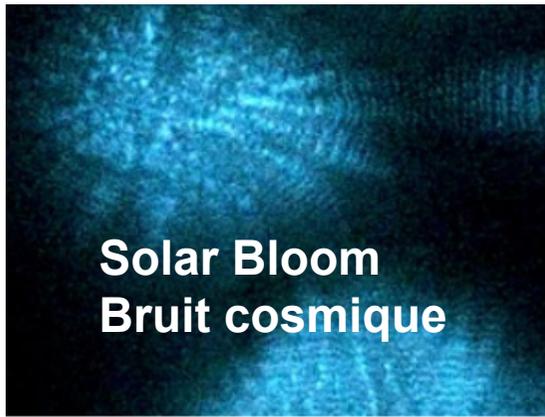


PAULINE HEGARET

Portfolio



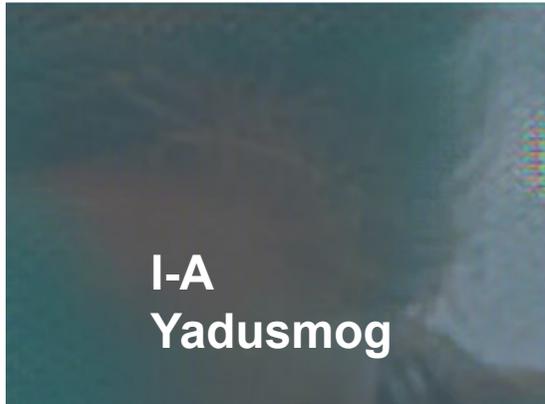
Solar Bloom
Bruit cosmique



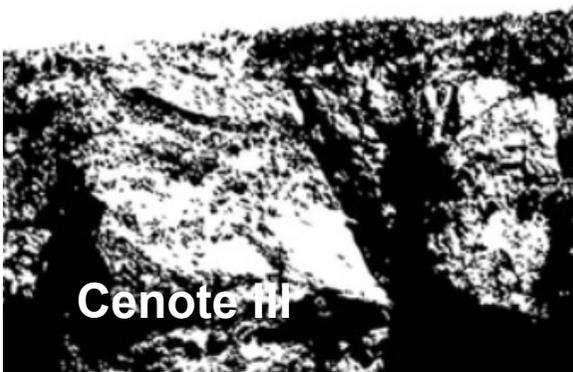
Arcane Game



Cenote I



I-A
Yadusmog



Cenote III



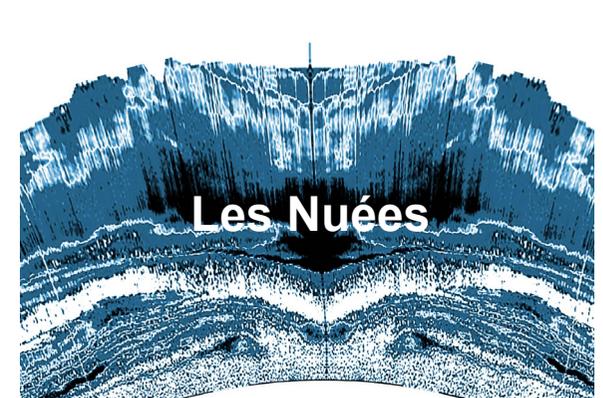
**Installation
sonore**



Mythophories



Mythophories



Les Nuées

BRUIT COSMIQUE, 2022

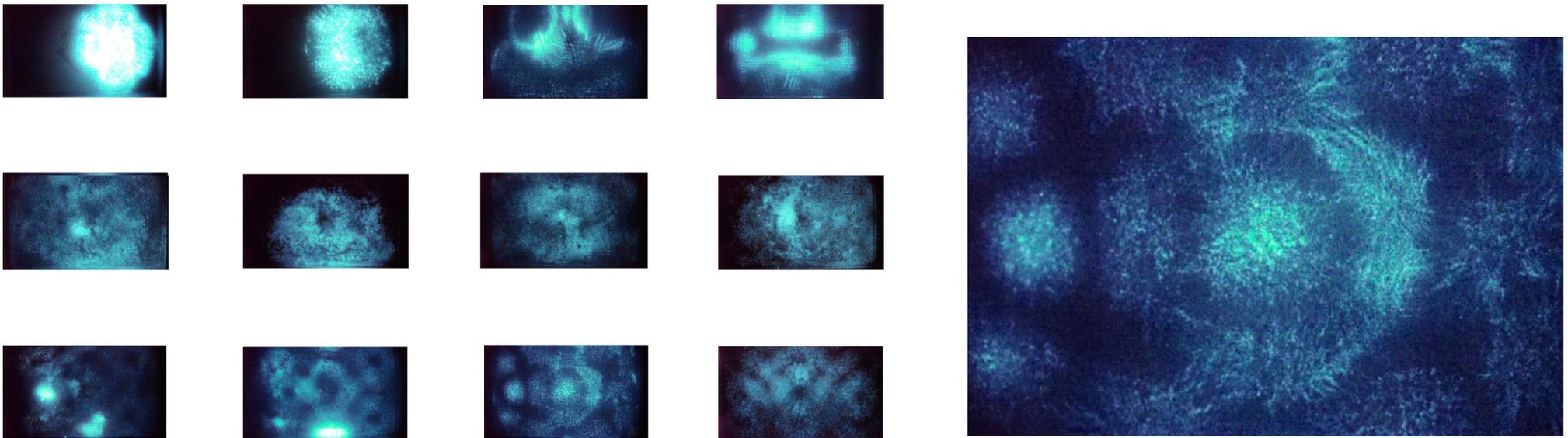
Vidéo & son

Bruit cosmique, 2022

Production audiovisuelle

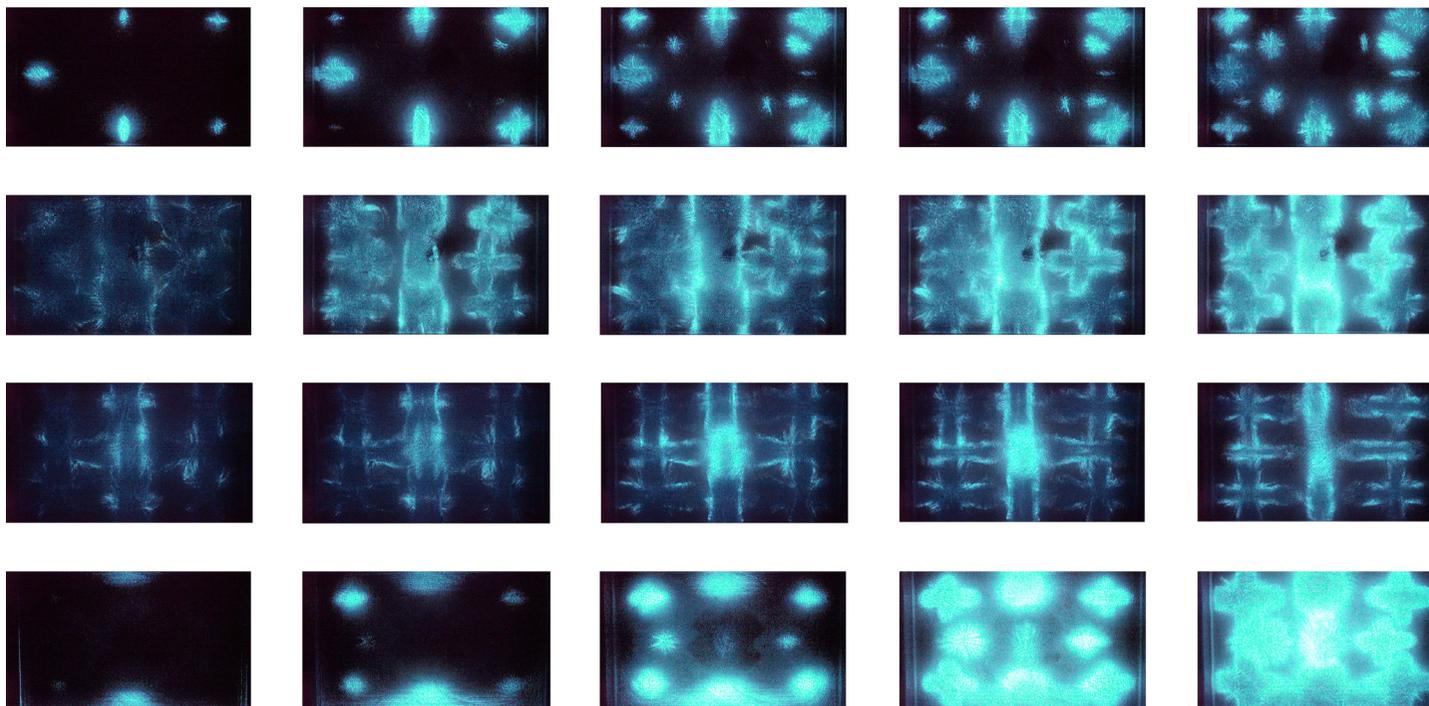
Le projet Bruit Cosmique est une recherche vidéo et sonore autour des interactions entre les ondes et leur fréquence avec les réactions phyto planctoniques. On sait aujourd'hui que les phénomènes stellaires sont reçus jusque sur terre et que l'on peut les traduire en ondes sonore par sonification. La vidéo et la production photographique illustrent ces effets d'explosion et d'implosion qui sont les efflorescences planctoniques à l'échelle planétaire car elles s'étendent parfois sur des kilomètres carrés. La mission Rosetta qui était chargée d'observer la comète Tchouri a ramené un enregistrement sonore que j'ai inséré dans cette vidéo, un son ondulatoire ambigu qui rappelle sans conteste les chants de cétacés ou animaux.

