

Iquisme

Installation interactive

9 projections video et 8 haut-parleurs

Musique et video : Maxence Mercier

Texte : Fanny Torres

DOSSIER DE PRESENTATION

Dans cette installation le spectateur est invité à prendre les reines d'un organisme intermédiatique qui évoluera au gré des actions du public.

Iquisme tisse une pluralité fictive de rapports sociaux, culturels et politiques. La pièce expose la logique de leurs relations dans une expérience sensorielle sonore et visuelle.

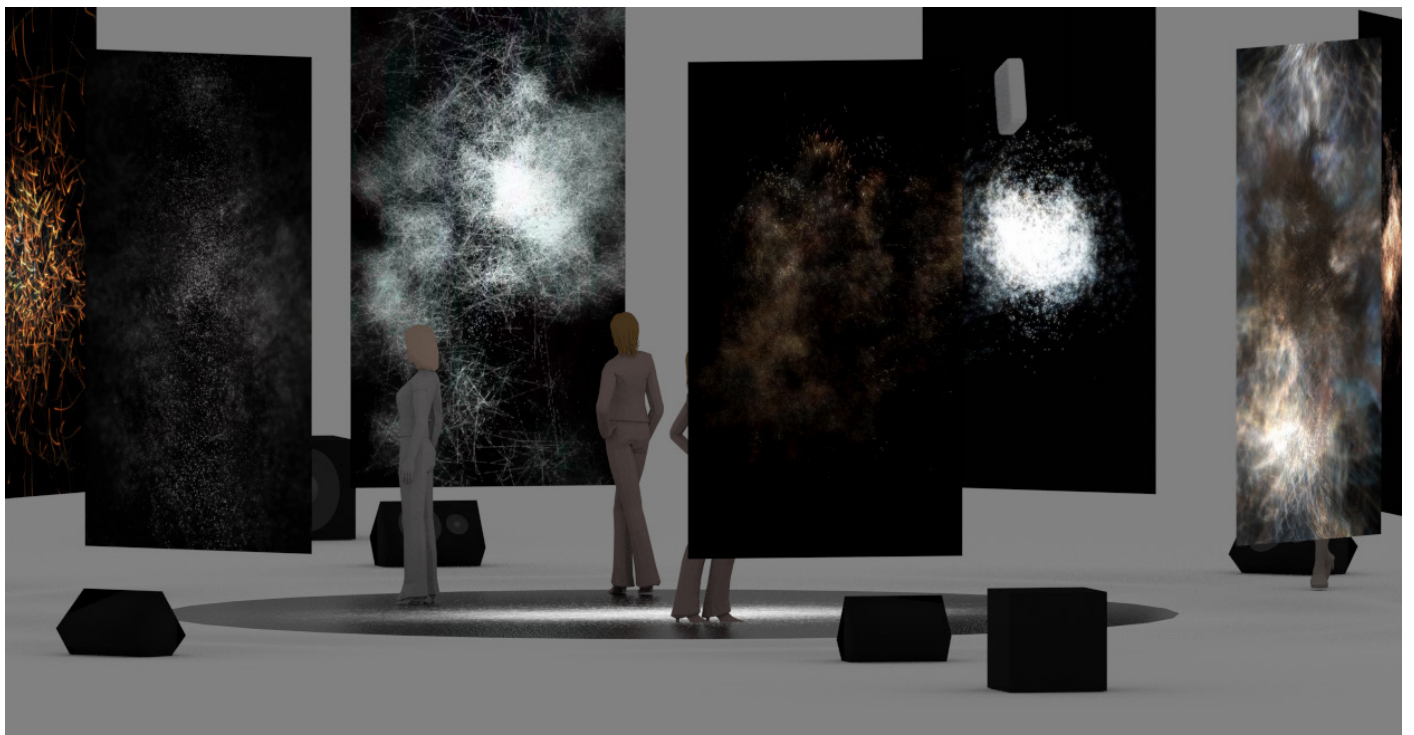
Disposés en cercle, huit écrans de projection vidéo et haut-parleurs immergent le spectateur. À l'image, des nuages de particules convulsent et se structurent en systèmes organisés. Dans l'espace sonore, la voix d'une soprano guide les faits et gestes du spectateur qui structure lui-même la forme de la narration, module l'espace et les atmosphères d'une œuvre en partage.

