BOLIDE présente son BOLIDARIUM

PROBLÉMATIQUE DU PROJET

En référence au concept du « musiquer » théorisé par Christopher Small*, nous nous intéressons à l'expérience musicale comme l'ensemble de relations organisées non-seulement entre les sons mais aussi entre les personnes qui y participent.

La musique étant un phénomène universel et fédérateur, il est paradoxal de constater qu'elle est aussi devenue un objet de consommation et une fabrique d'identités collectives qui peut être cloisonnante.

Au croisement des rapports entre design, technologie et société, le BOLIDARIUM est une aire de jeux musicale dédiée à une pratique collective, dont l'ambition est de faire apparaître la musique comme vecteur de cohésion sociale.

Allant du laboratoire musicobricologique à l'orchestre social et performatif, cette aire de jeux est pensée comme un instrument ouvert qui mêle création algorithmique et posture participative.

* Christopher Small, *Musiquer : le sens de l'expérience musicale*, Éditions de la Philharmonie, « La rue musicale », 2019

LA STRUCTURE DU BOLIDARIUM

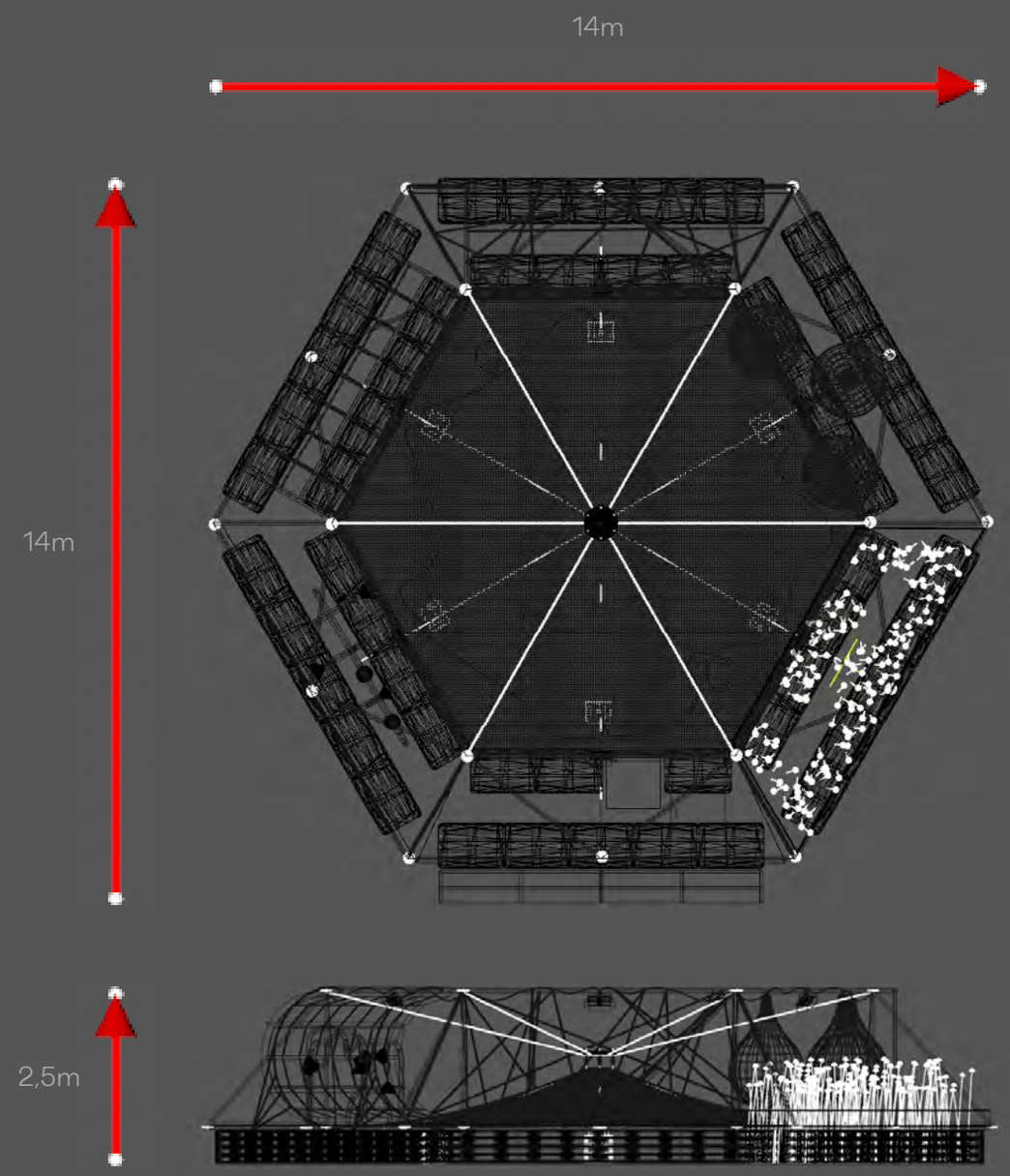
Le BOLIDARIUM est entièrement démontable.

Les enceintes sont placées à l'intérieur de la structure, orientées vers son centre afin d'accentuer l'immersion sonore, mais aussi pour inviter les participants à apprécier la musique dans sa partie centrale.

Un escalier constituté de compartiments pour retirer et y déposer ses chaussures permet l'accès au BOLIDARIUM. Il s'agit de conditionner les participants à explorer entièrement le terrain de jeu, dans un état de confort et de liberté.

La structure métallique est un échafaudage d'une surface de 127m², sur 2m50 de hauteur. Chaque côté de l'hexagone est habité par un instrument : leur ensemble forme un instrumentarium.

Sa forme hexagonale invite à repenser le dialogue entre performer et public, en impliquant un rapport non-frontal entre émetteur et récepteur.

