



Le Labyrinthe du temps

Stéphane de Gérando

Œuvre polyartistique et technologique

Détail des modules existants [2]

Avec un exemple d'installation

Document à l'usage des et aide à la commande — 2026

Contact - sdegerando@gmail.com

CONCEVOIR SON LABYRINTHE

INSTALLATIONS MUSÉALES, EXPOSITIONS, PERFORMANCES, CONCERTS, PROJECTIONS MONUMENTALES, REALITE VIRTUELLE...

Selon vos moyens, un lieu, un événement, de la plus petite forme (par exemple une vidéoprojection) à une installation « grande forme » du LDT sur une durée longue, avec des installations variées, parcours labyrinthiques, planification d'événements, espaces pédagogiques, concerts du LDT, salle de projection type auditorium (Fragmentation), mapping monumental, installations interactives, création spectaculaire d'un grand cycle du LDT, immersion virtuelle (casque VR)...

Définir :

- le matériel technique qui serait à disposition, nombre d'écrans (bornes numériques), ordinateur(s), sonorisation,
- une trajectoire dans le lieu d'installation,
- une première idée de programme pour le public : planification des événements sur la durée de l'installation suivant la vingtaine de possibilités.

I. EXEMPLE DE MODULES À DISPOSITION

GRAND CYCLE

Performance monumentale spectaculaire temps réel du LDT

Un Grand cycle du Labyrinthe du Temps (GCLDT) est une installation spectaculaire sonore et visuelle créée en temps réel par l'ensemble des algorithmes du Labyrinthe du temps, souvenirs combinés, oubliés, fragmentations des satellites du Labyrinthe — jeux mémoriels chaotiques et invention combinatoire.

Cette installation est prévue soit pour une (ou des) soirée événementielle, avec la possibilité d'y associer des interprètes via une commande spécifique (effectif à déterminer) : musicale avec électronique temps réel et/ou théâtrale et/ou liée à la danse.

Matériel

- Selon la puissance, 2 ordinateurs type IMAC de dernière génération avec un minimum de 16 Go de RAM en réseau (son et image), puis selon le dispositif choisi, un ordinateur par interprète
- Projection monumentale sur mur ou grand écran
- Vidéoprojecteur de 15 000 lumens laser minimum (dans le noir)
- Carte son type RME Fireface 802, 4 enceintes professionnelles au moins avec caisson de grave
- Microphones professionnels si nécessaire pour le traitement des instruments temps réel
- Prévoir une matinée d'installation avec tests

MAPPING MONUMENTAL

Projection monumentale du Labyrinthe — Extérieure / intérieure bâtiments / sites naturels

Projection monumentale du Labyrinthe en extérieur ou intérieur (de nouvelles images du Labyrinthe peuvent être créées pour un site en particulier).

Possibilité d'une création mixte, avec musiciens, comédiens, danseurs.

Exemple : événement, soirée, 20h – 24h.

Matériel

- Ordinateur(s) type IMAC
- Carte son type Fireface 802
- Enceintes professionnelles autour du public
- Vidéoprojecteurs laser 40 000 lumens et plus
- Logiciels LDT en réseau

INSTALLATION SONORE

En extérieur ou en intérieur, fichiers sons (électroacoustique)

Forêt labyrintique

Par exemple à proximité extérieure du « bâtiment », nous entrons dans le Labyrinthe du temps (LDT) sans y entrer, ombre sonore discrète du LDT qui vient à nous sans s'imposer, comme une découverte de ce qui a toujours été.

Note technique : Installation simple, quelques enceintes de sonorisation discrètement fixées au sol, déclenchement manuel d'un CD ou via un ordinateur (et programme du LDT).

PROJECTION SUR MUR OU SUR SOL

Tableau virtuel temps réel du LDT (un ordinateur portable, vidéoprojecteur ou écran)

Frange entropique

Projection au sol d'une peinture algorithmique ludique temps réel du LDT, avec possibilité de contrôle interactif via le public par tablette, iPhone...

Ces peintures au sol proviennent des satellites du LDT, comme des franges d'espace-temps créant en temps réel ses propres espaces, mise en abîme topologique et multidimensionnelle.

Note technique : Installation technique très simple après vérification d'usage. Emplacement du vidéoprojecteur (type Epson laser EB-L30000U), à partir du haut du bâtiment ou dans une tour sur le côté (en extérieur). Contrôle très simple via un ordinateur portable ou IMAC et réseau wifi si contrôle interactif avec le public (QR code à scanner). Le déclenchement peut être automatisé ou manuel.