Une cartographie projetée au sol indique les interactions possibles. Celle-ci résulte d'une « synthèse d'interactions multimodales, fruit d'une collaboration avec le chercheur en bio-informatique Hervé Glotin. Cette méthode permet d'adapter la version de concert d'Iquisme aux spécificités de l'installation. L'écriture est délestée de la contrainte d'un développement linéaire du temps.

Les spectateurs génèrent un récit personnel en explorant les multiples combinaisons de développements et de représentations d'une même modalité narrative.

Sommaire

| | |
|--------------------------|---------|
| - Note d'intention | page 3 |
| - Plan | page 4 |
| - Script | page 5 |
| - Illustrations | page 6 |
| - Notes sur le texte | page 8 |
| - Matériels et logiciels | page 10 |
| - Générique | page 11 |
| - Biographies | page 12 |



NOTE D'INTENTION - INSTALLATION

Iquisme met en son et lumière l'évolution organique d'un univers intermédiaire. »

Le sujet donne à voir son développement sous plusieurs angles, occasionnant par cause et effet, le constat qu'une réalité peut être une affaire de point de vue, une interprétation relative parmi d'autres.

Ce projet est décliné en deux versions distinctes : l'une sous la forme d'un opéra vidéo et l'autre d'une installation interactive autonome.

Dans l'installation le spectateur est invité à prendre les rênes d'un organisme intermédiaire qui évoluera au grès des actions du public.

Iquisme tisse une pluralité fictive de rapports sociaux, culturels et politiques. La pièce expose la logique de leurs relations dans une expérience sensorielle sonore et visuelle.

Disposés en cercle, huit écrans de projection vidéo et seize haut-parleurs immergent le spectateur. À l'image, des nuages de particules convulsent et se structurent en systèmes organisés. Aux sons, la voix d'une soprano guide les faits et gestes du spectateur qui lui-même, structure la forme de la narration, module l'espace et les atmosphères d'une œuvre en partage.

Les personnages fictifs du texte sont inspirés des axiomes de Paul Watzlawick, un théoricien de l'école de Palo Alto. Il n'y a qu'une voix réelle, mais trois entités vocales que la soprano interprète par alternance: un narrateur et deux personnages. Les personnages sont l'allégorie de groupes de particules se structurant sur la vidéo, passant de l'état gazeux à des masses sociales organisées. Le narrateur, omniscient, décrit l'environnement et les différentes conditions qui gouvernent l'existence des personnages.

Le premier personnage symbolise le "digital" (l'information), il n'a conscience que de ce qui le conditionne et l'affirme. Il incarne l'information basique. Il a tendance à être monocorde et plutôt froid. Le deuxième personnage incarne "l'analogique" (la relation). Il a une conscience de la globalité et du contexte. Son timbre est fluctuant et large dans ses modulations et ses inflexions.

