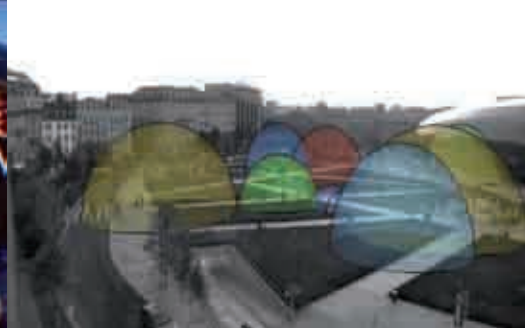


Festival Ososphère / Strasbourg 2009  
OUTDOOR



# SOUND DELTA ▲

**Environnement sonore spatialisé pour baladeurs avec casques localisés.**

Imaginé initialement par François-Eudes Chanfrault, à la suite des parcours au casque de MU ([www.sound-drop.org](http://www.sound-drop.org) présenté dans une dizaine de villes en Europe et notamment à Paris dans le cadre de la Nuit Blanche et du Festival Paris Quartier d'Été 2007), le projet Sound Delta explore une nouvelle forme de composition du son dans l'espace en intérieur (version INDOOR) ou extérieur (version OUTDOOR).

Équipé d'un casque audio et d'un terminal, le spectateur est localisé en temps réel. Il parcourt l'espace de déambulation (une dizaine de mètres en INDOOR, plusieurs centaines de mètres voire quelques kilomètres en OUTDOOR) pour découvrir les parties d'une oeuvre musicale décomposée en plusieurs sources sonores individuelles (fichier son ou musique générée en temps réel). Le spectateur est libre d'inventer son parcours : il peut se laisser porter par la musique, se rapprocher des sources, en expérimenter les limites spatiales ou temporelles, ...

Avec Sound Delta, il s'agit d'explorer, dans l'espace et dans le temps, l'architecture d'une oeuvre sonore. Pour les spectateurs, chaque traversée est une interprétation singulière parmi une infinité de parcours possibles. Le dispositif permet en outre en INDOOR l'organisation de traversées amplifiées de l'oeuvre par un performeur-musicien.

Festival Scopitone / Nantes 2009  
INDOOR



## CONTACT :

Olivier Le Gal  
06 92 26 98 27

[olivier.legal@mu.asso.fr](mailto:olivier.legal@mu.asso.fr)

David Georges François  
06 73 94 36 58

[davidgf@mu.asso.fr](mailto:davidgf@mu.asso.fr)

collectif mu



[www.mu.asso.fr](http://www.mu.asso.fr)

## DIFFUSIONS :

- En **avril 2009**, l'installation a bénéficié d'une première résidence de création au **CentQuatre**, établissement artistique de la Ville de Paris ([www.104.fr](http://www.104.fr)), où le prototype INDOOR a été présenté au public.

- La version INDOOR a été présentée à la **Maison des Métallos**, dans le cadre du festival Immatérielles et de Futur en Seine du **15 mai au 7 juin 2009**. [www.futur-en-seine.org](http://www.futur-en-seine.org) (composition : François-Eudes Chanfrault – performance traversée amplifiée de Philip Griffiths aka WPMG)

**François-Eudes Chanfrault** : <http://personal.computer.free.fr/>

- Sound Delta INDOOR a été également présenté du **16 au 20 septembre 2009** dans le cadre du **Festival Scopitone** avec le soutien de l'Ecole Régionale des Beaux-Arts de Nantes. [www.scopitone.org](http://www.scopitone.org). Le spectateur avait le choix entre 3 compositions très différentes : l'une était assurée par le compositeur François-Eudes Chanfrault, une autre par l'artiste sonore et musicien électronique Mathias Delplanque, la troisième avait été imaginée par l'artiste plasticien Michael Sellam. Performance inaugurale : traversée amplifiée de Philip Griffiths aka WPMG.

**Mathias Delplanque** <http://www.mathiasdelplanque.com/> **Michael Sellam** <http://michael.sellam.free.fr/>

- La version OUTDOOR, intitulée Sound Square, est un vaste environnement sonore à explorer au casque. Il a été proposé pour la première fois à Strasbourg du **25 septembre au 3 octobre 2009** sur la place de la Gare SNCF dans le cadre du **Festival Ososphère** ([www.ososphere.org](http://www.ososphere.org)). La composition musicale était constituée cette fois d'une trentaine de sources sonores ponctuelles réparties dans l'espace. Ces courtes pièces électro-acoustiques ont été conçues par WPMG, Gaël Ségalen et Joachim Montessus à partir d'une série de fieldrecordings - enregistrements réalisés in-situ dans le cadre d'une résidence à Strasbourg. La spatialisation et l'agencement des sources ont été réalisés par Philip Griffiths (MU).

**Gaël Ségalen** <http://ihear.org/> **Joachim Montessus** <http://www.autopoiese.org/> **WPMG** <http://mymondomix.com/wpmg>

## ASPECTS TECHNIQUES :

En version INDOOR, le dispositif utilise un système centralisé de localisation vidéo zénithale : les casques audios sont équipés d'un tag , c'est-à-dire un dessin caractéristique qui permet de les repérer en temps réel dans l'espace. Ce dispositif sera progressivement remplacé par un système de tags RFID tels que ceux qui équipent les pass Navigo de la RATP, et qui permettent de couvrir des surfaces plus grandes. En version OUTDOOR chaque spectateur est équipé d'un terminal avec une balise GPS et une boussole électronique qui détermine l'orientation de sa tête.

Le dispositif de réalité audio augmentée et spatialisée Sound Delta est développé par la société REMU (membre de Cap Digital) qui en est le coordinateur et intégrateur, TELECOM ParisTech assure la partie localisation, le CNRS-LIMSI (Orsay) assure la fourniture des logiciels de traitement audio et l'interface 3D, et l'Université Paris 13 (L2TI) s'occupe d'optimiser le traitement du signal. Ce programme R&D est soutenu par l'Agence Nationale de la Recherche. Les premières applications artistiques ont été développées par le Collectif MU avec le soutien du CNC-Dicréam.

### FICHE TECHNIQUE SIMPLIFIÉE :

- espace de déambulation : INDOOR : 6mx8m (hauteur sous plafond nécessaire : 6m)
- espace OUTDOOR : illimité mais soumis aux contraintes de détection GPS (espace dégagé préférable)
- Terminaux avec composition embarquée (stock immédiatement disponible : 15)
- Casques Audio équipés de tags Reactivision (INDOOR) ou combinaison GPS/Boussole (OUTDOOR) – stock immédiatement disponible : 15
- Système de localisation vidéo centralisé (4 caméras – Mac Mini – Serveur Wifi) (INDOOR)

### Pour des informations en ligne :

<http://www.mu.asso.fr/spip.php?article6>

### CONTACT :

**Olivier Le Gal**

**06 92 26 98 27**

**olivier.legal@mu.asso.fr**

**David Georges François**

**06 73 94 36 58**

**davidgf@mu.asso.fr**

