

SCALE

Scale is a group of creatives from very different professional and artistic backgrounds. A Parisian-based collective, Scale is above all a group of passionate friends who wanted to do something unique in their spare time by bringing their expertise together.

"We don't consider ourselves artists, per se, although it is often claimed that at Scale we produce art installations. Indeed, none of the Scale members were trained at major art schools. Our academic and professional backgrounds are more technical. Our collective is dominated by our knowledge of cables and soldering irons."

Scale takes inspiration from the world of contemporary art as well as from mainstream and pop culture. Its members love Star Wars as much as Vasarely, video games and modern art.

"By coming together under a single name, we can now claim to defend an intimate artistic language."

Since its beginnings, the Collectif Scale has questioned the links between music and visuals, light and architectural design, entertainment and contemporary art, nature and the future, man and machine. Through exploration, they try to provide answers, which are integrated into their multimedia installations.

This artistic proposal employs the collective's wide range of technological skills; from motion design, research, development, mapping, LED design, interactivity, robotics, and programming. Over the years, Scale has developed its own language to create sensory, interactive, playful works with a strong focus on innovation, which are accessible to as wide an audience as possible.

Scale est le nom d'une collaboration derrière laquelle se cache toute une palette de personnalités. D'horizons professionnels et artistiques très différents, c'est la force même du groupe. Identifié comme collectif parisien, Scale c'est avant tout une bande de copains passionnés qui avaient envie de sortir des sentiers habituels en mélangeant leurs savoir-faire à leurs heures perdues.

"Nous ne sommes pas des artistes avec un grand « A » d'ailleurs, nous ne nous définissons pas individuellement en tant qu'artiste, bien que l'on revendique le fait que Scale produit des œuvres. En effet, aucun des membres de Scale ne provient d'une grande école d'Art. Nos parcours scolaires et professionnels sont plus techniques. Chez nous, c'est la culture du câble et du fer à souder qui domine."

Scale puise ses inspirations aussi bien dans le monde de l'art contemporain que celui d'une culture pop, grand public, décomplexée. L'univers de Star Wars fascine le collectif autant que Vasarely et celui des jeux vidéo autant que l'art moderne.

« C'est en nous rassemblant, sous un même nom, que nous pouvons aujourd'hui prétendre défendre un langage artistique intime. »

Depuis ses débuts, le collectif Scale se questionne sur les liens qui unissent la musique et le visuel, la lumière et le design architectural, le divertissement et l'art contemporain, la nature et le futur, l'homme et la machine. C'est en cherchant qu'il tente d'apporter des réponses, synthétisées à travers des installations mélangeant plusieurs médiums.

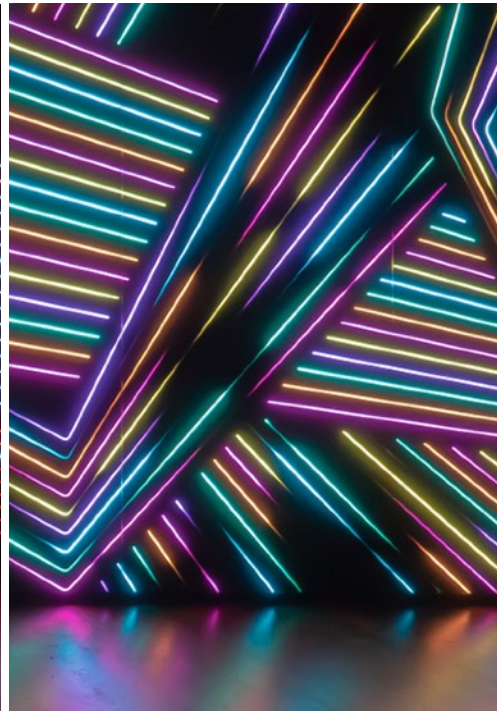
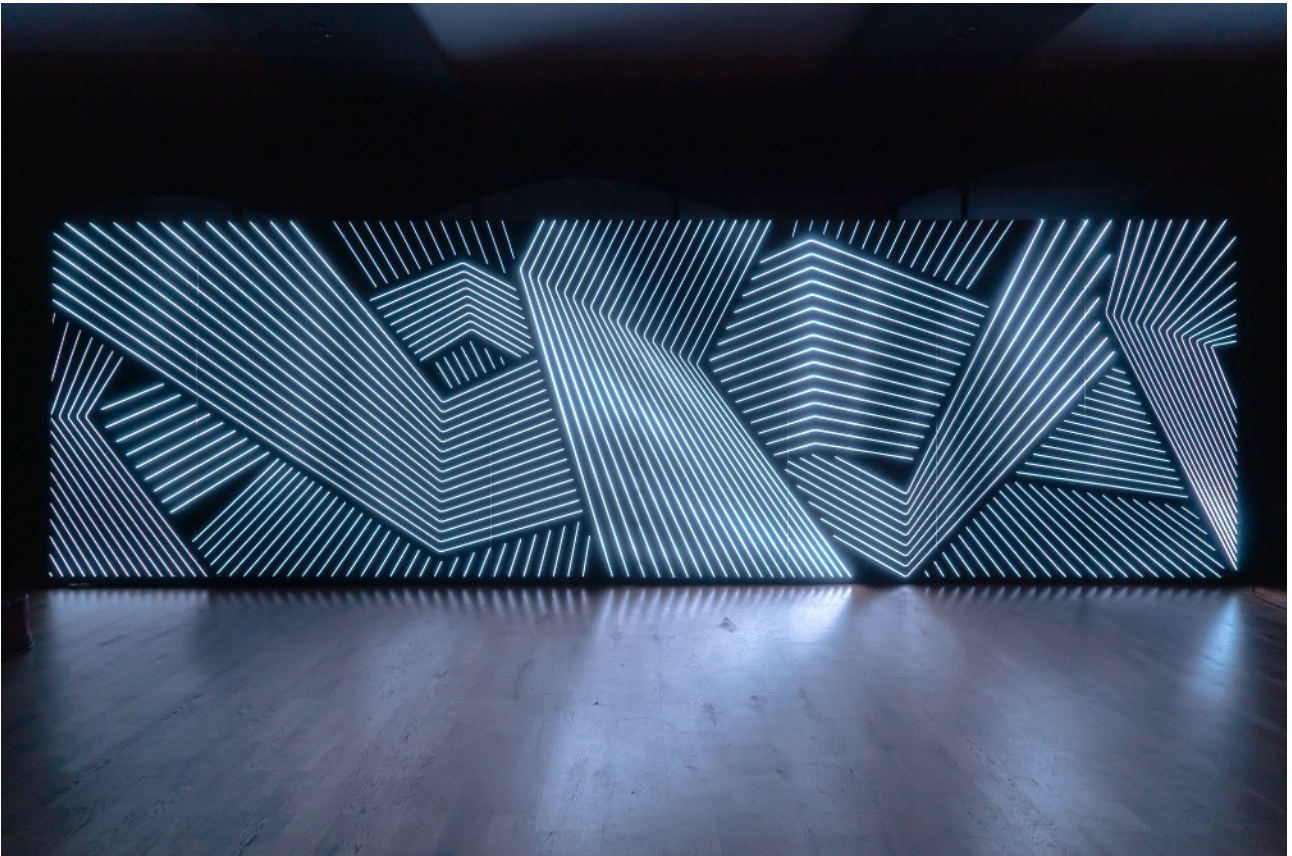
Que cela soit le motion design, la recherche, le développement, le mapping, le design led, l'interactivité, la robotique, la programmation, toutes ces maîtrises technologiques sont au service d'une proposition artistique. Au fil des années et des créations pour les scènes musicales festives ou pour les environnements muséographiques, Scale a développé son propre langage pour créer des œuvres sensibles, ludiques, accessibles au plus grand nombre et avec un attachement particulier à ne jamais cesser d'innover.

