

_ DESCRIPTION

Unité 01 est une unité sonore autonome, conçue pour être installée dans un espace public. Le système interactif se compose simplement d'un microphone et d'un haut-parleur, connectés l'un à l'autre par un mini-ordinateur.

Le rôle du programme informatique est d'enregistrer et de transformer le flux sonore ambiant de manière autonome. L'ordre des événements sonores et de fait, leurs liens de causalités sont alors réorganisés suivant les manipulations orchestrées par le programme. Ces manipulations perturbent le fonctionnement habituel du lieu et incitent, dans une certaine mesure, à s'y interroger. Par exemple, des sons enregistrés peuvent ressurgir plus tard suivant d'autres circonstances. En jouant sur ces différentes temporalités, l'unité participe à l'environnement, elle « existe » avec ce qui l'entoure, d'où la notion de double sonore. Libre alors à l'auditeur-acteur de détacher les motifs sonores reconnaissables et d'interagir avec le processus.



Unité 01, mai 2006, Le Bug, Plessis-Pâté (91)



Unité 01, mai 2006, Le Bug, Plessis-Pâté (91)

DISPOSITIF

- . Avant tout, il faut convenir d'un lieu de passage (hall, pont, rue, parc, marché, etc.), et la façon d'alimenter l'unité.
- . Pour une parfaite intégration dans le contexte urbain, l'habillage se voudra discret, étanche et résistant (ici une boîte aux lettres).
- . A partir du lieu choisi, l'emplacement de l'unité est déterminé en fonction des sources sonores à capter et de la zone de diffusion à couvrir. On pourra choisir de l'incruster dans un mur, de la placer sous une plaque d'égout ou sur un panneau de signalisation par exemple.
- . Une fois l'unité installée, le programme interactif fonctionne en autonomie.



FICHE TECHNIQUE

- .Le système d'accrochage dépend du lieu
- .Boîte aux lettres (300*280*450mm)
- .Mac Mini
- .Logiciel de programmation musicale pure data
- .Microphone stéréo
- .Régulateur de tension
- .Préamplificateur
- .Ampficateur
- .Haut-parleur 10 W
- .Isolation acoustique et électrique

_DEMARCHE

Deux objectifs majeurs, réunis dans le projet **Unité 01**, orientent ma démarche artistique : agir dans la ville et modéliser des systèmes sonores interactifs.

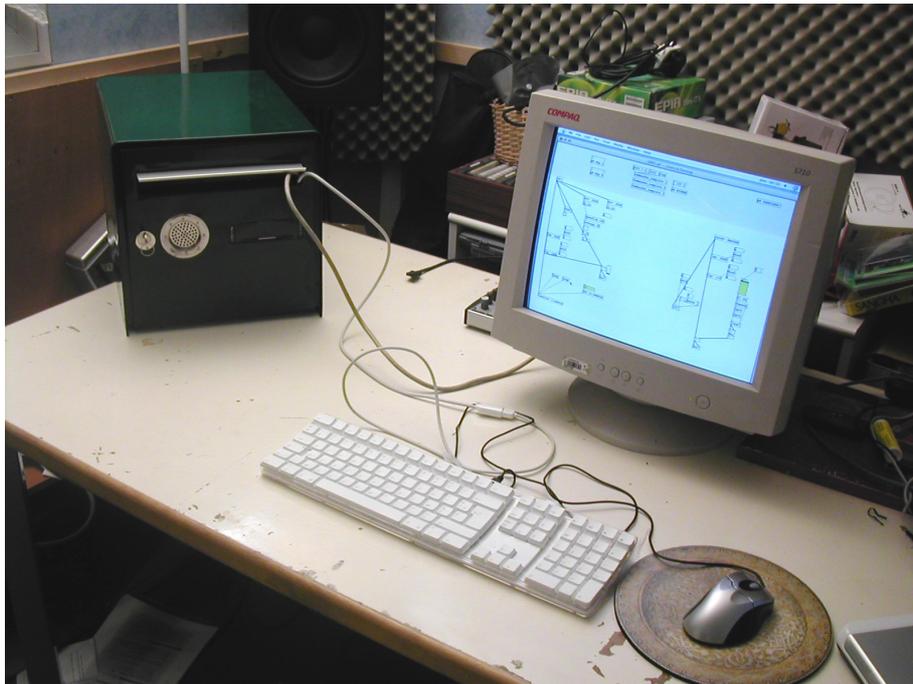
=> Agir dans la ville

Ce projet se construit autour d'une idée assez simple, voire utopique, celle de créer un espace original de transformation dans un environnement familier. Dans cet espace, les passants participent au processus de transformation de deux manières. Ils en sont à la fois les récepteurs passifs et les acteurs potentiels. Le processus s'auto-régénérant, l'intervention sonore d'un être humain est optionnelle, néanmoins même sans intervention, une activité d'écoute et de traçage des événements peut s'effectuer. Les trois pôles de la relation mise en jeu ici sont : l'**Unité 01** ou la création subjective, le lieu ou l'espace d'accueil, représentation de l'organisation de l'activité humaine, et les passants.

Le dispositif est transportable et mobile, ce qui permet une intervention dans la plupart des contextes urbains ciblés (rue, pont, hall, marché, parc, chemin, etc.). Agir partout et n'importe quand, l'unité se fond dans le décor de la ville en se camouflant en objet crédible. Evitant tout impact visuel, le rendu plastique est minimisé au profit du champ sonore, qui devient alors le principal canal de la relation.

La portée de l'action se limite à la zone de diffusion sonore autour de l'unité. Dans celle-ci, le processus agit sur les sons et réordonne les relations temporelles entre les différentes sources sonores (voiture, bus, voix, pas, vent, etc.). La manipulation de ces référents physiques réorganise par ricochet les relations internes du lieu, qui devient lui aussi transformable, matière du processus.

L'installation ne se limite plus exactement au champ artistique, elle devient sculpture sociale par le jeu de ces interactions. Au fond, ce type d'approche se distingue par l'intention de simplifier l'expérience, en favorisant un contact brut et direct, et en s'affranchissant des intermédiaires et du « balisage culturel » classique.



=> **Modéliser un système sonore interactif**

Dans les technologies de l'information, une grande partie des recherches se concentre sur la miniaturisation des composants et sur la réduction des temps de calculs et de transmission (« temps réel »). Au delà des motifs spéculatifs et sécuritaires qui motivent ces innovations, on constate que ces technologies sont devenues omniprésentes dans la plupart des secteurs d'activités. Des masses d'informations sont produites en permanence, à travers les médias et autres canaux de communications.

Cette profusion peut engendrer une attitude de soumission via une réception passive des informations. C'est pourquoi, il m'a semblé nécessaire de modéliser un mini système offensif, capable de sélectionner, ordonner, manipuler un flux d'informations suivant des règles subjectives et modifiables, et de le rendre accessible à la collectivité.

L'ensemble des opérations de sélection et de manipulation se divise en trois parties. Une partie classe les sons entrants suivant plusieurs niveaux d'analyse, une autre agit directement sur les sons, et la dernière lie l'ensemble de façon à choisir des réponses adaptées aux stimuli. Une attention particulière se porte sur cette dernière partie, qui représente le « cerveau » même du programme, c'est elle qui connecte telle entrée à telle action sur le son. En jouant sur l'évolution de ces connections, en développant une réelle capacité d'apprentissage, on peut aboutir à une lecture originale de l'environnement sonore. **Unité 01** peut finalement être considérée comme un prototype de média alternatif.