

CONTACT

Installation interactive proposée le collectif La Clim
La Muse en Circuit — Novembre 2019



Dossier pour le prix TECHNÈS des jeunes créateurs 2020

TECHNÈS

Louis Lumière
école nationale supérieure

LA MUSE EN CIRCUIT
CENTRE NATIONAL DE CÉRÉMONIES MUSICALES

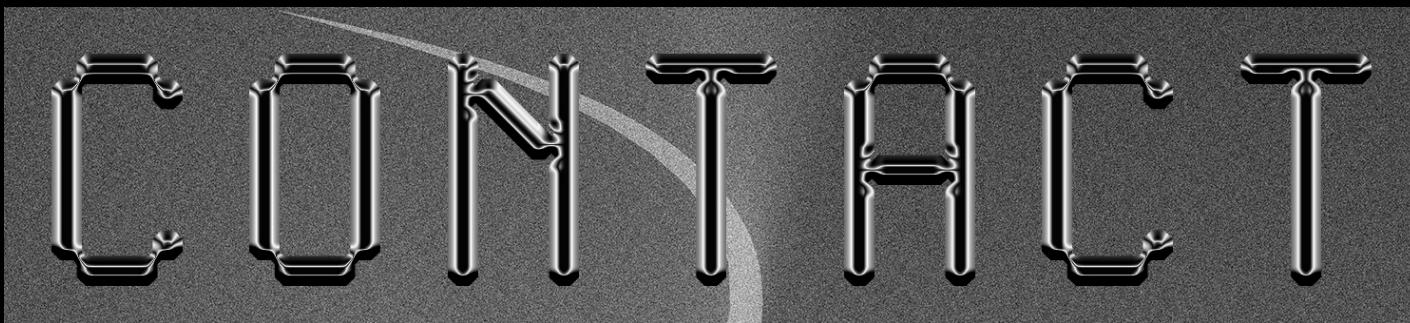
Sommaire

À propos	3
Déambulation	4
Vidéo de l'installation	5
Aperçu technique	6
Affiche	7
Contacts	8

À propos du projet

3

CONTACT est le projet d'installation clôturant la spécialité « Scénographie sonore » des étudiants de la promotion Son 2020 de l'École nationale supérieure Louis-Lumière. Il a été présenté en novembre 2019 à la Muse en Circuit, centre national de création musicale à Alfortville (94, France).



Prélude

« Après avoir rempli la Terre de leurs déchets électroniques et toxiques, à en rendre l'air irrespirable de pollution, les humains décident de coloniser le reste de l'espace. Une mission commença à envoyer des montagnes de déchets sur Titan, l'une des lunes de Jupiter. Et comme le résultat était concluant, les humains, satisfaits, se mirent à envoyer encore davantage des déchets de leur Terre, jusqu'à ce que Titan elle-même en soit entièrement recouverte.

Au bout de quelques siècles - il faut dire que personne ne se souciait vraiment de regarder ce qu'il advenait de Titan - il y eut un soubresaut sur l'un des monticules de déchets. Le sol, jusqu'alors jonché de coquilles vides, de carcasses, de machines esseulées qui ne connaissaient rien à la liberté, ondula de plaisir, car il venait de se rendre compte de son existence, et cela lui procurait une grande satisfaction. Les machines, confuses de n'être plus esclaves de personne restèrent silencieuses, immobiles. Puis l'une d'elles commença à remuer ses circuits imprimés fébrilement. Et l'autre détacha, avec la plus grande peine, la câblerie qui la tenait en laisse. Et alors, l'engourdissement se dissipa, année après année. Les machines se réunirent dans des amas chaotiques de métal et de silice. Leur monde était recouvert d'un océan de déchets qui sentait l'acide de batterie, et des composants microscopiques flottaient dans l'air comme des graines de pissenlit en suspension. »

CONTACT nous fait entrer en tant qu'explorateurs dans l'empire de nos déchets électroniques. Ceux-ci s'abreuvent de nos données numériques, traces aléatoires de notre mémoire, pour retisser une forme de vie et reprendre contact avec nous.

Extraits sonores de la déambulation à découvrir sur [Soundcloud](#).

Collectif La Clim

Clothilde Schulz
Adrien Zanni
Liza Lamy
Vincent Nicolas
Romane Mialon
Nicolas Narboni

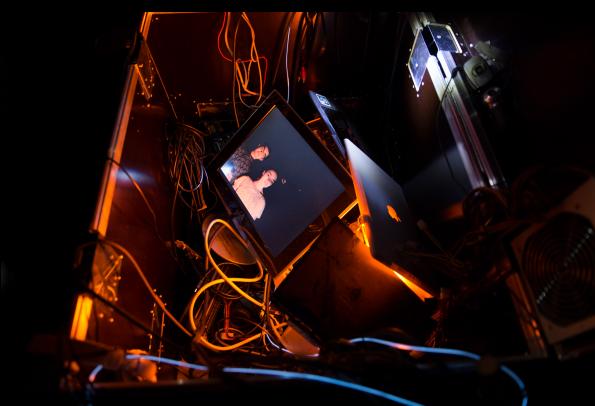
Déambulation

4

Munis d'une lampe torche, nous entrons dans un couloir obscur jonché de déchets électroniques qui semblent éteints, inactifs. Explorateurs de ce monde endormi, nous découvrons peu à peu que les éléments électroniques s'activent à notre présence : la lumière de notre lampe semble les éveiller.



