythagore : écouter sans voir, ou les yeux fermés, pour mieux goûter les sons. Il produit des concerts (Cycle acousmatique Son-mu), des émissions de France Musique et soutient les développements d'instruments musicaux de technologie avancée.

LIVE PIXEL (Thomas Collin & Francis Faber) 1 avril • Durée 15min

MACHINE À VIVRE / TAL

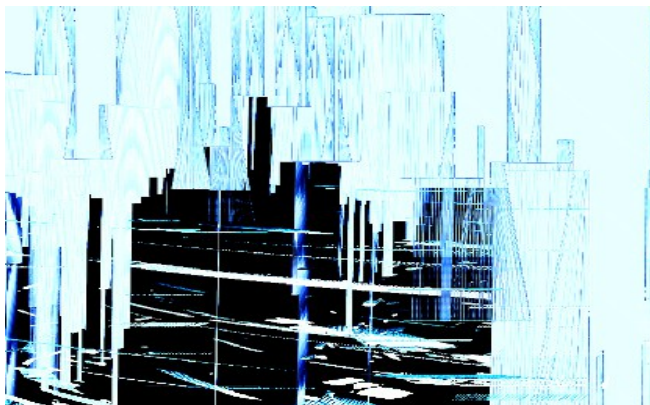
Jouer dans un même images animées et musique

MACHINE À VIVRE (Thomas Collin)

Machine à vivre, selon la formule empruntée à l'architecte et designer Georges Nelson, se veut l'expression d'un urbanisme perpétuellement en métamorphose. Le musicien "joue" la ville, la déploie, la transforme, lui insuffle un mouvement ininterrompu. Les matières sonores et visuelles évoquent transparences, reflets et lents déplacements maîtrisés.

TAL (Michele Tadini) L'oeuvre exploite le son et le geste d'un joueur de tablas ; à partir de ce simple « germe » est née une réflexion sur le geste musical et sur l'association musique/image. La virtuosité de la pièce provient de séquences rythmiques complexes et d' une savante organisation métrique, spatiale et spectrale.

LIVE PIXEL un duo d'instruments numériques composée de Thomas Collin et Francis Faber. L'approche esthétique est basée sur l'idée de jouer dans un même geste images animées et musique grâce à des compositions et des développements informatiques associant le grain du son et le pixel lumineux dans une conception intime, une écriture et une gestuelle précise.



THOMAS COLLIN est musicien et pédagogue. Après un cursus classique au conservatoire, il découvre par hasard les potentiomètres et autres machines à sons et abandonne le clavier du piano pour s'emparer de celui de l'ordinateur. Il s'interroge sur l'art multimédia et la représentation scénique de la musique électronique. Il explore, à travers de multiples interfaces, de nouvelles manières de jouer les nouvelles matières, compose de la musique mixte (*Second Life* pour Sax. Baryton et Méta-Instrument, *Collapse* pour piano et Karla...), de la musique électronique jouée en temps réel (*n3rd*, pour dispositif variable), pratique l'improvisation (en duo avec *Venous System*), pour la scène. www.thomascollin.com

FRANCIS FABER est un artiste qui invente et joue avec les nouveaux outils numériques. Il est animateur de La Grande Fabrique, lieu de création et de recherche artistique situé à Dieppe. Compositeur, il conçoit des spectacles et des installations multimédias interactives dans des lieux non conventionnels (*La mémoire au Frigo, Festival Automne en Normandie*, 2009). Il joue des instruments numériques dans "Fabrique Nomade", ensemble de musique de chambre électronique qui souhaite retrouver les gestes et l'écoute de la musique de chambre classique. www.lagrandefabrique.com

LABO

ODE À FUKUSHIMA / CONCERTO

2,3 avril • Durée 10 min

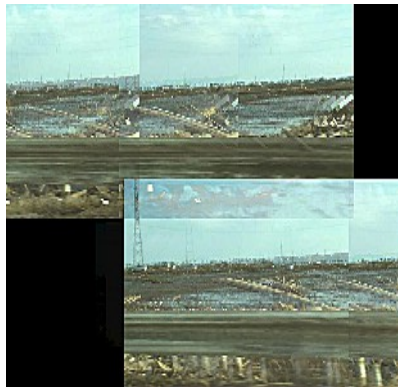
Projets à écouter, voir, et pratiquer de 7 à 77 ans

LABO ODE À FUKUSHIMA

Fukushima est un projet visuel et sonore autour de la catastrophe qui a eu lieu le 11 mars 2011. Partant des images tournées sur place par Philippe Auzanneau juste après le tsunami, les élèves du Collège Berlioz ont créé une pièce en deux parties. Fukushima rassemble des éléments textuels et visuels retravaillés numériquement qui sont joués par un grand ensemble composé d'un sextuor de gamepads, un chœur, un orchestre électronique et un orchestre classique.