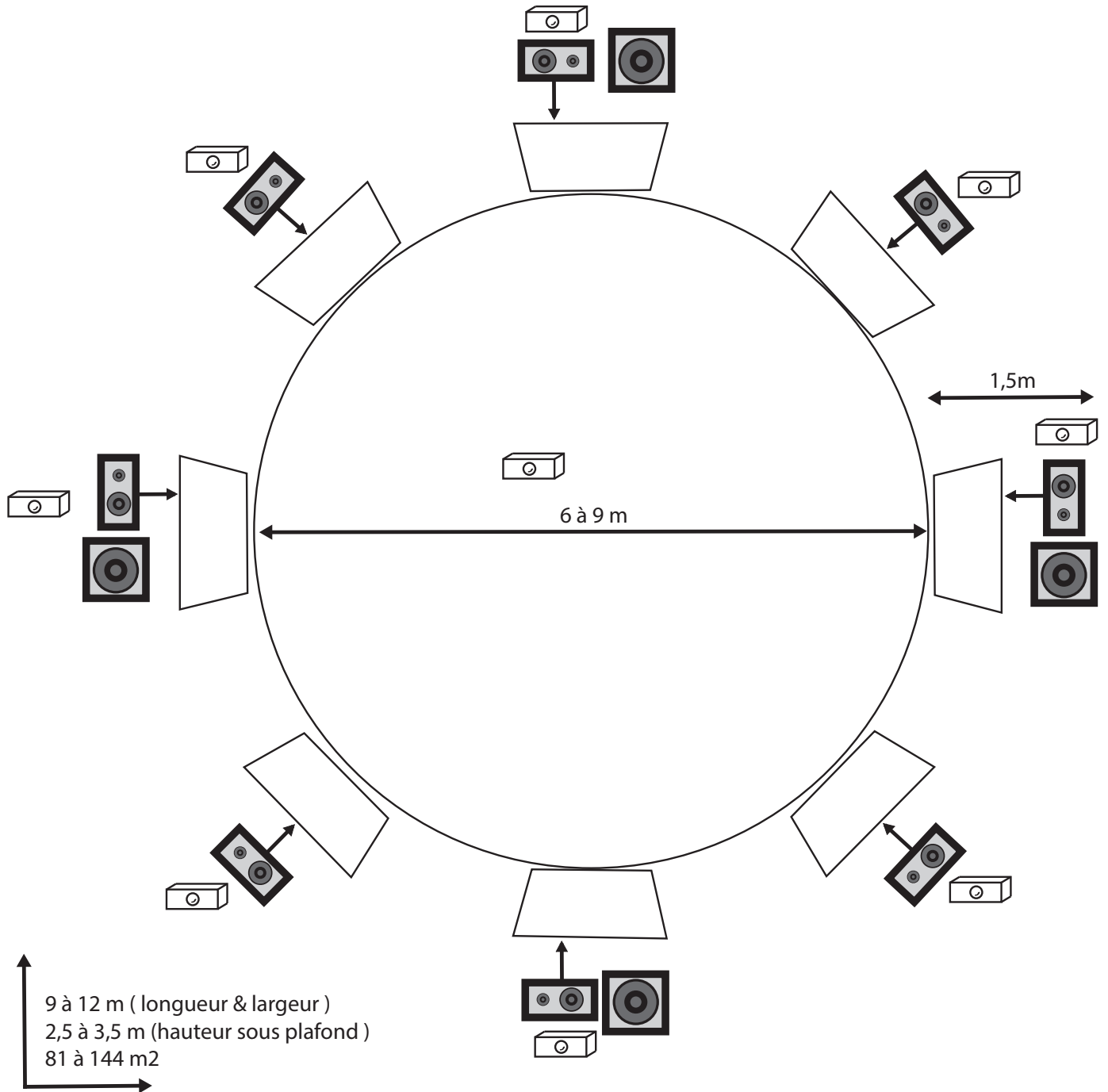
Les deux tiers de ce qui est donné à entendre dans l'installation ont pour source directe et indirecte la voix. Elle est l'élément essentiel pour la forme et pour guider le spectateur dans un champ visuel et sonore en interaction avec les déplacements, mouvements et postures des spectateurs. Elle sera complétée par des jeux d'échantillons électroacoustiques et des textures de synthèses sonores génératives.

Les déclenchements interactifs des séquences de voix occasionneront sur celle-ci des superpositions, fragmentations et spatialisations régies par une logique de composition interactive. Les séquences seront soumises à des traitements en temps réel, du simple délai à des morphings élaborés générant à leurs tours de nouveaux matériaux sonores.

Une cartographie projetée au sol indique les interactions possibles. Celle-ci résulte d'une « synthèse d'interactions multimodales, fruit d'une collaboration avec le chercheur en bio-informatique Hervé Glotin. Cette méthode permet d'adapter la version de concert d'Iquisme aux spécificités de l'installation. L'écriture est alors délestée de la contrainte d'un développement linéaire du temps. Les spectateurs génèrent un récit personnel en explorant les multiples combinaisons de développement et de représentation d'une même modalité narrative qui se dévoile à leur image.

4 Iquisme

PLAN



SCRIPT

Ce script est tiré de la version de concert d'Iquisme, la version d'installation en partage le fond, mais il est adapté à une partition interactive en permettant un développement non linéaire en fonction des interactions avec le public.

L'espace d'interaction de l'installation est délimité par les écrans de projection. Les positions, mouvements et postures des spectateurs sont analysés en temps réel pour générer des actions suivant différents stades d'un scénario dynamique. Ce scénario est entièrement réinterprété selon les différentes interactions du public avec l'installation.

Les stades de développement du scénario correspondent au mouvement de la pièce de concert. Le spectateur est guidé dans ses actions par une carte projetée au sol. Celle-ci illustre la partition avec laquelle il interagit.

1er stade

Le premier stade expose les matériaux bruts qui seront développés et transformés dans le reste de la pièce. Il en résulte un scintillant bouillon sonore et visuel ponctué de résonances harmoniques. Une voix guide les spectateurs dans leurs actions et les aide à s'approprier le fil de l'oeuvre. Elle décrit l'environnement et les conditions qui le gouvernent.

