

INSTALLATION

SONIK CUBE

TRAFIK & YANN ORLAREY

Sonik Cube, installation visuelle et acoustique

Trafik, conception et dispositif visuel

Yann Orlarey, conception du dispositif acoustique et musique

Réalisation : Trafik et Grame

Création: 25 février 2006 au Parc d'aventures scientifiques (PASS), Frameries en Belgique.

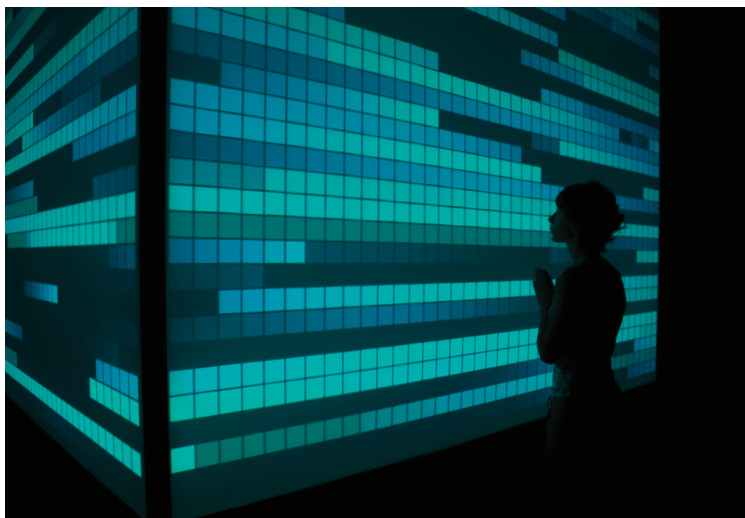
Co-production : Le CAC de la La Ferme du Buisson, Grame, centre national de création musicale de Lyon, l'Ecole Nationale des Beaux-Arts de Lyon, Scène Nationale de Marne-La-Vallée, l'asbl Gang des Lunettes et le Pass (Belgique).3)

Sonik Cube

L'installation *Sonik Cube* crée un espace visuel et sonore basé sur la résonance et le recyclage des sons produits par les spectateurs. Parfaitement noire et silencieuse en l'absence de spectateurs, l'installation s'anime avec les sons produits par les visiteurs.

Performance

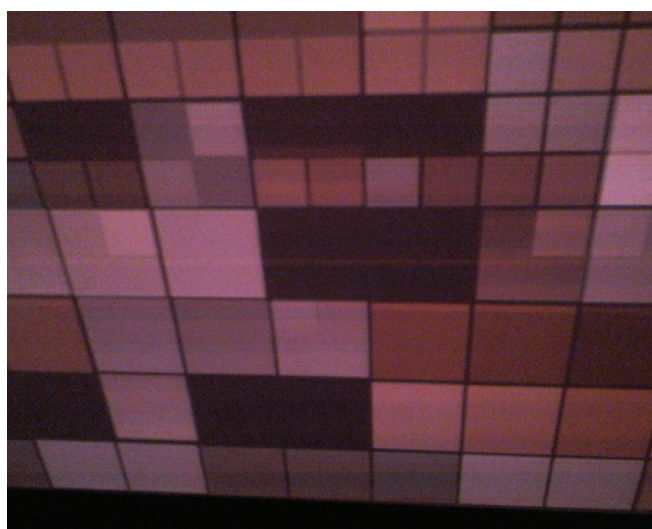
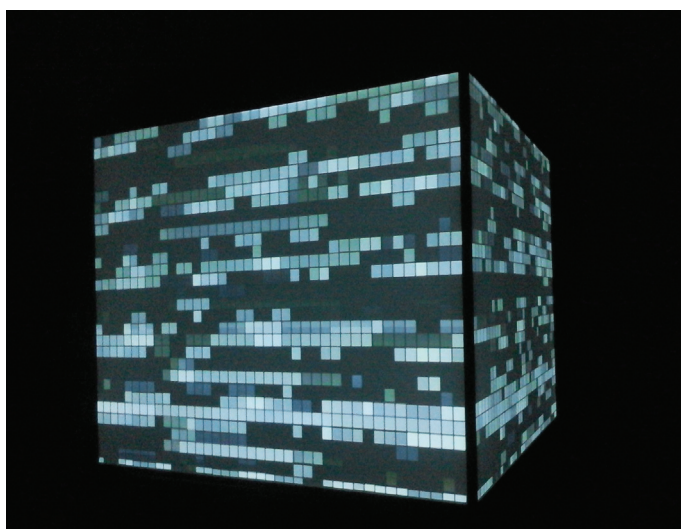
L'espace sonore et visuel de *Sonik Cube* est aussi un lieu de performances, avec l'invitation de musiciens/improvisateurs. Le dispositif, dans une nouvelle configuration de captation du son de l'instrument, permet à un musicien de jouer dans et avec cet espace. Les phénomènes de résonance, de boucles et de spatialisations sonores créés par le jeu du musicien dans le dispositif font émerger des structures musicales et graphiques envoutantes qui suscitent chez les spectateurs une intense sensation d'immersion hypnotique à l'intérieur même de l'œuvre.