DIAPORAMA — EXPOSITION TABLEAUX VIRTUELS

Images fixes du LDT — un ordinateur avec grand écran ou vidéoprojection (Écran 1)

Fixe

Diaporama contrôlé par les programmes du LDT.

Comme des flashes mémoriels arrêtés et silencieux, souvenirs présents ou absents des milliers d'images de la totalité du Labyrinthe, ces tableaux offrent une lecture singulière de l'œuvre, contrepoin à quatre voix rythmiques distribué algorithmiquement en temps réel entre les images fixes, les textes poétiques du Labyrinthe, les postures chorégraphiques et le Manifeste du LDT traduit en six langues.

Note technique : Un ordinateur écran 27 pouces type IMAC ou ordinateur portable avec un écran TV 4K (possibilité de réseau sans fil) ou vidéoprojection sur mur ou écran, écran à hauteur de visage (public debout). Interface originale de contrôle du LDT (logiciel fourni, très simple d'utilisation).

AUDITORIUM — PROJECTION TYPE CINÉMATOGRAPHIQUE

1h30 d'immersion sonore et visuelle, support simple vidéo HD (Écran 2)

Fragmentation

Installation sonore 5.1 et visuelle spectaculaire de type cinématographique — Grand écran, installation confortable du public (auditorium par exemple) — Installation contrôlée en temps réel par ordinateur.

La mémoire se croise, s'entrecroise, se décroise : plus d'1h30 des vidéos du Labyrinthe, Fragmentation est un voyage dans une symphonie de formes, de sons, de couleurs, processus de mémorisation lente du public et fragmentation à très haute vitesse, alternance de vidéos combinées et de tableaux silencieux proche de l'immobilité (jeux sur les seuils différentiels de perception). L'installation est contrôlée par un algorithme pour que la succession des vidéos reste toujours imprévisible pour le public.

Note technique : Installation simple et fonctionnement automatique, démarrage en « un clic ». Vidéoprojection sur mur ou écran / ou grand écran TV 4K. Ordinateur de dernière génération type IMAC (Apple) avec 16 Go de RAM minimum. Interface de contrôle du LDT (logiciel fourni). Carte son et sonorisation 5.1 (4 enceintes minimum autour du public).

ZERO POINT — SATELLITE IMMERSIF

Casque VR type Oculus 2

Figure fractale du Labyrinthe du temps contenu dans le Labyrinthe, en immersion totale associée à la possibilité d'une projection grand écran pour le reste du public, plongez dans le Labyrinthe du temps virtuel en pilotant en temps réel votre trajectoire via un casque virtuel : salles noir, rouge, l'espace extérieur, la géode et ses centaines de tableaux, le théâtre, ses mots flottants, l'espace primordial des portes, sculptures et musiques de Zero point, le cœur labyrinthe et son jeu de couloirs infinis et de téléportations, les aspects recherche ou plus pédagogiques... une symphonie proliférante de couleurs, de sons, de formes...

Matériel

- Casque(s) VR type Oculus 2
- En option pour le public « extérieur » : vidéoprojection, ordinateur, 2 enceintes

TABLEAUX ALGORITHMIQUES AU CHOIX DU PUBLIC

Écran 4 ou partage écran 4

The Heart — tableau algorithmique 1

En automatique ou au choix du public. Les mots du Labyrinthe au cœur d'un cube translucide en rotation, ces mots sonnent au rythme d'une partition toujours différente créée en temps réel et jouée par un crotale en quart de ton, mélodies sans répétition de hauteurs ni d'intervalles, le tout associé au tremblement « infra-grave » du cœur.

L'Hydre du Labyrinthe — tableau algorithmique 2

L'hydre s'échappe d'un centre en effectuant une trajectoire visuelle et sonore calculée mathématiquement selon « la lemniscate de Bernoulli », forme de courbe en huit symbolisant l'infini et parcourant l'espace selon un procédé d'itération, créations de tableaux, d'instantanés uniques et effacés.

Infinity Passage — tableau algorithmique 3

L'algorithme sonore reprend des idées d'illusions auditives et plus particulièrement le glissando de Shepard-Risset, jouant sur l'ambiguïté entre hauteur tonale et spectrale. L'image temps réel est tirée des autres vidéos du Labyrinthe du temps (Fragmentation).

