

19 20 21 novembre 2015
AIX-EN-PROVENCE

ESAAix - Ecole supérieure d'art
Fondation Vasarely
Bibliothèque Méjanès

22 novembre 2015
MARSEILLE

Friche la Belle de Mai
Parc Longchamp

MOBILE AUDIO FEST

Un événement Locus Sonus,
laboratoire de recherche en art audio
de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence
et de l'École Nationale Supérieure d'Art de Bourges.

Venez avec vos écouteurs, smartphones et lecteurs MP3 !



Retrouvez
les artistes,
les projets,
et le programme sur
maf.locusonus.org

EDITO

Le Mobile Audio Fest est un événement qui explore les relations entre la mobilité et les (nouvelles) formes d'écoute et de création sonore qui en découlent. Conçu comme une série de rendez-vous par Locus Sonus, laboratoire de recherche en art audio, le festival présente quinze projets d'artistes internationaux, dans lesquels la mobilité joue un rôle central. Le programme comprend des performances, des installations, des applications, des promenades sonores, des workshops et des conférences.

Aujourd'hui, voir une personne qui porte un casque et qui marche à pied dans la rue est devenu une chose banale. Les technologies audio mobiles se sont infiltrées dans notre environnement et ont modifié nos habitudes d'écoute et, par conséquence, notre sphère sonore. De nouveaux horizons s'ouvrent, car les smartphones que nous avons dans notre poche nous permettent de traiter, géolocaliser, transmettre et télécharger le son en temps réel.

Depuis longtemps, les artistes se sont intéressés à des formes itinérantes d'écoute et de création sonore, et des approches différentes trouvent leurs origines dans des pratiques qui précèdent les technologies d'aujourd'hui, notamment les installations spatialisées, les performances urbaines, les parcours sonores, le field recording et les partitions navigables. Le Mobile Audio Fest présente une gamme de formes, de stratégies et de médiums récents dans la même lignée artistique.

Plusieurs projets proposent des expériences d'écoute itinérantes qui permettent d'appréhender l'espace urbain dans sa dimension physique, esthétique, historique, sociale, politique ou imaginaire. Des projets comme *SchuhzuGehör_path* of awareness de katrinem et *walking machine* de Jessica Thompson amplifient l'interaction physique entre les marcheurs et leur environnement par le bruit de nos pas. D'autres œuvres – comme *Mots croisés* d'Éric Mailliet ou *OpenCityAix* d'Andrew Brown – abordent des questions historiques et sociales par la voix et le récit. Enfin, *Field Frequency Flux* d'Irena Pivka et de Brane Zorman perturbe l'espace urbain en infiltrant des interférences radiophoniques dans un jardin public.

D'autres projets interagissent avec les paysages sonores à travers des performances nomades. Des formes musicales mobiles traditionnelles comme les fanfares sont réactualisées grâce aux nouvelles technologies portables – comme dans

LOCUS SONUS

www.locusonus.org

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, notre recherche implique l'expérimentation avec les technologies émergentes relatives au son et notamment liées à la transmission, à la mobilité et à la spatialisation audio. Le laboratoire est soutenu par l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et l'École Nationale Supérieure d'Art de Bourges. Il comprend une recherche pratique de création et une approche transdisciplinaire des arts du son.

Directeurs de recherche : Jérôme Joy et Peter Sinclair

AVEC LE SOUTIEN DE

ACCORD-CADRE CNRS / MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION
www.culturecommunication.gouv.fr

RÉGION PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR
www.regionpacsa.fr

COMMUNAUTÉ DU PAYS D'AIX
www.agglo-paysd Aix.fr

VILLE D'AIX-EN-PROVENCE
www.aixenprovence.fr

ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART D'AIX-EN-PROVENCE
www.ecole-art-aix.fr

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ART DE BOURGES
www.ensa-bourges.fr

COMMISSION EUROPÉENNE
www.agence-erasmus.fr

CENTRE FRANCO-ALLEMAND DE PROVENCE
www.claprovence.com

GOETHE INSTITUTE
www.goethe.de



Soundwalking de Steve Jones – ou encore, l'espace acoustique de la ville est détourné temporairement avec un micro et un haut-parleur paraboliques – comme dans *Transphère* de Pierre-Laurent Cassière. Certains artistes révèlent des aspects déjà présents dans l'environnement mais imperceptibles : Christina Kubisch, par exemple, nous donne un casque spécial qui capte les ondes électromagnétiques produites par tout type d'appareils électriques. Eva Sjuve sonifie les taux de pollution dans la ville d'Aix-en-Provence et Peter Sinclair utilise la surface de la route comme partition pour générer une musique quand on conduit sa voiture.

