

Conversations excentrées

Installation digitale et visuelle à partir d'un portrait sonore

Descriptif visuel et textuel

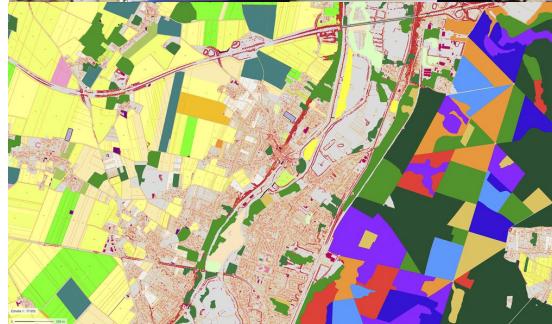
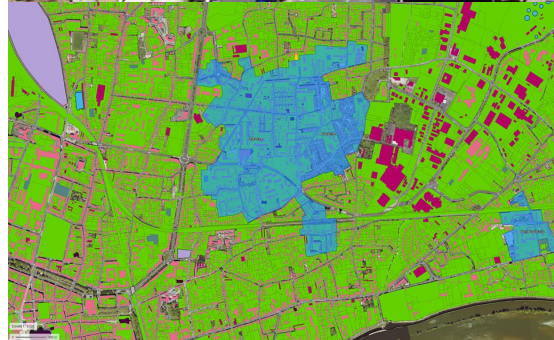
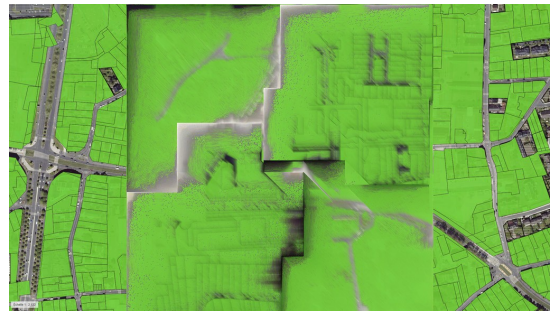
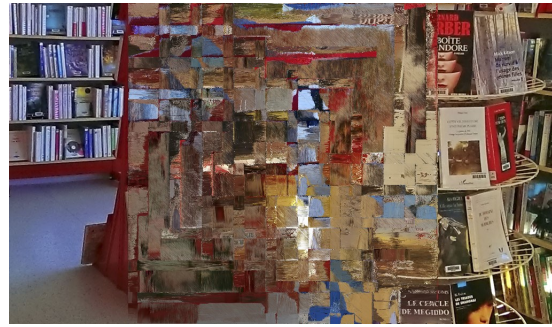
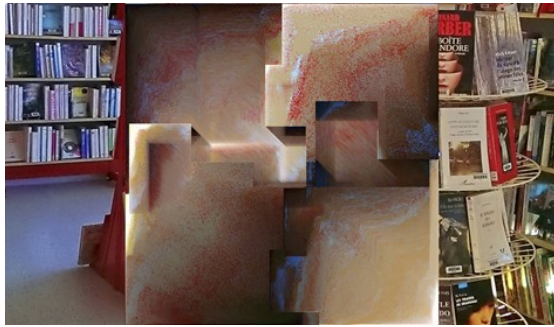
Conception-cr ation : Guykayser
R alisation avec G rard Paresys

Le projet *Conversations excentr es* comportera trois  tapes. La premi re prendra la forme d'une collecte de conversations libres   l'aide de la Capsule Conversationnelle dans dix communes et quartiers du Loiret.

La deuxi me  tape consistera en un travail photographique et de recueil de donn es topographiques portant sur les diff rents territoires parcourus lors de la collecte sonore. S'ensuivra alors une phase de programmation informatique de plusieurs variables   l'aide du logiciel Processing (Open source) pour conduire au d veloppement d'une application d di e. Il s'agira d'un c t  de donn es scientifiques objectives (urbanistiques, d mographiques, etc.) avec notamment des cartes officielles, et de l'autre de donn es subjectives que forment les conversations ordinaires capt es dans les dix espaces loir tains.

