Anatomical DJ

Ordinateur, kinect, 6 haut-parleurs, projecteur (2014)

Tendre l'oreille pour percevoir l'anatomie qui se dérobe à notre regard? En 1816, bien avant le développement de l'imagerie médicale, Laënnec invente le stéthoscope. Cet outil amplifie les bruits de l'intérieur du corps et permet de «voir» la «poitrine» (scope et stéthos en grec) autrement.

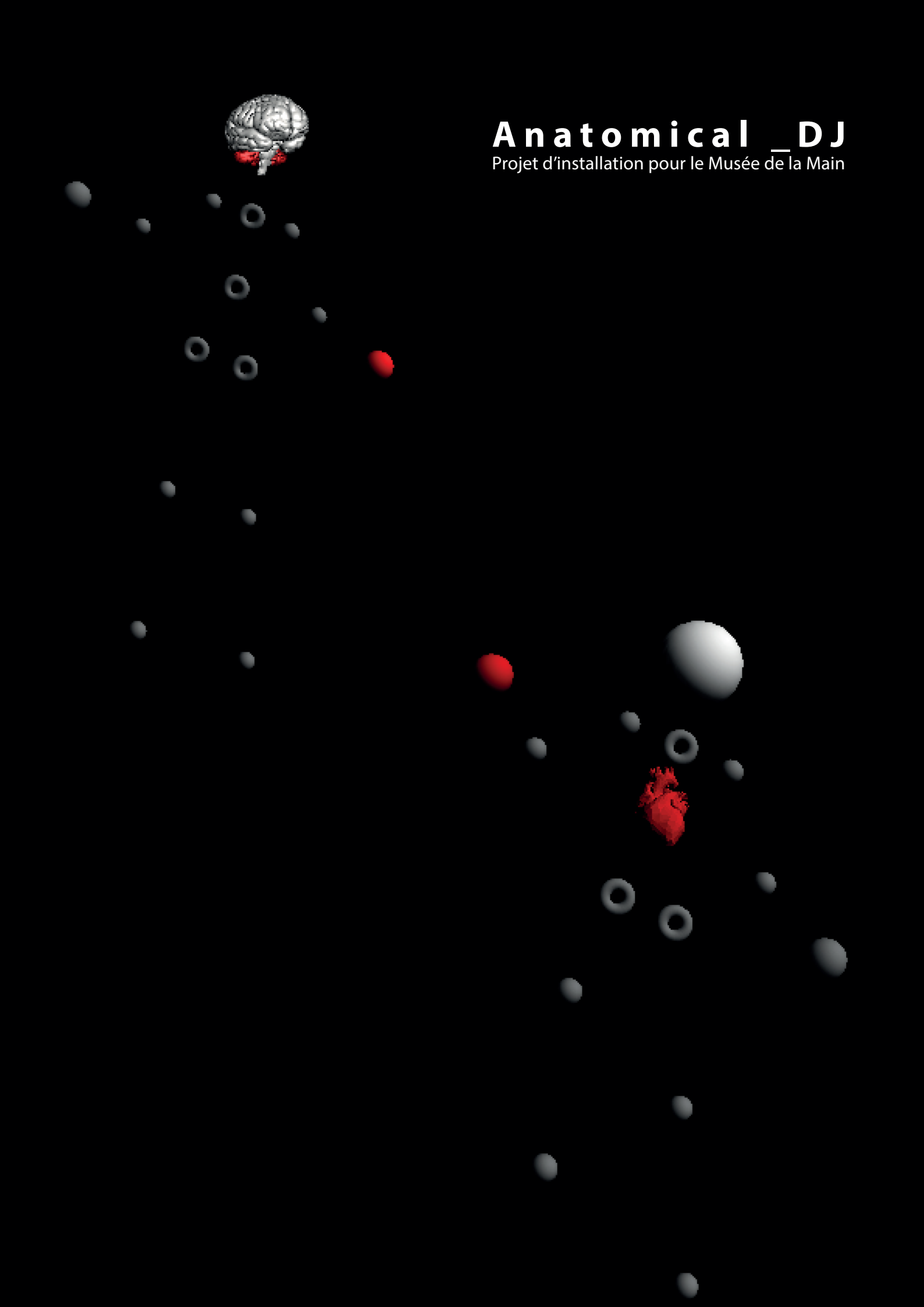
Avec son installation Anatomical DJ, Daniel Zea nous invite à explorer les sons de notre chair. Chaque visiteur, dont l'avatar est projeté face à lui, incarne un organe. Ses gestes et son parcours dans la salle permettent de moduler et mixer les sons anatomiques. Il est le DJ de son propre corps qui devient un instrument de musique.

