







Les KE01 series karaoké électro-acoustique (création 2004)

et initiation, ce dispositif permet de faire de la musique électronique de façon ludique. Ces interfaces gestuelles de musique électronique prennent des formes variées: l'installation se compose de 9 modules sonores et d'une série dobjets insolites (une porte de pla-

card, une huche à pain, un manche à air guitare...). Ces 9 boîtes de contrôle musical sont fabriquées maison à bases de vieilles boîtes de gâteaux, de microphones sur flexibles, de boutons et lumières colorés.

All et Antl réalisent un mix en direct avec la participation active d'une dizaine de personnes manipulant les KO1. Simultanément, le public, avec l'aide des artistes, exécute rythmes, mélodies et samples sur les boîtes toutes calées sur la même séquence, la même gamme, et s'intégrant au mixage. Tout est conçu pour improviser librement, mais dans un cadre préétabli (les caractéristiques choisies pour chaque machine). Cela implique pour les joueurs de s'écouter les uns les autres, pour construire une musique ensemble.

Des ateliers musicaux d'initiation aux KEO1 peuvent avoir lieu en amont de la représentation en vue de réaliser

des concerts.



Le vélo en chantant Jeu d'arcade sportif et musical (création 2010)

Dans la lignée du "Hurl-O-Matic", "Le vélo en chantant" est une machine foraine qui propose une balade à vélo immobile, mais en chantant! Sur le modèle des jeux darcades, un panneau décoré façon tour de France à l'ancienne, encadre un grand écran. Assis sur la selle, micro devant la bouche, le joueur

choisit son personnage cycliste et cest parti!

La route est une partition pour les chanteurs cyclistes : plus on chante aigu, plus on monte sur l'écran (et on tourne à gauche) et plus on chante grave, plus on des-cend sur l'écran (et on tourne à droite). Plus la route est large, plus cest facile, plus elle est étroite, plus il faut chanter juste... On tente le défi seul, sous les encouragements des copains comme quand on se confronte aux machines foraines.

Le vélo en chantant permet à la fois une intervention individuelle et une synthèse collective. Les chants des différents joueurs étant tous enregistrés, on obtient des chœurs polyphoniques virtuels qui seront mixés pour donner lieu à une diffusion en continu : la radio du Vélo.