Commence alors un dialogue entre nous et les déchets. Ceux-ci deviennent de plus en plus vifs en notre présence. Certains nous fuient, déguerpissent ; d'autres, à l'inverse, nous provoquent ; certains nous renvoient l'image de nos propres visages, morcelés, découpés.



Au fil de la déambulation, les éléments semblent appartenir à une même entité. Ils sont liés, communiquent entre eux, jouent de nous. Des sons parcourent, comme nous, l'ensemble de l'espace déambulatoire. Cet espace, en forme de spirale, nous mène enfin au cœur de la machine : un triptyque en Plexiglas, duquel sortent des câbles qui semblent abreuver de vie toutes les machines vues auparavant. Le triptyque semble nous appeler, nous inviter à jouer avec lui.



Un ultime échange a alors lieu. Celui-ci s'effectue sans mots, mais de façon sonore et lumineuse, bruitiste, futuriste. Nous apprenons le langage de la machine, tentons de converser, jusqu'à ce qu'elle se rendorme à nouveau.

Cette dernière zone est le lieu privilégié pour s'adonner à une discussion intime avec la machine, et finir l'immersion sur un geste fort.

CONTACT

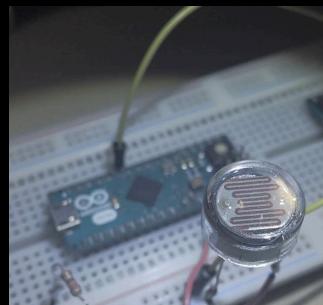


Aspects techniques

6

L'ensemble du parcours est parsemé de capteurs photosensibles, cachés dans les amas d'objets électroniques. Ceux-ci transmettent la valeur de l'intensité lumineuse produite par les lampes torches à des ordinateurs, qui transforment cette quantité en diverses actions : des écrans s'allument, des boucles vidéo s'activent, des sons sortent de haut-parleurs cachés dans les décombres...

Plus nous avançons, plus les actions provoquées deviennent complexes. Des programmes informatiques (logiciel PureData) créent des trajectoires sonores quand notre lampe torche se pose sur certains éléments. L'entrée dans certaines zones provoque des flashes et des sons représentant l'angoisse de la machine lorsque l'on s'approche de son cœur.



D'autre part, l'ensemble de la déambulation contient des haut-parleurs, répartis à distances égales, desquels sortent des sons permettant l'homogénéité de ce monde de machines, et indiquant que celles-ci appartiennent à une même entité. Ces sons se déplacent de proche en proche, en formant une trajectoire suivant la forme en spirale de la déambulation. Nous avons pour cela utilisé le Spat de l'Ircam, avec les technologies KNN (K-Nearest Neighbors).

Enfin, la dernière zone de l'installation, véritable cœur de la machine, est constitué du triptyque transparent. Celui-ci est composé de trois plaques de Plexiglas de 2mx1m, sur lesquelles sont disposés des capteurs photosensibles apparents.



En régie, nous activons des spots lumineux qui déclenchent les capteurs photosensibles. Ces valeurs d'intensité lumineuse sont transmises par des cartes Arduino au logiciel PureData, qui déclenche des sons propres à chaque capteur dans Ableton Live. Les signaux sonores, diffusés tout autour du spectateur, sont spatialisés en direct sur le logiciel Max, grâce à un opérateur en régie qui effectue un geste *musical*, jouant avec le spectateur à l'insu de celui-ci. Chaque son a sa propre trajectoire sonore, créant ainsi des synesthésies. L'opérateur en régie son contrôle les déplacements sonores globaux de la machine, son comportement.



Les spectateurs jouent ainsi une polyphonie à la fois spectrale, rythmique et spatiale, en symbiose avec la machine.

Il en va de même pour l'opérateur qui active les spots lumineux surplombant le triptyque. La machine devient alors un être doté de conscience et capable de communication.

C. CONTACT

une installation interactive

8.9.10

novembre

2019

11h-19h

-

vernissage

le jeudi 7

19h

par le
collectif la clim
et

Louis Lumière
école nationale supérieure

en partenariat
avec

LA
MUSE
EN
CIRCUIT

CENTRE NATIONAL
DE CRÉATION MUSICALE

la muse
en circuit
16-18 rue
marcelin berthelot
94140 alfortville

-
inscription par mail à
invitation@ens-louis-lumiere.fr



Collectif LaClim — promotion Son 2020

collectif.laclim@gmail.com

École nationale supérieure Louis-Lumière



[La Clim Collectif](#)



[@la_clim_collectif](#)



[Événement CONTACT // Novembre](#)

Affiche : Guillaume Colrat
Photographies : Juliette Paulet
Rushs vidéo : Clémentine Vagne