



« Les îles » Découvertes Sonores

Contexte

La musique est un objet qui ne se laisse ni voir ni toucher. Nous sommes dans l'écoute, dans une position passive, une situation d'attente de ce qui va arriver, sans possibilité de l'anticiper ou de le désirer. Comment alors générer une curiosité face à l'objet musical ? Comment arrêter, interpeller l'auditeur, comment inviter à l'écoute ?

Comment donner un moyen d'explorer la musique, différemment de la logique linéaire temporelle ? Et comment exposer celle-ci ?

Objectifs

Proposer une situation d'écoute active permettant la découverte et l'exploration d'un morceau de musique, ou d'un univers sonore (continu ou fragmentaire). Donner à la musique un espace physique de représentation et de jeu. Un moyen de s'exposer dans le temps comme dans l'espace

Enjeux

Représenter la musique dans un objet qui soit à la fois fini et infini. Dessiner des formes qui permettent l'interaction le parcours dans un espace limité mais libre.

Quoi

Les îles sont des représentations physiques d'un morceau de musique. Ces représentations s'apparentent à des paysages, des espaces topographiques que l'utilisateur est invité à explorer. Cartes en relief d'un monde onirique, chaque musique inspirant son propre topographie.

Ce projet propose d'utiliser la métaphore du territoire et du paysage pour représenter la musique :

Topographie

Géographie

Géologies

Surface

Relief

Carte

(Route, intersection, ville)

= Exploration, découverte, parcours, destination, (je vais là....)

Références

« Double Négative ». Une œuvre collective qui a eu lieu à Central Park : un orchestre symphonique joue une partition originale, transcrivant la topographie d'une île d'Antarctique. Avec une topographie on compose une musique

A l'inverse, ici la question est de générer des paysages avec le son, de manière empirique (analyse gestuelle) ou par synthèse.

Dans un deuxième temps le but sera d'imaginer quelle mise en résonance avec l'espace ou l'écran pourra avoir cet objet interactif. (3D, stéréoscopie ?)

Démarche

Choix d'une musique

Dessin de sa « carte » (méthode libre ou calcul ?)

Création de la plateforme physique (fraisage numérique)

Mise au point des modalités de jeu (démarrage, arrêt, déplacement, outil de parcours simultanéité, déviations, variantes...)

Scénarios

- L'accompagnement joue en permanence. Avec le stylet je choisis un parcours qui sera une voix : le thème.
- Je démarre la musique en parcourant un sillon. Je choisis différents chemins qui sont autant de parcours de cette musique.

