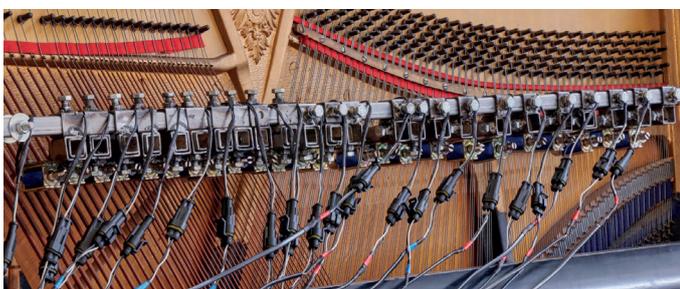


POL

SONIC INSTALLATION PORTOFOLIO

ECHORDA III



Imaginé par **POL, Goodbye Ivan** et **Florent Naulin**, le projet Echorda consiste en une gamme évolutive d'installations sonores faisant interagir différents types de dispositifs électro-magnétiques ou électro-mécaniques avec le jeu de cordes d'un ou de plusieurs pianos. Echorda I, présenté en 2017 à la Galerie Trace/Ecart, à Bulle, dans le cadre du festival Altitude, faisait résonner un piano à queue avec des e-bows (des archets magnétiques) déclenchés, par le biais de détecteurs de présence, par les mouvements du public. Echorda II, présenté en 2021 au Théâtre du Galpon, à Genève, dans le cadre du festival Cataclysm Piano, compliquait la donne en offrant à voir et à entendre un piano droit suspendu dans les airs et en ajoutant au dispositif de base une série de marteaux électro-magnétiques frappant les cordes en une multitude de séquences musicales composées par POL et Goodbye Ivan.

C'est maintenant le tour d'**Echorda III** – «qui matérialise un niveau de complexité bien supérieur», explique POL : 64 marteaux pour actionner un piano quart de queue, un piano droit, des bougeoirs métalliques et un tubophone – un instrument inventé pour l'occasion, constitué d'une série de tubes métalliques de longueurs et de diamètres divers, produisant des hauteurs de notes différentes. Ces dispositifs, conçus et mis en place par Florent Naulin, joueront des séquences là encore composées par Goodbye Ivan et POL.

Echorda III, c'est une prouesse à plusieurs niveaux. A celui de l'ingénierie pure tout d'abord : il a fallu (ce fut la tâche de Florent Naulin) imaginer et concrétiser les canaux permettant aux ordinateurs de communiquer de manière fluide avec les terminaisons mécaniques de l'installation – ce qui nécessita entre autres la construction de circuits imprimés dédiés (et le développement d'un savoir-faire certain pour ne pas se perdre dans la jungle des câblages). Le montage demanda lui aussi une bonne dose de concentration – étant entendu que le son produit par le choc des marteaux change radicalement de nature en fonction de la portion de corde sur laquelle il est posté. On est là dans le domaine du bricolage considéré dans son actualisation la plus noble.

Le mouvement, l'importance donnée aux dynamiques percussives, les hybridations hétéroclites, le recyclage (le piano droit d'Echorda III est une antiquité des années 1930, les bougeoirs métalliques ont été chinés aux puces) : il y a indéniablement quelque chose qui, dans le travail de Goodbye Ivan, Florent Naulin et POL, rappelle celui de Jean Tinguely et le boucan de ses infernales machines pétaradantes. De l'aveu de ses trois concepteurs, si Echorda n'est pas à considérer comme un hommage au sens strict, ni comme le résultat d'une influence consciente et assumée, il y a bel et bien là ce qu'on appelle en biologie un phénomène d'évolution convergente. Mais ce travail-ci s'enfiche dans des prémisses différentes, qui sont celles d'une recherche de l'inattendu dans la musicalité. Echorda est une machine à détournements, un exosquelette complexe et virtuose dont la fonction est de faire résonner des artefacts hors et au-delà de leurs fonctionnalités premières. Soit en subvertissant les usages traditionnels d'un instrumentarium (c'est le cas de tous ces pianos si étrangement préparés). Soit en métamorphosant en instrument de musique quelque chose qui n'a pas été conçu pour l'être : des bougeoirs, des tubes de tôle – avant peut-être, puisque tel est le but idéal des prochaines évolutions d'Echorda, de faire vibrer l'entier des superstructures métalliques de sites industriels désaffectés en les recouvrant d'un biotope tintinnabulant de petits marteaux électro-magnétiques. C'est certainement là que se trouve le mot d'ordre de POL, Goodbye Ivan et Florent Naulin : mettre au jour des potentialités sonores souterraines pour faire toucher du doigt (et de l'oreille, et de l'œil) l'omniprésence des valeurs musicales dans le monde qui nous entoure.

