

elise v  t

DOSSIER DE PROJET

PHÁÍNŌ

Installation audiovisuelle immersive
Performance en temps réel
Composition interactive

PHAÍNŌ

Installation audiovisuelle immersive
Performance en temps réel
Composition interactive

→ [page du projet](#)

UNE ETUDE DU PHENOMENE DE PARHELIE

Phaínō est un nouveau projet de recherche autour de dispositifs immersifs, protocoles de création en temps réel et de la plasticité sonore dans l'espace. Comme pour *An-hydra-n* et d'autres projets auparavant, je me nourris ici de l'observation d'un phénomène naturel grandement mystifié : le parhélie

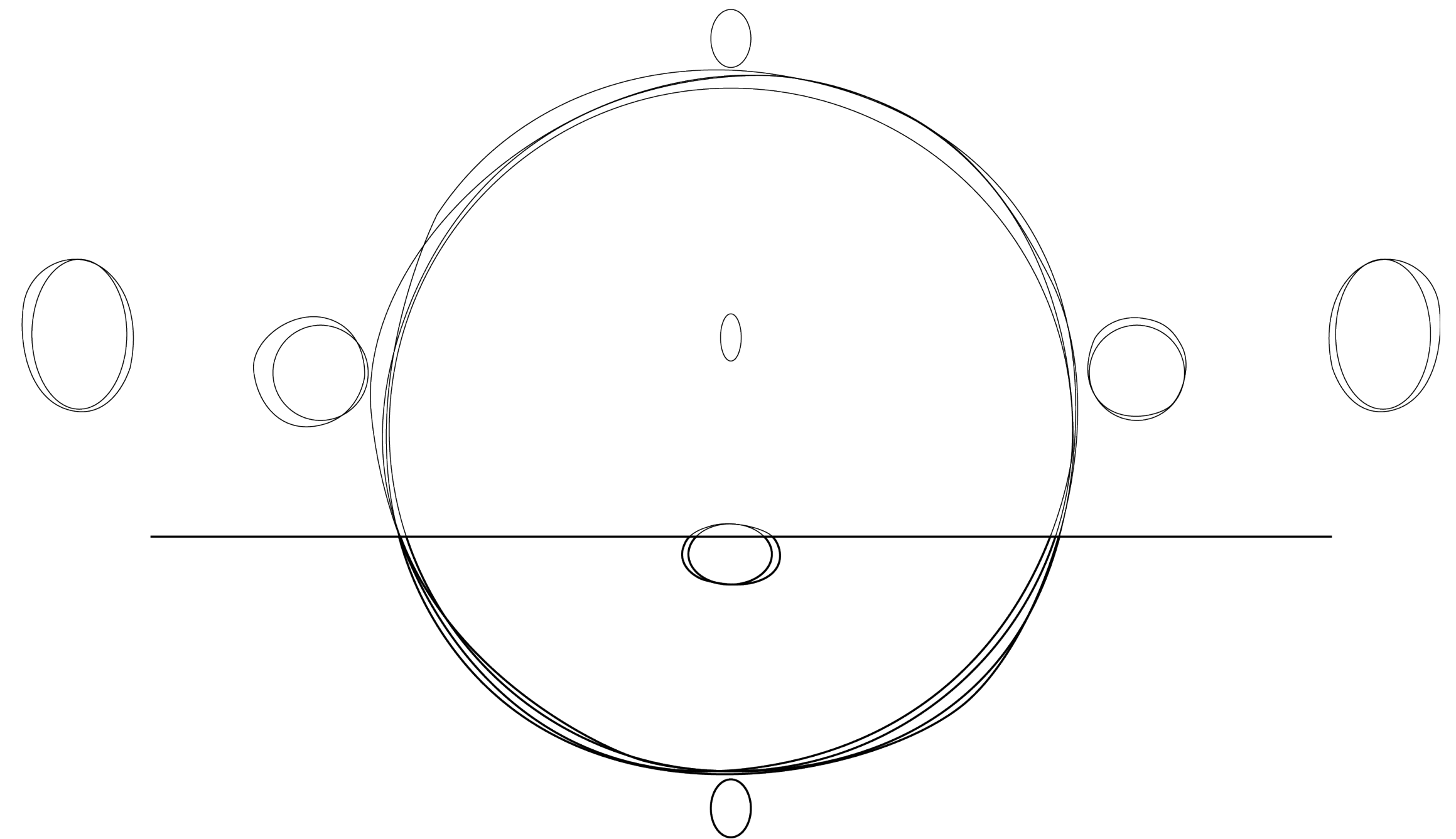
phénomène optique atmosphérique. Ce photométéore, qui survient selon des conditions très particulières, consiste en l'apparition de répliques de l'image du soleil placées de part et d'autre de celui-ci. Un halo qui l'entoure opère comme une lentille polarisante.



