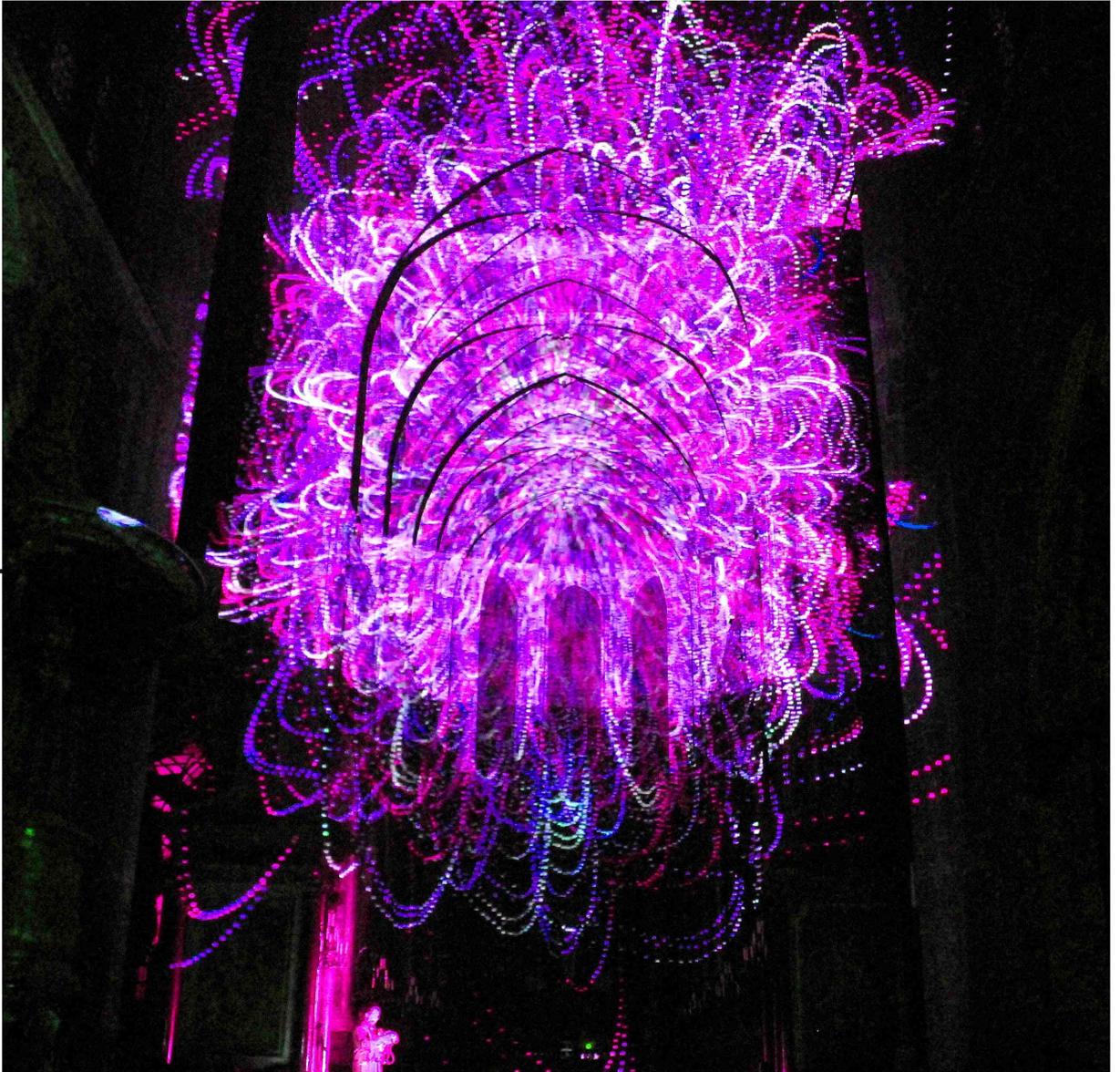


Dossier de presse - Nuit Blanche 2010



# La Grande Pictophonie



"Symphonie visuelle monumentale pour 72 joystickeurs, 2 chefs d'orchestre, un Méta-Instrumentiste et un organiste"  
le 2 octobre 2010 Eglise St Merri - Paris IV

