

Π-view

installation audio-visuelle par Stéphane Cousot et Stéfan Piat

Π-view est un dispositif vidéo et sonore présentant un site distant, à l'échelle et en temps réel. Une image-son continue, sans début, ni fin, dont le déroulement n'est pas prévu à l'avance; un flux de données audiovisuelles renvoyant au caractère impermanent de notre environnement.

Un espace (re)composé qui propose de porter son attention à un lieu et aux possibles événements qui le traverse, comme une invitation à s'affranchir de la vitesse des technologies, pour s'attarder à la contemplation, prendre le temps de l'écoute autant que celui du regard.



Le dispositif

L'origine du flux est situé suffisamment proche du lieu de présentation pour garder un lien géographique cohérent, et suffisamment éloigné pour créer un écart dans l'écoute et la vision. L'intention est de rendre compte de ce qui nous entoure, de ce qui sépare le lointain du proche, dans leur mouvements, leur rythmes et leur temporalités.

L'utilisation de certaines techniques vidéos et le traitements géométriques de l'image permettent de prendre en compte la surface de projection dans son volume et sa(ses) composante(s) architecturale(s), sans les ignorer ou les réduire à un écran.

La source sonore est captée par au moins deux microphones et rediffusée en direct par autant de haut parleurs. Leur placement dans l'espace de présentation est frontal ou de manière éclatée. Les niveaux sonores sont ajustés dans une recherche d'équilibre pour lier les deux espaces acoustiques.

Le lieu de captation et le lieu de diffusion sont ainsi superposés de manière à nouer une relation spatiale avec l'architecture, à jouer sur une illusion entre un relief réel et un réel projeté afin de proposer un espace perturbant les limites entre intérieur et l'extérieur: un nouveau paysage à part entière qui interroge à la fois la forme temporelle du film, les dispositifs vidéos et cinématographiques, et les espaces en réseaux.

L'installation n'a pas de forme fixe, elle cherche à créer en fonction de chaque situation, une relation spécifique avec le(s) lieu(x) et l'environnement local. Cette installation est montrée de manière sensiblement différente à chaque présentation, que ce soit dans un hall de gare ou autre espace publique, que dans un contexte d'exposition privatif.

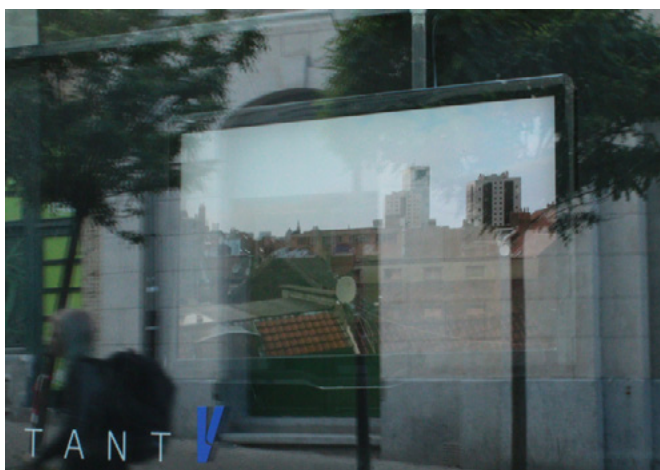


Dans les sous-sols d'un espace d'exposition indépendant, le point de vue à travers la fenêtre d'un atelier d'artiste à l'étage. Dans le cadre de l'exposition In/Out, Greylight Projects, Bruxelles, 2017

Live streaming

Le choix de travailler sur un flux de données numériques live, brutes et imprévisibles, en le dépouillant de toute intention narrative, est à la fois celui de faire acte à l'antipode des enjeux politiques des réseaux d'aujourd'hui – réseaux devenus principalement socio-marketing, place forte du trading boursier mondial et autres joutes politico-médiatiques, surveillances généralisées, réseaux aux données consommables et polluantes – autant que celui d'ajouter de l'indéterminisme et de l'imprévu à une forme traditionnellement fixée sur un support d'enregistrement reproductible (vidéo, cinéma, vinyle ou CD, etc...) pour tenter de susciter l'inattendu, la surprise, au moment même de sa diffusion et actualiser la présence du «hors-champ».

La mécanique intrinsèque au dispositif s'alimente uniquement de données natives. Elle n'utilise aucun enregistrement, aucune copie et aucune source ou service préexistant en ligne, aucun ajout, ni aucun effet. L'image et le son ont pour origine des données volatiles, utilisées dans une volonté de partager et de mettre en résonance, via un médium et une technologie définie, des espaces atemporels communs ou remarquables.