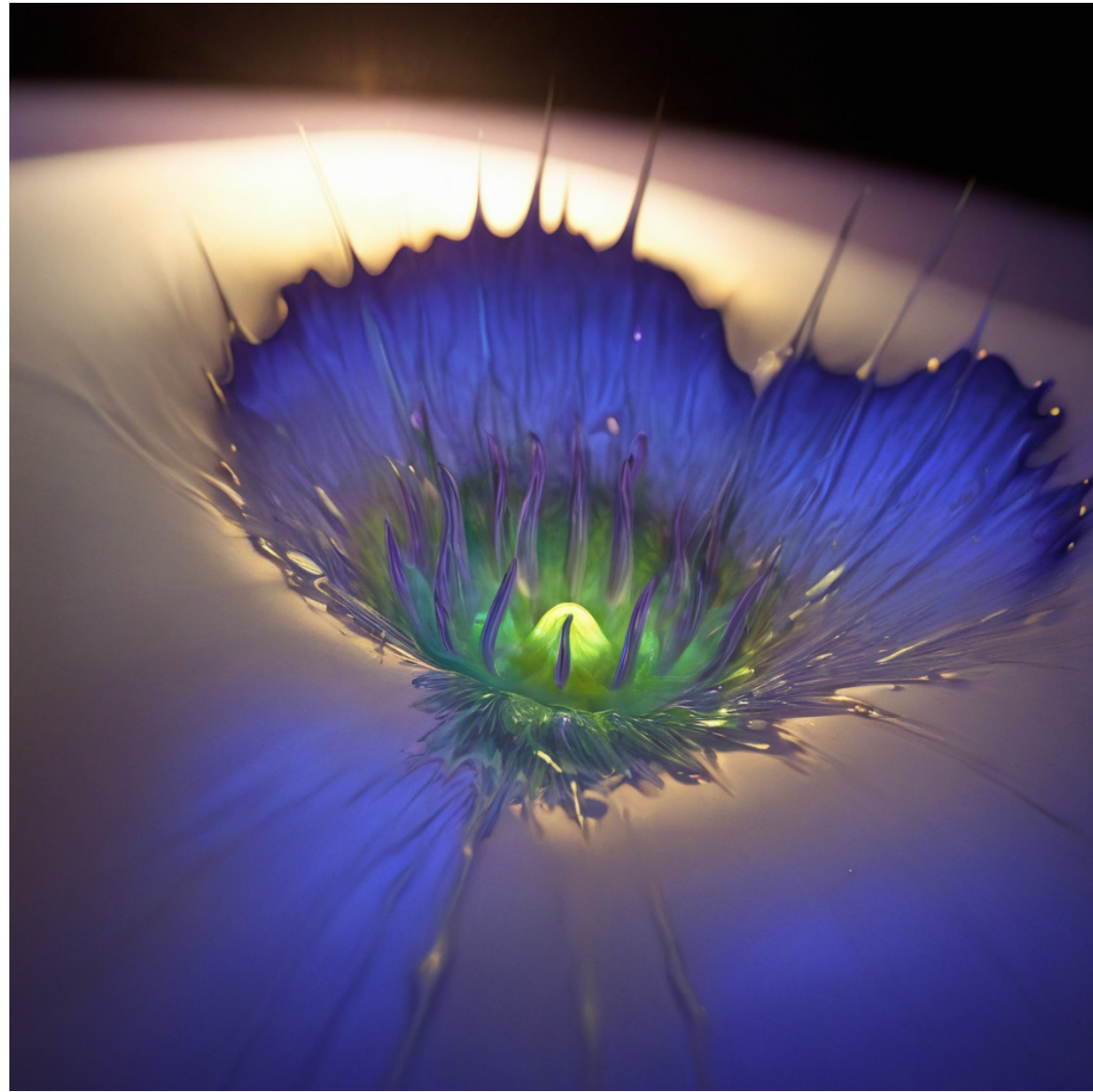
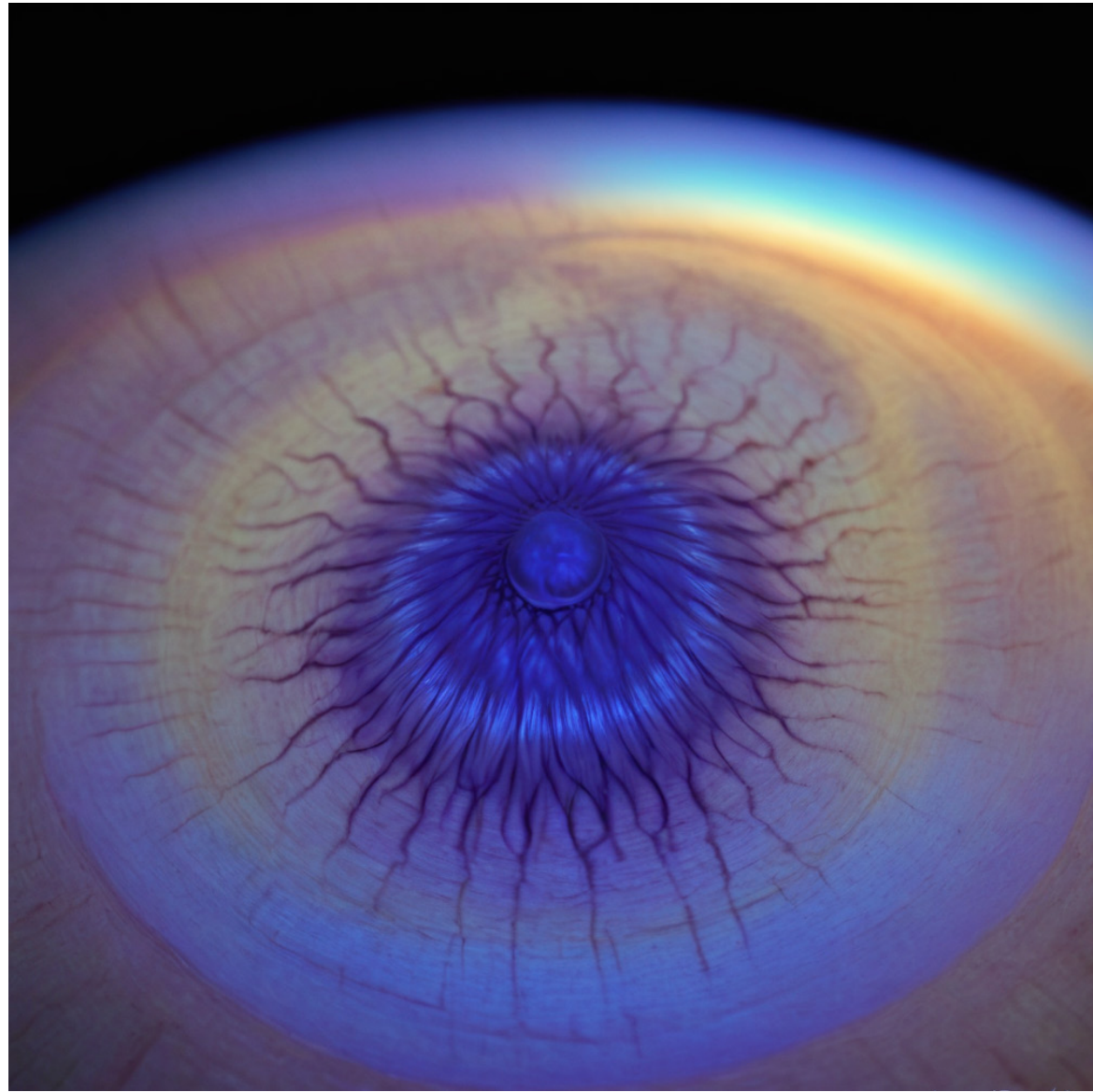
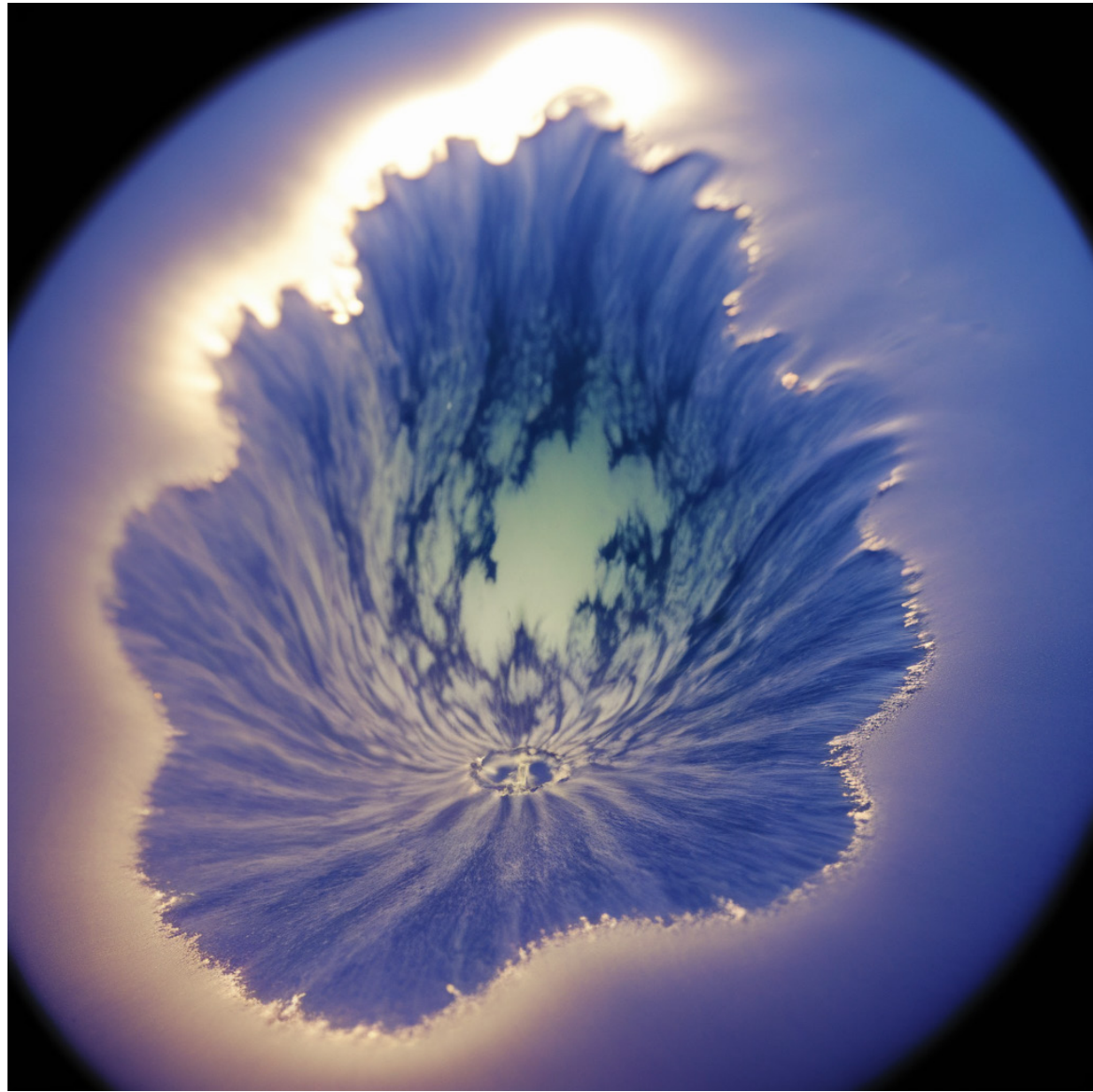
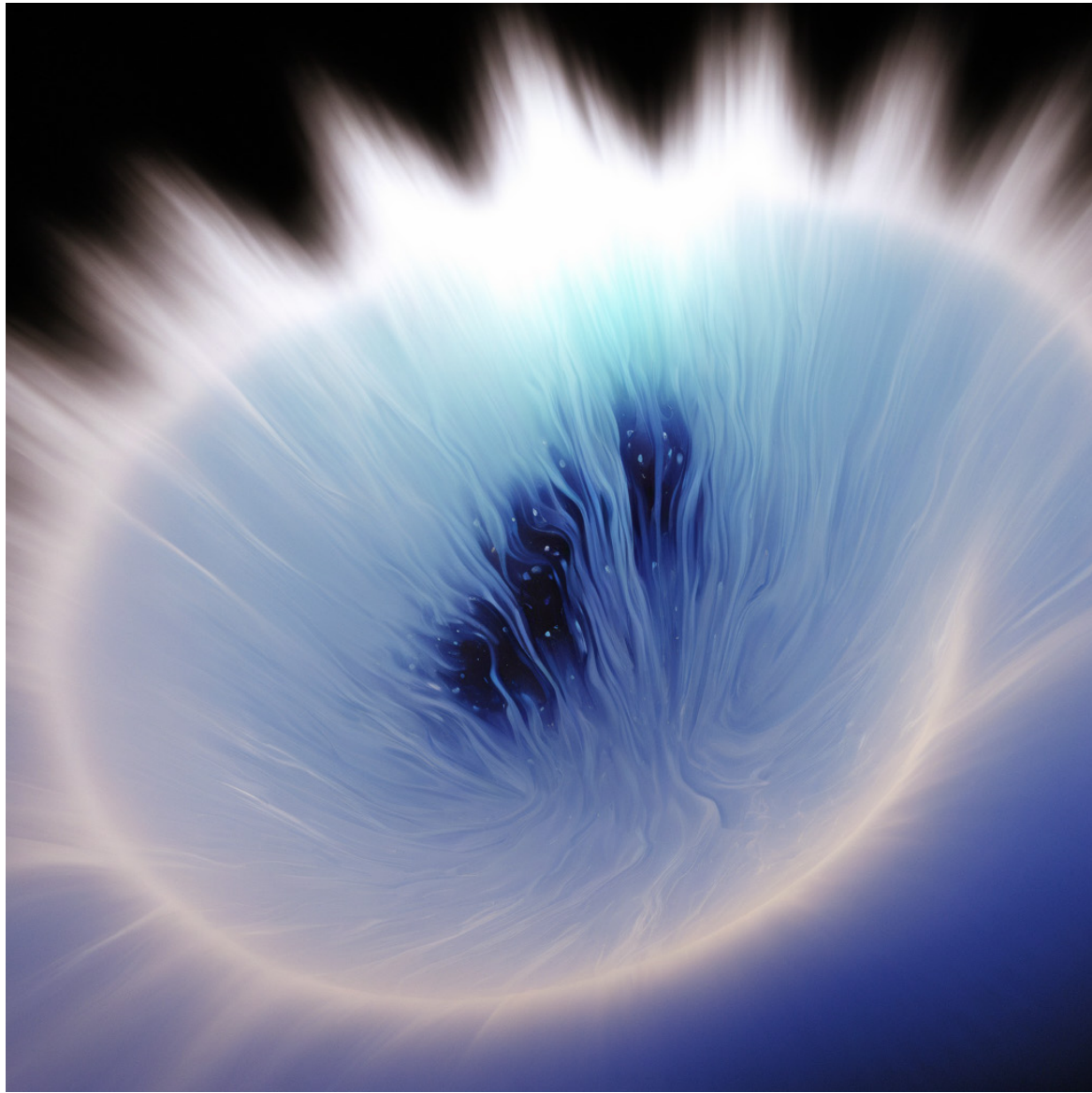