[www.pucemuse.com](http://www.pucemuse.com)

PUCE MUSE  
2 Rue des Pyrénées  
SILIC 520  
94623 Rungis cedex  
tel : 01 45 12 04 50  
fax : 01 45 12 04 51

Diffusion :  
Daphne Bakker  
06 73 73 68 39  
Thierry Jamet  
06 85 88 46 43  
[contact@pucemuse.com](mailto:contact@pucemuse.com)



MAIRIE DE PARIS



C P H B

UPMC  
UNIVERSITÉ PARIS UNIVERSITÉS

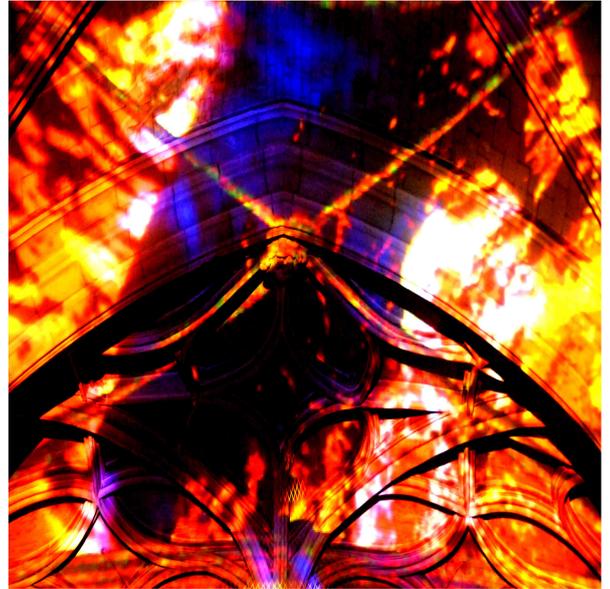


Région Ile de France





# La Grande Pictophonie



La Grande Pictophonie	5
Inventer le SON d'un grand orchestre	6
Jouer l'image	7
Performance novatrice	8
Déroulement	10
Partenaires	11
Revue de presse	12
PUCE MUSE a joué	13
Biographie	14

## Sommaire

Directeur Artistique, Méta-Instrumentiste  
Serge de Laubier

Design  
Catherine Hospitel

Programmation Informatique  
Guillaume Evrard et Guillaume Bertrand

Régie technique  
Emmanuel Soccodato

Chefs d'Orchestre  
Nolwenn Hugain, Emmanuel Soccodato

Administration  
Amélie Piron

Production  
Daphne Bakker et Thierry Jamet

Une création PUCE MUSE



## La Grande Pictophonie :

72 joystickeurs,  
2 chefs d'orchestre,  
1 Méta-Instrumentiste  
1 organiste.



### Une symphonie visuelle monumentale

La Grande Pictophonie est une symphonie visuelle monumentale pour 72 joystickeurs, 2 chefs d'orchestre, un Méta-Instrumentiste et un organiste.

Créée pour Nuit Blanche 2010, aux mesures de l'église Saint Merri, elle se compose de plusieurs mouvements :

1<sup>er</sup> mouvement : déambulation avec 24 joystickeurs auto-amplifiés dans tout le site,

2<sup>ème</sup> mouvement : concerto pour un Méta-Instrumentiste jouant dans la chaire, musique et image sur toute la voûte du transept et du chœur, et un orchestre de 24 joystickeurs répartis dans l'église,

3<sup>ème</sup> mouvement : canon déconcertant, dirigé par deux chefs d'orchestre, pour 48 joystickeurs amplifiés sur 36 enceintes et images projetées sur les voûtes des bas-côtés,