Dans le cadre des expositions:
ANATOMIES. De Vésale au virtuel
Musée de la main, Lausanne
13 février - 17 août 2014

"Dem Körper auf der Spur - von Andreas Vesal bis heute - 500 Jahre"
Anatomisches Museum Basel
12 septembre 2014 - 25 avril 2015

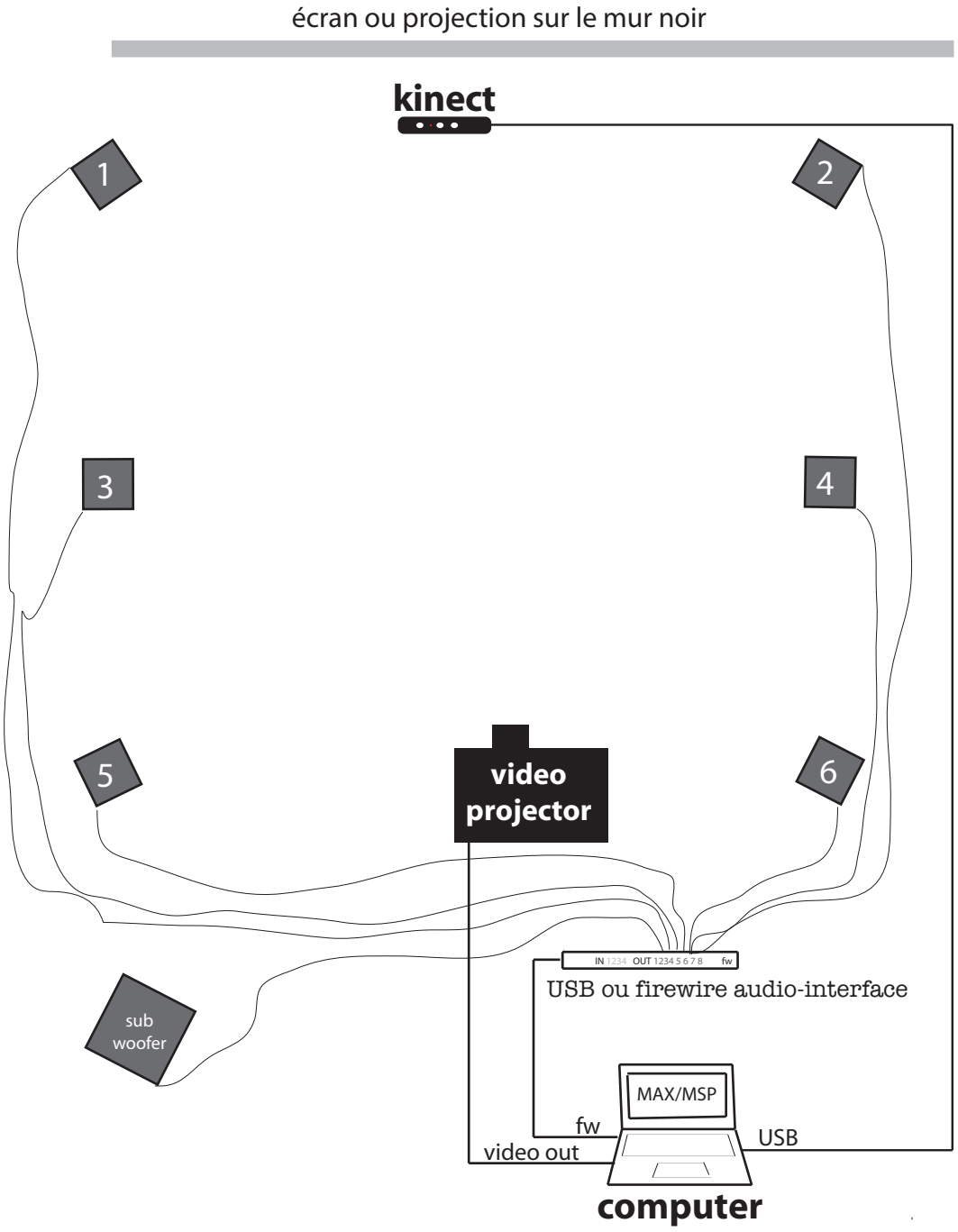
Anatomical _DJ

Projet d'installation pour le Musée de la Main



Anatomical DJ

Détails Techniques



- 4 ou 6 haut-parleurs installés en cercle sur les murs de la salle. (Si ce ne sont pas des enceintes actives, il faut aussi les amplificateurs correspondants).

- 1 caisson de graves (sub-woofer).