Who is Scale ?

www.collectifscale.com
[instagram/collectifscale](https://www.instagram.com/collectifscale)



SCALE



CARNAVAL

2024

With **Carnaval** we move out from our habits and explore new ways to create with dynamic light.

Carnaval is an alive painting inspired by the original music of Lucie Antunes. The graphic design of **Carnaval** is also a reference to the neo-futuristic artworks from the 60's and the 70's of the last century. Its design is flat but we can feel a volume and a perspective.

In addition to this dynamic design, light plays a major part in the show's narration with the precise visual transcription. The object comes to life and spectators have the opportunity to contemplate an emerging poetry.

Avec **Carnaval**, nous sortons de sentiers habituels et de nos habitudes pour explorer une nouvelle façon de créer avec la lumière dynamique.

Carnaval est une fresque vivante inspirée par la musique festive et débridée de Lucie Antunes dont elle tire son nom. La composition graphique de **Carnaval** est aussi une référence aux codes néo-futuristes visuels des années 60 et 70 du siècle dernier. Son design est plat mais il semble volumétrique.

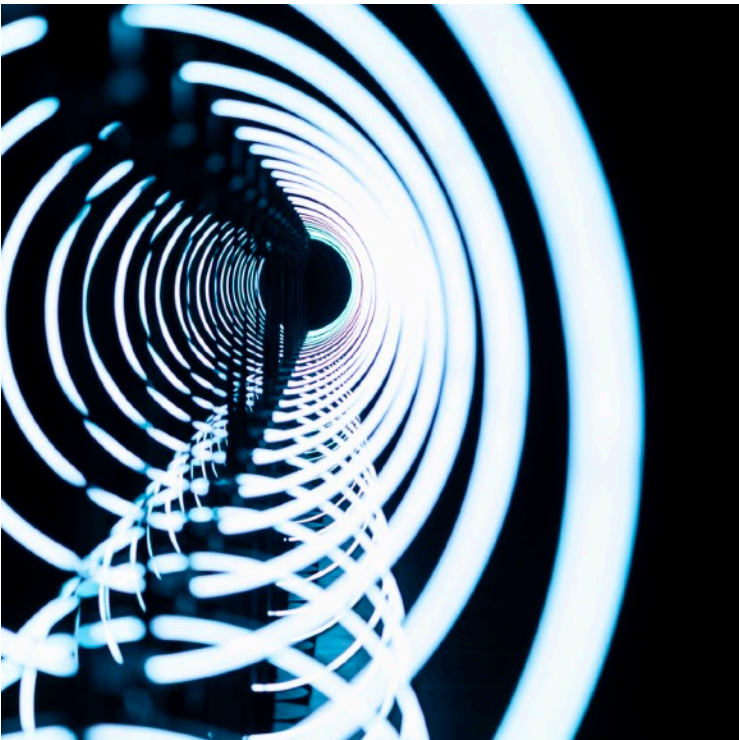
Outre le design dynamique, l'écriture de la lumière porte la majeure partie de la narration du spectacle proposé. La lumière est la transcription visuelle parfaite de la musique. L'objet s'anime et le spectateur contemple cette poésie naissante.

Premiere	February 2024
Stand alone Installation	yes
Stage scenography	yes
Outdoor	no
Adaptable design	no
Interactive with audience	option
Music	yes
Hanging	no
Dimensions	8m x 2,4m x 20cm
Requirements	flat floor, dark venue, sound system
Estimate weight	450 kg
Conditioning	8 parts
Power	2500W

Premiere	février 2024
Installation autonome	oui
Scénographie scénique	oui
Outdoor	non
Design adaptable	non
Interactive avec le public	en option
Musique	oui
Accroches et suspensions	non
Dimensions	8m x 2,4m x 20cm
Besoins techniques	sol plat, obscurité, système son
Poids estimé	450kg
Conditionnement	8 parts
Electricité	2500 W

CARNAVAL

2024



Hulahoop 2

2024

Though built on the same technological base as Flux, **Hulahoop** offers us a very different kinetic show. The eye of the spectator is aligned with the line forged by the installation. Scale aims to make us forget the presence of technology, to give us a look at a raw and sensitive work.

Hulahoop moves in a mesmerizing and hypnotizing ballet of lights. We witness a series of geometric patterns orchestrated to the music. The softness of the score is reflected in the lightness of the movements, which flow in harmony with the sound waves, as the material dances to form a poetic and aerial waltz. **Hulahoop** is maybe the most poetic installation by collectif Scale

Construite sur la même base technologique que sa grand sœur Flux, **Hulahoop** nous offre un spectacle cinétique pour autant très différent. L'œil du spectateur se place dans la perspective de la ligne décrite par l'installation. Scale cherche à nous faire oublier la présence de la technologie pour nous donner à regarder une œuvre brute et sensible.

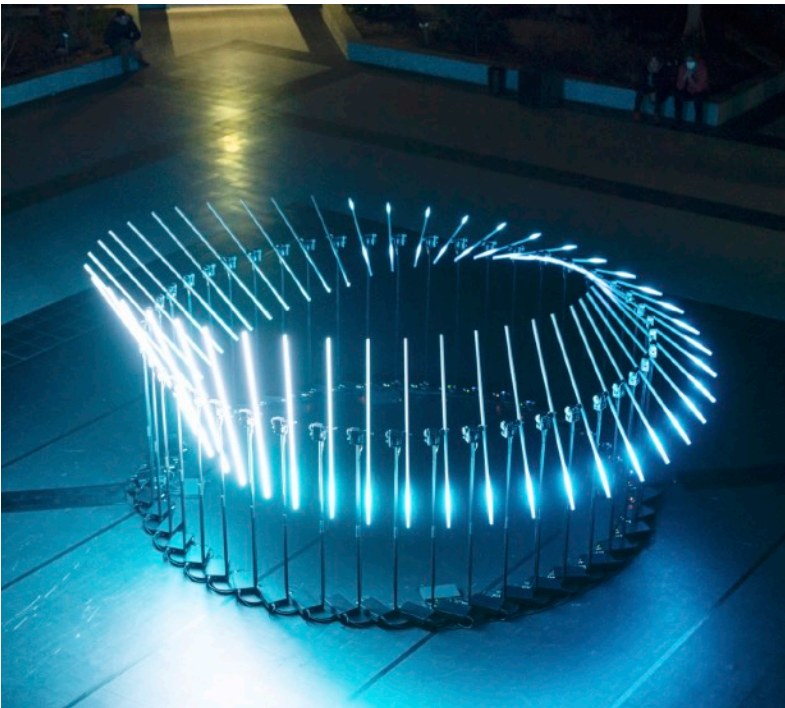
Les états en mouvement décrits par **Hulahoop** serpentent dans un ballet lumineux envoûtant et hypnotisant. Nous assistons à une série d'éclosion de motifs géométriques orchestrés sur la musique. En harmonie avec les ondes sonores, la matière danse pour cristalliser une valse poétique et aérienne. **Hulahoop** est peut être l'installation la plus poétique du collectif Scale.

