
La cie sound track présente

extra ball

d'après une dramaturgie collective

de Patricia Dallio | Antoine Schmitt | Malte Martin | Uriel Barthélemi



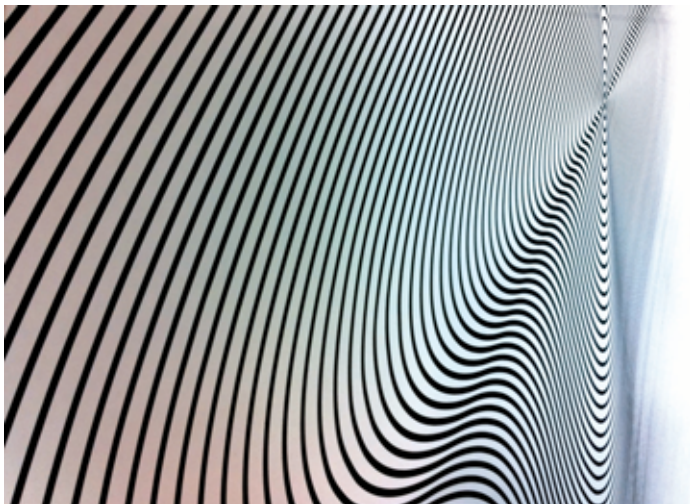
musique
pour l'image
et le geste

extra ball

vous jouez

votre destin...

la machine aussi



le concept

Le flipper devient la plateforme d'une expérience visuelle, sonore et sensorielle qui englobe le joueur et les spectateurs.

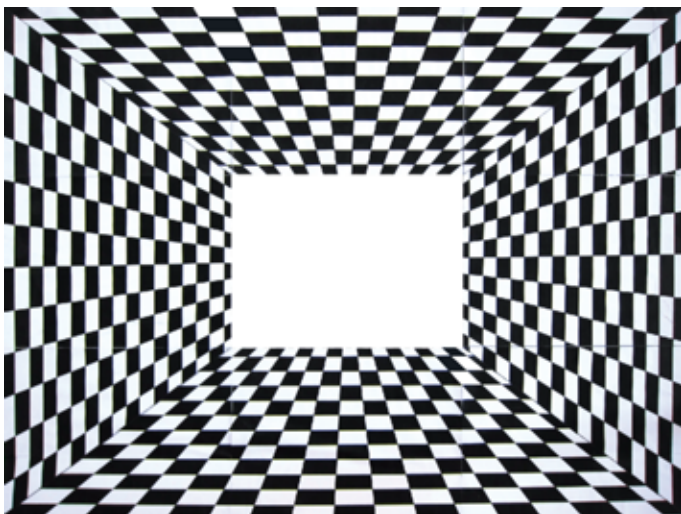
Tour à tour, un spectateur vient lancer la boule. Chaque jeu génère une nouvelle expérience à découvrir.

L'œuvre consiste à détourner les règles du flipper d'origine, et les perturber par des événements ou comportements transversaux.

Le flipper garde sa structure d'origine mais il ne ressemble plus à un flipper habituel car tous les codes graphiques sont modifiés. Il est le centre de la performance/spectacle : starisation du flipper. La scénographie est pensée comme une installation spectaculaire.

Chaque spectateur peut devenir joueur.

Chaque partie donne lieu à un nouvel évènement sonore et visuel.



la forme

Présenté sous forme de soirée événementielle, le dispositif s'installe dans un espace scénographié où le public se trouve en immersion pour jouer au flipper et provoquer le spectacle.

Immersion et participation : le flipper est installé au milieu d'un espace avec le public. Tour à tour, un spectateur devient joueur. Il vient lancer une boule. Un dispositif audio en multi-phonie englobe tout l'espace et des projections visuelles en interaction avec le jeu en cours. Le public autour du joueur et du flipper est en immersion.

Le graphisme donne des indices au joueur sur ce qu'il va déclencher en touchant tel ressort, telle bande, telle rampe. De la même manière le son stimule le jeu et donne, lui aussi, des indications d'interaction sur la partie en cours.