Voile dévoilées — tableau algorithmique 4

Première série des Topos Labyrinthiques, Topos 1 s'inspire d'un trèfle tranguilloïde modélisé par une formule mathématique, en silence comme une danse... En duo, contrepoint au mouvement de ce trèfle s'affiche une création de surfaces grâce à un modèle mathématique appelé Nurbs.

Topos 2 — tableau algorithmique 5

Espace algorithmique visuel et sonore, spiralé, étoilé, coloré, déformations continues imbriquées...

Couloir — tableau algorithmique 6

« Couloir LDT » est une création temps réel entièrement automatisée, sensation de vitesse extrême dans un couloir réalisé de cubes en mouvement.

Matériel pour ces six tableaux

- Un ordinateur IMAC 27 pouces — minimum I7, 32 Go de RAM
- Avec selon le contexte un grand écran TV 4K ou vidéoprojection sur mur ou écran, sonorisation de préférence quadraphonique (possible en stéréo, casque, ou par réseau)

TABLEAU ALGORITHMIQUE TEMPS RÉEL (2)

Écran 4 ou partage écran 3

Death of Labyrinth — paysage algorithmique infini

La mort du labyrinthe est un paysage qui s'invente en temps réel, création d'images et de sons de synthèse sans cesse renouvelée vers ce qui a toujours été — « le même et le différent ».

Matériel

- Un ordinateur IMAC 27 pouces — minimum I7, 32 Go de RAM
- Avec selon le contexte un grand écran TV 4K ou vidéoprojection sur mur ou écran, sonorisation quadraphonique

INSTALLATION AVEC PARTITION TEMPS RÉEL POLYARTISTIQUE DU LDT

Corporelle, textuelle, visuelle, musicale, électronique — Écran 5

Complétion

Partition polyartistique temps réel, installation participative avec le public (musicien avec tout type d'instrument et de niveau, avec électronique temps réel).

Une partition virtuelle à la fois visuelle (images du Labyrinthe), musicale-électronique, corporelle et textuelle s'invente en temps réel et s'affiche de manière continue sur un ou plusieurs ordinateurs (3 maximum). Un son se transmute « sur l'instant » en mouvement du corps, image, texte déclamé... : c'est une écriture de la complétion, préhistoire d'une nouvelle histoire labyrinthique.

Participative et polyartistique, cette installation peut être animée par le public (apporter tout type d'instruments), voire danseur et comédien — amateur ou professionnel.

Matériel

- 1 à 3 ordinateurs maximum type IMAC en réseau, projection écran possible
- Carte son type RME Fireface 802, 4 enceintes professionnelles au moins avec 1 caisson de grave
- Microphones professionnels si nécessaire (instruments temps réel)
- Interface paramétrable de contrôle du LDT (logiciel fourni, très simple d'utilisation)

ESPACE NUMÉRIQUE PÉDAGOGIQUE LUDIQUE, INTERACTIF ET CRÉATIF

De un écran (avec partage) à cinq écrans — jusqu'à cinq bornes numériques

1. Ateliers découvertes du LDT

Installation interactive et ludique, découverte du son, de la lumière, de la programmation, etc. (Écran 6 ou écran 5 avec partage)

Ces centaines d'ateliers numériques interactifs et ludiques au choix de l'utilisateur (à partir d'un menu) sont ouverts à tout public à partir de 10 ans : découvertes du son, de la lumière, tests d'oreille et reconnaissances de timbre, découverte de la programmation et des problématiques hasard/déterminisme, partitions virtuelles temps réel, transformation du son et de l'image temps réel...

2. Star Heads — Augmented Reality

Installation interactive ludique et créative, réalité augmentée, contrôle à distance mains-visage du public. (Écran 7 ou écran 5 avec partage)

Face au public, un écran et deux enceintes : votre image apparaît sur l'écran avec 11 objets translucides flottants. Un casque virtuel en étoile repère et entoure automatiquement votre tête. Grâce au mouvement des mains, vous mixez 11 pistes sonores. Les mouvements faciaux contrôlent les transformations temps réel des sons.