Premiere	may 2024
Stand alone Installation	yes
Stage scenography	yes
Outdoor	yes
Adaptable design	yes
Interactive with audience	option
Music	yes
Hanging	no
Numbers of Unit	40-48
Ring	wood / led- 70 cm diam
Dimensions	10-14m x 2,5m x 2,5m
Space between each unit	25 ou 30 cm
Requirements	flat floor, sound system
Estimate weight	600 kg for 48 units
Conditioning	flight cases
Power	2500W - 2 x 16 A / 230 V

Premiere	mai 2024
Installation autonome	oui
Scénographie scénique	oui
Outdoor	oui
Design adaptable	oui
Interactive avec le public	option
Musique	oui
Accroches et suspensions	non
Nombres d'unités	40-48
Anneaux	bois/ led - 70 cm de diamètre
Dimensions générales	10-14m x 2,5m x 2,5m
Espace entre chaque unité	25 ou 30 cm
Besoins techniques	sol plat, système son
Poids estimé	600 kg pour 48 unités
Conditionnement	flight cases
Electricité	2500 W - 2 x 16 A / 230 V

Hulahoop 2

2024



Flux

2021

Flux was commissioned by the Grand Est Region and created in 2021 as part of the Constellations Festival in Metz, France. Its mutant and modular form has made it an undisputed success since its creation. Over the last 2 years, **Flux** has been in high demand, traveling the world and appearing on music stages and at artistic events.

Its kinetic architecture composed of lines of dynamic light is motorized and controlled in real time. The formal multiplication of lines coupled with subtle variations of temporal phases, speeds and amplitudes sculpts an organic object, which oscillates between poetic waves and frenetic undulations.

With the interactive version, spectators alter the music, kinetic movement and light. In a playful and intuitive way, they control Flux in its entirety.

Flux est une commande de la Région Grand Est créée en 2021 dans le cadre du Festival Constellations de Metz - France. Sa forme mutante et modulaire lui confère un succès incontesté depuis sa création. Très sollicitée, depuis 2 ans, **Flux** parcourt les scènes musicales et les événements artistiques en tout genre à travers le monde.

Architecture cinétique composée de lignes de lumière dynamique, elle est motorisée et commandée en temps réel. La multiplication formelle des lignes couplées par de subtiles variations de phases temporelles, de vitesses et d'amplitudes sculpte un objet organique, oscillant entre vagues poétiques et ondulations frénétiques.

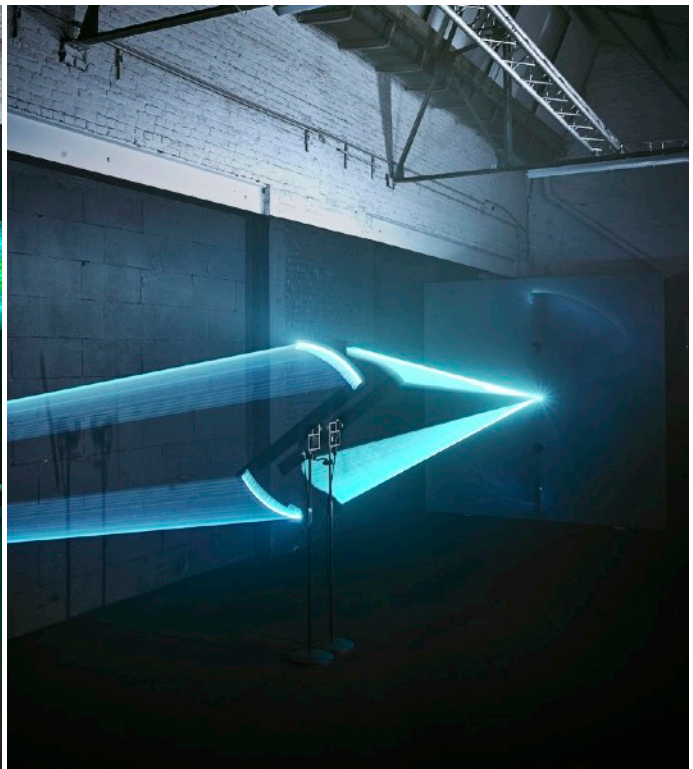
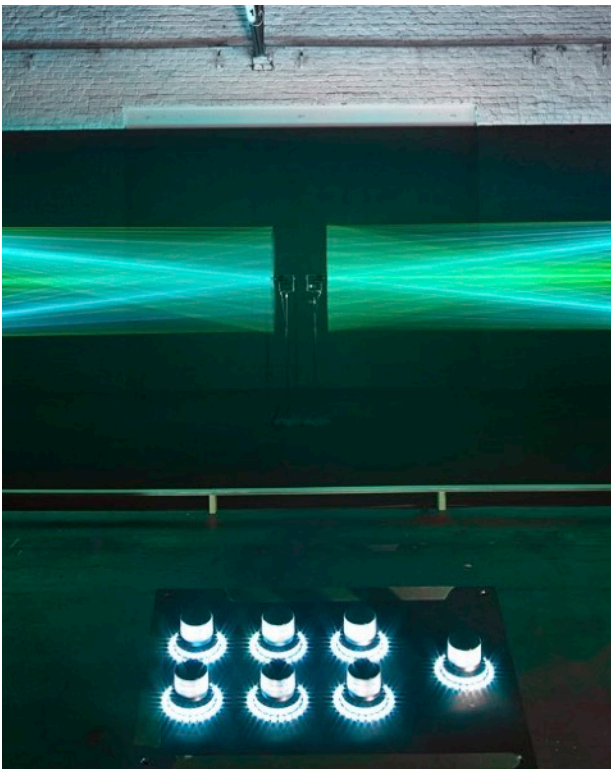
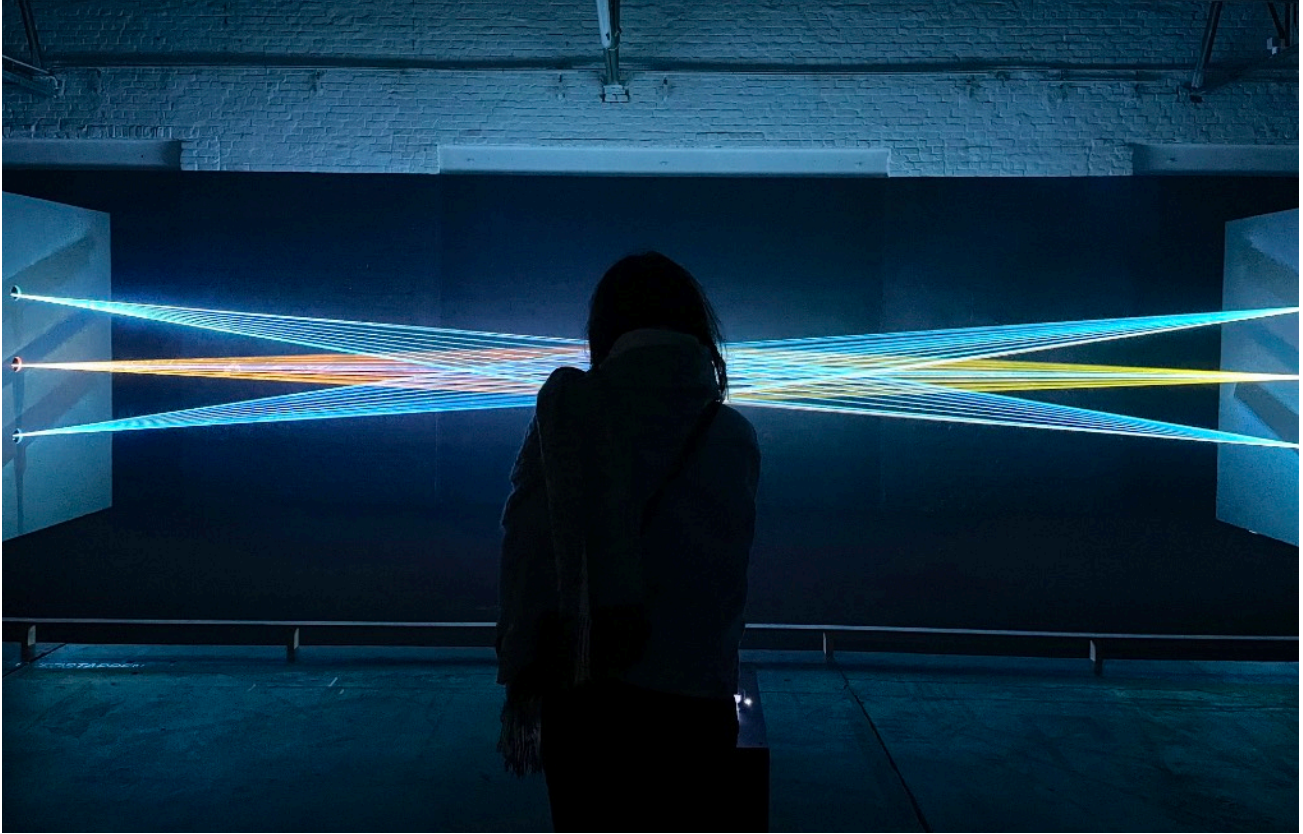
Dans sa version interactive, le public s'approprie le jeu de la musique, du mouvement cinétique et la lumière. D'une manière ludique et intuitive, il contrôle **Flux** dans sa totalité.