Les règles du flipper d'origine sont détournées, transformées et développent plusieurs modules visuels, chacun généré par des étapes de fonctionnement et de programmation dans le jeu. Chaque étape est associée à une image et un son clé, reliés aux notions de destin, trajectoire, libre-arbitre, etc.

A la fin de la partie, l'ensemble des éléments déclenchés crée un tableau visuel et sonore projeté dans l'espace et visible par tous les spectateurs.

Le résultat de ce tableau sera constitué par des éléments à la fois voulus par le joueur et générés aléatoirement, par le hasard, par la machine-monde. Une forme d'oracle, une sorte d'almanach constituant une mosaïque d'éléments.

Se substituant au traditionnel « hi-score » à battre, le joueur aura comme premier défi celui d'influencer ce récit visuel et sonore qu'il va co-crée à la fin de son jeu.

Un autre spectateur viendra ensuite tenter l'expérience ludique. Chaque jeu donne lieu à un nouveau micro-spectacle pour tous les spectateurs immergés dans l'univers sonore et visuel déclenché.



objectifs artistiques

Vous jouez votre destin... la machine aussi

Basé sur la recherche, une technologie de pointe et une démarche contemporaine graphique et musicale extra ball est une installation interactive tournée avant tout vers l'utilisateur. La démarche artistique et technologique assistée par ordinateur permet un résultat ludique dont l'objectif aléatoire devient un mode de création.

Le flipper est le centre de la performance/spectacle, il garde sa structure d'origine mais il ne ressemble plus à un flipper habituel car tous les codes graphiques sont modifiés. : le public est invité à jouer au flipper, transformé, installé au milieu de l'assemblée. La boule active des sons et des images programmés par les artistes. Chaque joueur compose une partition visuelle et sonore unique et crée un spectacle vidéo projeté visible de tous. Le graphisme et la musique donnent des indices et stimulent le jeu du joueur sur ce qu'il va déclencher en touchant tel ressort, telle bande, telle rampe. Au final chaque joueur crée une composition musicale et une histoire graphique pour les autres, en s'amusant, en partageant et pour le plaisir de tous.

L'installation spectaculaire, numérique, interactive et ludique est ouverte à tous et propose à un public de tous les âges, d'aborder la création contemporaine par la participation directe sur un objet populaire et convivial. Ce qui nous rassemble autour du flipper est un partage du principe de jeu consistant à relever le défi contre la machine. Immergé dans l'environnement stimulant de la partie, le joueur donne tout pouvoir à son système profond de pensées, qui le pousse à prouver qu'il est capable, habile, comme pour avoir la main sur sa destinée. Chaque joueur joue à sa façon une partie. Chacun peut jouer une partie et offrir un spectacle différent au public potentiellement joueur, sans concurrence, ni vainqueur. Notre principe : *vous jouez votre destin... la machine aussi*

À la fin de la partie, l'ensemble des éléments déclenchés crée un tableau visuel et sonore projeté dans l'espace et visible par tous les spectateurs. Le résultat de ce tableau sera constitué par des éléments à la fois voulus par le joueur et générés aléatoirement, par le hasard, par le nouveau comportement de la machine modifiée. Une forme d'oracle, une sorte d'almanach constitué d'une mosaïque d'éléments. Se substituant au traditionnel « hi-score » à battre, le joueur aura comme premier défi celui d'influencer ce récit visuel et sonore qu'il va co-créer à la fin de son jeu.

Extra ball est créatif et original par son contenu et sa méthode. Il n'existe pas à notre connaissance de flipper traditionnel des années 80, totalement assigné par ordinateur et équipé de capteurs comme celui là, qui *réactive des technologies électromécanique et électronique des années 80 avec les logiques de programmation contemporaine* et d'énormes possibilités de traitements du son et de l'image. De nombreux festivals peuvent s'intéresser à un tel projet, car la performance est participative pour le public, festive, et le concept artistique fort.