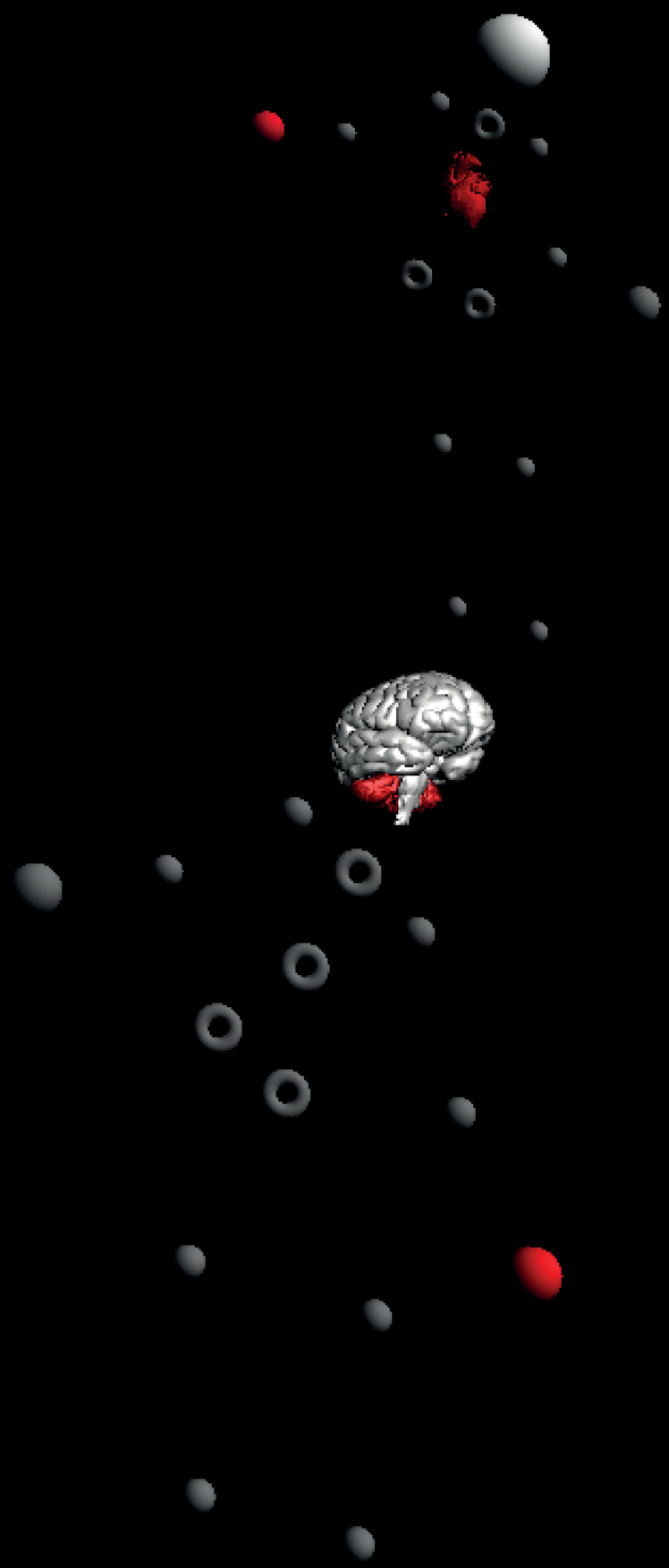
- 7 câbles audio jack-jack symétriques (pour le branchement carte audio -> enceintes (ou amplificateurs).

- Un capteur Kinect muni d'une rallonge USB assez longue. Une fixation au mur peut être souhaitable.

- Un projecteur vidéo muni d'un câble HDMI ou VGA assez long.

- Un ordinateur.

- Une interface audio firewire ou USB avec 8 sorties.



Anatomical_DJ

Projet d'Installation pour le Musée de la Main

Daniel Zea © 2013

Le visiteur rentre dans une salle noire. Son corps est de suite scanné par un capteur kinect lié à un ordinateur. Un logiciel reconnait son squelette et fabrique un avatar qui se projette en miroir en face de lui.

Aléatoirement, des caractéristiques particulières sont assignées à cet avatar: une partie de son corps est mise en évidence (par exemple le coeur) et une de ses mains prend une couleur différente du reste de son corps. En même temps une piste sonore en boucle s'active. On entend le son correspondant à la partie du corps mise en évidence.

Le spectateur découvre vite que le mouvement de sa main "active" a une incidence directe sur la modulation de cette piste sonore: en changeant la hauteur de la main, le son change de vitesse, en la rapprochant ou en l'éloignant du centre de son corps le son change de hauteur…. un déplacement du visiteur dans l'espace affecte la spatialisation de la boucle sonore. Celle-ci est reproduite par un système de son enveloppant, créé par un cercle de plusieurs haut-parleurs.

Dans cet espace ludique, le corps devient un DJ qui mixe et module ses sons internes. Les gestes du visiteur et son parcours dans la salle, deviennent un instrument de musique.

Un deuxième visiteur rentre… un avatar au cerveau cette fois-ci… un troisième portant des poumons en évidence…… un quatrième aux intestins….. Quelle musique peut on attendre de cette orchestre?