

En continu tout au long de la semaine

**Installations, sculptures, images,
objets, vidéos, etc.**

Des œuvres réalisées par des groupes de recherche (œuvres collectives) ou de jeunes artistes qui y sont associés (œuvres en nom propre) sont disposées dans le premier espace de VISION. En effet, si la recherche en art et en design ne produit pas que des œuvres, elle en produit assurément (elles sont toutes nommées et détaillées à partir de la page 19 du présent programme). Et depuis l'Entrée jusqu'à la Bibliothèque, en passant par le Bivouac ou la Galerie, en avançant dans ces lieux investis par les écoles supérieures d'art, le spectateur attentif remarquera que ce qui est présenté change progressivement de statut, passant d'objets s'affirmant « œuvres » à des objets relevant peu à peu du « document ». L'accusé de réception est à construire en tenant compte de ces différents statuts.

laboratoire «P.A.M.A.L – Preservation and Art, Media, Archeology Lab» - École supérieure d'art d'Avignon

Partition Print

Workshop de sérigraphie proposé par l'équipe du programme «Partition/passation»
École supérieure d'art et de design Marseille - Méditerranée

Le programme de recherche «Partition/passation» interroge la notion de partition, d'écriture et de passation d'une œuvre à un acteur extérieur (ou pas). À l'occasion de VISION, l'équipe «Partition/passation» imagine un workshop de réalisation et d'activation de partitions, sous le format de l'affiche, sérigraphiée et diffusée dans les espaces d'exposition. Ces partitions et protocoles de création ont été pensés et travaillés en amont lors du projet «Partition» mené à la Friche de la Belle de Mai à Marseille avec la complicité de Fabrice Reymond. Leur activation permet d'explorer les questions de l'interprétation, du jeu et de la règle.

Quelle est la forme de la table-ronde ?

Une proposition du Bureau des Positions
École supérieure d'art et de design Marseille - Méditerranée

Le Bureau des positions s'engage à étudier l'expérience de prendre position et de tenir une position, autant sur le plan physique (se positionner, occuper un espace, maintenir une posture ou un projet sur la durée) que sur le plan de l'engagement artistique et politique. «Quelle est la forme de la table-ronde;» est un projet spécifique mobile et à géométrie variable. Il se conçoit comme une *métatable-ronde*, greffée à la programmation de discussions organisée à l'occasion. Sachant que la forme d'une table détermine une certaine distribution des places, mais aussi les modes de circulation de la parole et des regards, le Bureau des positions se propose de prendre les choses au pied de la lettre en demandant : quelles formes peut prendre une table-ronde ;

Au Milieu Des Choses

Dons à la sauvegarde d'œuvres en téléchargement libre interprétées par les membres du programme de recherche «Au Milieu Des Choses», avec les œuvres de Cory Arcangel, David Horvitz, Mark Leckey, Robot, Éric Watier, par le projet «Retiens la nuit»
École d'enseignement supérieur d'art de Bordeaux

Voir Un Peu Plus À Travers Les Fissures Des Murailles

Espace mobile de discussion et de micro-événements semi-improvisés (performances, discours,

conférences, vidéo-projections) organisés autour de la publication du programme VUPPATLFDM consacrée aux «ombres portées de l'art critique».
École d'enseignement supérieur d'art de Bordeaux

Différents sujets sont abordés comme la question de la valeur, du travail, de l'autonomie de l'art lors d'échanges ouverts et improvisés avec les visiteurs, ponctués d'interventions spécifiques d'étudiants. Proposé par l'équipe du projet «Retiens la nuit»

Locus Stream SoundMap

Une carte audio-géographique d'écoute de paysages sonores émis en temps réel par des microphones ouverts installés dans le monde entier, navigations et démonstrations proposées par les étudiants Laboratoire Locus Sonus et École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

A Crossing Industry & antiAtlas Journal

Installations interactives, navigations et démonstrations proposées par les étudiants du programme «antiAtlas des frontières»
École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, en collaboration avec l'IREMAM (CNRS/AMU), le laboratoire PACTE (Université de Grenoble-CNRS) et le programme LabexMed (Fondation Amidex, AMU)

Un jeu vidéo qui confronte le joueur avec les mécanismes de contrôle déployés par les Israéliens en Cisjordanie depuis le début des années 2000 afin de réguler les circulations des Palestiniens. Le public est invité à expérimenter *A crossing industry* et à explorer l'outil de recherche associé *antiAtlas Journal*, revue transdisciplinaire arts/sciences dont l'un des enjeux est d'essayer de penser autrement la relation du texte aux images et aux autres médias (vidéo, sons).

