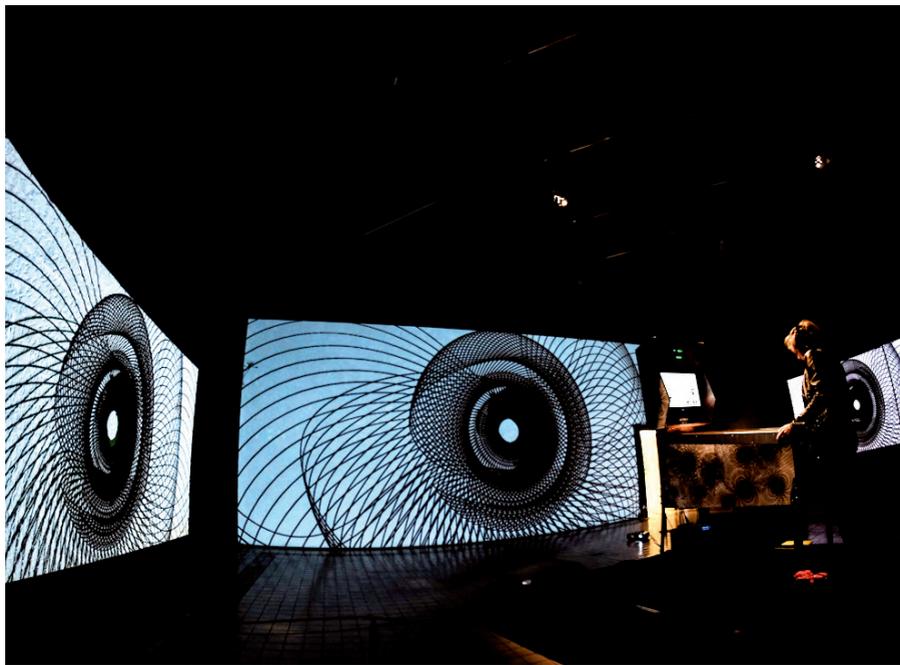




EXTRABALL

Le flipper augmenté de la cie soundtrack

D'après une dramaturgie collective
de Patricia Dallio, Antoine Schmitt, Malte Martin, Uriel Barthélémi
en coréalisation avec Olivier Charlet, Stéphane Buellet, Nicolas Déflache



© SandMulas - imaJIM



UNE INSTALLATION PARTICIPATIVE, IMMERSIVE ET LUDIQUE POUR UNE SOIRÉE ÉVÉNEMENTIELLE

Art contemporain participatif

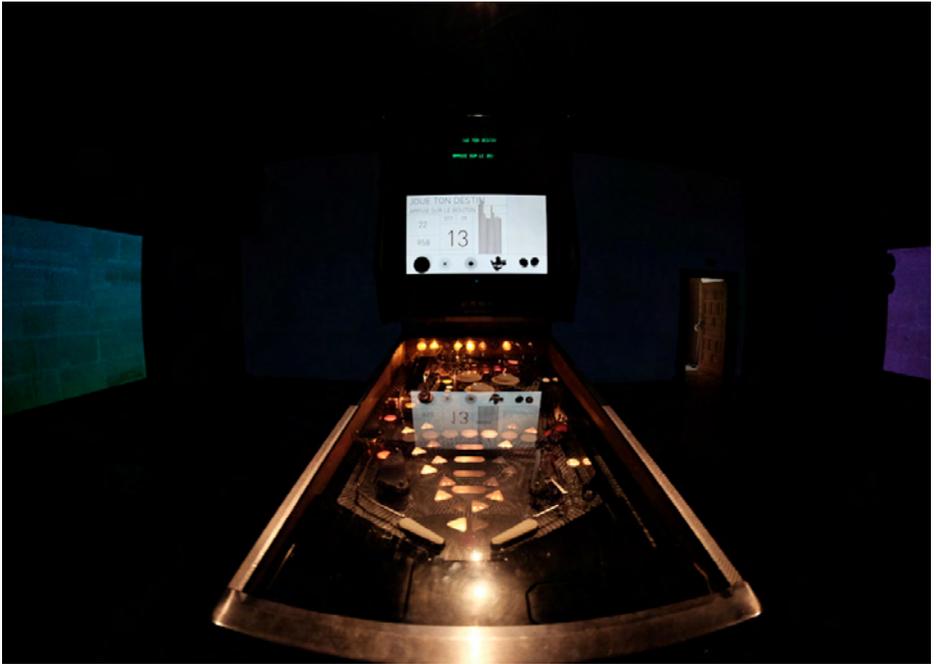
Le flipper EXTRABALL prend place dans un espace structuré par l'image, le son, le joueur et les spectateurs qui sont des composantes nécessaires à l'installation. Le flipper est le centre de cette expérience sensorielle qui englobe joueur et spectateurs.

