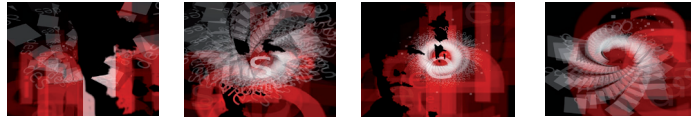


POETRY S QUANTI K

poetry :: S :: quanti :: k

POETRY S QUANTI K

# Présentation



P::S::Q est un logiciel audiovisuel de séquençage de textes poétiques mis en preset qui pose la question d'une poésie sonore numérique. Le texte tapé en direct permet de générer sons et images. Il s'agit d'entendre la poésie autrement que selon sa prononciation ou sa saisie linéaire, mais selon une logique algorithmique, le texte est ainsi déplacé d'un référent (linguistique) à deux autres référents (sonore et visuel), il est éclaté, désarticulé et interrogé dans son atomicité.

Ce dispositif veut mettre en jeu la manière dont un texte poétique peut se constituer dans un univers numérique.

En effet, de façon générale, ce qui est appelé une «littérature numérique» est le seul transfert du texte sur le web. Or, s'il est évident qu'il y a bien transfert, et changement de matérialité, il s'agit seulement d'un déplacement du texte du point de vue de son support. La spécificité de l'outil numérique exploitée, explorée, au mieux, se traduit par une logique d'hypertextualité liée aux liens, et quelque fois à l'intégration de son ou d'image. Rares sont les démarches dans l'ensemble de ces pratiques qui prennent en compte le caractère propre de la machine : ses possibilités génératives propres, notamment au niveau du son et de l'image, et notamment ses possibilités de séquençage par exemple.

Avec P::S::Q, le texte devient une séquence du programme, il est la variable active, celle qui va être lue par le logiciel, qui l'interprète selon sa logique de programmation (au même titre que quand je lis un texte, c'est selon ma matrice neurocognitive que je traduis le code de la langue en son et que je décrypte du sens). Le texte est lu selon les potentialités de la machine, et non pas analogiquement selon les potentialités de lecture humaine, il devient le code, à partir duquel les sons seront générés en temps réel (il y a sept sortes d'instruments différents, issues de synthèses). Mais P::S::Q n'est pas simplement un générateur de sons et d'images à partir de textes, il demande une forme de manipulation et d'interprétation. En effet, si le séquençage est automatisé, il s'agit pour nous de jouer la séquence. P::S::Q permet de mixer, de travailler le son, ainsi que la vidéo, en reliant spécifiquement les images à un des sept instruments, même si elles obéissent à la séquence de texte qui constitue l'algorithme de référence. De plus, au niveau de l'image, si le texte est bien intégré, il est mot-lécularisé, diffracté, expansé, chaque lettre devenant une molécule se déplaçant librement en résonance avec le son.

P::S::Q ouvre la possibilité de batailles rythmiques et visuelles entre des langues et des signes. Ainsi, dans une logique ludique et performative, il est possible d'introduire des *battles* entre des auteurs, des registres de langues, ou des langues différentes.

Dans l'extrait vidéo en lien, il s'agit de Joel Hubaut VS Arthur Rimbaud. La séquence sonore qui est entendue dans l'extrait provient d'un extrait de texte de Joel Hubaut, *Lissez les couleurs* (éd. Al Dante) : "I drappx tt ladrap o la tt". Le son produit est la traduction sonore de cette phrase. Les séquences de texte traitées peuvent être de longueur plus ou moins importante, mais plus elles sont longues, moins la récurrence sera audible. Il est donc intéressant de travailler sur certains types de textes plutôt que d'autres.

En voulant faire résonner la lettre et se confronter les langues, P::S::Q se situe dans une généalogie expérimentale partant du Futurisme et de Dada jusqu'à la poésie électronique, en passant par le lettrisme et la poésie visuelle. P::S::Q, interroge ce que pourrait être une poésie sonore et visuelle à l'ère du numérique.

