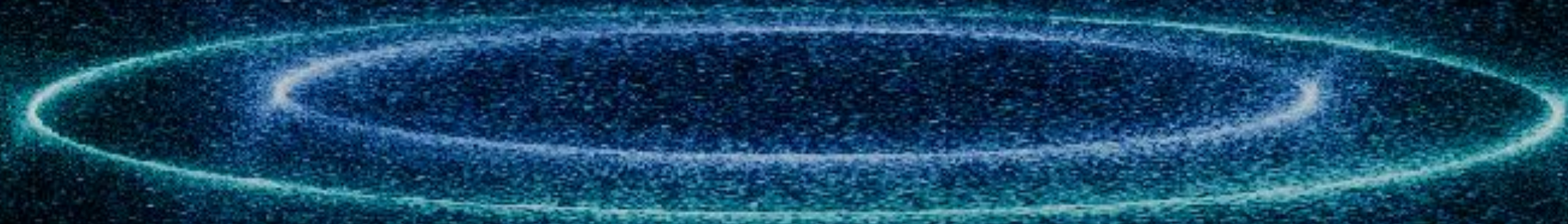




STELLAR

DRIFT

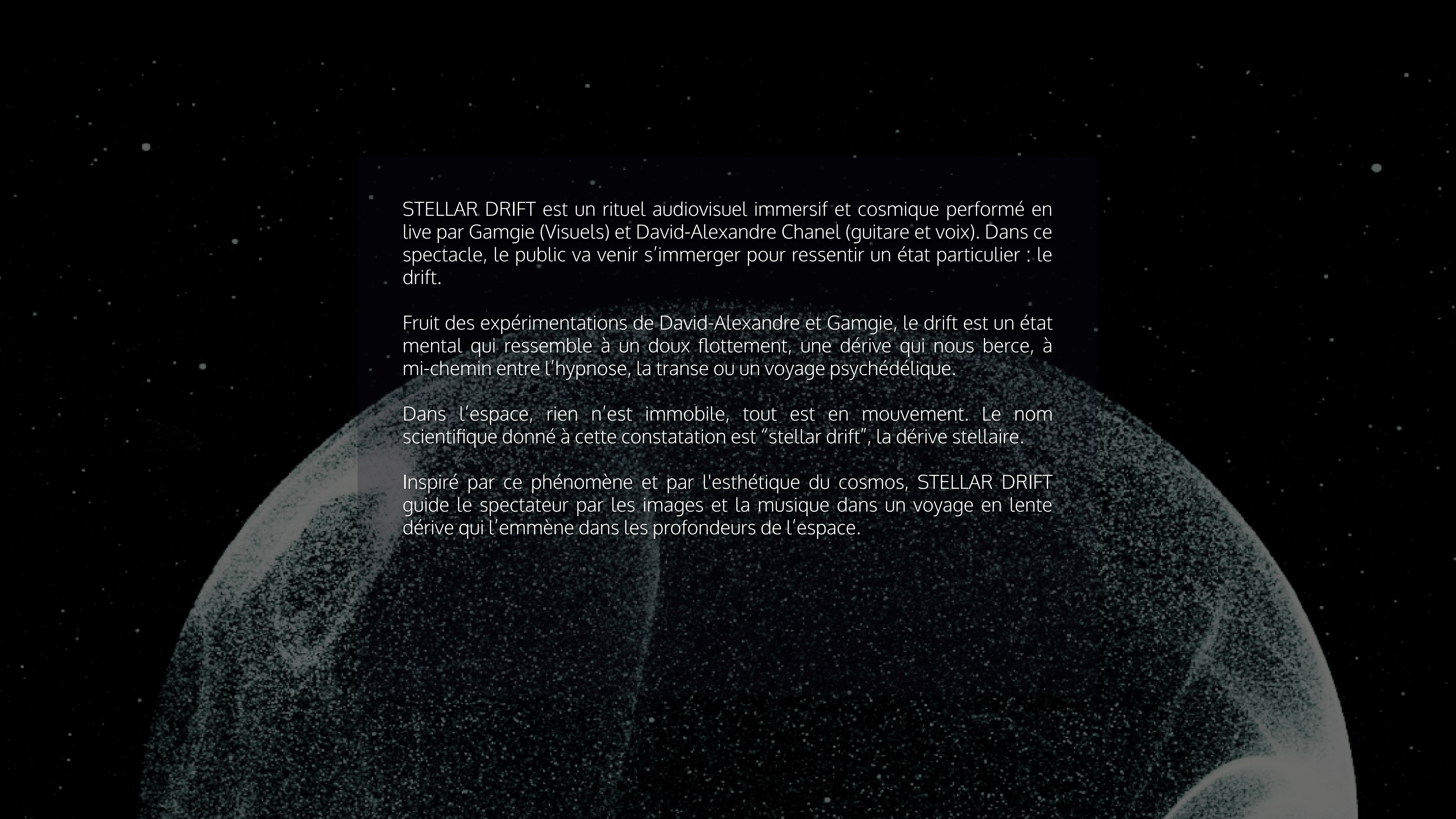
Un rituel audiovisuel immersif et cosmique



Nothing in space stands still

Dans l'univers, rien n'est immobile

video : www.stellardrift.space/trailer



STELLAR DRIFT est un rituel audiovisuel immersif et cosmique performé en live par Gamgie (Visuels) et David-Alexandre Chanel (guitare et voix). Dans ce spectacle, le public va venir s'immerger pour ressentir un état particulier : le drift.