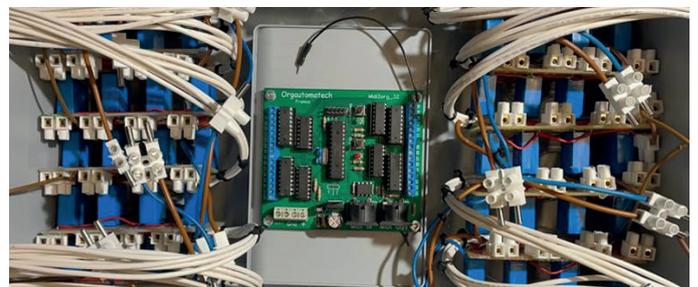
Philippe Simon

video : <https://youtu.be/r31Ed7A8Mec>

site : <https://www.goodbyeivan.com/echorda>

plugin : <https://www.pianobook.co.uk/packs/echorda>

ECHORDA II



Un piano flotte entre ciel et terre dans une ambiance onirique et inquiétante. Il produit des mélodies, des drones et des sons étranges générés par un système électro-mécanique complexe.

Pour sa deuxième occurrence, à l'invitation du festival Cataclysmes Piano au Théâtre du Galpon à Genève en septembre 2021, ECHORDA augmente la complexité et l'étrangeté de son installation. Il s'agit cette fois de suspendre un piano droit dans les airs en position horizontale et de remplacer les e-bows par des marteaux électromagnétiques. Les détecteurs de présence sont supprimés, le piano n'en fait désormais qu'à sa tête..

Le piano est inaccessible mais on l'entend et l'on peut voir le mécanisme à l'oeuvre. Des petits marteaux électromagnétiques viennent frapper des cordes ou d'autres parties de l'instrument. La création lumière accentue la sensation de **flottement**.

Une série de pièces courtes composées par Goodbye Ivan et POL sont jouées sur le dispositif créé par Florent Naulin qui conçoit également des effets visuels synchronisés aux séquences sonores. Le répertoire musical comporte des envolées mélodiques, des ritournelles obsessionnelles et des plages atmosphériques perturbées par des éruptions expérimentales.

Une ambiance envoutante mais en proie à d'inquiétants sursauts émane de ce piano volant qui joue tout seul. La crainte d'une chute impromptue ajoute de la tension à l'étrange atmosphère dont on devine qu'elle dépend fortement de l'humeur de l'instrument à la position inconfortable.

video : <https://youtu.be/EjKvl-mQJxA>

site : <https://www.goodbyeivan.com/echorda>

Interactive sensors-driven electro-accoustic sound installation

ECHORDA est un projet né en 2017 d'une commande du festival Altitudes à Bulles. Il réunit le concepteur-programmeur Florent Naulin et les deux musiciens Goodbye Ivan et POL. La première exposition à la galerie ECART/TRACE à Bulles se présente sous la forme d'un piano à queue visible mais non accessible par le visiteur, de **4 capteurs de distance et de 8 e-bows** (petit appareil électrique créant un champ magnétique qui permet de faire vibrer les cordes).

Le public déclenche les e-bows en s'approchant plus ou moins d'un des capteurs de distance situés à chaque coins de la pièce. Le résultat sonore est un drone, une note fantomatique tenue et non frappée qui s'enrichie au fur et à mesure que le visiteur s'approche des capteurs déclenchant ainsi d'autres e-bow qui s'additionnent pour former un accord.

Plusieurs personnes peuvent ainsi jouer ensemble et créer une ambiance sonore modulée par leurs mouvements. Lors du vernissage, les trois créateurs jouent une pièce de leur composition sur le dispositif.

- 1 piano à queue
- 4 capteurs de présence
- 8 e-bows
- 2 arduino
- 1 laptop

video : <https://youtu.be/rTQJDQmV4HI>
site : <https://www.goodbyeivan.com/echorda>

FLAMBOYANTE

10 sculptures dans l'espace public

10 musiques composées pour l'occasion

10 musicien-ne-s ont choisi 10 sculptures comme support à une création sonore originale. Téléchargez l'app Belvédère Sonore Geneva et appréciez ces musiques au gré de vos déplacements...