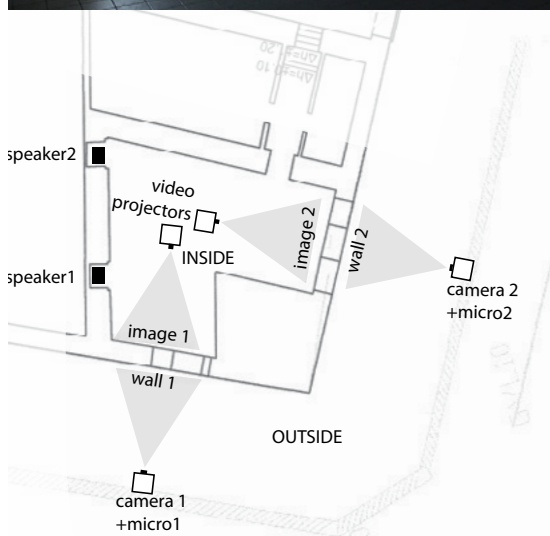
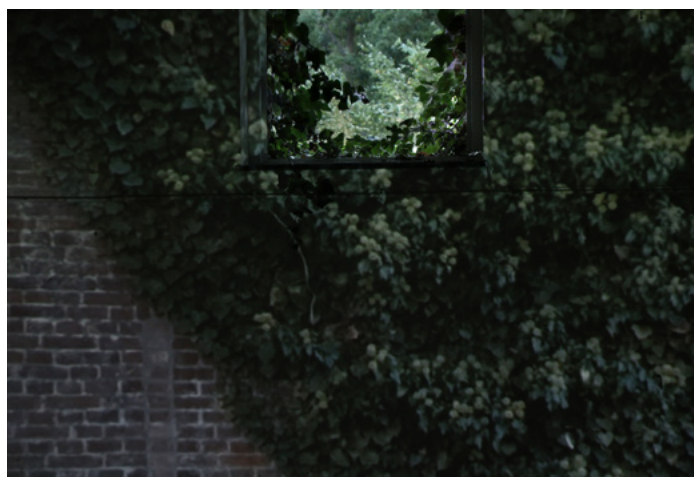
Dans une rue bruyante à Bruxelles, un écran vidéo derrière une vitrine présente la vue des toits située l'autre côté du bâtiment, tandis que des haut-parleurs diffusent dans la rue l'activité de la cour intérieure. Dans le cadre de Constant V, Bruxelles, 2015

L'image, le son (ou paysage numérique)

La notion de (re)composition indéterminée a pour objet de réfléchir au caractère d'impermanence du paysage sonore autant que visuel. Elle est (re)définie continuellement dans le temps par le flux des données entrantes, par le choix du plan et du cadrage fixe, la position du(des) micro(s). Elle ne dépend que de cette recherche intuitive initiale, élaborée in situ dans sa masse, sa composante et sa temporalité numérique, tout en passant par les filtres d'algorithmes de compression et de décompression d'une image transcodée issue du réel.

Son esthétique peut évoluer, modulé par le mouvement de personnes, des lumières sur les architectures, des éléments naturels, mais ne peut jamais être préétablie.

Le paysage se joue, s'écrit et se définit par cette présence: la nature, la vibration, la luminosité, le temps de son contenu projeté sur un espace autre, en

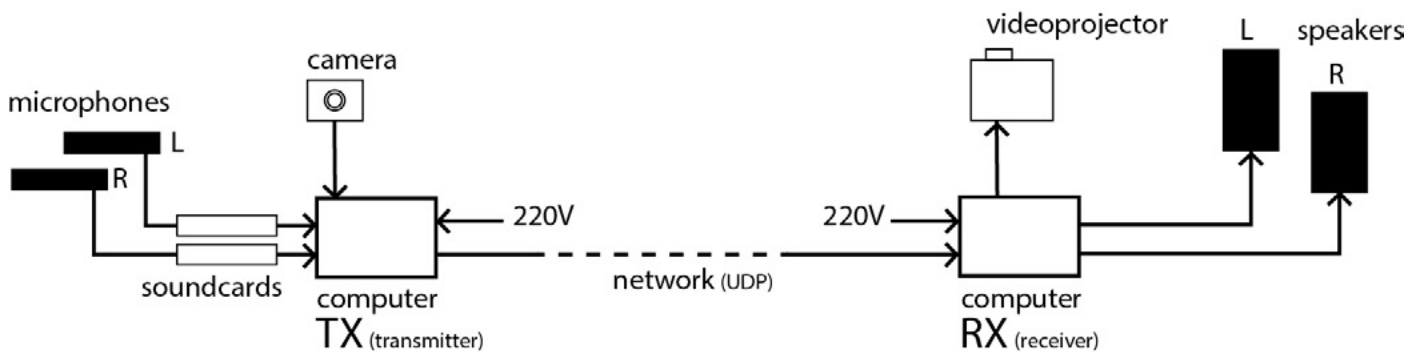


Dans une ancienne citadelle, deux faces d'un même mûr sont superposées, en projetant à l'intérieur des images en direct de ce qui se passe à l'extérieur de ce mur. La vidéo est projetée à l'échelle et inversée horizontalement de manière à ce que les éléments architecturaux coïncident. Par la fenêtre, l'intérieur et l'extérieur se produisent simultanément. Dans le Cadre de Citadel'arte, Diest, 2016

Descriptif technique

L'ensemble du dispositif est composé d'une partie dédiée à la captation audio-vidéo et l'émission des données en réseau, une autre partie dédiée à la réception des données et à leur diffusion.