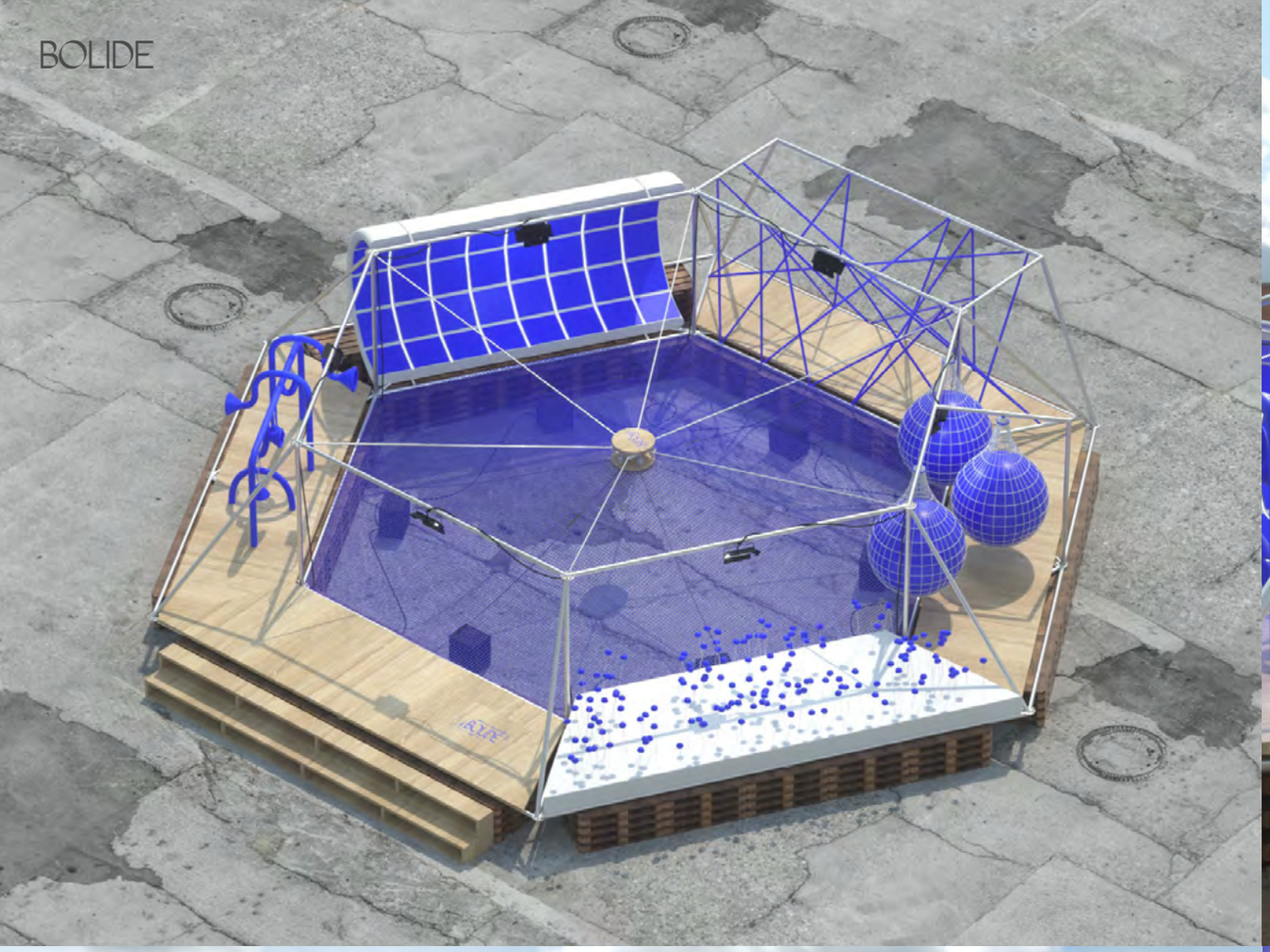


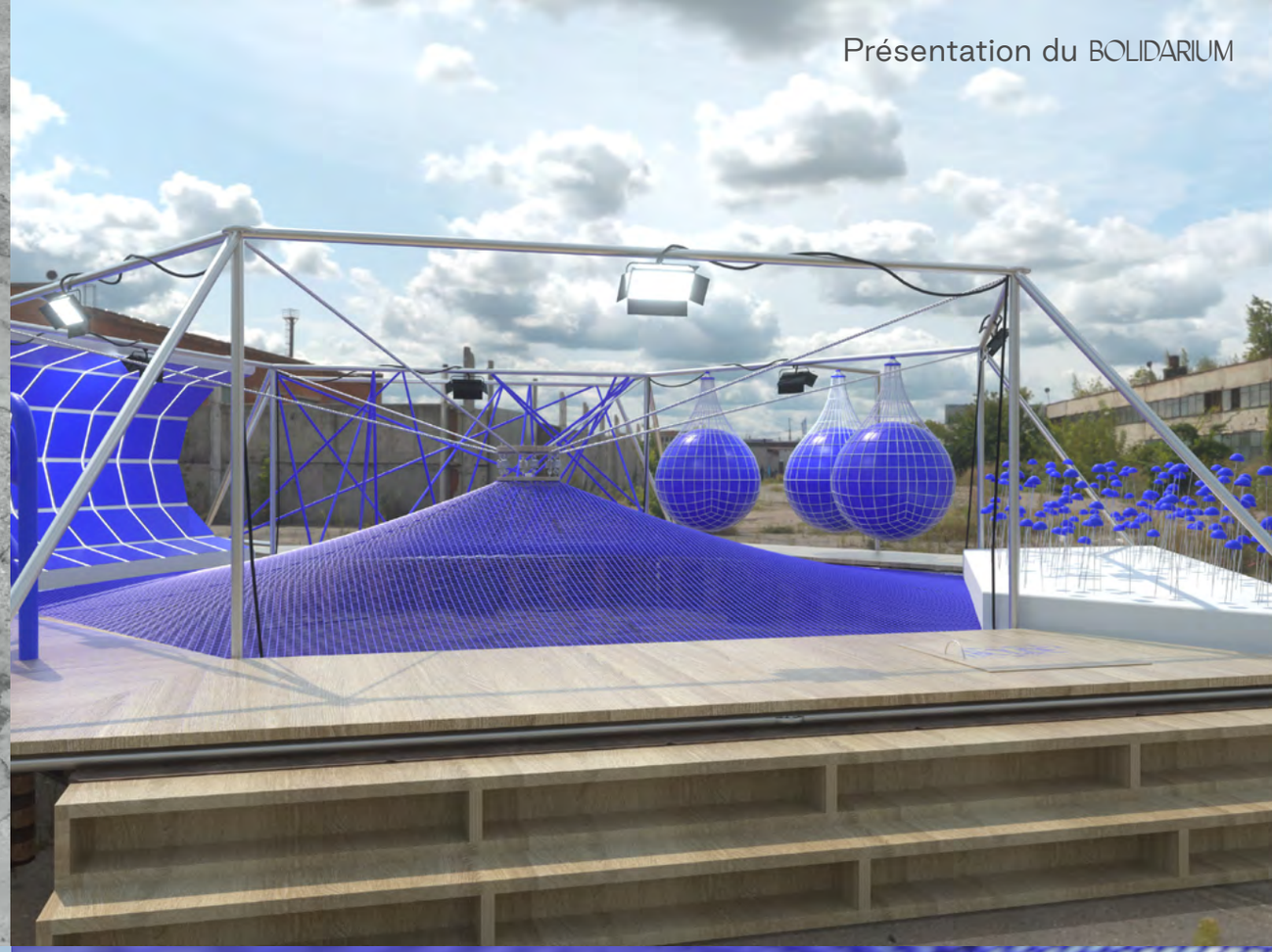
LA MUSIQUE DU BOLIDARIUM

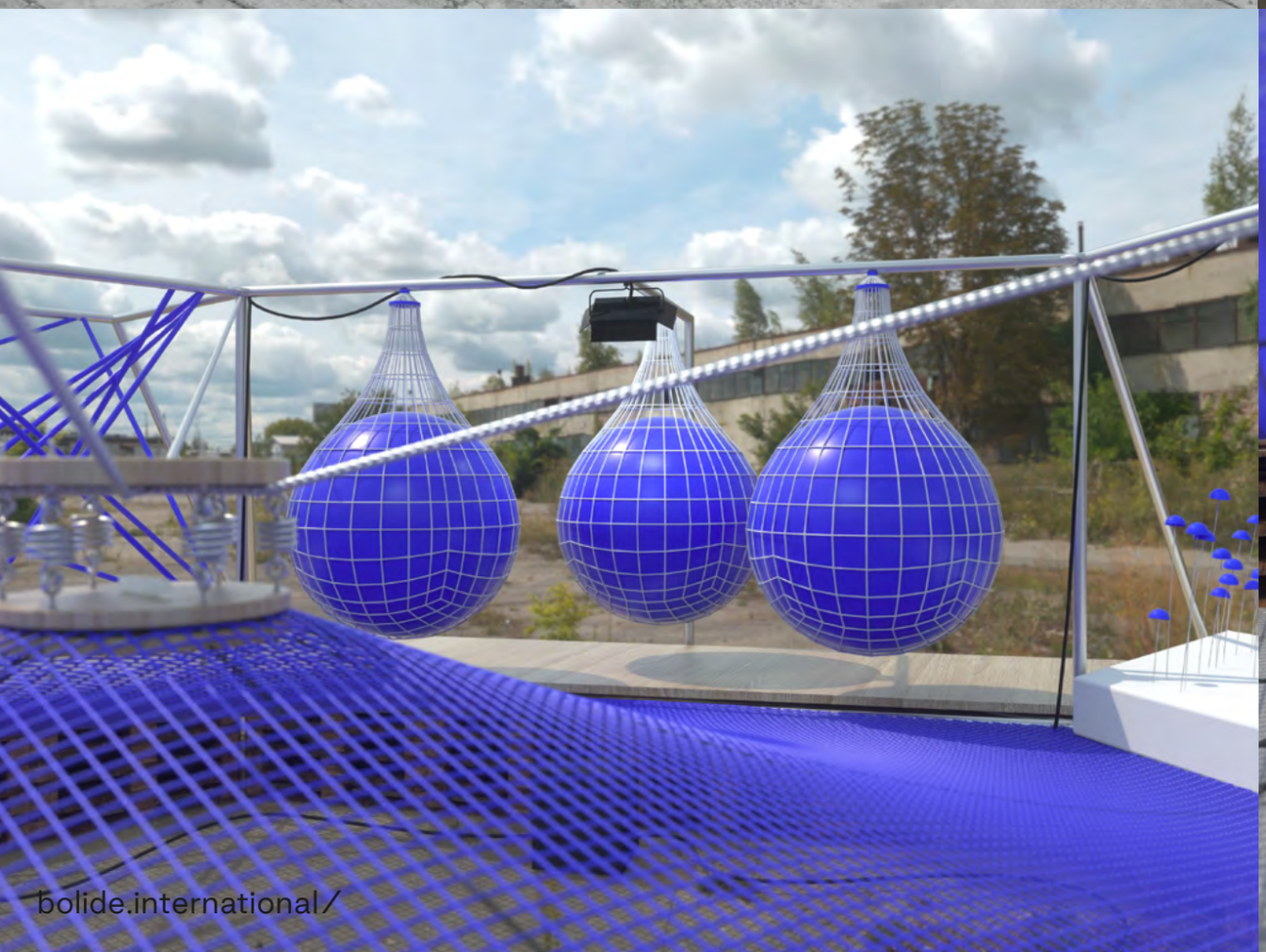
Le numérique ayant tendance à pré-composer l'expérience interactive, l'univers musical du BOLIDARIUM affirme une prise de position vis-à-vis de l'usage des technologies

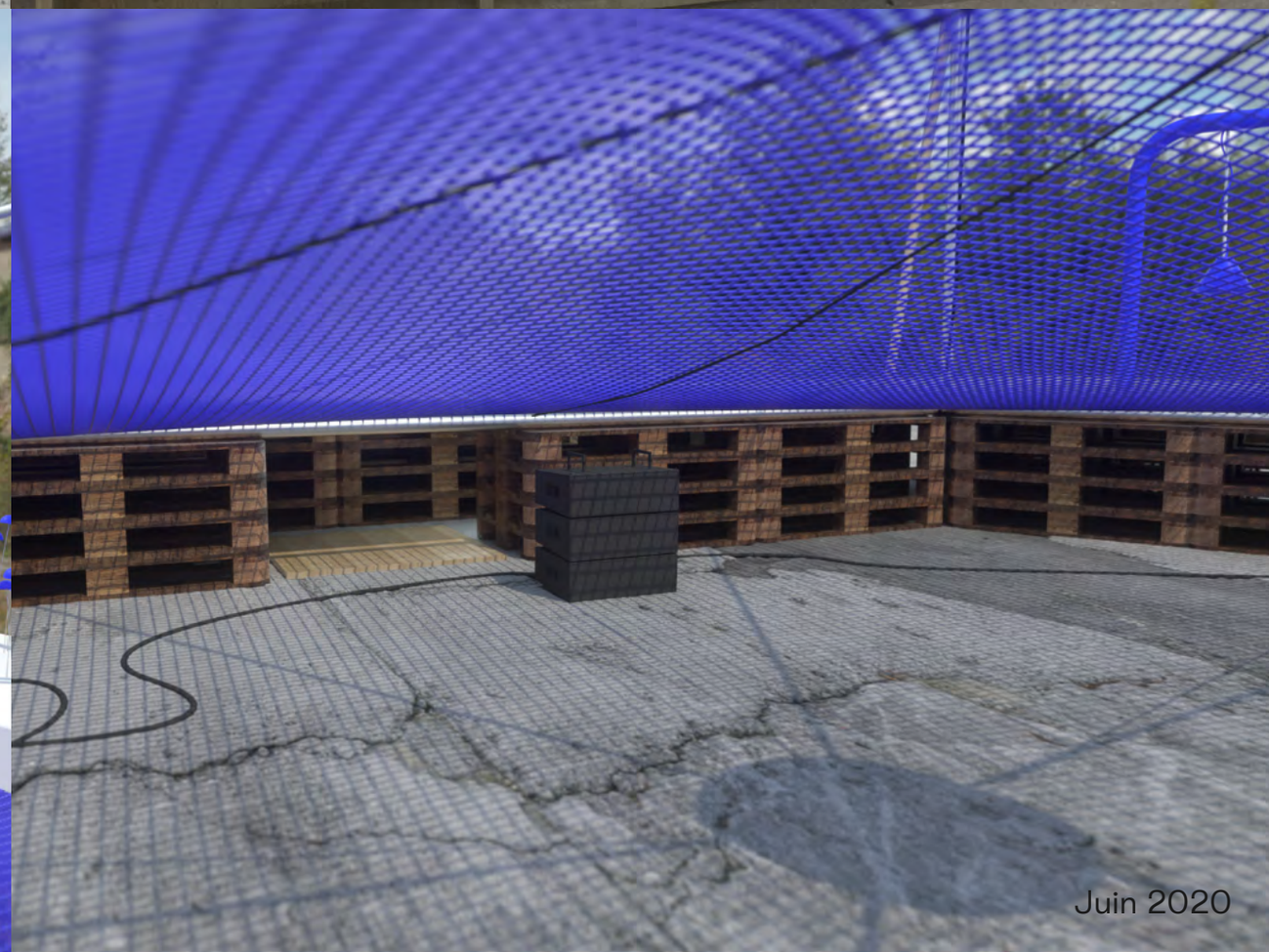
La musique du BOLIDARIUM est une musique qui se compose d'elle-même grâce aux interactions des participants. Elle s'éprouve et elle offre une marge de liberté et d'expressivité aux participants. Cette musique résulte d'une hybridation entre numérique et physique et invite à explorer une relation entre l'espace, les formes et les sons.