Suivant les réactions des spectateurs, deux personnages fictifs se distinguent dans la voix pour commenter la scène. L'un est le numérique et l'autre l'analogique. «Le digital», exprime la condition et l'information. «L'analogique» est la relation.

2e stade

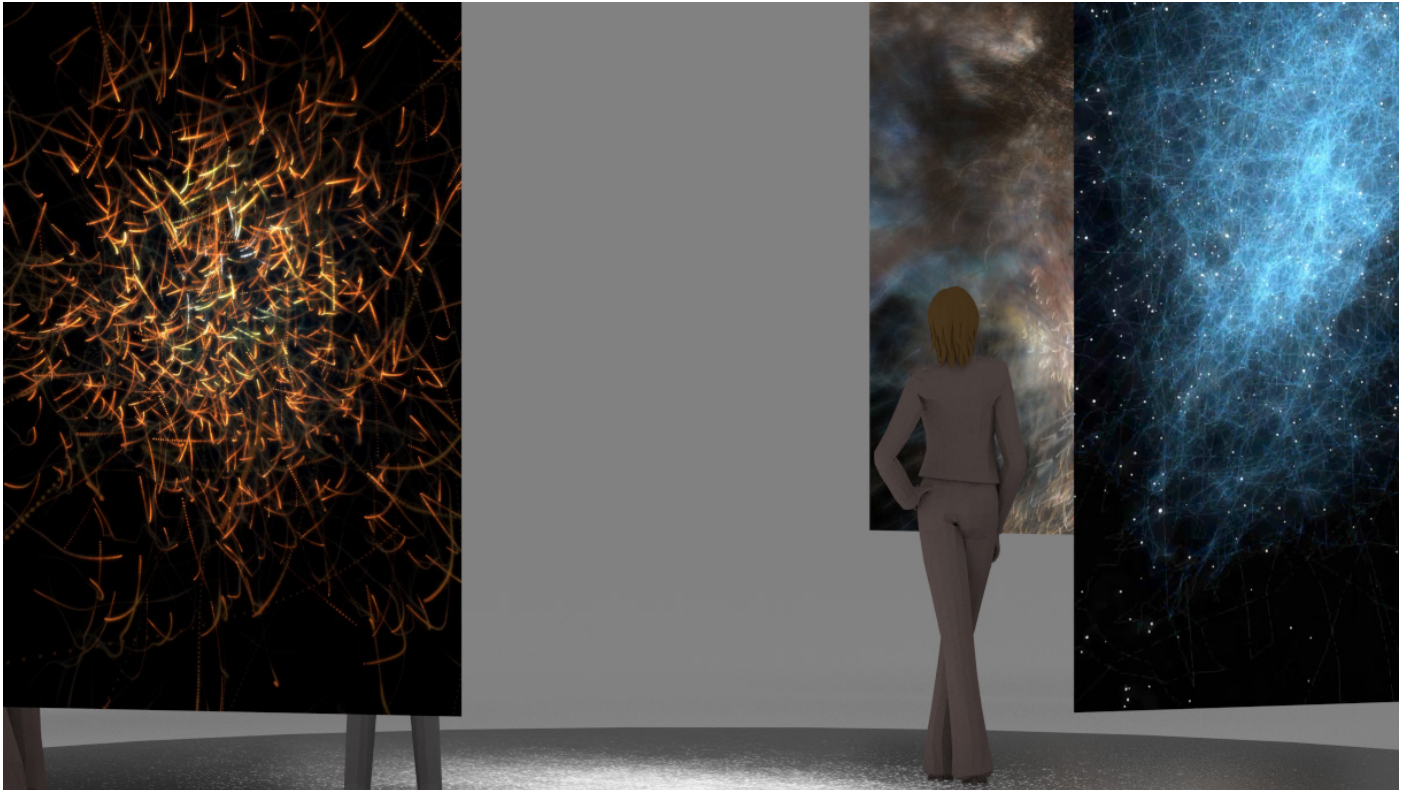
Les structures émergentes de la vidéo se distinguent nettement de l'ensemble. Dans un rapport de force, des modèles s'imposent les uns contre les autres. Le caractère nuageux disparaît au profit de structures qui se distinguent. Elles adoptent des systèmes relationnels ayant leurs propres règles, codes et conduites.

