



Unpack.:_ bois

mise en place d'Unpack./_

Unpack.:_ est un projet de dispositif interactif qui propose des expériences poétiques sur des parcours à tracer.

Ici s'expérimente des flux sonores et visuels qui se déroulent sur la bande poétique d'un itinéraire. Peut-être, pour s'aventurer sur ce cheminement, suffirait-il de le situer dans une certaine analogie avec un jeu, le go.

- Au nombre des similarités, il y est question de déploiement, de privilégier des connexions, de maintenir des rebondissements et d'offrir un regard sensible qui passe du local au global.

- Au nombre des parentés, une surface d'appui et de représentation; un damier et un territoire, mais également un déroulement de point d'ancrage; des pions et des métamorphoses, où l'essentiel de leurs filiations résident dans l'échelle appréhendée.

Dans la complexité d'un paysage urbanistique s'enchevêtrent des mémoires et les images de l'environnement dont l'arrière plan est lié à son espace sonore. Cette cuisine dynamique, où s'entremêlent les sons autour des singularités du paysage, leurs interprétations, est notre espace de jeu. Les sons provenant du système sont ceux qui dresseront la carte des passages entre les régions du voyage.

Au commencement, l'amorce acoustique du parcours nocturne tisse des propositions évocatrices avec le paysage qui défile. Un effet "Doppler" (spatialisation) peut parcourir les traces d'un rai de lumière ou le hullement d'une chouette se fixant sur une maison en ruine.

S'ensuit un tuilage phonique, colorisé par les noeuds étranges qui se dessinent derrière les vitres de la voiture. Les images mentales autour desquels se développent ces retournements, s'articule de façon ludique aux circonstances auditives. Les incursions dans ces résonances variées aux rythmes des kilomètres. Un temps spectateur, le témoin de cette relation glisse à l'échelle d'une position d'interprète à celle de co-auteur de la création.

Ainsi, par retour, ayant exploré cette ambiance de dérive intérieure, se forme le terrain d'un champ exploratoire de l'expérimentation. Ce n'est plus seulement un lieu virtuel à écouter ou à regarder, c'est une virtualité à habiter. On y découvre des perspectives ignorées, des points de l'ouïe inattendus, suggérant que ce monde part à la conquête des surfaces.

En ce sens, "Unpack./_" est une expérimentation concrète de virtualités.

mise en place : Pour ce projet nous étudions la mise en place d'un parcours routier en sélectionnant des points remarquables du paysage urbain et des opportunités de chemin carrossable. Le choix de ces lieux s'établissent en rapport avec une dynamique qui se prolonge dans un champ sonore à tisser. La combinaison dans l'espace sonore du trajet de la sélection de lieux, fixés par des points "g.p.s", dépendent à chaque fois de la métamorphose possible de ces points remarquables. Elle se base sur la durée de la représentation et le rythme du maillage sonore.

