

Square

di Lorenzo Bianchi Hoesch



Square é un'installazione nata da un progetto di ricerca effettuato nel 2016/17 durante la mia residenza artistica all'Ircam, Centre Pompidou, a Parigi.

La ricerca nella quale "square" si iscrive si intitola *Proxemic Fields* e ha per oggetto le installazioni interattive sociali e partecipative.

Due grandi punti di partenza sono le basi di questa indagine:

Da un lato la spazializzazione del suono in cuffia, attraverso un sistema olofonico e registrazioni binaurali, capace di riprodurre uno spazio acustico tridimensionale e estremamente realistico, dall'altro l'utilizzo di tecnologie "domestiche" che tutti abbiamo in tasca, come tablet e smart-phones , in qualche modo snaturandole o allargandone il campo d'azione.

Si tratta quindi di un'installazione "partecipativa" nella quale il pubblico é immerso in un universo sonoro ambiguo, dove é difficile separare il reale dall'immaginario; Il paesaggio sonoro in cui si è immersi è una miscela di diversi elementi e gioca su una percezione simultanea del reale e del fittizio.

Le registrazioni binaurali, in grado di riprodurre un'esperienza di ascolto vicina alla realtà, ci fanno entrare in un luogo incerto che si muove su diverse temporalità.

In cuffia si vive una sorta di alter-realtà basata su una traslazione di luoghi - possiamo immaginare di essere immersi nel paesaggio sonoro di una città esotica e lontana - e di tempo - ascoltiamo registrazioni realizzate nei luoghi dell'installazione, ma in un altro momento, mischiassi con i suoni della realtà, come se il luogo stesso avesse una memoria, che attraverso il suono rivive, e attraverso

l'ascolto si mescola con il presente.

Il pubblico, munito del proprio smartphone e cuffietta, si connette a un sito attraverso il network 3G/4G.

Non vi è bisogno di installare nulla, è solo una pagina web su cui recarsi.

Appena si è sul sito si è dentro l'installazione e si cominciano a seguire le istruzioni.

Tutti quelli che sono connessi ascoltano gli stessi suoni e, in mezzo a persone che non sono consapevoli di nulla, camminano guidati da una voce "off" semplice ed essenziale che dà istruzioni e spiega la drammaturgia.

È una voce fuori campo, che ci guida verso un ascolto preciso e molto personale alla scoperta del suono e dello spazio urbano.

Ciò che vediamo, quindi, la realtà che ci circonda, è manipolata, condizionata, cambiata dal suono. È un'esperienza contemplativa e in un certo modo paradossalmente cinematografica, anche se la parte visiva in questo caso è il reale, e che ha a che fare con il viaggio.

Si procede ricevendo delle immagini sul proprio smartphones e cercando il punto preciso da cui queste immagini siano state prese.

Il lavoro così' costruisce nuovi legami prossemici, avvicinando in un ascolto intimo persone lontane nello spazio e nel tempo, per esempio, oppure costruendo uno spazio sociale condiviso ma invisibile, e il tutto attraverso il suono e l'ascolto.

La forma dell'installazione è un percorso , con luoghi, movimenti, corsi e tempi precisi.

Per questa comunità, così' venutasi a creare, scrivo una storia astratta, un *fil rouge* da seguire, un percorso, un palcoscenico sonoro che si basa su elementi che esistono nel reale e che vengono interpretati e inglobati diventando gli inconsapevoli protagonisti di una nuova storia distopica.

L'idea è quella di far ripercorrere alle persone il tragitto di un precedente personaggio che, passato per quei luoghi in un altro periodo storico (passato o futuro) si è lì' soffermato in un momento chiave della sua esistenza.

La voce guida, quindi, si mischia con la voce del protagonista e, attraverso alcune immagini che appaiono sugli smartphones, il pubblico è guidato in un percorso urbano.

La sfida consiste nell'indirizzare gli occhi della gente verso luoghi, oggetti e persone comuni, cambiando la percezione e l'interpretazione della realtà attraverso la musica e il suono.

Square è quindi una installazione che nasce nello spazio per cui è concepita, e che non può' essere trasportata altrove senza essere interamente ripensata e ri-realizzata.

Ogni volta, quindi, dà luogo a una nuova opera e creazione.