Direction musicale : J.P. Baldassari

Direction vidéo : Serge de Laubier



LABO CONCERTO

Cette pièce est le premier concerto pour orchestre de Méta-Mallette et Méta-Instrument (manette de jeu équivalent de 27 souris d'ordinateur). Il a été composé par Serge de Laubier en 2007 et joué de nombreuses fois en France et à l'étranger du Costa Rica aux Indes, de la Suède à la Nouvelle Zélande.

Deux des quatre mouvements seront joués avec les élèves du collège Thomas Mann et leur professeure de musique Joelle Coudriou.

Ici l'image est générée par l'instrument soliste. Elle trace la moindre variation du son circulant autour du public.

Direction : Kristof Hiriart

Méta-Instrument : Serge de Laubier

JEAN PICHÉ

OCÉANES

● 2 avril ● Durée 12min

Inventer des mondes audiovisuels virtuels naturels



OCÉANES

Une immense quantité d'infimes unités sont accumulées pour former des ensembles arbitraires et dont le comportement s'apparente à celui du monde réel. Le son et l'image, ici, sont issus d'une facture similaire. Le matériel sonore est tiré de synthèses en forme d'onde formantique (FOF), un processus semblable à celui de la granulation. Les timbres résultants ainsi obtenus s'approchent des bois et de la voix sans les imiter parfaitement. Océanes invite au détachement tranquille et observateur de l'astronome ou de l'aquanaute.

JEAN PICHÉ est compositeur, vidéaste, designer logiciel et professeur à l'Université de Montréal. En plus de 40 ans de création, son œuvre démontre une approche iconoclaste et inattendue des technologies du son et de l'image. Il fut un des premiers artistes canadiens à adopter les outils numériques, développant des logiciels personnels et les utilisant à des fins créatives. Depuis plusieurs années, il se concentre sur la musique visuelle, une forme hybride alliant musique et image en mouvement qu'il a contribué à définir. Ses œuvres ont été présentées et primées un peu partout dans le monde.

HUGUES GENEVOIS

OPTASIA

2 avril • Durée 12min

Exploration sono-visuelle entre monde instrumental et musique Concrète

OPTASIA

Optasia explore, sous forme concertante, l'articulation possible entre deux univers sonores : le monde instrumental et celui de la musique Concrète.

Cette pièce a été écrite pour le Méta-Orchestre (Boris Doval Durand, Claudia Fritz, Serge de Laubier, Gabriela Patiño-Lakatos) en collaboration avec le duo SonicBright (Gaëlle Deblonde au violon et Erika Manta à l'ordinateur).



De formation scientifique, **HUGUES GENEVOIS** s'intéresse très tôt à la composition musicale et aux possibilités qu'offre l'ordinateur pour la synthèse sonore. Si ses goûts le portent volontiers vers la musique concrète et les musiques d'Extrême-Orient, c'est au contact de Iannis Xenakis qu'il décide d'approfondir son travail d'écriture. Après avoir réalisé de nombreuses musiques sur support, son intérêt pour le geste musical le conduit à explorer, dans ses travaux récents, les possibilités expressives de l'ordinateur. Il est membre du trio Les Complémentaires et du collectif électroacoustique ONE.

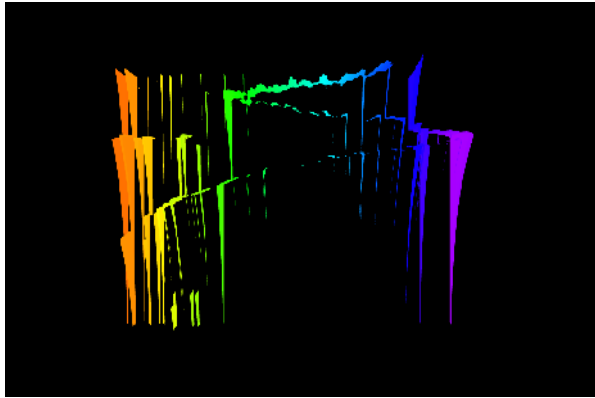
GAËLLE DEBLONDE a étudié le violon classique dans divers conservatoires et a été membre de l'Orchestre Lamoureux. Au-delà de son activité en musique classique, elle a participé à de nombreux projets tel que "Orfo" (danse, vidéo, performance), dans le groupe de post-rock "Sire" avec qui elle a sorti un album. Elle a tourné avec Dresden Dolls, Ava Antico et collaboré avec les groupes Maximum Kouette et CocoRosie. Actuellement, elle mène une carrière professionnelle dans le milieu de la musique classique tout en développant des projets personnels et expérimentaux.

