HEXAGONE Scène Nationale

Astérismes

Aki Ito & Jean-Philippe Lambert

Concert & Installation - nouvelles écritures en immersion sonore

Installation interactive en multidiffusion sur smartphone
inspirée du mouvement des astres

ATELIER Arts Sciences · ircam Centre Pompidou · césaré CENTRE NATIONAL DE CRÉATION MUSICALE · Carasso Daniel & Nina

synthèse

Quels sont les liens qui nous unissent ? En s'inspirant des **phénomènes de résonance orbitale** et en créant un espace-temps immersif empreint de lenteur et de poésie, Aki Ito et JP. Lambert nous enveloppent dans un univers où l'individu et le collectif forment un tout, liés par l'observation et l'écoute de soi et des autres.

Astérismes, un projet inspiré du mouvement des astres avec 2 formats :

- une **installation interactive en immersion sonore inspirée du mouvement des astres** à travers laquelle le public déambule
- qui peut être accompagnée d'un **concert en présence de la compositrice,** où celle-ci distribue les sons en LIVE

Le son est spatialisé, distribué sur les smartphones du public et sur haut-parleurs.
Le spectateur est invité à déambuler librement pour vivre une **expérience sensible du temps et de l'espace**, tous deux interconnectés par la musique, où **chacun devient une source sonore** indépendante évoluant dans l'espace.

Un nouveau mode de narration en immersion sonore
Une exploration sensorielle individuelle et collective qui évoque une reconnexion à l'univers à travers l'expérience d'un rapport physique au son, la lumière, la lenteur mais surtout à autrui ;

Les participants peuvent être mobiles ou non au coeur de l'installation, pour développer leur expérience d'écoute dans l'espace.

Chacun est unique tout en faisant partie d'un grand mouvement, comme des étoiles reliées dans des constellations.

Un projet arts & sciences :
L'installation s'intéresse à la relation **geste - son - lumière**, avec une technologie open-source développée par les chercheurs de l'IRCAM et **explore deux enjeux de recherche** :

- l'orchestration musicale spécifique à ce nouveau mode d'écriture en immersion
- l'interaction geste-son et la triangulation du son pour localisation par sources sonores

Pensé comme une **installation et une performance participative** d'une durée d'une trentaine de minutes, Astérismes est imaginé comme une **expérience sensorielle** où le numérique invite à vivre de nouvelles formes de récit de manière individuelle et collective. De ces imaginaires qui questionnent les liens qui se tissent, **apparaissent des possibles où la lenteur, l'écoute et l'observation offrent un nouveau regard** et une mise en abîme pleine d'humilité sur notre rapport au monde.

Une installation frugale d'une puissance totale de 300W en tout.

Un projet en création jusque mai 2024. En tournée dès juin 2024
Composition : **Aki Ito**
Distribution sonore et interactions : **Jean-Philippe Lambert**
Production : **Hexagone Scène Nationale**
Coproduction **: IRCAM - Césaré, CNCM de Reims**
Avec le soutien de : **la Fondation Daniel et Nina Carasso et l'Atelier Arts Sciences**

sommaire

pages 4 à 6

Contexte et univers artistique
Intentions artistiques & inspirations

page 7

1 concept : 2 formats
- installation autonome
- concert

pages 8 à 10

Formes et réalisations
Informations utiles à la diffusion in situ
- intérieur
- extérieur

pages 11 et 12

Calendrier de création & production
Partenaires et soutiens

pages 15 à 19

Les artistes
- Aki Ito : compositrice
- Jean-Philippe Lambert : interactions
- Oscar A : scénographie

pages 21 et 22

Schémas d'interactions
Le logiciel Soundworks

pages 23 et 24

L'Hexagone Scène Nationale
Contact

pages 26 à 29

Annexes
- Budget de production
- Schéma & plan d'implantation
- Fiche technique

Contexte et univers artistique

Arts numériques en espace public - nouvelles écritures et immersion sonore

Aki Ito, compositrice japonaise, et Jean-Philippe Lambert, chercheur à l'IRCAM, créent des **expériences sensorielles et des systèmes temporels inspirés par l'astronomie avec des compositions musicales influencées par les musiques électroniques et les arts numériques.**

Ce duo crée des formes où la dramaturgie suit un déroulé temporel qui passe par une **écriture du mouvement et de l'espace**.

Un duo arts / sciences indissociable et interdépendant, où la composition est créée pour un dispositif en multidiffusion sur points mobiles et en interaction, et où tout le système de distribution et d'interaction sonore est pensé pour

L'Hexagone accompagne le duo dans la création d'une installation autonome interactive basée sur le concert/performance Astérismes, en créant un lien avec le plasticien Oscar A.

Oscar A, à la fois compositeur et plasticien, inscrit dans sa pratique des dispositifs, où le public marque l'achèvement partiel de l'œuvre et où il explore les lois physiques qui régissent nos stratégies relationnelles (rencontre, évitement, choc, fusions, etc.).

Sélection d'oeuvres d'Aki Ito et Jean-Philippe Lambert

Maestra Maestro (2021)
Installation permanente à la Philharmonie des enfants (Paris).

La période feinte (2019)
Composition pour l'ouverture du projet Exoplanétaire d'Emmanuel Rollinde, Institut d'Astrophysique de Paris

If/Then Installed (2009 - 2012)
Commande pour les 20 ans du ZKM en et installée dans la collection permanente. Présentée aussi 3 mois au Centre Pompidou à l'occasion de « Danser sa vie ». Et à d'autres endroits : Stift Admont (Autriche), Muffathalle (Munich).

