

Baahar Dhvani ne présente des réalisations que très sporadiquement. Travaillant sur des dispositifs immersifs l'artiste admet que de tels processus correspondent à des temps longs d'expérimentations et de réglages de plus en plus fins et de plus en plus poussés. Un pareil travail requiert de s'y consacrer à fond et demande généralement à Dhvani d'élaborer et de fabriquer une œuvre sur plusieurs années. Ce développement correspondant à la nature de ses réalisations lui demande aussi de se plonger et de s'éprouver dans des situations réelles : être en quelque sorte en immersion et en interaction continues dans le monde, en sentir les moindres vibrations et les plus minuscules cillements, pousser les limites de notre perception jusqu'à frôler les extrêmes et à dépasser ce qui nous a semblé jusqu'alors insurpassable, le tout afin de mieux aborder et approfondir les éléments utilisés dans telle ou telle œuvre. Ce sont donc des va-et-vient permanents et par périodes qu'opère l'artiste. Dans les variables liées aux conditions de réalisation des enveloppes immersives il y en a certaines qui proviennent de traductions de données non sensibles captées et analysées à partir de notre environnement, afin que, les variations continues de ces données traduites, en sons, en images, en lumières, etc. nous puissions en éprouver toutes les modulations et influences sur notre sphère de perception. Les membranes de notre environnement deviennent alors d'une organicité beaucoup plus grande, d'une souplesse et d'une élasticité incroyables, tellement ductiles que nous pouvons être amené.e.s à une sensation extraordinaire de flottement, de lévitation et d'un supplément de vivant. Pour cela Baahar Dhvani a étudié les nombreuses variantes de processus de sonification (rendre audibles des données non sonores), puis a désiré aller chercher plus loin encore et quitter les liaisons de causalité entre sources et effets présents dans les systèmes temps réel, en explorant ce que l'artiste appelle la « dés-audification » : rendre inaudibles les sons, soit en les graphiant (piste à laquelle Dhvani travaille continuellement sans avoir fait encore aboutir une réalisation malgré ses études importantes sur les partitions musicales graphiques), soit en les transposant, de telle manière que les ondes ne peuvent plus être transcrites par notre cerveau tout en demeurant des vibrations sonores (et conséquemment notre cerveau ne peut plus les identifier comme sons). Ainsi nous ne pourrions sentir, percevoir, écouter celles-ci que de manière physique. Pour avoir longtemps côtoyé et fréquenté les pratiques musicales des sound-systems tek et des scènes harsh-noise, Baahar Dhvani a une prédilection pour l'immersion et l'enveloppement sonores. Pour ce catalogue l'artiste ne propose qu'une seule réalisation, celle dont le travail est en cours actuellement et qui peut être envisagée comme installation permanente sur le site du **P**, un sound-system P.P.C.M. (au plus petit commun multiple), suivie par des documentations datant de 2004 et de 2019 et illustrant ses recherches.

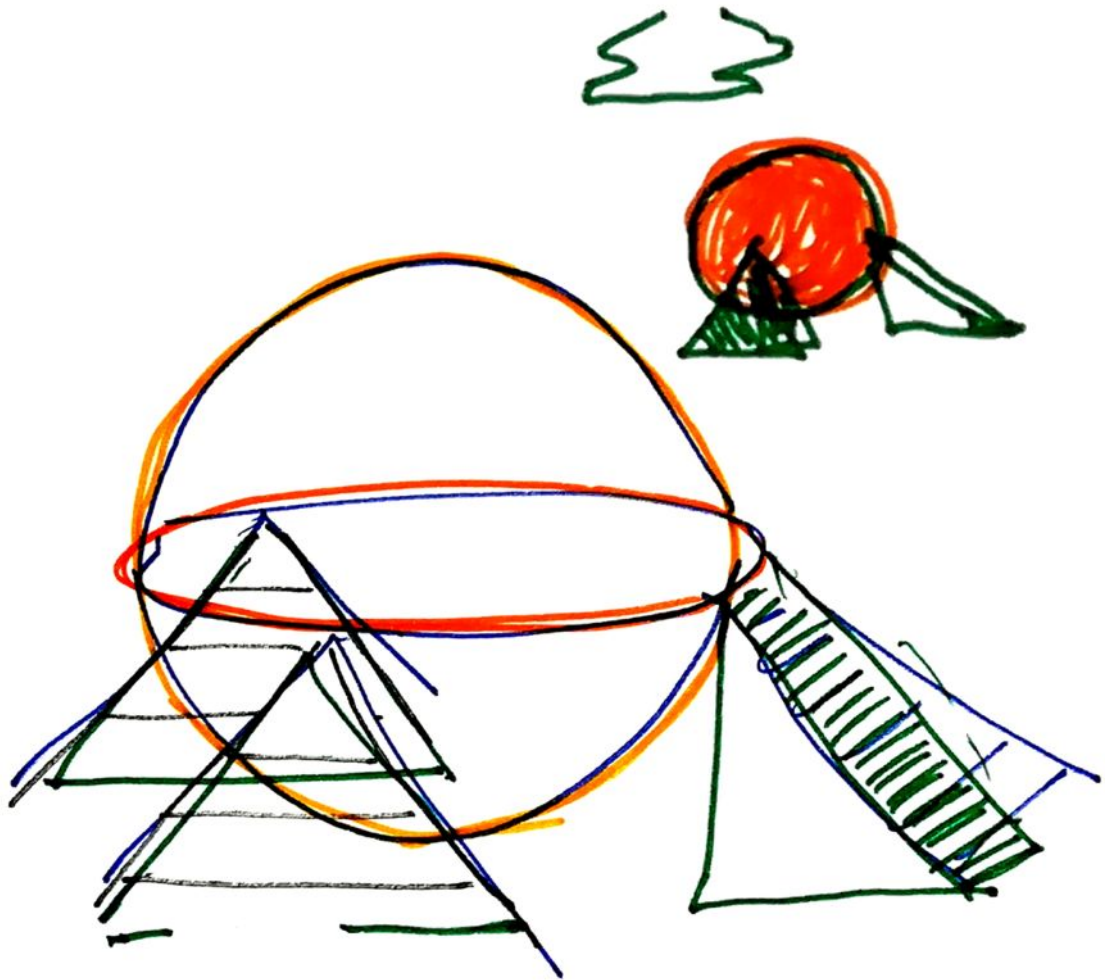
TFJ & PJ.