Fruit des expérimentations de David-Alexandre et Gamgie, le drift est un état mental qui ressemble à un doux flottement, une dérive qui nous berce, à mi-chemin entre l'hypnose, la transe ou un voyage psychédélique.

Dans l'espace, rien n'est immobile, tout est en mouvement. Le nom scientifique donné à cette constatation est "stellar drift", la dérive stellaire.

Inspiré par ce phénomène et par l'esthétique du cosmos, STELLAR DRIFT guide le spectateur par les images et la musique dans un voyage en lente dérive qui l'emmène dans les profondeurs de l'espace.

Résumé

Performance audiovisuelle live

performeur visuel (live)

Gamgie

performeur son (live)

David-Alexandre CHANEL (guitare, voix, machines)

Durée

~45m

Format scénique

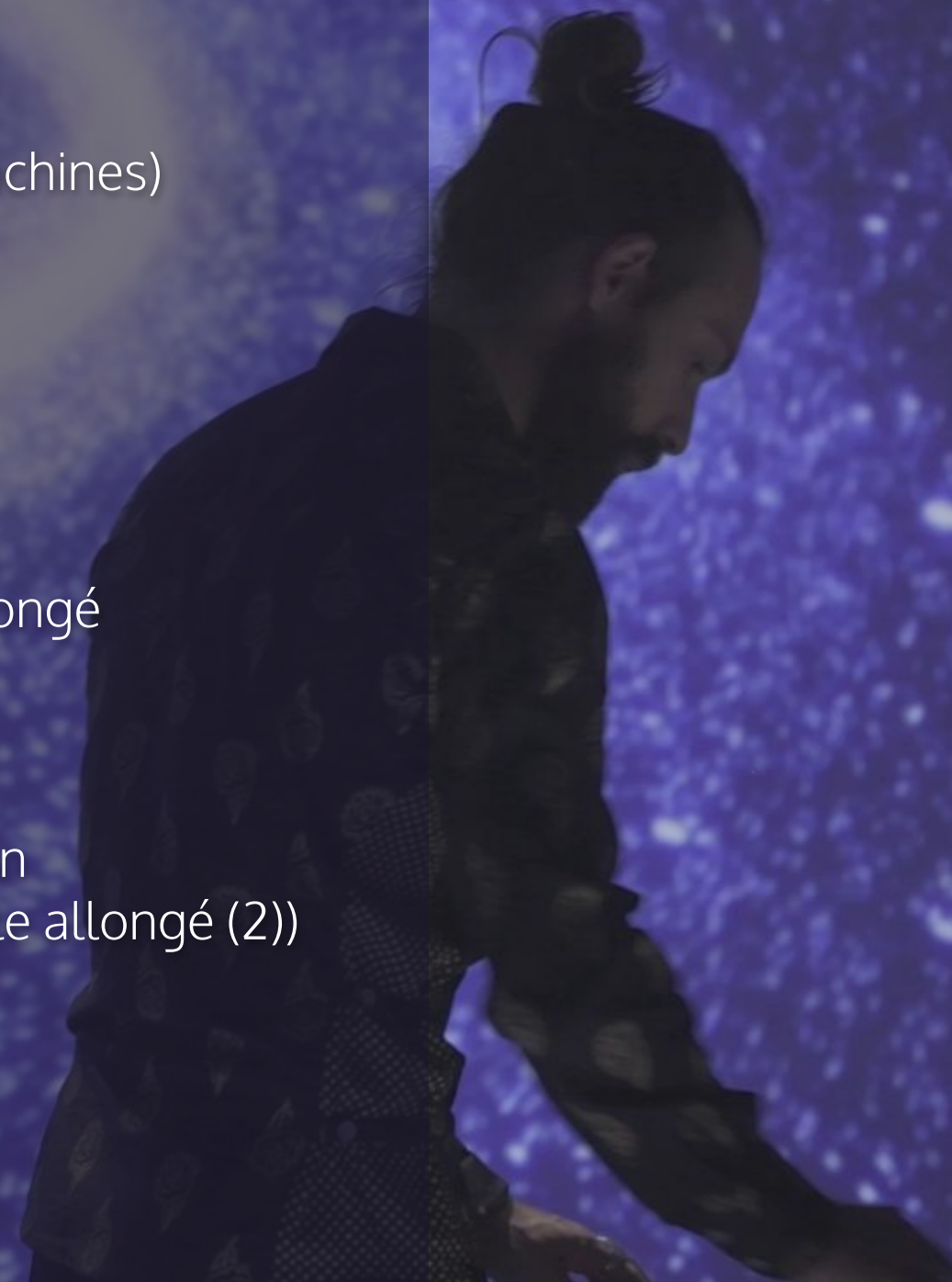
- 1) Dôme / salle immersive
- 2) Projection au plafond avec public allongé
- 3) Projection immersive sur scène

Besoin technique

Système de diffusion A/V et retour son
Matelas, coussins ou transat au sol (pour spectacle allongé (2))

Public

Tout public



Qu'est-ce que le drift ?

Le drift est le nom choisi pour définir une sensation particulière, un état induit, un résultat des expérimentations audiovisuelles et corporelles de Gamgie et David-Alexandre.

Similaire à plusieurs sensations connues, certains l'appellent "être dans la zone" ou en état de flux (*flow state* en anglais). Cet état est familier des musiciens, des artistes, des sportifs ou des joueurs de jeux vidéo.

Possible définition (psychologie) :

C'est un état mental atteint par une personne lorsqu'elle est complètement plongée dans une activité et qu'elle se trouve dans un état maximal de concentration. Le temps et l'espace se dilatent, disparaissent, s'amenuisent. C'est un état méditatif, doux et agréable, une douce dérive mentale.

