

# Demo

Serge de Laubier / 2014

## Mode d'emploi

### Le projet

*Demo* est un projet composé de 9 orchestres à jouer à la souris et au clavier d'ordinateur. Il montre différents usages de la Méta-Mallette. *Demo* est un générateur d'idée pour des musiciens aventuriers souhaitant programmer de nouveaux projets avec la Méta-Mallette 4.5.

### Matériel nécessaire

Ici, pas besoin de manette, de joystick, de tablette... Tout se joue avec la souris et le clavier de l'ordinateur.

### Quelques avertissements

- Pour utiliser facilement le projet *Demo* vous pouvez utiliser le mode plug&play ou le mode chef d'orchestre de la Méta-Mallette.
- De nombreux sons, textures, vidéos sont proposés en supplément. N'hésitez pas à les enlever si vous n'en avez pas usage. Ils sont en effet chargés en RAM au chargement de la Méta-Mallette.
- Pour jouer avec une plus grande réactivité de ces deux interfaces, sélectionner le mode overdrive. Attention ce mode peut bloquer le bon chargement des orchestres.
- L'orchestre 3D nécessite des lunettes avec des verres colorés pour être perçu en relief. Il faut un filtre rouge sur l'oeil gauche et cyan sur l'oeil droit. Ce type de lunettes se trouve facilement parfois associé à des publicités. Le coût ne doit pas dépasser un euro.

### Serge de Laubier & PUCE MUSE

Le projet *Demo* a été conçu par SERGE DE LAUBIER. Il 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 est actuellement directeur artistique de PUCE MUSE. PUCE MUSE est un pôle de création et de recherche sur la Musique Vivante Visuelle Virtuelle. Les projets ont pour thématiques : 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

## Structure

Chaque orchestre utilise différents instruments de la Méta-Mallette 4.5. A chaque orchestre est associée une ou plusieurs pages (qui définissent les presets et mappings de chaque instrument) et un ou plusieurs routings qui définissent la circulation du son et de l'image, les mémoires vidéo et le tempo. Il est avant tout une expérience ludique, simple et individuelle de ce logiciel.

Voici la liste des orchestres proposés :

- 1- 3Accel**; Il met en valeur l'instrument MM.Accel et l'utilisation d'un instrument pour en piloter un autre.
- 2- 3FMot**; Il utilise la possibilité d'écrire du texte et de faire apparaître progressivement des harmoniques grâce à la synthèse par modulation de fréquence.
- 3- 3Rolls**; Il utilise et détourne la fameuse lettre à Elise et la première variation Goldberg de Jean Sébastien Bach.
- 4- 3Scratches**; Il propose de scratcher et de spatialiser quelques échantillons.
- 5- 3Grooves**; De temps en temps, une pulsation est utile. Groove joue à déstructurer en rythme des échantillons. Le soliste est au centre, la rythmique sur les cotés.
- 6-, Lecteur+2Vid**; Il met en évidence les nouvelles possibilités de piloter la vidéo en lisant des sons.
- 7- Sample+2Reves**; C'est une superposition de feedback visuels générés par les instruments MM.Reve et par la Méta-Mallette.
- 8- Scratch+2Teeth**; Il couple transformation audio et vidéo.
- 9- 3D**; Il montre comment jouer avec des objets en reliefs dans la Méta-Mallette. Il nécessite des lunettes avec un verre rouge à gauche et cyan à droite.

Bonne découverte.