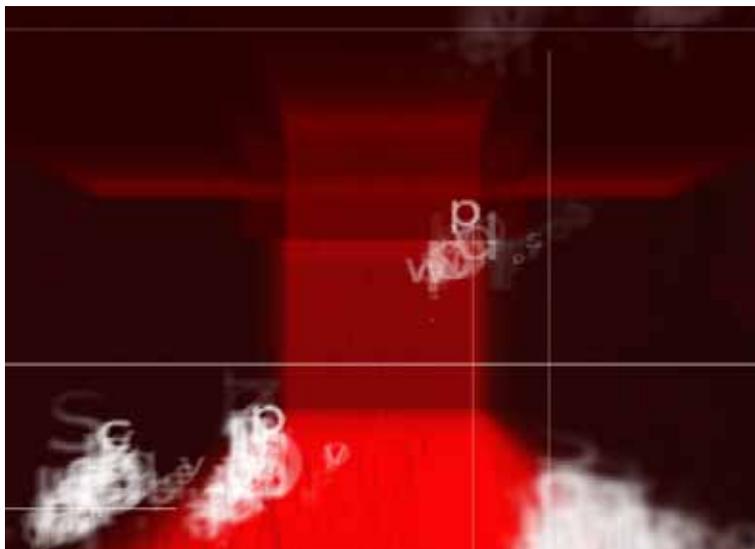


HP Process

soundpoetry
& digital performance



HP Process - digital action poetry
< <http://www.hp-process.com> >

Philippe Boisnard / Hortense Gauthier
100, rue du Gond - 16000 Angoulême - FRANCE
i.philip.b@gmail.com / +33 (0)6 98 80 34 30

Sommaire

_ Présentation	p. 2
_ Performance	p. 3
_ CV HP PROCESS	p. 6

Présentation

Depuis 2006, les projets de **HP Process** sont des explorations des possibilités ouvertes par le numérique au niveau de l'écriture dans ses dimensions visuelles, sonores, interactives et génératives. La base de notre travail étant la poésie, les technologies numériques nous sont apparues comme des outils d'extension, de densification des déconstruction et d'intensification du langage et des formes poétiques, autant qu'un médium capable de redynamiser l'écriture, et de lui donner des formes nouvelles.

Notre démarche consiste autant à écrire avec les outils du numérique (video, son dispositif génératif et interactif ...), qu'à interroger et travailler avec les transformations que produisent les outils numériques sur l'écriture (web, réseaux sociaux, chat, téléphones mobiles, etc...) et de façon plus générale sur le langage, les modes relationnels et le corps. Le médium numérique devient alors le prisme pour une intensification esthétique-poétique de la parole et du corps.

Nous avons essentiellement développé des performances poétiques multimédias où le son, l'image et le texte sont générés en temps réel, afin de construire une poésie en mouvement, en reconfiguration perpétuelle.

Dans ces performances, la vidéo, où se mêlent dans une esthétique minimale particules lettristes et univers 3D, est produite en temps réel, selon une programmation (en Pure Data/Gem) aléatoire de mouvements et selon les interactions aussi bien de la voix, que du corps. Nous jouons sur l'ambiguïté de la présence réelle ou virtuelle à travers de dispositifs scéniques d'imbrication du corps dans la vidéo dans une logique de réalité augmentée, afin de produire un brouillage des différents espaces de représentation et de perception //

Au niveau sonore, nous travaillons sur l'expansion des fréquences sonores à partir de la voix dans une logique bruitiste et immersive. Aussi bien de manière improvisée qu'à partir de poésie-partitions, nous jouons avec notre voix et notre souffle pour les retraiter, les amplifier et les expander par ordinateur et ainsi créer aussi bien une poésie sonore électronique, que des paysages sonores. //

Nous qualifions notre travail de **«poésie action numérique»**, dans la mesure où nous mettons en jeu et en acte les dimensions virtuelles, corporelles, visuelles et sonores du langage afin de le mettre en perspective avec diverses problématiques liées à la matérialité et la virtualité du corps, à l'histoire et la fabrication du langage, aux relations virtuelles générées par les réseaux sociaux, aux transformations relationnelles et langagières produites par les nouvelles technologies ... Nos influences mêlent autant la poésie d'avant-garde, le Lettrisme, le Futurisme, la science-fiction, la cybernétique, l'alchimie, le cinéma, et notre recherche est à l'intersection de la poésie sonore, de l'art action, de la performance audiovisuelle et de l'art numérique.