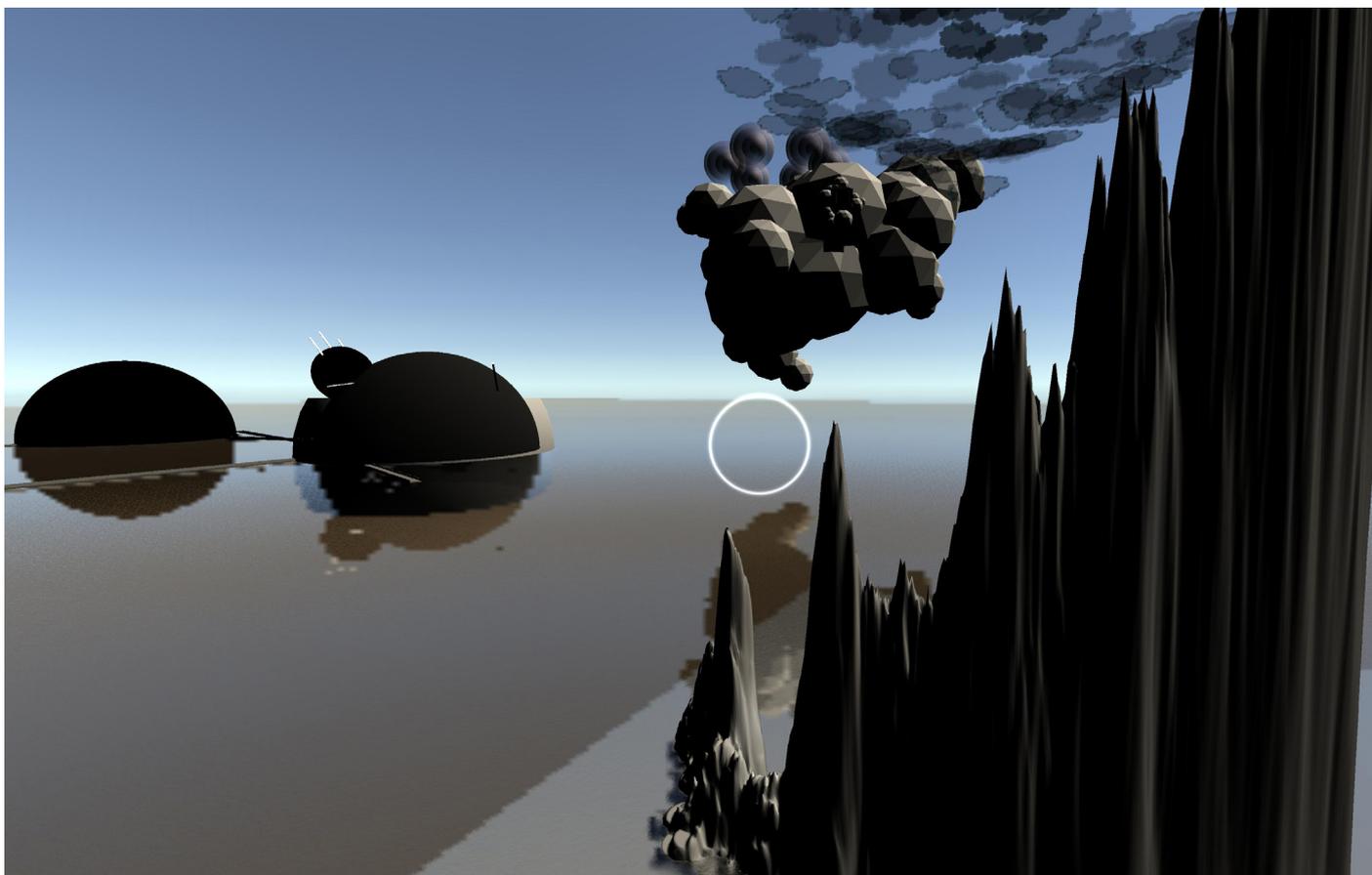
New Atlantis Installation

Installation interactive, navigations et démonstrations proposées par les étudiants
École nationale supérieure de création industrielle, Paris – Les Ateliers, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, Laboratoire Locus Sonus, et The School of Art Institute of Chicago

New Atlantis (La Nouvelle Atlantide) est un univers virtuel partagé (multi-utilisateurs) en ligne, dédié à l'expérimentation et à la création sonore. Contrairement à la plupart des univers virtuels où l'image prime, ici, c'est le son qui est mis en avant.