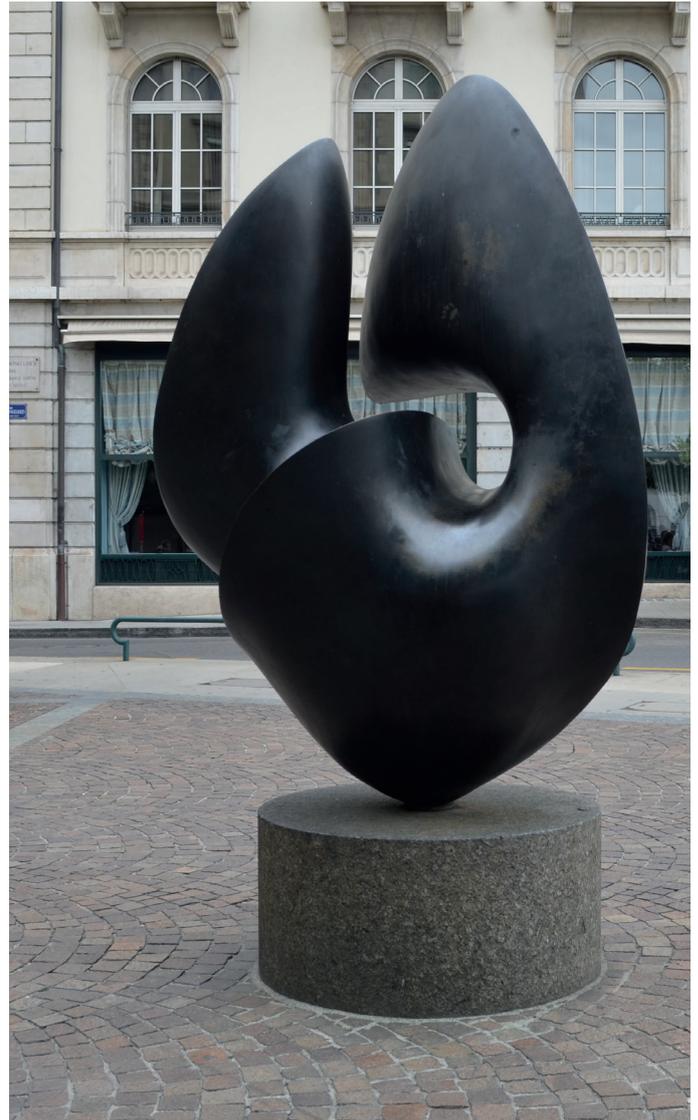
Belvédère sonore Genève et ses environs

maintenant ! un projet zonoff

100% COVID-19 compatible!

à télécharger sur google play et App Store

informations sur <http://zonoff.net/belvederesonore>



Paysages à écouter, musiques à regarder, œuvres à réinventer. Plus qu'un guide commenté en musique, ou une expérience de nouvelle médiation culturelle, les Belvédères Sonores se veulent une re-création artistique. À partir d'un choix d'œuvres d'art public plongées dans leur décor naturel et doublées de sons expressément conçus par des musiciens du cru, les **Belvédères Sonores** proposent des déambulations augmentées biaisant art, musique et paysagisme. Une application téléchargée et l'utilisateur muni de smartphone (et idéalement d'écouteurs) pourra se promener sans écarts de site en site, et plonger, le temps d'une plage sonore, dans l'aura d'une sculpture et de l'endroit de la ville qui l'abrite.

Elle tourne, elle crépite, elle s'élanche vers le ciel et elle tourne.

J'ai choisi cette pièce car elle est dans mon quartier et j'éprouve un plaisir d'enfant à la faire tourner à chacun de mes passages. Elle est placée dans une zone (le quai des Bergues) qui était monopolisée par l'industrie du luxe mais que les habitants tentent de se réapproprier.

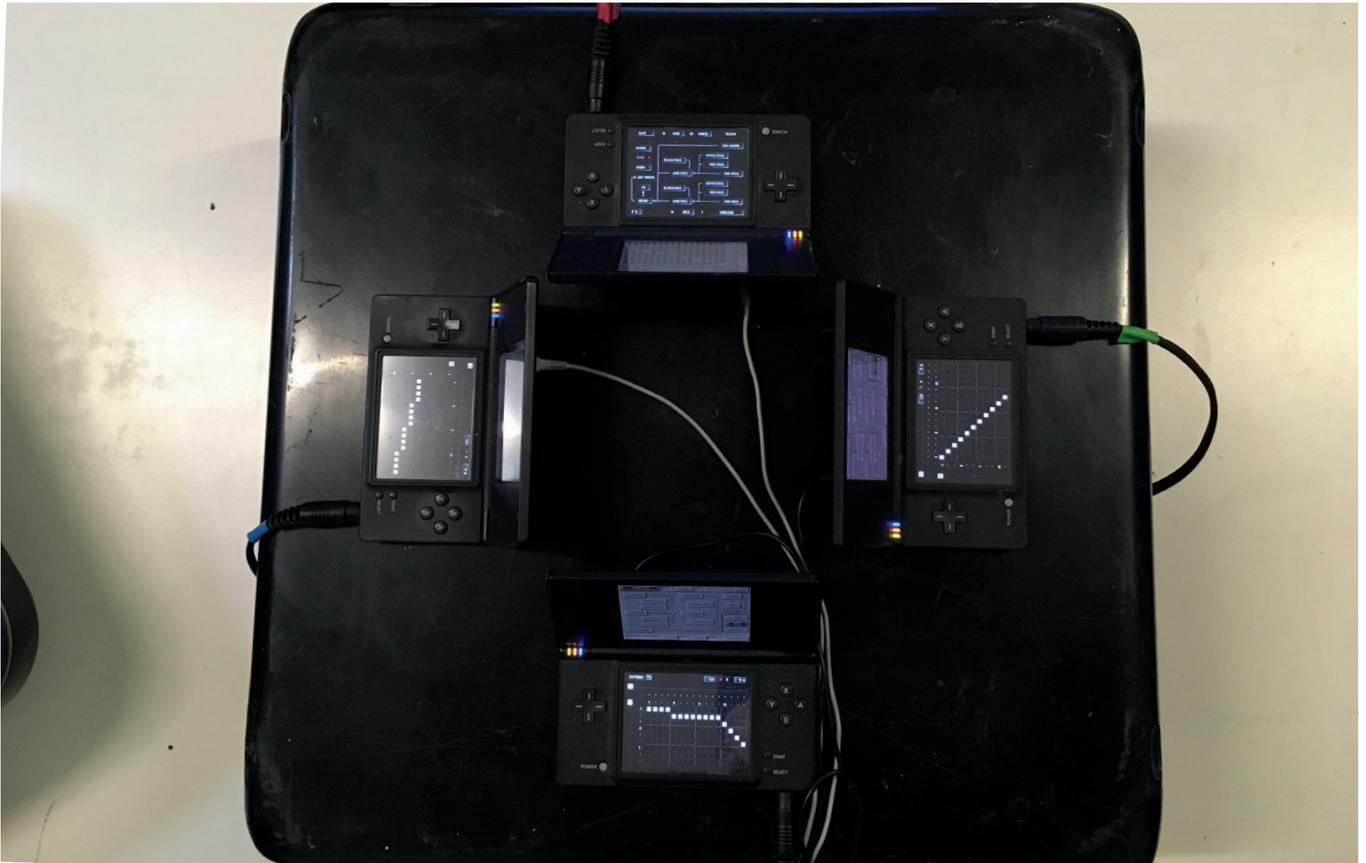
Pour illustrer cette pièce, la musique se scinde en plusieurs couches :