À force de se développer, les structures se frictionnent les unes contre les autres au point d'étouffer. Il faut choisir de lutter, fuir ou coopérer pour trouver un équilibre.

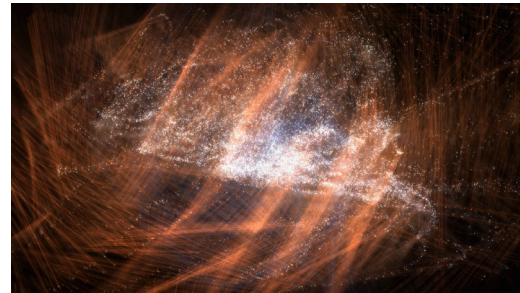
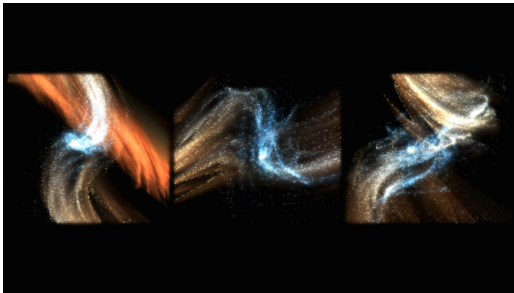
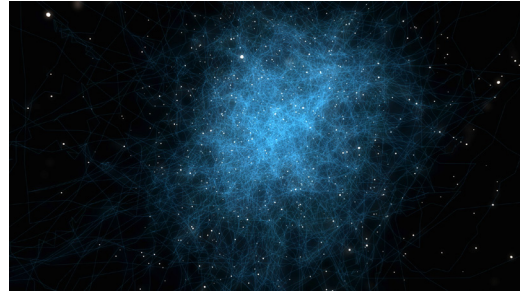
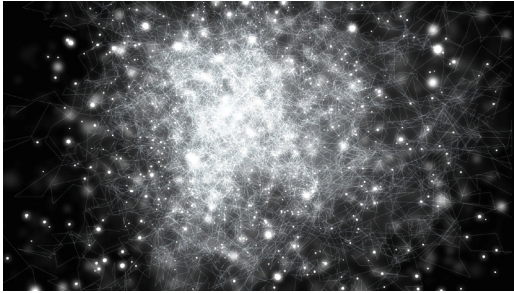
3e stade

Selon l'équilibre trouvé, les différents systèmes d'organisation se stabilisent ou s'effondrent. Entre l'anarchie et la cohésion, l'incertain et la variation perpétuelle s'instaurent en principe structurant. La relation ne se laisse pas objectiver. Tout principe est éphémère comme tout contexte est insaisissable. Il y a émergence et composition. Au coup par coup. De sujet à sujet. Horizontalement. Il n'y a que des sujets, et nous sommes entre nous.

ILLUSTRATIONS DE L'INSTALLATION

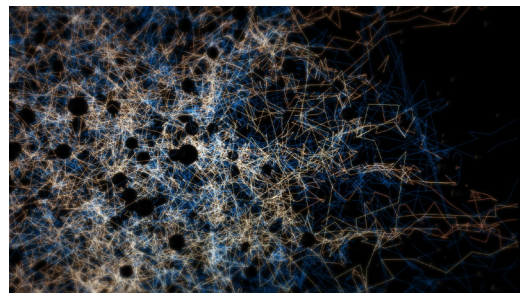
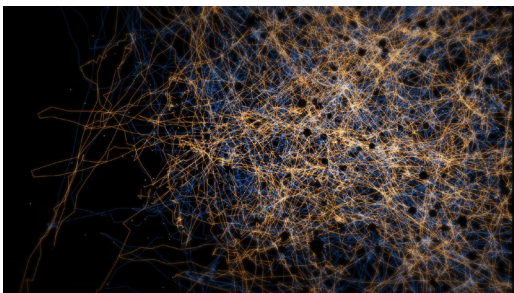
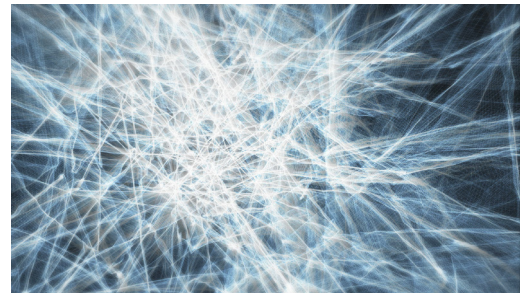
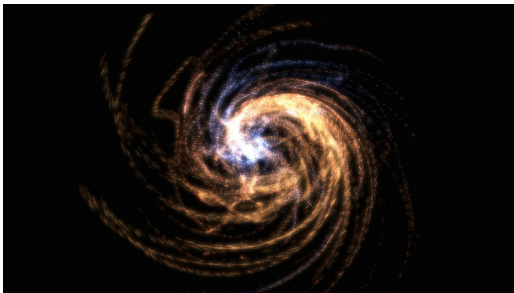