Dans la philosophie perse, il existe un monde qui se situe entre le monde sensible et le monde intelligible, qui est le lieu des visions mystiques. Henry Corbin l'a traduit et dénommé l'imaginal, un monde au-delà des sens et de l'intellect. On peut imaginer que le drift est un voyage dans cet espace imaginaire.

Dans le domaine scientifique, on parle de transe et d'état modifié de conscience (EMC). Les travaux de l'institut TranceScience, dirigé par Corine Sombrun et Pr Francis Taulelle, qui étudient avec un EEG les états de trances pratiqués dans le chamanisme, décrivent des sensations similaires, déclenchées par l'utilisation de son particulier.

Le drift est un état, à mi chemin entre toutes ces définitions psychologiques, philosophiques et scientifiques. C'est une sensation particulière trouvée lors d'expérimentations et d'explorations au carrefour du corps, de la spiritualité et de la science.

Notes d'intention

STELLAR DRIFT peut être vu comme une cérémonie, une séance pour aller expérimenter le drift. Nous souhaitons que cette performance soit à mi-chemin entre le spectacle, le concert et l'expérience spirituelle.

Nous pensons que les rituels sont des étapes importantes de nos vies. Ce sont "*des algorithmes pour le corps et l'esprit*" (Memo Akten). Ils nous transforment, nous font évoluer dans notre humanité pour grandir.

Notre société contemporaine a perdu le lien avec ces rites et cérémonies. En tant qu'artiste, nous voulons recréer ces moments symboliques d'évolution.

La spiritualité regroupe les croyances et pratiques qui concernent la vie de l'âme. Nous voulons reconnecter les gens à leur âme et à leur spiritualité. Mais aussi connecter la spiritualité avec les arts numériques.

L'ultra développement de la société numérique aujourd'hui ne laisse plus de place pour la magie, le mystique, l'émerveillement, écrasé par un pragmatisme hégémonique. L'humain a besoin d'histoire à se raconter, pour s'insuffler de l'espoir, du courage, pour rêver et imaginer son avenir.

Ce spectacle est une nourriture pour imaginaire, cette force créatrice de l'âme.

La science étudie de les lois l'univers et le fonctionnement du monde qui nous entoure. Elle explique et décrit des phénomènes de l'espace qui sont à des distances et des échelles totalement inaccessibles à l'être humain. La science est pour nous une source d'inspiration car elle permet de rêver et d'imaginer les différents phénomènes de notre univers.

STELLAR DRIFT nous invite aussi à une prise de recul sur notre place dans l'univers, sur ce rapport d'échelle entre nous, ici, humain sur terre et l'immensité infini du cosmos

Le voyage

Le public est assis ou allongé. Pendant le spectacle, il va être immergé dans la projection vidéo et la musique qui sont joués en live.

Le rituel commence dès l'entrée dans les lieux. Pour faciliter l'accès au drift, le public est préparé avant le décollage de STELLAR DRIFT avec des outils inspirés de l'auto hypnose, de la méditation guidée et de la transe.

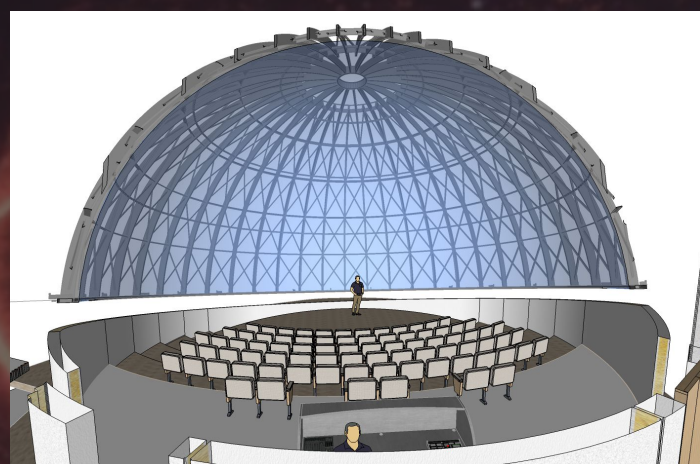
Par nos costumes, la scénographie et les textes, nous créons un univers et une ambiance qui mélange mystique et espace sidéral, pour stimuler l'imaginaire du spectateur et le plonger dans l'expérience.

Le voyage commence alors. Comme tout périple, l'aventure nous emmène dans différentes contrées imaginaires. Tout en dérivant (driftant), le public va passer différentes portes et passages jusqu'à atterrir en douceur pour revenir à la réalité.

STELLAR DRIFT s'inspire de l'esthétique de l'univers et de ses lois. Les visuels font voyager dans l'espace stellaire, on y aperçoit des galaxies, des étoiles, des objets cosmiques tout en restant dans une abstraction forte pour permettre à l'imagination du spectateur d'y voir ses propres interprétations.

La musique est atmosphérique, électrique, hypnotique. Elle emprunte aux musiques sacrées et aux films de science fiction leurs harmonies, le tout enveloppé dans un espace sonore réverbérant qui évoque les confins infinis de l'univers.

Dômes et salles immersives



Beaucoup de salles immersives et de planétariums ont ouvert ces dernières années en Europe.

Stellar drift est un projet audiovisuel immersif qui convient particulièrement à cette nouvelle génération de lieux culturels.

Nous sommes cependant conscient qu'il y a encore peu de possibilité de diffusion dans ces lieux. C'est pour cela que nous prévoyons plusieurs formes scénographiques.

