

Master recherche arts numériques

Dominique Cunin
Membranes



Signe visuel et matériel, élément structurant de l'architecture, le mur qui procède à la partition des espaces peut être remplacé par du son. En effet, des événements sonores associés à notre déplacement dans une pièce vide permettent de matérialiser des zones, sorte de chambres dont les frontières ne peuvent être appréhendées que par l'ouïe.

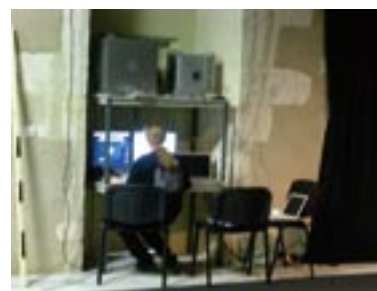
Plus encore que dans l'architecture, le déplacement est alors la condition nécessaire à l'appréhension de l'espace. Dans une installation sonore qui investit une salle relativement vaste, différentes zones sont délimitées, et un son spécifique est associé à chacune d'elles.

En pénétrant dans une zone, le spectateur déclenche la diffusion du son, et selon sa position dans l'espace de cette « chambre », la vitesse de lecture et le volume du son varient. En sortant de la zone, le son est coupé. Le déplacement couplé au geste permet donc d'identifier les limites des zones, et d'entrer en interaction avec le son.

Issus d'un procédé de transformation des données numériques en sons (nommé Datafork), nous voyons réunis dans cette installation plusieurs types d'espaces : l'espace d'origine des sons, c'est à dire le disque dur, espace de données organisé et codé, l'espace sonore constitué et délimité par une zone, et l'espace architectural que l'ensemble des zones composent.

D'un point de vue théorique, la tradition japonaise a été convoquée à plusieurs moments. C'est avant tout le concept de Ma qui, mis en relation avec la notion d'interactivité dans l'art, a été une source de réflexion fertile pour ce projet tout au long de cette année de recherche en Master 2. Des espaces blancs situés entre chaque zone sont une conséquence de cette étude menée sur le Ma, et plus particulièrement sur le théâtre Nô. La structure de la scène de Nô est un espace extrêmement réglementé, et pourtant un espace de liberté est ouvert au spectateur grâce à une utilisation du Ma subtile de la part des acteurs.

« Membranes » est une installation qui utilise des caméras numériques (webcam) comme système de capture. Ceci permet une grande flexibilité de la forme des zones, et d'adapter la structure des espaces sonores à l'architecture qui les accueille. L'espace d'exposition est donc réellement pris en compte, puisqu'il détermine la forme générale des zones sonores, et donc de l'espace qu'elles composent. Cette capture du mouvement utilisant un système « discret » était un enjeu technique important pour cette installation, car il n'est imposé au spectateur l'utilisation d'aucune prothèse pour interagir.



Chaîne technique : les images capturées par les caméras sont envoyées vers un ordinateur qui, via un programme spécifique, traite les matrices vidéos, puis diffuse des sons en fonction du déplacement des spectateurs

École
supérieure
de l'image

image

contact@eesati.fr
www.eesati.fr