- Un effet binaural donne une impression de déplacement dans l'espace à un drone qui forme le piédestal de la sculpture sonore.
- Un bruissement électronique issu des transmissions du satellite Sputnik m'évoque un crépitement toujours changeant qui se situerait dans la bloc supportant la Flamboyante.
- Des bulles aquatiques viennent parfois percer la surface du lac proche.
- Des envolées aiguës s'élancent en **spirale** vers le ciel comme des flammèches.
- Un peu avant la 4e minute, une mélodie claudique, démarre et s'arrête par à-coups, comme lorsque l'on aimerait faire tourner la sculpture de manière fluide mais que son poids nous contraint à de brusques arrêts.

video : <https://youtu.be/md4VQIGhEeE>

site : <http://www.zonoff.net/belvederesonore>

OTAKU



4 consoles de jeux Nintendo DS génèrent une ambiance sonore aléatoire et toujours changeante sur un système quadriphonique.

L'installation est également constituée de quatre projections de jeux vidéos antiques jouables par les visiteurs.

La pièce est un hommage à la salle de retrogaming **OTAKU** animée par POL de 1996 à 2000 sur le site du plus grand squatt d'Europe Artamis.

- 4 Consoles Nintendo DS
- 4 Arduino
- 4 Manettes de jeux
- 4 Projecteurs vidéo
- 4 Haut-parleurs
- 1 Table de mixage

site : <https://otaku.ch/otaku/>

DUNHUANG CHART est une installation sonore en multi-diffusion conçue en 2016 par POL pour le MOCA (Museum Of Contemporary Art) à **Shanghai**. Elle est constituée de 30 sources sonores distribuées dans l'espace d'exposition et ses environs. Elle est inspirée par la carte céleste de Dunhuang, la plus ancienne carte des constellations datée du 8^e siècle et découverte dans une grotte du nord-ouest de la Chine.

Diffusées par des mini haut-parleurs en forme de corps célestes et des lecteurs de mp3 très bas de gamme, des boucles de longueurs différentes constituent une ambiance sonore en évolution constante où un même instant ne se reproduit jamais.

Les sons, créés lors d'une résidence à Pékin et Shanghai, évoquent l'immensité cosmique et l'infinie poésie des cosmogonies.

Cette pièce s'inscrit dans un projet à long terme centré sur les **observatoires astronomiques antiques**. Les travaux précédents de cette série sont :

- Jantar Mantar, une installation vidéo/son présentée à New Delhi à l'ambassade de Suisse en 2014
- Jantar Mantar, une sortie CD/digital sur le label HU en 2018
- Axis Mundi, une pièce de danse contemporaine pour 4 danseurs, pour le festival Antigél en 2016
- Axis Mundi, une vidéo de danse contemporaine tournée dans l'observatoire de Jaipur 2017

video : <https://youtu.be/Wx0IE8p2Ah0> / <https://youtu.be/yl-HTijxNI8>

musique : <https://polmusic.bandcamp.com/album/jantar-mantar>

NONGFU SPRING BIANZHONG



POL designed a special instrument called NONGFU SPRING **BIANZHONG** inspired by iron bells instruments found in every Temples of China but with seven 4-liters water tanks equiped with contact microphones in stead of bells. Each tank is filled with a different amount of water from empty to full in order to emulate a musical scale.

The instrument was played by Ban, a chinese musician/sound artist and the sound was treated through a laptop in real time by POL.