Le matériel biologique est stimulé par diverses ondes dont des voix (la mienne et celle de mon père, biologiste) qui évoquent des mythes maritimes locaux. Comme dans leur environnement naturel, les micro-organismes sont soumis à des stimuli externes produits par ces ondes. Des formes géométriques lumineuses apparaissent à la surface de l'aquarium et révèlent une poésie du plancton, basée sur un mécanisme de défense. J'ai noté que lorsque les scientifiques observent au microscope les micro-organismes, ils développent une véritable affection envers ces derniers. En effet ces micro-organismes ont des organes de mouvement, des flagelles. Ils forment des trajectoires et ont des interactions. Ils vivent en groupe et parfois se battent entre espèces. Quand on voit les microalgues se mouvoir, on ne peut s'empêcher d'y voir de l'intentionnalité. La frontière entre animal et végétal est floue. D'autant plus que ces organismes sont mixotrophes, et ne sont donc plus considérés comme des plantes. Il y a un trouble dans le taxon. Pour le spectateur l'œuvre est une source de satisfaction et de frustration. Ces mouvements fatiguent les micro-organismes et ces réactions à l'impact du son sont difficiles à comprendre. La problématique perçue est la difficulté d'organiser la synchronisation des cycles de vie inter espèces, et ajuster les temporalités humaines aux modèles écologiques & d'atteindre une conception symbiotique homme/animal (Haraway, 2020).



Narrations lumineuses 02, 2024

Installation photographique



Narrations lumineuses 02, 2024
Installation photographique

CENOTE V 01

Nous utilisons les programmes D.A.V.I.D. and A.N.G.U.S.

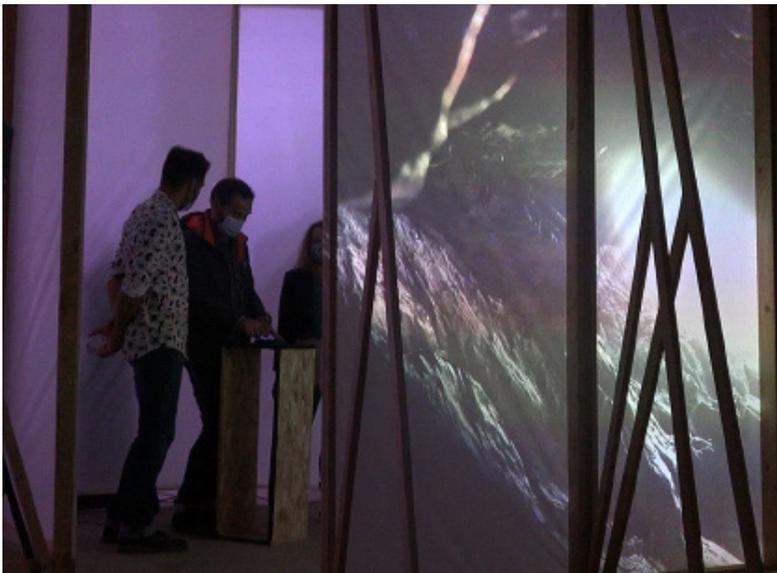
développés par Jean-Julien Aucouturier, Marco Liuni et leurs collègues : projet CREAM (<http://cream.ircam.fr/>; PDS / IRCAM, Paris, France).