ERRIKA MANTA est une artiste sonore. Après avoir obtenu un Master en Arts Plastiques, Art Contemporain et Nouveaux, spécialisé sur le son, le bruit et la musique, elle termine actuellement une thèse en philosophie sur le thème de la musique et la surdité. Dans ce cadre, elle collabore avec le LAM (Laboratoire d'Acoustique Musicale) et a organisé un atelier avec la troupe du théâtre de sourds (Θέατρο κωφών Αθήνας) à Athènes en 2012. Elle a participé à des ateliers organisés à l'Ircam et est un ancien d'OrMaDor (Orchestre de Machines et d'Ordinateurs) sous la direction du compositeur Arnaud Sallé. Elle a collaboré avec des nombreux artistes plasticiens et vidéastes ainsi que des musiciens.

MICHÈLE CASTELLENGO

QUELLE ÉCRITURE DU SON À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE ?

2 avril • Durée 20min

Écrire les sons pour augmenter l'écoute

QUELLE ÉCRITURE DU SON À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE ?

Depuis les années 60 et le sonographe à images fixes noir et blanc, des progrès extraordinaires ont été accomplis qui permettent maintenant de voir le monde sonore se dérouler sous nos yeux, en temps réel et en couleurs! Au delà des traditionnelles associations images et sons - l'image servant de support à l'écoute quasi abstraite de la musique, ou le son suscitant des affects qui renforcent ou contrarient ceux des images - il s'agira de découvrir l'écriture directe du son médiatisée par les programmes d'analyse et de représentation dont nous disposons aujourd'hui. Plusieurs séquences puisées dans le monde sonore environnant fourniront l'introduction à l'écoute des images créées par les sons, car il est question non seulement d'entendre et de voir, mais surtout de voir pour mieux écouter.

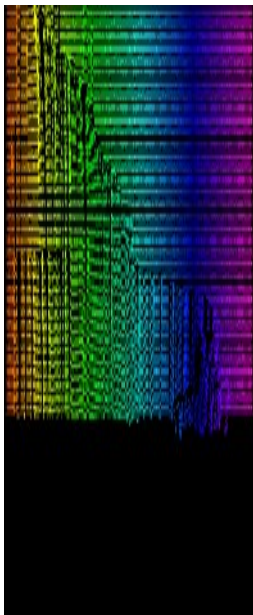
MICHÈLE CASTELLENGO a découvert l'acoustique au laboratoire créé par Emile Leipp à la faculté des sciences (UPMC). Le sonographe, premier appareil fournissant une image temporelle du son dans ses trois dimensions (fréquence, intensité, temps), fut le point de départ de ses nombreuses recherches en acoustique musicale : sur la parole, sur le timbre, et d'une façon générale sur la perception des sons. Les thèmes abordés au LAM (Lutheries Acoustique Musique) touchaient aussi bien aux instruments de musique de l'orchestre qu'à ceux des traditions asiatiques et africaines; au chant lyrique qu'à ceux des oiseaux, aux sons des environnements urbains et aux musiques de synthèse. Responsable de la classe d'acoustique musicale créée au Conservatoire de Paris en 1982, elle a dirigé le LAM de 1993 à 2003. Elle est à présent directrice de recherches émérite au CNRS (Institut d'Alembert, équipe LAM)

LAURENCE BOUCKAERT

2 avril • Durée 10min

CE QUI TRAVERSE L'ATTENTE

Un zeste de surréalisme dans la musique visuelle



CE QUI TRAVERSE L'ATTENTE...

Oeuvre de commande pour le logiciel de musique visuelle Méta-Mallette de PUCE MUSE, la pièce explore une interrogation possible de l'attente chez l'homme moderne occidental.