Premiere	Constellations Metz 2021
Stand alone Installation	yes
Stage scenography	yes
Outdoor	yes
Adaptable design	yes
Interactive with audience	option
Music	yes
Hanging	no
Numbers of Unit	between 40 and 96
Led strip	1,5 m long, RGB, 60 pix/m
Stands	1,5 m high
Space between each unit	25-30 cm
Requirements	flat floor, dark venue, sound system
Estimate weight	700kg for 48 units
Conditioning	flight cases
Power	2500W - 2 x 16 A / 230 V

Premiere	Constellations Metz 2021
Installation autonome	oui
Scénographie scénique	oui
Outdoor	oui
Design adaptable	oui
Interactive avec le public	en option
Musique	oui
Accroches et suspensions	non
Nombres d'unités	entre 40 et 96
Led strip	1,5 m, RGB, 60 pix/m
Pieds	1,5 m de haut
Espace entre chaque unité	25-30 cm
Besoins techniques	sol plat, obscurité, système son
Poids estimé	700kg pour 48 unités
Conditionnement	flight cases
Electricité	2500 W - 2 x 16 A / 230 V

Flux

2021



Echo

2022

Echo has been created specially for the exhibition and will make its first appearance on stage at LaVallée. With Echo, Scale explores laser technology coupled with kinetic movement.

The light concentrated at the end of a 9-meter corridor becomes a tangible object that cuts through the space. The wires of light that are emitted are synchronized with a rotating device to trace a large kinetic filamentary structure.

Echo is an interactive experiment for the audience, who are in control of composing the music and visuals. They are able to have fun with limitless geometric combinations. Between homothety, symmetry, echo, reflection and parallels, the mesh of filaments is simultaneously complex, fine and detailed.

Echo est spécialement conçue dans le cadre de l'exposition, elle fait sa première entrée sur scène à LaVallée. Avec Echo, Scale explore la technologie Laser couplée au mouvement cinétique.

Dans un corridor de 9 m de long, la lumière focalisée à l'extrême devient un objet tangible et découpant l'espace. Les fils tranchants lumineux émis sont synchronisés à un dispositif en rotation afin de décrire une structure filamenteuse cinétique imposante.

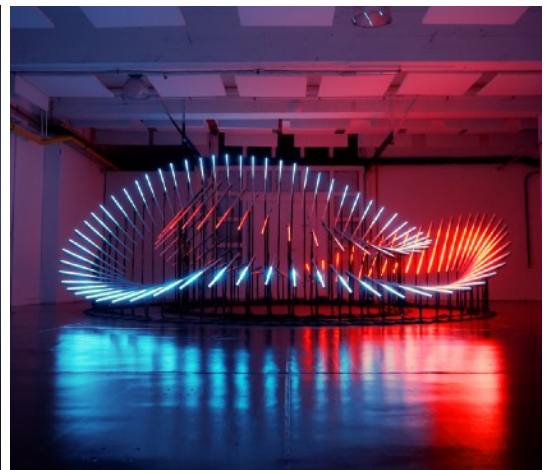
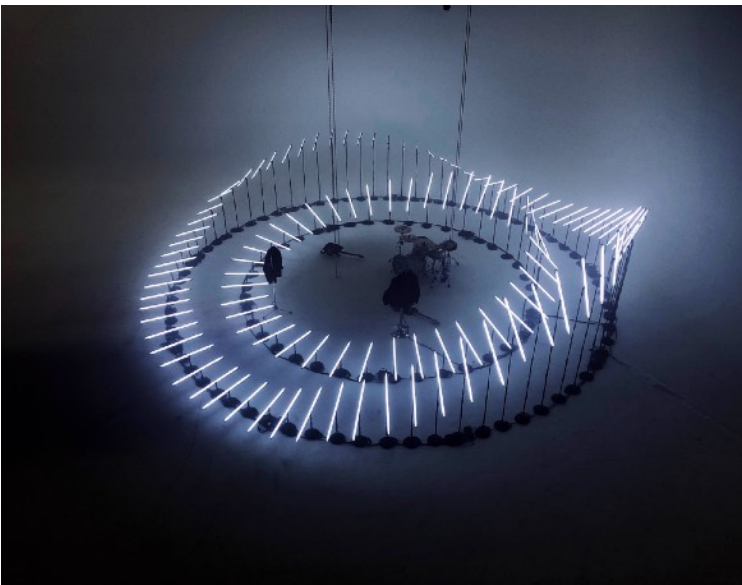
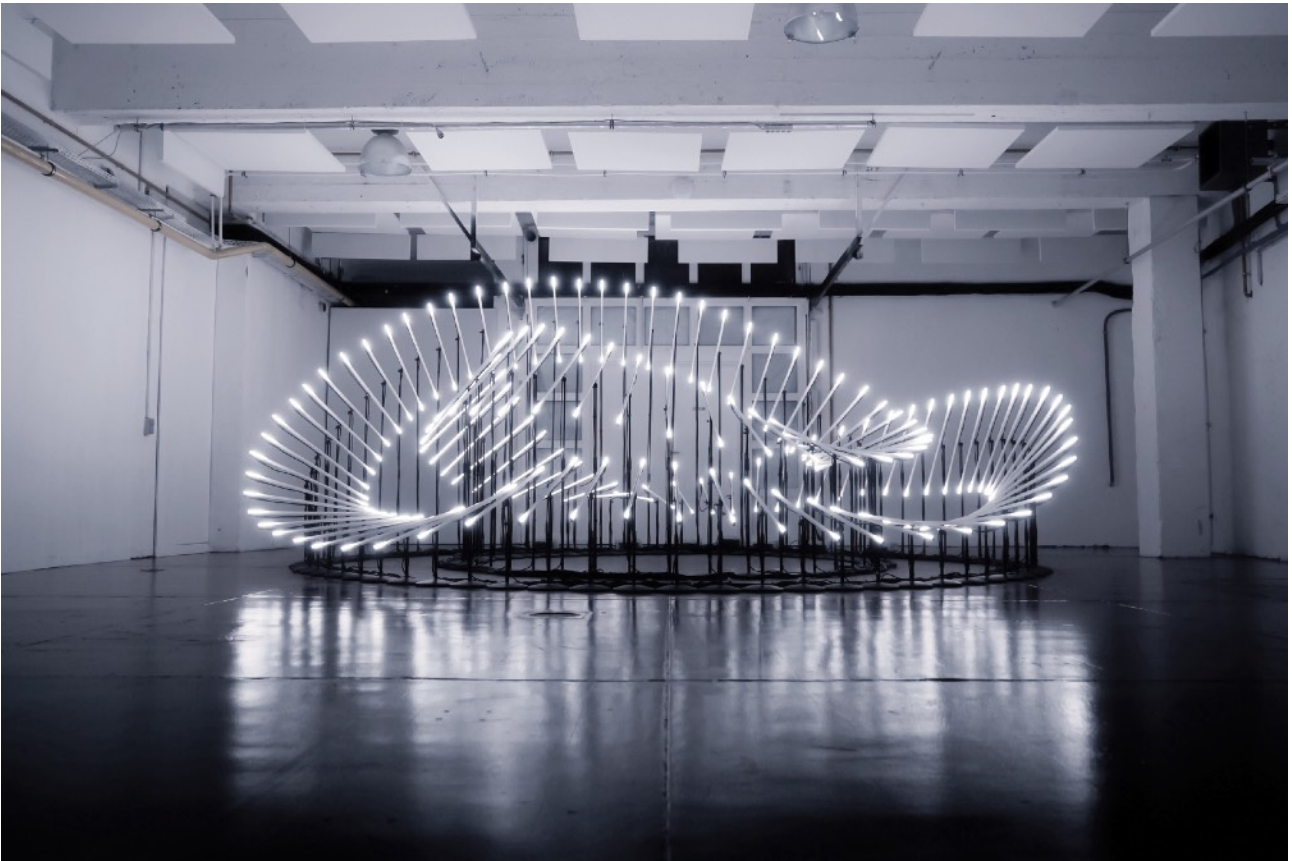
Echo est interactive et devient un laboratoire d'expérimentation pour le public qui est aux commandes de la musique et de la composition visuelle. Il s'amuse avec les combinaisons géométriques qui semblent infinies. Entre homothéties, symétries, échos, réflexions et parallélismes, le maillage de filaments semble aussi complexe que l'écriture est fine et détaillée.