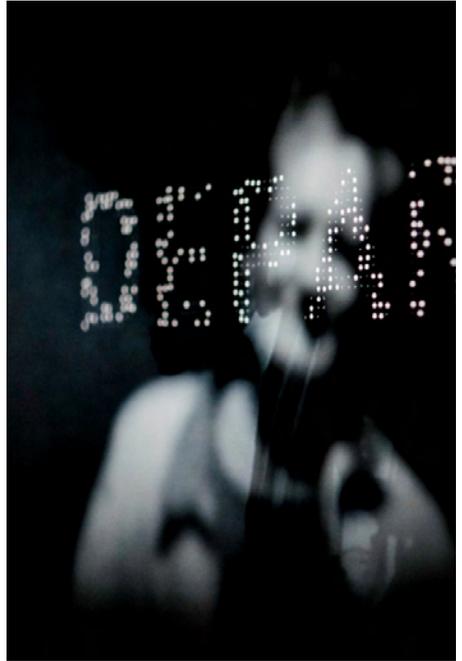
LE JEU

Un joueur se place devant le flipper et démarre une partie, chaque boule lancée va déclencher des projections d'images graphiques, générer des sons qui vont accompagner ou répondre au comportement du joueur.

Le joueur est absorbé dans sa partie amplifiée par les images et le son qu'il va générer. Les spectateurs se trouvent immergés dans un dispositif vidéo et audio en multi-phonie qui stimule la tension du joueur et captive les spectateurs. Les règles de jeu standard du flipper sont détournées, transformées et génèrent plusieurs séquences de programmes du jeu reliées aux notions de destin, trajectoire, libre-arbitre, etc...

À la fin de la partie, l'ensemble des éléments déclenchés crée un tableau visuel et sonore projeté dans l'espace de l'installation. Un autre curieux viendra ensuite tenter cette expérience. Chaque nouvelle partie de jeu donne lieu à un nouveau micro-spectacle dont l'esthétique visuelle puise son inspiration dans l'art cinématique.





LE CONCEPT ARTISTIQUE

Basée sur la recherche, une technologie de pointe et une création graphique et sonore de grande exigence, extra ball est une installation interactive tournée avant tout vers l'utilisateur.

La démarche artistique et technologique assistée par ordinateur permet un résultat ludique dont les mouvements aléatoires deviennent mode de création.

Le flipper est le centre de la performance, il garde bien sa structure d'origine mais ne ressemble plus au jeu habituel car tous les codes graphiques sont modifiés.

Ce sont les mouvements et impacts de la boule qui vont activer des sons, déclencher des images programmées par les artistes. De sorte que chaque joueur va composer une partition visuelle et sonore unique et créer un spectacle vidéo projeté visible par tous. Le plaisir du jeu partagé pour tous ! De plus extra ball est tellement accessible qu'il propose d'aborder la création contemporaine par la participation directe de l'objet populaire et convivial qu'est le flipper dans le conscient collectif.

Ce qui rassemble autour du flipper est un partage du principe de jeu consistant à relever le défi contre la machine. Immérgé dans l'environnement stimulant de la partie, le joueur donne tout pouvoir à son système profond de pensées, qui le pousse à prouver qu'il est capable, habile, comme pour avoir la main sur sa destinée. Chaque joueur joue à sa façon une partie.

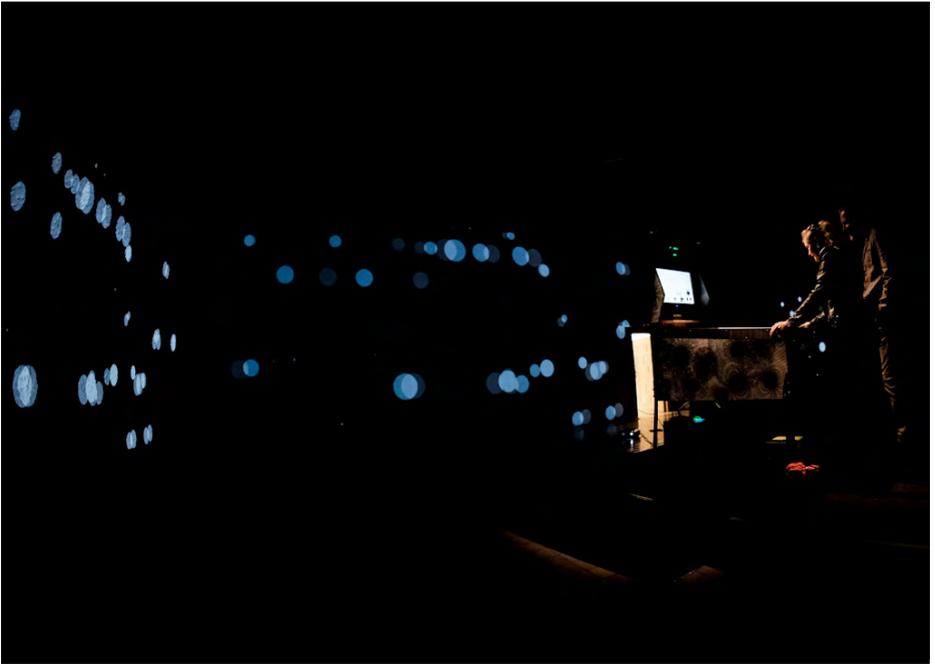
Le principe : vous jouez votre destin...la machine aussi.