André Breton, dans son roman *L'amour fou* en dit ceci: « L'Homme est un animal adorateur. Aimant le changement, il est créateur, obstiné, angoissé, qui pleure, qui rit, qui évolue, qui crée des images et surtout, il attend un monde meilleur car il ne peut pas accepter son immanence et attend sous une forme ou sous une autre, la transcendance.»

La pièce sera interprétée par Hugues Genevois et Pierre Couprie au joystick.

Vidéo : Jean-Marc Chauvel

Dans la pratique musicale de LAURENCE BOUCKAERT, tout oscille entre deux pôles. Electroacoustique et nouvelles lutheries. Composition et improvisation, produites seule ou en collectif avec ONE et les Phonogénistes. Ouverte aux arts plastiques et aux spectacles vivants, L.B. est aussi professeur d'électroacoustique au conservatoire et à l'Université. Ainsi s'équilibrent les expériences de LB, par deux. <http://lbouckaert.free.fr>



PRÉSENTATION MÉTA-MALLETTE 4.5 & SON SITE ASSOCIÉ META-LIBRAIRIE.COM

3 avril • 10h30

Événement Spécial

Le 3 avril, exceptionnellement en matinée, PUCE MUSE présente la dernière version de son logiciel de musique visuelle Méta-Mallette 4.5 et du site associé www.meta-librairie.com



Des œuvres à écouter, voir... et pratiquer. Plusieurs projets joués au cours de ces trois jours utilisent la Méta-Mallette 4.5. Ils seront prochainement téléchargeables sur le site www.meta-librairie.com. PUCE MUSE propose de découvrir et essayer quelques projets simples à jouer seul ou à plusieurs. Cette présentation sera l'occasion de découvrir les nouvelles fonctionnalités de cet environnement de musique visuelle.

HUGUES GENEVOIS

INTERMODALITÉS FORMES, SONS, MOUVEMENTS

3 avril • Durée 20min

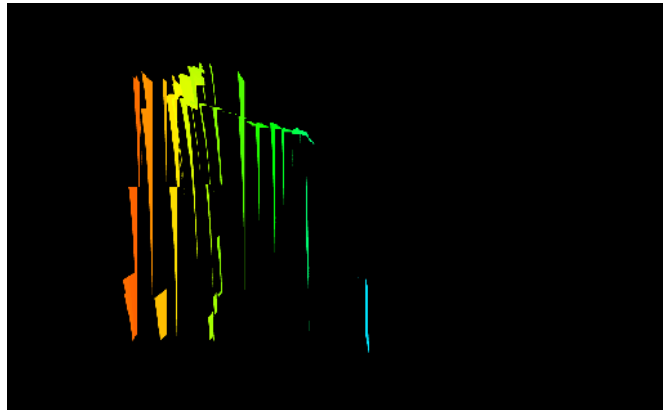
Petite histoire d'un nouveau genre artistique



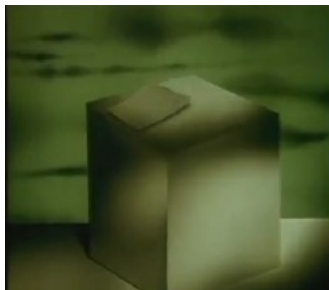
HUGUES GENEVOIS est scientifique et musicien. Ses recherches portent notamment sur les nouvelles lutheries et l'interaction musicien/instrument, objets de son enseignement dans le cadre du mastère ATIAM. En plus de son activité scientifique, Hugues Genevois a écrit de nombreuses musiques pour l'audiovisuel. Il est membre du trio Les Complémentaires et du collectif électroacoustique ONE.

INTERMODALITÉS FORMES, SONS, MOUVEMENTS

L'intervention s'attachera à faire un bref historique des expériences et mouvements artistiques du XXe siècle autour des liens entre arts visuels et arts sonores.



LE PAS

Hommage visuel à Parmegiani, pionnier de l'électroacoustique

PIOTR KAMLER est un réalisateur français d'origine polonaise, né à Varsovie. Diplômé de l'Académie des Beaux-Arts de Varsovie, il continue ses études aux Beaux-Arts de Paris en 1959 où il collabore avec les musiciens concrets comme Xenakis, Bayle, Malec et où il réalise plusieurs courts-métrages de recherche. Tourné d'abord vers des formes d'animation abstraites qui mettent en jeu de simples rapports de couleur et de lumière, ses recherches l'entraîneront vers de nombreuses collaborations avec les représentants de la musique concrète ou électroacoustique comme François Bayle, Iannis Xenakis ou Bernard Parmegiani. La musique expérimentale, la recherche de nouvelles sonorités, lui révèlent une démarche empirique proche de la sienne.