Projet EGG, sound-system P.P.C.M.

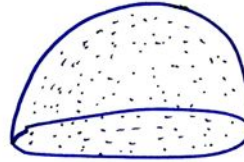
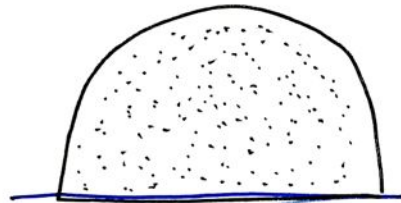
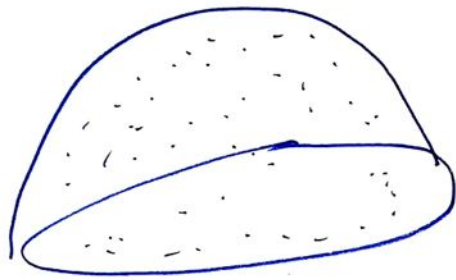
Construction d'une architecture-coupole
architecture-sphère - géode
architecture-enveloppe
dessus-dessous-autour

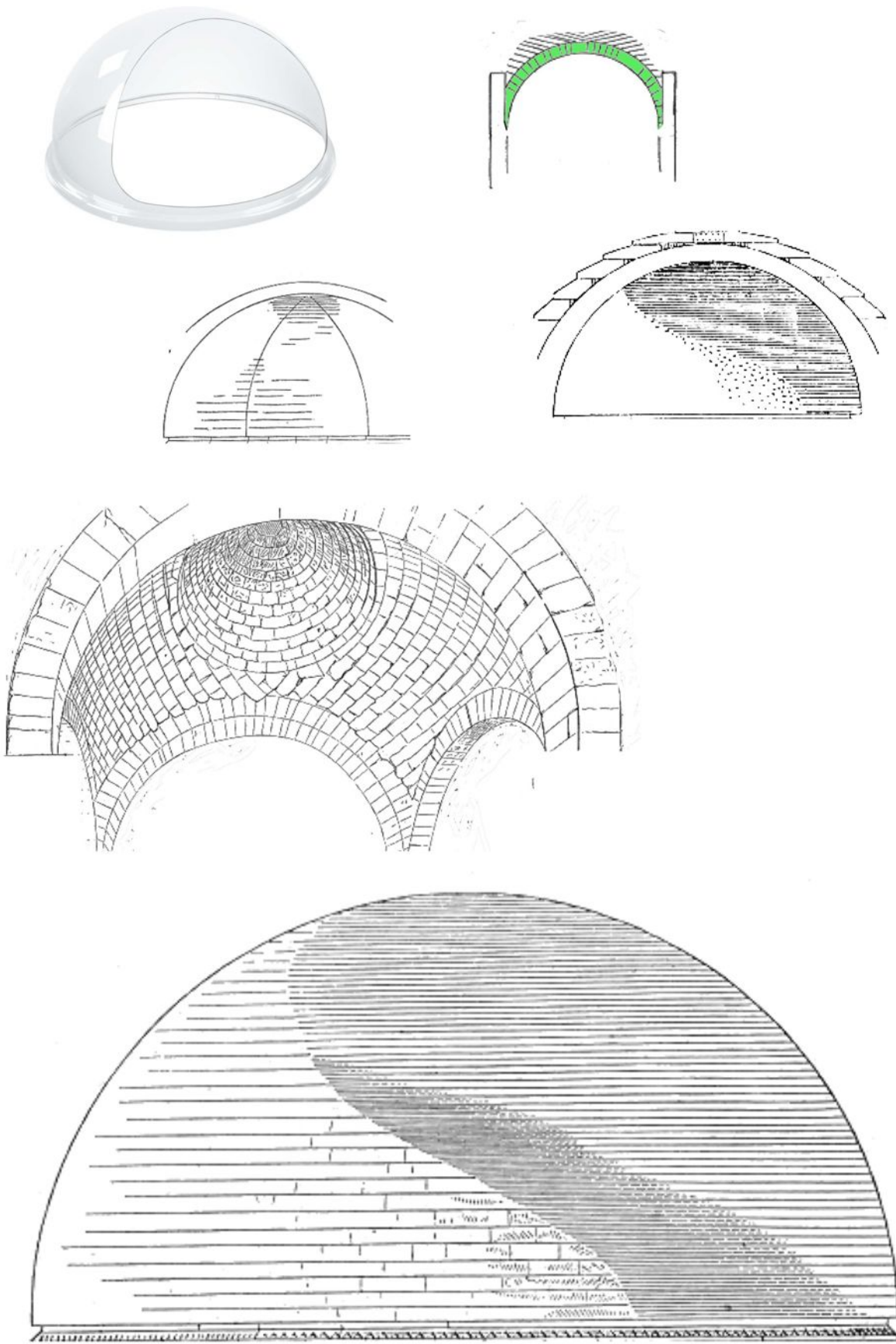
Pour une volière de sons grésillants
crépitants
(électroniques) (pluie de sons)
(clicks et accidents numériques) poussières
(à l'aide d'une multitude de petits haut-parleurs)