Un projet de l'École nationale de création industrielle – Les Ateliers, l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et Locus Sonus, laboratoire de recherche soutenu par l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

NEW ATLANTIS



New Atlantis – dont le titre est inspiré de la nouvelle de Francis Bacon parue en 1627- est une plateforme virtuelle partagée pour création audiographique. Cette plateforme est issue du projet de recherche porté par l'Esaaix et The school of the Art Institute depuis 2006 dans le cadre des programmes Partnership University Fund et Face.

New Atlantis (La Nouvelle Atlantide) est un univers virtuel partagé (multi-utilisateur) en ligne dédié à l'expérimentation et à la création sonore. Contrairement à la plupart des univers virtuels où l'image prime, ici, c'est le son qui est mis en avant. *New Atlantis* apporte un cadre ouvert pour des projets de création, d'enseignement et de recherche à l'attention d'artistes et d'étudiants en nouveaux médias pour explorer les relations entre le son, l'image 3D et l'interactivité. *New Atlantis* est une plateforme collaborative de création, de partage et de diffusion pour l'animation audiographique, la synthèse sonore en temps réel reliée à la physique des objets et la simulation acoustique. *New Atlantis* est à la fois une nouvelle forme de jeu multijoueur dédié à la création sonore et un espace virtuel de création collective et d'échange.

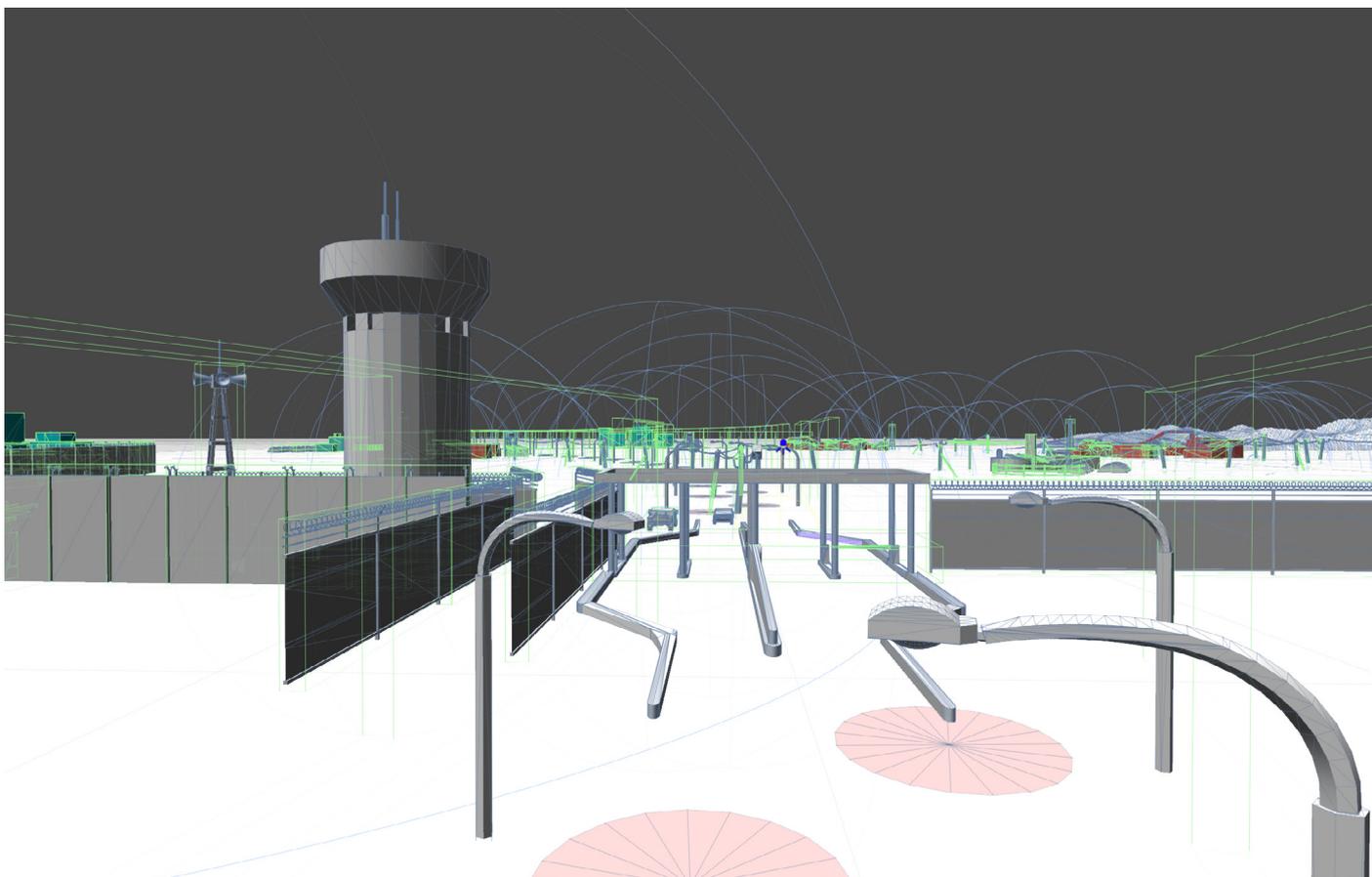
À l'occasion de VISION, le projet *New Atlantis* est joué sous forme de performance en réseau par chaque partenaire du projet. Installés dans les villes des programmes participant à ce projet (Chicago, Paris, Aix-en-provence), des dispositifs de diffusion sonore spatialisés et connectés seront actionnés en même temps afin de jouer leurs différentes créations pour le public.