Premiere	december 2022
Stand alone Installation	yes
Stage scenography	no
Outdoor	non
Adaptable design	no
Interactive with audience	yes
Music	yes
Hanging	no
Lasers	6 x 10W
Dimensions	11 m x 2,5 m x 2,5 m
Requirements	flat floor, dark venue, haze
Estimate weight	400 kg
Conditioning	flight cases + structure
Power	2500W - 1 x 16 A / 230 V

Premiere	décembre 2022
Installation autonome	oui
Scénographie scénique	no
Outdoor	non
Design adaptable	no
Interactive avec le public	yes
Musique	oui
Accroches et suspensions	non
Lasers	6 x 10W
Dimensions générales	11 m x 2,5 m x 2,5 m
Besoins techniques	sol plat, obscurité, brouillard
Poids estimé	400 kg
Conditionnement	flight cases + structure
Electricité	2500 W - 1 x 16 A / 230 V

Echo

2022



Ammonite

2017

Created in 2017, **Ammonite** is one of the collective's most iconic works, achieving overwhelming success over the past six years. Though Scale have previously produced similar creations, this is still considered to be one of their main works, in great part due to its modularity and attractive visual form. Thus far, **Ammonite** is Scale's most-shown installation worldwide.

Composed of 112 repeated lines of light, its organic design is precise and balanced. Since its creation, **Ammonite** has taken varying forms, but Scale has been working to ensure that, although perfectly still, it gives the illusion of being a dynamic object.

In addition to the powerful design, light plays a major part in the show's narration with the precise visual transcription. The object comes to life and spectators have the opportunity to contemplate an emerging poetry.

Créée en 2017, le succès d'**Ammonite** depuis 6 ans lui révèle un caractère emblématique dans le catalogue des créations du Collectif Scale. N'ayant pas la place d'aîné au sein de la lignée, elle est toutefois considérée comme l'une des œuvres majeures, fortement sollicitée grâce à sa modularité et à sa forme visuelle séduisante. **Ammonite** est l'installation de Scale la plus montrée à ce jour dans le monde.

Composée de 112 lignes de lumières répétées, son dessin organique est précis et équilibré. Depuis sa création et ses différentes variations, Scale s'attache à ce qu'**Ammonite**, bien que parfaitement immobile, nous donne l'illusion d'être un objet dynamique en mouvement et en suspension.

Outre le design puissant, l'écriture de la lumière porte la majeure partie de la narration du spectacle proposé. La lumière est la transcription visuelle parfaite de la musique. L'objet s'anime et le spectateur contemple cette poésie naissante.

Premiere	2017
Stand alone Installation	yes
Stage scenography	yes
Outdoor	no
Adaptable design	yes
Interactive with audience	option
Music	yes
Hanging	no
Numbers of Unit	112
Led strip	1 m long, RGB, 60 pix/m
Stands	from 18 cm to 3 m
Space between each unit	40 cm
Dimensions	from 6 m to 10 m of diameter
Requirements	flat floor, dark venue, sound system
Estimate weight	750kg
Conditioning	flight cases and cases
Power	2000W - 2 x 16 A / 230 V

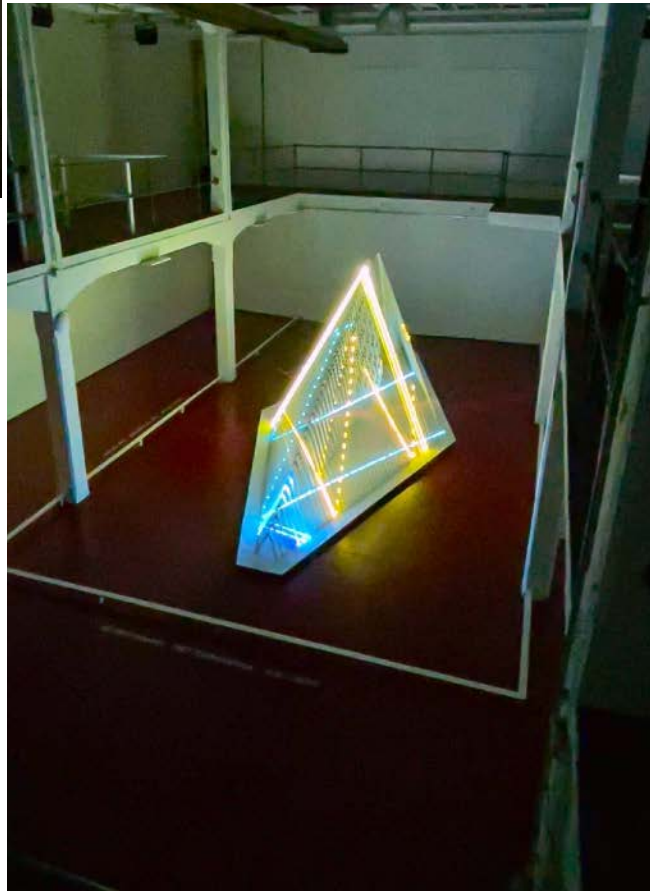
Premiere	2017
Installation autonome	oui
Scénographie scénique	oui
Outdoor	non
Design adaptable	oui
Interactive avec le public	option
Musique	oui
Accroches et suspensions	non
Nombres d'unités	112
Led strip	1 m, RGB, 60 pix/m
Pieds	entre 18 cm et 3 m de haut
Espace entre chaque unité	environ 40 cm
Dimensions	entre 6 m et 10 m de diamètre
Besoins techniques	sol plat, obscurité, système son
Poids estimé	750 kg
Conditionnement	flight cases et caisses
Electricité	2000 W - 2 x 16 A / 230 V

Ammonite

2017



SCALE



Rift

2022

Rift is an original installation created for our Magnetic Flow exhibition. Composed of 64 fiberglass tetrahedrons, its wire structure is at the border between the visible and the invisible, somewhere between material and immaterial.

The general composition constitutes a sober but complex geometrical framework; a density which is balanced by the choice of fine lines interwoven in the empty spaces. This delicacy gives the impression of a porous image and the eye gets lost among the solid and the empty.

Laser technology provides a visual representation of Lucie Antunes' vivid and powerful music. Halfway between illusion and reality, the abstract object becomes a narrative scenography. The light engages in a powerful dialogue with the music and offers us an extraordinary show.