Spectacle allongé



Vanessa Wagner à la Seine Musicale : public sur transat



Concert allongé de Max Richter à la Philharmonie de Paris

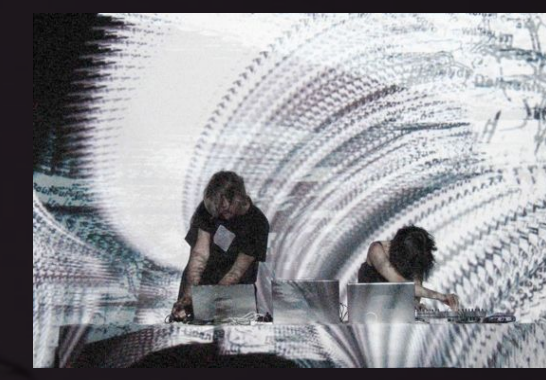
Dans un format de salle de concert ou de musique actuelle, nous souhaitons être innovant dans la scénographie pour ajouter de l'immersion et créer une expérience unique.

Le public est allongé au sol, ou sur des transats, et regarde la projection au plafond. Les performeurs sont au centre, assis, et jouent en live pendant que le public regarde les visuels.

Salle de musique actuelle



Texture droite



Nemo avril 2010



herman kolgen, Mirage festival, 2016

Un autre format plus classique est aussi envisagé.

Les performeurs sont sur scène face au public immergé dans une grande vidéo projection, afin de rajouter un maximum d'immersion pour le public.

VISUELS

Les visuels sont générés en temps réel et interprétés par Gamgie.

En 2020, il crée Oxipital. Comme un instrument génère de la musique, Oxipital génère des images en mouvement. Il est à la fois, contrôlé par son interprète et par la musique. Ce qui signifie que l'instrument est aussi audio réactif.

Les mouvements sont dirigés par des formules physiques, des forces qui s'appliquent aux particules en mouvement. De part l'aléatoire induit par la physique et par la performance live de l'interprète, chaque instant est unique.

L'utilisation de lois physique relie la performance à la magnificence de la nature. Ce mouvement naturel qui nous est si familier, est une porte d'entrée profonde vers l'humanité qui sommeil en chacun de nous.

Les forces sont responsables de tous les phénomènes physiques observés dans l'Univers. Elles sont regroupées en quatre catégories distinctes : la gravitation, l'électromagnétisme, l'interaction forte et faible. L'étude d'une force mène à l'étude du mouvement que l'on appelle la cinématique. Une certaine cinématique des forces a été définie par Newton : c'est la mécanique Newtonienne.

En introduisant les principes de l'inertie, de dynamique de translation et d'action réaction, Newton nous a permis de prédire les mouvements des objets qui nous entourent. Pour que ce soit vrai, il faut que ces objets soient suffisamment grands par rapport à l'atome dans des vitesses relativement faibles par rapport à la vitesse de la lumière, dans un champ de gravitation peu variable et d'intensité limité. Dans ce cadre, ces lois définissent donc les mouvements de notre vie quotidienne. Ils sont l'expérience fondamentale de nos vies avec les forces physiques.

Ces mouvements créent donc un effet magique car il touche un lien profond de notre humanité, notre lien à la nature. Les trajectoires que nous observons dans STELLAR DRIFT peuvent nous rappeler la nature qui nous entoure : les tornades, le vent, l'espace, la rotation orbitale, l'apesanteur et la pesanteur, les frottements de l'air, l'inertie, la balistique, les turbulences de l'air au passage d'un objet. Cette familiarité invite notre imagination à se laisser aller à la rêverie.

Ce lien entre Art et Science est un point fort du projet et permet de lui donner une dimension éducative pour imaginer des actions de médiations dans les établissements scolaires par exemple.

SON

La musique est un mélange de guitare atmosphérique et de voix avec des techniques vocales ethniques. La performance est complètement jouée en live, avec différents effets de réverbération et techniques de freeze et de sustain pour évoquer des espaces de grandes dimensions comme l'espace. La voix et la guitare ajoute une certaine chaleur organique au son, pour mélanger une esthétique d'expression corporelle avec des effets synthétiques.

Des techniques avancées d'acoustique sont utilisées, comme par exemple le Shepard tone, qui permet de jouer sur les perceptions du spectateur pour produire une sensation d'élévation constante à certain moment du spectacle. Sous dôme, différents effets de spatialisations seront utilisés pour explorer des sensations de drift, et de mouvement dans l'espace.

Pour aller plus loin sur le lien entre visuel et musique, une guitare est spécifiquement construite avec des capteurs pour contrôler le son et déclencher des visuels. C'est uniquement par cette approche électronique que nous pouvons atteindre un niveau de latence désiré pour les effets que nous voulons réaliser. D'autres outils, comme des bagues interactives seront utilisés pour contrôler des filtres et des effets. Des logiciels comme Vochlea Dubler 2 nous permettent d'utiliser des intelligences artificielles pour transformer du beatbox en note MIDI pour mélanger l'organique et le synthétique.

Tous ces éléments ajoutent un côté humain, organique et biologique au son. Cet aspect souligne la volonté d'utiliser des technologies pour créer des sensations de corps au spectateur, et pas uniquement d'illustrer des visuels s'inspirant de l'espace.