Par sa nature, sa conception, ce projet permet à chacun, quelque soit sa culture, d'entrer directement dans un univers artistique dans lequel nous avons *réintroduit le corps, qui s'engage avec ou contre la machine dans le jeu, ce qui est souvent absent dans le jeu numérique à deux pouces*

L'utilisation d'un objet ludique comme le flipper, ce billard électronique qui fait partie de notre histoire et fait écho à notre construction émotionnelle favorise un lien social spontané et populaire.

Le public manipule directement une interface artistique de haut niveau.

La création contemporaine est mise à la portée de tous dans un contexte de jeu et de plaisir.



programmation & technique

Le choix de la machine se porte sur une conception des années 80, en raison de la jouabilité et de l'architecture électronique qui permet d'implanter une nouvelle règle du jeu. Le contrôle et l'interface ordinateur/flipper, permet d'implémenter une nouvelle règle du jeu dans le flipper et de piloter un système de traitement musical et sonore (diffusé en quadriphonie et en trois points interne du flipper) et visuelle (écran plat de la partie frontale du flipper, et projection dans l'espace scénographique). L'interface reçoit les impulsions venant du flipper, et influence le jeu en pilotant à la fois les actions et les réactions de la machine.

Choix de la machine

Flipper : ROBOWAR

Type : électromécanique

Epoque : années 80

Principe

La carte-mère du flipper est débranchée, et les connecteurs d'entrées/sorties sont reliés à de nouvelles cartes-processeurs, équipées d'un microcontrôleur. Ce microcontrôleur contient le nouveau programme de pilotage du flipper et gère donc la totalité des senseurs et actionneurs du flipper.

Contrôleur de type Arduino, ou PIC

Nombre d'entrée/sorties : environ 50

Type d'entrées : contacts (interrupteurs)

Type de sorties :

- ampoules
- bobines d'électroaimants
- afficheur LE



Technique pour la transformation du flipper

- Remplacement des cartes électroniques afin de changer dynamiquement les règles du jeu.
- Récupération de toutes les informations des divers contacteurs dans le but de les transmettre à un ordinateur.
- Interfaçage de tous les actionneurs électromécaniques afin de transformer les réactions du flipper et de permettre aux actionneurs (flip, bumper, élastiques, portes..) d'interférer dans le jeu du joueur.
- Equipement de la caisse du flipper à l'aide de capteurs accélérométriques, capteurs proximètres et caméra dans le but de caractériser le comportement, la posture et les expressions du joueur.
- Au niveau de la structure électronique, les boucles de réaction rapide sont conservées de manière à garder la réactivité du jeu.
- Une liaison MIDI envoie tous les événements du flipper à l'ordinateur, et reçoit des l'ordinateur les ordres adressés aux actionneurs.

En ce qui concerne le comportement du flipper

- Le flipper, après transformation électronique, est vu comme un instrument midi : interfaçage en midi avec l'ordinateur, dans les deux sens (in/out).
- Toute l'intelligence est déportée dans l'ordinateur, qui gère la partie de flipper comme un jeu programmé
- Dans l'ordinateur, le moteur de jeu principal est implémenté en « Processing » selon une programmation à deux niveaux : gestion rapide de la physique du jeu, gestion narrative et comportementale de haut niveau pour l'intelligence du jeu.
- Le moteur de génération et rendu visuel est programmé en « Quartz Composer »
- Le moteur de génération, composition et rendu sonore et musical est programmé en Max/MSP
- Les 3 moteurs communiquent en OSC et/ou MIDI pour la synchronisation temporelle et l'échange d'informations de jeu
- L'ensemble du dispositif technique fait l'objet d'un développement spécifique original et innovant mettant en œuvre des savoir-faire très pointus, tant en électronique embarquée qu'en programmation de physique temps réelle ou en musique et visuels génératifs, qu'en architecture de logiciels distribués.

Programmation pour le son

Le sonore est prédominant au Flipper. En plus des nombreux codes communs signifiants tels que, générique de début de jeu, extra ball, partie gratuite, tilt, générique de fin de partie, il existe tout une procédure de mise en condition, d'accélération du jeu, et d'événements sonores qui participent aux stimuli directs reçus par le joueur.