Rift est une installation originale créée pour notre exposition Magnetic Flow. Composées par 64 tétraèdres de fibre de verre, son architecture filaire est à la frontière entre le visible et l'invisible, entre le matériel et l'immatériel.

La composition générale dessine une trame géométrique sobre mais complexe, une densité qui s'équilibre par le choix de fines lignes tissées dans le vide. Cette légèreté visuelle veut donner l'impression d'une image poreuse pour laquelle l'oeil se perd entre le plein et le vide.

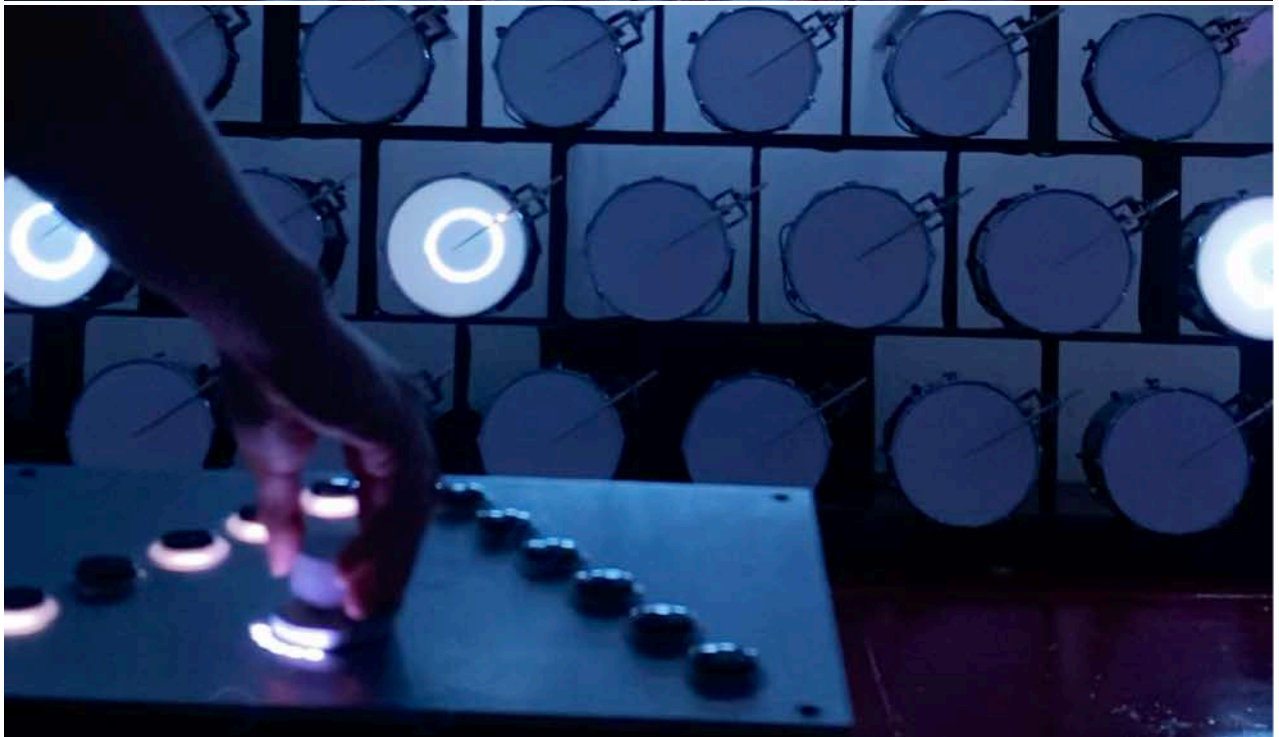
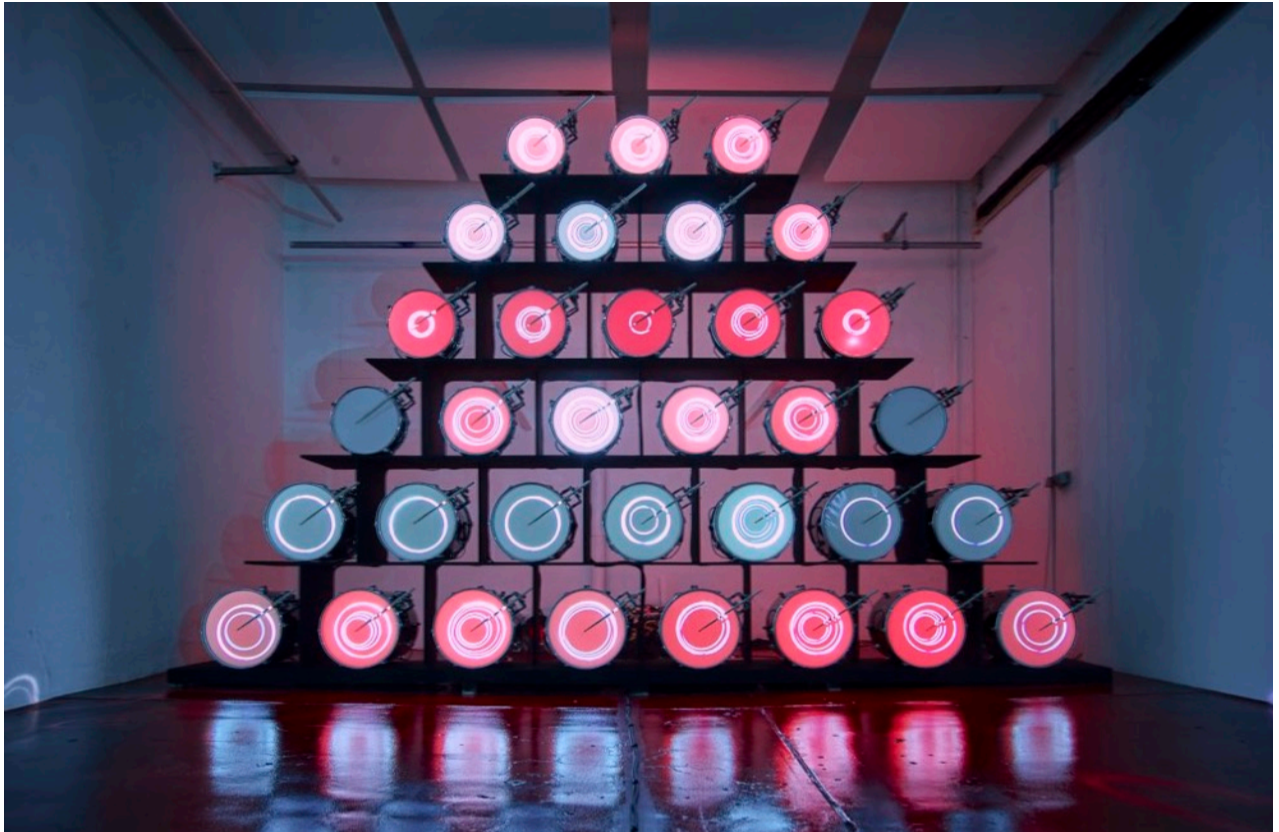
Tandis que la musique de Lucie Antunes ouvre la porte d'un espace mental imaginaire, l'objet physique s'éveille au moyen de la technologie Laser. A mi-chemin entre illusion et réalité, l'objet abstrait devient une scénographie narrative. La lumière engage d'un dialogue puissant avec la musique et nous offre un spectacle troublant.