Certains projets explorent les relations entre les espaces acoustiques virtuels et physiques par le biais d'applications de géolocalisation et de navigation ou encore par le biais d'installations immersives. Owen Chapman invite le public à participer à une collecte de sons d'Aix-en-Provence qui serviront de base à une performance sonore réalisée en direct dans son environnement virtuel *Echoscope*. Amandine Provost utilise la vitesse et la direction du vent pour naviguer sur la carte sonore de Locus Sonus, tandis que Marie Muller propose une carte virtuelle pour naviguer en 3D dans un espace d'exposition, occupé d'objets sonores.

On utilise aussi des technologies de streaming pour transmettre du son à partir d'une trajectoire réalisée avec un appareil mobile et un microphone en temps réel. Laurent Di Biase collabore avec un groupe de "piétons streamers", qui se sert d'une application pour capter les sons du monde que le public est invité à écouter, mixés dans une salle de spectacle. Maria Papadomanolaki, pour sa part, nous invite à interagir à distance avec l'environnement sonore d'un quartier de Londres et à communiquer avec elle le long du parcours via twitter.

La majorité de ces projets ont été créés, conçus ou adaptés pour des lieux spécifiques à Aix-en-Provence et Marseille, dans le cadre de résidences ou d'ateliers avec des étudiants. Les réalisations interrogent, de multiples façons, les interactions complexes entre technologies mobiles, usage au quotidien et contexte géographique. Ils révèlent la nature mobile et vibratoire du son, tout en insistant sur la relation physique et in situ entre les personnes qui écoutent et les lieux qu'ils traversent.

Peter Sinclair & Elena Biserna
Directeurs artistiques du Mobile Audio Fest

E-TOPIE

www.e-topie.com

Le Mobile Audio Fest s'inscrit dans le cadre de la plateforme e-topie. Le coup d'essai d'e-topie lors du volet arts numériques de la capitale européenne de la culture fut un franc succès. Attirant 40 000 personnes sur le territoire aixois, cette fédération d'opérateurs prenait son envol. D'abord pensé comme un événement éphémère, e-topie est devenu au fil du temps une véritable plateforme d'échange et de réflexion pour envisager un grand événement en faveur des cultures et des arts numériques à l'horizon 2016. Aussi, dès cet automne, à Aix-en-Provence et Marseille, Alphaberville, l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence, la Fondation Vasarely, Hexalab, M2F Créations - Lab GAMERZ, Seconde Nature et Zinc posent les bases de ce projet dédié à la création contemporaine !

Le réseau e-topie est soutenu par le Conseil Régional PACA

Les membres organisateurs de e-topie dédient individuellement et collectivement cette édition à la mémoire d'Ivan Chabanaud.

EN PARTENARIAT AVEC

FOUNDATION VASARELY
www.fondationvasarely.fr

ZINC
www.zincfriche.org

SECONDE NATURE
www.secondenature.org

E-TOPIE
www.e-topie.com

FRICHE LA BELLE DE MAI
www.lafriche.org

AMI - AIDE AUX MUSIQUES INNOVATRICES
www.amicentre.biz

GMEM
www.gmem.org

RADIO GRENOUILLE
www.radiogrenouille.com

BIBLIOTHÈQUE MÉJANES
www.ctedulivre-aix.com

LIBRAIRIE GOULARD
www.librairiegoulard.com

CRISAP
www.crisap.org

ENSAPC - ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARTS DE PARIS CERGY
www.ensapc.fr

THE ONTARIO ARTS COUNCIL
www.arts.on.ca

UNIVERSITY OF WATERLOO SSHRC INSTITUTIONAL GRANT
www.uwaterloo.ca

OLYMPIC LOCATION
www.olympiclocation.com



OPENCITY AIX

Promenade sonore guidée

UNE PROMENADE SONORE GUIDÉE DANS L'ESPACE URBAIN D'AIX-EN-PROVENCE, UNE EXPÉRIENCE ALTERNATIVE ET DÉROUTANTE POUR DÉCOUVRIR LA VILLE AUTREMENT

OpenCityAix est une promenade sonore proposée dans l'espace urbain d'Aix-en-Provence. Les participants sont guidés pour synchroniser des sons avec le paysage et sont invités à effectuer des actions pour interagir et détourner, de manière subtile, les flux et les codes urbains.