Pour extra ball, quelques uns de ces codes sont gardés, mais tout ce qui est entendu sera en prise directe avec le jeu du joueur. En effet, chaque son et chaque traitement de son est contrôlé en midi par les déclencheurs, actionneurs, et parcours de boules.

Ainsi on peut imaginer que le joueur puisse jouer sa partie comme d'un instrument sonore. Deux strates de diffusion sont envisagées : celle émanant du flipper et des haut-parleurs d'origine portant ce qui vient de la machine : son inconscient ce qui est caché, et, la multidiffusion en salle stimulée par les actions directes du joueur qui devient « DJ Flipper » le temps d'une partie.

l'équipe artistique

Patricia Dallio

Malte Martin

Antoine Schmitt

Uriel Barthélémi

Patricia Dallio | musicienne compositrice

Pianiste de formation classique et jazz, sa rencontre avec Art Zoyd en 1979, aux côtés de son fondateur Gérard Hourbette, aboutit à une collaboration à peine interrompue en 1982 pour rejoindre le sextet de Jacques Thollot. Avec le groupe Art Zoyd, elle enregistre quatorze albums. Compositrice, elle collabore avec des metteurs en scène (Jean Deloche, Michèle Berg, Sarah Harper, Beda Percht, Evelyne Beyghau, François Levé, Katérini Antonakaki, Yves Lenoir), des chorégraphes (Danièle Paume, Catherine Lanoir, Jean-Yves Ginoux, Hervé Diasnas), des réalisateurs (Michel Schneider, Alain Riès, Marie Ka, Andréas Rathgeb et Alexandre Doizenet)... Sa rencontre avec le graphiste Malte Martin pour la performance *Instant Mobile* l'amène à réaliser de nouvelles expérimentations vers les mondes du visuel qui vont se développer avec le peintre sur toile internet Nicolas Clauss au travers des modules interactif, *Le gardien du temps*, *Les marcheurs*, *Bise l'assaut-écluse n°13*, et également avec la peintre-plasticienne Julia Blanchard-Mugnier et le plasticien programmeur Antoine Schmitt. Ce rapprochement avec les arts du visuel concrétisant l'omniprésence d'une trame cinématographique dans la construction de ses musiques n'est en fait qu'une continuité perceptible par l'univers expressionniste, émotionnel et poétique qui se dégage depuis toujours de ses musiques. Elle compose pour Art Zoyd aux côtés de Gérard Hourbette et Kasper Toeplitz pour les spectacles *Metropolis*, *La nuit de Jabberwock*, *Armageddon* et *La chute de la maison Uscher*. Elle est co-fondatrice avec Cyril Dumontet en 1990 de la cie sound track (musique pour l'image et le geste) dont le but est de soutenir la création contemporaine associée aux arts du visuel sous toutes ses formes. Au delà de ses prises de risques artistiques, elle s'engage sur le terrain avec des projets tel que *Chantier sonographique* en 2004, performance portant la parole des habitants d'une barre d'immeuble avant démolition et en 1995, *D'où vient l'eau des puits ?* un album qui aborde un genre un peu inhabituel, celui de l'expression militante.

Elle compose et réalise sept albums solos : *Procession*, *Barbe Bleue*, *Champs de mars*, *La ronce n'est pas le pire*, *D'où vient l'eau des puits ?*, *Que personne ne bouge*, *L'encre des voix secrètes*.

Patricia Dallio conçoit et réalise en 2006 et 2007 deux spectacles-concerts-performances :

La teneur de l'air, concert pour claviers et capteur avec la musicienne Yukari Bertocchi-Hamada, mis en lumière par Thierry Robert et *Le parvis des ondes*, spectacle musical et chorégraphique avec Hervé Diasnas, présenté durant trois semaines au festival d'Avignon 2007 à la Caserne des Pompiers avec six autres compagnies de la région Champagne- Ardenne.