L'unica maniera per capire di cosa si tratta realmente é andare direttamente con lo smartphone sul percorso e seguire le istruzioni, rigorosamente in cuffia.

Si puo' comunque collegarsi ai percorsi virtuali accedendo ai siti, anche se , mancando il percorso fisico, il gioco di finzione e mescolamento con la realtà é totalmente assente.

Square#1 (lingua francese con sottotetto in inglese)

La prima versione é stata in piazza Stravinsky a Parigi, di fianco al Centre Pompidou.

Prevedeva un percorso intorno alla piazza, un passaggio nella chiesa Saint Merry, e un giro piu' ampio nel quartiere.

Teaser: <https://vimeo.com/224246487>

Percorso: www.strav.eu

Square#2 (lingua francese con sottotetto in inglese)

Una seconda versione nasce per rispondere a na commissione del Centre Pompidou e si sonda interamente all'interno della collezione permanente de Centre Pompidou. Si tratta in questo caso di una sorta di finta visita guidata alla collezione che, passando per le opere di Nauman o Beuys, culmina sul terrazzo del museo con una vista meravigliosa che abbraccia tutta la città di Parigi.

Percorso: www.cgp.cloud

Square#3 (lingua italiana e tedesca)

Una terza versione é stata realizzata per Bolzano Danza all'interno del Parco Tecnologico NOI.

Teaser: https://www.youtube.com/watch?v=LQ6H_efREys

Percorso: www.square-noi.cloud

Interviews

<https://www.youtube.com/watch?v=THOEMwuJISk>

<https://www.axones-revue.com/lorenzo-bianchi-hoesch>

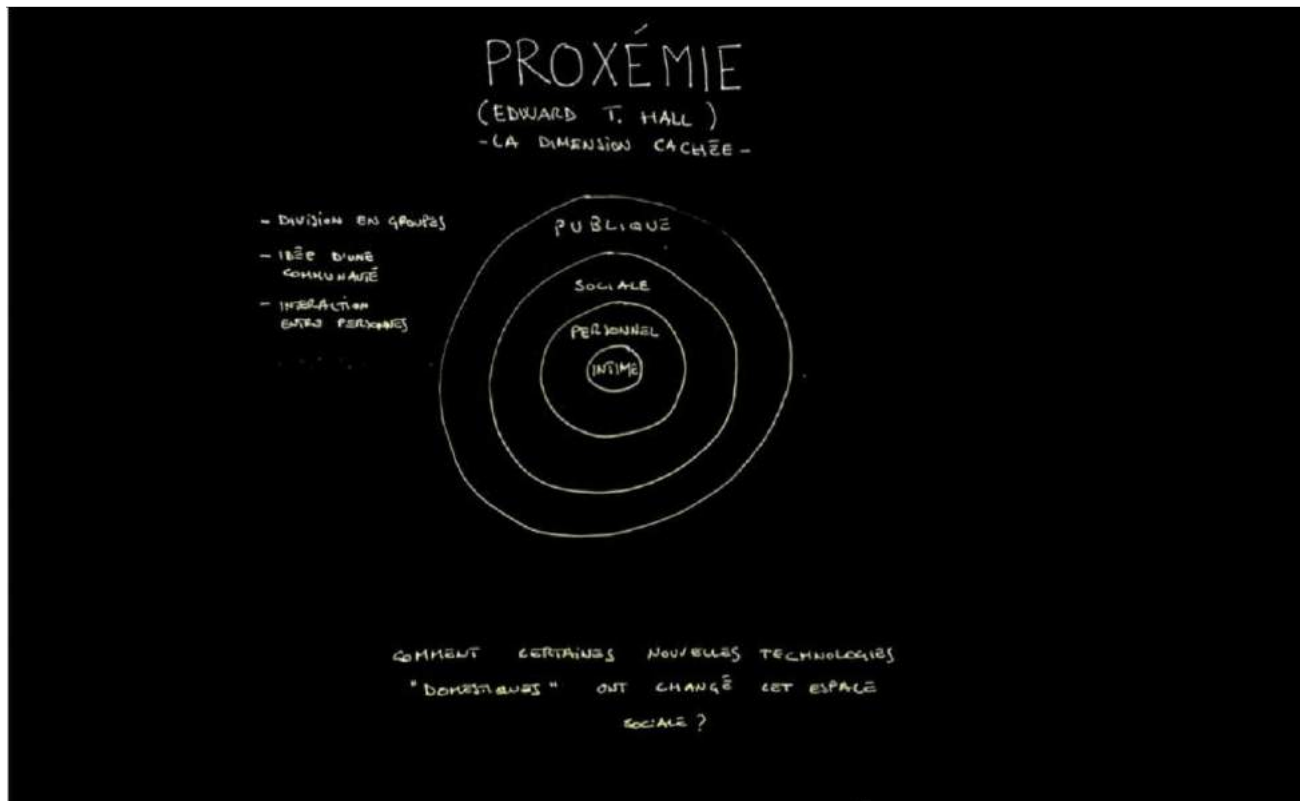
La residenza artistica all' Ircam - Centre Pompidou si é svolta all'interno del progetto europeo CO.SI.MA. (Collaborative Situated Media)