The title name comes from Bianzhong, the name of the instrument made of bells in chinese temples and the bucolic name of the controversial brand of water used for the installation.

video : <https://youtu.be/HYTpUiTg4mg>

WATCH YOUR BACK

WATCH YOUR BACK

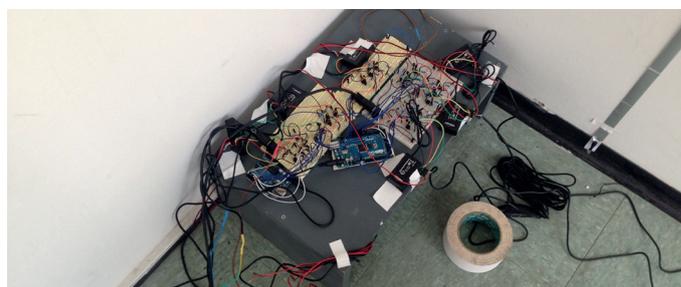
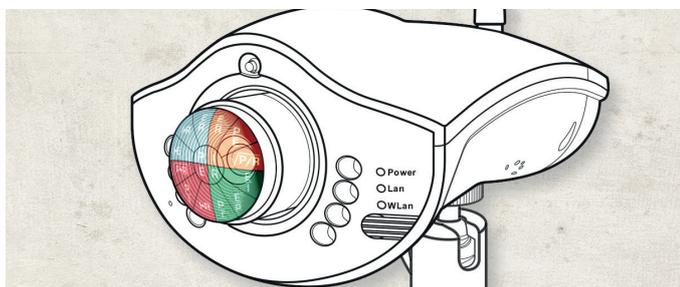
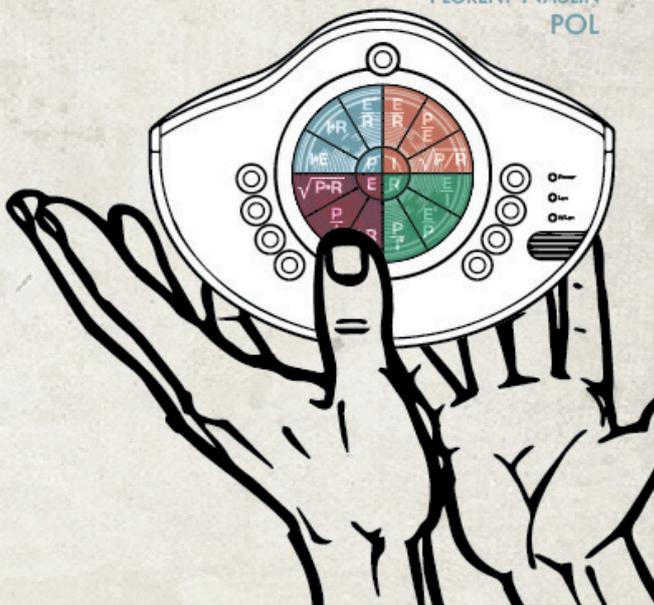
VERNISSAGE

AU NOM DU VOLT,
DU WATT ET DU OHM

GREGOR SCHMILINSKY
FLORENT NAULIN
POL

WATCH YOUR BACK est une installation sonore interactive constituée de détecteurs de distance pour pare-chocs, de moniteurs et de caméras de surveillance. Tous ces éléments ont pour point commun d'être de très mauvaise qualité et de se voir détournés pour l'édification d'un objet à la fois ludique et mystérieux. Un temple dédié à la déesse électricité où chaque nouveau visiteur réinvente son propre rituel sacré.

La surveillance généralisée et l'obsession narcissique ont beau être au coeur de la réflexion de Watch Your Back, le dispositif ne se prend pas au sérieux pour autant et un esprit léger est requis pour apprécier au mieux l'expérience.



Au Nom du Volt, du Watt et du Ohm !

WATCH YOUR BACK est une installation sonore interactive constituée de détecteurs de distance pour **pare-chocs**, de moniteurs et de caméras de surveillances.