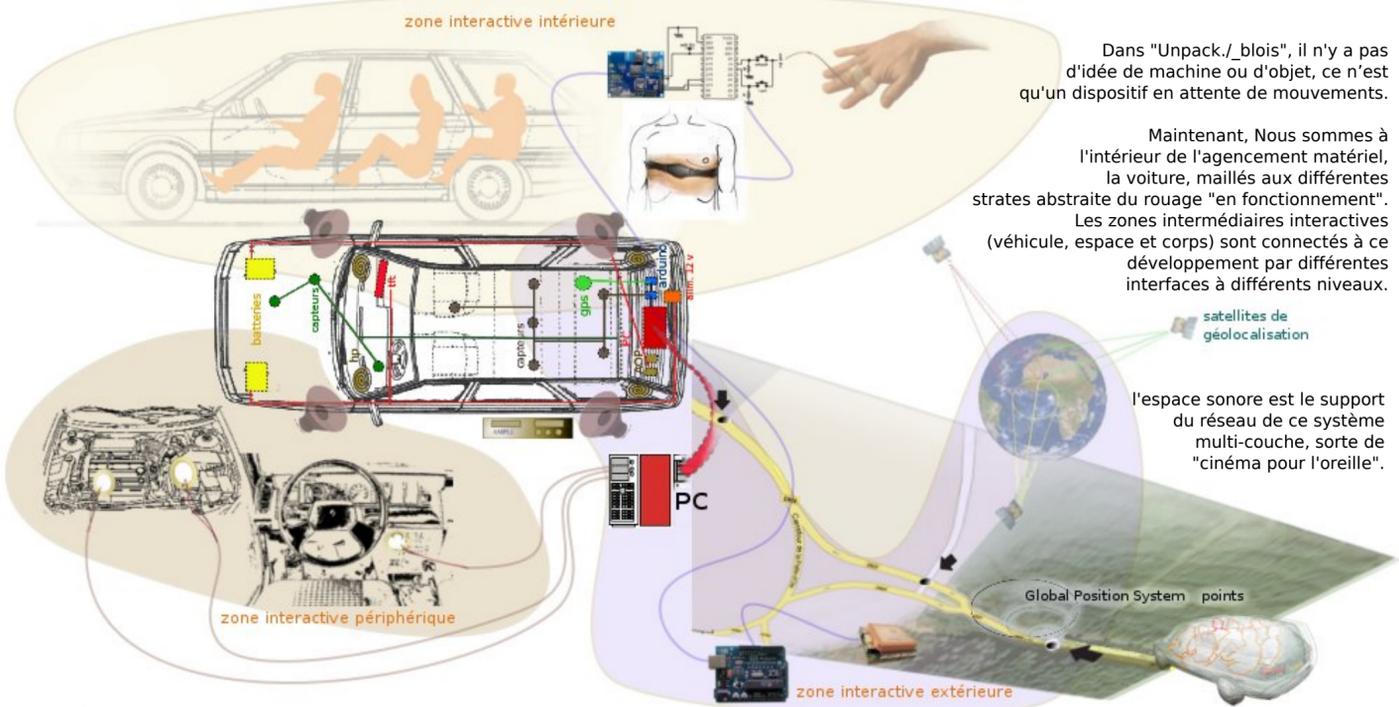
Nous proposons de nous retrouver à un point de rencontre pour le départ. l'espace de l'expérience est celle de l'automobile. Durant le voyage, la partie technique du dispositif est non visible. Une trame de capteurs "biofeedback" est reliée à un PC qui module samples et synthés attachés aux points "g.p.s".

Ce dispositif interactif articule l'espace acoustique pour une immersion quadriphonique totale.

Matériel nécessaire

En fonction des périodes, des lieux et des durées de représentations nous pouvons fournir tout le matériel nécessaire. Si vous disposez du matériel suivant, il peut aussi être plus judicieux d'utiliser le vôtre. Ainsi nous pouvons par exemple simplement venir en train ou en avion avec le minimum dans une valise.
- un véhicule 7/9 places, un portable sous Linux avec Alimentation 12v
- une carte son USB externe 4 in / out, 2 autoradios + 4 hps, une batterie 12v additionnel, un chargeur de batterie. Plus nos capteurs et les interfaces électroniques.

Le temps de l'implantation du projet s'évalue autour de deux à trois mois de présence sur le lieu