Premiere	2022
Stand alone Installation	yes
Stage scenography	no
Outdoor	no
Adaptable design	no
Interactive with audience	no
Music	yes
Hanging	yes (lasers)
Lasers	2 x 10W
Dimensions	7 m x 4 m x 3 m
Requirements	flat floor, dark venue, sound
Estimate weight	150 kg
Conditioning	flight cases + structure
Power	800W - 1 x 16 A / 230 V

Premiere	2022
Installation autonome	oui
Scénographie scénique	non
Outdoor	non
Design adaptable	non
Interactive avec le public	non
Musique	oui
Accroches et suspensions	oui (lasers)
Lasers	2 x 10W
Dimensions générales	7m x 4m x 3m
Besoins techniques	sol plat, obscurité, son
Poids estimé	150 kg
Conditionnement	flight cases + structure
Electricité	800W - 1 x 16 A / 230 V

Rift

2022



Playground 3

2022

Created in 2015, Playground was one of the collective's most important installations. Sadly lost during a flood, Scale chose to reproduce the work as a new version.

Playground 3 is a real playground, both for spectators and for the collective. The installation mainly focuses on sound, with a wall of 33 automated percussion instruments. The obvious absence of a percussionist makes us question the role of the musician in an era of new technologies.

The spectator, probably a novice, but likely a creative, becomes the conductor of this robotic orchestra. At the controls, they initiate, put together, compose and play with rhythmic sequences that spread through the instruments.

As usual, Collectif Scale reflects on the link between sound and image, between music and light. With the intention of making the acoustic spatialization readable, each sound effect is synchronized with the triggering of a laser projection. The sound sequences become visual as light transposes sound.

Créée en 2015, Playground fut l'une des installations du collectif les plus importantes. Tristement perdue lors d'une inondation, le collectif Scale choisit de la reproduire dans une nouvelle version.

Playground 3 est avant tout sonore. Un mur de 33 instruments de percussions automatisés se dresse devant le public. Dans la pièce, règne l'absence du percussionniste. Elle nous interroge et nous questionne donc sur le rôle du musicien à l'ère des nouvelles technologies.

Le spectateur, quant à lui, souvent néophyte mais créatif, devient le chef de cet orchestre robotisé. Aux commandes, il déclenche, assemble, compose et joue avec des séquences rythmiques qui se propagent dans les instruments.

Comme à ses habitudes, le collectif Scale porte sa réflexion sur le lien entre le son et l'image, entre la musique et la lumière. C'est avec la volonté de rendre lisible la spatialisation acoustique, qu'il associe chaque impact sonore au déclenchement simultané d'une projection laser. Les séquences sonores deviennent visuelles. La lumière est alors la transposition du son.

Premiere	2022
Stand alone Installation	yes
Stage scenography	no
Outdoor	no
Adaptable design	yes
Interactive with audience	yes
Music	yes
Hanging	yes (lasers)
Lasers	2 x 10W
Requirements	flat floor, dark venue, sound
Estimate weight	300kg
Conditioning	flight cases + boxes
Power	2000W - 1 x 16 A / 230 V

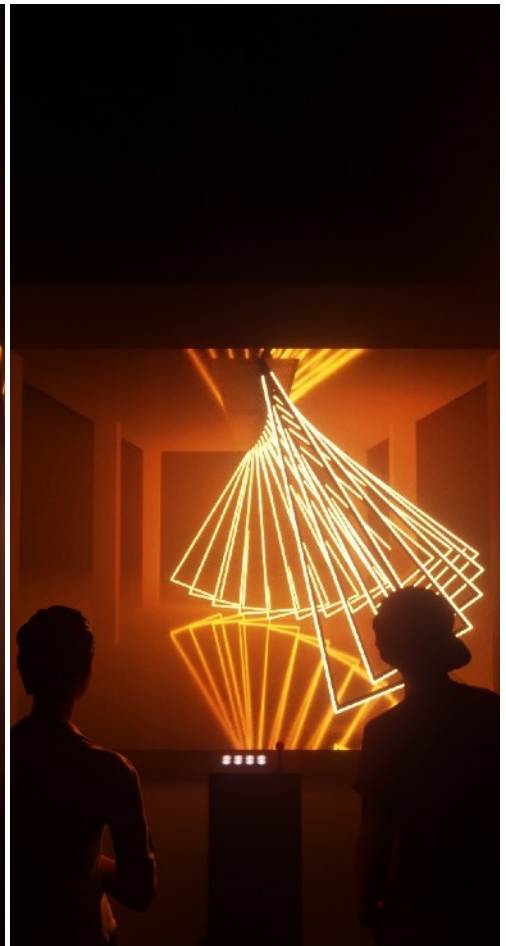
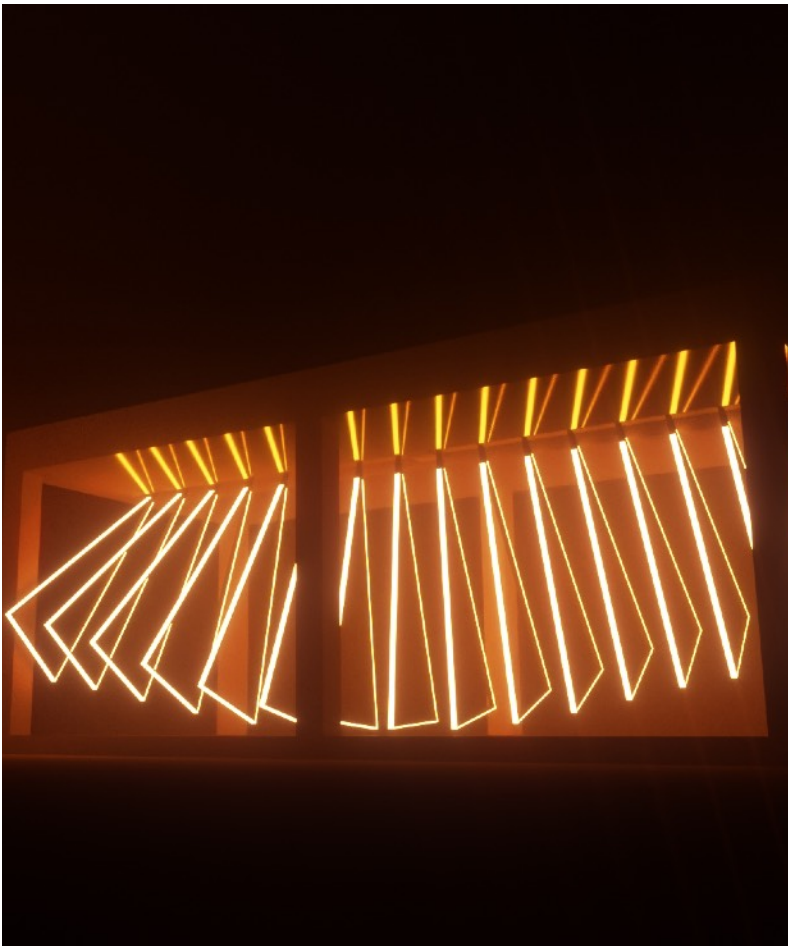
Premiere	2022
Installation autonome	oui
Scénographie scénique	non
Outdoor	non
Design adaptable	ou
Interactive avec le public	non
Musique	oui
Accroches et suspensions	oui (lasers)
Lasers	2 x 10W
Besoins techniques	sol plat, obscurité, son
Poids estimé	300 kg
Conditionnement	flight cases + boxes
Electricité	2000W - 1 x 16 A / 230 V

Playground 3

2022



SCALE



Quercus

Work in progress - 2024

Quercus is a kinetic, luminous and interactive installation. It is based on a reflection around time. We try to link this universal idea to our field of expression. We play on the paradox that binds time, advancing infinitely, and its representation by the machines trying to reproduce a perpetual movement. We mischievously present our version of the perpetual time machine. The installation is made up of 16 imposing luminous pendulums 3m high.