Dans laquelle on est immergé.e
dans une matière aérée
dans un espace bruiné

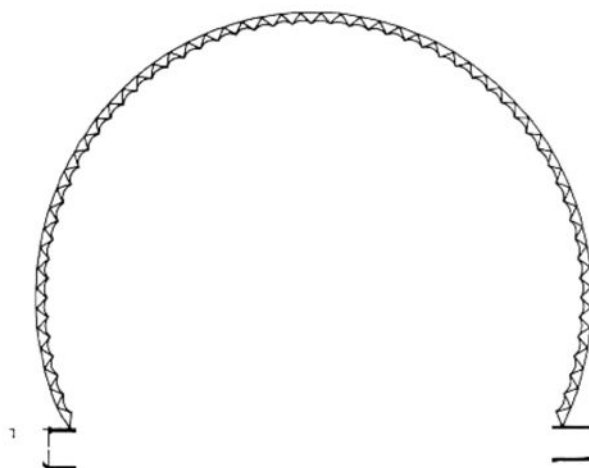
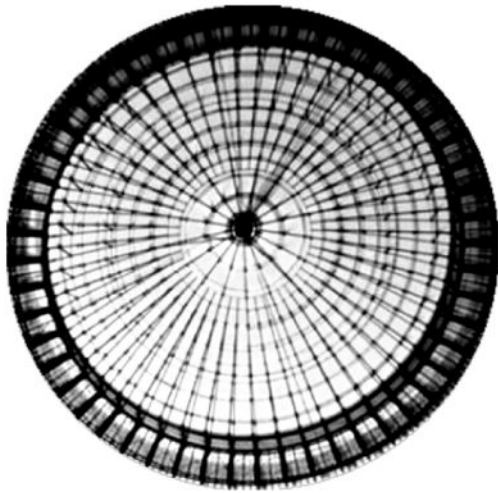
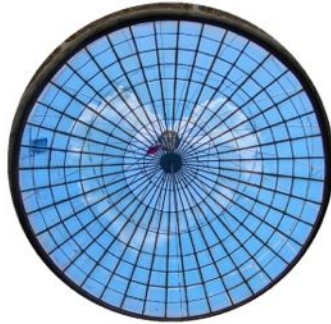
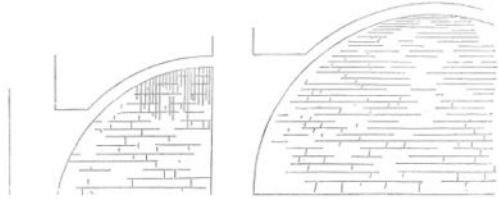
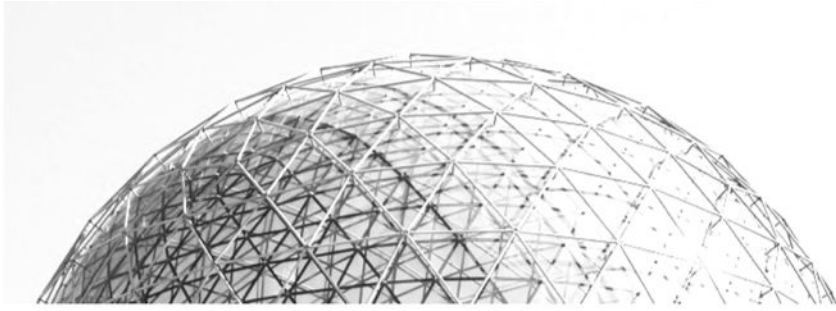


(d'après Alexandre Scriabine, *Mysterium*, 1904-1915 [au pied de l'Himalaya])

