

L'OEIL

Dans le prolongement de mon mémoire, dans lequel je questionnais le lien indissociable entre son et image à travers la notion de vidéomusique, mon projet de diplôme explore plus concrètement cette relation synesthésique simultanée du visuel accompagné d'une musique. J'y étudiais les similitudes entre les langages de description sonore et visuelle, révélant des correspondances sensibles et conceptuelles entre ces deux domaines.

Ce projet s'inscrit donc dans la continuité de ces réflexions, en mobilisant des outils numériques pour développer des protocoles de traduction ou d'interprétation du son en image, que j'active dans une production audiovisuelle.



Stanlee Harris

Le profil de mon collaborateur, Stanlee Harris correspond à la création de productions immersives qui expérimente avec les possibilités que proposent les outils numériques. Dans L'Œil, il sample des extraits de vidéos trouvées sur internet et dans des films (discussions à peines audibles) pour créer une sorte de collage. Il arrive à s'emparer de ces extraits pour ajouter une dimension d'espace permettant à l'auditeur de se situer dans l'univers qu'il développe. Il utilise aussi le sample pour détourner un son dont le motif est très simple : les annonces au hauts parleurs dans les aéroports. Il reprend les 4 notes et crée une boucle pour en faire la mélodie principale de la musique. Ces deux types de sample se mélangent pour créer un tout organique et immersif. L'immersion est d'autant plus amplifiée avec les jeux de spatialisation du son qui créent un effet panoramique à la production.



>> L'Œil <<



>> Cosmic Radio <<



>> To Sell A Tapedeck <<

Au début, l'auditeur est plongé dans une situation concrète située dans le réel afin qu'il puisse s'y perdre grâce aux déformations et au détournement des samples. La situation bascule dans un récit abstrait et imprévisible. C'est ce genre de productions qui questionne la limite entre musique et cinéma, il y a presque des intentions de mise en scène, les samples d'ambiance mettent presque l'auditeur à la place d'un spectateur d'une scène surréaliste.

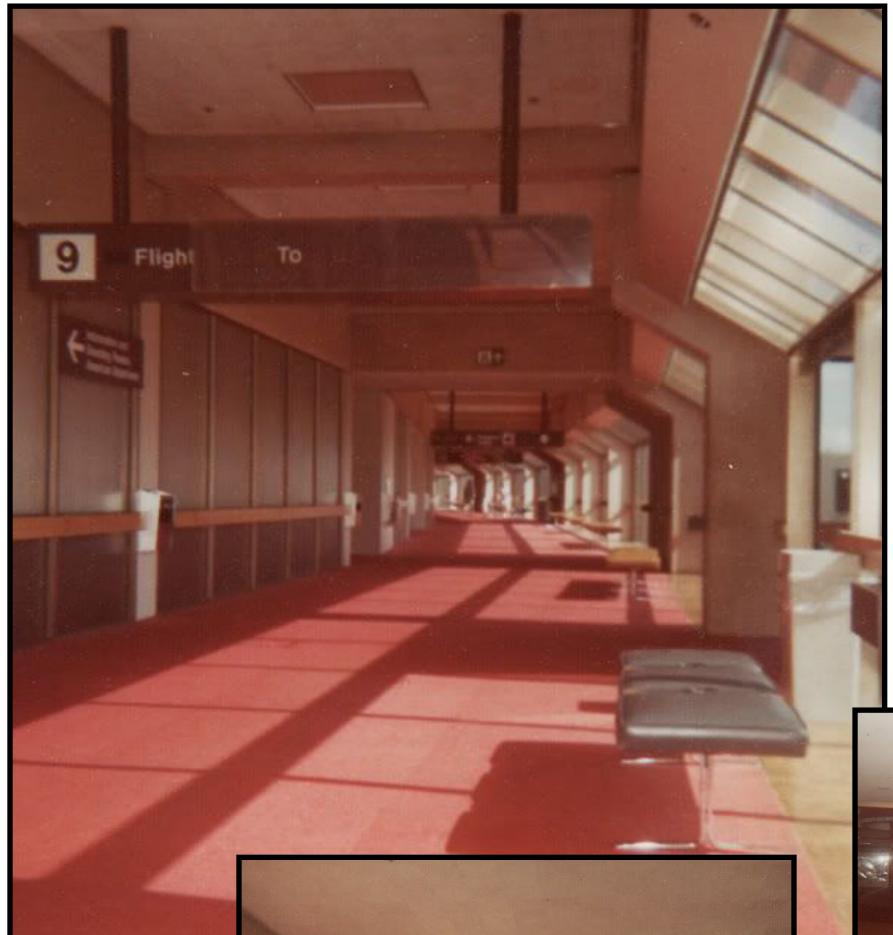
Mon but est donc de fixer de l'image sur cet univers que développe Stanlee Harris. J'ai notamment pu faire un sondage pour savoir ce que les personnes s'imaginent en écoutant la musique et les réponses sont toutes assez différentes. L'enjeu est donc de proposer une réelle continuité à la musique, une amplification des contenus déjà proposés par le son. Mon collaborateur porte une certaine attention à la réception de sa musique, il conseille déjà ses auditeurs d'écouter ses productions avec un casque pour avoir "l'expérience optimale".