Nous avons réalisés ces performances dans de nombreux festivals en France et à l'étranger (voir CV). Ces performances ont aussi donné lieu à des versions vidéos (réalisées de manière génératives sur PureData) diffusées dans divers festivals. Nous développons aussi des installations vidéos et sonore interactives.

THÈMES : corps/langage - peau/écran - code/parole - chair/machine - interaction/disparition - mythes/publicité - information/brouillage - identités/données - réseaux/ infini - espace/mouvement - alphabet/combinatoire - génératif/interactif - scénographie/labyrinthe - cosmos/invisible - érotisme/amour - présence/distance





CONTACT / une performance de poésie action numérique / un homme / une femme / ils s'écrivent / chacun derrière/devant un écran / poésie improvisée / ils tentent de se parler / son et texte tapé projeté samplé destructuré en temps réel / poésie visuelle et sonore / jeu sur les surfaces du langage / du bout de doigts actionner sculpter les mots par une interaction son-corps-texte / composition-recomposition du possible d'un dialogue / matérialité numérique du texte diffracté dans les écrans / matérialité des corps diffractés dans les mots / le corps comme surface de projection / la surface du texte comme espace de désir / du corps intime à la chair numérique / une relation se tisse dans l'entrelacement numérique des phrases projetées chuchotées / le corps du texte en explosion / ils tentent de s'approcher / de se toucher / le texte en extension du corps / ne pouvoir se toucher que dans la tension de la distance médiatisée / se tenir dans cet écart / et peut-être traverser l'écran / dans un débordement du langage et du corps / au-delà des écrans / au-delà de soi / jusqu'à l'autre ...



CONTACT - performance

Contact est une performance de *poésie action numérique*. Elle se déroule comme un *chat* qui, grâce aux potentialités ouvertes par **[ODC/open data chat]**, logiciel open source créé par Philippe Boisdard sur PureData, transcende les possibilités offertes par les *chats* traditionnels pour ouvrir à un espace communicationnel esthétique, poétique et érotique entre un homme et une femme. L'un et l'autre vont mettre en jeu leur parole et leurs corps pour tenter de se toucher, de se rejoindre et de transcender non seulement la distance liée à la technologie, mais l'écart irrémédiable qu'il y a entre deux êtres en interrogrant cet écart même et cet impossibilité de communication comme l'espace du désir.



Contact est une expérience d'écriture vivante : la performance se construit autour d'un échange entre Hortense Gauthier et Philippe Boisdard de manière improvisée, autant au niveau de l'écriture du texte à l'écran, que de la parole et du son. Le texte est composé, tapé, projeté, samplé, déstructuré en temps réel par les deux performeurs entre lesquels se joue une rencontre médiatisée par **[ODC]** qui permet de mixer texte/son/video. Ils développent peu à peu un dialogue poétique dans lequel s'introduit progressivement une entropie liée à la fois aux possibilités du logiciel, et à leurs mouvements. Les deux performeurs peuvent en effet manipuler le texte et le son grâce à une interface d'interaction sur leur main (des capteurs positionnels sur leur bras et bagues sur leurs doigts permettent de commander **[ODC]**). Ainsi, ils peuvent du bout de doigts actionner et sculpter les mots qu'ils écrivent, en changeant la taille des caractères, leur couleur, leurs positionnements et leurs mouvements. Tous les deux peuvent ainsi, aussi bien écrire et intervenir sur leur écran que sur celui de l'autre. Ils sont captés en video (via webcam et caméra DV) et peuvent manipuler leur image vidéo, accumuler des saisies d'écran en live, et travailler sur la fusion de leur image et de leur écriture.



Ils composent ainsi en direct une poésie visuelle et sonore, dans une esthétique synesthésique d'accumulation, de condensation, de brouillage, en interaction avec un lent crescendo sonore composé à partir de leur voix retraitées en temps réel par le patch sonore de **[ODC]** ; crescendo qui aboutit à une saturation amenant les corps à sortir de l'assise figée qu'ils ont derrière leur ordinateur pour agir par leurs gestes sur le texte et le son, et pour se fondre dans les écrans et les flux visuels, textuels et sonores, à travers un jeu de superpositions, d'entrelacements et de feedbacks video.

