

## GRAN LUX 2024 – Note n°2

Quelques informations supplémentaires sur le projet du « Son des Choses » au GRAN LUX, en mai 2024. Pour rappel, il s'agit d'une installation sonore en 42.2 HP, sur 3 dimensions, qui sera gérée par le Game Master (GM), opérant sous REAPER. Voici la note d'intention :

Le cube

Comment bouger sans bruit et pourtant se mouvoir et proposer une continuité/discontinuité tendant au musical?

Voilà le pari.

Explorer l'espace du lieu par un "ailleurs" sonore — une forme d'ubiquité enfin possible —, qui laisserait à penser que "phoniurge" n'est pas un vain mot.

Sans mouvement, pas de son. S'engage alors un pas de deux entre le corps mobile et le sonore qui advient.

C'est une écoute active, quasi stratégique, où chaque parcours s'accompagne d'une incidence vibrante ou d'une suspension soudaine.

Vitesse et sens des déplacements, exploration topographique, dessin des parcours ou desseins en devenir, au fond tout fera sens et tout sera propice à l'écoute.

### Que sait faire le Game Master ?

- Gérer un grand nombre de clips audio (jusqu'à 10000). Le format « wave » 48kHz est recommandé, mais le GM peut s'accommoder de multiples formats (wav, aif, flac, mp3), fréquences d'échantillonnage (44.1, 48, 96, etc.) ou nombre de canaux (1 à 48 selon les formats).
- Jouer des clips à la manière d'un magnétophone (liant vitesse de jeu et décalage en fréquences, dans un rapport allant de 0.1 à 10).
- Construire et jouer, à partir de ces clips, des boucles (ou grains) allant de quelques microsecondes à plusieurs minutes.
- Jouer des clips d'un nombre quelconque de canaux sur un nombre quelconque de HP.
- Modifier en cours de jeu les paramètres de ces jeux et la localisation des sons.
- Recevoir les signaux issus de capteurs infrarouge, et plus généralement, de tout matériel MIDI.
- Et tout particulièrement, exécuter des scripts, qui sont susceptibles d'exploiter l'ensemble des ressources et fonctions du GM, telles que l'accès aux capteurs, le jeu des clips, etc.

### Qu'attendons-nous de vous ?

L'installation matérielle est donc fixée, mais vous avez à :

- créer des sons
- imaginer un scénario pour le lancement de ces sons, en fonction des interactions du public avec les capteurs.

## Comment ?

- Le GM ne propose pas d'effets particuliers appliqués aux clips qu'il joue, hormis les variations de vitesse de lecture déjà évoquées. C'est donc à vous d'appliquer les effets que vous désirez sur vos clips (transformations, réverbérations et tout ce que peuvent faire les GRM tools et autres outils), pour proposer des sons qui peuvent être très brefs, ou au contraire, consister en micro-montages très élaborés.
- Vous réfléchissez au scénario des interactions avec le public, en fonction des vos envies et des dispositions des capteurs et des HP.
- Vous convenez d'un rendez-vous avec Jean-Jacques Girardot ([jj@girardot.name](mailto:jj@girardot.name)) pour travailler à la conception/écriture de scripts vous permettant de concrétiser vos idées.

## Et alors ?

- Des « sessions » seront consacrées à chaque projet proposé par un participant. Ces sessions pourront avoir des durées de 10 à 30 minutes, et seront inscrites sur un planning permettant à toutes d'être jouées plusieurs fois au cours de l'exposition.
- Il sera possible de réaliser des captations audio de certaines séances, soit directement depuis REAPER, sous forme de fichiers 42.2, soit encore au moyen d'un enregistreur ambisonique.
- Vous disposerez d'une version du Game Master, ainsi que la session REAPER vous permettant de continuer, si vous le désirez, à explorer les concepts et les capacités de ce logiciel.

## Un exemple de scénario ?

- Hors interaction, l'installation est muette.
- Certains capteurs, dont le nombre et la localisation sont choisis au hasard et évoluent avec le temps, lancent des clips, ou de courtes séquences de clips, ou encore modifient le jeu des clips en cours.
- Certaines de ces séquences sont conservées, et relancées ultérieurement, avec de petites variations.
- La durée d'une session (10' à 30') est partagée en segments, qui peuvent utiliser des clips différents.
- De lentes fluctuations du volume global, nombre de clips simultanés, et nombre et localisation des HP utilisés sont appliquées durant la session.

## Notes

- On peut envisager de choisir des clips, ou séquences de clips, « iconiques » qui seront joués plus fréquemment, assurant une forme de cohérence à la session.
- On peut décider de répartir ses sons en différentes classes, et choisir de quelle manière ces classes seront utilisées.
- Un son peut être joué avec un retard de quelques secondes, voire quelques minutes. Plusieurs sons peuvent être lancés de manière synchrone, des sons spécifiques peuvent marquer le début et la fin de la session, etc.

Comme on le voit les possibilités sont nombreuses, même à l'intérieur du cadre assez spécifique de cette installation. Soyez créatifs !