Entre Art, Science et Spiritualité

A partir de l'étude de 488 sociétés, les anthropologues ont découvert que 90% d'entre elles pratiquaient au moins une forme de transe institutionnalisée. Cela se déroule souvent sous la forme de cérémonies d'initiation pour passer d'un état à un autre de sa vie. Ces cérémonies sont des rencontres thérapeutiques où les membres de la communauté se retrouvent pour guérir. Il y a plusieurs formes d'induction possibles pour ces trances : les plantes, les percussions, le mouvement corporel.

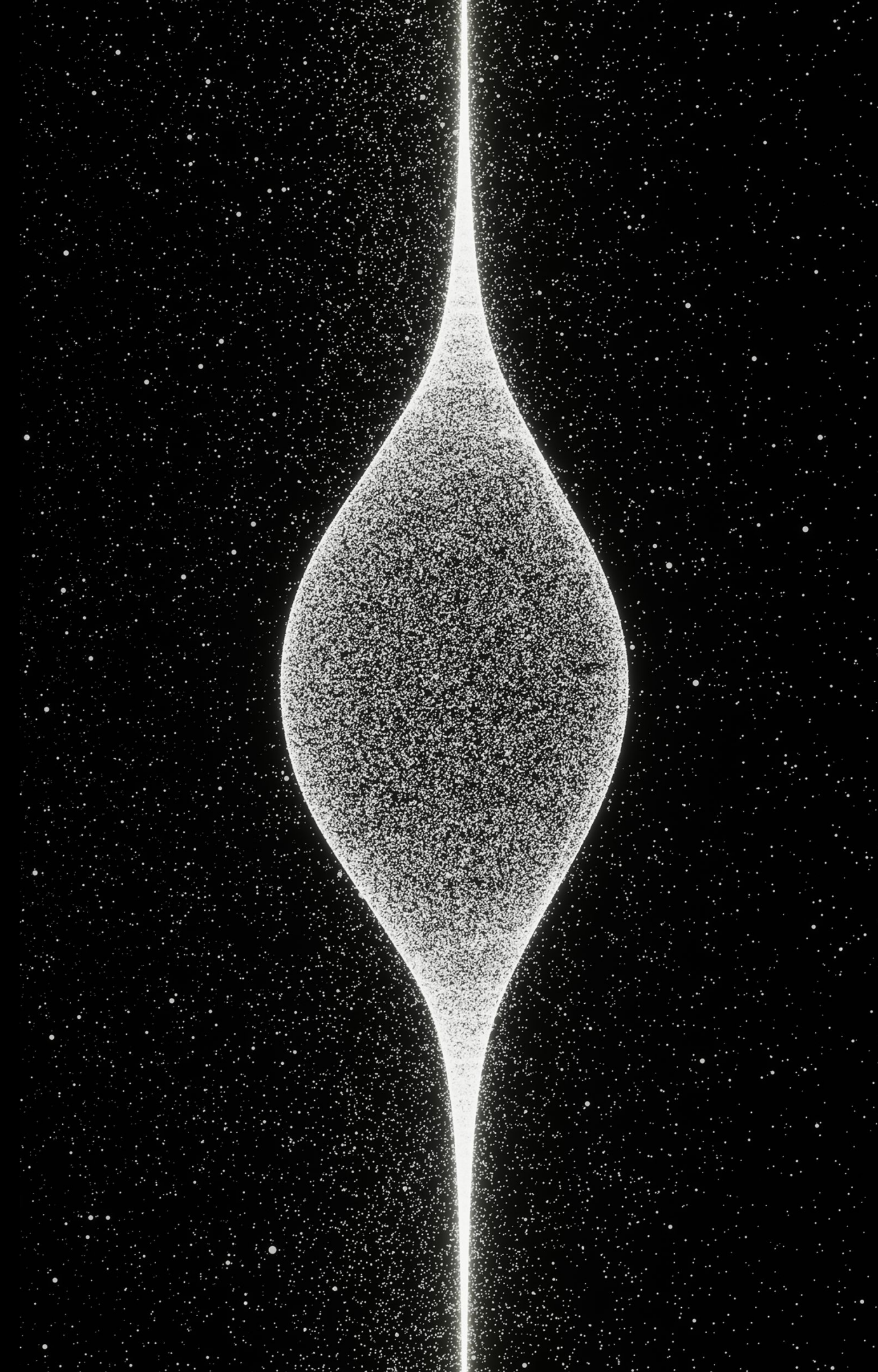
Ces rencontres ont complètement disparues de nos sociétés occidentales contemporaines.

Les états de transe nous fascinent et nous inspirent. Ils sont à la croisée de la science qui se questionne de leur provenance, du mystique et de la spiritualité. L'institut TranceScience dirigé par Corine Sombrun et le professeur Francis Taulelle, directeur de recherche au CNRS (France) et professeur à l'Université Catholique de Louvain (Belgique) étudie les états de transe (inspiré des trances chamaniques) pour connaître leur bienfait et leur utilisation thérapeutique. Nous sommes en discussion avec le laboratoire afin d'être accompagné dans notre recherche artistique et d'échanger sur nos pratiques et nos approches différentes.

STELLAR DRIFT se propose d'être un rendez-vous dans notre monde moderne occidentale pour expérimenter ces états légèrement modifiés pour s'approfondir et s'explorer. Il se propose aussi d'être une nouvelle forme d'induction : les projections d'image immersive et les nouvelles technologies sont des nouveaux moyens de provoquer ces états.

Les étoiles, les astres, sont la source de nombreux récits mythologiques à travers les âges et les peuples. Certains y voient des divinités, des protecteurs ou des guides. L'astrologie lit le mouvement des planètes pour y chercher des indications de vie. Le ciel est le siège du divin, du sacré. Les visuels de la performance reprennent ces codes mythologiques pour créer le mystère et l'onirisme.