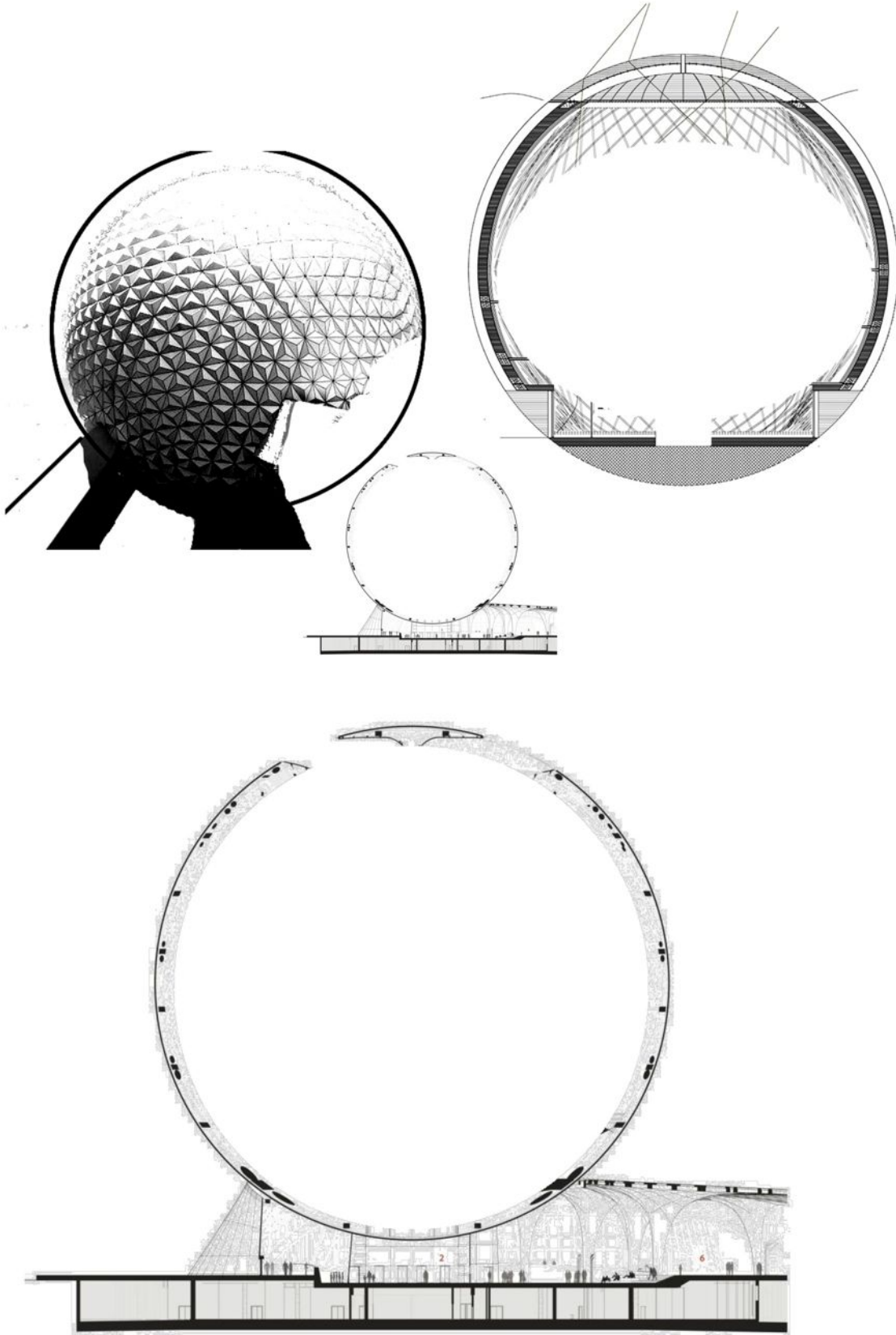




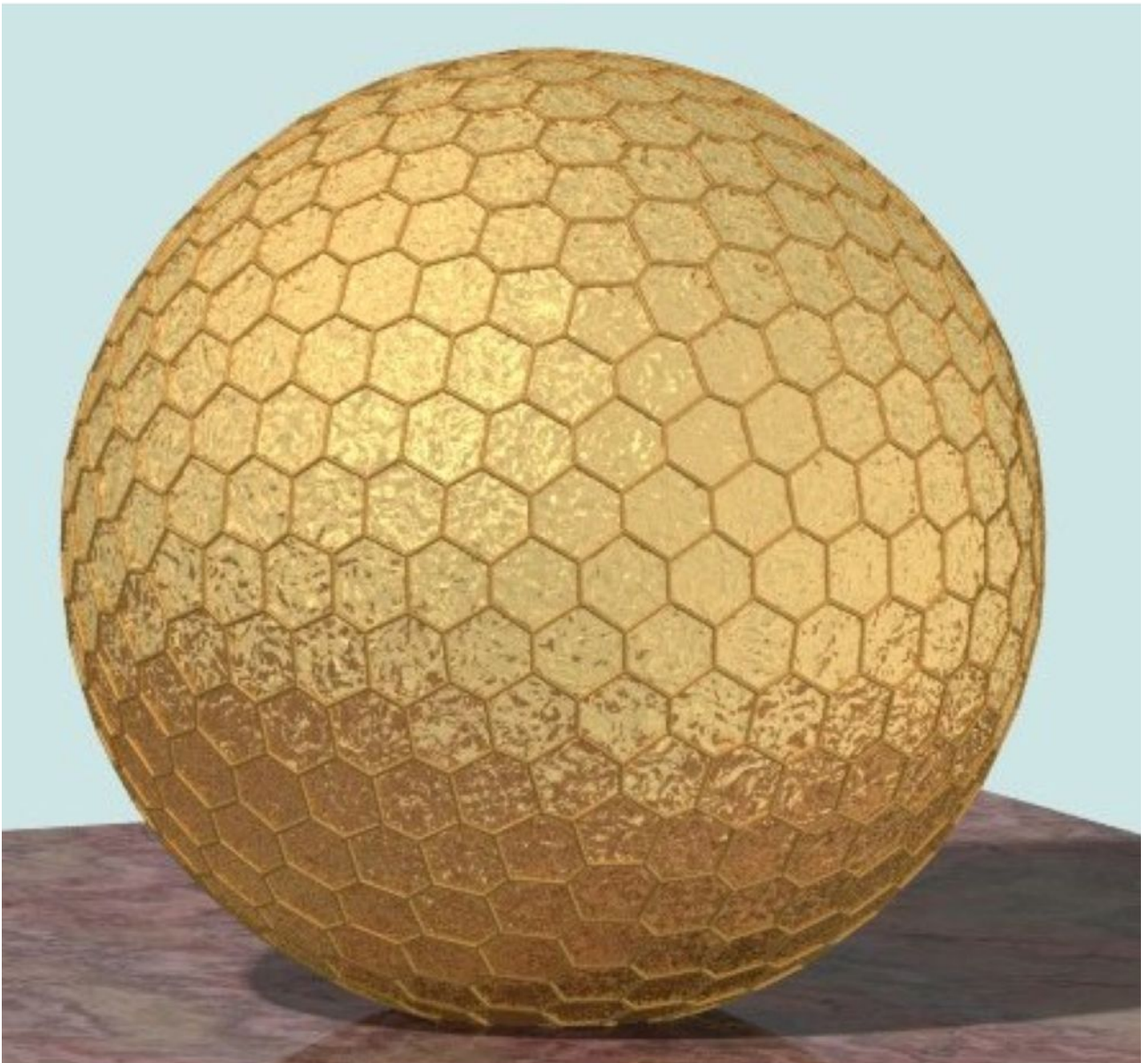
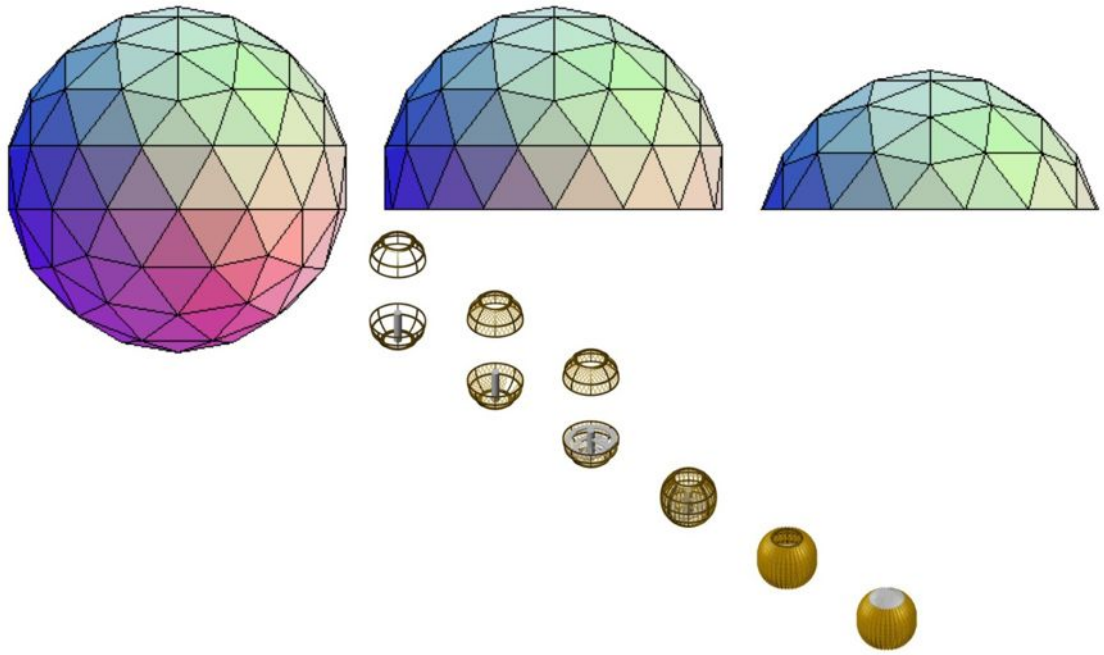
BAAHAR DHVANI, EGG, études de dômes (2020).