ILLUSTRATIONS DE LA VIDEO



Les générateurs électroacoustique et vidéo ont été conçus de manière à répondre en temps réels aux interactions avec le public.

VIDEO DE DEMONSTRATION DISPONIBLE SUR : [HTTP://IQUISME.O-TRA.NET](http://IQUISME.O-TRA.NET)



NOTES SUR LE TEXTE

La chanteuse se voit confier trois rôles : le narrateur et deux personnages.

Le narrateur, omniscient, décrit l'environnement et les différentes conditions qui gouvernent l'existence des personnages. Son timbre sera principalement chanté et la prosodie de ses textes suivra la ligne musicale : la voix du narrateur se fond dans la musique de l'ensemble .

Dans un discours plus ou moins conscient, les deux personnages expriment leurs différentes perceptions de la relation ; au fil des scènes, ils développent leurs positions respectives sur l'identité et l'altérité. Au fur et à mesure que s'affirme leur personnalité, l'auditeur est témoin de leurs divergences. Deux caractères antagonistes s'affrontent: l'un par son point de vue strictement individuel, l'autre par sa pensée collective.

LE PREMIER PERSONNAGE

Le premier personnage, le « numérique », symbolise l'individuel. Il ne perçoit l'environnement que pour s'y situer lui-même. Puisqu'il n'a conscience que de ce qui l'affirme, son timbre est monocorde et son discours tend à l'univocité. Arbitraire, il représente l'identité immédiate, le soi-même qui s'affirme sans la médiation de l'autre.

- arbitraire
- conventionnel
- sommaire
- tend à l'univocité

LE DEUXIÈME PERSONNAGE

Le deuxième personnage, l'« analogique », incarne le collectif. Il se définit par ce qui l'entoure, ne se constitue qu'avec autrui. Il représente la relation. Sa conscience du contexte global et de l'altérité lui confère un langage métaphorique.

- métaphorique
- complexe
- collectif

LE NARRATEUR

Le « narrateur », omniscient, est le seul capable de penser et de décrire la totalité d'une situation, soit d'articuler entre elles des dialectiques du particulier et de l'universel. Cette articulation est exprimée aussi bien que réalisée au fil de l'œuvre par le narrateur. Ses interventions ne se réduisent pas à la description de l'ensemble de la scène, mais constituent des commentaires.

Les deux personnages ne s'accorderont que lorsque qu'ils se seront identifiés.

Leurs deux natures traduisent le questionnement philosophique du rapport au monde. Un rapport de distinction, de séparation, de maîtrise est mis en lien avec le numérique tandis qu'un rapport d'identité, d'appartenance, d'immersion dans l'immédiat de la perception est mis en lien avec l'analogique.

«Le fait qu'il existe donc deux langages suggère très fortement qu'ils doivent servir à exprimer deux images du monde très différentes puisque le langage, comme on le sait, ne reflète pas tant la réalité qu'il ne la crée» (Paul Watzlawick, L'invention de la réalité, 1981)

TRAITEMENT DE LA VOIX

Lorsque plusieurs rôles s'expriment en même temps, des techniques de déclenchement d'échantillons audio préenregistrés et de délais permettent leurs simultanités. Ses techniques multiplient les personnages, s'exprimant alors comme groupe, chœur virtuel...

Une quatrième voix, exclusivement virtuelle, spécifique aux manipulations électroacoustique sur la base d'échantillon de voix préenregistrées, illustre l'expression des entités représentées dans la vidéo. Cette voix multiple est soumise à des transformations en fonction des échanges entre le dispositif électroacoustique et le dispositif vidéo (effet de masse, accélération outrancière, combinaison extrêmement rapide de corpus lexical ou syllabique en écho aux trois personnages principaux).

La distinction des personnages se fait par leurs timbres, mots, gestes phonétiques et gestes scéniques.