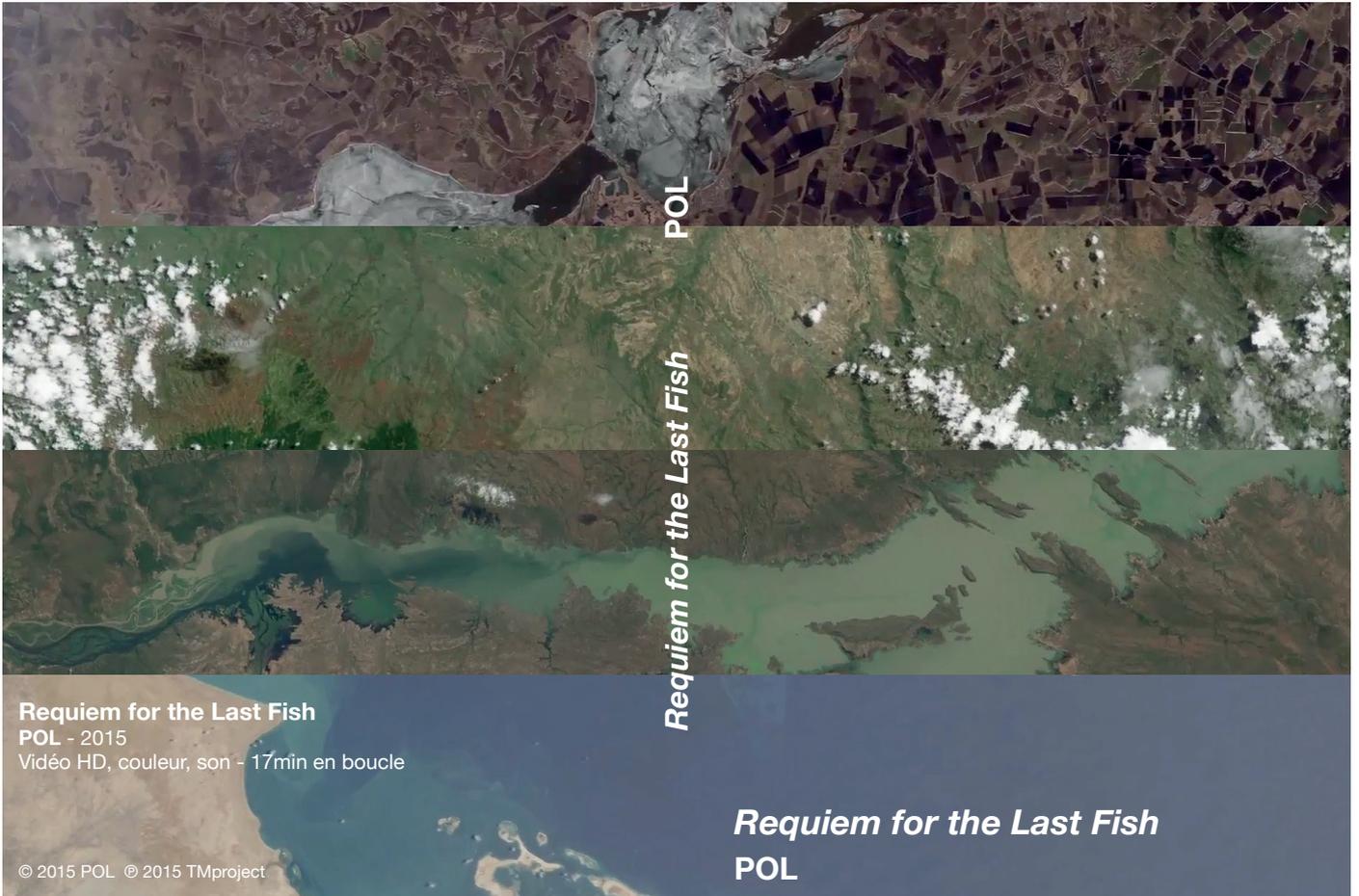
Tous ces éléments ont pour point commun d'être de très mauvaise qualité et de se voir détournés pour l'édification d'un objet à la fois ludique et mystérieux. Un temple dédié à la déesse électricité où chaque nouveau visiteur réinvente son propre **rituel sacré**.

La surveillance généralisée et l'obsession narcissique ont beau être au coeur de la réflexion de Watch Your Back, le dispositif ne se prend pas au sérieux pour autant et un esprit léger est requis pour apprécier au mieux l'expérience.

Bien que bricolée avec des objets **bon marché** disparates Watch Your Back n'en reste pas moins un exploit technique.

video : <https://youtu.be/dtkbcEUH3HM>

REQUIEM FOR THE LAST FISH



POL

Requiem for the Last Fish

Requiem for the Last Fish

POL - 2015

Vidéo HD, couleur, son - 17min en boucle

© 2015 POL © 2015 TMproject

Requiem for the Last Fish

POL

Since the day I was born 60% of all animal species have become extinct.
90% of the **fish** have disappeared.
My way of life has always depended on the slavery of billions of human beings.
This is not just me being pessimistic; these are plain, proven, scientific facts.
The more we learn about the problems, the less people in power address them.
The human race is next on the list.
And there is fuck all I can do about it.
My music tries to reflect the absolute **powerlessness** I feel.

The movie is a satellite flyover from Siberia to South Africa revealing the stunning beauty and the scars of our world. The music is a remix by POL from a track by Alain Weber : LORD BYRON (POL RMX) released on the label Poor Records in 2013.

The remix slows down the original song by a factor of 6. The 3 minutes song becomes a 17mn heart-wreaking requiem for the end of every living species on this unbelievably perfect earth.

The projection is designed to be from wall to wall and from floor to ceiling on a giant wall with a loud sound.

video : <https://youtu.be/I2GcIVViQE0>

JANTAR MANTAR



4 speakers sound installation with 4 videos

JANTAR MANTAR est une installation sonore et visuelle en quadriphonie avec 4 projections géantes de time-lapse réalisés à l'observatoire astronomique de **Jaipur**. Chaque projection consiste en un plan fixe d'un des instruments monumentaux permettant d'observer la course de l'ombre du soleil de son lever à son coucher.

La bande son est constituée de field-recording réalisés in-situ et de progressions mélodiques corrélées aux mouvements des astres.

Les images ont pu être capturées grâce à un accès privilégié au site classé Heritage de l'UNESCO pendant 10 jours en février 2014.