Outre la démarche d'accessibilité de l'œuvre, le collectif réuni autour de Patricia Dallio, choisit de travailler autour du graphisme en mouvement, des lignes qui s'entrelacent, des cercles qui se superposent de façon psychédélique, créant ainsi des effets d'optiques propres à l'art cinétique.

Les « futuristes et constructivistes » d'hier continuent d'influencer largement ces artistes contemporains qui cherchent à placer la perception du spectateur au centre de l'œuvre.

Ce sont principalement ces concepts d'accessibilité, de perception tangible que les artistes ont souhaité mettre en avant, faire participer le spectateur, le placer dans une situation qu'il déclenche et transforme, en interaction avec d'autres spectateurs.





TECHNIQUE / PROGRAMMATION CHOIX DE LA MACHINE

flipper ROBOWAR | type électromécanique | époque années 80

Le choix de la machine se porte sur une conception de flipper des années 80, en raison de la jouabilité et de l'architecture électronique.

L'interfaçage ordinateur/flipper permet d'implémenter une nouvelle règle du jeu pour le flipper et de piloter un système de traitement musical et sonore (*diffusé en quadriphonie et en trois points internes du flipper*) et visuel (*écran plat de la partie frontale du flipper, et projection dans l'espace scénographique*).

L'interface reçoit les impulsions venant du flipper, et influence le jeu en pilotant à la fois les actions et les réactions de la machine.

Principe : La carte-mère du flipper est débranchée, et les connecteurs d'entrées/sorties sont reliés à de nouvelles cartes-processeurs, équipées d'un microcontrôleur. Ce microcontrôleur contient le nouveau programme de pilotage du flipper et gère donc la totalité des senseurs et actionneurs du flipper.

L'ensemble du dispositif technique a fait l'objet d'un développement spécifique original et innovant mettant en oeuvre des savoir-faire très pointus, tant en électronique embarquée qu'en programmation physique en temps réelle ou en musique et visuels génératifs, qu'en architecture de logiciels distribués.

PROGRAMMATION POUR LE SON

Le sonore est prédominant au flipper. En plus des nombreux codes communs signifiants tels que, générique de début de jeu, extra ball, partie gratuite, tilt, générique de fin de partie, il existe toute une procédure de mise en condition, d'accélération du jeu, et d'événements sonores qui participent aux stimuli directs reçus par le joueur.

Pour extra ball, quelques-uns de ces codes sont gardés, mais tout ce qui est entendu est en prise directe avec le jeu du joueur.

En effet, chaque son et chaque traitement de son sont contrôlés en MIDI par les déclencheurs, les actionneurs, et le parcours des boules.

Ainsi on peut imaginer que le joueur puisse jouer sa partie comme d'un instrument sonore avec deux strates de diffusion conjointes : celle émanant du flipper et des haut-parleurs d'origine portant ce qui vient de la machine, et la multidiffusion en salle stimulée par les actions directes du joueur qui devient « DJ Flipper » le temps d'une partie.



PATRICIA DALLIO

Tout au long de son parcours, qui commence par l'apprentissage du piano, elle s'affranchit des frontières stylistiques pour vivre des expériences musicales éclectiques allant du jazz au rock à la musique expérimentale et contemporaine.

Sa rencontre avec le groupe Art Zoyd qu'elle intègre à l'âge de vingt ans (*en 1979*) durera trente années. Depuis 2009, elle se consacre totalement à la compagnie soundtrack qu'elle a cofondé en 1990 avec Cyril Dumontet.