It is a logical space, immaterial includes on an illuminated cube on which it is possible to interact by the means of captors like microphones.

On the cube's facets the sound spatialization can be visualized thanks to the production of sound actions which can bent, marked, dent or distort the surface.

The prints of the interactions made in real time shade off in the duration but can also resurface in order to state their history.



© Nicolas Rodet

TRAFIK

WWW.LAVITRINEDETAFIK.COM

Trafik, est un bureau de développement graphique et multimédia. Du papier au pixel, nos réalisations s'inscrivent dans les champs culturels, institutionnels et industriels ; — à grande comme à petite échelle — sous la forme de documents imprimés, d'écrans, projections, d'installations... Le croisement d'expérimentations visuelles, plastiques et graphiques ou les expériences artistiques interactives nous fascine. Cette démarche intégrant certains codes de la culture numérique comme la convivialité, la collectivité, l'échange et la participation nous entraîne vers des projets singuliers, joyeux et décomplexés.

Trafik is a French creative studio based in Lyon. Our team specializes in punchy graphic and multimedia development, making our mark with our signature interactive work. From paper to pixels, we have successfully worked for cultural, institutional, and industrial clients, both big and small, creating printed documents, screens, projections and installations... Our singularity comes from our unique series of visual and graphic art creations and interactive artistic experiences which are, for the most part, designed in a participatory way. This initiative, integrating certain codes of numeric culture such as user-friendliness, community, exchange and transmission, enables us to create uninhibited, fun, and unique projects. and transmission, enables us to create uninhibited, fun, and unique projects.

Pierre Rodière (Trafik)



Graphic designer and artist. He graduated from the École nationale supérieure des Arts Décoratifs of Strasbourg (France). Pierre is co-founder of the Trafik studio, alongside with his brother Joel (developer). They still work together to imagine projects. Trafik is specialized in visual and graphic experimentation alongside with making interactive art experiences.

Joël Rodière (Trafik)

Multimedia developer. Co-founder of the Trafik studio. Self-educated. Fascinated by computers and the images they produce, Joel Rodière started learning programming languages early on. First with the Basic programming language on a ZX81 and assembler on an Amiga and Commodore 64 in the 80s. He acquired his first Windows computer in mid 90s to learn more advanced languages such as Java, C and C++. In 1997 when his brother Pierre suggests to start the graphic and digital design studio Trafik, he ceases the opportunity to continue learning languages and multimedia technologies, through unique and exciting projects. Programming related graphic design becomes for him a true means of expression.

YANN ORLAREY



Parallèlement à des études universitaires en sciences économiques et en informatique, Yann Orlarey a suivi la classe de musique électroacoustique du Conservatoire de Saint-Étienne. Membre du Grame depuis 1983, il est actuellement responsable du département recherche de cet organisme.

Ses travaux portent principalement sur les langages formels pour la composition musicale et les systèmes d'exploitation musicaux temps-réel. Il est auteur et co-auteur de différents systèmes et

logiciels musicaux.

Son répertoire musical comporte des pièces sur bande, des pièces interactives et des pièces instrumentales pour solistes, petites formations et orchestres. Pour la plupart, ses œuvres font appel à des moyens informatiques, soit au niveau des situations de jeu instrumental proposées aux interprètes, soit au niveau de la composition musicale proprement dite.

Plusieurs pièces sont le résultat d'un travail de co-écriture réalisé dans le cadre de Grame comme cela a été le cas avec le clarinetiste et compositeur Jérôme Dorival. Nombre de ses œuvres ont été jouées en Europe, mais aussi aux États Unis, au Canada, en Chine...

Yann Orlarey was born in 1959. While studying economics and computer science at Lyon's university, he also attended electroacoustic music classes at the conservatory in Saint-Etienne. He has been a member of Grame since 1983, and is currently the scientific director of this organization. His own research is concerned mainly with real-time operating systems and formal languages for musical composition and signal processing. He has created, alone or as part of a team, a number of musical systems and software, in particular the Faust programming language. His repertoire includes music on tape, interactive pieces, instrumental pieces for soloists, small groups and orchestras, and sound installations. Most of his works bring in computing techniques, either for the performers' instrumental playing situations or in the compositional process as such. Works by him have been played in Europe (both eastern and western), USA, Canada and China.