Phase (2005)
Installation issue d'un projet de recherche (3 ans), avec l'Ircam, le CEA-List. Présentée 3 mois au Centre Pompidou et au festival Scopitone (Nantes).

Note d'intention

«Astérismes : nom masculin qui désigne les figures que les humains voient dans le ciel à l'intérieur d'une ou plusieurs constellations»

L'idée initiale du projet Astérismes s'inspire du phénomène astronomique de résonance orbitable, dans lequel deux corps célèstes entrent en résonance autour d'un astre, exerçant l'un sur l'autre une influence gravitationnelle .
L'installation distribue des sons indépendants en sur les **smartphones des participants, qui bougent au sein de l'installation, et agissent ainsi comme des instruments sonores et lumineux, pour produire des figures partagées** et explorer cette délicate mécanique des astres.

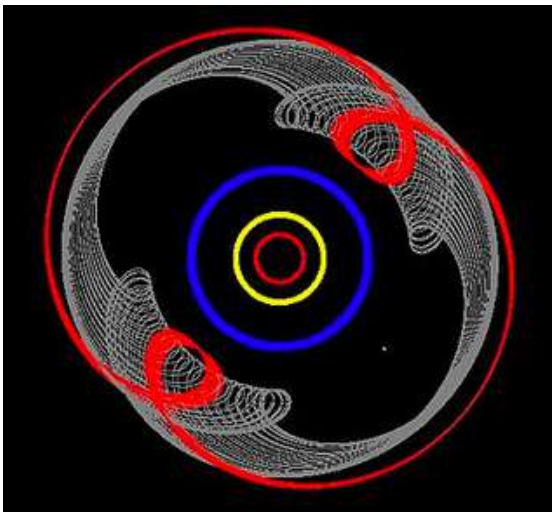
Tisser des sons et des liens

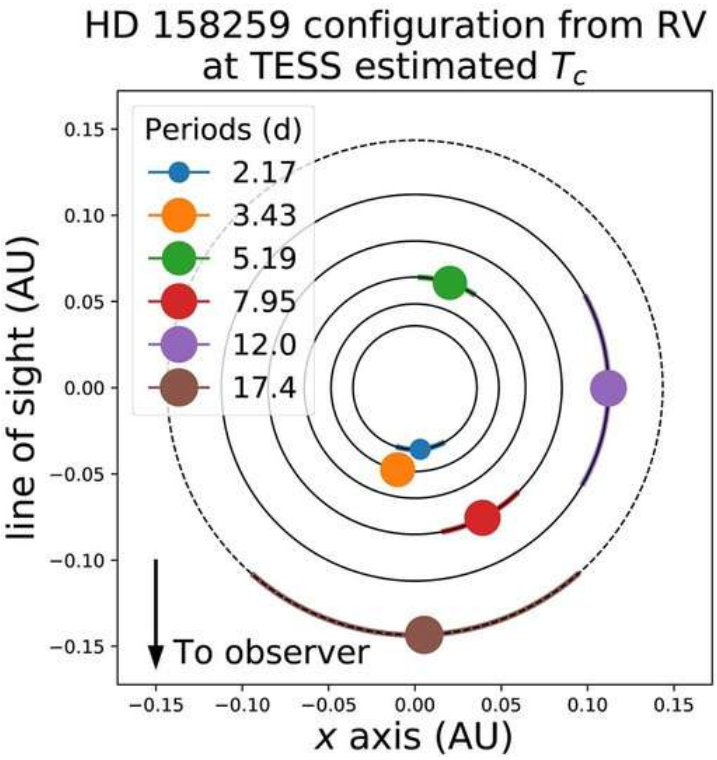
Le dispositif crée des liens entre les participants, invités à **interagir par l'écoute active des sons qui circulent** entre eux et les interactions mutuelles créées en utilisant de multiples sources sonores distribuées dans le public.

Inspirée par ces périodicités multiples qui s'influencent mutuellement, la composition sonore développe des processus musicaux. Plusieurs temporalités existent dans un même espace, elles sont liées et tissées lentement par l'orchestration. Le temps de l'écoute est à la fois personnel et collectif, toujours en harmonie.

La compositrice explore une approche de **composition basée sur des modules combinables** invitant à la fois **l'écoute focalisée** d'un module et une **écoute de l'ensemble.** Cela permet aux participants de naviguer du champ proche à une plus grande ouverture aux autres, tant du point de vue sonore que social.

Inspirations





« Si je ne m'appuie pas sur l'observation des phénomènes astronomiques pour composer, je m'en inspire certainement, dit Aki Ito, compositrice japonaise installée en France. Dans un système stellaire, chaque corps céleste a sa période propre, et c'est ce que j'aime aussi faire dans ma musique : faire cohabiter au sein d'une même pièce plusieurs « modules » de périodes différentes. Au départ, ces modules sont apparemment indépendants les uns des autres mais, comme en astronomie, tous les astres d'un système (étoiles, planètes, satellites, etc.), tel que le système solaire, agissent les uns sur les autres, modifiant parfois notablement leurs périodes. »

Un phénomène d'interaction gravitationnelle appelée « résonance orbitale », précise Aki Ito. C'est du reste grâce à ce genre de phénomènes que les scientifiques sont parvenus à détecter la présence de Neptune (en étudiant les perturbations de l'orbite d'Uranus) — et, plus récemment, un nombre faramineux de corps célestes, même extrasolaires —, jusqu'à déterminer leurs orbites exactes autour de leurs étoiles, sans jamais les voir.