Équipe:

- Roland Cahen, compositeur électro-acoustique, designer sonore et enseignant chercheur en charge du studio sonore à l'ENSCI
- Jonathan Tanant, ingénieur de recherche (JonLab) à l'ENSCI
- Peter Sinclair, chercheur du groupe Locus Sonus.
- Anne Roquigny, coordinatrice du groupe Locus Sonus
- Julie Karsenty, coordinatrice de la recherche, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence.

Un programme de recherche de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

ANTIATLAS DES FRONTIÈRES



Un visuel du jeu vidéo *A Crossing Industry* dont une démo jouable sera présentée.
Crédit: Antiatlas des Frontières/ Douglas Stanley

L'*antiAtlas* est un programme transdisciplinaire qui envisage les mutations des frontières au 21^e siècle. Associant des chercheurs en sciences sociales, des chercheurs en sciences dures, des artistes et des professionnels, il s'efforce d'élaborer une approche critique de ces mutations. Lancé en 2011 à l'Institut Méditerranéen d'études avancées (Université AixMarseille), il est aujourd'hui coproduit par l'École supérieure d'art d'AixenProvence, l'IREMAM (CNRS/AMU), le laboratoire PACTE (Université de GrenobleCNRS) et le programme LabexMed (Fondation Amidex, AMU).

Il s'agit d'abord de jouer sur la complémentarité des savoirs et des méthodes entre art et sciences pour comprendre un objet de plus en plus complexe sur le plan technologique, politique, économique, social et juridique. Il s'agit ensuite de s'engager dans une approche exploratoire. Car cette confrontation et ce dialogue entre art, science et pratique, ne cherchent pas à construire une nouvelle *doxa* pour l'étude de la frontière. La transdisciplinarité permet plutôt des stratégies d'emprunts et de déplacements. Chaque discipline peut servir à un moment donné de véhicule à une autre. C'est dans ce sens que l'*antiAtlas* vise à nous placer dans une situation d'expérimentation commune qui nous oblige à prendre en charge la position de l'autre dans notre propre réflexion.

Ce programme repose aujourd'hui sur plusieurs projets exploratoires et transdisciplinaires et notamment l'élaboration d'un jeu vidéo (*A Crossing Industry*) qui teste la capacité de la technologie vidéo ludique dans la création artistique et la recherche, ainsi que la création d'une revue numérique - *antiAtlas Journal* - afin de constituer un espace éditorial exploratoire.