Stellar drift s'inspire, emprunte et pioche des éléments dans les mondes spirituels, animistes, chamaniques. La recherche de sensation proche de la prise de substance psychédélique, les phénomènes de sortie de corps sont des expériences qui inspirent cette performance.



Entre Art et Technologie

C'est grâce à des technologies récentes et avancées que cette performance est possible en temps réel, sans passer par des enregistrements de boucle vidéos ou sonore. Elle apporte la possibilité de la performance et du jeu. Le fait que **la totalité de la musique et des visuels soient créés dans l'instant** permet aux deux artistes de contrôler tous les aspects de la performance pour atteindre cet état de drift avec le public.

Des algorithmes et des calculs permettent aux visuels d'être joués en live. La musique est analysée en temps réel pour faire aussi réagir les projections et renforcer le lien entre son et image. Il y a un vrai défi technologique à réduire la latence entre la note jouée et le visuel vu par le spectateur. Il faut pour cela passer beaucoup de temps sur l'optimisation sur toute la chaîne technologique.

Nous interagissons avec la musique et les visuels de manière innovante. Nous voulons utiliser des bagues connectées Genki Wave, une guitare faite sur mesure qui permet d'envoyer les notes jouées en MIDI ([lien ici](#)) afin de synchroniser encore plus précisément musique et visuels. Pour que Gamgie ne soit plus sur des contrôleurs MIDI classique, nous voulons construire un totem, un objet pour jouer les visuels. Notre intention est de rendre le spectacle plus impactant par le jeu des corps et pas seulement les visuels ou la musique.

Logiciels utilisés

Musique

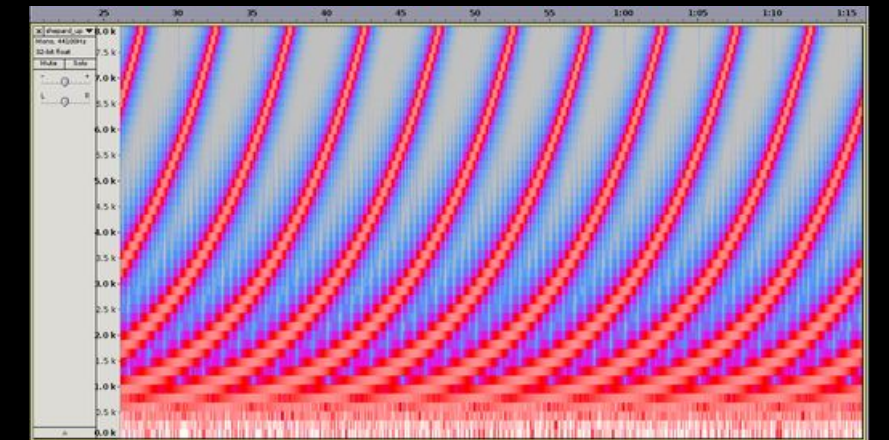
- Ableton Live + VSTs spécialisés (effets et spatialisation) : pour le son live
- Flux : Plugin de spatialisation agnostique
- Vochlea Dubler 2 : Traitement par intelligence artificielle d'analyse du son pour la performance

Visuels

- Unity : moteur 3D pour visuel en temps réel
- TouchDesigner : analyse temps réel du son et filtre visuel.
- Châtaigne : contrôle des visuels et automatisation



Ableton Live



Shephard tone effect



Genki Wave (controller inertiel pour la musique)

Planning anticipé

Mai 2021 : création projet

Été 2021 : Recherche littéraire, scientifique et technologiques. Première confrontation publique.

Septembre 2021 : Résidence de création au lablab

Fin 2021 et début 2022 : réalisation du teaser et du logo

Début 2022 : répétitions, travail d'optimisation sur la latence, recherche technologique (guitare MIDI)

16 au 25 Mai 2022 : résidence de recherche autour des états modifiés de conscience au théâtre de l'Abri à Genève organisée par le Mapping Festival

Sept 2022 : Recherche visuelle et sonore pour performance sous dôme / Adaptation de la création existante pour avoir une version dôme / fin de l'écriture
Sortie publique

Janvier 2023 : Calage technique / répétition et filage par tableau / Travail de la mise en scène (placement du corps, de la voix, pour l'introduction du show)

Réflexion et débat pour tout les "autour" du projet : explorer les idées de création de communauté autour du drift, mettre une bibliothèque de drift en ligne, créer un objet unique que les drifteurs pourront emmener à la fin.

Sortie publique

Mars 2023 : filage général artistique et technique

travail avec les regards extérieurs pour retour mise en scène, numérique et sonore.

Avancement

Ce qui a été fait

- Recherche littéraire et scientifique sur les états de consciences modifié et l'astrophysique (20% de la recherche globale)
- Recherche technologique sur les outils que l'on voudrait utiliser : bague connectée, guitare MIDI avec écran, pédales d'effets et plugins ableton, Dubler 2 (beatbox MIDI), système à équation astrophysique de génération de visuel..
- Conception et réalisation du setup musique et vidéo et de leurs interactions techniques (75%)
- Création d'outils performatif vidéo (Oxipital) en vue de performance et audio réaction en temps réel (70%)
- Résidence au LABLAB (septembre 2021) avec pour sortie de résidence une performance improvisée de 20 minutes avec un public.
- Test et validation de la proposition auprès du public : le public ressent les effets que nous décrivons comme drift.
- Écriture dramaturgique (20%)
- Création d'une vidéo et d'un site internet (50%)