En lien étroit avec les spécificités du site et le contexte culturel de la ville, *OpenCityAix* a été élaborée dans le cadre d'un atelier de deux semaines avec les étudiants de l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence. Les ateliers font partie d'une méthodologie qui interroge les histoires personnelles et collectives du lieu. A partir de ce processus, des cartes sonores de la ville sont collectivement conçues pour créer et composer des séries de paysages sonores. En réponse aux changements liés aux convulsions du capitalisme mondial, *OpenCityAix* cherche à critiquer et à redéfinir notre engagement avec le quotidien et avec les espaces que nous occupons. Il propose une expérience alternative et déroutante de la ville, telle que nous la connaissons, en rassemblant des groupes de personnes qui participent au projet de façon individuelle et collective.

vendredi 20 et samedi 21 nov. | 11h - 19h
ESAAix - Galerie d'art

TRANSPHERE

Intervention urbaine

IMPROVISATION POUR MICROPHONE ET HAUT-PARLEUR PARABOLIQUES DANS L'ESPACE URBAIN



Transphère est une intervention urbaine qui propose plusieurs actions inattendues dans le centre ville d'Aix-en-Provence. Équipé d'un microphone et d'un haut-parleur paraboliques hautement directionnels reliés en direct, le performeur manipule les champs acoustiques en y déplaçant artificiellement les sons. Improvisant son parcours au gré des situations, il révèle aux passants certains détails vibratoires de leur environnement physique et modifie leur perception de l'espace sonore. Le corps du performeur devient une interface acoustique dont la position et les mouvements déterminent, un instant, de nouveaux rapports dans l'organisation de l'environnement sonore.

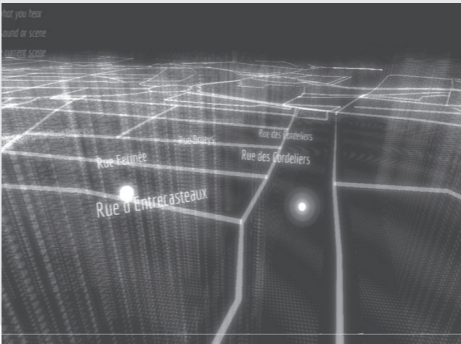
samedi 21 nov. | entre 14h et 18h
Centre ville d'Aix-en-Provence

ECHOSCAPE

Workshop & performance live

UN WORKSHOP OUVERT AU PUBLIC POUR COLLECTER DES SONS DANS L'ESPACE URBAIN D'AIX-EN-PROVENCE ET UNE PERFORMANCE LIVE QUI REMIXERA LA MATIÈRE ENREGISTRÉE

Echoscope est un environnement pour mixer du son. Le logiciel est associé à l'application pour iOS *AudioMobile* qui permet aux utilisateurs de collecter des sons et des images géolocalisées avec leur appareil mobile. Ces contenus sont téléchargés sur une carte sonore et stockés dans la base de données du projet (audio-mobile.org). Les sons sont accessibles via *Echoscope*, une simulation virtuelle



de l'espace physique où les sons ont été enregistrés. L'espace virtuel est réalisé avec le moteur de jeu Unity 3D qui superpose plusieurs couches de données provenant d'Open Street Maps et de Shuttle Radar Topography Mission. *Echoscope* intègre également des outils de traitement du son pour mixer en temps réel les fichiers audios qui ont été téléchargés. Pour le Mobile Audio Fest, des captations sonores d'Aix-en-Provence seront réalisées dans le cadre d'un workshop ouvert au public avec l'application *AudioMobile*, le samedi 21 novembre après-midi, de 14h à 18h. Une création sonore sera proposée par Owen Chapman le samedi soir : les sons de la ville seront mixés en direct avec *Echoscope* et des éléments scratch DJ/VJ.