La partie destinée à la captation/émission est un ensemble composé d'une optique caméra haute définition, d'un micro stéréo, d'un nano-ordinateur monocarte (Raspberry Pi) relié en réseau avec la partie réception/diffusion : un autre nano-ordinateur, un vidéo-projecteur et un système de diffusion audio stéréo. Dans le cas d'une multi-diffusion, ce dispositif est répété le nombre de fois nécessaire.



La position des hauts parleurs transpose la position des microphones, en tenant compte des espaces sonores caractéristiques du site et de sa topologie (orientation des murs, élévation, réseaux de circulation, ...).

Chaque haut-parleur ne diffuse qu'une seule source sonore. En fonction des lieux et de l'intention de restitution, ces sources pourront être diffusées en deux points de manière à restituer un son stéréophonique, ou par un nombre plus important de haut-parleurs (diffusion multicanal) pour composer un espace sonore plus sophistiqué.

La capture audio et vidéo se fait de manière synchrone en temps réel, transmission et diffusé en permanence.

La partie software utilisent uniquement des applications open sources existantes ou développés pour le projet. L'encodage audio et vidéo utilise en sous couche les bibliothèques FFmpeg. Le décodage et la lecture est faite par omx-player ou MPlayer.

Une interface et un serveur web accessible à distance, permettent de configurer aussi bien les scripts, le réseau et l'environnement de captation comme celui de diffusion.

Le système d'exploitation a spécialement été pensé et développé pour un applicatif modulaire, embarqué et en réseau (optimisations des ressources, accès à distance, gestions des services et des connexions).

Biographies

Stefan Piat est un artiste audiovisuel dont le travail se caractérise par un intérêt pour les procédés d'enregistrement et de représentation tels que la photographie, la vidéo, le son, en combinaison avec les outils numériques et la mise en espace. Ses projets explorent la spécificité de ces techniques en relation avec des concepts tels que le rapport au paysage, le point de vue, la durée. Son utilisation de la technologie a paradoxalement pour objectif de ralentir le temps et suspendre l'attention. Son travail a été présenté dans des lieux et festivals tels que le Z33, iMAL, Concertgebouw Brugge, Update, Gamerz, Arborrescence, Access. Il est diplômé en arts plastiques des écoles supérieures d'art d'Aix-en-Provence et Sint-Lukas Brussel. Il est actuellement employé comme co-manager au fablab.imal.

site internet : <http://stefanpiat.net>

Stéphane Cousot Plasticien, enseignant, chercheur, développeur, web-designer, né en 1973 à Nancy, France. Successivement diplômé de l'Université de Paris VIII, de la Villa Arson, de l'école d'art d'Aix-en-Provence, son passage par ces écoles ouvre une série d'études et de réflexions personnelles sur les pratiques et les outils numériques en partant du code, des langages et des environnements informatiques, comme support hybride de création et de translation du réel vers une forme poétique (image, vidéo, son, flux). De cette pratique des nouveaux médias, couplée à la connaissance des technologies réseaux, des bases de données et des langages hypermédias, il est amené à enseigner les arts plastiques à l'Université Paul Valéry (Montpellier), en master professionnelle "Création Numérique" à l'Université Aix-Marseille, et inviter à animer de nombreux workshops ou suivi de projets à L'École National des Arts Décoratifs (Paris) et l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. En parallèle, depuis 2005, dans l'idée de faciliter l'enseignement de la programmation et d'enrichir les expériences technologiques dans les cursus artistiques, il mène un travail de développement d'outils open-source d'analyse et traitement de l'image en temps réel, de transport de données géo-localisées sur le réseau, d'interfaces sur supports mobiles et électroniques. Par extension, il entame une série de collaborations pluridisciplinaires, entre créations et performances live pour le théâtre (Alain Béhar), la danse (Young-ho Nam, cie l'Imparfait), la musique électronique (eriKm) ou improvisée (Barre Phillips, Catherine Jauniaux) et intègre en 2011 le monde de la recherche au sein du laboratoire de Recherches en Arts audio Locus Sonus.des pratiques numériques, des nouvelles technologies.

site internet : <http://ubaa.net>

Contacts

Stéfan Piat <mail@stefanpiat.net>

téléphone : (+32) 486 866 628

adresse : 84 rue de la Senne 1000 Bruxelles

Stéphane Cousot <stef@ubaa.net>

téléphone : (+33) 645 556 279

adresse : 6 rue Albert Chabanon 13006 Marseille