Source : IRCAM - blog des résidences artistiques - Jérémie Szpirglas

La résonance orbitale est le phénomène de lien entre les orbites de deux corps (exo planètes par exemple) et celui de leur corps (planète) parent. Etroitement liés, les deux corps en orbite exercent une influence gravitationnelle l'un sur l'autre. Un lien est tissé comme un tout entre deux corps indépendants.

1 concept, 2 formats

Concert

Le format du concert (performance LIVE de 30 minutes) crée un espace sonore entre les téléphones des spectateurs et propose une nouvelle expérience du concert, sans scène, en se focalisant sur l'espace occupé par le public.

Le concert peut être joué seul, hors de l'installation. Le public est entouré de haut-parleurs et la compositrice distribue les sons en LIVE sur les différentes sources sonores.

Installation

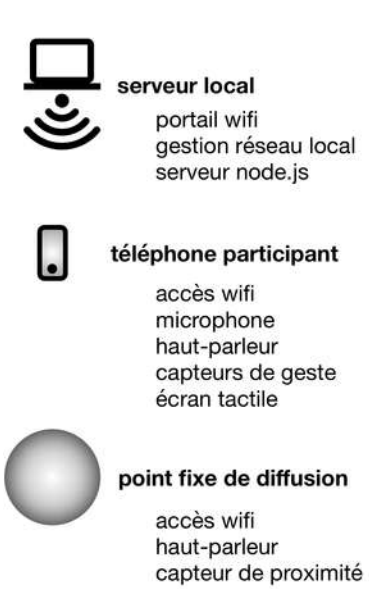
L'installation autonome interactive vient ajouter une dimension en donnant l'image d'une galaxie, où le public est attiré comme par un effet gravitationnel vers des points fixes qui créent l'interaction (haut-parleurs, positionnés tels des corps célestes).

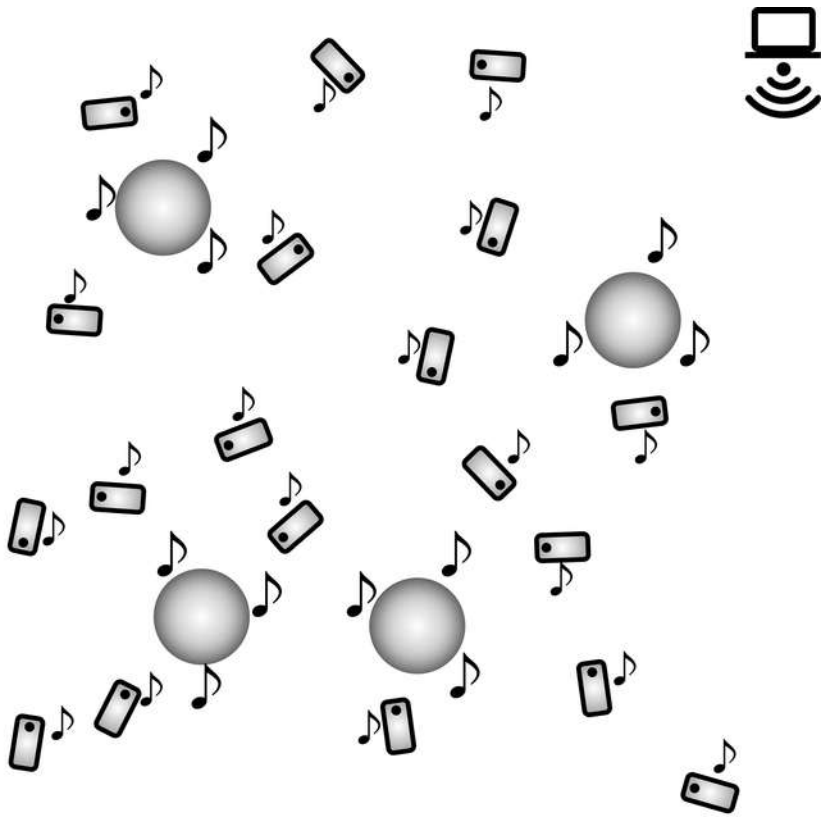
Le public déambule librement dans l'installation, et les sons se déclenchent automatiquement sur les téléphons et les haut-parleurs en fonction des mouvements du public.

L'installation peut être présentée seule, les sons étant générés par un système interactif autonome.

L'Hexagone accompagne Aki Ito et Jean-Philippe Lambert à la **transformation du format concert en installation autonome audioréactive,** en créant un lien avec le plasticien Oscar A qui viendra créer une **scénographie** donnant corps à la composition et invitera le public à une déambulation libre et interactive.

formes et réalisation





- Installation immersive, le public déambule librement à l'intérieur
- Connexion simple via flashcode à une réseau WIFI dédié
- L'interaction est intuitive : les sons se déclenchent suivant la position et le geste captés par chaque téléphone.
- Les participants peuvent être mobiles ou non, pour développer leur expérience d’écoute dans l’espace. Chacun est unique tout en faisant partie d’un grand mouvement, comme des étoiles reliées dans des constellations.