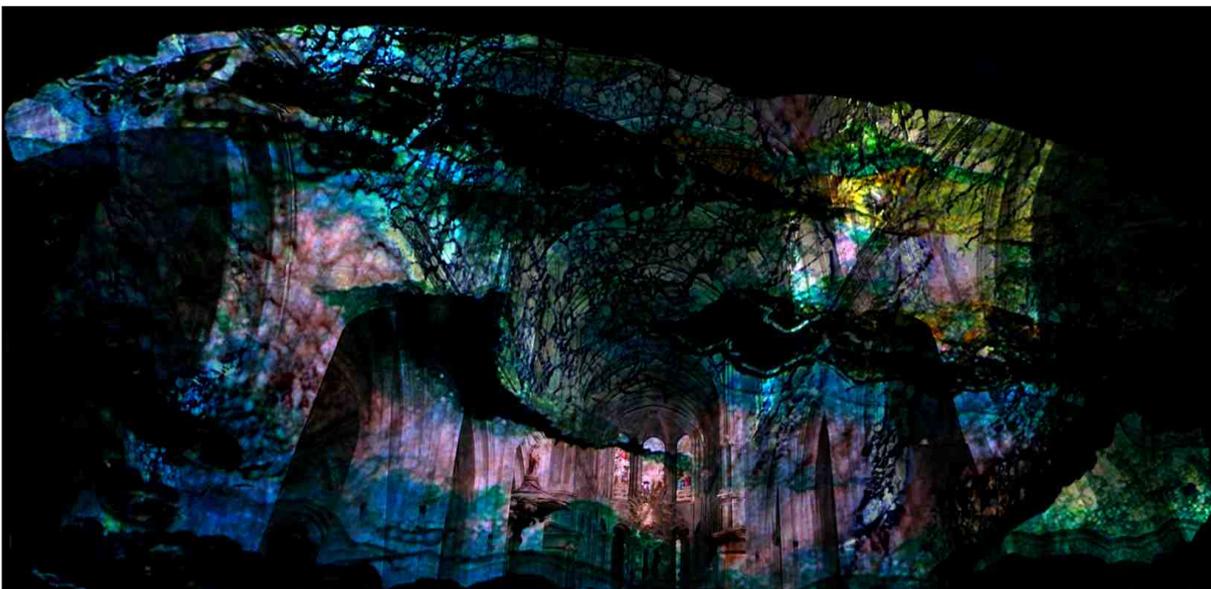
4<sup>ème</sup> mouvement : duo pour les grandes orgues et Méta-Instrument,

5<sup>ème</sup> mouvement : final en forme de tutti musical et visuel.

## Inventer le SON d'un grand orchestre électronique

Dans La Grande Pictophonie, le son de chaque musicien est amplifié individuellement pour retrouver la transparence du son de l'orchestre symphonique acoustique.

C'est une musique d'espace où les musiciens mobiles ou fixes peuvent être distants d'une centaine de mètres, défiler à travers le public, encercler le site, se diluer dans ses méandres ou se retrouver en un point.



## Jouer l'image



La Grande Pictophonie est aussi une symphonie visuelle et la plupart des instruments utilisés génèrent simultanément son et image. Ici l'écran est le bâtiment, l'image est donc monumentale, diffusée sur tout le site à partir de neuf vidéoprojecteurs.

Le lien entre image et son se situe à plusieurs niveaux :

1 Faciliter l'écoute : montrer la partition, les instruments virtuels. Avec La Grande Pictophonie, tous ces facteurs sont présents mais avec des formes très variées. De nouvelles fonctionnalités apparaissent :

- Amplifier le geste : il est possible d'agrandir le geste musical ou le corps de l'instrument.

- Prévoir et post voir : la partition peut prédire ce qui va arriver, elle peut aussi tracer ce qui vient de se jouer. La musique polyphonique devient alors polygraphique.

2 Trop d'informations visuelles atténuent l'écoute. L'oreille est d'autant plus imaginative qu'elle entend quelque chose qu'elle ne voit pas. Dans cette proposition, la musique devient la lumière des ombres. Il s'agit de créer un trouble, un vertige où l'œil se perd et l'écoute devient prépondérante.

