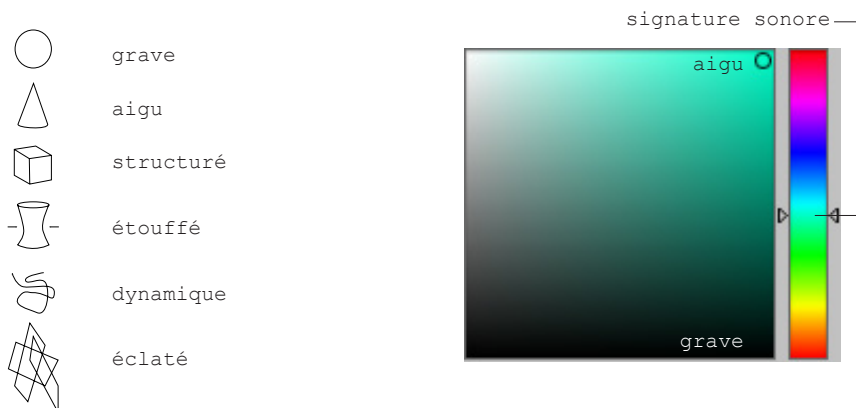


espace phonique

Le workshop New Atlantis m'a amené à créer un espace interactif et sonore dans lequel l'utilisateur peut expérimenter un nouveau rapport esthétique au son.

Esp(a/e)ce phonique est un espace virtuel interactif composé d'un plateau formé de creux et volutes, sur lequel viennent glisser des objets musicaux, que l'utilisateur peut déplacer, regrouper, séparer. J'ai pensé ces objets comme des pistes de séquenceurs, répondant à la même durée de cycle (2.4s), et à des apparitions marquées sur quarts temps (0, 0.6, 1.2, 1.8) pour créer une certaine harmonie sonore. Les utilisateurs sont amenés à déplacer ces objets pour les regrouper entre eux et ainsi créer de nouvelles harmonies, qui pourront par la suite évoluer au désir de chacun.

J'ai cherché à confronter forme et son, en m'appuyant tout d'abord sur le motif de bases des phrases sonores, que j'ai ensuite retraduites de manières volumiques. Ainsi j'ai élaboré des techniques simples de corrélation forme/son. Un son grave est traduit par rond, un son aigu par des formes coniques, un son cassant par des formes cubiques, un son étouffé par des formes compressées, etc. J'ai aussi pensé la matière/couleur/texture comme un moyen de traduction visuel du son. Par exemple plus un son est aigu dans son ensemble, plus sa couleur sera intense. En jouant sur la brillance et la transparence on peut aussi signifier la clarté d'un son. Chaque son possède également une couleur caractéristique, ce qui permet de distinguer des sons de même nature. Au final j'ai créé un répertoire d'«espèces phoniques» mettant en corrélation son et forme. Il est aussi intéressant de constater qu'avec les logiques de construction du projet, on se rapproche formellement de radiolaire (micro organismes), dont les formes révèlent des caractéristiques précises, de même que pour les «espèces phonique».



Néanmoins le passage de Unity au serveur c'est avéré difficile. En effet, ayant vu trop grand, j'avais tout d'abord réalisé des objets avec des meshes de trop bonnes résolution, trop gros pour New Atlantis. En réduisant la résolution, j'ai perdu une partie de mon travail et j'ai été de refaire le terrain de mon espace, désormais beaucoup trop grand et sûrement pas assez efficace. De plus, les couleurs des Materials sont mal passées dans New Atlantis. De même, les sons (normalisés et compressés) ne se sont pas transférés.