

APPEL À PARTICIPATION

"Le Son des Choses" propose à quelques compositeurs et étudiants en électroacoustique de participer à la création d'œuvres interactives, destinées à une installation qui sera mise en place du 1er au 20 mai 2024 sur le site du cinéma GRAN LUX, à Saint-Étienne. Ce travail est réalisé par Jean-François Minjard et Jean-Jacques Girardot, avec l'aide du GRAN LUX et de son équipe.

L'INSTALLATION MATÉRIELLE

Elle se situe dans le cinéma GRAN LUX (11 bis Rue de l'Égalité, mais l'entrée se trouve dans la Rue de la Jomayère).

La première pièce jointe donne la vue en plan de l'installation. Elle comportera 42 canaux, plus 2 subs. Le centre de la pièce est occupé par un cube métallique de 2 m de côté, équipé de 8 HP et 4 capteurs.

Les HP correspondant aux différents canaux sont numérotés de 1 à 42, du sol au plafond, dans le sens horaire. Les HP 1 à 16 se trouvent au sol, les HP 17 à 32 (numéros avec soulignement simple) à environ 1m40 du sol, et les HP 33 à 42 (numéros avec soulignement double) entre 2m40 et 3m00 du sol. 8 capteurs infrarouges (K1 à K8) sont disposés à 2m de haut, aux coins de la salle et aux coins du cube.

Les caissons de basse seront disposés aux emplacements notés S1 et S2. Notons que les emplacements C1 à C9 constituent approximativement des "cubes" de 2m de côté, avec 4 HP au sol, 4 HP à un premier niveau (1m40 à 2m) et 1 ou 2 HP au second niveau. Les points marqués (A), (B) et (X) sont les emplacements d'où ont été prises les photos fournies en pièces jointes.

L'installation sera accessible au public aux horaires d'ouverture du GRAN LUX, durant sa session de printemps, soit du 1er au 20 mai. Les horaires restent à préciser, mais hormis les 6, 9, 13 et 14 mai (jours "off"), le cinéma sera ouvert certains jours dès 15h, d'autres dès 17h, et sinon de 20h à 23h ou 24h. Les programmes de mai devraient bientôt être mis en place sur le site web : <https://granlux.org/>.

LE LOGICIEL

Le logiciel utilisé pour diffuser les travaux proposés par les participants est REAPER, assisté par le GAME MASTER. La finalité de l'installation est de proposer des œuvres interactives répondant (grâce à 8 capteurs situés dans le lieu d'écoute) aux sollicitations des visiteurs. En simplifiant les choses, le GAME MASTER se comporte comme un échantillonneur, qui va être capable de jouer les sons proposés par les participants, au travers d'un algorithme lui-

même commandé par les capteurs situés sur le site. Mais il dispose également d'un langage d'extension, qui permet la programmation de réalisations extrêmement élaborées. Le GAME MASTER sera fourni à tous les participants.

Il n'est pas attendu de la part des participants une œuvre complète destinée à être jouée in extenso, mais des objets sonores de courte ou moyenne durée (entre 2 et 20 secondes) appelés clips, pouvant sonner de manière cohérente lorsque deux ou trois d'entre eux sont joués simultanément. Le format de ces objets est libre : "wav", "aif", "flac", 48kHz, 1 à 16 canaux. La finalité d'une participation est de permettre de se familiariser avec des mises en jeux et en espaces complexes, et la réalisation d'algorithmes d'interactions élaborés.

Le GAME MASTER est un outil puissant, mais complexe. JJ Girardot propose donc des séances de formation et d'assistance aux compositeurs. Ces séances pourraient avoir lieu en avril à son domicile (25 rue Pierre Bérard, Saint-Etienne), avant le début de l'installation technique (vous regrouper à 2 ou 3, et le contacter à jj@girardot.name), ou sur place au GRAN LUX, le samedi 27 avril de 14 à 18h, et le dimanche 28 avril de 10h à 16h. Enfin, des séances peuvent être réservées par une ou deux personnes, pour travailler sur place avec l'aide de JJ et JF, entre 10h et 20h en mai, les 3, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 16 et 17.

COMMENT PARTICIPER ?

Dans l'immédiat (dès réception de ce mail), confirmer votre intérêt (jj@girardot.name ET contact@lesondeschoses.audio) ce qui ne vous engage à rien. Nous vous ferons parvenir toutes les informations pertinentes au fur et à mesure de leur disponibilité.

Il y a plusieurs niveaux de participation. Au premier niveau, vous pouvez simplement envoyer un ensemble de clips tels que décrits ci-dessus (entre 30 et 100), pour lequel nous choisirons un algorithme qui les fera sonner "de son mieux".

Au second niveau, vous pouvez nous envoyer ces clips avec une intention précise sur leurs dispositions dans le temps et l'espace, leurs mouvements dans l'espace, et leurs réponses aux interactions. Des documents et exemples vous seront ultérieurement fournis. La participation à une séance de formation est conseillée.

Au troisième niveau, après une participation aux séances de formation, il vous sera loisible de venir mettre en œuvre "votre" installation au GRAN LUX, avec l'aide technique et artistique de JJ et JF, qui sont prêts à vous consacrer des heures...