BERNARD PARMEGIANI. Membre du Groupe de Recherches Musicales de l'INA, de 1959 à 1992, son influence musicale a traversé plusieurs générations de mélomanes et de musiciens et il est aujourd'hui considéré comme l'un des pionniers et maître du genre électroacoustique. Il a composé des génériques pour la télévision, ainsi que des musiques pour le cinéma et la publicité.

LE PAS

Parabole de la vie à travers la marche à l'infini d'un cube composé d'une multitude de feuilles. Il se détruit pour se recomposer plus loin. De ce vol collectif, des individus tentent de s'évader pour un temps ...

Date : 1975

Mention de Qualité – Prix de Qualité CNC

Grand Prix Annecy 1975

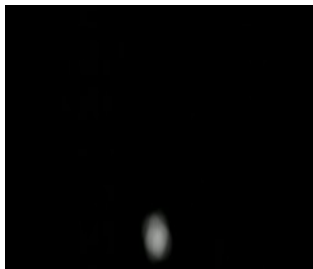
Selection Annecy 1990



Chdh

2 avril • Durée 7min

VIVARIUM

Ressentir une équation par le son et l'image

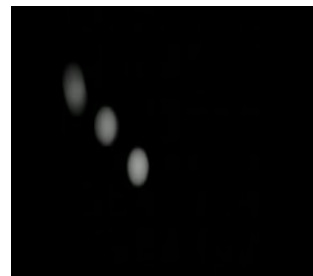
VIVARIUM

Vivarium est un projet de dvd audio/vidéo s'appuyant sur le travail de performance de chdh. Le travail de chdh est basé sur une symbiose entre le son et l'image. Entre le minimalisme et l'industriel, chdh crée un univers unique, froid mais organique. Grâce à l'utilisation d'algorithmes mathématiques et de modélisations physiques, chdh apporte une nouvelle vision de l'utilisation d'outils informatiques dans la création musicale. Ce projet évoque un monde virtuel, constitué de créatures abstraites plus ou moins autonomes. Sinus, diracs et bruits interagissent avec des cubes, des sphères et d'autres formes primitives en 3D dans un environnement visuel noir et blanc.

Sera projeté un extrait de leur performance live au RIAM (Rencontres Internationales des Arts Multimédia) de Marseille en 2010.

Le collectif **chdh** est fondé en 2000 autour de la création d'un spectacle mêlant jonglage, capteurs de mouvement et musique électronique. Ce travail évolue vers l'étude des relations comportement / images / sons, en explorant notamment les possibilités offertes par le logiciel Pure data et sa librairie graphique Gem. Leur travail s'oriente petit à petit vers la génération de comportements complexes et la création de mouvement expressifs via le développement et l'utilisation d'outils de modélisation physique.

À la suite d'études scientifiques et d'un passage dans la recherche en acoustique musicale, NICOLAS MONTGERMONT développe ses recherches artistiques au sein de différents collectifs. Depuis 2005, dans le duo chdh, il travaille les aspects synesthésiques de la performance audiovisuelle en créant des chorégraphies de particules abstraites.



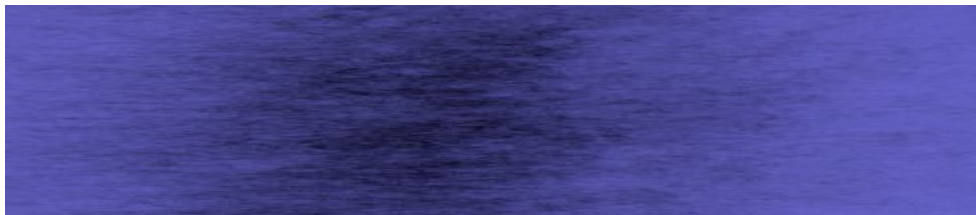
Artiste et développeur pluridisciplinaire, CYRILLE HENRY évolue au croisement entre l'art, l'informatique et la recherche scientifique. Son travail associe l'utilisation de capteurs, l'analyse gestuelle, la modélisation physique, la génération d'images ainsi que la synthèse sonore et visuelle en temps réel. Désirant conjuguer son intérêt pour la musique, l'image et le développement logiciel, il devient en 2000 l'un des membres fondateurs du projet chdh de performances audio-visuelles. Ses travaux ont fait l'objet de plusieurs expositions en France et à l'étranger et de diverses publications artistiques et scientifiques. Il distribue également les logiciels libres qu'il réalise. <http://www.chnry.net/ch/>