ANTIATLAS JOURNAL

La revue numérique *antiAtlas Journal* est une production du collectif de recherche de l'*antiAtlas*. Elle est destinée à prolonger le travail qui s'est développé depuis 2011 sous la forme de séminaires et de colloques, de publication d'articles, d'expositions et de développement de projets transdisciplinaires qui associent des scientifiques et des artistes. Elle se conçoit elle-même comme un objet transdisciplinaire dont l'un des enjeux est d'essayer de penser autrement

la relation du texte aux images et aux autres médias (vidéo, sons), comme de mettre en œuvre de façon vivante la relation entre artistes et scientifiques. Traditionnellement, les revues scientifiques sont des formes dominées par le texte et qui utilisent les images avec précaution et méfiance, comme de simples illustrations dont le statut est secondaire par rapport au discours. Les revues scientifiques numériques tendent à reproduire le modèle dominant des revues papier. Or, le domaine de l'édition se transforme radicalement avec le développement d'internet et la diversification des supports et des usages. Les écrans se multiplient et se diversifient (ordinateurs, tablettes tactiles, smartphones, etc.) et pénètrent tous les aspects de la vie quotidienne. Au-delà de la possibilité de numériser des textes, ils offrent des formes originales d'édition qui varient en fonction des supports. Il y a là l'ouverture de potentialités qui semblent déterminantes pour la recherche comme pour l'expérimentation formelle.

Le premier numéro de l'*antiAtlas Journal* est présenté à l'occasion de VISION, consultable sur tablette.

www.antiatlas.net

A CROSSING INDUSTRY

A Crossing Industry est un jeu vidéo qui confronte le joueur avec les mécanismes de contrôle déployés par les Israéliens en Cisjordanie depuis le début des années 2000 afin de réguler les circulations des Palestiniens. Amorcé en 2013 ce projet en cours est mené par une équipe transdisciplinaire articulée autour d'un anthropologue (Cédric Parizot), d'un artiste (Douglas Edric Stanley), et d'un philosophe (Jean Cristofol), avec la participation de dix étudiants de l'École supérieure d'art d'AixenProvence. L'objectif est d'explorer la capacité de la technologie vidéo ludique à générer de nouvelles formes de modélisation de la recherche et de création artistique. Le processus d'élaboration de ce jeu est tout d'abord envisagé à travers le concept de dispositif artistique. Il s'agit de se pencher sur les échanges de pratiques, de savoirfaire, de connaissance auxquels il a donné lieu entre artistes et chercheurs, mais aussi sur la manière dont ceux-ci ont été affectés par le cadre

institutionnel et les ressources matérielles et techniques que les participants au projet ont mobilisés (moteur de jeu, logiciels d'écriture, code...).

Le jeu est ensuite appréhendé comme un dispositif documentaire critique en raison des repositionnements qu'il opère au sein de nos pratiques d'accès et de construction du réel, dans les sciences humaines et sociales ou dans la création artistique.

Une première version jouable du projet
A Crossing Industry est proposée au public dans
le cadre de VISION.

Équipe:

- Julie Karsenty, coordinatrice de la recherche, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence.
- Cédric Parizot, anthropologue du politique, chercheur au CNRS et à l'Institut d'études et de recherche sur le monde arabe et musulman (AixMarseille Université), coordinateur du programme de recherche l'*antiAtlas* des frontières.
- Thierry Fournier, artiste et commissaire d'exposition, enseignant-chercheur à l'École nationale supérieure d'art de Nancy et à l'École nationale supérieure des arts décoratifs.
- Douglas Stanley, artiste et professeur d'arts numériques à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et enseignant en Master Media Design de la Haute École d'Art et de Design de Genève.
- Jean Cristofol, professeur de philosophie et d'épistémologie à l'École supérieure d'art d'Aix en Provence et membre du comité scientifique et artistique de L'*antiAtlas* des frontières et du laboratoire de recherche Locus Sonus.