→ À écouter sur bolidarium.bolide.international/



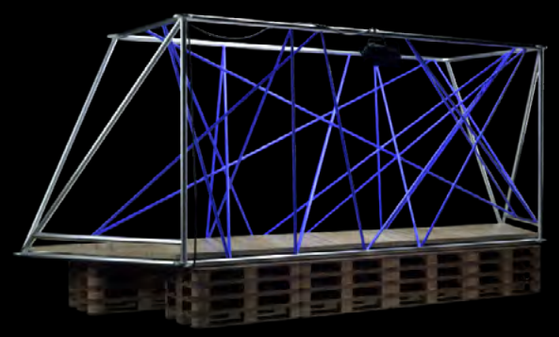




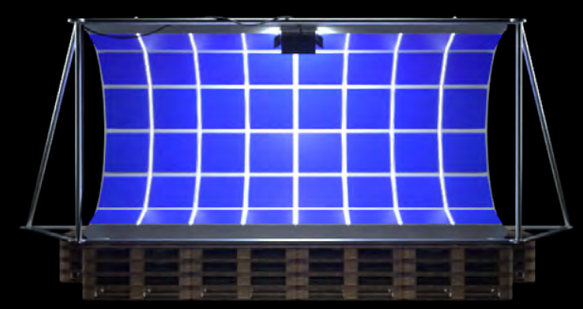


LES INSTRUMENTS

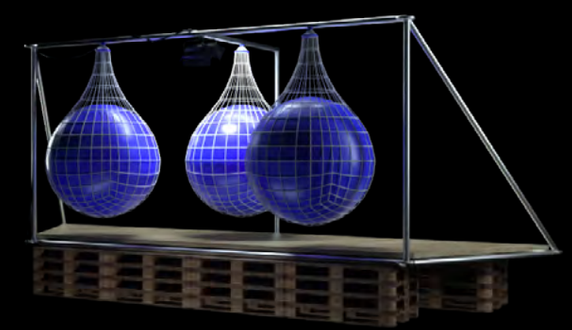
Chaque instrument est déterminé selon son rôle spécifique dans l'instrumentarium, avec des sons et des interactions qui lui sont propres.



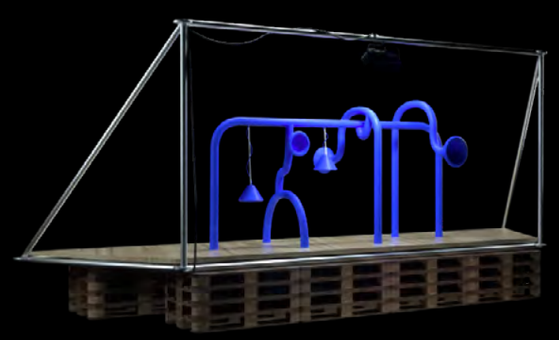
La GNGNGNGN



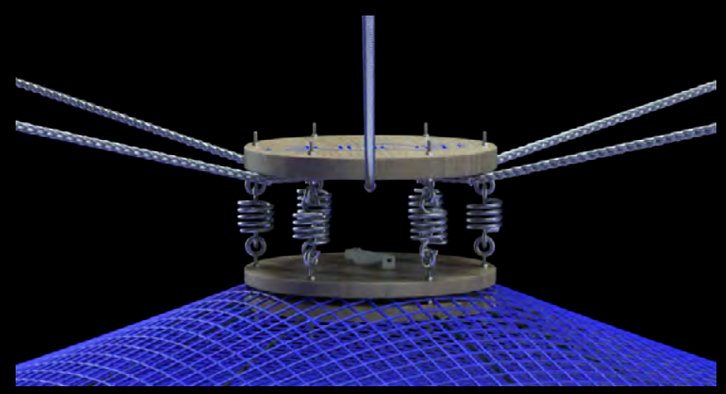
Le TSTSTSTS



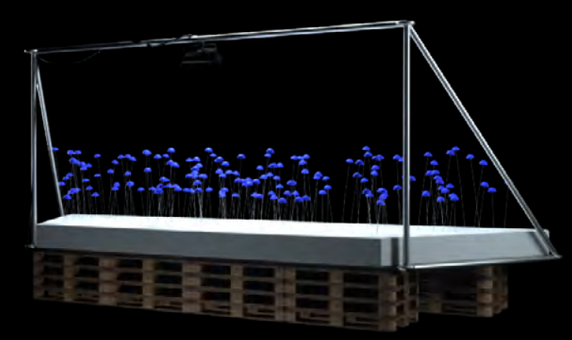
Les WOWOWOWO



La AAAAAAAH



Le VVVVVVVV



Les TITITITI

LE VVVVVVVV

Le *VVVVVVVV* est l'instrument central du BOLIDARIUM, il connecte la structure et ses instruments.

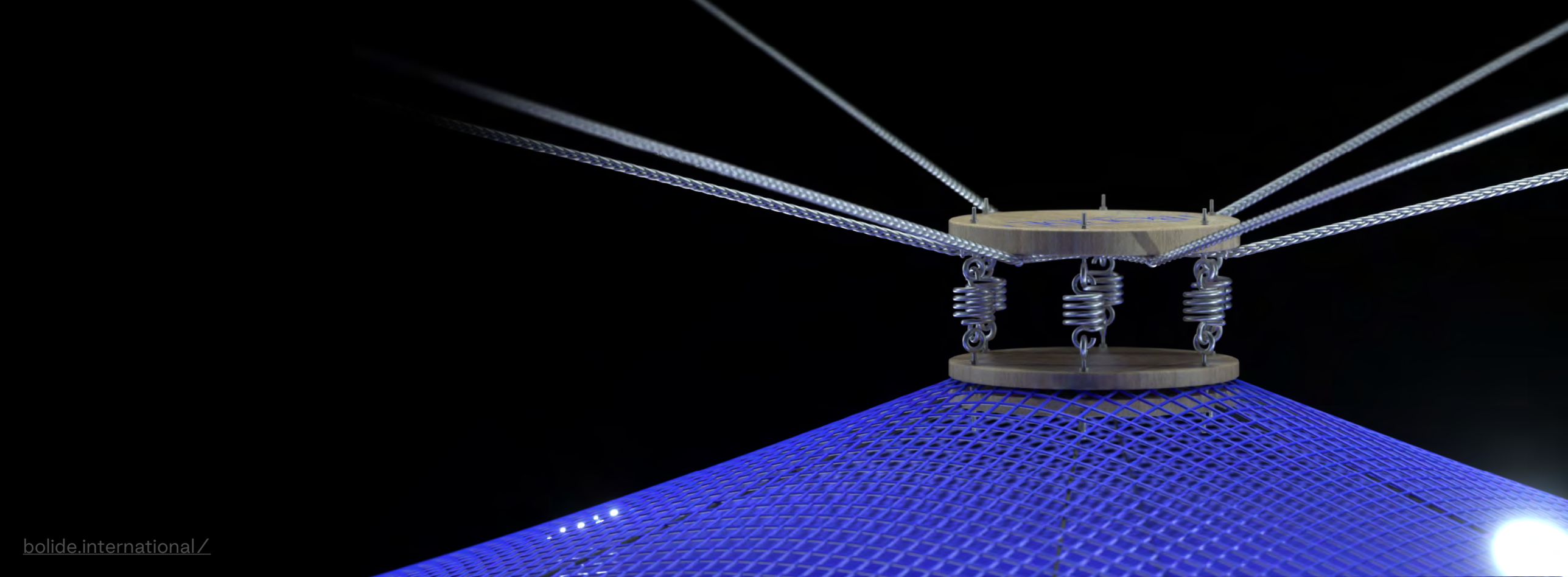
Sous le poids et les déambulations des participants, ce filet suspendu produit une nappe sonore évolutive. Cet instrument se joue passivement et génère une atmosphère musicale.