Workshop avec AudioMobile
samedi 21 nov. | entre 14h et 18h
ESAAix - Galerie d'art

Performance live
samedi 21 nov. | 20h
ESAAix - Amphithéâtre

ANDREW BROWN [uk]

www.artwalking.org



Andrew Brown est engagé dans des projets sonores, textuels, visuels ou de performances en solo ou en collaboration avec d'autres artistes, depuis les années 1970. Ces 35 dernières années, il a dirigé de nombreux projets éducatifs et des ateliers dans différents pays. Il enseigne actuellement aux Beaux-arts à l'Université de Nottingham Trent. Le projet *Open City*, fondé en 2006 par Andrew, a été inspiré par l'action de traverser une place dans une ville et d'être témoin de comment elle est activée quand plusieurs individus se mettent à courir fortuitement ou inexplicablement – dans différentes directions au même moment. Les comportements du

quotidien ont depuis lors été observés, échantillonnés et réintroduits dans divers contextes en Europe, en Amérique du Nord et au Japon, en prenant en compte l'environnement humain toujours changeant comme prétexte critique.

PIERRE-LAURENT CASSIÈRE [fr]

www.pierrelaurentcassiere.com



Pierre-Laurent Cassière est un artiste français actuellement basé à Marseille. Après des études à la Villa Arson - École Nationale Supérieure d'Art de Nice, et un séjour à l'Academy of the Arts de Reykjavik, en Islande, il obtient son DNSEP en 2005. Étudiant invité du département Théorie des Médias de l'Académie d'Art et Médias (KHM) de Cologne l'année suivante, il obtient en parallèle un DEA interuniversitaire en Art actuel entre les universités de Liège et Bruxelles. Depuis 2006, ses œuvres ont été présentées dans des institutions telles que le LACE, Los Angeles (US), le SMAK, Gand (BE), le Palais de Tokyo et le Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, le TENT, Rotterdam (NL), le Palais Thurm & Taxis, Bregenz (AUT), le Paco das Artes, São Paulo (BR), le Kunstverein de Stuttgart (DE), ou encore l'OCT Art & Design Gallery, Shanghai et Shenzhen (CN). Il a également participé à des festivals parmi lesquels l'IFFR, Festival International du Film de Rotterdam (NL), la biennale WRO, Wrocław (PL), le Darklight Filmfestival, Dublin (IRL), Exit, Paris-Crèteil, Osoosphère, Strasbourg, le Festival International du Film de Moscou (RU), Tuned City, Tallinn (EST), ou les Sound City Days à Kosice (SVK). Il enseigne les pratiques sonores à l'école supérieure d'art et de design Marseille-Méditerranée.

[Coproduction SMAK & Vooruit, Gent, Belgium]

OWEN CHAPMAN [ca]

www.audio-mobile.org



Owen Chapman est co-directeur du Mobile Media Lab de Montréal qui fait partie du département de Communication de l'Université Concordia, où il est également professeur agrégé en études sonores. Ses écrits ont été publiés dans le *Canadian Journal of Communication*, *Esse*, *Media-N*, *Public*, *Wi - Journal of Mobile Media*, la *Revue d'art Canadienne / Canadian Art Review* et *Organised Sound*. Ces projets actuels incluent *AudioMobile* (une application mobile pour faire des enregistrements sonores géolocalisés), *Echoscope* (un environnement de composition sonore virtuelle) et *Audio Toy Box* (conception et fabrication de jouets sonores thérapeutiques pour des enfants ayant un retard global de développement).

MOBILE TRACKS

Performance sonore / concert

UN CINÉMA SONORE SUR LE VIF.
UNE PERFORMANCE BASÉE SUR LE MIXAGE DE STREAMS EN TEMPS RÉEL.

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 d'Aix-en-Provence et de Marseille 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 dans l'amphithéâtre, un nouvel espace sonore qui confronte la tension entre le réel et la fiction.



Le projet *Mobile Tracks* a été réalisé 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.

vendredi 20 nov. | 20h

ESAAix - Amphithéâtre

dimanche 22 nov. | 18h30

Friche la Belle de Mai

SOUNDWALKING : PUTTING ONE FOOT IN FRONT OF THE OTHER

Performance urbaine mobile

UN GROUPE DE PERFORMEURS ÉQUIPÉS DE MICROS, SMARTPHONES ET TABLETTES REMIXENT LES SONS DE LA VILLE

Après une semaine d'atelier avec un groupe d'étudiants, Steve Jones forme une fanfare itinérante et propose une série d'interventions urbaines à Aix-en-Provence et à Marseille. La ville devient le support d'une pièce musicale réalisée en direct où l'environnement immédiat devient un matériau sonore et où les participants sont invités à écouter,

participer et échanger. La formation, équipée de smartphones et de tablettes, mixe les sons de l'espace urbain en temps réel. *SoundWalking* explore les stratégies de traitement du son en oeuvre quand on se déplace dans l'espace et la relation étroite entre les passants et l'environnement pour une expérience ludique et sonore.