Cette installation tente de créer une expérience immersive au sein d'une cavité : le cenote.

Les cenotes sont des puits naturels parfois remplis d'eau de mer lorsqu'ils communiquent avec les océans, qui peuvent atteindre plusieurs dizaines, voire centaines de mètres de profondeur. Leur nom provient du maya dz'onot signifiant « puits sacré », via l'espagnol cenote : certains d'entre eux étaient en effet considérés par les Mayas comme communiquant avec

l'« inframonde » et on y jetait des offrandes aux dieux du Xibalba. En Bretagne, le terme goule, issu du latin gula, gosier, bouche, a le sens de grotte. Ces goules sont habitées par des figures mythiques locales : des fées, on les nomme « fées des houles ».

Nous travaillons sur les dissonances et résonances émotionnelles, perceptuelles, cognitives, sociales et politiques créées par différents types de matériaux visuels et sonores associés aux cenotes, et par extensions aux grottes. Nous explorons ainsi le concept de résonance associés à différents types de cenotes ou grottes à plusieurs niveaux, qui correspondent à autant de versions de l'installation. Dans cette version du cenote, nous avons collecté de nombreux sons et visuels en «field recording», notamment dans les espaces des grottes naturelles et intertidales appelées goules et houles. Nous avons principalement travaillé sur les résonances émotionnelles. Divers sons étaient colorisés avec les signatures acoustiques affectives humaines, et nous invitons le spectateur à créer & s'immerger dans différentes ambiances sonores. Dans cette installation l'expérience de la contagion émotionnelle s'effectuait au sein d'un environnement en forme de mimésis d'un environnement naturel : une fosse aquatique & maritime.



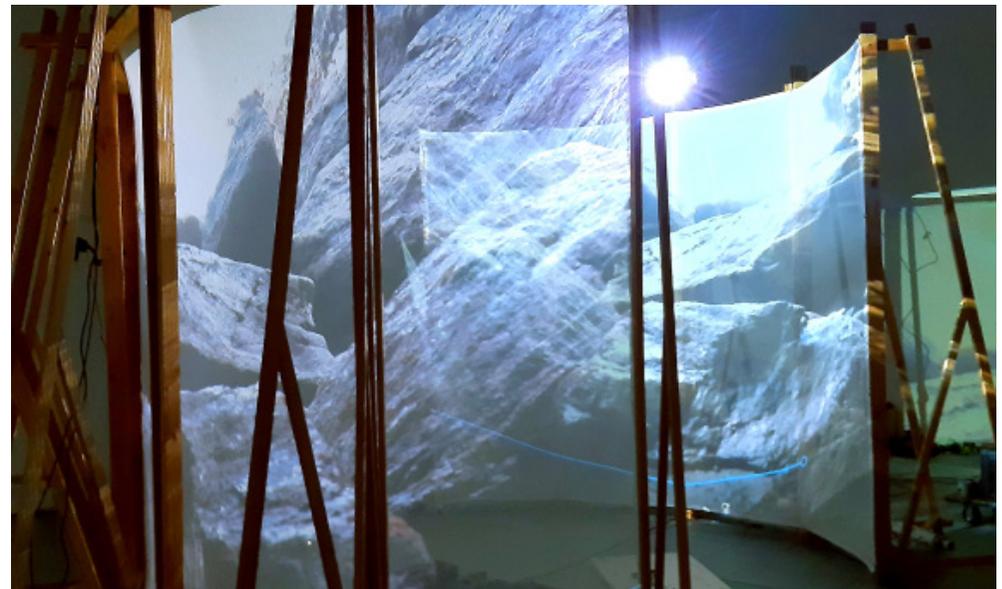
CENOTE V3

Centre culturel Le Cap,
Plérin-Saint Brieuc, 2023

Dans cette version du cénote, j'ai collecté de nombreux sons et visuels en «field recording», dont le contenu mythique/archéologique et ethnographique interpelle. Par exemple la goule aux fées, située à Dinard, de par sa relation au cinéma par les frères Lumière qui y ont effectué des travaux et sa forte fréquentation aujourd'hui, ou encore la Goule aux sirènes, la Houle de Poulifée du Cap Fréhel etc. Les vidéos sont traitées lors du tournage et de la post-production et fonctionnent comme des «mythèmes» : selon le terme développé par Lévi-Strauss en 1958. Ce sont des fragments mythiques, reconnus comme appartenant aux diverses époques ethnographiées.