<http://cosima.ircam.fr/2017/06/03/square-manifest-2017/>

Le installazioni rimangono sempre attive ben oltre il tempo del festival, presenti e invisibili, addormentate in mezzo agli edifici, alle piazze, agli uffici e alle chiese.



Qualche cenno a proposito della ricerca artistica e la sue problematiche



Installazioni interattive, sociali e partecipative.

La ricerca che ho condotto nasce da una riflessione teorica sullo spazio sociale umano e il suo ruolo nella vita dell'uomo occidentale e tiene conto di alcune nuove tecnologie domestiche viste come elementi di cambiamento di questo spazio sociale.

La disciplina che studia lo spazio sociale è chiamata Prosemica. Le basi di questa disciplina sono state poste dall'antropologo americano Edward T. Hall nel 1963.

Hall ha suddiviso lo spazio sociale in quattro diversi livelli: intimo, personale, sociale, pubblico e analizza il rapporto tra questi spazi e tra gli esseri viventi inquadrati in questi spazi.

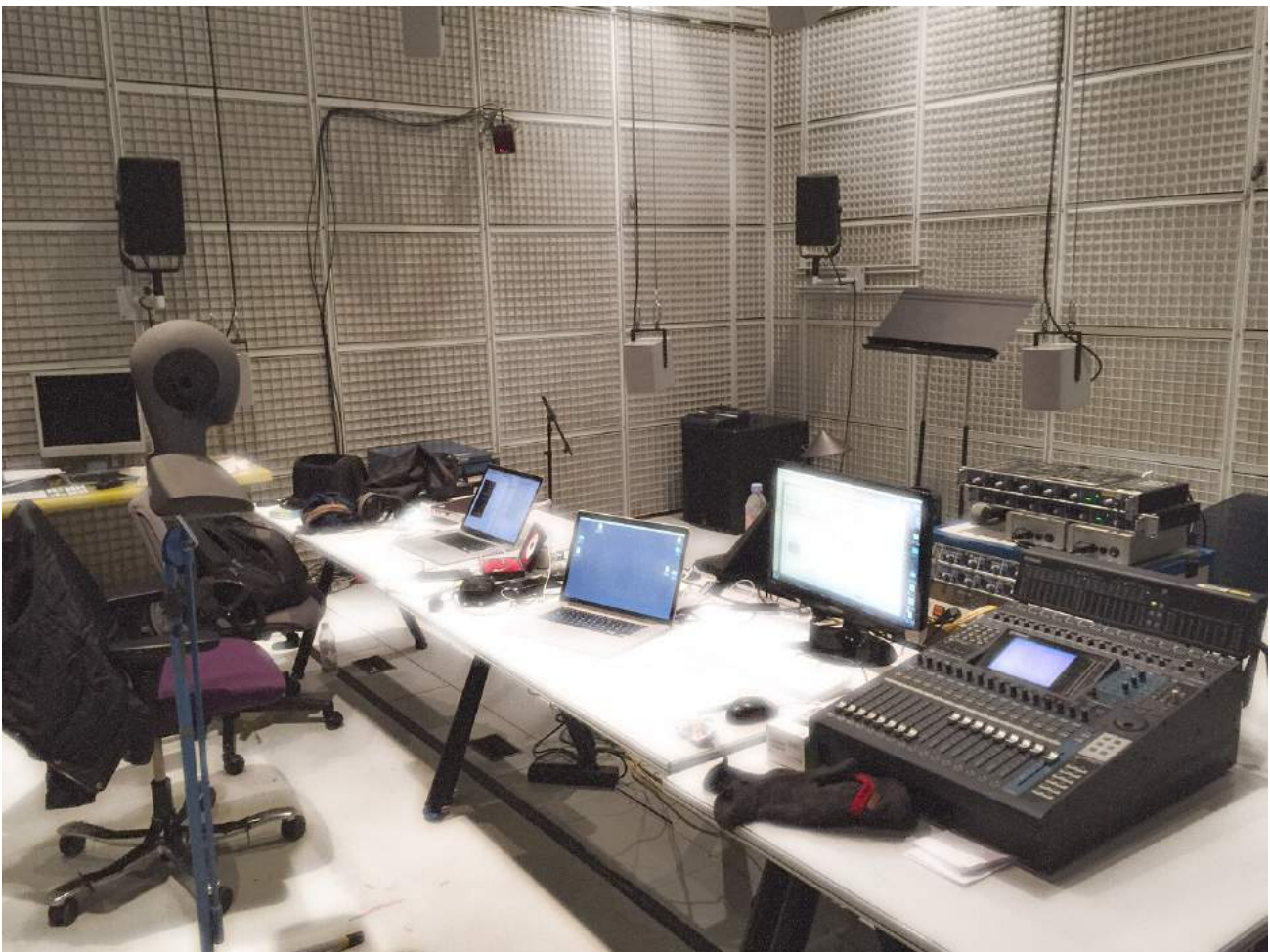
Io sono interessato a un nuovo approccio a questo spazio sociale attraverso le nuove tecnologie - smartphones in questo caso - che effettivamente cambiano e deformano i rapporti sociali dell'essere umano contemporaneo e, di conseguenza, lo spazio in cui queste relazioni evolvono .