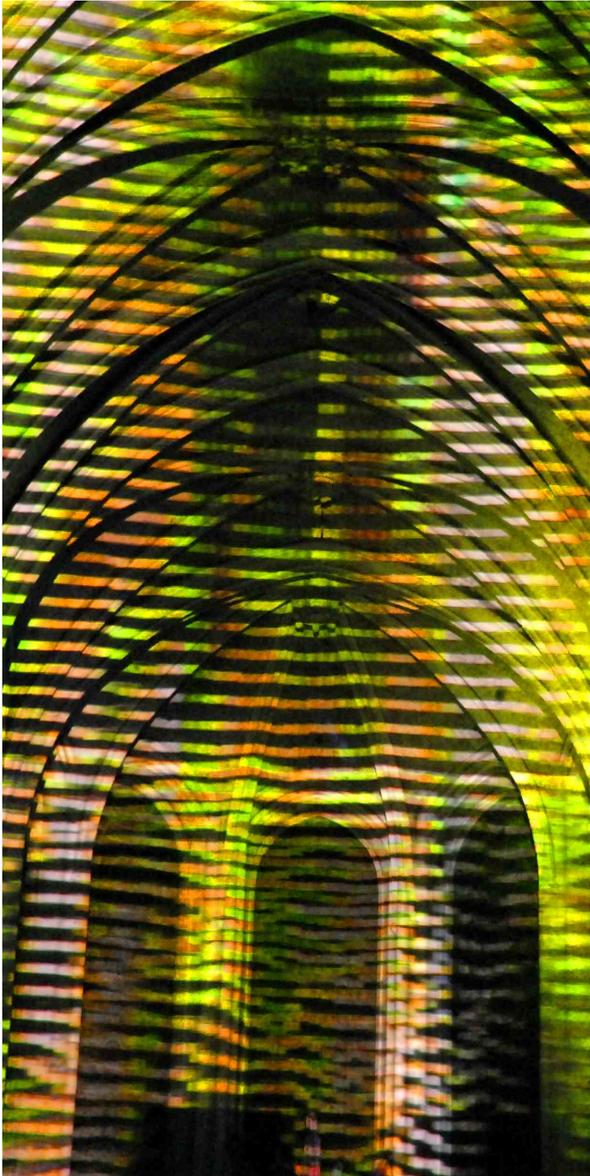
Les propositions visuelles de La Grande Pictophonie s'articulent entre ces deux pôles : voir la musique et perdre l'œil pour aiguïser l'oreille. Ici, la musique est la lumière des ombres.

# Une performance novatrice

## Mouvance mondiale

La Grande Pictophonie s'inscrit dans un mouvement général de recherche autour de la notion d'orchestre électronique comme le Stanford Mobile Phone Orchestra (MoPhO Californie) ou le Laptop Orchestra de Princeton (New Jersey). L'arrivée massive des technologies numériques dans le domaine musical ouvre considérablement ces pratiques artistiques. Elles questionnent depuis peu les pratiques collectives comme l'orchestre. La Grande Pictophonie rassemble un orchestre électronique de dimension philharmonique.





#### 48 spectateurs transformés en Spect-Acteurs

Le troisième mouvement de La Grande Pictophonie est une performance singulière. Après un temps de découverte, une première phase pour apprivoiser l'instrument, au casque, 48 spectateurs se transforment en Spec-Acteurs. Dirigés par deux chefs d'orchestre, ils interprètent un canon déconcertant composé pour cinq familles d'instruments :

les algues harmoniques,

les constellations de points sifflants,

les grooves de merles noirs,

les frotteurs bruiteurs,

les transformeurs multiplieurs.

#### Art Science

La Grande Pictophonie est aussi un carrefour entre art et science. Son projet circule entre pensée rationnelle et imaginaire sonore, ruses technologiques et lyrisme électronique. Initiée par une université scientifique prestigieuse, elle utilise les nouvelles technologies de façon virtuose. L'ensemble des logiciels utilisés sont faits sur mesure. Ils sont le résultat de projets de recherche initiés par PUCE MUSE en partenariat avec l'équipe Lutherie Acoustique Musique (CNRS Paris 6), l'IRCAM, le LIMSI (CNRS Paris 11) ou l'Université Mc Gill (Montréal).

# Déroulement

La Grande Pictophonie se déroule sur un cycle d'une heure et se répète en boucle, elle comporte :

Un temps d'entrée/sortie du public (10 minutes)

Un temps de formation des 72 spectateurs (5 minutes)

Un temps soliste pour le Méta-Orchestre (10 minutes)

Un temps soliste pour l'orchestre de spectateurs (10 minutes)

Un temps en duo entre le Méta-Orchestre et le Méta-Instrument (10 minutes)

Un temps en quatuor avec les orchestres et les deux solistes (15 minutes)