Étudiants participant au projet:

Yohan Dumas, Benoit Espinola, Tristan Fraipont, Emilie Gervais, Théo Goedert, Mathieu Gonella, Martin Greffe, Bastine Hudé, Thomas Molles, Milena Walter

Laboratoire de recherche de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

LOCUS SONUS



Locus Sonus est un laboratoire de recherche dont l'objectif principal est d'explorer la relation constamment fluctuante et modifiée entre le son, l'espace, leurs pratiques et leurs usages. Situé dans la lignée arts/sciences, il traite des technologies émergentes relatives au son et notamment liées à la transmission, à la mobilité et à la spatialisation audio. Il comprend une recherche pratique de création et une approche transdisciplinaire des arts du son.

Comment un lieu (*locus*) de recherche et d'expérimentations en création sonore (*sonus*) construit un espace interdisciplinaire qui interroge nos pratiques et nos usages du son ?

Locus Sonus observe l'évolution des espaces sonores à l'ère numérique, explore et développe des formes et des concepts inédits d'art sonore. Depuis sa création, Locus Sonus a rassemblé près de cent cinquante chercheurs et artistes internationaux dans ses symposiums annuels ; accueilli au sein de son laboratoire une vingtaine de jeunes artistes chercheurs ; développé des outils logiciels libres d'audio en réseau et présenté des œuvres et des dispositifs dans de nombreux festivals et expositions internationaux.

L'ouvrage *Locus Sonus, dix ans d'expérience en art sonore* tente une coupe transversale dans les expérimentations qui se sont développées durant les dix premières années d'existence de ce laboratoire de recherche basées sur la pratique artistique. Il se présente sous la forme d'un recueil de différents textes de chercheurs de Locus Sonus qui témoignent de la variété des formes de recherche qui animent ce laboratoire.

L'ouvrage est présenté au public à l'occasion de VISION : *Locus Sonus, dix ans d'expérience en art sonore*, par Peter Sinclair et Jérôme Joy, édition Le mot et le reste, 2015.

Avec les participations de Jérôme Joy, Peter Sinclair, Samuel Bordreuil, Elena Biserna, Nicolas Bralet, Julien Clauss, Stéphane Cousot, Jean Cristofol, Alejo Duque, Sabrina Issa, Anne Laforêt, Grégoire Lauvin, Nicolas Maignet, Fabrice Métais, Jean-Paul Ponthot, Esther Salmona, Jean-Paul Thibaud, Lydwine Van Der Hulst, et le concours de Laurent Di Biase, Scott Fitzgerald et Marie Muller

www.lemotetlereste.com

Équipe :

- Anne Roquigny, coordinatrice de Locus Sonus
- Elena Biserna, artiste associée à Locus Sonus
- Laurent Di Biase, artiste associé à Locus Sonus
- Grégoire Lauvin, artiste associé à Locus Sonus

LOCUS STREAM & SOUNDMAP

Locus Stream & Soundmap sont des un projets du laboratoire Locus Sonus

Locus Stream est un ensemble de microphones, ouverts, mis en place et maintenus en continu par des collaborateurs et complices dans des lieux choisis de *prise d'écoute* (comme l'on dirait de *prise de vue*). Conçu à l'origine comme un travail expérimental sur la pratique du streaming, Locus Stream est aujourd'hui une ressource à l'origine de multiples formes artistiques basées sur des flux sonores. Certains de ces projets sont directement issus du laboratoire, d'autres sont réalisés par des artistes extérieurs.

Soundmap se présente sous forme de carte audio-(gé)graphique, permettant de visualiser, de localiser et d'écouter à tout moment les microphones qui sont ouverts aux quatre coins du globe. L'internaute peut cliquer sur chaque emplacement de microphone sur la mappemonde et ainsi écouter, à l'aide de son navigateur internet, le « paysage sonore » capturé en temps réel dans les différents lieux. Plusieurs options sont également disponibles : des descriptions et images des environnements sonores captés ; la possibilité de suivre visuellement en temps réel les déplacements des microphones mobiles à l'aide des techniques GPS ; et un mode automatique d'écoute qui passe d'un microphone à un autre selon une temporisation donnée, créant une promenade virtuelle continue parmi les microphones.

Ces flux intarissables des ambiances sonores sont le matériau et la source de nombreux projets artistiques au sein du laboratoire.