3. *Quadrature*

Via l'écran de l'ordinateur, le public invente en temps réel des tableaux mouvants visuels et sonores tirés des satellites du Labyrinthe : Boréal, Homometric attractor, Planète flottante, Plisse, Remember. (Écran 8 ou écran 5 avec partage)

4. *Granulaspeaker*

Vous écrivez avec le clavier d'ordinateur un texte dans le Labyrinthe du temps. Grâce au contrôle de Granulaspeaker, sorte de robot parleur, vous entendez votre texte au sein du Labyrinthe, fragmentation du texte jusqu'à la granulation spatialisée du son. (Écran 9 ou écran 5 avec partage)

5. *Choice*

Effondrement – suspension : 500 sphères de couleur s'effondrent, passage du bruit au silence. Puis le public projette une à une les sphères colorées qui s'entrechoquent dans un espace en quasi suspension avant la chute.

Particuleshand : densité et grandeur d'un nuage contrôlé à distance par la main.

Feu follet : taper dans vos mains et observer le déplacement du feu follet...

Duo curved dance : un public se met à danser en créant des courbes imaginaires, un autre lui répond en dessinant des courbes en temps réel sur grand écran.

Traces en Ison : grâce à une improvisation vocale, vous créez vos traces visuelles, tableaux numériques éphémères.

Étude aux pixels n°7 : l'espace se compose de points colorés dont les trajectoires sont contrôlées automatiquement ou par le public. (Écran 10 ou écran 5 avec partage)

CONFÉRENCES

« *Les enjeux d'une création artistique et technologique au XXI^e siècle : le Labyrinthe du temps* »

- Durée : env. 2h ou plusieurs interventions
- Conférences scientifiques — universités, grandes écoles
- Public : départements sciences humaines, musicologiques, sciences mathématiques, physique, informatique
- Workshops technologiques à partir de l'expérience du Labyrinthe du temps : invention algorithmique en temps réel du son et de l'image, MAX-MSP-JITTER (niveau débutant post-bac à ingénieur). Durée : de 2h à une année de cours.

Master classes du Labyrinthe

- Composition et création numérique image et son
- Classes instrumentales — interprétation musique du Labyrinthe
- Théâtre / Danse

ATELIERS

- Ateliers poly-artistiques et technologiques — Public : à partir de 16 ans et adultes, danseurs, musiciens, comédiens. Durée : de 2 à 6 ateliers de 2h.
- Atelier création algorithmique temps réel visuel et sonore — Public : 11-15 ans et à partir de 16 ans. Durée : de 2 à 6 ateliers de 1h30.
- Atelier sculpture numérique sur bâtiment (mapping 3D) — Public : à partir de 16 ans. Durée : de 2 à 6 ateliers de 1h30.

Ateliers temps réel pour instrumentistes

1. Les horizons chaotiques : écriture (ou « improvisation guidée ») de petits fragments labyrinthiques avec découverte des interactions électroniques temps réel du Labyrinthe.
2. Le Labyrinthe du temps et le temps réel : lecture de partition temps réel ou improvisation avec électronique (instrumentistes confirmés). Durée : de 1 à 6 ateliers de 2h.

Ateliers danse

« La danse du Labyrinthe » (deux groupes : 11-15 ans et à partir de 16 ans), possibilité de collaborations avec un danseur professionnel du Labyrinthe ou compagnie professionnelle liée au pays d'accueil.

Ateliers théâtre

Le théâtre du Labyrinthe (deux groupes : 11-15 ans et à partir de 16 ans), possibilité de collaborations avec un comédien ou compagnie professionnelle liée au pays d'accueil.

Ateliers d'écriture

À partir des phonèmes archétypaux de Locquin et autres processus d'écritures labyrinthiques. (11-15 ans et à partir de 16 ans)

LDT SCULPTURES NUMÉRIQUES

Les modélisations 3D des images du Labyrinthe font écho à la possibilité de création de sculptures 3D de toutes dimensions.

Plusieurs techniques possibles : mapping 3D sur tout volume 3D ou sur des formes taillées dans du polystyrène extrudé (techniques simples à mettre en œuvre quelles que soient les dimensions), possibilité de matériaux de recyclage ou projections holographiques.

Création à la commande selon un lieu spécifique.

Matériel

- Ordinateur(s) type IMAC
- Carte son type Fireface 802
- Enceintes professionnelles autour du public
- Vidéoprojecteurs et sculptures en polystyrène, ou technique holographique

LDT — LE LIVRE DU LABYRINTHE

Publication à tirage limité — livre ou catalogue du Labyrinthe

Publication (version papier) du livre du Labyrinthe ou catalogue d'une création du Labyrinthe. Images et textes publiés à tirage limité pour chaque événement. Livre en version numérique (possible de le présenter sur écran d'ordinateur).