EXTRAITS SONORES ET VIDEOS

https://drive.google.com/drive/folders/1zNqLOxtXongYpuwM-FBCMVbTGgPRPl4O

FLUIDITÉ ET FRUGALITE DE LA FORME

Les exigences opérationnelles sont très faibles car le matériel est apporté :

- par les artistes : WIFI, haut-parleurs et matériel de scénographie
- par les visiteurs : smartphones

Dans la conception même des matériaux, le réemploi a été privilégié, ainsi que le prêt (haut-parleurs, carte son et ordinateur).

DIFFUSION

Espaces

L'expérience IN SITU englobe également l'environnement et élargit la perception. Le lieu doit être calme et assez spacieux. Sans être indispensable, un endroit relativement sombre révèle les lumières ; Pour une immersion efficace, au moins un tiers du public doit être connecté et disposer de smarpthones chargés.

- intérieurs ou extérieurs (protégés de la pluie et du vent) - environ 200m2 pour 100 personnes max pour un confort d'écoute optimal et une déambulation
- scénographie au sol modulable en fonction du lieu d'accueil
- sombre
- calme (50db) et espace délimité, qui invite à la promenade, la déambulation
- Prévoir :
  - un espace de stockage sécurisé et à l'abri des intempéries pour les flight cases
  - 1 arrivée électrique 220V + 1 espace surveillé (à moins de 80 mètres de l'installation wifi et ordinateur)

Durée

- Installation - en continu (de 1 jour à plusieurs mois).
- Concert performance (au sein de l'installation) : de 15 à 45 minutes (3 pièces), jouable plusieurs fois

En tournée :

- Temps de montage : 2 services de 4h
- Arrivée la veille souhaitée pour installation, test du wifi et balances
- Temps de démontage : 1 service de 4h
- 2 personnes : 1 artiste + 1 technicien

Publics

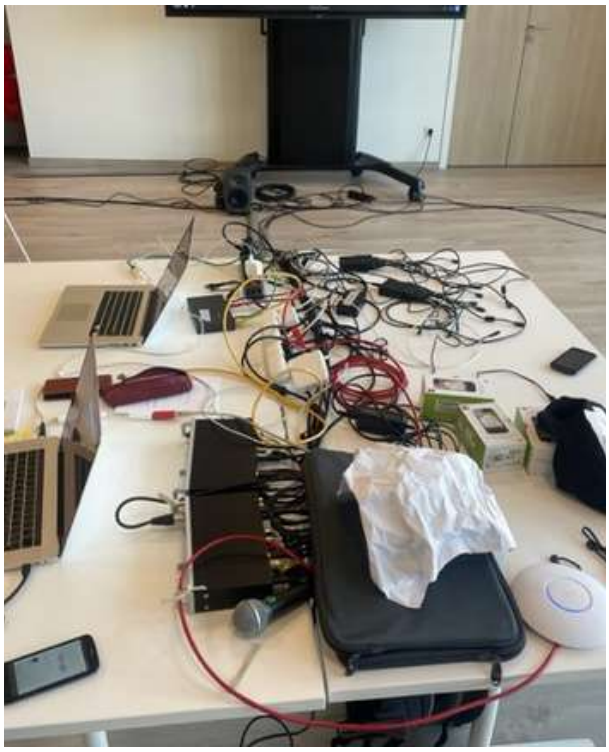
- Tous publics (enfants accompagnés)
- Jauge de 5 à 100 personnes

Pour toute installation de plus de 100 personnes, une adaptation peut être déployée sur devis (puissance du wifi et nombre d'agents autonomes).

Education artistique et culturelle

- visite commentée du dispositif, sessions d'écoute, ateliers autour de l'interaction sonore et la distribution musicale

Calendrier de création



Résidences de recherche et écriture

- février 2023 - Atelier Arts Sciences/IRCAM - 5 jours (réalisé)
- mars 2023 - Atelier Arts Sciences - 4 jours (réalisé)

Résidences de création

- prototypage & scénographie - juillet 2023 - Hexagone Scène Nationale - 9 jours
- composition, interactions mouvement/son - octobre 2023 - Hexagone Scène Nationale - 5 jours
- scénographie et test de mise en public - décembre 2023 - Hexagone Scène Nationale - 5 jours (acquis)
- composition et interactions et ajustements scénographiques - avril 2024 - lieu à déterminer - 15 jours