Ce qui définit l'intégralité de sa pratique est bien la question d'immersion. Pour immerger l'auditeur au maximum, tout doit se baser sur le contexte d'écoute, donc l'installation qui fera voir la production audiovisuelle. En général, qu'on le veuille ou non, il y aura toujours des "parasites" internes ou externes qui détournent l'attention lorsque l'on écoute une musique. Ce dispositif a alors pour fonction de focaliser le plus possible le spectateur/auditeur sur la production. Le dispositif est donc projeté dans une petite salle où il y a un écran par mur et des haut-parleurs tout autour de la pièce pour créer l'effet panoramique.

Par rapport à un potentiel contexte d'application, il serait sensé d'inclure cette installation dans un festival de musiques expérimentales comme le Festival Propagation. Cet événement qui a lieu tous les ans à Marseille et organisé par le GMEM rassemble des productions pluridisciplinaires autour de la musique en proposant des expériences sonores expérimentales comme des performances live ou des dispositifs immersifs. Ce projet a également une portée pratique : il est conçu pour être facilement déployable dans différents contextes de diffusion et demande assez peu de matériel. Mon collaborateur, Stanlee Harris, est encore à la recherche de son public, notamment à l'international. Il a déjà participé à la composition d'un ballet et possède des contacts dans le milieu artistique, ce qui constitue un point d'appui s'il souhaite de son côté organiser ce type de diffusion à l'avenir.



Concrètement, l'intention est de décomposer la musique afin de la recomposer avec de l'image. Ces images doivent provenir du son, Stanlee Harris m'a alors transmis les références des vidéos d'où provenaient les samples qu'il a utilisés. Parmi ces vidéos, on retrouve une publicité/documentaire sur un aéroport, de nombreuses vidéos amateurs postées sur Youtube sans aucun rapport entre elles et des extraits de films. Un autre type d'image provient de la vidéo que mon collaborateur a posté sur Youtube, une image d'un intérieur d'aéroport. J'ai alors procédé à un travail d'archivage pour trouver l'origine de cette photo : l'aéroport de Dallas dans les années 70.





Entre images d'archives et samples, je détourne photographies et vidéos dans un collage audiovisuel. Les sons joués à droite apparaissent sur l'écran de droite, ceux à gauche sur l'écran de gauche et ceux qui ne possèdent pas de spatialisation spéciale se placent sur l'écran du milieu ou peuvent même remplir les trois écrans en même temps. En termes de narration, la musique met en place une forme évolutive que je matérialise graphiquement en complexifiant progressivement les compositions mais aussi les manipulations et transformations des matières premières.



En effet, par rapport au lien son/image, j'ai mis en place des protocoles de manipulation de l'image par le son. Il est possible d'intégrer de l'image et de la vidéo à l'intérieur de logiciels de traitement sonore et d'y appliquer des effets sur le code de l'image ou de la vidéo.

Je peux aussi récupérer l'encodage du fichier mp3 des samples et je m'en sers comme trame à la manière d'une animation en langage ASCII.