Uno dei principali concetti analizzati nell'approccio prosemico è la distanza fisica stabilita tra le persone coinvolte in un'interazione. Quindi, toccando le nozioni di spazio critico - minimo per la sopravvivenza - e densità sociale, Hall spiega come tutte le attività umane siano legate all'esperienza dello spazio.

Edward T. Hall, nel suo saggio "La dimensione nascosta" spiega che lo spazio è pieno di campi di ogni tipo che informano l'essere umano e i suoi sensi. Questi campi variano continuamente e l'essere umano con loro. Far emergere questi campi, queste interazioni complesse e stratificate attraverso il suono, la sua propagazione e una comunità federata attorno a questo era lo scopo della mia ricerca.

La divisione in gruppi, l'idea di una comunità, l'interazione tra persone e gruppi di persone, sono i punti di partenza per una riflessione e una creazione che ha al centro un'importante componente sociale e comunitaria.

Le diverse tecnologie utilizzate



1) Registrazione binaurale e ambisonica, attraverso microfoni speciali come il microfono "Head Neumann" (microfono testa che vediamo nella foto), microfoni soundfields, microfoni binaurali portatili Audioman. In generale, si tratta di registrare ed essere in grado di riprodurre la componente spaziale del suono, per ottenere un paesaggio sonoro 3D.

2) Spazializzazione del suono in un sistema Ambisonico di 4 ° ordine, attraverso un complesso sistema di diffusione sonora di 24 diffusori o attraverso un software in grado di riprodurre, in cuffia, uno spazio sonoro virtuale.

3) Sviluppo di framework e software dedicati per tutto ciò che riguarda la relazione "server-client" che collega il server centrale a tutti gli smartphone tramite la rete 3G / 4G.

4) Progettazione e realizzazione di un software dedicato per smartphone che utilizza tecnologie "Web Audio" e che può essere utilizzato per sistemi I-OS e Android.



NB: La prossima sezione, piu' tecnica, é in inglese.