Cette pièce s'inscrit dans un projet à long terme centré sur les **observatoires astronomiques antiques**. Les travaux précédents de cette série sont :

- Dunhuang Chart, une installation sonore présentée au MOCA à Shanghai en 2016
- Jantar Mantar, une sortie CD/digital sur le label HU en 2018
- Axis Mundi, une pièce de danse contemporaine pour 4 danseurs, pour le festival Antigél en 2016
- Axis Mundi, une vidéo de danse contemporaine tournée dans l'observatoire de Jaipur 2017

video : <https://youtu.be/yl-HTijxNI8>

LE POTAGER SONORE



Site specific sensors-driven generative sound installation

POL est un compositeur de musique électronique travaillant à Genève. Ses créations musicales sont le reflet de ses inquiétudes face au climat social actuel. Dans son optique, en plus de raffermir le lien entre les habitants, le jardin urbain doit montrer qu'il est possible d'envisager une certaine indépendance face à un système agro-alimentaire qui épuise aveuglement les dernières énergies des terres arables. Produire soi-même une partie de sa nourriture représente un premier pas vers la sortie du système destructeur actuel.

Conçu comme un morceau de musique d'une durée d'un an, **LE POTAGER SONORE** propose une expérience sans cesse renouvelée. A l'image du jardin potager en perpétuelle évolution, l'installation ne présentera pas deux fois le même instant sonore. Le jardinier urbain doit pouvoir y travailler des heures sans se lasser de la musique et les visiteurs y revenir à plusieurs reprises.

Le jardin contient plusieurs capteurs dissimulés aux regards. La température, l'humidité, le vent, la luminosité et la pression atmosphérique généreront la matière sonore de fond, comme un terreau sur lequel d'autres capteurs, constituant la partie interactive de l'installation, permettront de semer d'autres sons. Parmi ceux-ci, un plan de tomate-Théremin ou un haricot-scie-musicale. Le passage d'insectes ou d'êtres humains dans certaines zones déclencheront des séquences sonores. Un **poivron-écho** réservera bien des surprises également...»

Les premières analyses menées dans le court laps de temps échu depuis la découverte permettent de répondre à quelques questions mais en suscitent bien plus encore. La majorité des experts semblent s'entendre sur la provenance supposée de l'objet, elle serait extraterrestre. Le «plastique» serait constitué d'éléments jusqu'ici inconnus sur notre planète. L'arbre n'est pas apparu avec le phénomène, il était planté à cet endroit depuis des décennies, il semble avoir été «choisi» pour administrer le cœur du dispositif.

Le Potager Sonore est autosuffisant, s'il est correctement alimenté en eau, et produit des plantes comestibles bio. Il fonctionne comme une sorte de serre où tous les processus sont gérés et pilotés par le son. L'arbre produit des sons qui contrôlent certains processus (le son «en entonnoir» pour la production des sels minéraux ou le claquement sec qui sépare les particules d'eau et repartit l'humidité à travers le potager). Les plantes, les animaux, l'eau, la terre, tous produisent des sons (les salades comme des flutes, les carottes comme des pianos électriques).

On a pu observer que le son des salades en germination déclenchait le processus de croissance chez les carottes.

Le dispositif fonctionne donc comme une boucle auto-alimentée où la production d'un son influe sur les plantes qui à leur tour produisent un son qui les influence. Il existe une troisième sorte de sons émis d'un endroit indéterminé mais éloigné de notre planète. Ces derniers sonnent comme des messages dans un **langage inconnu**, une théorie veut qu'il soient destinés à l'arbre à fin de réglages ponctuels.

Cette ambiance sonore n'est pas destinée à l'écoute humaine, elle a une application concrète, comme les lignes de code d'un programme informatique. Pourtant, toutes les 30 minutes environs, une petite mélodie se fait entendre, les experts la désignent sous le nom de «l'appel du jardinier», on ne peut que s'interroger sur sa fonction. Aucun dispositif mécanique n'a été retrouvé, le son semble être produit par la vibration de la membrane des deux tentacules les plus longues. Une première analyse a permis d'observer une série d'accords musicaux récurrents, une étude plus minutieuse nous permettra certainement d'en apprendre beaucoup plus.

Une première théorie a tenté de séparer les sons en trois catégories de fréquences, les basses contrôlant et étant générées par le sol et ses composants, les médiums par les plantes et les animaux et les aiguës par les messages extraterrestres. Bien que très élégante, cette théorie s'est rapidement avérée fautive. De nombreuses preuves attestent de sa non-validité*. Seule une petite quantité de sons ont pu être identifiés sur plusieurs centaines et à bien des égards le Potager Sonore reste encore un mystère.

*Pour plus de détails, se référer à «Le Potager Sonore, un mystère comestible» Klat, POL, édit. Terrasse du troc 2012 pp. 612-615

video : <https://youtu.be/2Kr18qvvgA>

AUTORADIO ORCHESTRA



AUTORADIO ORCHESTRA est une installation sonore imaginée par Eric Linder, programmeur du festival ANTIGEL et réalisée par POL musicien électronique issu de la même ville : Genève.

Celle-ci est certainement la véritable inspiratrice de la pièce de par son incessant débat sur la gestion catastrophique des flux **automobiles** en son sein. Plutôt que d'ajouter un centième argument en faveur de la piétonisation du centre ville, les deux artistes font une proposition poétique.