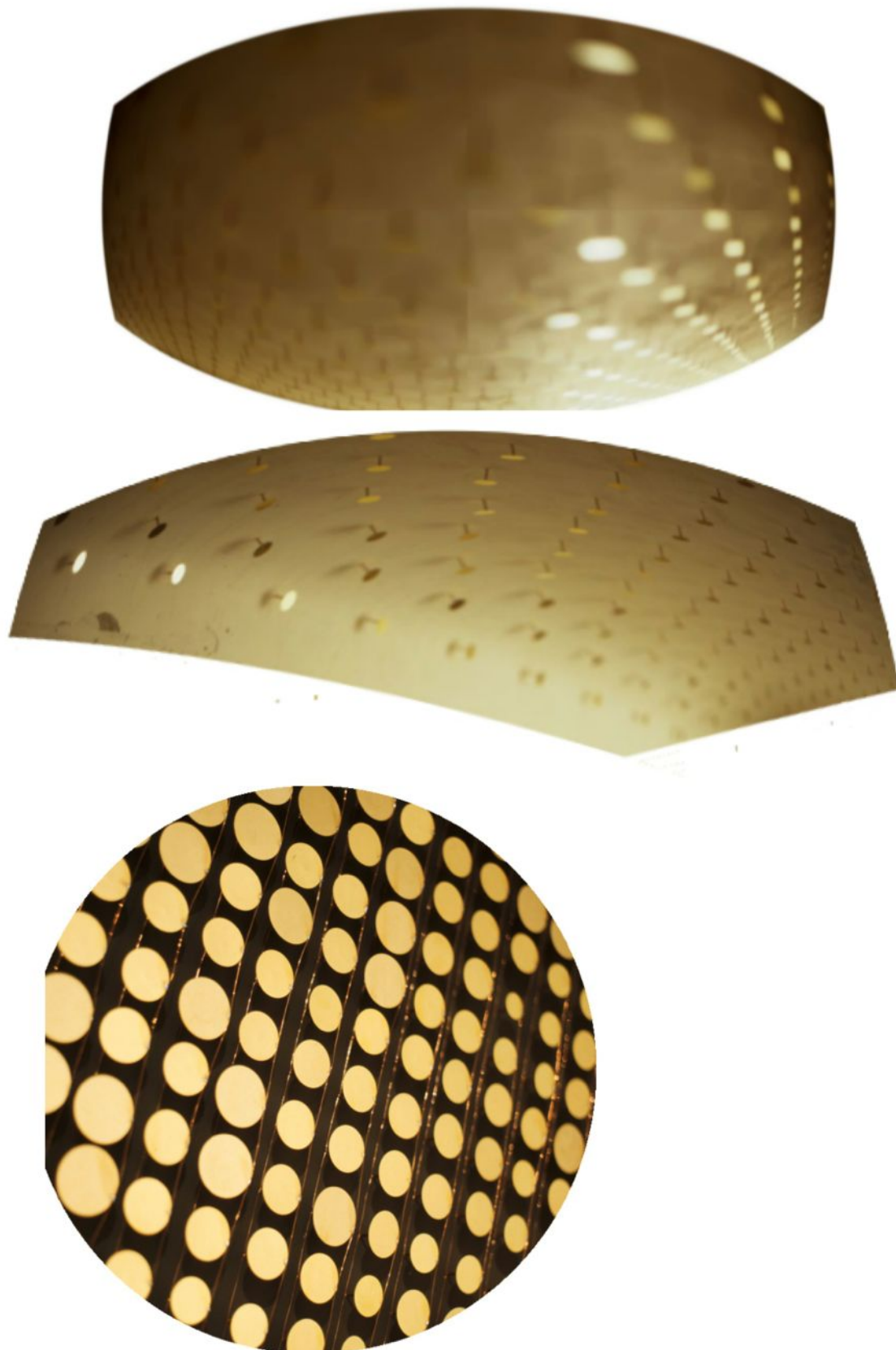


BAAHAR DHVANI, EGG, du dôme, coupole à la sphère (2020).