Ce qui reste à faire

Recherche littéraire et scientifique sur les états de consciences modifié

- Interviews et rencontres
- Expérimentations et participation à des formations
- Documentation

Écriture dramaturgique

- Écrire et structurer la performance
- Test et expérimentations avec le public

Production

- Développement technique visuel et sonore
- Création du contenu visuel et sonore
- Optimisation : travail sur la latence, adaptation pour la tournée

Création des costumes et de la scénographie

- Objet sur mesure pour contrôler les visuels, création et customisation des instruments de musique en tant qu'outils musical et scénographie.
- Costumes et habillage de la scénographie

Travail sur la spatialisation sonore

David-Alexandre CHANEL

David-Alexandre CHANEL est un artiste multi-disciplinaire, ingénieur et entrepreneur.

David étudie dix ans au conservatoire la musique classique, et réalise un cursus scientifique qui l'amènera à être diplômé en électronique, robotique et architectures informatiques.

En 2010, il co-fonde Théoriz crew, puis THÉORIZ studio en 2013. En tant que co-fondateur et directeur créatif du studio THÉORIZ , David-Alexandre reçoit de multiples prix et distinctions pour son travail artistique en Art numérique et intervient dans différentes conférences et événements internationaux.

Les nouvelles technologies sont pour David-Alexandre l'occasion de jouer avec les frontières entre les mondes invisibles et numériques et le réel dans sa matière, tout en questionnant nos propres sens et notre existence. C'est via des jeux d'illusion, de perception, et d'immersion que s'exprime son travail artistique.

<https://linktr.ee/davidalexandrechanel>

www.theoriz.com

www.augmenta.tech





Clement “Gamgie” RIGNAULT

Clément Rignault connu sous le pseudonyme de Gamgie est artiste numérique, auteur et aventurier.

Il crée des voyages sensoriels sous forme de spectacles, de performances et d'installations où se mêlent les arts numériques, la magie, le mystique et la spiritualité.

Il est aussi voyageur et nourrit ses créations de ses explorations. Il est auteur du livre "*Je n'ai pas peur de mourir. Juste de ne pas vivre*" où il raconte ses 2 ans de voyage en sac à dos et en stop à travers l'Amérique.

Il est le co fondateur de la compagnie Augmented Magic qui mélange magie et nouvelles technologies pour créer des spectacles de Magie Augmentée qui tournent partout dans le monde.

www.gamgie.com

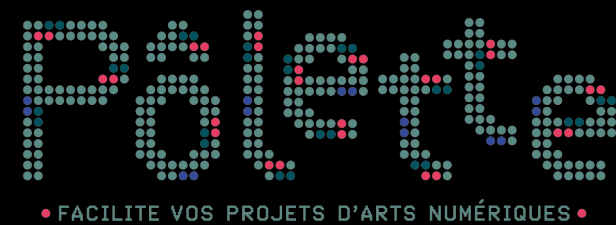
www.instagram.com/gamgie

Partenaires de production



THÉORIZ est un studio de création Art et Technologie basé à Lyon spécialisé dans la conception d'installations immersives et de spectacles audiovisuels innovants. Composé d'ingénieurs, d'artistes et de développeurs créatifs, il combine recherche artistique et scientifique pour créer de nouveaux types d'expériences.

THEORIZ accompagne le projet par la mise à disposition de ressources matérielles et administratives : hébergement du site internet, prêt de matériel caméras et enregistreurs pour la documentation, prêt de technologies pour l'expérimentation, mise à disposition des services administratifs pour la trésorerie et le paiement des cachets, mise à disposition de ressources humaines pour l'accompagnement. THEORIZ accompagne aussi le projet en partageant son vaste de réseau de diffusion.



Créée par et pour les acteurs des arts et cultures numériques, Pôlette met à disposition son expertise et ses compétences pour répondre aux enjeux d'administration et de production des projets artistiques.

Pôlette accompagne le projet en conseil, suivi et mise en relations afin de garantir que le projet artistique puisse être produit et diffusé dans de bonnes conditions.



Laboratoire artistique, le LabLab offre un espace de recherche et de création pour de nouvelles expériences audiovisuelles, immersives et interactives. Situé au Pôle PIXEL, cœur des industries créatives de la métropole lyonnaise, ce lieu favorise les échanges entre les créateur-trice-s du cinéma, du jeux vidéo et des arts numériques mêlant les technologies aux interrogations de demain.

Le LABLAB accompagne le projet avec la mise à disposition de sa salle immersive et de son matériel pour des résidences en salle immersive.

Partenaires de production

Nous sommes actuellement à la recherche de financement et de partenaires de production pour terminer la création de ce spectacle.

**mapping
festival**

Le Mapping festival est un événement majeur dans les domaines de la génération d'images, de la création et de l'exploration technologique, qui attire à la fois le public professionnel et le grand public. Considéré comme une plateforme unique de production et de diffusion en Suisse, il jouit également d'une réputation internationale grâce à la qualité de sa programmation et à sa diversité, qui vise à encourager les artistes émergents du domaine. Il alterne performances audiovisuelles, installations, clubbing, ainsi que des ateliers et des conférences.

Le mapping festival a sélectionné STELLAR DRIFT en tant que projet pour être accueilli sur leur programme de résidence artistique sur le sujet des états de consciences modifiées. Cette résidence et sortie publique a été effectuée en mai 2022. Elle s'accompagne d'un budget d'aide à la production de 2400€.
Nous sommes en discussion sur une implication en co-production du mapping festival par la suite.