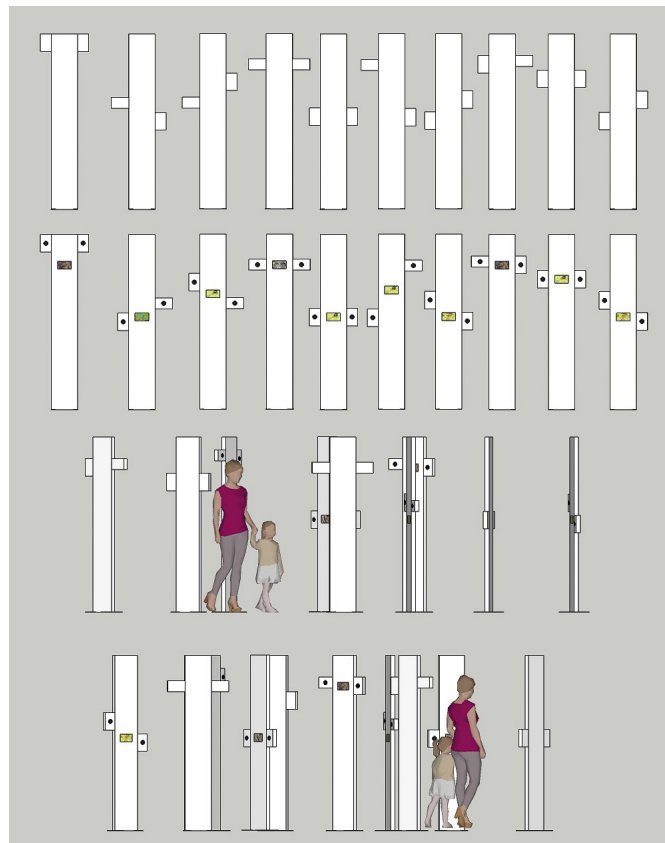
Les flux de mati res sonore et visuelle se rejoindront alors pour donner lieu   un travail plastique de dissolution num rique. La repr sentation cartographique des territoires se transformera en temps r el, au rythme des voix et du s quen age des conversations. Le logiciel utilis  confronte le spectre des voix avec l'analyse des diff rentes valeurs de pixels des images. Ces derni res prendront la forme de cartographie   diff rentes  chelles des territoires de collectes et offriront donc diff rentes couches comme autant de mati re visuelle. L'outil de programmation num rique des images s'appuie notamment sur des donn es de saturation, de luminosit  ou encore du mod le TSV (Teinte Saturation Valeur). En compl ment de la topographie, une s rie de photographies de l'int rieur des m diath ques sera r alis e par Guykayser pour  tre utilis e avec le m me traitement num rique. Il s'agira principalement d'images de rayonnages de livres offrant un aspect s riel id al pour ce type de travail. De l'image photographique   la mati re du pixel, le travail de programmation consistera   distinguer et trier les couleurs en un mouvement g om trique perp tuel appuy  sur le spectre des voix.