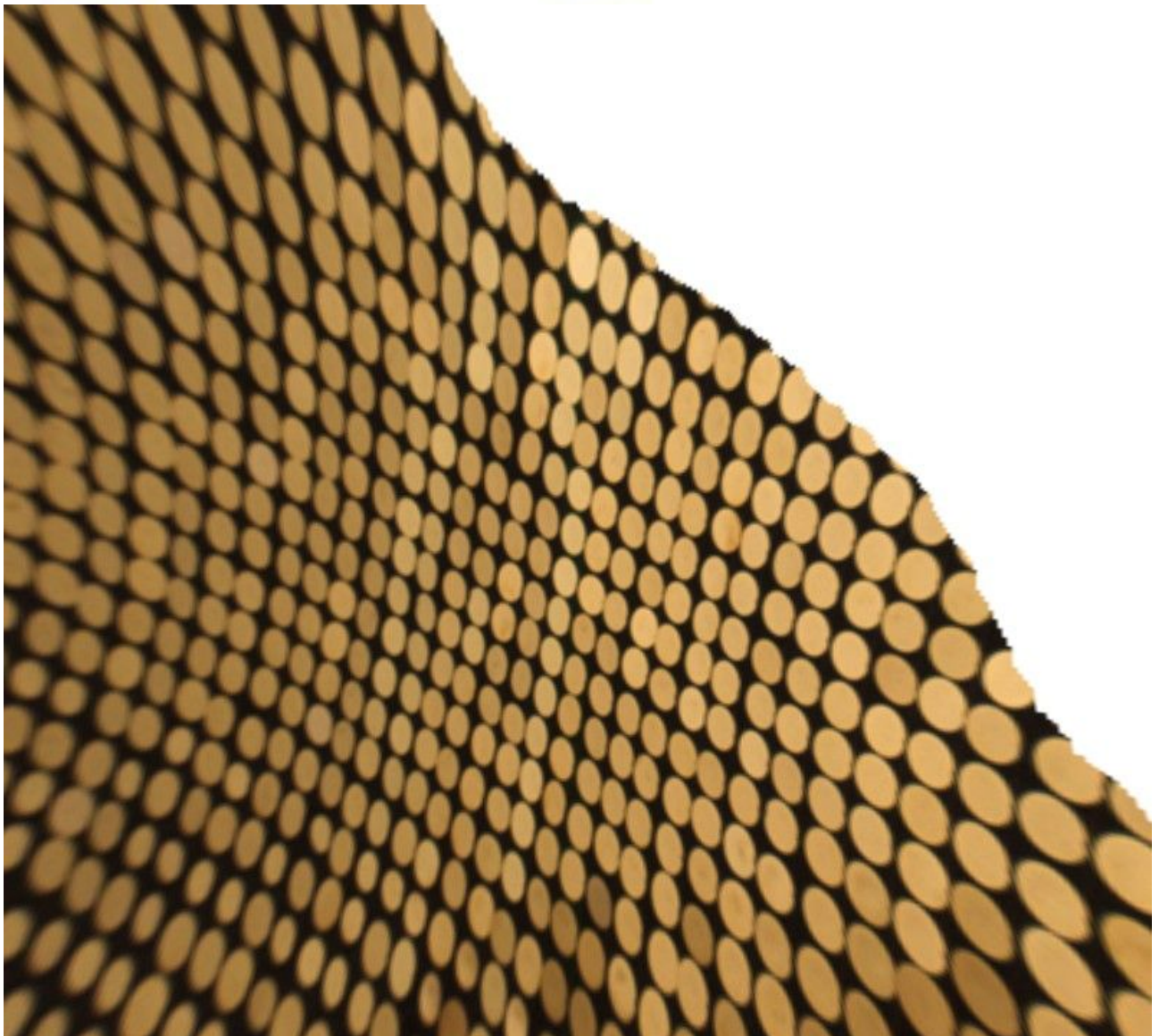
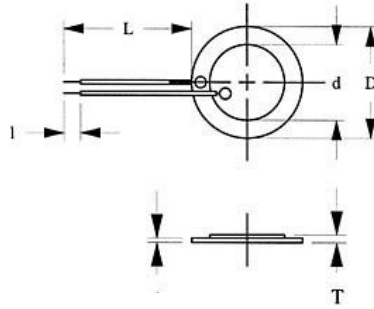


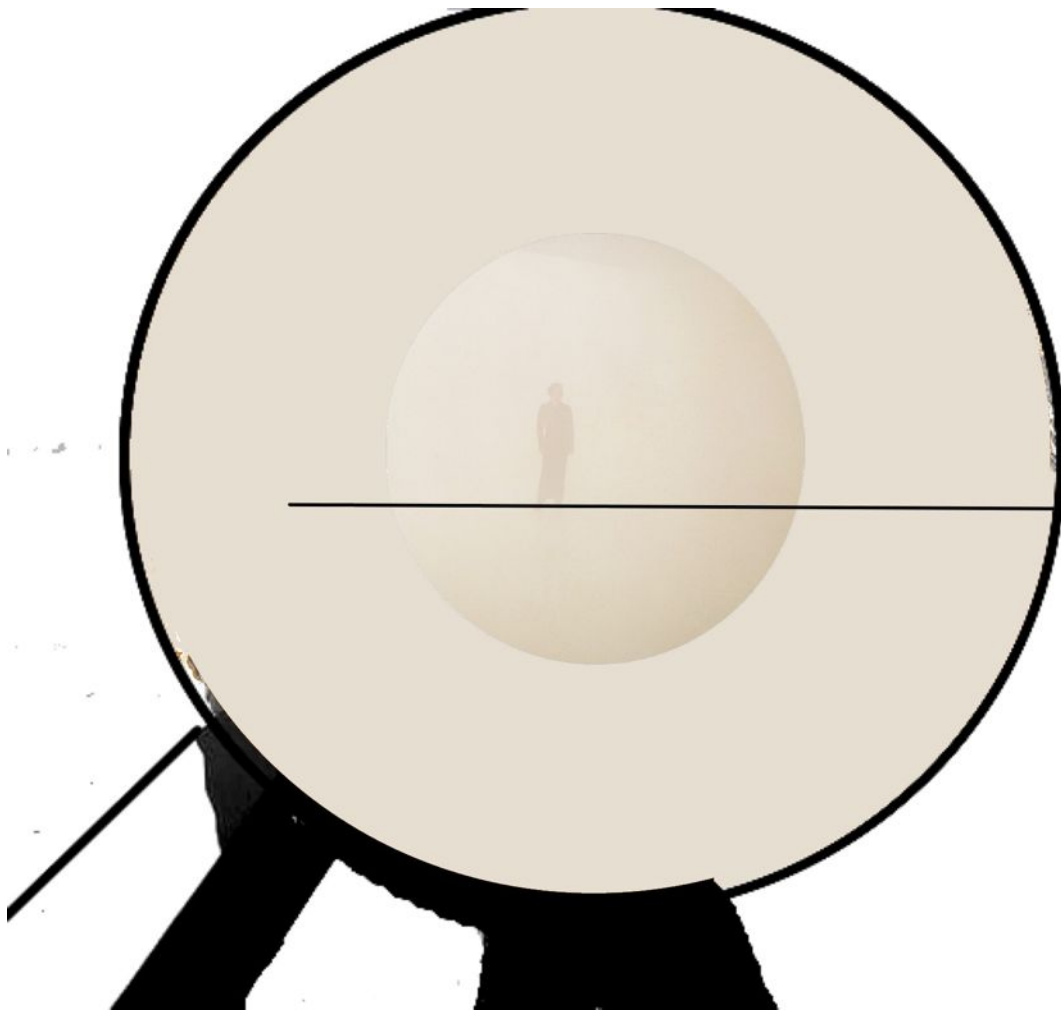
BAAHAR DHVANI, EGG, études de sphères (2020).