Les rencontres avec de nombreux collaborateurs, réalisateurs, chorégraphes, musiciens, plasticiens metteurs en scène, danseurs, sont bien souvent décisives et nourrissent son travail de création depuis toujours. Ce sont ces collisions passionnantes qui donnent pour elle tout le sens de la transdisciplinarité dans les œuvres qu'elle crée pour la scène. Dans ses créations et de la façon dont elles sont mises en scène, le texte, la voix, le mouvement et le son ne sont pas dans des rapports de coexistence autonome mais bien dans une complémentarité réactive et interdépendante. Tous les éléments s'imbriquent et s'influencent, se bousculent et se portent, luttent les uns contre les autres et se soutiennent. |

<http://patriciadallio.com>

MALTE MARTIN

Graphiste et plasticien, il anime l'atelier graphique Agrafmobile qui explore tous les domaines de la création contemporaine : théâtre, danse, musique, cinéma...

Ses influences sont multiples. D'origine allemande, il débute son parcours par une formation "Bauhaus" aux Beaux-Arts de Stuttgart, avant d'intégrer l'ENSBA de Paris et l'atelier Grapus.

Parallèlement à sa pratique de design graphique pour le théâtre, la danse et la musique contemporaine, Malte Martin a ouvert avec Agrafmobile un champ artistique qui investit l'espace urbain et les territoires du quotidien. |

www.agrafmobile.net



ANTOINE SCHMITT

Plasticien et ingénieur programmeur, Antoine Schmitt réalise des installations, des situations ou des objets minimaux et abstraits, ancrés dans le temps et le mouvement, et qui traitent des modalités de l'être libre dans un système de réalité.

Par ailleurs, seul ou à travers des collaborations, Antoine Schmitt a entrepris de confronter cette approche avec des champs artistiques plus établis comme la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature et d'en revisiter les codes.

Son travail a reçu des prix dans de nombreux festivals internationaux. Comme théoricien, conférencier de jury, et éditeur du portail gratin.org, Antoine Schmitt explore le champ de l'art programmé. |

www.gratin.org

URIEL BARTHÉLÉMI

Batteur, compositeur, électro-acousticien. Après des études aux conservatoires de Reims, La Courneuve et Montreuil, ainsi qu'à l'Ircam, il amorce un travail de composition électro-acoustique qui l'amène à collaborer depuis 2002 avec de nombreux domaines du spectacle vivant : danse, marionnettes, théâtre, ainsi qu'avec les arts visuels et les arts plastiques.

Conjointement à son travail de composition, il joue en tant que batteur/performeur pour plusieurs projets et mène un travail de recherche sur la liaison batterie et ordinateur, développant ses propres logiciels dans Max-Msp.

Mêlant intimement batterie et électronique, écriture souple et improvisation, il collabore avec de nombreux musiciens à travers le monde. |

www.urielbarthelemi.com

conception Patricia Dallio | **création interactive** Antoine Schmitt |
création graphique Malte Martin | **création musicale** Uriel Barthélemy
et Patricia Dallio | **assistant programmation musicale** Nicolas Déflache |
assistant programmation graphique Stéphane Buellet | **réhabilitation**
Flippers Flavien Racine et Olivier Charlet | **scénographie et constructions**
Flippers Olivier Charlet | **interfaces matérielles interactives** InterfaceZ -
François Bras | **régie son et lumière** Nicolas Colson

partenaires Césaré - Centre national de création musicale de Reims |
Agrafmobile | Théâtre le Nouveau Relax - Scène conventionnée de Chaumont |
la Maison des métaux de Paris

soutiens DICRÉAM - Dispositif pour la création artistique multimédia et numérique
(CNC) | la Ville de Chaumont | la DRAC Champagne-Ardenne | le Conseil Régional
de Champagne-Ardenne | le Conseil Départemental de Haute-Marne



agrafmobile



DICRÉAM

ville de **Chaumont**



RÉGION
**CHAMPAGNE
ARDENNE**

contact diffusion
Agence Bloom, Lyon, FR | Marie-Claire Martin de Lavenère | 06 83 40 29 63 | mc@myartblooms.com

contact production
Catherine Mortier | 06 86 41 70 19 | production@ciesoundtrack.com

contact artistique
Patricia Dallio | 03 25 32 24 29 | contact@ciesoundtrack.com

La cie sound track, compagnie conventionnée, est soutenue par
le Ministère de la Culture et de la Communication - Drac Champagne-Ardenne,
le Conseil Régional de Champagne-Ardenne, le Conseil Départemental de Haute-Marne
et la Ville de Chaumont

cie sound track - association 1901 | créée en 1990
siège social | La Mèlasserie | 8 bis, rue Decomble - 52000 Chaumont
contact@ciesoundtrack.com | 06 37 45 61 59

SIRET | 383 650 140 00023 | APE - 9001Z

adresse de correspondance
11 rue de la liberté – 52000 Chaumont

conception graphique | Collectif NL