Quercus est une installation cinétique, lumineuse et interactive. Elle repose sur une réflexion autour du temps. Nous tentons de lier cette notion universelle à notre domaine d'expression. Nous jouons sur le paradoxe qui lie le temps, avançant infiniment, et sa représentation par les machines toujours en quête de la reproduction d'un mouvement perpétuel. Nous présentons avec malice notre version de la machine temporelle perpétuelle. L'installation est composée de 16 pendules lumineux imposants de 3m de haut.

Premiere	—
Stand alone Installation	yes
Stage scenography	non
Outdoor	yes
Adaptable design	non
Interactive with audience	option
Music	yes
Hanging	no
Numbers of Unit	16
Triangles	3 m high, 1,5m large
Dimensions	12 m long, 4 m large, 3 m high
Requirements	flat floor, dark venue, sound system

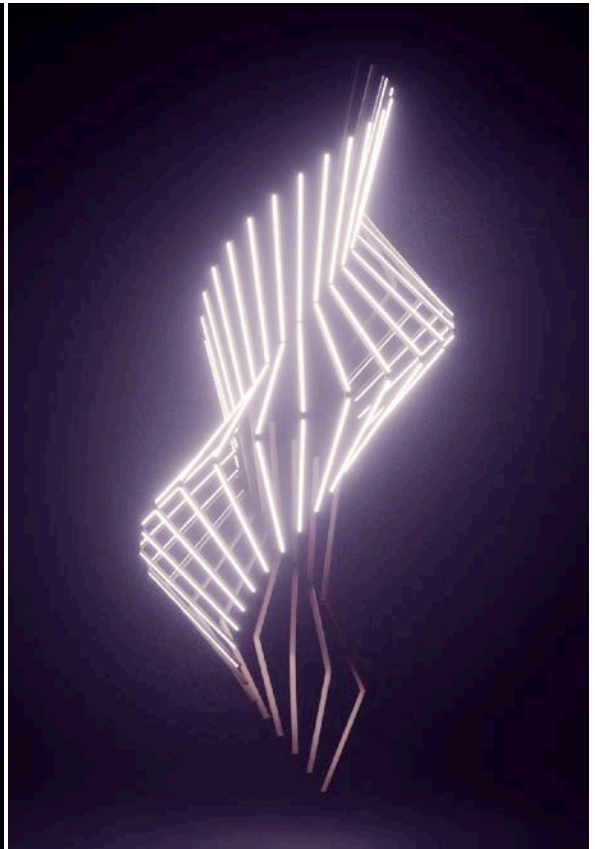
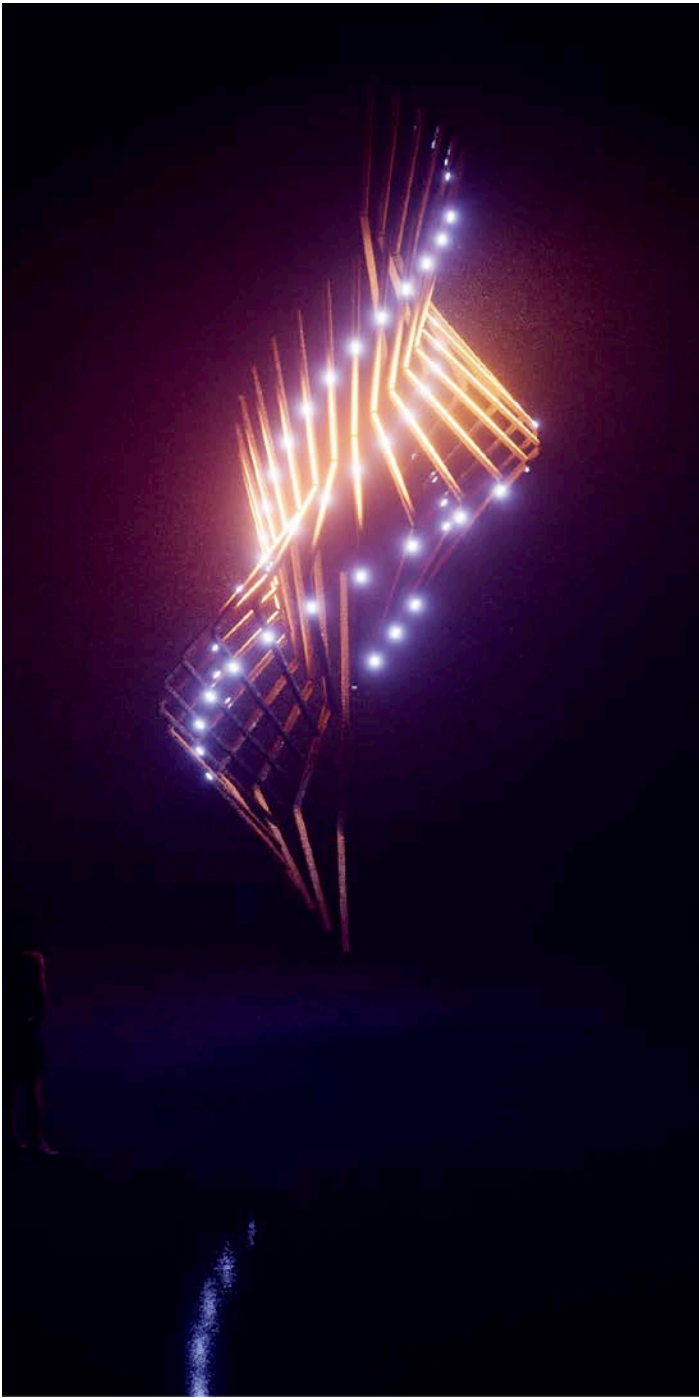
Premiere	—
Installation autonome	oui
Scénographie scénique	non
Outdoor	oui
Design adaptable	non
Interactive avec le public	option
Musique	oui
Accroches et suspensions	non
Nombres d'unités	16
Triangle	3 m high, 1,5m large
Dimensions	12 m long, 4 m large, 3 m haut
Besoins techniques	sol plat, obscurité, système son

Quercus

Work in progress - 2024



SCALE



Toron

work in progress - 2024

Toron is a luminous structure. Suspended, its design looks like a DNA strand. It is described by the circular repetition of 24 identical pieces of wood 3m high, each of them being broken down into 3 sub-parts of 1 m. The height of the installation is approximately 6 m (7 m including the suspension). In the pieces of wood are integrated strip leds. The animation of the light is programmable in real time and interactive. **Toron** is imagined as a permanent or semi-permanent installation.

Toron est une structure lumineuse. Suspendue, son design rappelant un brin d'ADN, est décrit par la répétition circulaire de 24 pièces de bois de 3m de haut identiques, chacune d'entre elle se décomposant en 3 sous-partie de 1 m. La hauteur de l'installation est de 6 m environ (7 m en intégrant la suspension). Dans les pièces de bois sont intégrées des leds strip. L'animation de la lumière est programmable en temps réel et interactive. **Toron** est imaginée comme une installation permanente ou semi-permanente.

Premiere	—
Stand alone Installation	yes
Stage scenography	yes
Outdoor	no
Adaptable design	no
Interactive with audience	option
Music	option
Hanging	oui
Dimensions	7 m x 2,5 m x 2,5 m
Estimate weight	250 kg
Power	1500 W - 1 x 16 A / 230 V

Premiere	—
Installation autonome	oui
Scénographie scénique	Yes
Outdoor	no
Design adaptable	no
Interactive avec le public	en option
Musique	en option
Accroches et suspensions	oui
Dimensions	7 m x 2,5 m x 2,5 m
Poids estimé	250 kg
Electricité	1500 W - 1 x 16 A / 230 V

Toron

work in progress - 2024



SCALE



Valentine Antheaume
Vincent Boudier
Yann Bouloiseau
Hugo Faugeroux
Victor Guichard
Axel Marion
Mathilde Medici
Nicolas Mimault
Joachim Olaya
Alexis Pothier
Lenaïc Pujol
Grégory Semah