Le cénote V3 propose de s'imprégner de l'ambiance sonore et visuelle pour ensuite analyser sa propre perception émotionnelle, et aborder la manière dont, peut-être, les mythes et récits se construisent à partir des sensations, des corps et des voix, qui résonnent dans ces espaces. J'expérimente des modes d'interactions avec l'oeuvre via le corps. Cette fois ci, tant visuelle qu'auditive, ou créant l'inclusion de bribes de projections corporelles in situ dans les grottes et des résonnances acoustiques.

J'ai installé un capteur de mouvement, couplé à un microphone et une webcam pour créer une interaction sonore en temps réel. Le mouvement du corps remplace le dispositif de contrôle au Pad sur cette version.



MYTHOPHORIES

Membrures, 2023

Immersion, 2024

Sculpture en bois et métal, 2 exemplaires

J'imagine des sculptures en mouvement, des objets avec lesquels on peut interagir. Des sculptures installées qui dialoguent avec les paysages et leurs histoires. La lecture de plusieurs mythes et légendes relatifs à l'estuaire de la Rance m'a inspiré quelques formes et installations. En Rance on racontait l'envol des pierres et des roches granitiques. Des créatures semi-divines projetaient les pierres situées en bord de rance et de grottes dans le ciel. Ces pierres se retrouvaient au milieu des champs et des marais avoisinant, intactes et dressées comme des menhirs. Cette sculpture de la série Mythophorie sont les Membrures, elles s'inspirent des «membrures» des architectures navales, la structure qui soutient l'ensemble du navire et reçoit les efforts mécaniques. Les sculptures sont prêtes à s'envoler ou simplement échouées. Les mythes et légendes locales faisaient partie d'une culture souvent orale, instaurant des normes sociales et expliquant certains phénomènes naturels. Aujourd'hui d'anciens mythes locaux sont toujours contés et ce dans une dynamique actuelle de folklorisation des territoires, ils n'expliquent plus le réel mais restent des supports d'émerveillement pour ceux qui les entendent.

Je pense que parfois les mythes ou «mythèmes», ersatz ou morceaux de mythe laissent une empreinte sur un espace géographique et culturel. La maison du Passeur de la Rance abrite des histoires et récits légendaires, due à sa situation de carrefour entre les deux rives. Les membrures sont ce socle commun, qui constitue la culture et se reproduit toutefois avec les infinies modulations que l'on connaît, rarement sans heurts ni chaos.



MYTHOPHORIES

Ballon, 2023
Sysiphe, 2021



INSTALLATION SONORE

Juillet 2018 Pors Rand - Pleubian

commanditaire : Centre de découverte du son de Cavan

Cet abri sonore est un projet porté par le centre de Découverte du Son. Plusieurs abris restituent ainsi les patrimoines littoraux. Celui-ci a pour vocation d'être un lieu d'écoute du PAYSAGE SONORE ou soundscape (Murray Schaffer, 1977). Cet abri est situé au bord de la plage de Pors Rand, sur la commune de L'armor Pleubian. Il est orienté vers le Sillon de Talbert et sa réserve naturelle, dont nous suspectons l'ouverture d'une brèche. Le Sillon de Talbert est un cordon littoral formé de galets et de sable de 13km qui s'enfonce dans la mer. En effet, le sillon a été coupé en deux par l'érosion en 2019, suite à une forte tempête hivernale. L'abri permet d'observer et d'entendre les changements géomorphologiques et ethnologiques qui affectent le sillon ainsi que le bassin qui l'abrite, propriété du conservatoire du littoral.

Des documents ethnographiques sonores y sont diffusés. Ils ont été collectés par l'ethnologue Guy Prigent, spécialiste dans l'étude des Patrimoines littoraux. La forme sculpturale s'inspire de diverses techniques d'architecture navale tandis que le point d'écoute est amplifié par le cône. La focale est située sur le phare des Héaux. La forme également une balise renversée dont le signal sonore prévient des écueils la nuit, une conche : premier instrument de musique ou d'écoute.