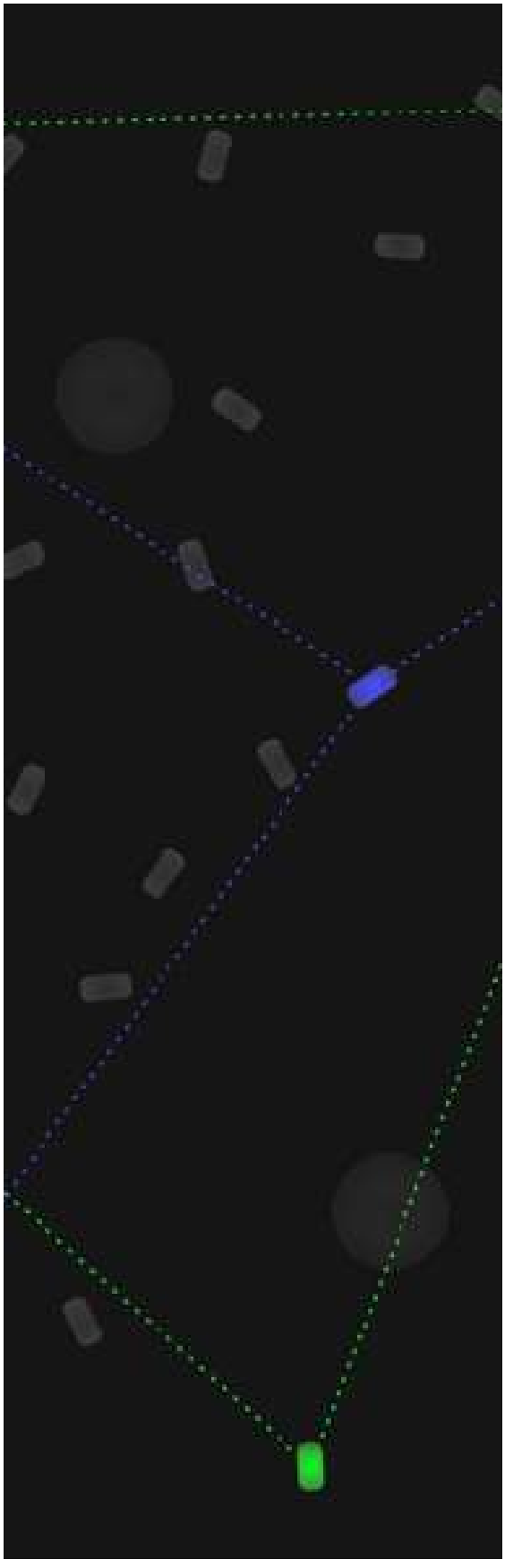
Représentations et sorties de résidence

- 12 décembre 2023 - format concert en première partie de Gaspar Klaus - Hexagone Scène Nationale
- avril 2024 - Sortie de résidence - lieu à déterminer

Premières dates de tournée :

- Scène Recherche de Paris Saclay - septembre 2024
- Biennale EXPERIMENTA Grenoble - Février 2025

Partenaires et soutiens

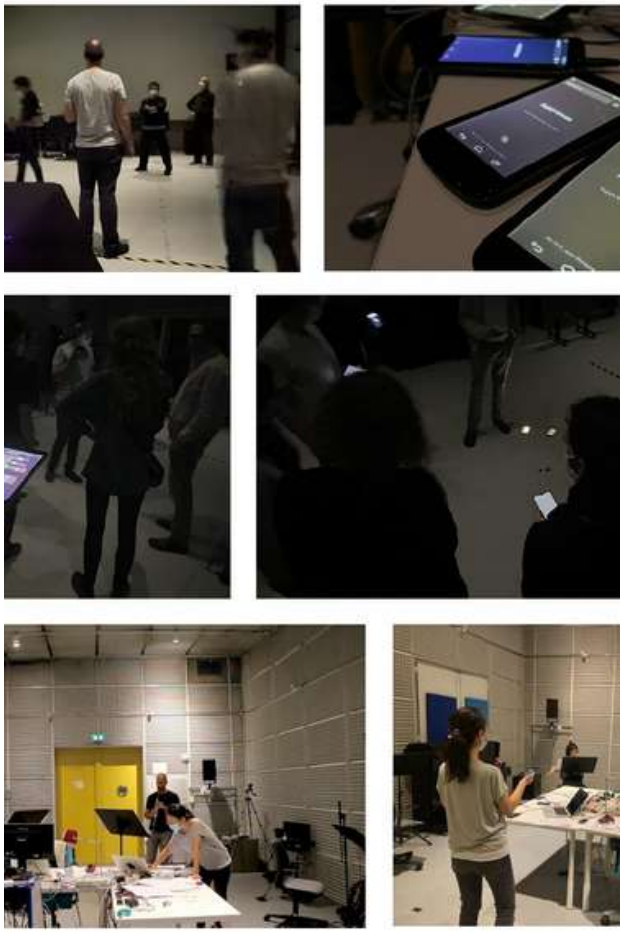


Production : Hexagone Scène Nationale

Coproduction et soutiens acquis :
IRCAM - Fondation Daniel et Nina Carasso - Césaré, CNCM de Reims

Coproductions, soutiens et diffusion (en cours et pressenties) :
Chroniques - GMEM - Scène Recherche Paris Saclay - KIKK Festival - SONICA Glasgow - Festival Pléiades - Fondation Royaumont - Musica - Centre Wallonie Bruxelles Paris - le 9 bis

Subventions (en cours et pressenties) :
CNM - SACEM - CNC



LES ARTISTES

Aki Ito - compositrice

Aki Ito, compositrice japonaise, a suivi ses études en composition et en orchestration au CNSM de Paris. Parallèlement à ses créations instrumentales, sa sensibilité et son intérêt l'ont orienté dès le début de sa carrière vers la musique électronique et les nouvelles technologies.

En poursuivant son concept de la lenteur, elle se focalise depuis 2016 sur l'étude d'un système temporel inspiré par l'astronomie. La lenteur qu'elle définit est un espace temporel qui change lentement et perpétuellement, où plusieurs périodes différentes coexistent et s'influencent entre elles.

