

L'ENVOL DU SERPENT



L'envol du serpent

Le traitement du son en temps réel par un ordinateur permet d'amener les instruments de musique vers de nouveaux territoires sonores. L'évolution rapide de l'informatique a progressivement rendu ces nouvelles possibilités accessibles à un large public dès le début du XXI^e siècle.

Divers logiciels permettent actuellement de définir une scène sonore composée d'une ou plusieurs chaînes de traitement. Cependant, ces produits ne permettent généralement pas d'enchaîner souplement plusieurs de ces scènes pour former un concert complet.

Dès 2016, Les Chemins de Traverse ont développé pour leurs performances le framework *Charming Snake*, qui résout ce problème. Il permet de composer diverses scènes sonores indépendamment puis de les combiner librement en une prestation complète. Publiée sous forme d'un logiciel libre, cette approche permet d'utiliser au mieux les ressources de l'ordinateur et d'augmenter la réutilisabilité et la maintenabilité du code définissant les scènes.

Jusqu'à maintenant, l'utilisation de ce logiciel s'est limitée aux artistes en contact étroit avec Les Chemins de Traverse. Il s'agit maintenant de réorganiser le code et de documenter le produit afin de permettre au plus grand nombre de bénéficier de cet outil révolutionnaire.

LES CHEMINS
DE TRAVERSE

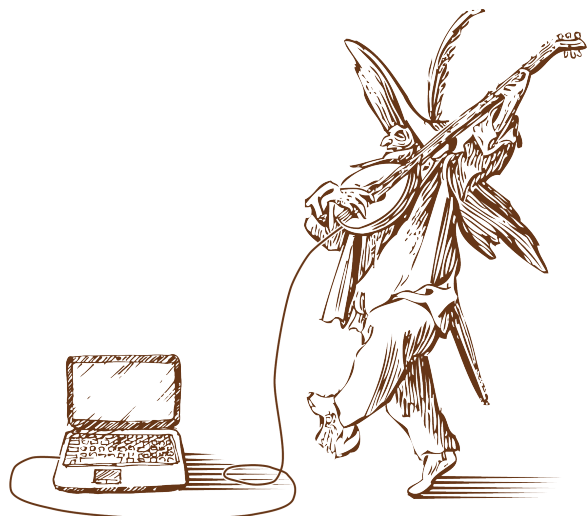
TAC
TERRITOIRE ART & CREATION



EuroPython
Society

L'envol du serpent c'est...

- Un **partenariat** entre Les Chemins de Traverse (Neuchâtel, **Suisse**), TAC - Territoire Art & Création (Paris, **France**) et EuroPython Society (Agnesberg, **Suède**)
- La publication d'un **logiciel open source** pour concevoir des performances musicales enchaînant les scènes sonores sans interruption (*seamless*)
- Le développement d'un **kit matériel** de base pour qui veut se lancer dans les instruments augmentés
- **60 personnes** impliquées, basées notamment en France, en Suisse, au Québec et en Écosse entre technologie et arts: informaticiens, techniciens, pédagogues, performeurs (musiciens, artistes visuels, poètes, danseurs)
- Trois jours de **festival à Neuchâtel** (CH)
- **6 performances à Paris** (F) et d'autres dates en cours de programmation
- Des **conférences musicales grand public** expliquant la lutherie augmentée
- Un **hackathon** dans le cadre de la conférence EuroPython (juillet 2026)
- Deux **workshops** (24 heures sur 2 week-ends, juillet et octobre 2026), menés par des spécialistes confirmés (musique et informatique)
- Un **spectacle transdisciplinaire en création** (mai 2027) mêlant arts du cirque, danse, musique, poésie, arts visuels et technologie.



« Grâce à *Charming Snake*, mon rapport à mon instrument a complètement changé: je peux produire des sons littéralement inouïs, auparavant impensables. D'un instrument monodique, ma flûte est devenue un vrai orchestre en temps réel, avec lequel je peux librement enchaîner mes perfos, sans interaction visible avec l'ordinateur et sans coupures de son. Il me tient à cœur aujourd'hui de partager cet outil avec d'autres musiciens afin qu'eux aussi puissent révolutionner leur manière de jouer et inventer la musique de demain. »

Barbara Minder, musicienne
Directrice artistique et pédagogique

« L'utilisation de l'ordinateur sur scène doit libérer la créativité du performeur, pas la contraindre. Or la plupart des outils disponibles sur le marché forcent le musicien à penser son concert en petites tranches séparées. Retrouver l'arc narratif global que la technologie a fait perdre de vue - c'est l'essence de *Charming Snake*, et c'est la possibilité que nous voudrions partager avec les performeurs à travers le monde. »

Matthieu Amiguet, musicien et développeur
Directeur technique



www.envolduserpent.net