IA YADUSMOG

2019

Réseau capteurs de particules fines - Entraînement d'intelligence artificielle à la visualisation des taux de pollution

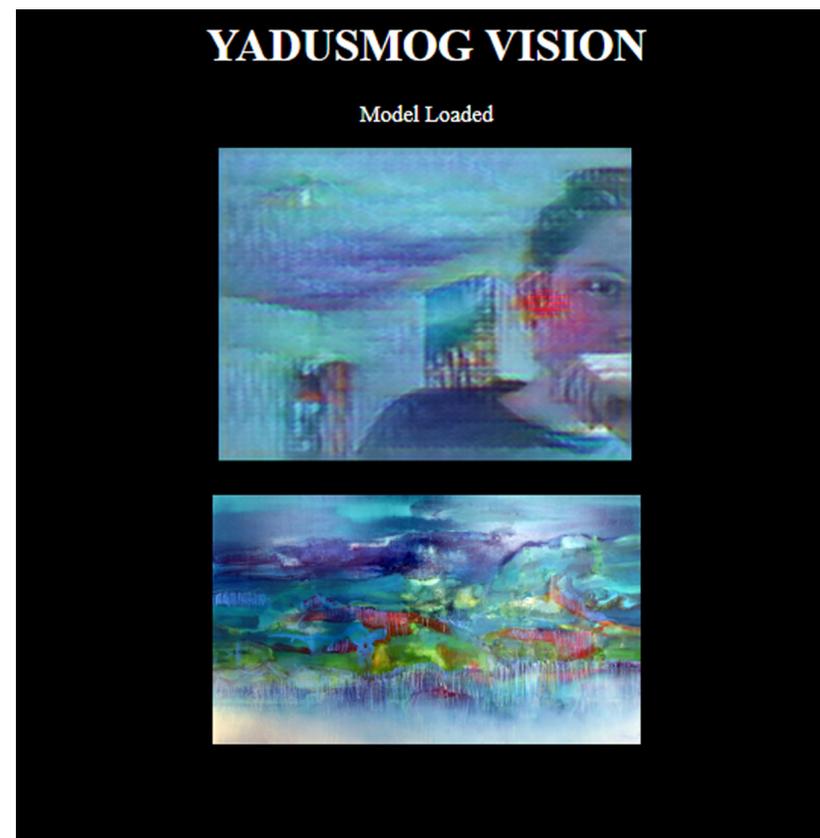
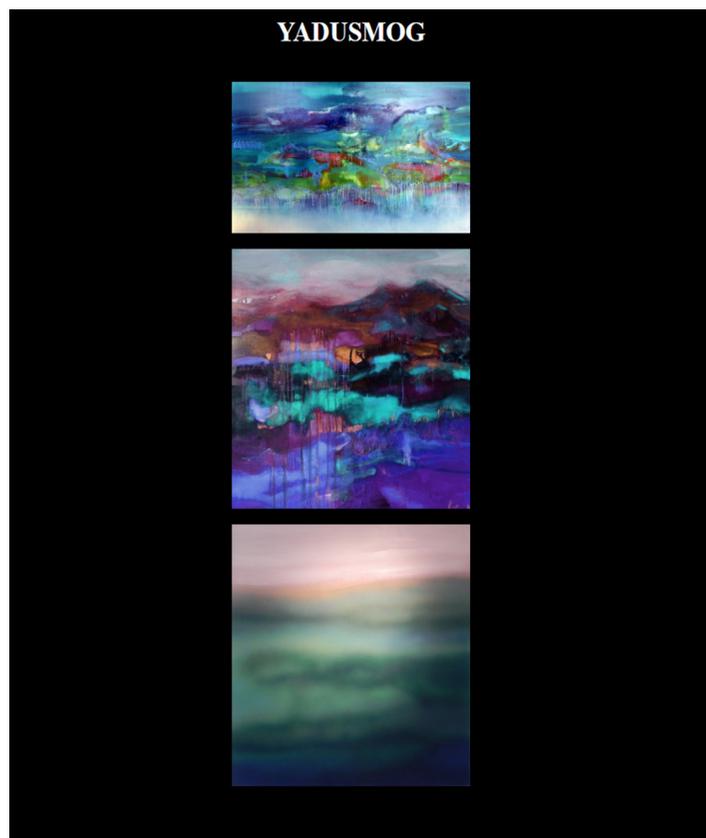
Installation d'un réseau de capteur d'air à Saint Malo mesurant la pollution de l'air et son hygrométrie afin d'effectuer une étude de science participative à grande échelle, quartier par quartier

Corrélation entre l'hygrométrie & le taux de PM en flottement dans l'air

Entraînements d'intelligences artificielles à la reconnaissance des hausses des taux de particules et modification de la représentation d'un paysage

Machine learning à partir de représentations picturales de « smog » effectuées par apprentissage des IA & transferts de style

Intelligence artificielle générative d'écologie critique – connexion au capteur de plus proche et utilisation de la webcam du téléphone afin de visualiser un paysage transformé ou révélé.