Dans ce sens, le temps est relatif et interactif pour elle, qui se modifie selon les points de vue.
Pour le projet Astérismes, son rôle est de concevoir des sons et des processus à la fois spectaculaires et inspirants qui conviennent aux différentes formes, en développant son système temporel et compositionnel.

https://aki-ito.com/

Aki Ito - références

2019 La période feinte, composition pour l'ouverture du projet Exoplanétaire d'Emmanuel Rollinde,Institut d'Astrophysique de Paris

2018 Laps de temps pour Quatuor à cordes, création par le Quatuor Akilone, Musée de l'Orangerie dans La Nuit du Quatuor - La Nuit Blanche, Paris

2017 On s'est déjà vu/ Olemme Jo Tavanneet /We have already met collaboration avec Carita Savolainen pour son installation à Saint Chinian, France2016 Chains for Cello, improvisation d'Eric-Maria Couturier (Violoncelle) et Hiroaki Umeda (Danse) inMusique sur Ciel Festival, Cordes-sur-ciel, France

2015 Prinsessa leikkii The Princess Plays La princesse s'amuse pour voix, cinq instruments et électronique, création par Tuuli Lindeberg et defunensemble au festival Lux Musicae, Finlande

2013 Trois pièces pour violon et accordéon, création par Jan Oraviec et Elodie Soulard à Chelles et au Festival Aux sons des accordéons à Bonneville, France

2012 Deux études pour violoncelle, création par Eric-Maria Couturier au Festival VioloncellenSeine, Paris

2011 Noeuds pour soprano, violon, clarinette, guitare, percussion, création au Festival international de musique contemporaine Smash à Salamanque, Espagne - Chains pour violoncelle, création par Eric-Maria Couturier au Musée d'art contemporain de Tokyo

2010 L'aile fait monter pour petit ensemble, création par le Smash Ensemble à Salamanque, Espagne2009 Figure Ground pour flûte, violon, alto et violoncelle, enregistrement dans le studio de la Cité de la musique ParisEtenraku pour orchestre, transcription et adaptation de Gagaku, dans le cadre du cours d'orchestration duCNSMDP, Paris

2008 Chain II, pour clarinette, violoncelle et piano, création par Alain Billard, Eric-Maria Couturier et Sébastien Vichard (Ensemble Intercomporain) à Chantilly, France

2006 [. /me_slowness] pour acousmatique, finaliste du concours de composition Metamorphoses pour la musique électroacoustique. Performance au Théâtre Marni à Bruxelles, Belgique

JP. Lambert - chercheur, designer en interactions sonores

Jean-Philippe Lambert a suivi des études scientifiques et musicales, accompagnées d'une formation aux techniques du spectacle vivant.Depuis 2001, il effectue des recherches à l'Ircam pour de nombreux projets, avec les équipes Analyse-Synthèse, Temps-Réel, Interactions Son Musique Mouvement et Espaces Acoustiques et Cognitifs. Actuellement, il collabore au framework Soundworks, utilisé par Astérismes, qui permet de réaliser des interactions distribuées sur des téléphones (concerts, installations et expériences).

En parallèle de ses recherches à l'Ircam – Centre Pompidou, il crée des lumières, des musiques, des interactions, des instruments, des logiciels et des vidéos pour des performances, des concerts, des films et des installations, présentés dans différents lieux en Europe et au Japon. Il a participé à de nombreux événements artistiques internationaux en tant que créateur, directeur technique ou interprète.

Ses intérêts sont variés et se cristallisent dans ses travaux sur des systèmes d'interactions multimodales. Il collabore à de nombreux projets, depuis leur conception jusqu'à la présentation, en passant par la recherche (scientifique et artistique) et la réalisation.

https://www.ircam.fr/person/jean-philippe-lambert

JP. Lambert - références

2016 - 2022 Augmented harp, Camac Harps:Architecture audio, analyse audio en temps réel du jeu, intégration.

2020 - 2021 All for one and One for the Money, Ballet of Difference, performance de danse distribuée:Site web interactif permettant à un public en ligne de naviguer à travers une performance distribuée, intégrant des flux vidéo simultanés, un chat, et une billetterie.

2015 - 2017 Model, The Bakery, performance de danse, avec musique et vidéo:Lumière et vidéo utilisant des panneaux LED, interaction avec la danse et la musique.

2013 - 2015 Prinsessa leikkii The Princess Plays La princesse s'amuse, Aki Ito, concert: Sons électroniques en temps réel avec analyse en direct de la voix chantée et des instruments de musique.

2012 - 2014 Black Swan, The Bakery, performance de danse, avec musique et vidéo: Reconnaissance et traitement de la parole pour l'interaction vidéo et musique.

2012 - 2014 Subducsound, avec N. Leroy et N. Schnell, sonification de l'activité sismique:Design sonore interactif, basé sur de très grandes échelles de temps et d'espace.

2009 - 2012 If/Then Installed, The Bakery, installation vidéo interactive:Capture, reconnaissance et suivi de mouvements par infrarouge ; interactions en temps réel et contrôle vidéo.

2009 - 2011 Liki, Pulx, performance live combinant danse, musique spatialisée et photographie:Composition musicale, spatialisation sonore, logiciel de diaporama photographique en direct, conception de l'éclairage.

2008 - 2012 S0undb1ts, Pulx et Ircam, spatialisation sonore utilisant des centaines de haut-parleurs indépendants:Nouvelle conception et réalisation pour des utilisations dans des concerts, des performances en direct et des installations.

2008 - 2011 Homo Ludens, The Bakery, performance en direct combinant la danse, la musique et la vidéo:Capteurs intégrés pour la capture, la reconnaissance et le suivi des mouvements ; vidéo en direct et en temps réel.

INFOS

Le logiciel Soundworks

En même temps que la musique, Astérismes développe son propre système interactif, permettant de jouer la musique et de la distribuer sur des centaines de téléphones du public. Ce système est utilisé en direct lors du concert, mais aussi de manière autonome et interactive en installation.