Locustream Soundmap accessible sur le site <http://locusonus.org/soundmap/>

SPLIT SOUNDSCAPE, DIORAMA SONORE

La reconstitution de l'espace sonore en temps réel

Projet de recherche doctorale de Grégoire Lauvin dans le cadre de la mention de doctorat “pratique et théorie de la création artistique et littéraire” d'AixMarseille Université en covalidation avec l'unité de recherche Locus Sonus.

Split Soundscape étudie le paradigme de la transmission sonore en temps réel et la reconstitution du paysage sonore. Il s'adosse au programme Locus Sonus - Locustream. Ce projet se présente comme un ensemble d'installations sonores, articulées en deux parties. Un volet de captation des sons d'un espace donné, grâce à une série de microphones ouverts, disposés selon un schéma particulier. Un volet diffusion vient ensuite reconstituer un espace sonore, diffusant les sons captés en temps réel. Dans un dispositif induisant l'écoute approfondie, le réagencement des sources sonores permet de faire émerger un espace nouveau, dépassant ainsi la somme des sources utilisées. Cette recherche s'inscrit dans la pratique contemporaine de l'installation sonore et réinterroge les notions de paysage sonore et de *schizophonie* introduite par Murray Schafer dans « Le paysage Sonore ».

AUDIO MOBILITÉ

Le projet de recherche *Audio Mobilité* de Locus Sonus a débuté en 2014 pour explorer les relations entre la mobilité et les (nouvelles) formes d'écoute et de création sonore qui en découlent. Plus particulièrement, le projet aborde la récente diffusion des technologies audio portables et mobiles qui sont capables de transmettre, enregistrer, géolocaliser et aussi de traiter et mixer le son en temps réel pour explorer les nouvelles possibilités qu'elles introduisent dans la recherche artistique. Le projet, développé en

suivant une approche recherchecréation, combine une recherche théorique interdisciplinaire et une pratique artistique.

Pendant les deux dernières années, ce programme de recherche a développé différents projets artistiques, dispositifs et applications, ainsi qu'un symposium international, des publications scientifiques et, récemment, l'organisation du *Mobile Audio Fest*.

Le point de départ se situe dans l'observation d'un phénomène récent : les ordinateurs deviennent réellement portables, déplaçables, et suffisamment bon marché pour être dédiés à une tâche spécifique tout en étant assez puissants pour accomplir des calculs complexes en temps réel. Si un système capable de générer et de capter de l'audio peut partager la mobilité des utilisateurs, le statut de l'audio produit est-il modifié ? Peut-il y avoir une ou des formes nouvelles d'art audio qui découleraient de cette mobilité ? Le projet *Audio Mobilité* propose de considérer les technologies audiomobiles de deux points de vue qui peuvent être illustrés par les notions de cartographie et de sondage : projection dans le cadre d'une représentation (schématique et abstraite) d'une part ; activation et récolte des informations d'un environnement de l'autre. Sondage et cartographie se croisent au sein de la question de la mobilité de l'art sonore. Devons-nous considérer aujourd'hui que nos appareils portables participent à nous isoler de manière néfaste de l'environnement sonore autour de nous (coupure), ou au contraire penser qu'ils permettent la réappropriation d'un espace sonore urbain devenu saturé et l'augmentation de notre espace personnel d'écoute (couture) ? En intégrant les informations émanant de l'environnement lui-même, soit par le biais de la captation soit grâce à la géolocalisation, les aspects négatifs de l'écoute mobile pourraient être réduits et les aspects positifs augmentés.

MOBILE TRACKS

Le projet Mobile Tracks a été réalisé par Laurent Di Biase lors d'une résidence d'artiste chercheur au sein du laboratoire Locus Sonus à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2014 et 2015.

Le projet *Mobile Tracks* est une diffusion sonore spatialisée à partir de captations faites par quatre microphones mobiles, reliés en direct par des streams (4G). Les parcours empruntés par les streamers dans les rues de la ville deviennent les lignes d'une partition polyphonique ou « multipistes » — un jeu s'établit entre les éloignements, les rapprochements et les croisements de ces parcours. Les *streamers* « interprètent » leur chemin, incluent des gestes synchronisés à partir des instructions chronométrées et écrites sur une partition. Le tout crée un nouvel espace sonore qui confronte la tension entre le réel et la fiction. *Mobile Tracks* est un cinéma sonore sur le vif, une performance basée sur le mixage de *streams* en temps réel.