

Idéation :

Kanta est une installation interactive d'envergure basée sur le principe d'échange, de communication et matérialisée par un amalgame de structures architecturales coniques lumineuses et ludiques.

L'inspiration de l'appellation *Kanta* provient des mots quanta (représentant toute quantité physique d'énergie, de moment cinétique) et de canta (signifiant chanter en espagnol). *Kanta* se veut un dispositif traduisant le son en général et la voix humaine en particulier en influx lumineux immersif.

L'aspect interactif se concrétise non seulement via ce système de transposition de sons captés en données visuelles, mais également autour du concept de dialogue par la connectivité instaurée entre les dispositifs.

Interaction :

En amont de tout processus interactif, *Kanta* fascine par la monumentalité des ses installations et interpelle le public de par ses animations lumineuses variées. Le parcours n'est pas linéaire et les utilisateurs potentiels peuvent se diriger directement vers la zone la plus près pour expérimenter l'oeuvre. Les structures sont disposées en zones de 3 *kantas* rapprochés, chaque zone incarnant l'épicentre d'un système interactif autonome.

Chaque *kanta* de l'une des 4 zones se voit attribuer une des trois couleurs primaires additives, soit le rouge, le vert et le bleu (RVB). Cette teinte demeure unique lorsque les deux autres stations ne sont pas activées. Du moment que des voix se manifestent dans les autres stations, le son ainsi que la pulsation lumineuse sont diffusés et s'opère ainsi un mélange des couleurs, ainsi qu'une communication inter-*kanta*. Les usagers sont donc invités à communiquer entre eux, chacun à leur tour, ou en harmonie pour entamer un chant par exemple ou tout simplement pour expérimenter le dispositif.

Les structures étant à aire ouverte au niveau du sol, les participants voient leur voix lumineusement activée sur les deux autres surfaces, le mélange avec les autres teintes, ainsi que leur interlocuteur. Lorsque qu'ils sont inactifs, les *kantas* sont programmés pour émettre une gradation lumineuse ambiante qui doit être réactivée par un seuil minimum de décibels captés dans la zone située sous la partie entoilée. L'utilisateur doit donc déclencher la première réaction en parlant à haute voix. La stratégie utilisée pour susciter cette action est la présence d'un micro surdimensionné et lumineux qui pend au-dessus des gens, indice visuel clair de la marche à suivre pour déclencher le processus interactif.

Matérialisation :

Les infrastructures incarnant l'oeuvre *Kanta* se déclinent en 12 constructions coniques, dispersées à travers le site de la place des festivals et celui de l'esplanade en groupuscules de 3. Ces éléments autoportants sont de formes pyramidale et conique dont les arêtes sont des structures tubulaires en acier inoxydable reliées entres elles, le tout étant lesté par des assises en béton.

La taille et le nombre d'arêtes de chacune de ces constructions varient, mais dans tous les cas la partie supérieure est recouverte d'une toile en PVC translucide ignifugée qui sert de canevas à la projection lumineuse. À la base de cette démarcation sont installés des luminaires DEL RGB qui éclairent la toile, alors qu'au sommet se trouvent les mêmes éléments lumineux, orientés vers le sol et vers le ciel.

Faisant office de catalyseur d'interaction, ces luminaires diffusent un éclairage modulé en fonction de l'influx sonore capté à la base de chaque structure, au moyen d'un micro unidirectionnel installé au-dessus des usagers.

De ce fait, l'animation lumineuse est visible tant par les usagers de l'oeuvre interactive que par les passants et bien que le résultat soit plus éblouissant en environnement nocturne, il est notable de jour à une intensité moindre, étant donné le nombre considérable de sources lumineuses.