Astérismes s'appuie sur le logiciel Soundworks pour l'infrastructure technique, en particulier les communications et la synchronisation entre les différents acteurs, qu'il s'agisse des téléphones du public ou des agents autonomes.
Soundworks étant un **logiciel libre**, Astérismes y contribue en retour, pour toutes les avancées qui sont assez généralisables pour être utilisables par le plus grand nombre.

Le logiciel Soundworks
Soundworks est un un logiciel créatif open source pensé pour la création d'objets musicaux distribués pour les interactions collectives basées sur les technologies Web.

Le développement récent des technologies Web et l'Internet des Objets (IoT) - en démocratisant l'accès et la manipulation des technologies tant aux niveaux logiciels que matériels - a ouvert de nouvelles perspectives aux chercheurs et aux artistes s'appuyant sur des environnements multimédias distribués et s'intéressant aux interactions collaboratives. Cependant, la complexité inhérente à de tels systèmes distribués, en particulier quant aux nécessités d'interactions temps réel, synchronisées et multimodales propres à la musique et aux arts vivants, pose de nouvelles questions sur la conception d'interactions permettant à ces praticiens d'utiliser et surtout, de s'approprier de manière créative ces technologies.

Une recherche interdisciplinaire centrée sur la pratique mêlant l'Interaction Homme-Machine, Ubiquitous Computing, Sound and Music Computing, Design et Arts

Soundworks a été initié par Norbert Schnell, Sébastien Robaszkiewicz, et Benjamin Matuszewski au sein de l'équipe ISMM de l'Ircam - Centre Pompidou dans le cadre du projet de recherche CoSiMa fondé par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR). Le développement est aujourd'hui dirigé par Benjamin Matuszewski, au sein de l'équipe Interaction Son Musique Mouvement du STMS- LAB de l'Ircam, équipe dirigée par Frédéric Bevilacqua.

https://soundworks.dev

L'Hexagone Scène Nationale

L'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences est un espace d'expériences culturelles novatrices où la création, la production et la diffusion du spectacle vivant se conçoivent à la convergence des enjeux sociétaux. Faire un détour par l'art pour saisir la réalité, s'approprier les mutations du monde et concevoir d'autres modalités d'agir, imaginer…

L'Hexagone oeuvre dans les domaines de la recherche en sciences et technologies avec l'Atelier Arts Sciences et le CEA Grenoble et également en sciences humaines avec l'UGA. En tant que Scène nationale, L'Hexagone a pour mission la production, la diffusion nationale et internationale de la création contemporaine ainsi que l'action culturelle et éducative territoriale. La saison, constituée de plus de trente spectacles pluridisciplinaires (dont 1/3 de créations) axés sur la relation entre arts et sciences, convie chaque année plus de 25'000 spectateurs.

https://www.theatre-hexagone.eu/

CONTACT

Estelle DEMARCKE
Directrice de production
Hexagone Scène Nationale Arts Sciences
24 rue des Aiguinards, 38240 Meylan
estelle.demarcke@theatre-hexagone.eu - 06 82 51 07 48