Le mécanisme de suspension du filet intègre un gyroscope et un accéléromètre, dont les données sont captées en temps réel afin de moduler la nappe sonore.

HABILLAGE LUMINEUX

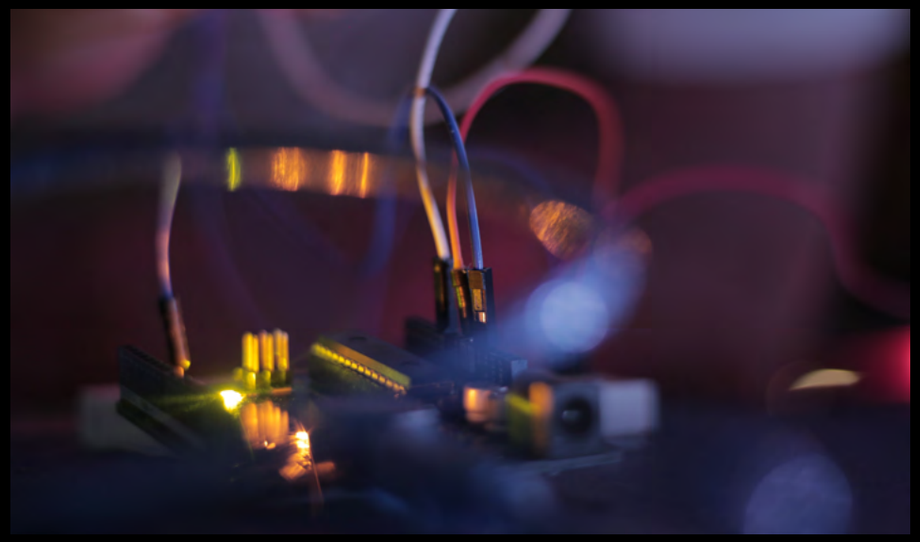
Le *VVVVVVVV* est également équipé d'une scénographie lumineuse qui retranscrit l'interaction musicale des autres instruments du BOLIDARIUM.

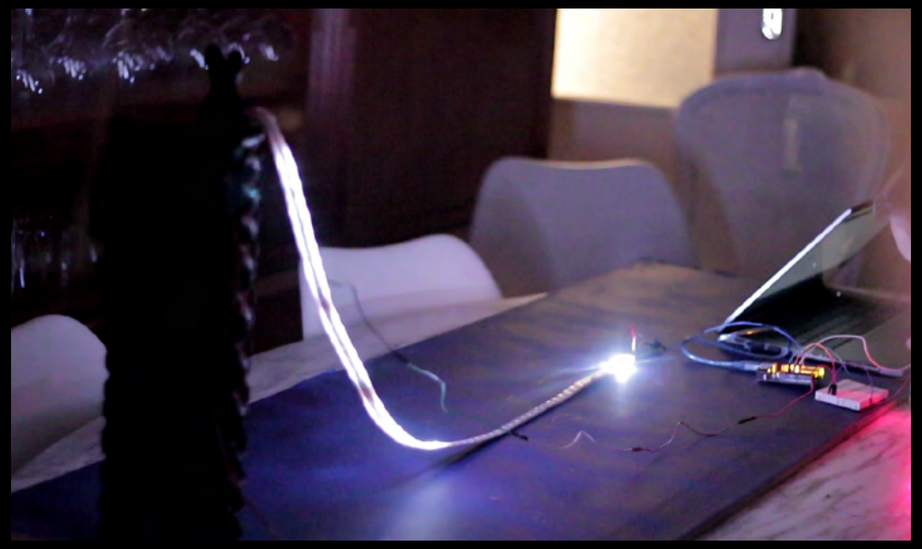
Les sons de chaque module sont visualisés par des rubans de LED.
L'animation de chaque ruban est synchronisée en temps réel avec les sons émis par l'instrument.



PROTOTYPES

Le *VVVVVVVV*
L'habillage lumineux



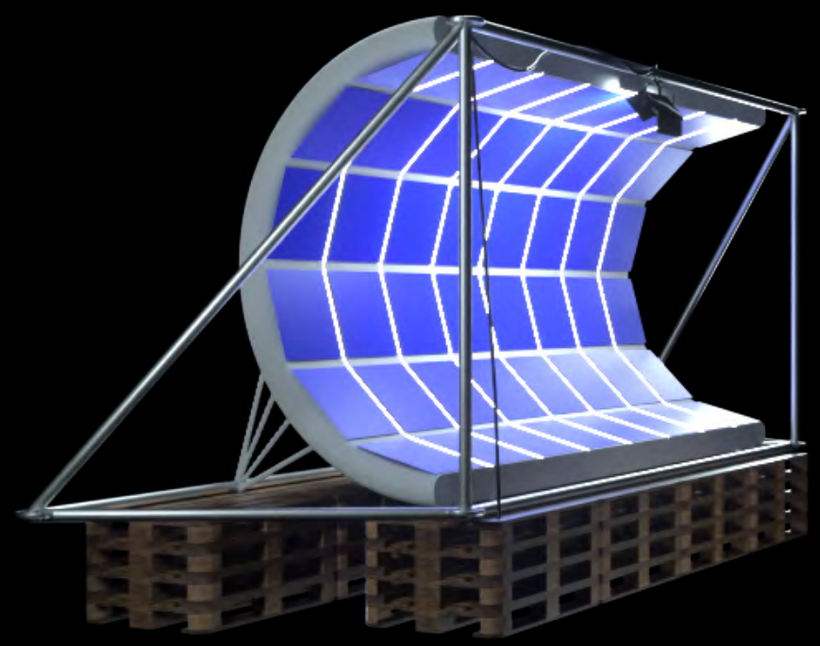


LE *TSTSTSTS*

Le *TSTSTSTS* est une boîte à rythme “surprise”. Il s’agit d’une matelas souple, arrimé à la structure métallique, sur lequel sont disposés des pads interactifs.