Dans un parking sous-terrain quelconque, se réunissent entre 20 et 100 voitures, POL distribue un CD à chaque chauffeur. A son signal les CD sont introduits dans les autoradios, le volume monté à fond et toutes les portes ouvertes pour faciliter la diffusion.

30 CD différents transforment le **parking** en une symphonie multidiffusée.

Durant 30mn les spectateurs sont invités à déambuler entre les voitures et découvrir ainsi une bande-son créée spécialement pour l'endroit.

Chaque **voiture** joue un CD différent des autres et les conducteurs peuvent l'emporter en souvenir à l'issue de la représentation.

video : <https://vimeo.com/21066341>

BADMINTON SOUNDSYSTEM



«Sous la houlette du producteur genevois **POL**, un concert-badminton qui a toutes les apparences d'une première mondiale : imaginez des joueurs de **badminton** bardés de capteurs sonores, leurs mouvements, respirations et coup de raquettes devenant la matière première d'une composition musicale bruitiste effectuée en temps réel...»

- 4 hp sur pieds
- 1 sub au sol
- 2 retours sur pieds stereo
- 4 Di
- 2 micro-contact sur les raquettes
- 2 micro-casque (la version la plus légère possible)
- 2 micro-contact au sol
- 4 boîtiers pour micro sans fils
- 2 ceintures (demander aux joueurs)
- un rouleau de gaffer

le spectacle dure entre 15 et 20 minutes.

video : <https://vimeo.com/21064593>

CODrize



Le bâtiment de 200 mètre de long, une des plus grandes écoles de la ville avec plus d'un millier d'élèves est truffé de haut-parleurs séparés en 4 zones. Une sonnerie, choisie aléatoirement parmi les **256** disponibles, se déploie dans les 4 zones, créant des effets de circulation sonore à travers le couloir. La première note peut être jouée à une extrémité du couloir, la deuxième à l'autre extrémité et les suivantes au milieu. Ou toutes ensemble ou n'importe quelle des inépuisables combinaisons imaginables. Les salles de classes n'entendent qu'une des zones. L'expérience de la sonnerie n'est pas seulement différente à chaque heure mais également suivant la position de l'auditeur dans l'espace.

Depuis longtemps la technologie ne nous oblige plus à utiliser une sonnerie métallique et mécanique stridente, les carillons et accords électroniques utilisés actuellement sont beaucoup plus doux, mais ils sont assez peu variés sans que cela soit une contrainte légale ou normative. Le potentiel technique des systèmes électroniques qui gèrent les centrales d'alarme et les **sonneries** nous permettent, aujourd'hui, de concevoir des éléments sonores beaucoup plus subtiles. Il est par exemple possible d'attribuer des sonneries différentes selon les zones de l'établissement ou selon les heures de la journée.

Les sonneries sont constituées d'accords simples, ceci dans le but de pouvoir être reconnus comme telles, mais aussi pour éviter d'imposer des mélodies ou des rythmes trop typés qui pourraient être redondants, entêtants, voir aliénants lors d'une utilisation régulière. Des variations minimum sur la durée et la tonalité de chaque sonnerie permet d'élaborer un nombre suffisant de versions dans un registre clairement défini.

L'évolution de ces sons au cours de la journée, de l'année s'harmonisent arbitrairement avec la température de l'air, la lumière du soleil, le rythme des saisons, faisant pénétrer à l'intérieur du bâtiment des éléments naturalistes propres à l'environnement extérieur, situant ainsi la vie de l'école dans une temporalité globale et universelle. Les différences entre chaque sonnerie peuvent être imperceptible d'une heure à l'autre, comme sur une horloge.

Ces sonneries sont les éléments d'une pièce sonore qui s'étend sur la durée d'une année.

video : <https://youtu.be/mzVskE-ADZO>

TACTILE



TACTILE est une installation sonore permettant au public d'interagir avec des sons, par l'intermédiaire de divers capteurs : de présence, de chaleur, de lumière, de mouvement...

Le dispositif est composé d'une vingtaine de ces senseurs, répartis au fil d'un parcours à travers un **jardin** de style traditionnel japonais (modernisé), reliés à une interface et deux logiciels qui gèrent une banque de sons.

Le visiteur peut alors, en divers points de cet espace, réarranger, contrôler, remixer ces sons de manière ludique (par contact, positionnement, déplacement de sources lumineuses,...), et créer son propre environnement sonore.

Dans le cadre de la Bâtie Festival de Genève, les sons provenaient de la collection Copier/Coller, créée pour l'occasion par Franz Treichler, avec pour objectif de faire découvrir à un large public un aspect ludique du sampling.

Espace d'environ 100m²
Marbre de Carare blanc pilé (250kg)
Bulles thermomoulées
Chemin dallé (bois blanc 50 x 40cm sur 40cm)
Zones de repos (estrades + moquette noire 15m²)
Réseau de **capteurs** (env. 20x, reliés à l'interface I-cube)
2 PC (gestionnaire Midi et contrôle de la banque de sons)
2 samplers (banque de sons)
Sound system : 4 HP + 1 sub bass + amplis + table de mix
Stroboscopes (2x)
Laser graphique
Pointeur laser / Cible
Aquarium / Poisson

site : <https://otaku.ch/tactile/>