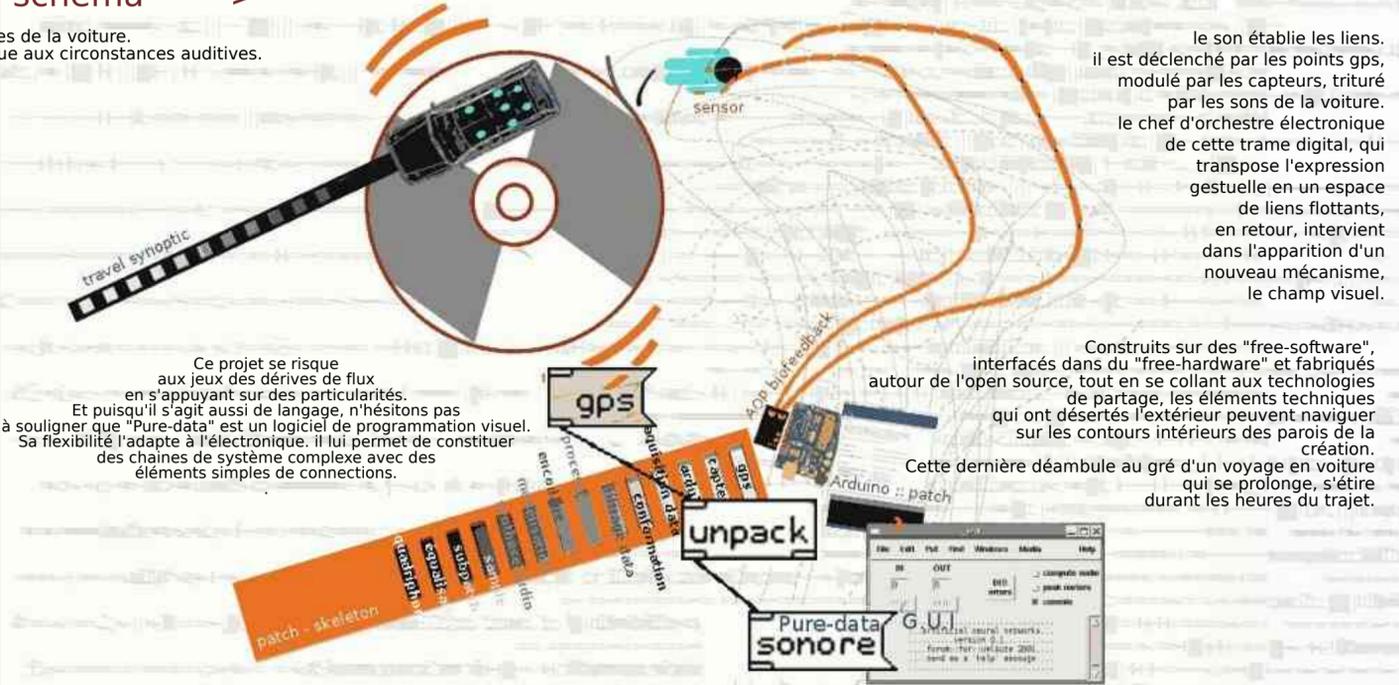


Dans "Unpack./_bois", il n'y a pas d'idée de machine ou d'objet, ce n'est qu'un dispositif en attente de mouvements.

Maintenant, Nous sommes à l'intérieur de l'agencement matériel, la voiture, maillés aux différentes strates abstraites du rouage "en fonctionnement". Les zones intermédiaires interactives (véhicule, espace et corps) sont connectés à ce développement par différentes interfaces à différents niveaux.

l'espace sonore est le support du réseau de ce système multi-couche, sorte de "cinéma pour l'oreille".

< Synoptique / schéma >



le son établie les liens. il est déclenché par les points gps, modulé par les capteurs, trituré par les sons de la voiture. le chef d'orchestre électronique de cette trame digitale, qui transpose l'expression gestuelle en un espace de liens flottants, en retour, intervient dans l'apparition d'un nouveau mécanisme, le champ visuel.

Ce projet se risque aux jeux des dérives de flux en s'appuyant sur des particularités. Et puisqu'il s'agit aussi de langage, n'hésitons pas à souligner que "Pure-data" est un logiciel de programmation visuelle. Sa flexibilité l'adapte à l'électronique. Il lui permet de constituer des chaînes de système complexe avec des éléments simples de connections.

Construits sur des "free-software", interfacés dans du "free-hardware" et fabriqués autour de l'open source, tout en se collant aux technologies de partage, les éléments techniques qui ont désertés l'extérieur peuvent naviguer sur les contours intérieurs des parois de la création. Cette dernière déambule au gré d'un voyage en voiture qui se prolonge, s'étire durant les heures du trajet.

