



**GRAME**

CENTRE NATIONAL DE CRÉATION MUSICALE

11 COURS DE VERDUN GENSOUL

69002 LYON

WWW.GRAME.FR

EXPOSITION / INSTALLATION INTERACTIVE / SITE INTERNET

# JARDIN DES SONGES

JEAN-BAPTISTE BARRIÈRE



**Jean-Baptiste Barrière**, conception, composition, informatique musicale et visuelle

**Christophe Lebreton**, réalisation informatique musicale et visuelle

**Réalisation** : Grame & Image Auditive

**Equipes de recherche** : Grame & IRCAM

Commande Grame

Production Grame, Columbia University avec le soutien du Dicream et de INEDIT-Projet ANR

Création du 6 au 29 mars 2014 dans le cadre la Biennale Musiques en Scène, et du 24 au 29 mars 2014 à la Maison française de Columbia University (NY).

Création à la Biennale Musiques en Scène 2014 de Lyon et à la Maison Française de Columbia University (New York)

Le «Jardin des Songes» est une installation musicale et visuelle proposant aux visiteurs l'exploration interactive de rêves provenant du monde entier, dans un grand nombre de langues, enregistrés aussi bien sur Internet que sur les lieux de l'exposition. Ces rêves participent ainsi à une mémoire collective, que les visiteurs de l'installation peuvent parcourir interactivement en voyageant à travers des univers oniriques.

Le visiteur qui entre dans l'installation «Jardin des Songes» se trouve immédiatement confronté à ce qu'il devine être son propre reflet, transformé, projetée sur un miroir/écran au centre de la pièce.

Ce reflet lui ressemble, mais se révèle à la fois proche et lointain, fidèle et déformé. Il se superpose à d'autres images qui vivent et se transforment selon la manière dont le visiteur se comporte dans l'espace. En fonction de ses mouvements, analysés par l'ordinateur - lents ou rapides, concentrés ou larges -, le visiteur définit la nature d'une forme d'autoportrait, sans cesse recomposé.

Cependant, d'autres scènes imaginaires préenregistrées viennent également s'incruster et/ou se mêler à ce reflet. Celles-ci explorent la thématique du rêve: des personnages apparaissent, que l'on identifie à de précédents visiteurs, racontant leurs propres rêves, qui ont été enregistrés dans la mémoire du miroir.

Ainsi, au fur et à mesure de l'exploration, toutes sortes de mondes oniriques d'abord cachés se révèlent peu à peu au visiteur.

A la sortie de l'installation, le visiteur peut à son tour enregistrer ses rêves dans une «Station de rêves». Ceux-ci sont immédiatement intégrés à une banque de données, enrichissant la mémoire collective pour les explorations des visiteurs suivants.

Chaque exploration est unique, et peut faire resurgir des rêves différents.

De plus, les rêves mémorisés dans la mémoire du «Jardin des Songes», peuvent se retrouver dans un double de l'installation sur un site Internet : les différentes mémoires, celle de chaque site et d'Internet, communiquent entre elles.

Les rêves des uns, hanteront ceux des autres. La mémoire et les songes des uns et des autres hantent notre présent.

*World premiere at Biennale Musiques en Scène 2014 - Lyon and Maison Française of Columbia University (New York)*

*The «Garden of Dreams» is a musical and visual installation proposing to the visitors the interactive exploration of dreams coming from all over the world, in many different languages, recorded both on Internet and on the exhibitions site. These dreams participate to a collective memory, that visitors of the installation can consult interactively by traveling through oniric universes.*

*The visitor who penetrates the installation «Garden of Dreams» finds himself immediately confronted to what he/her guess is his/her own reflection, transformed and projected on a mirror/screen at the center of the space.*

*This reflection resembles him/her, but looks at the same time close and distant, faithful and distorted. Indeed, to this reflection are superimposed images that live and transform themselves according to the way he/she behaves in space.*

*Depending of his/her movements, analyzed by computer - slow or quick, concentrated or large - he/she influences the nature of a form of self-portrait, constantly recomposed.*