Le caractère structurant du texte, l'intention verbale sont transformés sous tous leurs aspects en fusion ou opposition alternative avec le discours musical.

Dans le registre des manipulations syllabiques, phonétiques et des jeux de distanciations sémantiques : érosion, accumulation, rupture, symétrie, fragmentation, éclatement, permutation, répétition sont autant de techniques d'extrapolation du texte original modulant la linéarité du récit.

Le texte prend sens par la combinaison des personnages, imbriqué tel un jeu de construction se jouant de l'attente et du sens.

MATÉRIELS ET LOGICIELS

Pour l'installation, deux déclinaisons sont envisageables suivant la configuration du lieu et les moyens disponibles.

Une version réduite

- 1 salle noire d'une dimension entre 40 et 60 m² , hauteur sous plafond 2.5 à 3.5 m
- 4 vidéoprojecteurs full-HD courte focale 3000 lumens
- 8 enceintes amplifiées
- Pour la vidéo : 1 ordinateur PC Windows 7 ou 8 - quadcore (geekbench > 3500) 16 go ram / x2 Nvidia gtx 980 ou 1 Mac Pro / D500
- Pour le son : 1 ordinateur PC ou Mac + 1 carte son type RME fireface 800
- 1 capteur kinect
- 3 pendrillons noirs en tulle à maille fine - semi transparent - 5 x 2 m
- système d'accroche au plafond pour les pendrillons et les vidéoprojecteurs

Une version complète

- 1 salle noire d'une dimension entre 80 et 150 m² , hauteur sous plafond 2.5 à 3.5 m
- 9 vidéoprojecteurs full-HD courte focale 3000 lumens
- 8 enceintes amplifiées
- Pour la vidéo : 2 ordinateurs PC Windows 7 ou 8 quadcore (geekbench > 3500) 16 go ram / x2 Nvidia gtx 980 ou 2 Mac Pro / D500
- Pour le son : 1 ordinateur PC ou Mac + 1 cartes son type RME fireface 800
- 2 capteurs kinect
- 8 pendrillons noirs en tulle à maille fine - semi transparent - 5 x 2 m
- système d'accroche au plafond pour les pendrillons et les vidéoprojecteurs

Logiciels

Tous les logiciels nécessaires au fonctionnement de l'installation sont conçus avec Max 7.

Une application serveur contrôle les interactions et séquences génératives exécutées sur des applications client (1 par écran et 1 pour le son). Les applications communiquent en UDP par Ethernet.

GÉNÉRIQUE

Musique et vidéo : Maxence Mercier

www.maxencemercier.com

Livret : Fanny Torres

www.fanny-torres.com

Régie des dispositifs électroacoustique et vidéo : Thierry Coduys

<http://www.le-hub.org>

Synthèse d'interactions multimodales : Hervé Glotin

<http://glotin.univ-tln.fr>

Développement des dispositifs électroacoustique et vidéo : Otra & Maxence Mercier

Première version prototype du dispositif vidéo : Nicolas Liautaud & Lucas Curci

<http://nliautaud.fr> & <http://lucascurci.fr>

EN COMPLÉMENT DE CE DOSSIER,
LE SITE INTERNET [HTTP://IQUISME.O-TRA.NET](http://IQUISME.O-TRA.NET) EXPOSE EN DÉTAILS TOUS LES DOCUMENTS RELATIFS AU PROJET.

- Vidéo de démonstration
- Dossier de présentation de la version de concert d'Iquisme : pour soprano, neuf instruments, dispositifs électroacoustique et vidéo en temps réel
- Vidéo de démonstration du premier mouvement de la version de concert
- Partition de la version de concert
- article : *SYNTHESE D'INTERACTIONS MULTIMODALES PAR CODAGE PARCIMONIEUX ET REALISATION D'IQUISME* Maxence Mercier & Hervé Glotin

BIOGRAPHIES

Maxence Mercier

Né en 1982, Formation éclectique, premières expériences musicales en groupe, puis pour le théâtre. Il découvre la composition électroacoustique auprès de Roger Cochini puis complète son apprentissage en collaborant aux activités de l'IMEB (Centre International de musique électroacoustique de Bourges). Depuis 2004, il se consacre à des projets de création entre arts numériques, musique et vidéo. Ses pièces ont été diffusées en France et à l'étranger : Usa, Canada, Belgique, Hollande, Chine, Brésil, où il obtient différents prix et selections : le prix "résidence" du concours de Bourges 2005, la bourse art numérique 2005 de la SCAM, CIMEPS 2005, Phonurgia Nova, Forum de la jeune Création musicale de la SIMC en 2004 et 2009. Il aborde les problématiques de la transmission de l'information par une approche esthétique, sociologique et comportementale, au sein de dispositifs d'installation et de compositions musicale. C'est dans la multiplicité d'interactions sensibles qu'il tisse les motifs de son écriture.