# Application live

Mis en oeuvre et application  
= performance audiovisuelle en duo par HP Process

Diverses possibilités de mix sont possibles :

1\_ Mix pour un écran, joué par deux personnes (Ph. Boissard et H.Gauthier), chacune des deux jouant avec les textes d'un poète, les sons et les images générés par les textes se confrontant, se superposant, dans une logique de dialogue ou de *battle* (exemple : Artaud VS Apollinaire),

2\_ Mix pour deux écrans, joué par deux personnes (Ph. Boissard et H.Gauthier), chacun ayant à sa disposition une banque d'image et de texte, relié à un poète, ou à une thématique, la confrontation se jouant ici à travers les deux écrans

3\_ Mix à partir de textes de poètes (Artaud, Mallarmé, Gertrude Stein, Guérasim Luca, ...) >> version pop-electronica au niveau sonore + jeu visuel avec les images évoquant l'univers poétique du poète

4\_ Mix à partir des textes personnels de Ph. Boissard et H.Gauthier tapé en live >> mix électro-acoustique ambient / noise au niveau sonore + univers visuel jouant sur un éclatement du langage, selon une dynamique typographique d'inspiration lettriste et futuriste

5\_ Possibilité de mixer à partir de textes d'un public participant, in situ, ou on line, celui-ci envoyant ses textes sur une interface, afin d'être récupérés par le logiciel (*application en développement*)

6\_ Possibilité de mix à partir de matériaux textuels récupérés sur le web et d'images issues de divers espaces Internet (mixage à partir de la presse en ligne, des publicités, des réseaux sociaux ...)  
(*application en développement*)



## Vidéos de démonstration

<http://databaz.org/videos/teaser-net.mov>



# Technique



## Logiciel

\_\_\_ *PSQ* est programmé sur [Pure Data]. La version proposée fonctionne sur deux ordinateurs reliés en ethernet [udp] qui interagissent en temps réel (les deux interfaces sont reliées)

Au niveau de l'image : le graphisme est généré à partir de GEM/gsl/openGL.

\_\_\_ Le logiciel *<motion-text>* est inclus dans *PSQ*, il permet de molécularisé en objet physique chaque lettre d'un texte (utilisation de la librairie pmpd de [Pure Data] mais aussi de le mapper moléculairement sur n'importe quelle surface, afin de la manipuler en temps réel et de le faire faire interagir avec du son.

[ *<motion-text>*, logiciel créé en 2009 par Philippe Boissard sur [Pure Data] et utilisé dans des performances de ce dernier et de HP Process

\_ Centre Octobre Valencia/Espagne

\_ la Casa das Rosas/Sao Paulo, dans le cadre de l'année de la France au Brésil

\_ festival des InstantsVidéos - Marseille ]

## Conditions

### ESPACE

- \_ un (ou deux) écran de 2,5x2,5 m minimum ou une seule surface très large de projection
- \_ deux tables ou pupitres pour les ordinateurs et les performeurs de part et d'autres de l'écran

### TECHNIQUE

#### Matériel apporté

- \_ 2 ordinateurs (MacBook Pro)
- \_ 2 petites tables de mixage
- \_ 1 hub ethernet et les cables ethernet pour relier les différents ordinateurs.