En 2008, elle compose la musique de *Sommeil en sib* pour la Cie Éclats d'États ; crée avec Nicolas Clauss le parcours visuel et sonore *Bise l'assaut-écluse N°13* ; et compose et joue la musique du *Stabat Mater Furiosa* de Jean-Pierre Siméon mis en scène par Yves Lenoir aux côtés de la comédienne Catriona Morrison.

En 2009, elle crée la pièce *Prologos* en prologue au *Parvis des ondes* et initie l'atelier de recherche ((OW-AO)) autour de l'œuvre *Timeslip* du plasticien-programmeur Antoine Schmitt, accompagnée des musiciens et plasticiens Hasse Poulsen, Malte Martin, Julia Blanchard-Mugnier, Jérôme Soudan, Nicolas Clauss, Karine Thiriet, Ben Jeger, Robert Gugus et Arnaud Laumont.

En 2010/2011, elle se consacre à la création de *Dans la nuit la plus claire jamais rêvée* et réalise le CD audio du spectacle qui paraît en janvier 2012.

Malte Martin | graphiste plasticien

Graphiste et plasticien, Malte Martin anime un atelier graphique qui explore tous les domaines de la création contemporaine : théâtre, danse, musique, cinéma...

Ses influences sont multiples. D'origine allemande, il débute son parcours par une formation « Bauhaus » aux Beaux-Arts de Stuttgart, avant d'intégrer l'ENSBA de Paris et l'atelier Grapus.

Parallèlement à sa pratique de design graphique pour le théâtre, la danse et la musique contemporaine, Malte Martin a ouvert avec Agrafmobile un champ artistique qui investit l'espace urbain et les territoires du quotidien.

formation/parcours

2010 / 2011 résidence artistique dans le cadre de SITU en Seine-St-Denis

2010 artiste associé aux Z.A.T (Zones Artistiques Temporaires), Montpellier

1989 / 2010 atelier graphique malte martin, Paris

1998 / 2010 créations plastiques et scénographies urbaines avec Agrafmobile

2000 / 2003 Résidences d'artiste – Festival de l'affiche – Chaumont (Haute-Marne)

2001 Bourse de recherche du FIACRE

1986 / 1987 Bourse de recherche à Paris de l'Ecole des Beaux-Arts de Stuttgart sur les nouvelles tendances de « livres-images / livres-objet »

1988 / 1989 Atelier Grapus, Paris

1981 / 1982 École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris, atelier Gili / Iscam

1978 / 1986 École des Beaux-Arts, Stuttgart

Diplôme de professeur d'arts plastiques et d'histoire de l'art

L'association agrafmobile a pour objet de créer et d'organiser des événements artistiques tant dans le domaine des arts visuels que dans celui du spectacle vivant.

Elle intègre ainsi la possibilité du croisement des approches entre plasticiens, chorégraphes, metteurs en scène et autres auteurs. Elle privilégie des interventions qui s'intègrent dans l'espace urbain et rendent accessibles la création contemporaine à un large public. <http://www.agrafmobile.net>

Publications

Malte Martin / Agrafmobile, éditions de l'Oeil, 2009 - ISBN : 978-2-35137-078-0

Affiches 2 théâtres, éditions de l'œil, 2009 - ISBN : 978-2-35137-08-27

design&designer, 014_Malte Martin, éditions Pyramyd, 2004 et 2007. - ISBN : 2-910565-50-5

All men are brothers, designer's Edition, Hesign, 2006 - ISBN3-9810544-0-7

La rue aux artistes, Viacom Outdoor, 2004 - ISBN: 2-9523191-0-3

100 graphic designers. Area, Phaidon Press Ltd., oct 2003 - ASIN:0714843253

Créations graphiques pour

Centre Georges Pompidou, Festival d'Avignon, le Théâtre de l'Athénée, Cartier,

la Fondation Royaumont, Orchestre National d'Ile-de-France, IFRA association internationale

de la presse, Editions Nathan, Hatier, Vrin, les Abattoirs à Chalon, le Théâtre de la Commune, le Théâtre

71-Malakoff, le Fanal de St-Nazaire, la Comédie de Reims, le festival Chalon dans la rue, le Festival de

cinéma art et essai d'Aubervilliers, Triennale de Milan, Musée de la Mode Paris, Amnesty Internatio-

nal...