Partenaire de diffusion

Visuaal.

Créée en 2010, Visuaal est une agence artistique soutenant la représentation d'artistes scénographes, visuels et numériques. L'agence fait le lien entre les artistes, les curateurs, les programmeurs et les salles. L'agence Visuaal sélectionne des projets à l'esthétique et au propos affirmés pour² les rendre visibles au niveau du territoire français et européen. Visuaal diffuse notamment les oeuvres Crystallized et DOORS de Théoriz studio ainsi que le projet "Derrière l'écran" d'Odalie x Alma Alta

L'agence visuaal prendra en charge la diffusion du spectacle à la fin de sa production. (voir lettre d'engagement)

Partenaire presse



Basé à Paris, 36 degrés est une association qui vise à faire découvrir l'art numérique, hybride et nouveaux médias au travers d'une curation diverse, physique comme digitale.

Instagram : **36K abonnés**

36 degrés soutiens le projet en relais communication et en possible diffusion sur le festival.

Partenaire privé



Vochlea est la société créatrice du logiciel Dubler 2, qui utilise l'intelligence artificielle pour transformer le beatbox et la voix en signal midi, pour piloter des synthétiseurs et des machines en live.

Vochlea a donné une license gratuite de leur logiciel Dubler 2 pour le projet Stellar Drift.

Diffusion

Avec le réseau de David-Alexandre CHANEL (THÉORIZ), nous sommes en discussion pour une diffusion possible :

- La SAT -Montréal
- La Rodia - Besançon

Nous avons validé un pré-achat avec

- l'association Arcan pour le festival d'Art numérique Negotium en 2023
- La Casemate pour l'inauguration du planétarium de Pont de Claix

Avec Visuaal qui prend en charge la diffusion, nous avons d'ores et déjà contacté les lieux suivants :

- Constellations de Metz / Ososphères
- Mains d'Oeuvres - Paris
- Multiplica - Luxembourg
- Festival Negotium - ARCAN - Grenoble
- La Cordo x Festival MicroMusic - Romans sur Isère
- TLN Festival - Toulon
- Electro-Alternativ - Toulouse
- Stereolux - Scopitone - Nantes
- Maintenant Festival - Rennes
- La Belle Electrique - Grenoble
- Le Damier + Imago - Clermont-Ferrand

Avec L'AADN, nous avons contacté pour diffusion :

- Le planétarium de Vaulx-en-velin
- Le planétarium de Saint Etienne

Nous menons aussi des actions auprès du public :

Nous sommes intervenus pour une table ronde « Le psychédélisme et la transe dans la musique » organisé par le label de musique Hard Fist.

Nous sommes intervenus à une conférence sur les états de conscience modifiés organisée par le mapping festival. (mai 2022)

Visuaal.



Soutiens



Le projet Odalie sur scène est une alchimie entre la douceur sonore de la manipulation d'objets, la perfection électronique d'un synthétiseur modulaire et les envolées chaleureuses d'un violoncelle. C'est aussi le contraste, on alterne entre la violence des émotions dépeinte à coups de glitches et de basses érodées, et la douceur poétique de clochettes qui remplissent l'espace sonore.

Sophie Griffon, musicienne d'Odalie, s'engage à soutenir les artistes du projet en leur faisant profiter de son expérience et de ses conseils dans le domaine de l'art numérique, la musique live et de la conception de spectacles au carrefour de ces disciplines.



Originaire de Tours en France, Yann Nguema est le bassiste et le responsable de la production visuelle du groupe EZ3kiel. Il travaille notamment sur la scénographie et toute l'iconographie du groupe. En tant que musicien, il fait preuve d'une constante recherche autour de l'association image-musique. Avec près de 20 ans de carrière dans l'Art numérique, Yann Nguema est aujourd'hui un des artistes majeurs de la scène de l'Art numérique internationale.

Yann Nguema, s'engage à soutenir les artistes du projet en leur faisant profiter de son expérience et de ses conseils artistiques dans l'écriture et l'utilisation de technique d'imagerie temps réelles et générative dans un spectacle avec musique live.



L'AADN est un laboratoire de création artistique en lien avec les technologies. Implantée sur la métropole lyonnaise et rayonnant à l'international, ses projets se concentrent autour de 3 axes : la création immersive (réalités virtuelles), les scènes hybrides (arts-vivants et technologies) ainsi que les expériences augmentées en espace public. Elle soutient des artistes pour la création et la diffusion de leurs œuvres. Elle anime un tiers-lieu dédié à la R&D artistique et rassemble une communauté créative et pluridisciplinaire portée sur les innovations et le DIY..

L'AADN et ses équipes soutiennent le projet STELLAR DRIFT par le partage de conseils et d'expérience dans le domaine de la production et la diffusion d'œuvres en art numérique, ainsi que la mise en contact pour diffusion du projet

Bibliographie

Monde imaginal d'Henry Corbin

<https://www.universalis.fr/encyclopedie/monde-imaginal/>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Henry_Corbin

Institut Trance Science et transe auto-induite

<https://trancescience.science/fr/transe-cognitive-auto-induite/>

Corine Sombrun

https://fr.wikipedia.org/wiki/Corine_Sombrun

Memo Akten : Rituals as algorithms for body and mind

<https://vimeo.com/397650640>

Stellar Drift (science)

https://en.wikipedia.org/wiki/Stellar_drift



MERCI !

 www.stellardrift.space

 contact@stellardrift.space

 [stellar.drift](https://www.instagram.com/stellar.drift)