Création plastique à partir de photographies et de données topographiques



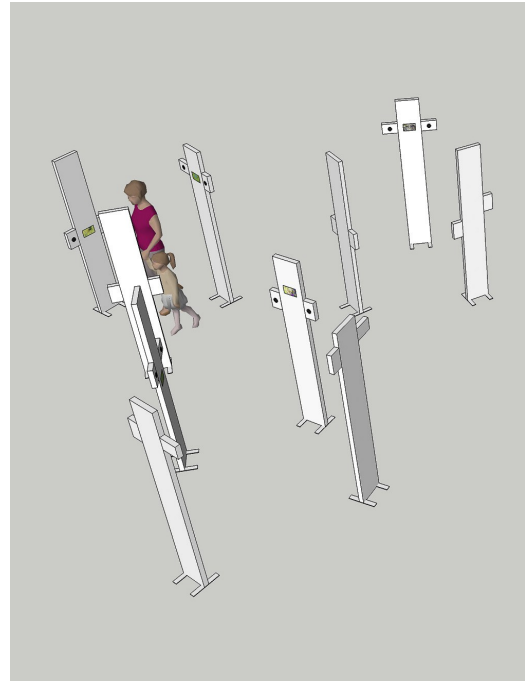
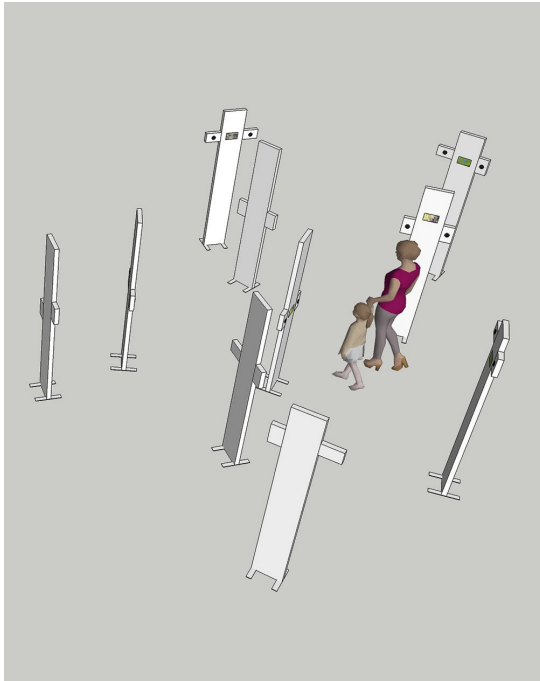
La troisième étape prendra la forme d'une installation exposée dans les centres-villes et points de collecte des deux agglomérations. Guykaiser a élaboré un dispositif composé de dix totems, symbolisant les dix lieux de collecte de la Capsule Conversationnelle. Disposés en trios et quatuors, ces totems intégreront hauts-parleurs et écrans miniatures, permettant une articulation entre les images topographiques et les séquences montées des différentes voix. Chaque totem diffusera la parole d'un seul locuteur, recréant les interactions initiales grâce à leur disposition en face à face.

Les Dix totems seront disposés en trios et quatuors afin de reproduire des situations naturelles d'écoute d'une conversation au sein d'un groupe.



Pour ce qui concerne l'installation, Guykayser a élaboré un dispositif composé de dix totems, symbolisant les dix lieux de collecte de la Capsule Conversationnelle. Disposés en trios et quatuors, ces totems intégreront hauts-parleurs et écrans miniatures, permettant une articulation entre les images topographiques et les séquences montées des différentes voix. Chaque totem diffusera la parole d'un seul locuteur, si bien que le visiteur sera la plupart du temps immergé dans des conversations naturelles. Il pourra cependant se laisser surprendre par des effets de relief sonore créés par la transition aléatoire entre les différentes boucles audio. Ces dernières correspondant à la durée de chaque conversation, il pourra se produire des mélanges de conversations d'un groupe de totems à un autre, reproduisant le fameux *effet cocktail party*. En parallèle de cette mise en espace sonore, les visiteurs déambuleront au milieu de créations visuelles diffusées sur les écrans des totems. Instantanées et uniques, ces créations seront donc produites en temps réel par le biais de la programmation. La restitution de ce travail pourrait avoir lieu dans des lieux culturels d'Orléans et Montargis. En vue de l'installation, des outils de transcription automatique seront par ailleurs utilisés pour segmenter les conversations à travers les différents tours des paroles.

Deux installations différentes des totems : elles seront adaptées à chacun des lieux d'exposition



Liens vers l'application dédiée aux totems de l'exposition

Lien pour télécharger et lancer l'application (encore en développement) :

<https://autoportrait.com/transfert/application.windows64.zip>

Le lien vers la vidéo du processing (si l'application ne se téléchargeait pas) :

https://autoportrait.com/transfert/test_conversation.mp4

Après avoir téléchargé et lancé l'application, voici les commandes pour interagir avec les images (simulation de la confrontation images/voix) :

```
// Taper R -> Nouvelle image et Nouvelle Voix
// Taper S -> Sauve l'ecran
// Taper 1 -> Change SortX a
// Taper 2 -> Change SortX b
// Taper 3 -> Change SortY a
// Taper 4 -> Change SortY b
// Taper 5 -> Change SortX a SortX b SortY a SortY b (Variable VV)
// Taper 6 -> random sur SortX a SortX b SortY a SortY b
// Taper 7 -> random sur nbdecourbeDivision
// Taper + -> grosqr = grosqr + 1
// Taper - -> grosqr = grosqr - 1
// Taper Fleche Haut -> Deplacement Haut
// Taper Fleche Bas -> Deplacement Bas
// Taper Fleche Gauche -> Deplacement Gauche
// Taper Fleche Droite -> Deplacement Droit
// Taper A -> Affiche ou pas
```