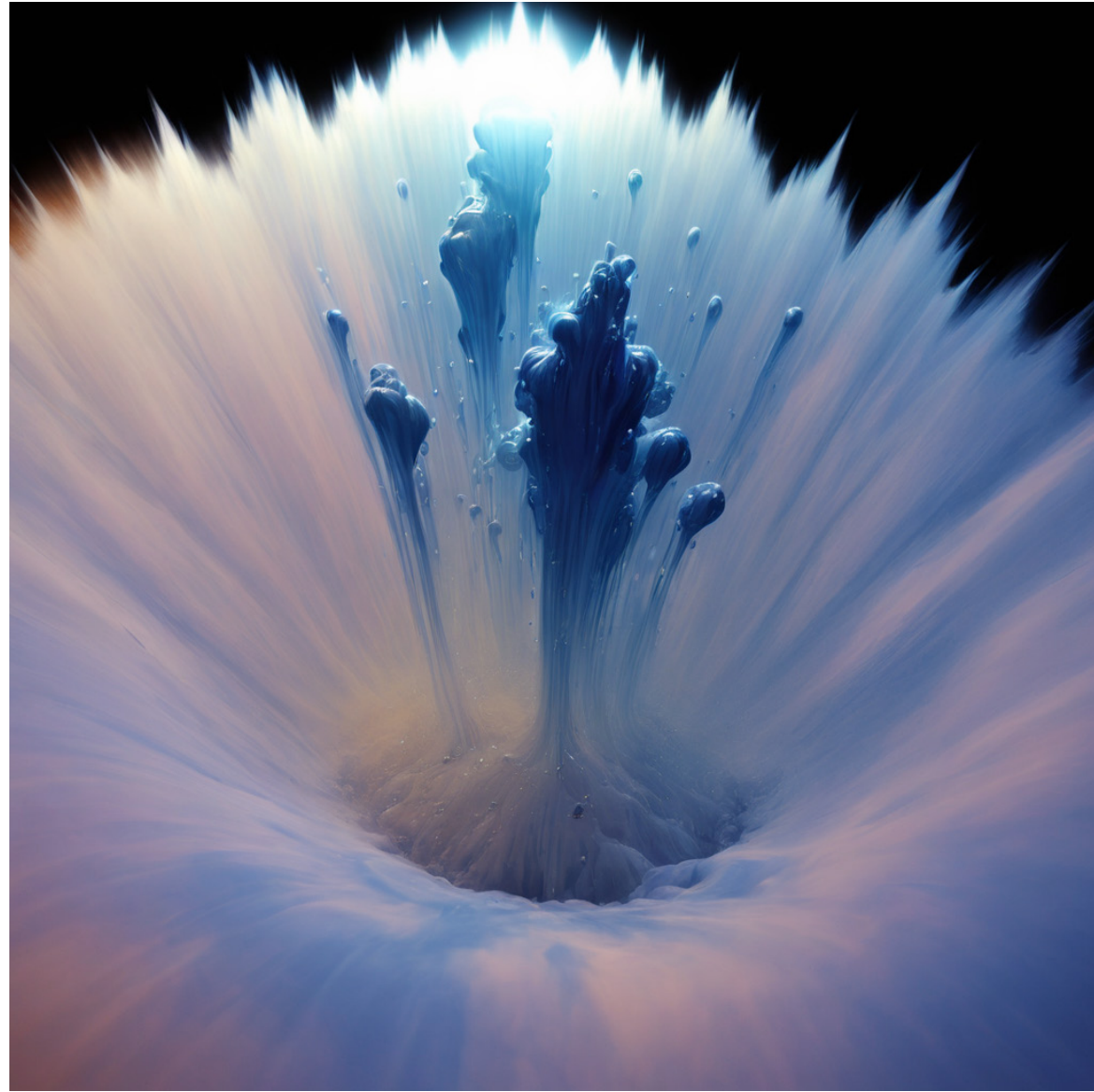
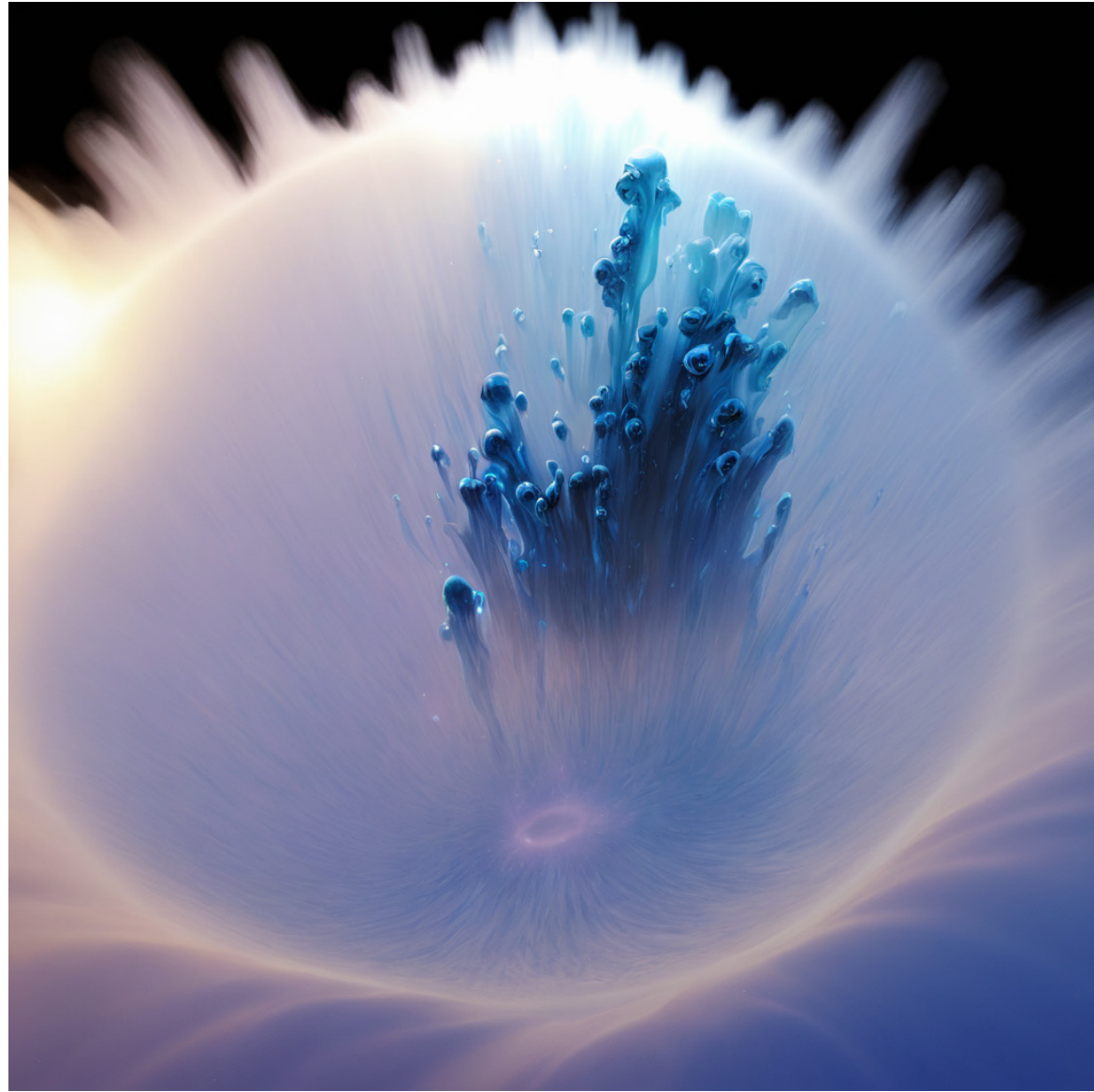
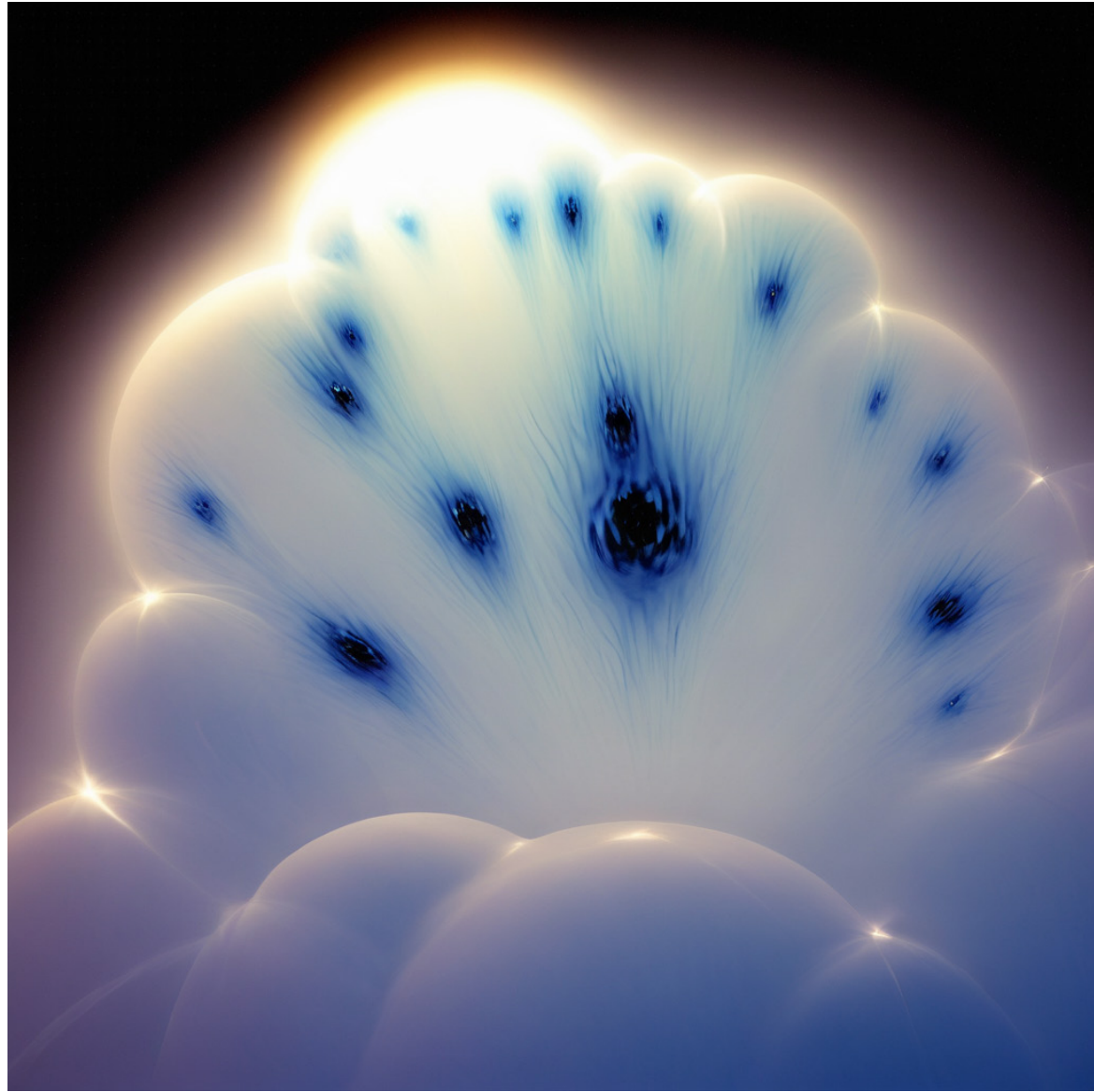
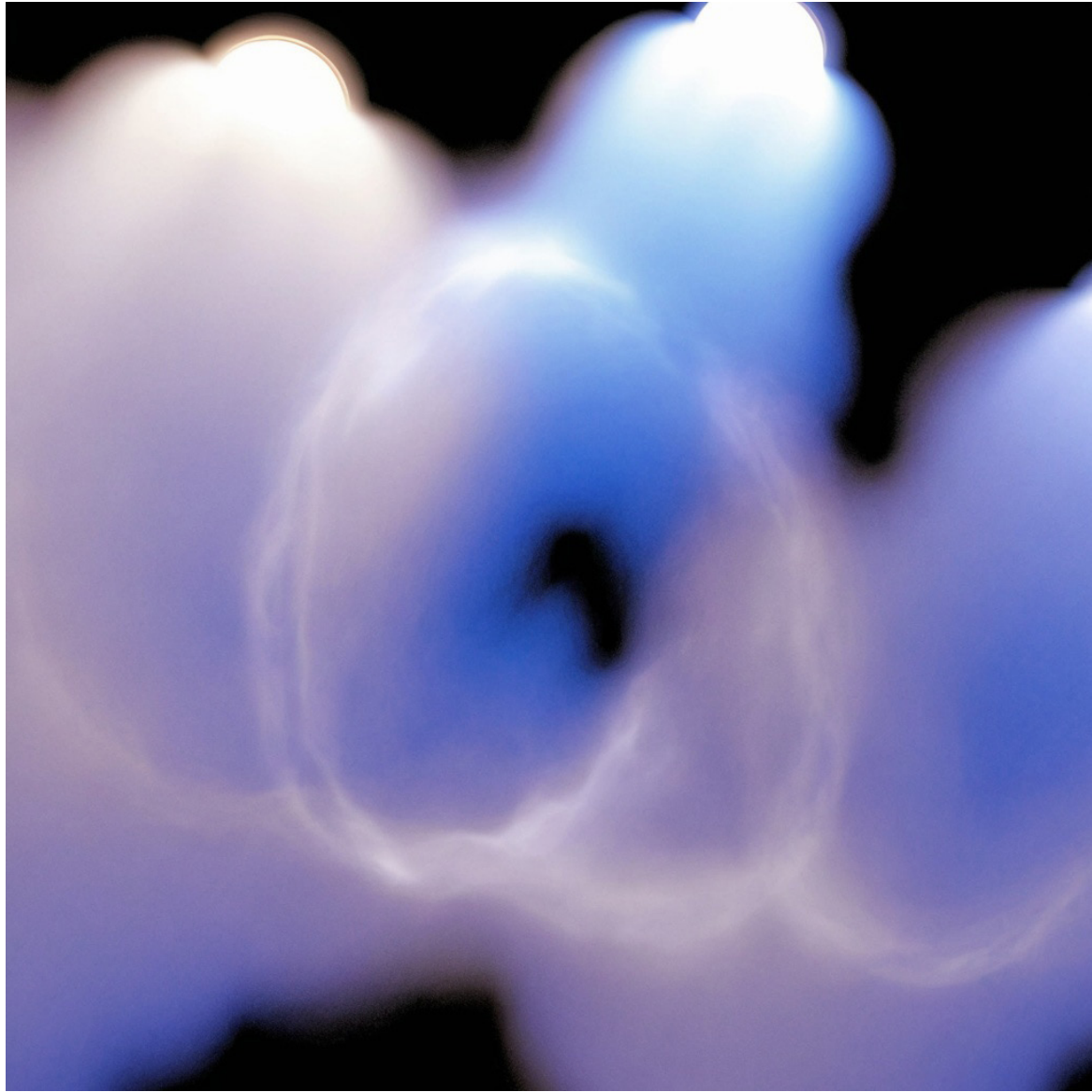
En s'inspirant des caractéristiques de formation du parhélie - la fascination et la perte de repères hallucinatoire qu'il suscite chez ceux qui en sont témoins - *Phaínō* est un terrain d'expérimentation fertile pour la création de protocoles audiovisuels spatialisés et de découpes narratives cycliques.