*Meanwhile, other pre-recorded imaginary scenes, become also inserted and/or merged with this reflection. These explore the theme of dream: characters appear, that one can identify to previous visitors, telling their own dreams, which have been recorded in the memory of the mirror.*

*Thus, as the exploration continues, all sorts of oniric worlds before hidden reveal themselves progressively to the visitor.*

*When exiting the installation, the visitor can then record his/her own dreams in a «Dream Station». These dreams are immediately transmitted and integrated to a databank, enriching the collective memory, for the explorations of the following visitors.*

*Each exploration is unique, and may make emerge different dreams. Moreover, dreams memorized in «The Garden of Dreams», may be found also in a double of the installation on an Internet site: the different memories, of each installation site and of Internet, communicate between them.*

*Dreams of ones, haunt the others. Memory and dreams of the ones and the others, haunt our present*

**Contact : Aline VALDENNAIRE**

Production & coordination artistique

Tel : 0033 (0)4 72 07 43 11

valdenaire@grame.fr

# LE JARDIN DES SONGES

APPEL A REVES - SITE INTERNET



Autour de chaque lieu où est présenté le « Jardin des Songes », une équipe de reportage demande aux gens de raconter leurs rêves. A la sortie de l'installation, une « Station de rêves » est installée pour permettre aux visiteurs d'enregistrer leurs rêves (sur des ordinateurs avec webcam).

De n'importe quel ordinateur avec Internet, chacun peut aussi contribuer à l'« Appel à rêves » grâce à un site Internet dédié.

Tous ces rêves viennent immédiatement enrichir la base de données de rêves et donc le « Jardin des Songes ».

Une version Internet complète du « Jardin des Songes », communiquant avec l'installation physique, peut aussi permettre à chacun de participer à distance à cette installation. Il suffit d'envoyer un message vidéo, racontant un rêve, ces éléments étant peu après traités puis présentés sur le site. Ces vidéos arrivant à tout moment sur le site du « Jardin des Songes », viendront aussi enrichir la mémoire collective, et seront ainsi incorporés à l'installation.

[www.jardindessonges.org](http://www.jardindessonges.org)

*Nearby each location where is presented «The Garden of Dreams», a video reporting team will be asking people to tell their dreams. Also, when coming out of the installation, a "Dream Station" (consisting of a computer with webcam) will be installed to allow people to record their dreams themselves.*

*From any computer with webcams and Internet, anyone will also be able to contribute to the Dream Call.*

*All these dreams will immediately extend the database of dreams and therefore the collective memory of The Garden of Dreams. A complete Internet version of «The Garden of Dreams» may also communicate with the installation in situ. Everybody may be able to participate remotely to this version, by sending a video telling a dream. these elements being then processed and presented on the site.*

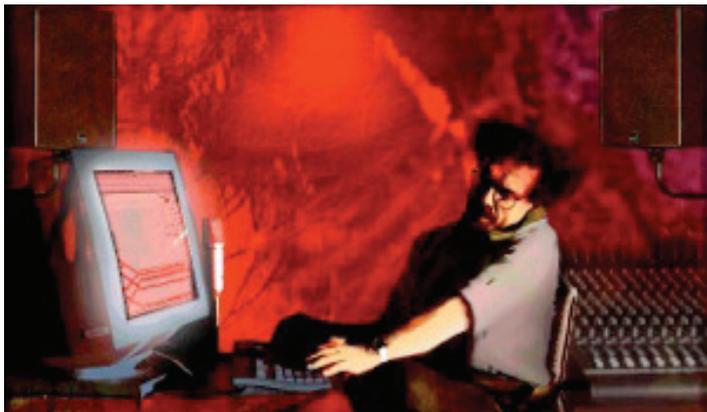
*Vides arriving at all times on the website of «The Garden of Dreams», will also enrich its collective memory, and will then be incorporated to the installation.*

[www.jardindessonges.org](http://www.jardindessonges.org)



# JEAN-BAPTISTE BARRIERE

COMPOSITION, CONCEPTION



Jean-Baptiste Barrière est né en 1958 à Paris. Il a fait des études de musique, de philosophie et de logique. A partir de 1981, il a été compositeur et chercheur à l'Ircam, où il a travaillé dans le cadre des projets de recherche scientifique Chant (synthèse de la voix chantée par ordinateur) et Formes (composition avec ordinateur), ainsi que des cellules pédagogie et recherche musicale. Il a aussi assisté les compositeurs Gérard Grisey, Jonathan Harvey et Sir Harrison Birtwistle dans la réalisation de leurs oeuvres à l'Ircam.