ANNEXES

Budget de production
Schémas & plans
Fiche technique

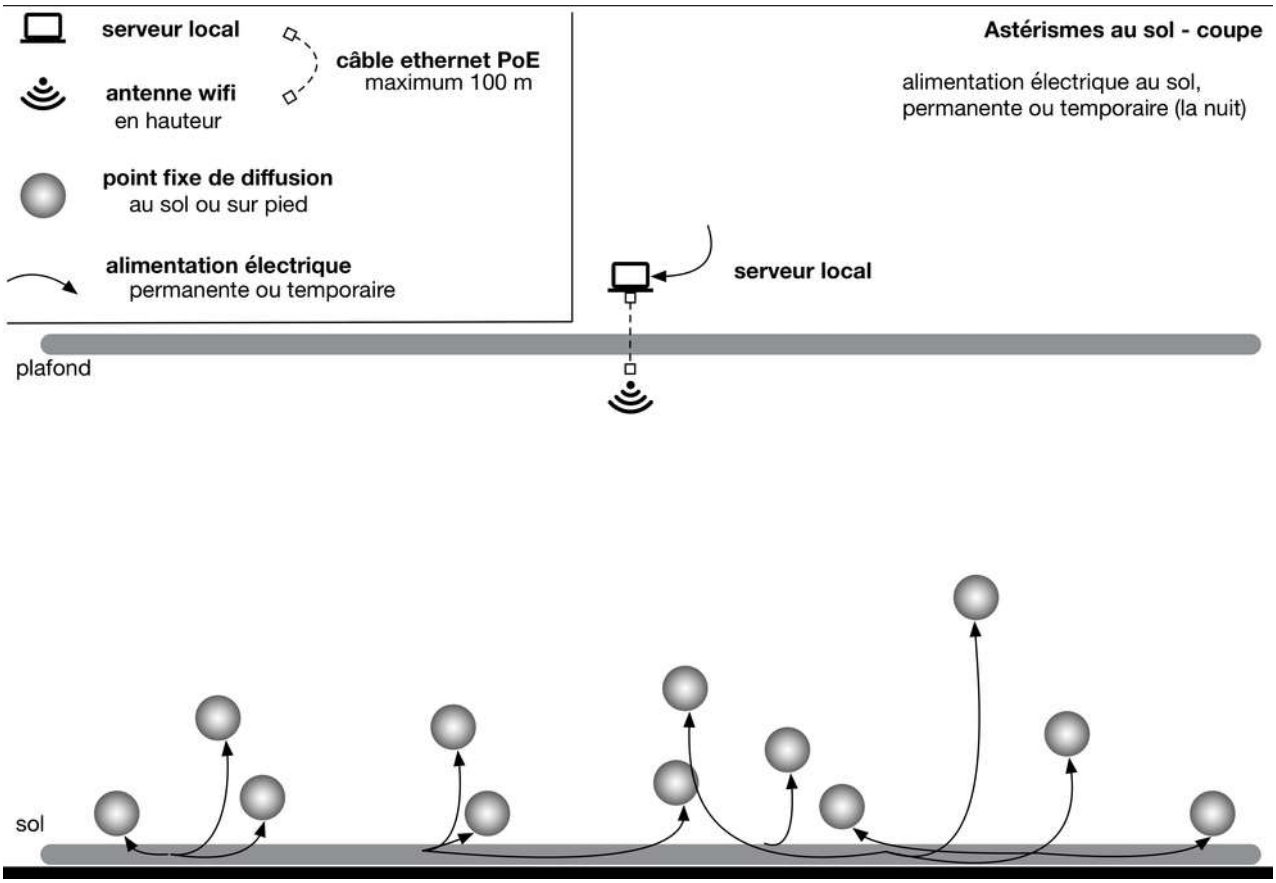
Budget de production

CHARGES	2022	2023	2024
Achats	**10 000 €**	**12 850 €**	**0 €**
Achats de matériel	10 000 €	12 850 €	
Autres services extérieurs	**0 €**	**16 929 €**	**6 691 €**
Rémunérations intermédiaires et honoraires		7 800 €	5 000 €
Déplacements, missions, réception		2 030 €	450 €
Communication et documentation		4 244 €	
Transports			
Restauration		1 719 €	815 €
Hébergement		1 136 €	426 €
Charges de personnel	**0 €**	**9 300 €**	**3 720 €**
Rémunération des personnels (6 semaines de résidence)			
Artistes - Aki Ito		3 000 €	1 200 €
Techniciens - Jean-Philippe Lambert		3 000 €	1 200 €
Charges sociales		3 300 €	1 320 €
Autres charges de gestion courante	**0 €**	**455 €**	**0 €**
Droits d'auteurs		455 €	
Dotations aux amortissements	**0 €**	**1 500 €**	**1 500 €**
		1 500 €	1 500 €
TOTAL	10 000 €	41 034 €	11 911 €
TOTAL			62 945 €

PRODUITS	2022	2023	2024
Recettes propres	**10 000 €**	**41 034 €**	**7 911 €**
Coproductions et soutiens	**0 €**	**41 034 €**	**7 911 €**
IRCAM et Fondation Carasso		17 790 €	
Autres - en cours		23 244 €	7 911 €
Apports Hexagone	**10 000 €**		
Subventions d'exploitation	**0 €**	**0 €**	**4 000 €**
CNM (en cours)			4 000 €
TOTAL	10 000 €	41 034 €	11 911 €
TOTAL			62 945 €

Schéma & plans d'implantation

Astérismes incite le public à déambuler et à interagir dans l’espace. Chaque personne peut utiliser son téléphone en le connectant au wifi dédié. L'installation s’adapte au lieu pour s’y installer. L'installation peut être posée au sol et peut s'adapter au lieu facilement



Fiche technique

Cette fiche récapitule les besoins techniques nécessaires à une présentation de l'installation telle qu'elle a été conçue. Il est bien sûr possible de l'adapter à votre espace.

L'installation est constituée d'un serveur, qui s'occupe du wifi et organise les communications, ainsi que de 12 points fixes, qui diffusent de la lumière et du son, placés dans l'espace. Toutes les communications se font par wifi (téléphones, mais aussi points fixes, y compris la lumière et le son).
Les points fixes sont disposés suivant la configuration du lieu

L'installation peut fonctionner sur batteries pendant une journée complète (15 heures). Il faut alors brancher le serveur et les points fixes pendant la nuit et les débrancher le matin. L'installation peut aussi rester branchée de manière permanente.
Puissance totale : 300W

Matériel fourni

- 1 serveur avec wifi dédié
- 12 points de diffusion fixe, avec lumière et son intégrés (qui, comme le public, doivent rester dans un rayon de 80 mètres du WIFI)

À fournir par le lieu d'accueil

- une place de parking (en option, les artistes privilégiant le train)
- au minimum une source électrique à l'emplacement du serveur. Prévoir un point en hauteur à proximité du serveur pour installer l'antenne wifi (environ 300g). L'ensemble de la consommation électrique étant faible (moins de 300 W), une seule ligne électrique suffit.
- Les points fixes doivent être raccordés sur le réseau électrique, soit de manière permanente, soit la nuit pour recharger les batterie - prévoir 12 rallonges
- Si le raccordement électrique est permanent et au sol, il faut prévoir une moquette pour que les passages de câbles ne gênent pas la déambulation.

Montage

- Prévoir un service avec un régisseur. Merci de nous fournir une fiche technique et un plan du lieu pour prévoir en avance les emplacements. Dans tous les cas, ceux-ci seront ajustés sur place.
- À la fin du montage, il faut un temps dans les conditions de présentation afin d'effectuer les ajustements du son et de la lumière en fonction du lieu.
- Le démontage s'effectue en un service avec un régisseur.

Concert

- Le concert peut se faire sur le lieu de l'installation. Il ne nécessite aucun équipement supplémentaire, mais il faut réserver une heure pour les balances spécifiques.