Matériel

- Ordinateur type IMAC avec grand écran pour la version numérique

LDT GENÈSE ET DÉVELOPPEMENT DU LABYRINTHE

Histoire du Labyrinthe, enjeux recherche et création

Cinq chapitres pour s'immerger dans la genèse et le développement du Labyrinthe du temps, vidéos de concerts, photos des créations, conférences, articles de recherche et premières mondiales, collaborations institutionnelles, perspectives de développement.

1. Concepts et développement depuis 15 ans
2. Recherches scientifiques et premières mondiales
3. Catalogue des créations
4. Actions pédagogiques
5. Le futur du Labyrinthe
6. Conférences

Matériel

- Un ordinateur type IMAC à hauteur de visage du public debout
- 2 petites enceintes professionnelles / ou casque stéréo
- Interface utilisateur grand public du LDT (logiciel fourni)

LDT CYBERLAB

Visite interactive du LDT sur internet. Événement relayé en direct sur le site dédié du Labyrinthe, interview du public, conférences, ateliers pédagogiques sur réseau, base de données pédagogiques...

II. EXEMPLE D'UNE SCÉNOGRAPHIE THÉMATIQUE ET SPATIALE DU LDT (« GRANDE FORME »)

11 THÈMES — 20 ESPACES

THÈME 1 (3 ESPACES) — « SANS DÉBUT NI FIN »

Espace 1 — Extérieur : *Chemin sonore vers le Labyrinthe*

Des sons labyrinthiques invitent le public à l'intérieur du Labyrinthe. En extérieur vers un bâtiment principal.

Espace 2 — Extérieur : « *Franges entropiques* »

Mapping monumental du LDT en extérieur. Un algorithme du Labyrinthe peint virtuellement en temps réel la façade du bâtiment principal (ou sur le sol), déclenchement automatique ou interactif avec le public via des téléphones ou tablettes.

Espace 3 — Hall institutionnel : « *Fixe encadré par The Heart et Voile dévoilées* »

Dans un hall, le public est toujours dans le Labyrinthe, découvrant trois installations : diaporama d'images fixes, mémoires arrêtées de la totalité des installations du Labyrinthe (Fixe), accompagnée par deux tableaux algorithmes temps réel, The Heart et Voiles dévoilées.

THÈME 2 (2 ESPACES) — « HISTOIRE ET DEVENIR DU LABYRINTHE »

Espace 4 — Type auditorium : « *Fragmentation* »

Plus d'1h30 des vidéos du Labyrinthe (« les Satellites du LDT »), projection spectaculaire de type cinématographique avec lecture automatisée par les algorithmes du LDT, grand écran et son spatialisé autour du public.

Espace 5 : « *Genèse, recherche et créations du Labyrinthe* »

Présentation interactive de la genèse du Labyrinthe, de son développement et de ses enjeux, recherches scientifiques et premières mondiales, exemples des créations, actions pédagogiques, collaborations internationales.

THÈME 3 (3 ESPACES) — « PAYSAGES LABYRINTHIQUES »

Espace 6 : « *L'Hydre — Infinity — Topos, tableaux sonores et visuels temps réel* »

Trois tableaux algorithmiques temps réel pour une immersion en « 3D » sur trois murs d'une même salle, sons choisis par le public.

Espace 7 : « *Labyrinth Death* » et « *Couloir LDT* » en alternance

Deux nouvelles installations de la série des paysages labyrinthiques : vous voyagez à des vitesses différentes dans la Mort du Labyrinthe, paysage sonore et visuel créé par synthèse en temps réel. « Couloir LDT » est contrôlable en temps réel par tablettes ou téléphones du public.

Espace 8 : « *Immersion aux pixels* »

Immersion du sol au plafond dans un cube 3D créé en temps réel par des carrés.

THÈME 4 (4 ESPACES) — « CRÉER SON LABYRINTHE »

Espace 9 : « *Star Heads, réalité augmentée et interaction* »

Recomposer le Labyrinthe à distance avec vos mains et votre visage. Réalité augmentée, installation interactive ludique et créative, contrôle et invention des satellites du Labyrinthe à distance mains-visage par le public.