## Partenaires

### Eglise Saint Merri

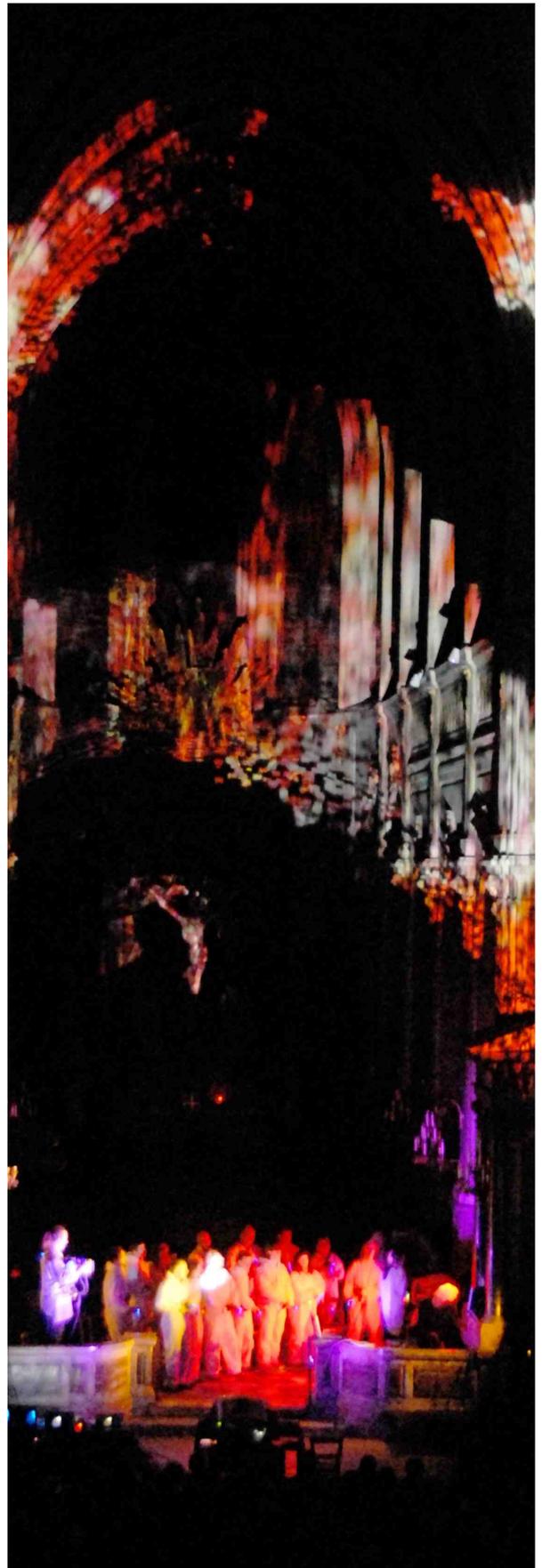
L'Eglise Saint Merri située en plein coeur de Paris accueillera la Grande pictophonie. PUCE MUSE a déjà investi ce lieu lors d'une précédente Nuit blanche, ce n'est donc pas un hasard si la Grande Pictophonie en prend possession, le temps d'une nuit, pour une performance unique.

### Le Centre pastoral Halles-Beaubourg - Cphb

L'Accueil musical s'inscrit dans la mission d'accueil du Cphb. Ses organisateurs, tous amateurs, ont à coeur de programmer tout au long de l'année, des concerts, dans des genres très différents. Le Cphb fait la part belle aux aventures musicales contemporaines et développe par le biais de l'association Orgues et Musiques à Saint-Merri, le rayonnement de la musique d'orgue en tant qu'élément majeur de la liturgie.

### L'Université Pierre et Marie Curie - UPMC

Afin de constituer une offre culturelle de qualité en s'adjoignant les compétences de professionnels artistiques reconnus et qualifiés (organismes, institutions, collectivités territoriales...), l'UPMC est amenée à nouer de nombreux partenariats, en vue, d'une part, de construire actions et projets pluridisciplinaires communs et, d'autre part, d'amener à la fréquentation d'oeuvres d'art et du spectacle vivant à l'extérieur de l'université par des dispositifs d'incitation et d'accompagnement. Son implication lors de Nuit Blanche 2010 s'inscrit dans le cadre de l'accueil en résidence de PUCE MUSE soutenue par la Drac IDF.