Sa pièce Chreode, a gagné le Prix de la Musique Numérique du Concours International de Musique Electroacoustique de Bourges en 1983. De 1984 à 1987, il a dirigé la recherche musicale de l'Ircam. Durant cette période, il a notamment dirigé le Projet Esquisse (composition assistée). De 1989 à 1998, il a assumé la direction de la Pédagogie, puis de la Création de l'Ircam.

En 1998, il a quitté l'Ircam pour se consacrer entièrement à ses projets artistiques personnels, concentrés autour des interactions musique/image. Il a réalisé la musique de nombreuses installations interactives et de réalité virtuelle, notamment Worldskin avec Maurice Benayoun (Prix Ars Electronica 1998). Il a réalisé les parties visuelles d'opéras en situation de concert, notamment du Saint François d'Assise de Messiaen avec l'Orchestre Symphonique de Montréal dirigé par Kent Nagano (Grand Prix du Conseil des arts de Montréal 2008).

Il a été Visiting Professor en 2011-2012 et Composer in residence en 2013-2014 de Columbia University à New York.

# CHRISTOPHE LEBRETON

REALISATION INFORMATIQUE MUSICALE ET VISUELLE



Né en 1967. Il étudie le piano et la guitare. Après des études scientifiques, il entre à Grame en 1989. Il rencontre l'ingénieur du son Michel Steivenart, qui lui transmet sa passion du son. Depuis, il investit sans cesse dans la recherche et le développement de nouveaux outils de création, tout en gardant à l'esprit les spécificités d'un projet musical pour la scène : amplification, installation, production discographique, réalisation dans les studios de Grame, matériel informatique spécifique... Il explore les capacités musicales du logiciel Max MSp, dans l'idée de répondre au mieux aux attentes des compositeurs. Sa participation au projet de Thierry de Mey, *Light Music* (pièce pour un soliste, projections et installation interactive, fondée sur la détection du mouvement, créée en 2004), a constitué une étape majeure dans son parcours et l'a mené à pousser au plus loin ce qu'il appelle la « scénographie instrumentale ». Il est régulièrement invité à présenter son expérience et à former de jeunes ingénieurs, en conférences et masterclasses.



**GRAME**

CENTRE NATIONAL DE CRÉATION MUSICALE

11 COURS DE VERDUN GENSOUL

69002 LYON

WWW.GRAME.FR

CONCERT A DISTANCE

# MIROIRS DISTANTS

## JEAN-BAPTISTE BARRIERE



Création à la Biennale Musiques en Scène de Lyon (Musées Gadagne) et à la Maison Française de Columbia University (NY)

Deux musiciennes – deux flûtistes – sont dans deux lieux distants, où est présentée une version spécifique de l'installation *Jardin des Songes*.

Elles sont séparées par l'espace physique, mais réunies (grâce à Internet) : elles se retrouvent dans les espaces oniriques virtuels qu'elles partagent de l'installation *Jardin des Songes*.

Elles se voient et s'entendent l'une l'autre et jouent ensemble, à travers l'écran et les hauts-parleurs de l'installation. Et partagent une partition, qui n'est pas donnée au départ, mais se dessine par fragments, en temps réel, projetée sur l'écran du *Jardin des Songes*, qu'elles découvrent et déchiffrent, comme dans un songe, en même temps que le public.

Les images captées par les caméras, et les sons captés par les microphones de chaque installation sont transformés et envoyés à chaque autre miroir, où ils sont mixés avec les images et les sons de chacune des autres versions de l'installation.

Autour de chaque musicienne présente dans chaque lieu, le public assiste à cette étrange rencontre, à travers l'espace et le temps, traversant les univers oniriques du *Jardin des Songes*.