Espace 10 : « *Quadrature — inventer votre voyage dans quatre satellites du Labyrinthe* »

Installation créative et interactive sonore et visuelle, invention de sa trajectoire dans quatre satellites du Labyrinthe, mixage sonore et visuel temps réel par le public.

Espace 11 : « *Ludiques interactions labyrinthiques sonores et visuelles* »

- Effondrement — suspension
- Particules hand
- Feu follet
- Traces en Ison

Espace 12 : « *Granulaspeaker — votre texte devient musique du Labyrinthe* »

Le public écrit un texte dans le Labyrinthe du temps et grâce au contrôle d'un robot parleur-transformeur du LDT, vous entendez votre texte transformé au sein du Labyrinthe, par granulation d'une voix de synthèse.

THÈME 5 (2 ESPACES) — « ESPACE PARTICIPATIF POLYARTISTIQUE »

Musique — Danse — Théâtre du LDT

Espace 13 : « *Complétion labyrinthique* » — *Grand public ou professionnels*

Partitions corporelles, textuelles et musicales temps réel, installation participative et poly-artistique animée par le public, plus particulièrement danseurs, musiciens (apporter instruments), comédiens — amateurs ou professionnels.

Espace 14 : « *Les Horizons chaotiques* » — *Pour professionnels*

Installation électronique temps réel, pour que des musiciens professionnels puissent interpréter la série des Horizons chaotiques (commande encouragée lors d'une création d'un Labyrinthe).

THÈME 6 (1 ESPACE) — « INSTALLATION PÉDAGOGIQUE INTERACTIVE »

Espace 15 : *Installation pédagogique ludique et interactive*

Son, vision, illusions, algorithmes, partitions temps réel, perception, formation de l'oreille, objets sonores et visuels, synthèse sonore et visuelle, transformations... Ces « Ateliers découvertes » introduisent des notions simples présentes dans l'invention ou la réalisation du LDT, d'une curiosité culturelle à la formation plus professionnelle des créateurs contemporains.

THÈME 7 (1 ESPACE) — « SCULPTURES 3D »

Espace 16 : « *Sculptures du LDT* »

Sculptures tirées des inventions 3D du Labyrinthe. Hélices holographiques et mapping sur volume 3D.

THÈME 8 (1 ESPACE) — « LDT IMMERSIF — CASQUE VIRTUEL »

Espace 17

Un Labyrinthe réel contenant un Labyrinthe virtuel (casque VR) : la mémoire se combine dans les dimensions polymorphes d'un Labyrinthe — tableaux virtuels, sculptures 3D, fragments de textes poétiques et mots flottants dans l'espace, recherche et premières mondiales scientifiques jusqu'aux projections de la quatrième dimension géométrique...

THÈME 9 (1 ESPACE) — « CONFÉRENCES SCIENTIFIQUES — MASTER-CLASSES »

Espace 18 : « Conférences — Master Classes »

Voir la liste proposée des conférences, master-classes, ateliers pédagogiques dans le catalogue général des installations.

THÈME 10 (1 ESPACE) — « ESPACE VENTE DU LDT »

Espace 19 : « Espace de vente »

- CD et DVD, Grand cycle du Labyrinthe du temps
- Tableaux numériques — versions numériques ou imprimées
- Catalogue d'exposition ou livre du Labyrinthe (images et textes du LDT)
- Livre numérique du LDT
- Le Labyrinthe du temps, version 3D interactive entièrement numérique (en cours d'étude)
-

THÈME 11 (CYBERESPACE) — « CYBERLAB »

Espace 20 : « CyberLab »

Événement en direct sur le site dédié du Labyrinthe, interview du public, conférences, ateliers pédagogiques sur réseau, base de données pédagogiques...

THÈME 12 (1 ESPACE) — « GRAND CYCLE DU LDT »

Soirée événement de 20h à 24h

Espace 21 : « La création d'un Grand Cycle du Labyrinthe »

Projection spectaculaire grand écran ou en extérieur, création temps réel par l'ensemble des algorithmes du Labyrinthe. Synthèse mémorielle entre les satellites (ensemble des autres installations) et ce grand cycle, création unique temps réel.

Exemple avec une soprano, une danseuse et un comédien et électronique temps réel.

ANNEXES

1. NOTE BIOGRAPHIQUE — STÉPHANE DE GÉRANDO

Stéphane de Gérando (L'Haÿ-les-Roses, France, 23 juin 1965) est un créateur contemporain et chercheur français. Il bénéficie d'une double formation de compositeur et de chercheur, au Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris (Premier Prix et 3e cycle de composition), à l'université (docteur, habilité à diriger les recherches) et à l'IRCAM (cursus d'informatique musicale).