#### Matériel nécessaire

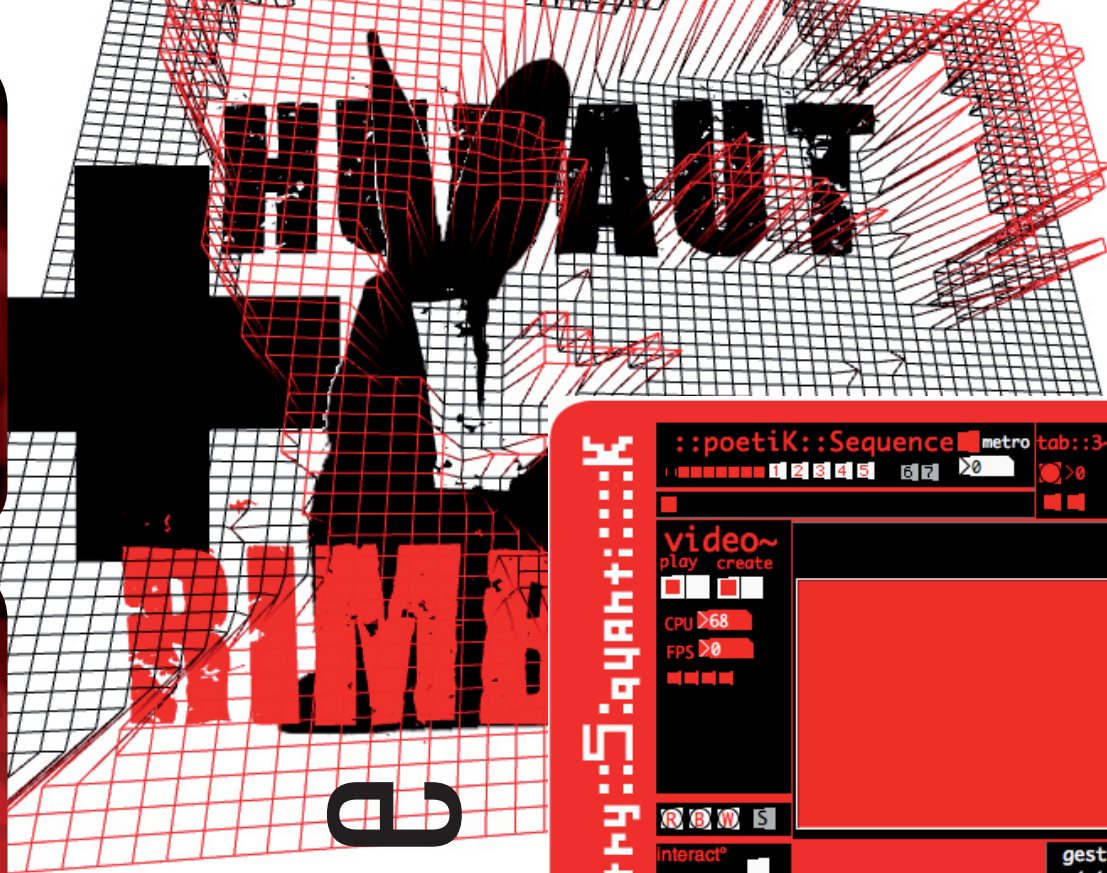
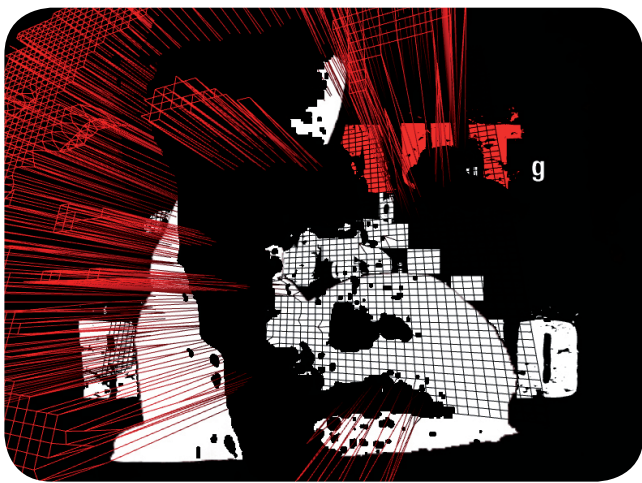
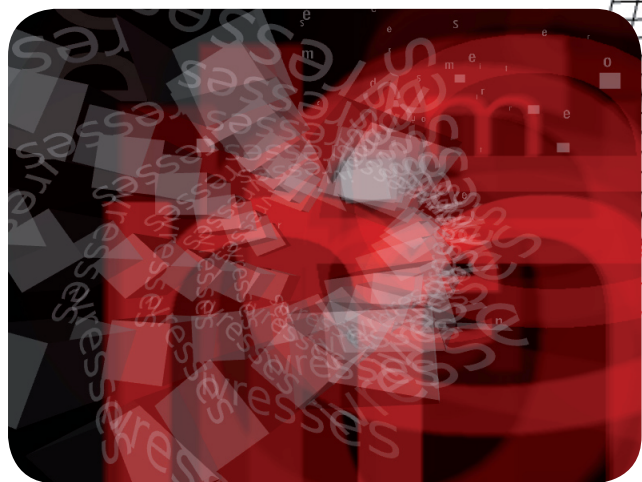
- \_ son : un système son stéréo de bonne qualité.
- \_ 1 sub minimum 400 watt
- \_ une sortie en DI
- \_ un vidéo-projecteur
- \_ 10 prises terres + rallonges