## Revue de presse

### arte

"Naissance d'un nouvel instrument de musique : le Méta-Instrument. (...) 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

### Le Monde

"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

### L'EXPRESS

"Mieux que le Gaffophone... (...) 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

### CANAL+

" Conçu au début des années 90, cet instrument singulier est le fruit de recherches sur la spatialisation du son : un mouvement du bras sur le joystick et hop! Il se meut gracieusement d'une enceinte à l'autre (...) Aujourd'hui, bien que le Métainstrument soit toujours à l'état de prototype, il est possible d'apprendre à en jouer au conservatoire, débutants bienvenus! "

### Télérama

"Le Méta-Instrument permet de créer des cascades de bruits tout en projetant des images sur des immeubles ou, comme ici, 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 "





## PUCE MUSE a joué

Depuis vingt ans, PUCE MUSE invente des spectacles sur mesure, qui conjuguent musique, nouvelles technologies et images, pour des jauges comprises entre 30 et 30 000 personnes. A la pointe de la recherche, PUCE MUSE collabore depuis des années avec plusieurs laboratoires de réalité virtuelle du CNRS, ses créations conservent une dimension ludique, onirique et grand public.

Châlon sur saône	Festival Châlon dans la rue 2009
Paris	Ouverture de l'Année Mondiale de l'Astronomie 2009
Enghein	Festival Bains Numériques 2008
Paris	Coloqne Mondial Acoustique, Palais des congrès 2008
Valence	Fête des lumières 2007
Esch sur Alzette	Luxembourg 2007
Eglise Saint Merry	Nuit Blanche 2007
Aurillac	IN festival International du théâtre de rue 2007
Igny	Fête de la musique 2007
Cergy	Inauguration de la mairie 2007
Paris	Maison de Radio France 2007
Washington	Fête de la science, ambassade de France 2006
Almeria	Jeux Méditerranéens 2005
Montbéliard	Festival Cité Révée, sur toute la halle 2005
Grenoble	Festival des 38èmes Rugissants 2005
Paris	sur l'Hotel de Lauzun 2005
Paris	Musée des Arts et Métiers pour Nuit Blanche 2005
Tours	Festival Rayons Frais, sur la Chambre de Commerce 2004
Gênes	Musée des Beaux Arts 2004
Rennes	Festival des Tombées de la Nuit, Palais de Justice 2004
EDF	Centres de vacances 2003/2004
Copenhague	Musée des Beaux Arts 2004
Petit Quevilly	la cité 2004
Genève	Congrès mondial Jacques Dalcroze 2004
Perpignan	Inauguration de la FNAC 2004
Lille	Lille 2004
Amsterdam	Concert Gebaw
Lyon	Festival Lyon Lumière, façade de la Cathédrale 2002
Londres	au Royal Albert Hall 2004
Kuala Lumpur	Salon des nouvelles technologies 1999
Paris	Grand Palais 1993
...	et dans beaucoup d'autres lieux



## Serge de Laubier

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. Il dirige les Studios Puce Muse où il co-invente 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 obtenu plusieurs récompenses notamment le FAUST d'OR 1992, le Grand Prix du Festival Vidéo Art de Locarno 1994, le 1er prix de composition du concours international de Bourges 1995, le prix spécial du jury au SATIS 2001. Il est fréquemment invité à jouer et à créer des images pour différents artistes.

Avec les Studios Puce Muse, il a créé dernièrement La Belle porte le voile (2002) avec André Minvielle et François Rancillac, La Volière Puce Muse (2003), Traverse de façade avec Roland Auzet (2004), le Concert Interactif (2004), Sonnerie pour 40 souffleurs (2005) avec Uriel Barthélémi, le Concert Immersif (2005), le Guirlandophone (2006), La main vide (2007) avec François Bayle, XXX 360 (2007), le cabinet de Méta-curiosités (2008) avec Catherine Hospitel (plasticienne) et Claude Robert (Maître verrier) et prépare de nombreux autres projets.

Directeur des projets de recherche, il développe actuellement Puce Muse comme pôle ressource sur la M3V - Musique vivante visuelle virtuelle. Ses thèmes de recherche actuels sont centrés autour des thématiques suivantes : 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.



[www.pucemuse.com](http://www.pucemuse.com)