Residency Projects

Square

Super-impose virtual sounds on real soundscape
Explore known spaces through the eyes of someone else

Conception and Composition : Lorenzo Bianchi Hoesch

Research and development : David Poirier-Quinot

In collaboration with: Norbert Schnell and Benjamin Matuszewski ISMM team (Interaction Son Musique Mouvement) and Olivier Warusfel EAC Team (Espace Acoustique et Cognitif) of Ircam, Centre Pompidou, Paris

In the context of the Artistic Research Residency at Ircam.

Production: IRCAM Centre Pompidou, Ornithology Productions

The installation has been inaugurated at the Manifest festival in June 2017 and is openly accessible as a web application since.

The sound walk leads the visitor across the place, following the steps of a woman who tells her story in a succession of sound scenes associated to particular spots of the environment. The installation explores the impact of realistic and congruent augmented soundscapes upon spectators immersion, and how it can be used to blend fiction and reality.

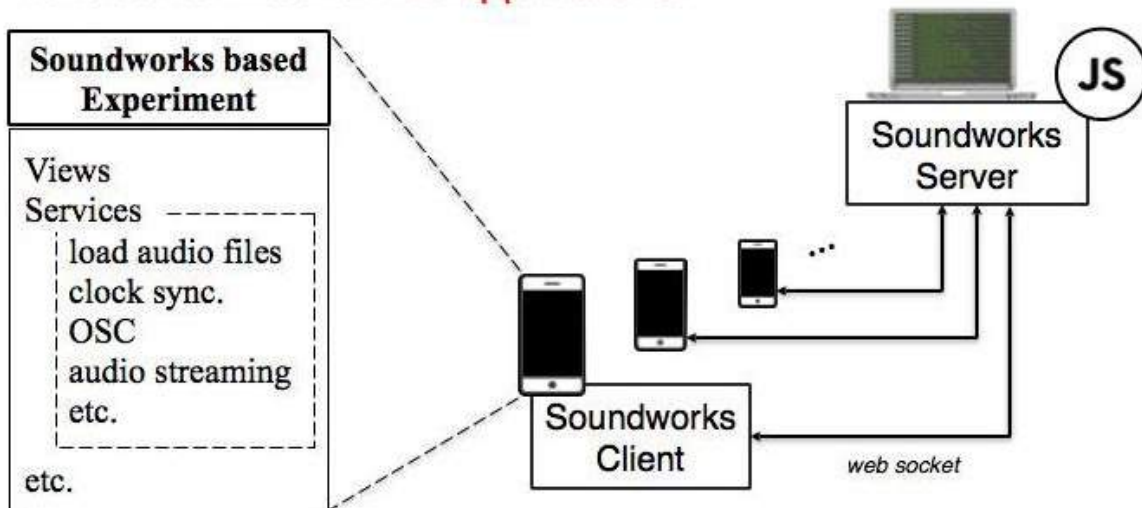
Square's soundscapes change the way we interpret reality, giving you a kind of cinematographic experience. Like an invisible presence, it will stay in place Igor Stravinsky, waiting for people who wants to experience this contemplative and innovative way to watch the world.

how it works ?

Soundworks Framework

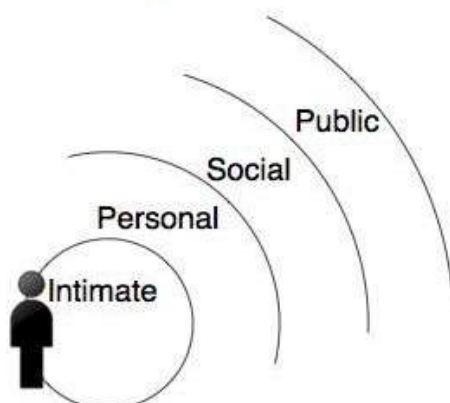
Open Source Framework for Network & Web Audio app development

- Based on JavaScript and **NodeJS**
- Towards **collaborative** audio-visual experiences design
- Tailored for Mobile **web applications**



Aim of the Research

Explore one's relation with **Intimate-to-Public spaces** through sound based explorations



Part of the **CoSiMa** project
Collaborative Situated Media

Partners



IRCAM – Centre Pompidou
Norbert Schnell (coordinator)



Orbe
Xavier Boissarie



EnsadLab
Samuel Bianchini



ESBA TALM – Le Mans
Christophe Domino



ID Scènes
Christophe Aubry



NoDesign
Jean-Louis Frechin