BAAHAR DHVANI, EGG, recherche sur la construction de parois recouvertes de haut-parleurs (des transducteurs piézo-céramiques) ; chaque point est un haut-parleur à bande de fréquence resserrée et l'ensemble restitue un son similaire à une fine pluie (les intensités sonores sont faibles) :un léger son global, abstrait et vibrant, émanant de milliers de sources sonores. L'ensemble des haut-parleurs crée une densité oscillante en tout point de l'espace. En se déplaçant, apparition de miroitements et de moirages (le corps fait filtre, les fréquences des sons créent des battements entre elles (2020).

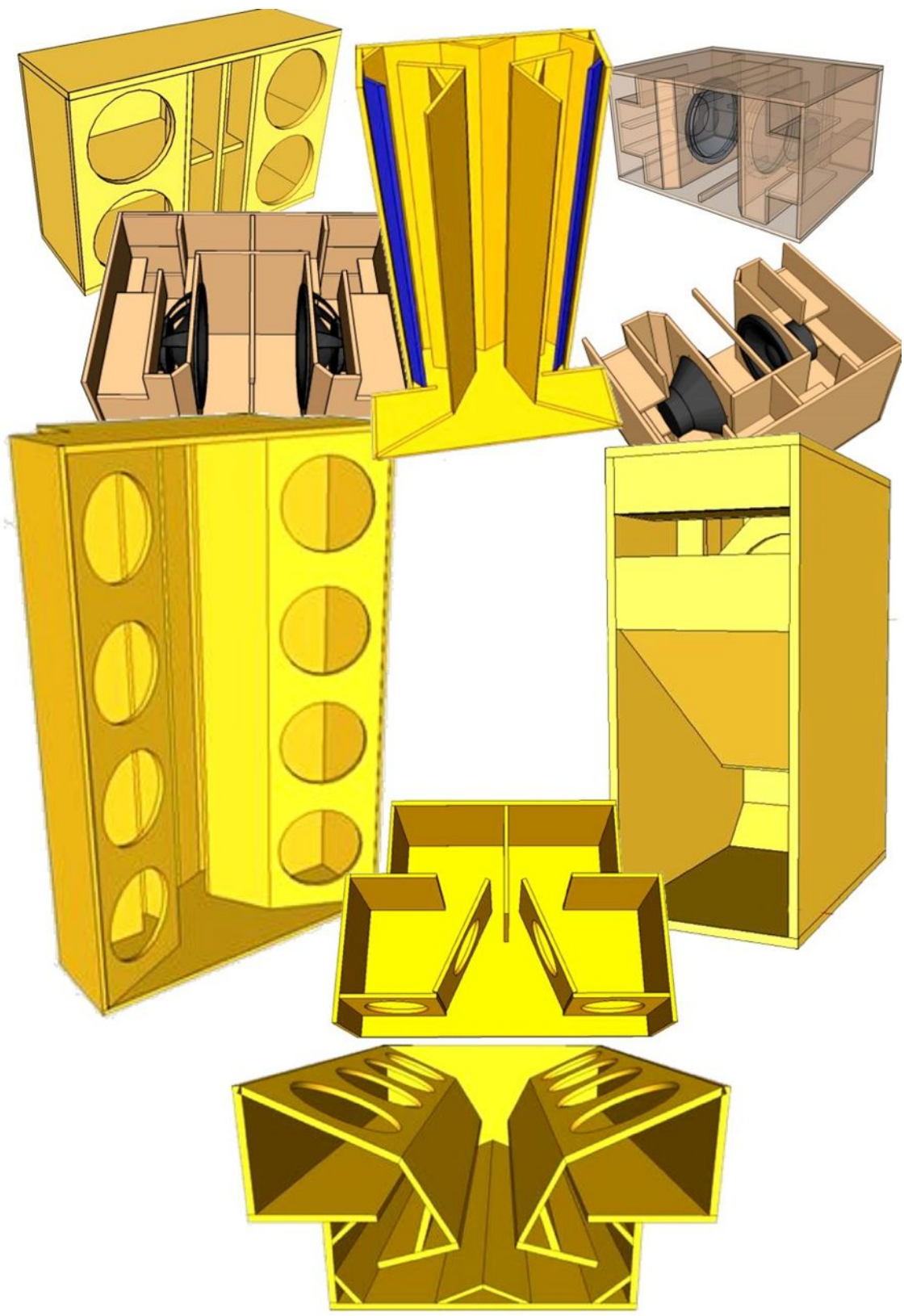


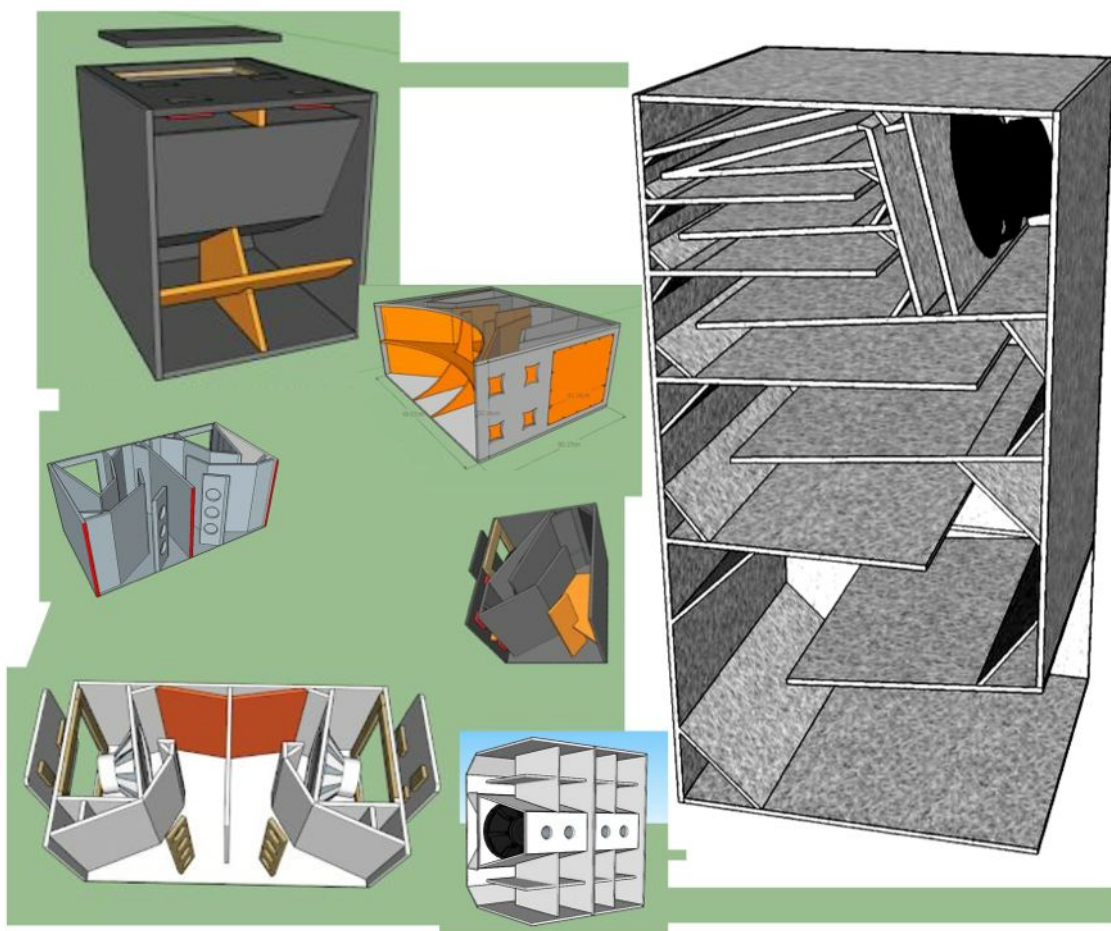
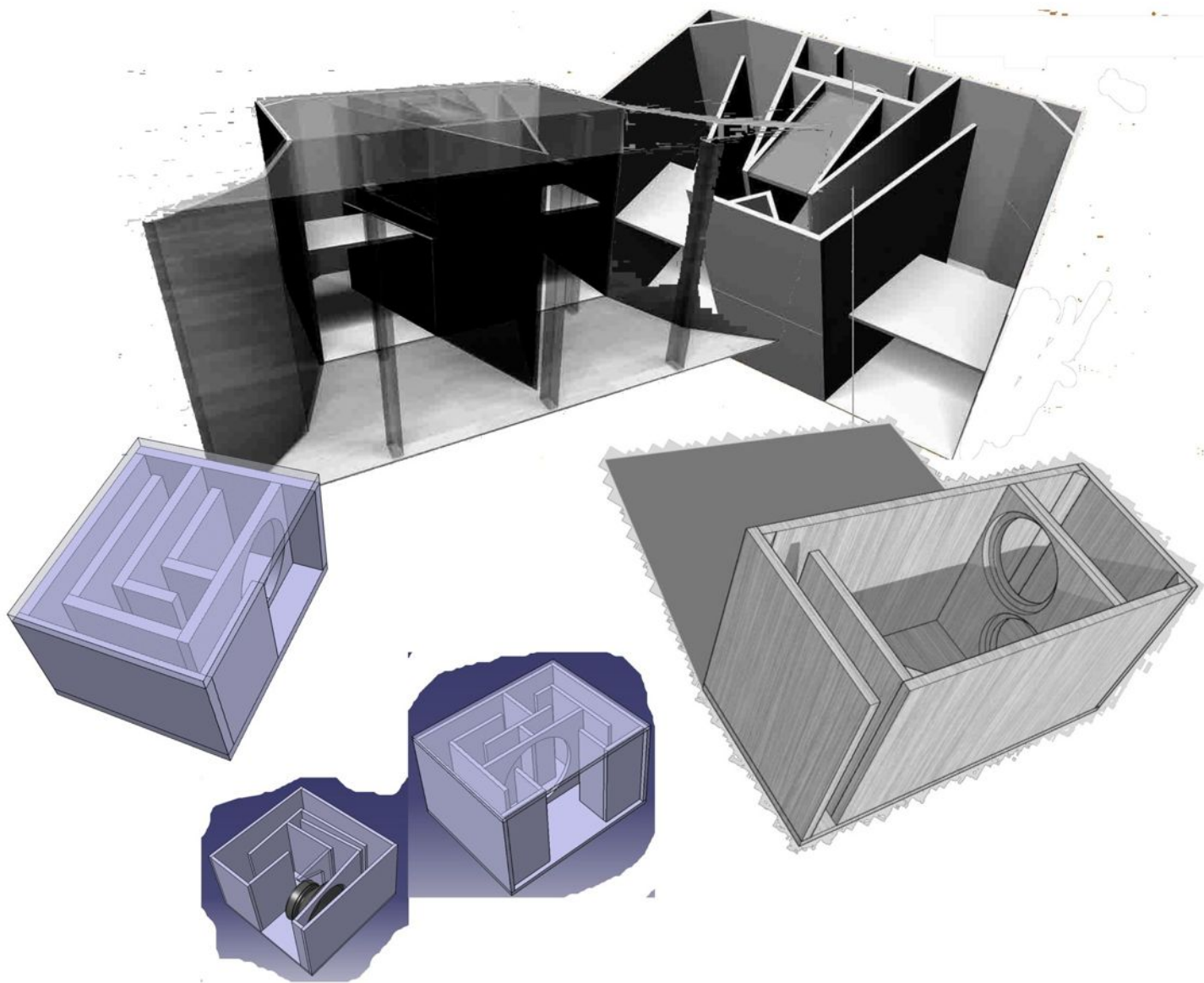


BAAHAR DHVANI, EGG, études d'espaces de poussières et de brouillard de sons numériques (2020).



BAAHAR DHVANI, EGG, études de l'EGG au Moulin du Pé : toit parking, dans un bois, sur un plat... (2020).





BAAHAR DHVANI, Black Greasy Dusky Heavy Soundships, documentation (2004)