Dispositif technique

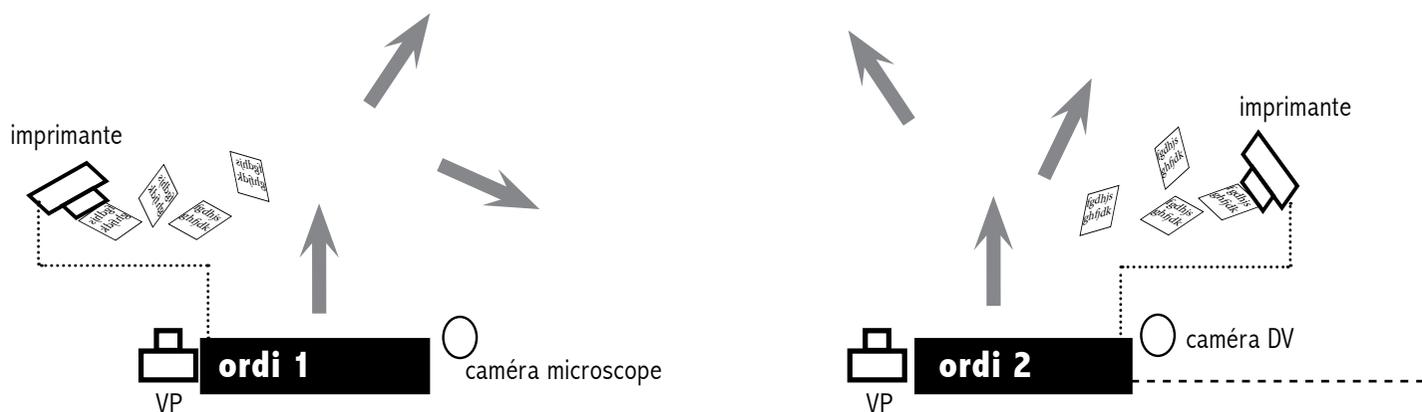
écriture en temps réel
du site qui transmet ce
qu'écrivent les performeurs



les deux écrans peuvent
être joints ou disjoints

écran 1

écran 2



q

Ph. Boisnard

i

H. Gauthier

possibilité de déplacements dans l'espace

Conditions

ESPACE

- _ deux écrans de 2,5x2,5 m minimum ou une seule surface très large de projection
- >> possibilité de faire la performance dans l'espace public, la nuit.
- _ deux tables ou pupitres pour les ordinateurs et les performeurs face à chaque écran

TECHNIQUE

Matériel apporté

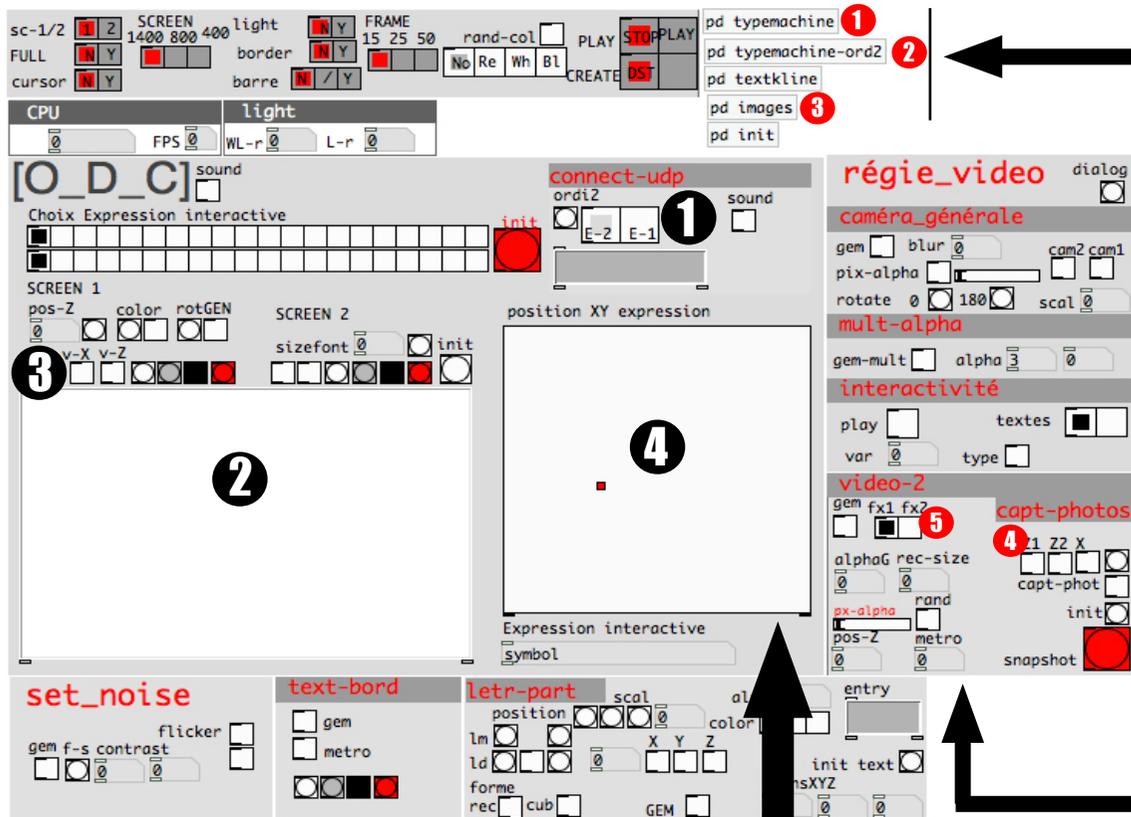
- _ 2 ordinateurs (MacBook Pro)
- _ Hub-firewire
- _ 1 table midi
- _ 1 caméra DV
- _ 1 caméra microscope
- _ 2 capteurs interactifs [IHH]
- _ 1 carte son
- _ 1 clavier bluetooth