Fanny Torres

Son travail est porté par l'envie ; l'envie d'énoncer des choix, des états-d'âme, des convictions ou des erreurs. Ces énonciations, que l'on pourrait penser de l'ordre du privé, sont le lieu (pictural, vidéo et surtout performatif) de recherches et d'études générales et détaillées. Et, l'écriture se fait dialogues, théories ou chansons, où l'acte de parole est envisagé comme une pratique et le dessin est analyse.

Et, dans ce travail, le rapport est un mot-clef. Qu'il soit amoureux, sémantique, sexuel ou politique, un rapport engage deux termes, regroupés, presque toujours autonomes. Ce "presque toujours" est le moteur même de sa démarche : ses performances se construisent grâce à un travail collectif et l'écriture de ses pièces est une base évoluant au fur et à mesure des répétitions et des échanges avec les interprètes, choisis pour leur gestuelle, leurs capacités mais aussi leurs incapacités, leur docilité mais aussi leur indiscipline. La chorale est un outil qui permet d'explicitier les jeux complexes reliant des individus (à la fois écouter et se faire entendre). Chanter, ou refuser de chanter avec l'autre apparaît comme une métaphore centrale de toute société.

Thierry Coduys

Artiste polyvalent, musicien, créateur polymorphe à l'affût des nouvelles technologies, Thierry Coduys se spécialise dans des projets liant l'interactivité et l'art. Depuis 1986, il collabore étroitement avec des compositeurs, il réalise de nombreuses créations et concerts avec l'avant-garde de la musique contemporaine où il élabore des dispositifs électroacoustiques et informatiques. Après un passage de quelques années à l'IRCAM, il devient l'assistant de Luciano Berio. Ces différentes expériences le conduisent en 1999 à fonder La kitchen, plate-forme technologique, afin de proposer aux créateurs un lieu de recherche et de création artistique où la technologie et la recherche sont pensés et intégrés comme un unique paradigme. Lieu ouvert à

tous les artistes, La kitchen s'est investie dans tous les champs de la création (la musique, la danse, le théâtre, la vidéo, le réseau, les arts plastiques). Fort de cette expérience, il entame en 2007 une activité indépendante pour poursuivre ses travaux et projets sous un format nouveau (www.le-hub.org). Il est également l'assistant de Pascal Dusapin et d'Ivan Fedele depuis 2002 et 2000 respectivement. Parallèlement, il développe une nouvelle application graphique interactive, IanniX, logiciel inspiré de l'UPIC, élaboré par Iannis Xenakis. Il dirige également la majeure Scénographie sonore à l'Ecole Louis Lumière.

Hervé Glotin

Hervé Glotin est professeur à l'Université Sud-Toulon-Var (USTV) à l'UMR Sciences de l'Information & des Systèmes (LSIS). Il fonde au LSIS l'équipe-projet «Dynamiques de l'Information» (DYNI), remarquée par l'Aeres (A+), focalisée sur de nouveaux modèles robustes d'analyse et recherche d'information dans des scènes complexes. Les applications sont interdisciplinaires, de la psycho-cognition au traitement de données du web, de la surveillance audiovisuelle à la bioacoustique en cétologie. Il est auteur ou co-auteur de plus d'une centaine d'articles référencés, a obtenu plusieurs projets ANR, et a participé à plusieurs challenges internationaux. Ses résultats démontrent que les efforts nécessaires à l'emprunt de chemins non standards sont stimulants et créatifs. Il travaille actuellement à la structuration d'un axe interdisciplinaire en traitement d'information sur l'USTV. En 2006, il crée l'Ecole Thématique Recherche Multimodale d'Information dont la 6e édition en sept. 2011 (<http://glotin.univ-tln.fr/ERMITES11>) traite de décomposition parcimonieuse de scènes complexes.

CONTACTS

Maxence Mercier

40 corniche supérieure

83230 Bormes les mimosas, France

+33 (0)6 65 04 27 89

maxence.mercier@yahoo.fr

site internet

<http://iquisme.o-tra.net>