ALAIN BONARDI

PIANOTRONICS 2

3 avril • Durée 6min

Variation sono-visuelle autour de Frantz Liszt



PIANOTRONICS 2

Commande de PUCE MUSE, *Pianotronics 2* est la deuxième pièce d'un cycle de 12 pièces pour piano et électronique temps réel. Elle est inspirée par la Marche Funèbre de la Troisième Année de Pèlerinage de Franz Liszt à laquelle elle emprunte des accords dans le grave. *Pianotronics 2* est jouée en trio : un pianiste au clavier (Franco Venturini) et deux joueurs de Méta-Mallette, logiciel de création de musique visuelle créé par PUCE MUSE. Le premier joueur dose avec son joystick l'équilibre entre les accords graves prolongés dans le temps et la transformation de l'aigu du piano en sons de cloches ; un second joueur mixe les images créées par Sandra Lévy. Dans l'instrument Méta-Mallette créé spécialement pour cette pièce, les transformations du son du piano sont diffusées selon un modèle ambisonique enveloppant (faisant appel à la librairie HOA développée par le CICM à l'Université Paris 8).

Maître de Conférences à l'Université Paris 8, ALAIN BONARDI collabore depuis plusieurs années avec l'Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique (IRCAM). Ses réalisations en rapport avec l'art lyrique concernent aussi bien la composition musicale que la scénographie sur ordinateur (scénographie virtuelle de Norma de Bellini) ou encore l'association de l'intelligence artificielle au spectacle vivant. Alain Bonardi s'intéresse plus particulièrement à la modélisation informatique du raisonnement incertain, notamment à la logique floue, et son application à la relation entre chanteur ou comédien et ordinateur, dans une perspective de captation d'intentions.
www.alainbonardi.net

Plasticienne, scénographe et costumière, SANDRA LEVY a travaillé aussi bien pour le cabinet d'Architecture de Roberto Einaudi que pour le théâtre (Médée de Charpentier mise en scène par Christophe Galland, La voix humaine de Poulenc au Châtelet mise en scène par Alain Françon, ...). Son travail de sculptrice et dessinatrice l'amène à réaliser de nombreuses expositions tant en France qu'à l'étranger.

Diplômé en piano, composition et musique électronique, FRANCO VENTURINI joue internationalement et ses œuvres sont exécutées lors de nombreuses manifestations (Biennale Musica à Venise, Festival MITO, Pharos Arts Foundation à Chypre, Radio Suisse Romande...). Il a remporté le Prix SACEM et le Prix ROUSSEL au 8ème Concours International de piano d'Orléans et The modern recorder project-International Composition Competition du Musikinstitut de Darmstadt.

MATHIEU CONSTANS

SILICAT

3 avril • Durée 10min

Tableaux chorégraphiés interactifs

SILICAT

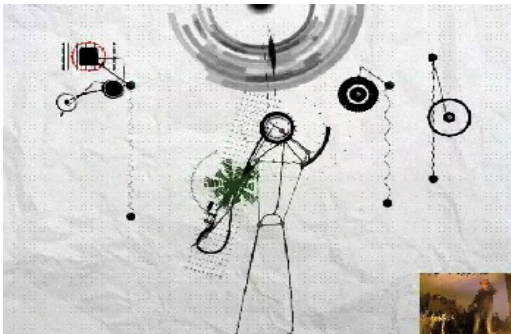
Silicat est une performance visuelle et sonore.

Partant de la création de petits objets musicaux s'imbriquant les uns dans les autres dans l'esprit des automates instrumentistes, Mathieu Constans crée un orchestre à géométrie variable fabriqué à partir d'éléments de récupération qu'il actionne grâce à une Kinect.

A la fois composition musicale et chorégraphie, cette performance qui explore les rapports entre l'imaginaire et la rationalité, donne à voir des objets tourner, sauter, froter, secouer, battre, vibrer, gratter, arpéger.



Silicat se situe dans les champs du bricolage mécanique, bending, arts plastiques et musiques électroacoustiques. Elle est le prolongement insoupçonné d'un jeu culte de notre enfance ; une musique fraîche et inventive. www.silicatproject.com



MATHIEU CONSTANS est un artiste digital. Son travail consiste à créer des passerelles entre l'image et le son en créant des outils numériques afin d'explorer ce langage où son et image ne font qu'un.