Durée de la performance : 15 à 30 min

### HP Process

Hortense Gauthier & Philippe Boissard  
100, rue du Gond  
16000 Angoulême - FRANCE

06 98 80 34 30  
trame.w@free.  
www.x-tr-m-art.com  
www.hp-process.com



# Interface

poetry::S:quart::K

::poetiK::Sequence metro tab::3~ fdn~ noiz~ tonalité ead~per::KU  
 >0 >0 >0 >0 inter  
 level >0 vol att lengt  
 volume >0 0 0 0

video~ play create SEND  
 CPU >68  
 FPS >0

gestion\_particules  
 géonerer  
 alph tail z

record~

>>GPL\_license\_by\_philippe\_boisnard\_for\_hp\_process

Rim::bAUD~  
 V-1 V-2  
 vid::E0//::  
 visage R N >0  
 signature R N W >0

>Hu::bAUT~  
 V-1 V-2 V-3  
 vid::E0//::  
 signes R N >0  
 croix R N J W >0  
 lapin R N W V P >0

baTT::L<<<~  
 rimboud symbol  
 hubaud VS  
 pennequin  
 ospitallier symbol  
 P/B N/R

inTR~hackt°::  
 1 2 3 4 5 6 7  
 battle  
 particules  
 lapin-HUB  
 croix-HUB  
 face-RIM  
 sign-RIM

Interact°

GEnerateur de part:icuLS  
 GEnerateur::~ >MA:::tri::KS~ GSS:::tion::~  
 create send\_text reset\_atom letter/lin varZ:: générer alpha taille fen\_mov RGBA  
 si\_create>erase\_pd\_new/new2 >0

clouds text z

gestion\_particules  
 géonerer  
 alph tail z

# présentation hp process

HP Process (Hortense Gauthier et Philippe Boisnard) est une entité dans la conjonction/disjonction qui développe une pratique d'art-action numérique. Ils travaillent essentiellement sur des performances poétiques multimédias où se mêlent le corps/la voix avec l'image et le son générés en temps réel et de manière interactive, mais aussi sur des créations sonores et des oeuvres vidéos.

Dans leurs performances, où images et sons sont produits à partir d'une programmation réalisée sur [PureData/GEM], le travail visuel est produit en temps réel, selon une programmation aléatoire de mouvements et selon les interactions aussi bien de la voix, du corps et de la vidéo. Ils développent un travail de vidéo-poésie où des univers textuels en 3D, fondés sur une déconstruction du langage et de ses formes, sont mêlés à la captation en direct des performers dans une logique de brouillage des différents espaces de représentation et de perception. Leur présence scénique dépasse la seule dimension physique, ils interagissent avec les dimensions numériques, et leur action a des effets dans une réalité augmentée. Ils développent ainsi divers dispositifs performatifs, où le corps et la voix se font les vecteurs d'une écriture générative en temps réel.

Au niveau sonore, HP Process travaille 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, ils jouent avec leur voix et leur souffle, ils les saisissent en live par ordinateur pour les retraiter, les retexturer, les amplifier et les expander et ainsi créer aussi bien une poésie sonore électronique, que des paysages sonores. Le son est aussi élaboré en fonction du rapport qu'il crée avec l'image, dans une logique d'interactivité et de synesthésie.

Enfin, le texte est le lieu où se joue et se déploie toutes les dimensions vidéos, sonores et corporelles de la performance.

Ainsi, le travail de HP Process pourrait être défini comme une POESIE ACTION NUMÉRIQUE. Il tente d'interroger le rapport entre corps, langage et technologie, et explorer les dimensions plastiques, visuelles, sonores, numériques et corporelles de l'écriture ...

