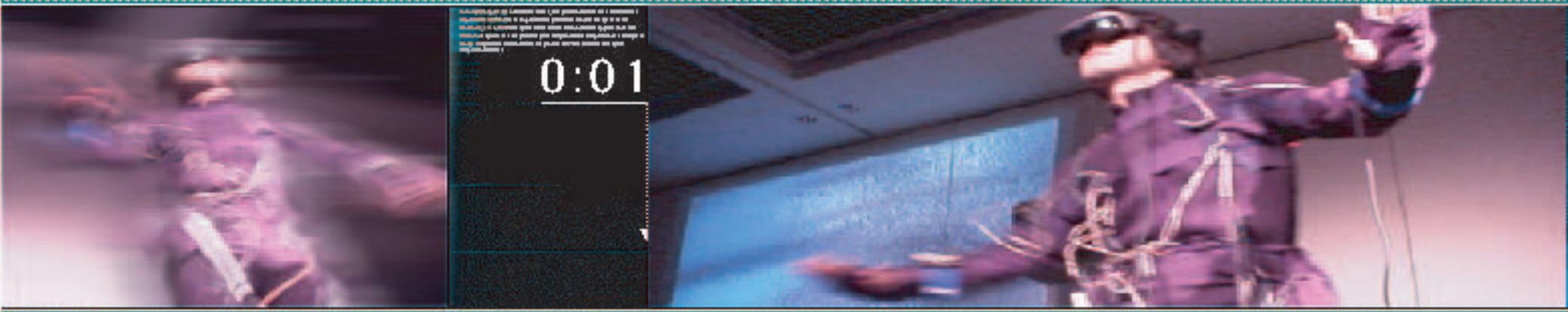
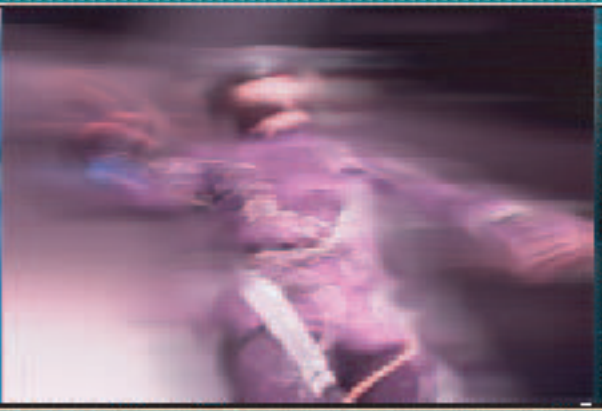


Indépendamment de la composition instrumentale, j'ai expérimenté des systèmes interactifs permettant de contrôler en temps réel des images et des sons à l'aide d'interfaces gestuelles. Dans ces systèmes les gestes sont traduits en signaux électriques, eux-mêmes traduits en sons ou images par l'ordinateur.

J'ai ainsi créé différents instruments de musique virtuels. Les instruments virtuels ou contrôleurs ne peuvent pas produire des sons par eux-mêmes. Ils envoient des signaux qui produisent des sons par l'intermédiaire de l'ordinateur ou d'un module de son. On peut les considérer comme des interfaces entre le performeur et l'ordinateur dans la mesure où ils traduisent l'énergie dérivée des mouvements du corps en signaux electriques. En même temps, ils permettent au performeur d'exprimer des idées musicales complexes. Grâce à un contrôleur, un geste infime peut déclencher un ensemble complexe d'événements musicaux au même moment et en temps réel alors qu'un instrument traditionnel peut produire une gamme limitée de sons.



Parmi les instruments de musique virtuels plus récents que j'utilise dans en contexte de performance, le BodySuit est un costume équipé de capteurs de résistance aux articulations, soit 12 aux 6 articulations principales: chevilles, genoux, hanches, poignées, coudes, épaules. Cette combinaison est un outil de performance idéal. Elle me permet de faire d'amples mouvements qui sont aisément perçus par le public.

Ce "data suit" fonctionne également comme une interface gestuelle. Les sons et les images vidéo sont changés en temps réel en fonction des mouvements. Le performer joue en pliant et étirant les membres. Ce n'est pas à proprement parler de la danse ou du théâtre car chaque mouvement a une conséquence sonore qu'il s'agit de contrôler quoique le geste ne soit pas précisemment décidé ou "écrit" à l'avance. Le public peut cependant observer une différence d'intensité dans le mouvement selon le caractère statique ou dynamique des sections.