Phaínō (grec ancien) :

Faire briller, rendre visible, faire apparaître



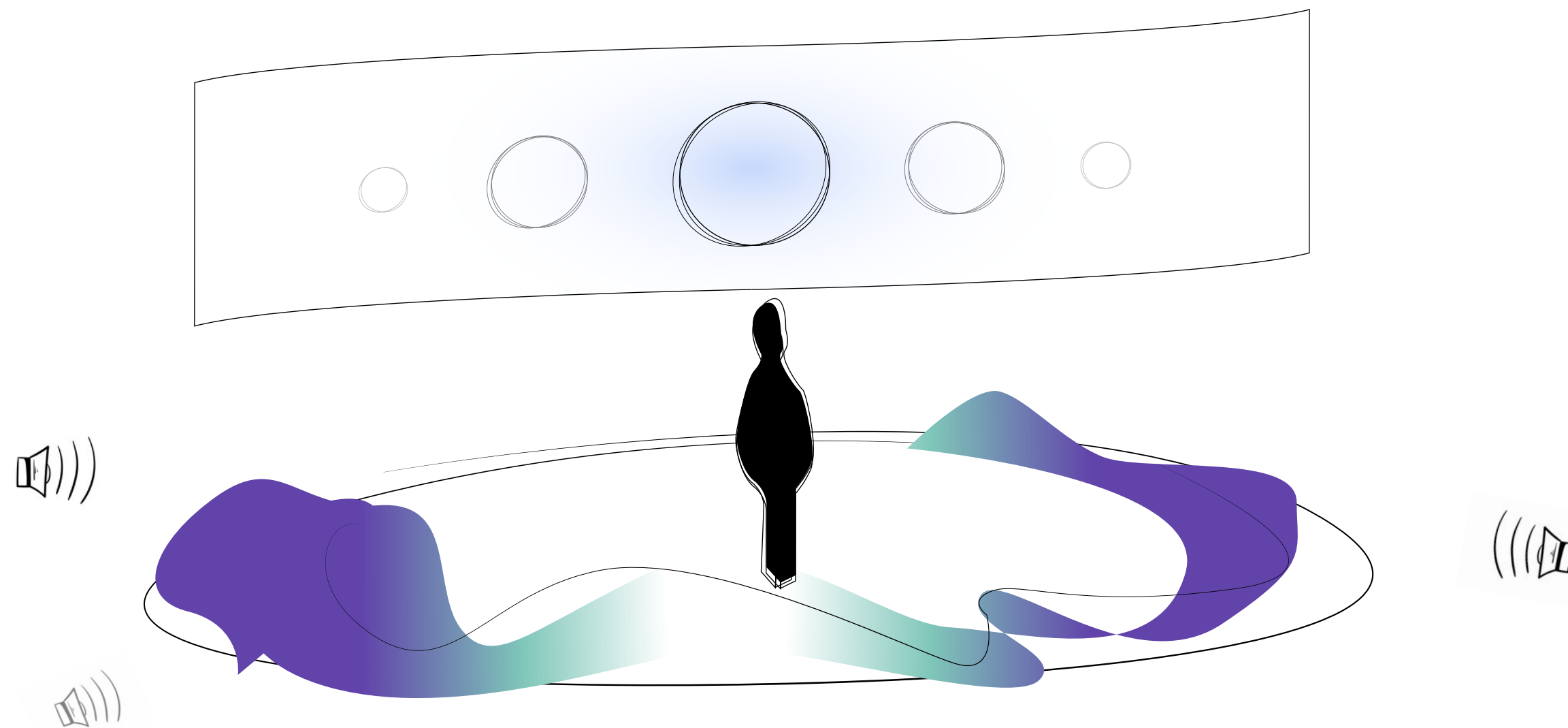
Une rosée effleure l'horizon, surmonté de la clarté d'un soleil liquide. L'astre éclot, enlacé d'une couronne et se dédouble en plusieurs apparitions. Un profond magnétisme émane de ce champ de réfraction et brouille les repères de perception.



GUIDEE PAR UNE EXPLORATION DU NOISE

Phaínō intègre aussi les recherches que je mène autour de la matière "noise" et de son anatomie - force instigatrice de vie et d'anomalies.

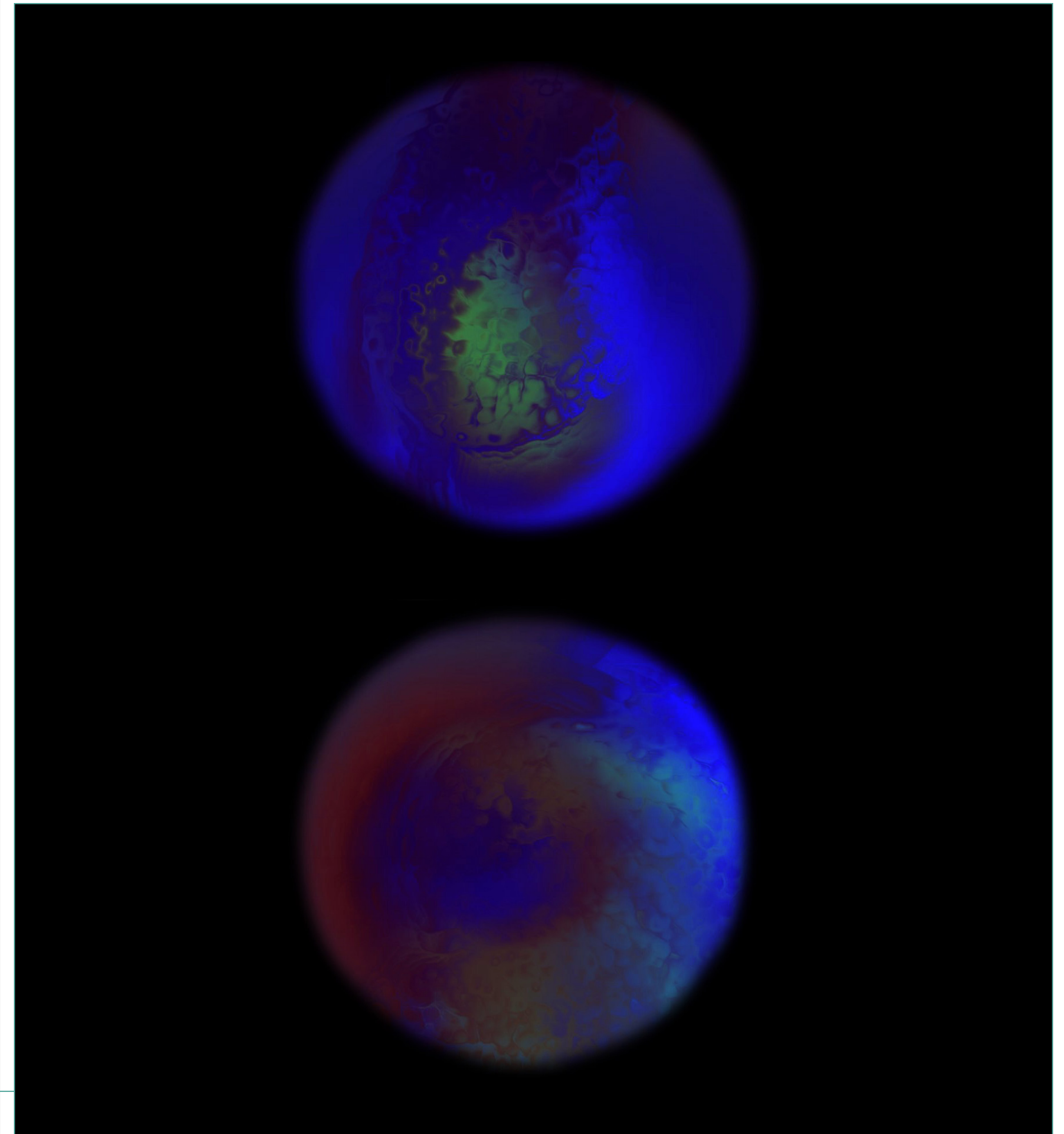
Artefact employé dans la création audiovisuelle comme paramètre d'aléatoire et source d'émergence, de jaillissement, de variation, j'aborde le noise comme une substance moteur et l'étudie plus particulièrement en explorant son héritage musical — des pratiques bruitistes aux esthétiques du drone et de l'ambient — avec une attention particulière accordée à ses qualités de texture, de densité, de bourdons ; les singularités et phénomènes qui se dégagent de cette superposition de matière et de ces reliefs sonores.