Il a remporté le prix international Stipendianspreis 1994 au Festival de Musique Contemporaine de Darmstadt, le Prix de l'Association des Anciens Élèves et Élèves des Conservatoires Nationaux Supérieurs de Musique et d'Art Dramatique de Paris (1991), le Prix Académique de la SACEM (1995), et a été lauréat de la Fondation Sasakawa en 1993 et 1994. Son catalogue regroupe plus de 130 œuvres, de l'instrument seul à l'orchestre, avec ou sans électronique, installations numériques, projections monumentales, tableaux virtuels, créations polyartistiques — théâtre, danse, musique, technologies numériques.

Depuis 2007, il se consacre principalement au *Labyrinthe du temps*. Ses publications (ouvrages, articles, dictionnaire) traitent de questions historiques, esthétiques, pédagogiques et institutionnelles liées à la création, ainsi que des problématiques algorithmiques (premières mondiales) ou liées aux technologies numériques, en collaboration avec des chercheurs tels qu'Athanase Papadopoulos, Franck Jedrzejewski, Christophe Mourougane (mathématiciens), Jérôme Pétri (astrophysicien), Louis Bigo (informaticien) et Gilles Baroin (docteur ingénieur) pour la dernière version d'un satellite du Labyrinthe en réalité virtuelle (casque VR).

2. DOCUMENTS DISPONIBLES AU SUJET DU LABYRINTHE DU TEMPS

Présentation synthétique du LDT et aide à la commande

- Prévoir votre Labyrinthe [1] - Présentation et aide à la commande (8 p.)
- Prévoir votre Labyrinthe [2] – Détail des modules existants avec exemples (14 p.)

Exemples de réalisation du LDT en photos

- Exemples de créations du *Labyrinthe du temps* en photo (100 p.)
- Exemple d'un mapping monumental à l'international du *Labyrinthe* (100 p.)

Informations complémentaires

- Flyer (2 p.)
- Labyrinthe du temps en réalité virtuelle — ZERO POINT
- ZERO POINT mode d'emploi
- Espace pédagogique. Ateliers numériques, créatifs et interactifs du LDT
- Voyage au cœur du Labyrinthe. Exemple d'une installation pédagogique du LDT à Radio-France
- Exemple de publication d'un catalogue

Textes fondateurs du LDT

- Le Manifeste du Labyrinthe du temps (traduction en dix langues)
- Pratique polyartistique du Labyrinthe du temps. Règles d'invention et d'interprétation, partitions corporelle (danse), textuelle (théâtre), musicale

- Labyrinthe du temps. Typocrite du signe, théâtre du LDT, recueil de textes

3. LIENS INTERNET — POUR EN SAVOIR PLUS

- Teaser (vidéo) : https://youtu.be/6L6JAPqM4Xo?si=iiivlYKt8st3H_IAQ
- Dossiers de présentation (100 pages), avec photos de créations du LDT : <https://www.calameo.com/books/00566730425e61d1f5778>
- Réalité virtuelle, ZERO POINT (vidéo 360°, fonctionne avec google chrome par exemple) https://youtu.be/R6XVwkDYe-A?si=48fRCGUKZDP81t_K
- Réalité virtuelle, installation (vidéo 306°, avec google chrome par exemple) https://youtu.be/QMy6Uq7_x40?si=j-v9EFMpxC5V3LQq
- Mapping monumental à l'international – tour Azadi <https://www.youtube.com/watch?v=3bYdXzkeH1I>
- Annonce France-Musique, 10 heures d'installation algorithmique, "Fine-terre 2023" <https://youtu.be/sOhE5vmftnc?si=w9hrRa6sovlknrye>
- Site internet de Gérande — nombreuses informations au sujet du Labyrinthe du temps : <http://www.degerando.com/fr/>
- Aspects recherche — archives HAL : <https://cv.hal.science/stephane-de-gerando>
- Exemple d'installation pédagogique numérique interactive — Festival Présences 2023, Radio-France, Paris : <https://www.maisondelaradioetdelamusique.fr/evenement/atelier/voyage-au-coeur-du-labyrinthe/festival-presences>

4. CONTACT

Courriel : sdegerando@gmail.com