Avant et après le concert, les visiteurs peuvent voyager à nouveau dans les espaces de l'installation, et même retrouver et revivre des fragments de ce concert virtuel.

Les aspects de recherche de *Miroirs distants* traitant en particulier avec la génération des partitions en temps réel, font partie d'un projet de recherche scientifique appelée INEDIT, parrainé par l'Agence Nationale de la Recherche, le centre Grame à Lyon, et l'Ircam à Paris.

**Jean-Baptiste Barrière**, conception, composition, informatique musicale et visuelle

**Camilla Hoytenga, Margaret Lancaster**, flûtes

**Christophe Lebreton**, réalisation informatique musicale et visuelle

**Réalisation** : Grame & Image Auditive

**Equipes de recherche** : Grame & IRCAM

Commande Grame

Production Grame, Columbia University avec le soutien du Dicream et de INEDIT-Projet ANR

Création le 29 mars 2014 dans le cadre la Biennale Musiques en Scène, aux Musées Gadagne et à la Maison française de Columbia University (NY).

*World premiere at Biennale Musiques en Scène - Lyon (Museum Gadagne) and Maison Française of Columbia University (NY)*

*Two musicians – two flutists – are in two distant places, where are presented simultaneously the installation *The Garden of Dreams*.*

*They are separated by physical space, but together (thanks to Internet): they meet in the virtual spaces that they share inside the virtual worlds of the installation *The Garden of Dreams*.*

*They see and hear each other, they are face to face, eye to eye, through the screen and loudspeakers of the installation.*

*And they also share a score, which is not fully given from the start, but draws itself by fragments, in real time, projected on the mirror/screen of *The Garden of Dreams*. They discover and sight-read it, like in a dream, in the same time that the audience.*

*The images and sounds captured by the cameras and the microphones of each installation, are transformed and sent to the other mirror/screen, where they are mixed with the images and sounds of the local one.*

*Around each musician in each place, the audience is participating to this strange encounter, through space and time, crossing the oniric universes of *The Garden of Dreams*.*

*Before the performance, visitors will be able to travel in the dream worlds of the installation, and after the performance they also will be able in the installation to retrieve and relive fragments of this virtual concert.*

*Distant Mirrors research aspects dealing especially with generation of scores in real time, are part of a scientific research project called INEDIT, sponsored by the French Agence Nationale de la Recherche, including the Grame center in Lyon, and Ircam in Paris.*

**Contact : Aline VALDENNAIRE**

Production & coordination artistique

Tel : 0033 (0)4 72 07 43 11

valdenaire@grame.fr

# CAMILLA HOITENGA

FLUTES



Camilla Hoytenga voyage beaucoup, pour présenter son répertoire solo de musique, allant de Bach à Stockhausen, dans des lieux aussi divers que Carnegie Hall, le Kremlin à Moscou, ou Tongyeong, en Corée. Elle a joué des concertos écrits pour elle par des compositeurs tels que Kaija Saariaho, Peter Köszeghy, Kenichiro Kobayashi, et d'autres avec des orchestres tels que le London Philharmonic, le Chicago Symphony, le Royal Philharmonic de Stockholm, et avec les orchestres de radio de Helsinki, Paris et Berlin.

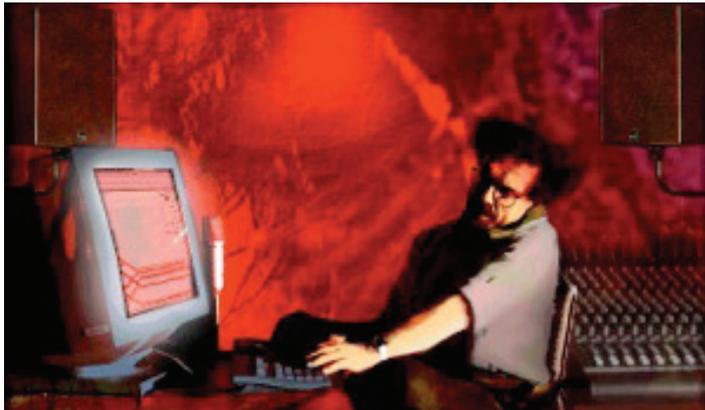
Elle a également été influencée par les œuvres et le travail avec des compositeurs japonais.

