

PERTURBATION

UGO PIGNON ET ALEJANDRO VAN ZANDT-ESCOBAR

MASTER ARTEC - CRÉATION D'ESPACES SONORES - CHRISTINE WEBSTER

19-23 AVRIL 2021

<https://github.com/alejandrovze/ces-2021/settings>

Notre projet explore les possibilités qui émergent de plusieurs approches de spatialisation qui nous intéressent et que nous souhaitons approfondir. Nous les traitons de manière indépendante dans un premier temps, mais nous sommes intéressés par les interactions entre elles au sein d'un espace sonore virtuel. L'incarnation de sources sonores par des objets visibles en mouvement qui se croisent nous évoquent l'idée de "perturbations" sonores, que nous cherchons à explorer en confrontant plusieurs dispositifs qui se perturbent.

Dans un premier temps, nous expérimentons avec la quadriphonie. Nous composerons une pièce d'environ une minute dans Ableton Live, en utilisant un système d'écoute sur quatre hauts parleurs que nous avons mis en place. Elle sera construite principalement avec un même sample qui, au delà de manipulations par le biais de divers effets (résonance, égaliseur, etc.), sera déployée dans l'espace quadriphonique. Nous avons choisi d'utiliser une "matière sonore" réduite pour pouvoir nous concentrer sur les possibilités qu'offre la quadriphonie. Cette composition sera ensuite intégrée dans notre scène Unity, en simulation de l'expérience d'écoute dans notre espace de travail, créant ainsi un paysage sonore qui se déploiera sous forme de boucle infinie.

Ensuite, nous sommes intéressés par les possibilités proposées par des groupes d'objets sonores en mouvement qui interagissent entre elles. Nous sommes inspirés par le phénomène de "flocking", où une multitude d'entités sont mises en mouvement dans l'espace et suivent de manière individuelle des règles spécifiques qui déterminent leur direction et vitesse, créant ainsi des phénomènes de mouvement collectif qui rappellent celles d'essaims d'abeilles, de bancs de poissons, etc. La mise en place de ces types de mouvement de manière rigoureuse dans Unity nous paraît difficile, mais nous prévoyons de mettre au minimum une multiplicité de sources sonores en mouvement de manière collective en utilisant des "animations" ainsi que des scripts C#. Le but est d'explorer les possibilités sonores qui émergent des mouvements combinés de ces sources. Comme pour la quadriphonie, nous visons à utiliser une palette restreinte de sons - par exemple un même sample filtré de manière différente, ou différentes notes jouées sur un même synthétiseur virtuel. Ce "flock" existera de manière indépendante dans l'espace, mais nous le ferons se déplacer au cours du temps, se rapprochant ou même rentrant dans l'espace de la quadriphonie pour le perturber.

Enfin nous prévoyons une multitude d'objets sonores perturbateurs indépendants, principalement des samples déclenchés sur des temporalités diverses. Ces rumeurs perturberont la linéarité de la composition quadriphonique en l'infiltrant, et pourront aussi interagir avec le "flock", perturbant l'unité des éléments qui le composent. Si la quadriphonie et le "flock" seront des présences plus constantes, ces objets auront des comportements plus aléatoires, apparaissant et disparaissant, motivées par des dynamiques indépendants de l'écouteur-jouer.