Ses créations ont été sélectionnées et exposées dans de nombreux festivals, biennales et galeries :

- Festivals des arts graphiques de Chaumont, d'Échirolles, de Brno, Lisbonne, Milan

- Expositions à la Bibliothèque Nationale de France, Institut français de Stuttgart, Galerie Vivienne (Paris), Silos Chaumont, Galerie Anatome.

Antoine Schmitt | plasticien programmeur

Plasticien et ingénieur programmeur, Antoine Schmitt réalise des installations, des situations ou des objets, minimaux et abstraits, ancrés dans le temps et le mouvement, et qui traitent des modalités de l'être libre dans un système de réalité. En regard d'un monde contemporain résolument systémique, il place la programmation, médium artistique qu'il considère comme radicalement nouveau par sa dimension active, au coeur de la plupart de ses créations pour interroger les forces à l'oeuvre et leurs formes. Par ailleurs, seul ou à travers des collaborations, Antoine Schmitt a entrepris de confronter cette approche avec des champs artistiques plus établis comme la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature et d'en revisiter les codes. Il a ainsi collaboré avec Vincent Epplay, Jean-Jacques Birgé, Atau Tanaka, Anne Holts et Jean-Marc Matos, Alberto Sorbelli, Joana Preiss, Juha Marsalo.

Son travail a reçu des prix dans de nombreux festivals internationaux : medi@terra (Athens 1999), Interférences (Belfort, FR 2000), transmediale.01 (Berlin 2001), festival international de vidéo-danse (Paris 2002), Vida 5.0 (Madrid 2002), machinista (Perm Russia 2003), CYNETArt (Dresden, DE, 2004), transmediale.07 (Berlin, DE), Ars Electronica (Linz, 2009) et a été exposé entre autres au Centre Georges Pompidou (2002, 2004), au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris (1999), à Sonar à Barcelone (2002, 2004, 2005), à Ars Electronica (2003), au Centre d'Art Contemporain de Sienne (2004), au Musée d'Art Contemporain de Lyon (1997), à Villette Numérique (2004) et à Slick (Paris, 2006, 2007). Il fait partie des collections de l'Espace Gantner (Bourgogne, FR) et du fond Digitalarti (Paris, FR).

Comme théoricien, conférencier de jury, et éditeur du portail gratin.org, Antoine Schmitt explore le champ de l'art programmé. Il collabore avec l'industrie à travers des missions de design comportemental d'objets "intelligents" et de consulting logiciel. Antoine Schmitt vit et travaille à Paris.

Site web et biographie complète : www.gratin.org/as/

Expositions et performances récentes (sélection)

Exhibition process is paradigm, laboral (Gijon, ES), Apr>Sept10

Festival Bouillants#2, Bretagne (FR), Apr>Jul10

Festival FIMAV Victoriaville (QC, CA), Mai10

Festival Rencontres Internationales Paris-Berlin-Madrid, (Madrid, ES), Apr10

Espace Gantner, exposition collective, Bourgogne (FR), Feb10

Seconde Nature, expo solo, Aix en provence (FR), Jan10

Nuit Blanche Metz (FR), oct09

Festival Ososphère, (Strasbourg, FR), Sept08, Sept09

Festival Ars Electronica (Linz, AT) Sept09

Musée des Arts Décoratifs (Paris, FR) Jun>Nov09

Festival Game Is Up, Vooruit, Gent (BE), Mar09

Festival transmediale.09, Berlin (DE), Jan09

Festival CIMATICS, Bruxelles (BE), Nov08

Seoul Mediacity biennale, Seoul (South Korea), Sept>Nov08

Nuit Blanche, Paris (FR) Oct08

Festival Scopitone, Nantes (FR), Sept08

Objet petit a, expo solo, Galerie numerisca

Uriel Barthélémi | musicien compositeur

Uriel Barthélémi est batteur, électroacousticien, compositeur et co-fondateur d'Asa Djinnia.

