

LES MACHINES SONORES

Installations participatives en continu



Al1 & Ant1 et Jean-Marc Delannoy

METALU *A Chahuter*





LES DOMOPHONES - instruments domestiques

Imaginée par AlI, Ant1 et Jean-Marc Delannoy, *La Domozique* est un nouveau courant musical participatif où les instruments - les domophones - sont fabriqués à partir d'objets du quotidien (bouilloire, table à repasser, meubles...). Ils sont équipés d'électronique, d'enceintes, et n'ont besoin que d'une simple prise de courant pour être prêts à jouer. Ils sont également conçus pour être inter-connectés et se synchroniser les uns aux autres, formant ainsi un grand orchestre.

Des interventions artistiques autour de la fabrication de domophones peuvent être mises en place en amont d'une diffusion. Plus d'informations sur demande.

Conception : Jean-Marc Delannoy, AlI & Ant1

Caractéristiques : 6 domophones / installation en fixe / tout public à partir de 6 ans

Jauge : une personne à la fois par domophone sur une durée libre

Lieu de jeu : intérieur ou extérieur couvert (halle, préau, tente...)

Espace minimum nécessaire : 6 x 4 m

Montage : 2h

Démontage : 1h30

LE VÉLO EN CHANTANT - jeu d'arcade sportif et musical

Le Vélo en chantant consiste à faire une balade à vélo immobile, mais en chantant ! Sur un panneau, décoré façon tour de France, se trouve un grand écran sur lequel un vélo défile sur une route. Assis sur la selle, le micro devant la bouche, le joueur chante la petite mélodie que l'on entend en arrière-plan. La route devient alors une sorte de partition pour les chanteurs-cyclistes : plus on chante aigu, plus le vélo monte sur l'écran et plus on chante grave, plus le vélo descend sur l'écran. Chanter juste permet de rester sur la route !

Conception : AlI & Ant1

Caractéristiques : installation en fixe / tout public à partir de 6 ans

Jauge : une personne à la fois par partie. Environ 10 minutes par partie

Lieu de jeu : intérieur ou extérieur

Espace minimum nécessaire : 4 x 4 m public inclus

Montage : 1h

Démontage : 1h



LES CLOCHE-PIEDS - parcours de santé électro-ludique

Machine musico-pédestre, *Les Cloche-pieds* prennent la forme d'étonnantes marelles sonores. Lorsque le spectateur marche dessus, des sons sont émis grâce à des capteurs installés sous chaque case.

Les Cloche-pieds se jouent de différentes manières, grâce à plusieurs modules :

* *Le Myosotis, piano à pied* : instrument de musique qui se joue en dansant.

* *Le Syllabo-sampléur* : le spectateur enregistre au micro un mot, un son ou une syllabe qui sera ensuite reproduit par chaque case de la marelle.

* *Le Répiétiteur, entraînement de la mémoire et des jambes* : un jeu de mémoire qui consiste à aller le plus loin possible en retenant des phrases musicales de plus en plus longues.

* *Le marche ou crève* : chacune des cases du cloche-pied émet un son, un bruitage, inspiré des films de cape et d'épée (bruit de galop, de combat etc.)

Conception : All & Ant1

Caractéristiques : 4 marelles / installation en fixe / tout public à partir de 6 ans

Jauge : de 1 à 4 personnes par marelle sur un temps illimité

Lieu de jeu : intérieur ou extérieur

Espace minimum nécessaire : 2 x 3 m. par marelle

Montage : 2h

Démontage : 1h



LE PONG - jeu d'arcade collaboratif

Digne descendant de son illustre ancêtre, *Le Pong* est un jeu d'arcade circulaire inspiré du tennis de table. C'est un véritable sport électronique, qui met le corps en jeu : les raquettes sont les joueurs eux-mêmes, et la balle est un disque lumineux projeté sur le dôme hémisphérique central.

Dans une musique affolante composée en direct par une IA dédiée, la balle se déplace sur le dôme, et si personne n'est présent à l'endroit où elle touche le bord, l'équipe perd un point. Dans le cas contraire, elle rebondit vers l'autre côté, et un point est gagné. Si le score tombe à zéro, la partie est perdue, si il arrive à 12 c'est gagné ! Le jeu se joue en trois manches de difficulté croissante.

Conception : All & Ant1, Jean-Marc Delannoy

Caractéristiques : installation-jeu en fixe / tout public à partir de 10 ans

Jauge : 1 à 4 joueurs par partie

Lieu de jeu : intérieur ou extérieur

Espace minimum nécessaire : 4 x 4 m, ombre ou espace couvert requis

Montage : 2h

Démontage : 1h



DEMANDES TECHNIQUES GÉNÉRALES

- Une alimentation électrique 220v 16A (moins de 500W par machine)
- Un univers sonore pas trop bruyant ni trop sensible au bruit
- Aide en personnel : 1 personne au chargement & déchargement

LE COLLECTIF MÉTALU A CHAHUTER

Métalu A Chahuter est un collectif d'artistes, comédiens, plasticiens et musiciens. Ils créent des formes théâtrales et musicales décalées, ludiques et poétiques, souvent participatives et *in situ*. Fabricants d'univers, leurs savoir-faire sont étroitement liés à la matière, aux techniques de construction, aux procédés mécaniques ou parfois optiques. L'expérimentation est au cœur de l'identité artistique du collectif : explorer le son et l'image comme langage poétique, faire de l'objet un passeur d'imaginaire, assumer la pluridisciplinarité comme moteur de création collective.

metalu.net

Les machines sonores sont conçues à partir de programmes informatiques et de cartes électroniques imaginés par metalu.net. Chantier numérique de l'*open source* de Métalu A Chahuter et plateau coopératif de création, metalu.net rassemble des personnalités d'horizons variés (artistes, scientifiques, chercheurs, informaticiens, développeurs...) créatrices de technologies et de dispositifs interactifs. Cette plateforme de ressources conçoit des outils numériques novateurs (matériels et logiciels) au service de la création artistique, tout en permettant leur extension à d'autres terrains d'application, et ceci dans une éthique de partage et de libre accès à l'information. Plus d'informations sur le site internet www.metalu.net



Métalu A Chahuter

161 rue Roger Salengro 59260 Hellemmes
projet@metaluaachahuter.com
+33(0)3 28 07 32 27 / +33(0)6 62 33 54 40
www.metaluaachahuter.com
www.metalu.net