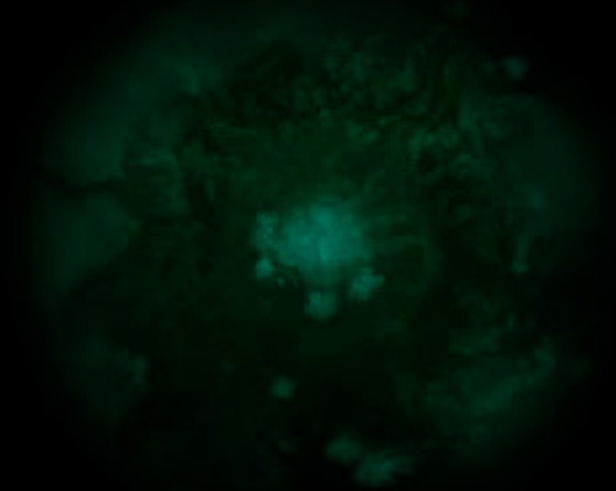
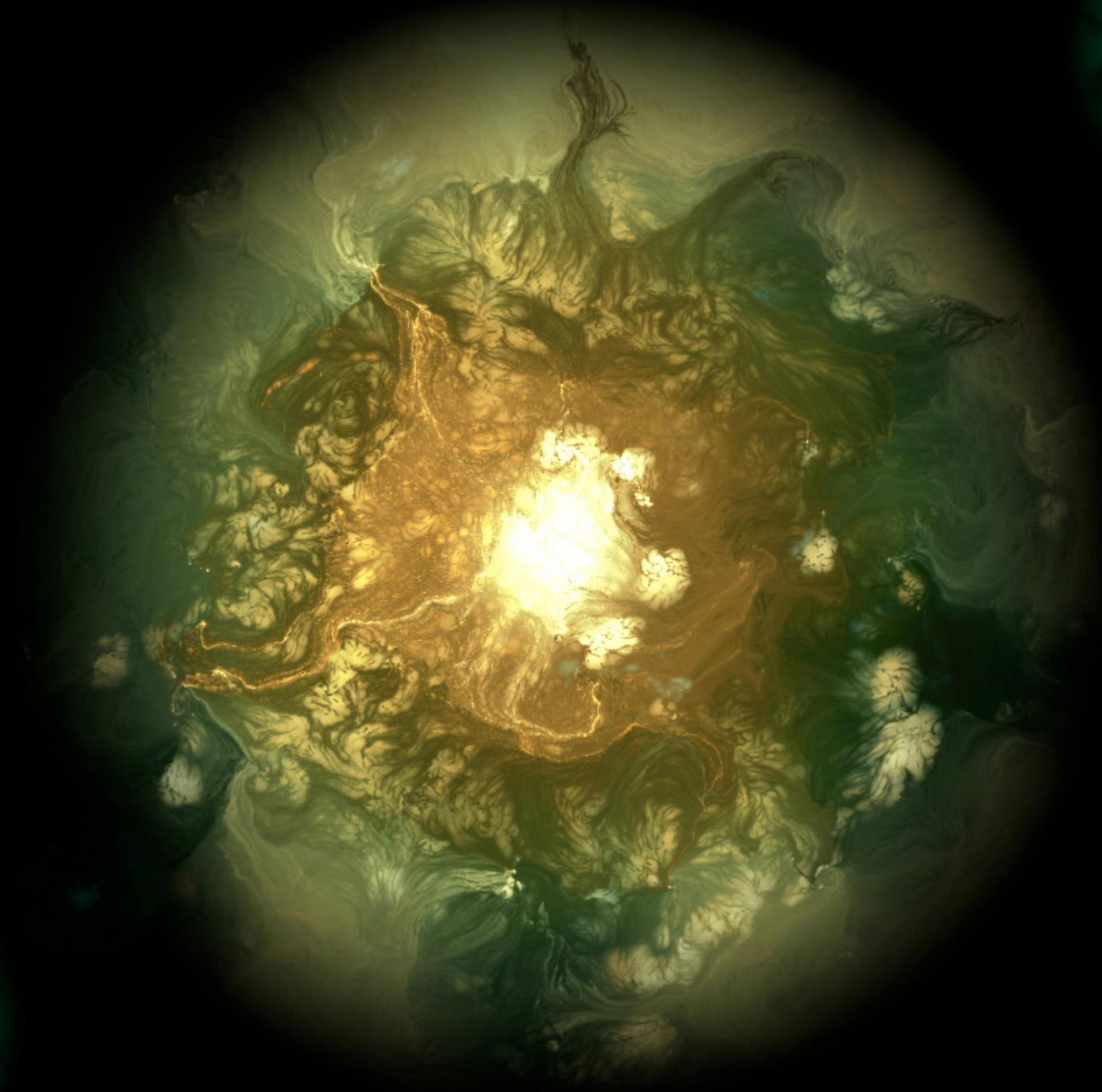


Portées par une réflexion plastique sur la matière spatialisée, les ambitions de ce projet résident dans la volonté de proposer une expérience partagée inspirante, créant une scission avec nos codes d'appréhension et de perception habituels.

Je souhaite avec ce projet développer une pratique du live engageant les spectateur·ices.

Recherches graphiques et essais de protocoles noise
audioréactifs sur TouchDesigner





Recherches graphiques et essais de protocoles noise
audioréactifs sur TouchDesigner

UN DISPOSITIF IMMERSIF PRÉVU POUR UNE PERFORMANCE A/V À COMPOSITION INTERACTIVE

Le foyer / régie central-e est occupé par les artistes performeurs, il est le point de propagation du reste de la pièce, sa source.

Son iris en fusion se projette dans l'enclave de l'installation. En son sein, l'image et le son déployés dans l'espace sont mis en résonance, interdépendants.

Ce noyau est enveloppé par des halos, des anneaux apparaissant selon les mouvements de la matière sonore et se déplaçant dans un circuit en multicanal. Ils exercent une opacification sur l'espace, brouillent nos codes de perception habituels pour activer un nouveau sens d'écoute et une expérience physique du son dans l'espace.