Il a étudié la batterie aux conservatoires de Reims, La Courneuve et Montreuil (avec notamment F. Laizeau et M. Valois) et a étudié l'électro-acoustique avec C. Sébille, puis lors de stages avec C. Eloy et R. Rénouard-Larivière, ainsi qu'à l'IRCAM....

Développant ses propres logiciels avec Max/MSP, il crée et interprète une musique dense et polymorphe, constituée de cassures, contrastes et d'asymétries percussives.

En 2002 il co-signe la partition de l'oratorio électro-acoustique/mixte «Syllabaire» avec C. Basile puis crée de 2003 à 2010 des musiques pour les compagnies de théâtre-marionnettes «Pseudonymo» («Le Golem», « les 1001 nuits», «Sortilèges», Glouchenko», Imomushi», ...), «Ka» («Marie des grenouilles», «La vie Burale») et «pUnChiSnOtdAd» («Le petit ChaperonUF»), ainsi que pour des compagnies de danse/multimédia : cie Mobilis-immobilis/Maflohé Passedouet.

Parrallèlement, il travaille avec la cie de danse Anouchka Vallon / Veronica Vallecillo ainsi qu'avec les vidéastes/plasticiennes Cécile Béthém et Elise Boual.

Travaillant régulièrement avec Puce Muse en tant que musicien et/ou concepteur multimédia, il est auteur de l'application « 8 millions d'esprits» (commande pour la méta-malette) et est co-auteur des créations multimédias «Le Concert Interactif» et «sonnerie pour sirènes, 40 souffleurs et un Méta-Instrument» avec Serge de Laubier.

Mêlant intimement batterie et électronique, écriture souple et improvisation, il collabore avec de nombreux musiciens tels que Travis Diruzza, Tarek Atoui, Arnaud Cuisinier, Joelle Khoury, Phillippe Orivel, Hélène Breschand, Mié Ogura, Vincent Martial, (...).

La cie sound track présente

extra ball

installation/performance interactive pour flipper

Conception Patricia Dallio ■ *Création interactive* Antoine Schmitt ■ *Création graphique* Malte Martin ■ *Création musicale* Uriel Barthélémi et Patricia Dallio ■ *Assistant programmation musique* Vivien Trelcat et Nicolas Déflache ■ *Assistant programmation graphique* Stéphane Buellet ■ *Réhabilitation Flippers* Flavien Racine et Olivier Charlet ■ *Scénographie et constructions* Flippers Olivier Charlet ■ *Interfaces matérielles interactives* InterfaceZ - François Bras ■ *Régie son et lumière* Arnaud Rollat

partenaires Césaré centre national pour la création musicale de Reims ■ Agrafmobile ■ Théâtre le Nouveau Relax Scène Conventionnée de Chaumont ■ la Maison des Métallos de Paris ■ la Gaîté Lyrique de Paris ■ le Lux de Valence

soutiens DICRéAM - Dispositif pour la création artistique multimédia et numérique (CNC) ■ la Ville de Chaumont ■ la DRAC Champagne-Ardenne ■ le Conseil régional de Champagne-Ardenne ■ le Conseil général de Haute-Marne



contact diffusion | Ambre Nelis - 06 74 33 71 53 - diffusion@ciesoundtrack.com

contact production | Catherine Mortier - 06 86 41 70 19 - production@ciesoundtrack.com

contact artistique | Patricia Dallio - 03 25 32 24 29 - contact@ciesoundtrack.com

La cie sound track, compagnie conventionnée, est soutenue par le ministère de la Culture et de la Communication - Drac Champagne-Ardenne, le Conseil Régional de Champagne-Ardenne - Orcca, le Conseil Général de Haute-Marne, La ville de Chaumont

cie sound track - association 1901 - 11 rue de la liberté - 52000 Chaumont - tel (00 33) (0)3 25 31 24 18
<http://www.ciesoundtrack.com>
SIRET | 383 650 140 00015 | APE - 9001Z
LICENCE ENTREPRENEUR DE SPECTACLE | 2-147051 (LT2)