Matériel nécessaire

- _ son : un système son stéréo de bonne qualité 250 W par satellite
- _ 1 sub minimum 400 watt
- _ 1 console son pour sortie son.
- _ câble Jack 6.35 de raccord console/carte son.
- _ deux vidéo-projecteurs avec câble S-VGA de raccord ordinateur
- _ 10 prises terres + rallonges

Durée de la performance : 20 à 40 min

Elle peut être adaptée selon les contextes.



Module des algorithmes génératifs. Ils sont bâtis sur des logiques de constructeurs. Ils sont liés aussi bien aux textes tapés en live (1), ou envoyés par un autre ordinateur (2), qu'à la manipulation de captures vidéos en direct (3).

Gestion live de la vidéo via 2 caméras branchés (webcam et caméra DV). Options d'alpha, de scale, de blur.

Démultiplication x3 de la capture caméra avec traitement alpha spécifique et décalage temporel et spatial.

Interactivité de textes à partir de l'analyse des zones de l'écran.

Snapshots de la captation vidéo retraités par des effets : fx1 ou fx2. La capture photo est redimensionnée et un zoom aléatoire est fait sur une partie de la capture. Le positionnement de chaque photo est aléatoire. Trois mouvements peuvent leur être appliqués en X Y ou Z (4).

Deuxième zone de traitement de la captation vidéo. Traitement de couches alpha + deux types d'effets (5) + position en Z.

Gestion noise de la totalité de la composition selon un travail sonore de timestrech.

Gestion des textes générés au bord de l'écran en début de performance.

Création et génération de mots pouvant éclater en particules (pixels 3D). Ces mots et leurs particules sont interactifs avec le son et manipulables en X Y ou Z.

Noyau central de [ODC] = on choisit sur quel ordinateur est envoyé le texte (1), puis on tape le texte (2). Ensuite on peut changer la taille, l'orientation, la couleur des mots et phrases tapés. Ces changements peuvent être appliqués à l'ensemble du texte, ou bien à une phrase spécifique qui a été entrée. Pour l'ensemble des textes des options de mouvements sont possibles : changement de la position au niveau horizontale, ou bien au niveau de la profondeur (3).
Chaque texte peut être bougé afin de recomposer le sens général : aussi bien grâce à l'interface d'interaction fixé à l'avant-bras que grâce à la barre d'option *Choix Expression interactive* : on peut manipuler les textes via ce trackpad visuel. (4) On peut intervenir sur l'écran de l'autre et bénéficier des mêmes options de manipulations du texte (1).

[ODC] est un logiciel open source [GNU-GPL] développé par Philippe Boisdard — sous PureData — pour la performance ou le théâtre. Il permet la gestion du texte et de l'image selon des principes génératifs et interactifs. Le texte peut être entré en temps réel et géré directement selon un ensemble de variables (couleurs, alpha, position, mouvements, taille, etc...) Chaque texte est autonome, car généré indépendamment des autres selon un algorithme de construction. Pour chaque création, **[ODC]** est adapté en fonction des spécificités de l'oeuvre à réaliser.

Application de ODC

Théâtre :
 _ «Au bord du gouffre» de Lucille Calmel (production Les Tanneurs (Bruxelles), La Chartreuse (Villeneuve-lez-Avignons), CECN (Mons), Montéviedo (Marseille)).
 _ *Identifiant* _Lucille Calmel de Lucille Calmel (festival OPEN, Théâtre-Paris Villette X-Réseau).

Performances :
 _ «Manutensions» de Giney Ayme (production Databaz (Angoulême), festival Les InstantsVideo (Marseille))