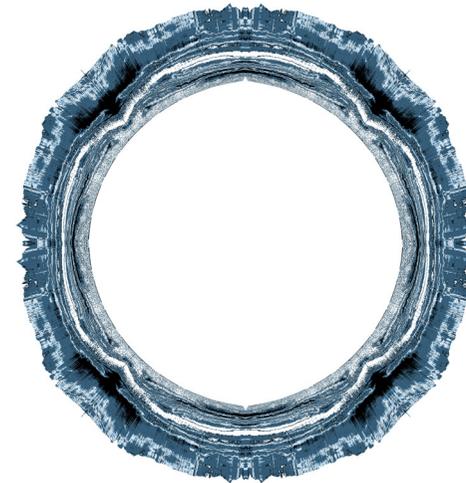
LES NUÉES Géophonies

Résidence d'art au sémaphore de la pointe du Grouin, 2023

portée par le musée Manoli avec restitution d'œuvres lors d'une exposition du 20 septembre au 30 novembre 2023

Performance sonore réalisée sur la Pointe du Grouin où j'étais en résidence l'année passée. J'y ai modifié le paysage sonore, ou encore « hacké » pour reprendre l'expression de l'artiste Lucien Gaudion, et y ai amplifié l'existant et la « géophonie » avec un dispositif de capteurs piezzo électriques qui captent les bruissements du sol et que j'ai diffusé en temps réel avec le logiciel Ableton Live dans l'espace physique alentour, et ce par un dispositif classique de sonorisation en 3 points.

J'ai effectué des enregistrements de signatures sonores de sites géologiques : des « géophonies », sur d'autres sites proches de nidification des oiseaux marins à des fins de comparaison et pour la beauté des sons ; en imaginant que tous les ans, les oiseaux retrouvent ces lieux de nidification grâce à leur signature acoustique de basses fréquences. La pointe du Grouin déploie une signature sonore spécifique en fonction des événements climatiques : les vents qui s'y engouffrent créent des sons bien particuliers liés à ces excavations, tandis que les accélérations de courants et les vagues tissent une mélodie d'infra basses.

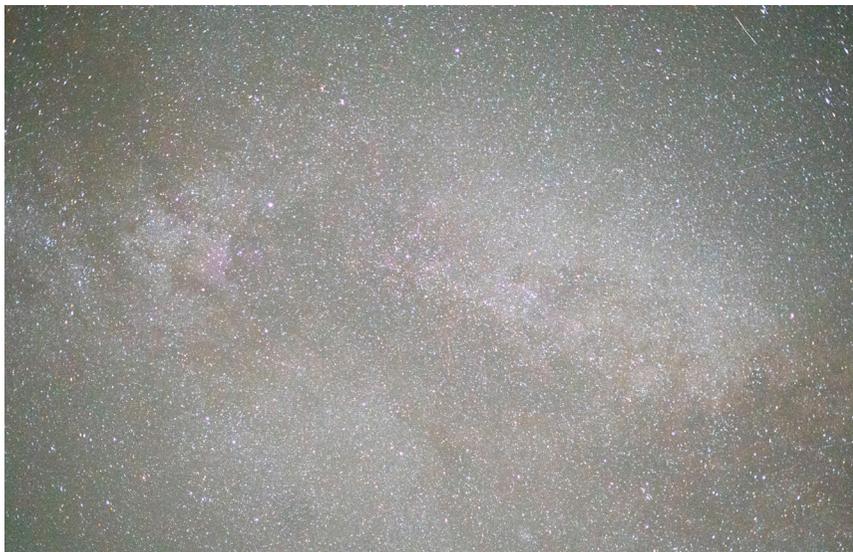


Le Grand océan circulaire
50/70 cm, tirage numérique sur papier, 2023

LES NUEES

ARGOS

Août 2023



CONFINS

DEOLEN

Juillet 2024