Un balayage lumineux de gauche à droite indique le tempo de la boucle. Un son est attribué à chaque pad, qui est joué à son contact. Plutôt que d’organiser les sons par rangée, la grille du séquenceur les mélange aléatoirement.

Inspiré du twister, ce séquenceur participatif se joue à plusieurs.

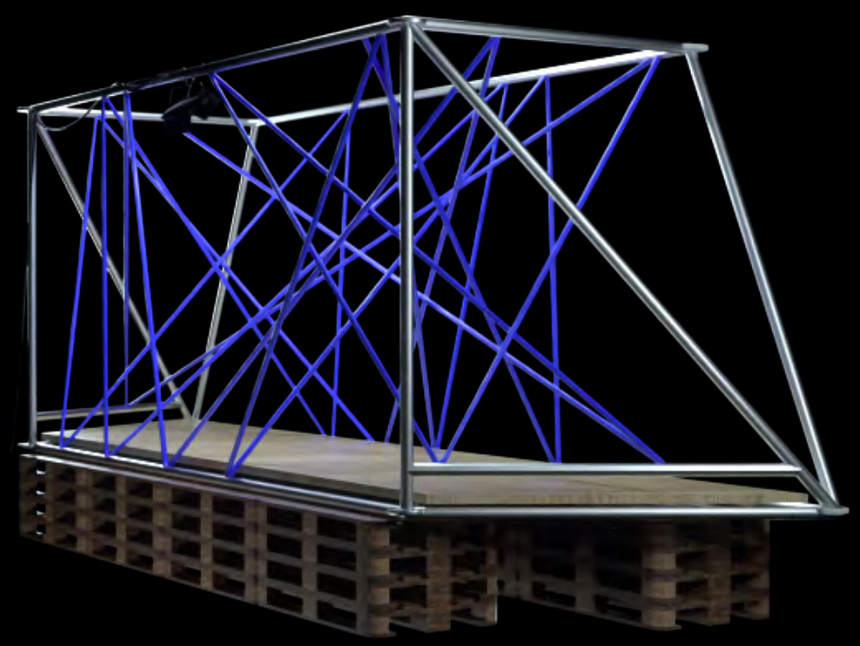


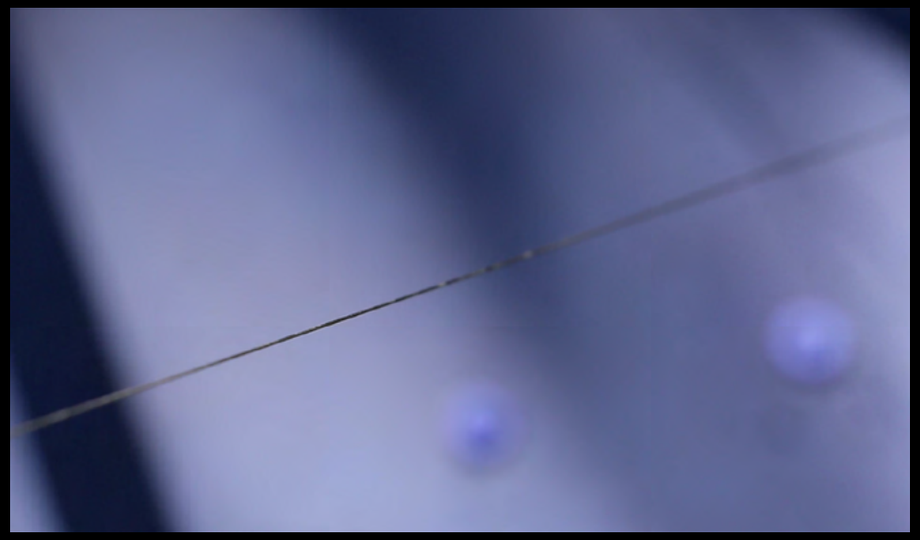
LA *GNGNGNGN*

La *GNGNGNGN* est une harpe géante.

Il s’agit d’une matrice de cordes de différents diamètres et de différentes longueurs. L’échelle de l’instrument invite à l’explorer collectivement et à profiter de son espace.

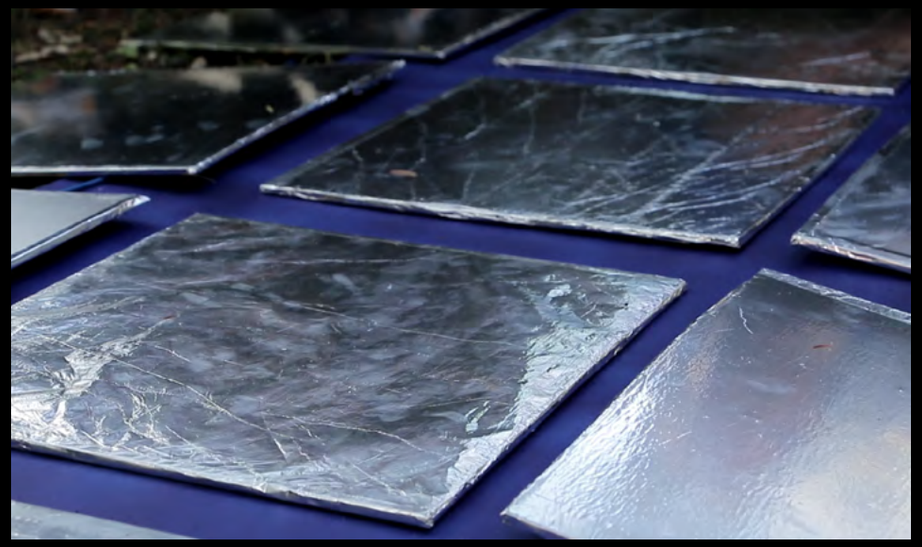
Des micros de contacts sont placés à la base de chaque corde et un traitement numérique amplifie et module ses vibrations.





PROTOTYPES

Le *TSTSTSTS*
La *GNGNGNGN*

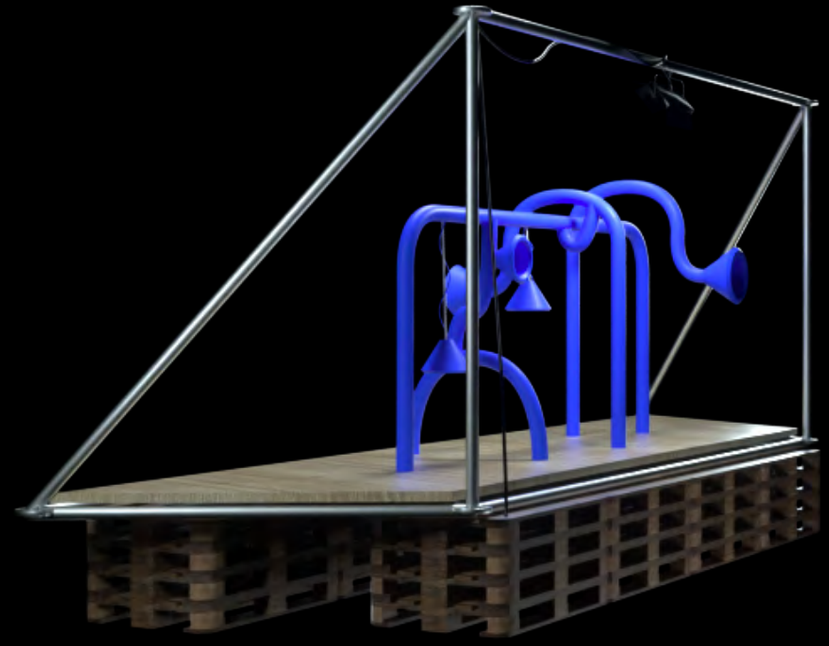


LES AAAAAAAH

Les *AAAAAAAAH* sont des tuyaux-micros.