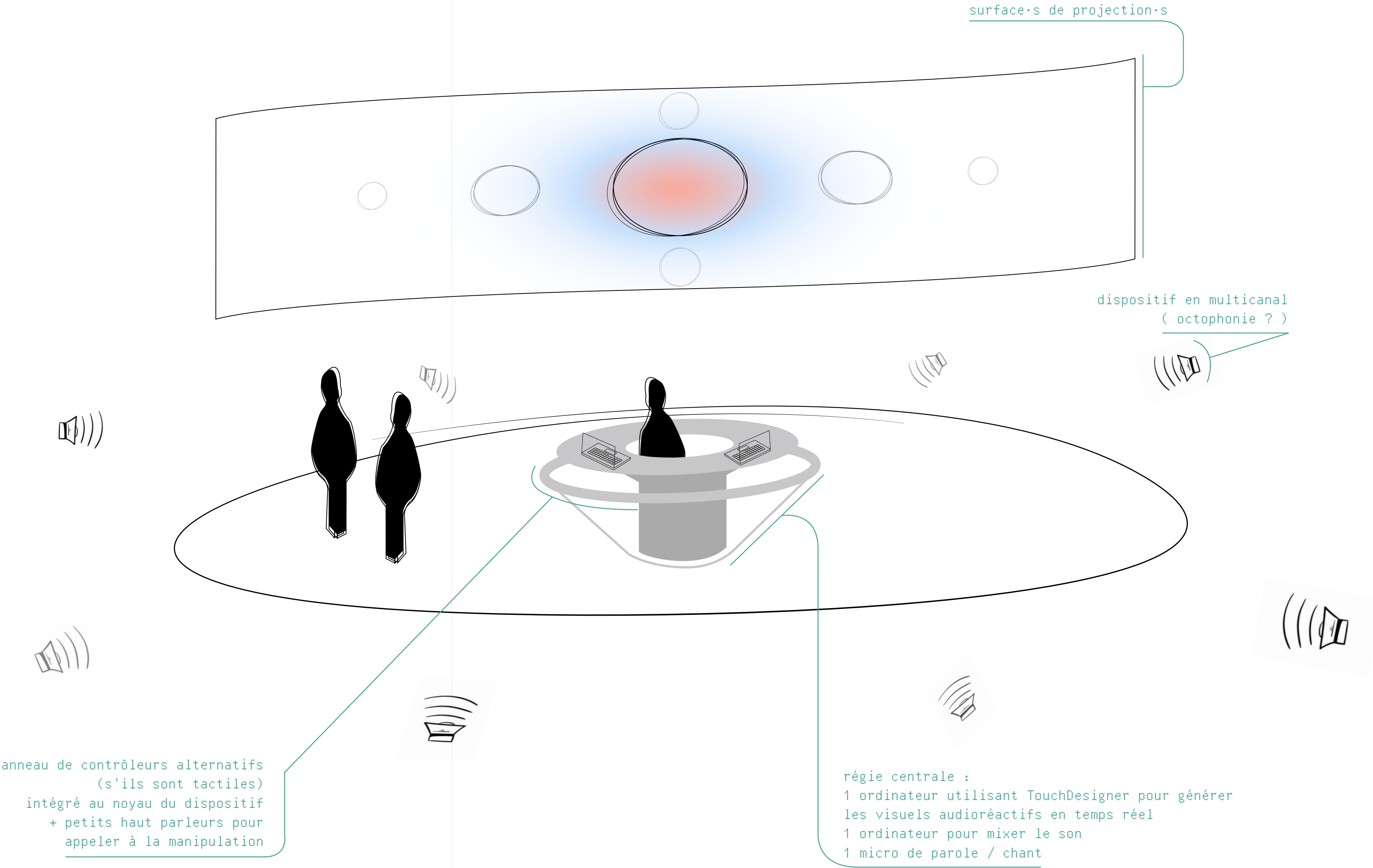
Depuis ce rayonnement s'ouvre un intervalle entre l'espace et le temps, un tesseract depuis lequel se dédoublent des fragments sonores et visuels, créant des apparitions et miroitements - des propagations du foyer central.

Par des jeux de mouvement, de répétition, de parasite et de mirage, les parhélies surgissent des points cardinaux et enveloppent l'espace d'apparition du phénomène.

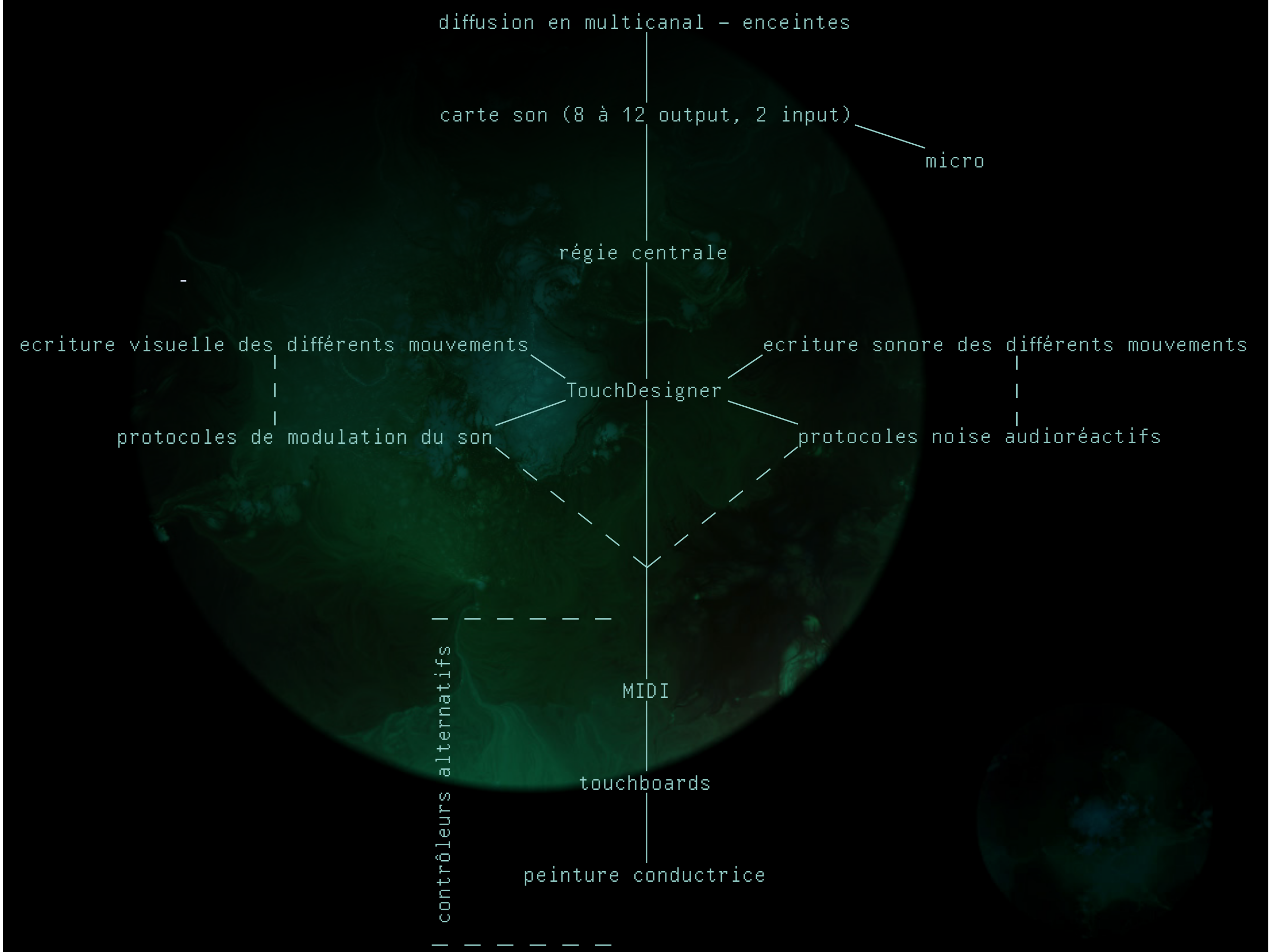
Ces parhélies, doublons, mirages, gravitent, changeant les pôles d'influences de cet engrenage et la dynamique de la pièce.

Des contrôleurs alternatifs sont mis à disposition du public pour influencer subrepticement la pièce en temps réel.

D'après mes dernières recherches et expérimentations, j'envisage soit de mettre à disposition une interface mobile accessible via QR code qui donne accès à des paramètres, soit de créer des contrôleurs manipulables via le toucher avec de la peinture conductrice dont le signal est récupéré en MIDI.



ARCHITECTURE TECHNIQUE



ARCHITECTURE SCENARISTIQUE CYCLIQUE