Ses enregistrements, notamment avec Kaija Saariaho, ont remporté des prix en France, Grande-Bretagne, et en Amérique du Nord.

Né à Grand Rapids, Michigan, Camilla Hoytenga vit maintenant à Cologne, en Allemagne.

# JEAN-BAPTISTE BARRIERE

COMPOSITION, CONCEPTION



Jean-Baptiste Barrière est né en 1958 à Paris. Il a fait des études de musique, de philosophie et de logique. A partir de 1981, il a été compositeur et chercheur à l'Ircam, où il a travaillé dans le cadre des projets de recherche scientifique Chant (synthèse de la voix chantée par ordinateur) et Formes (composition avec ordinateur), ainsi que des cellules pédagogie et recherche musicale. Il a aussi assisté les compositeurs Gérard Grisey, Jonathan Harvey et Sir Harrison Birtwistle dans la réalisation de leurs œuvres à l'Ircam.

Sa pièce *Chreode*, a gagné le Prix de la Musique Numérique du Concours International de Musique Electroacoustique de Bourges en 1983. De 1984 à 1987, il a dirigé la recherche musicale de l'Ircam. Durant cette période, il a notamment dirigé le *Projet Esquisse* (composition assistée). De 1989 à 1998, il a assumé la direction de la Pédagogie, puis de la Création de l'Ircam.

En 1998, il a quitté l'Ircam pour se consacrer entièrement à ses projets artistiques personnels, concentrés autour des interactions musique/image. Il a réalisé la musique de nombreuses installations interactives et de réalité virtuelle, notamment *Worldskin* avec Maurice Benayoun (Prix Ars Electronica 1998). Il a réalisé les parties visuelles d'opéras en situation de concert, notamment du *Saint François d'Assise* de Messiaen avec l'Orchestre Symphonique de Montréal dirigé par Kent Nagano (Grand Prix du Conseil des arts de Montréal 2008).

Il a été Visiting Professor en 2011-2012 et Composer in residence en 2013-2014 de Columbia University à New York.

# MARGARET LANCASTER

FLUTES



« L'astre de la musique contemporaine » - The New York Times

Margaret Lancaster a construit un vaste répertoire de nouvelles œuvres composées pour elle qui emploient des techniques allant des multi-médias à l'électronique en passant par le théâtre et le mouvement.

Ses plus brillantes prestations ont été reconnues au Lincoln Center Festival, Festival de Spoleto USA, Santa Fe New Music, Whitney Museum, Festival d'Édimbourg et le Festival d'Automne. Elle a enregistré sur New World Records, OO Discs, Innova, Naxos, et Tzadik, et a été sélectionné pour le projet "Meet the Composer's New Works for Soloist Champions".

Connue pour ses performances interdisciplinaires, Margaret Lancaster, qui est également comédienne, chorégraphe, danseuse et amatrice de design de meubles, présente des soli ainsi que des concerts de musique de chambre dans le monde entier.

# CHRISTOPHE LEBRETON

REALISATION INFORMATIQUE MUSICALE ET VISUELLE



Né en 1967. Il étudie le piano et la guitare. Après des études scientifiques, il entre à Grame en 1989. Il rencontre l'ingénieur du son Michel Steivenart, qui lui transmet sa passion du son. Depuis, il investit sans cesse dans la recherche et le développement de nouveaux outils de création, tout en regardant à l'esprit les spécificités d'un projet musical pour la scène : amplification, installation, production discographique, réalisation dans les studios de Grame, matériel informatique spécifique... Il explore les capacités musicales du logiciel Max MSp, dans l'idée de répondre au mieux aux attentes des compositeurs. Sa participation au projet de Thierry de Mey, *Light Music* (pièce pour un soliste, projections et installation interactive, fondée sur la détection du mouvement, créée en 2004), a constitué une étape majeure dans son parcours et l'a mené à pousser au plus loin ce qu'il appelle la « scénographie instrumentale ». Il est régulièrement invité à présenter son expérience et à former de jeunes ingénieurs, en conférences et masterclasses.