Imaginées pour décomplexer les participants du chant, les tuyaux dissimulent des micros pour les guider à explorer leur voix.

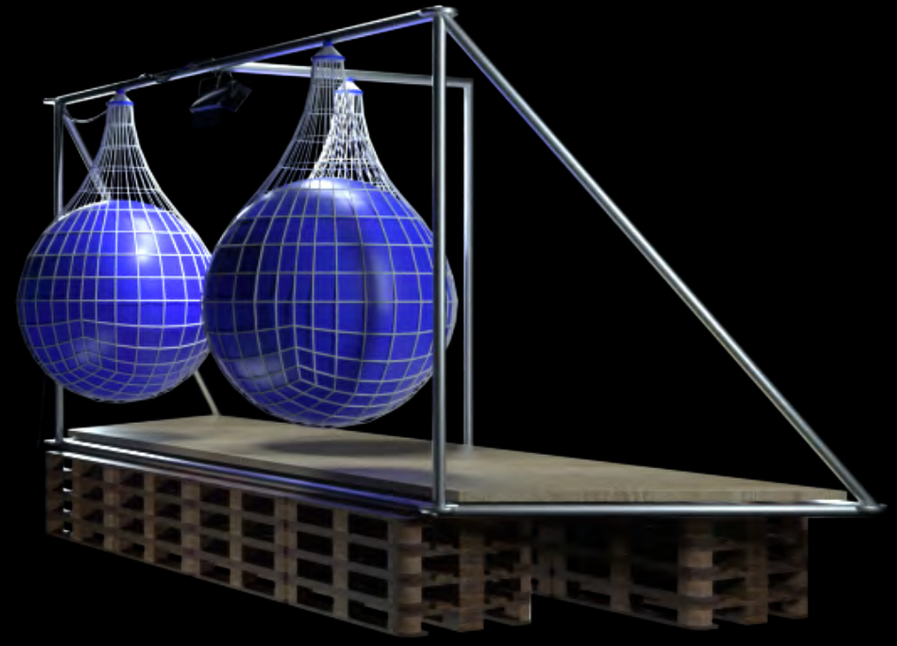
La voix et les sons des participants sont la matière sonore de cet instrument. Ces fragments sonores sont soumis à une multitude d'effets pour explorer l'évolution des sons sous différentes formes.



LES WOWOWOWO

Ces balles d'un mètre de diamètre sont suspendues dans un filet et se jouent grâce à leurs mouvements.

Un capteur sans fil doté d'un gyroscope et d'un accéléromètre est fixé à la verticale dans chaque balle. L'accélération déclenche la note et l'axe détermine la hauteur de la note.



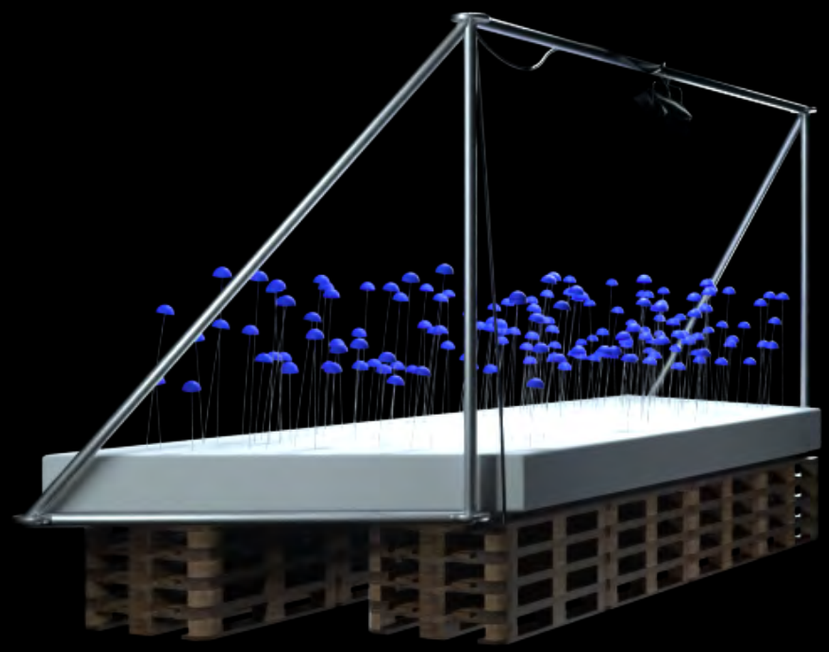
PROTOTYPES

Les *AAAAAAAH*
Les *WOWOWOWO*

LES *TITITITI*

Les *TITITITI* sont des « champignons » en cuivre. Chaque coque en métal est fixée sur une tige flexible.

Disposés sur un matelas en mousse, c'est la déambulation et l'affaissement du matelas au sein du module qui font sonner les coques en métal entre elles. Comme la harpe, des micros de contacts amplifient et modulent ces sons.



PROTOTYPES

L'AIRE DE JEUX

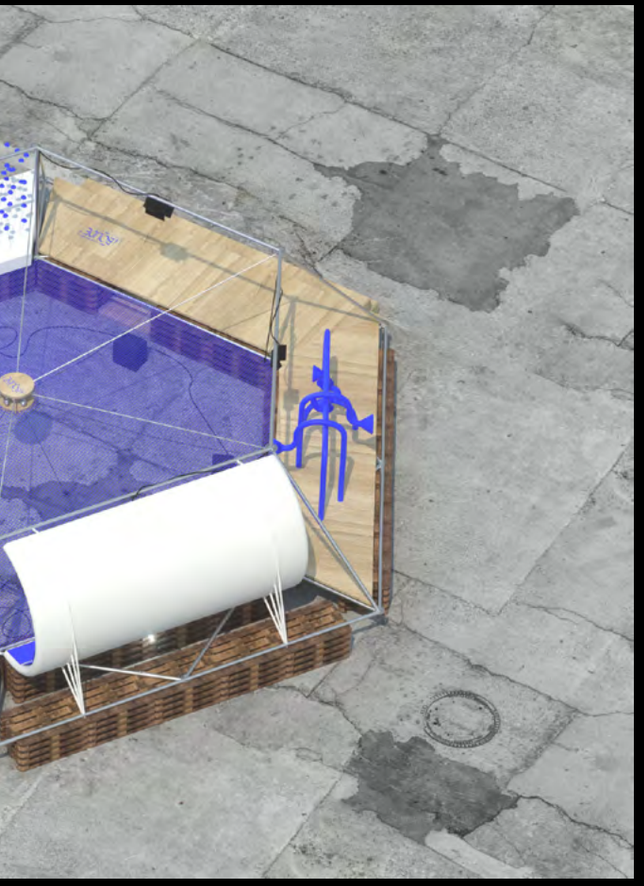
Le BOLIDARIUM manifeste une vision où la musique est davantage une activité sociale et un espace de jeu et de performance collective. Il s'agit de désindividualiser l'acte musical et de le faire apparaître davantage comme une compétence sociale.

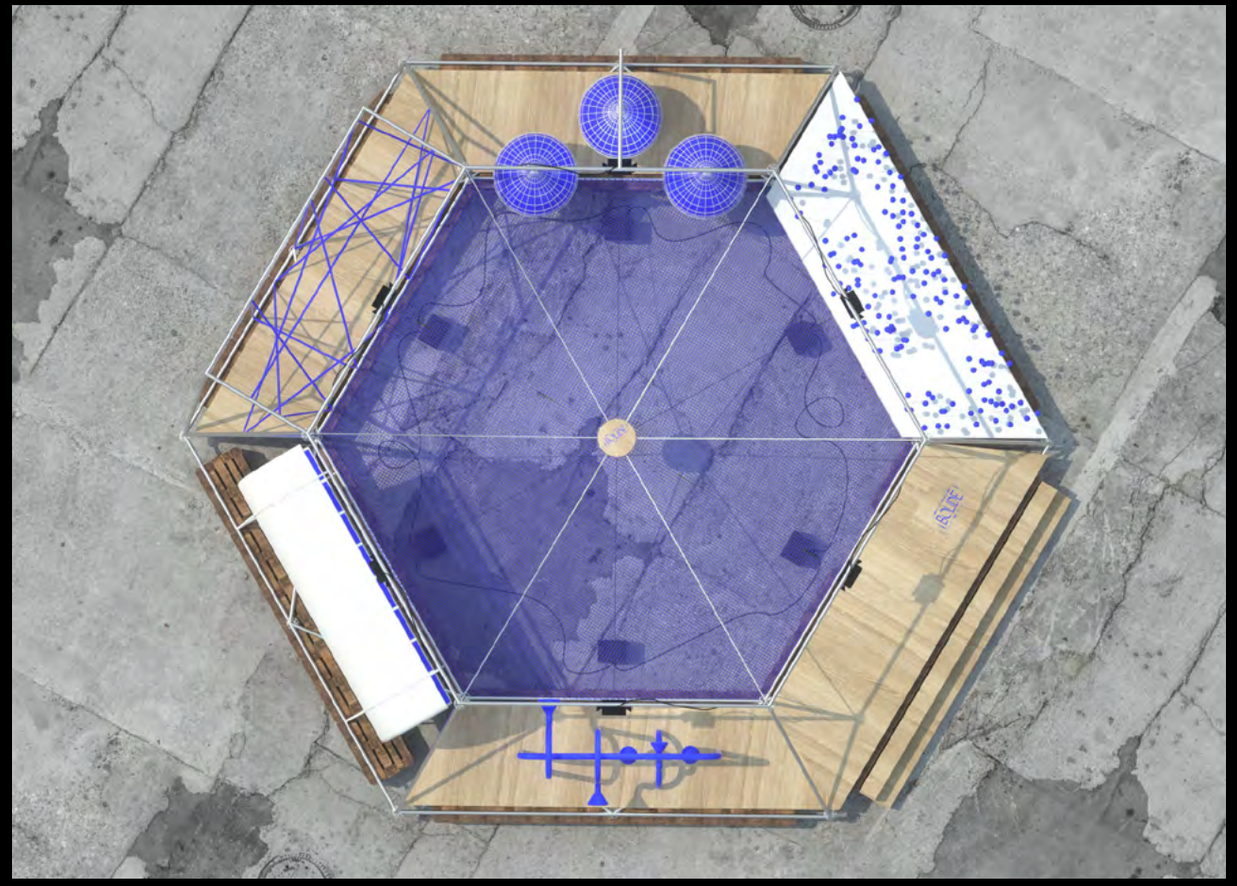
Ce projet a pour ambition de dessiner une nouvelle métaphore du « vivre ensemble », et d'aller au-delà des clichés des aires de jeux urbaines traditionnelles.

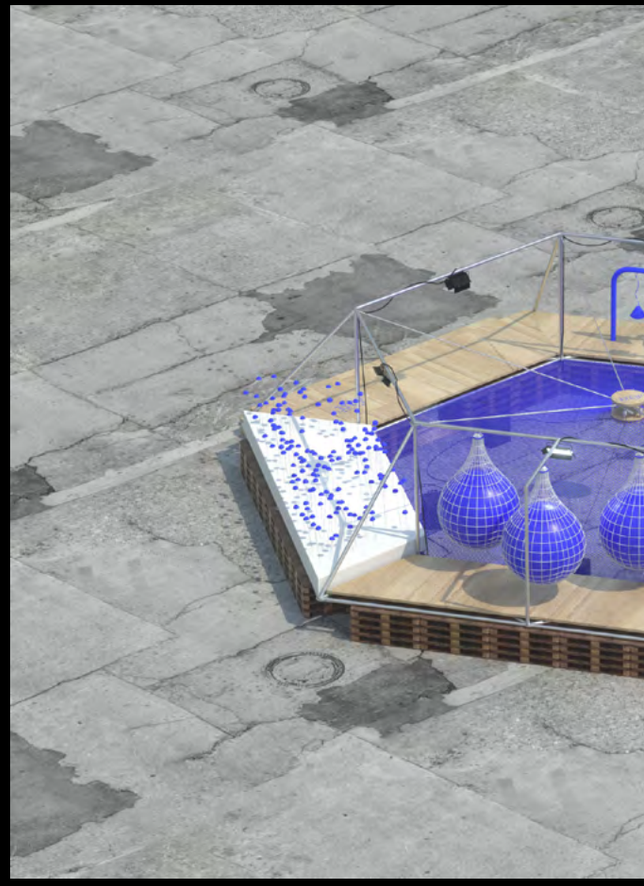
SUITE DU PROJET?

Les instruments du BOLIDARIUM sont modulaires et détachables. Ils peuvent exister individuellement afin de donner davantage d'opportunités d'exposition et d'évolution.

De plus, ce projet est destiné à être proposé à différents lieux dédiés à la culture, à des festivals, mais aussi comme installation urbaine éphémère ou dans des expositions d'arts numériques.







MERCI !

→ Suivez l'avancée du projet sur (🌐) bolide.international/

→ Suivez les péripeties du BOLIDE sur (📷) @bolide.international

→ Contactez-nous à hello@bolide.international

BOLIDE

É—e ÉCOLE ESTIENNE PARIS

BOLIDE composé de Jean-Baptiste Krauss, Marin Scart, Minh Boutin
Diplôme de DSAA de Design et Création Numérique, École Estienne, 2020