Steve Jones a bénéficié d'un séjour de recherche au sein du laboratoire *Locus Sonus* à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2015.

vendredi 20 nov. | entre 15h et 18h
samedi 21 nov. | entre 14h et 18h

Centre ville d'Aix-en-Provence

dimanche 22 nov. | entre 14h et 15h30
entre 17h et 18h30

Friche la Belle de Mai

SCHUHZUGEHÖR_PATH OF AWARENESS

Promenade sonore

UNE PROMENADE SONORE POUR EXPÉRIMENTER L'INTERACTION ENTRE VOS PAS ET L'ENVIRONNEMENT EN UTILISANT VOS CHAUSSURES COMME UN INSTRUMENT POUR EXPLORER L'ESPACE URBAIN

SchuhzuGehör__path of awareness propose une expérience personnelle de l'espace urbain à travers la marche et, plus particulièrement, grâce à l'interaction entre un événement sonore (un pas) et l'architecture environnante. L'itinéraire, conçu spécialement pour Marseille, est un "chemin de

conscience" qui offre une gamme de possibilités permettant d'éprouver l'acte de la marche, d'étudier les caractéristiques des chaussures ainsi que l'accessibilité de l'espace urbain, ses qualités architecturales et atmosphériques. Un rythme de marche modéré, une régularité de mouvement et une volonté d'ouvrir sa perception auditive sont préconisés pour ressentir clairement les seuils créés par la transition d'un espace auditif à l'autre et pour percevoir de petits décalages entre les espaces. Les chaussures que nous portons sur le chemin deviennent solistes : des instruments qui entrent en dialogue avec l'environnement et nous permettent de nous orienter et de nous repérer dans l'espace. Le public peut participer aux promenades guidées par katrinem ou explorer le chemin seul avec une carte. Les participants sont encouragés à se chauffer de leurs chaussures les plus "résonnantes".



dimanche 22 nov. | 13h - 20h
[présence de l'artiste] | 14h et 15h

Friche la Belle de Mai

LAURENT DI BIASE [fr]

laurent.dibiase.perso.sfr.fr

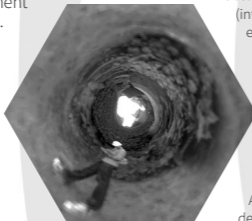
Artiste plasticien transdisciplinaire, issu de l'École Nationale Supérieure des Beaux de Paris, Laurent Di Biase développe des projets dans les domaines de la sculpture installation, de la création sonore et du multimédia. Son travail s'oriente autour des liens probables entre les arts plastiques et la recherche sonore, favorisant le détournement technologique et les procédés de récupération et de retournement des médias obsolètes et des nouvelles technologies. Il pose principalement la question de la nature de l'œuvre dans le rapport à son environnement face aux spectateurs et recherche de nouvelles dimensions autour des concepts de destruction et de création. Il participe régulièrement à des projets dans les domaines des arts plastiques, de la musique expérimentale et de la performance et a notamment collaboré avec des artistes comme Johann Maheut, Boris Dumesnil-Poulain, Olivier Cans, Benjamin Pagier, Black Lagoya, Damien Bourniquel, Emilia Guidicelli, Antoine Viard, Yann Joussein.



STEVE JONES [uk/fr]

www.steranko.tumblr.com

Artiste multimédia et musicien, les recherches de Steve Jones se rapportent aux médias mobiles et aux technologies portables appliquant «The Carry Principle», le principe de mobilité, au son, à la musique et à l'expression créative. Son travail explore le potentiel et les subtilités des dispositifs des médias mobiles en tant que forme d'art, en utilisant l'environnement comme base d'improvisation musicale. Steve prépare actuellement un doctorat sous la supervision de John Richards (internationalement connu pour son travail avec Dirty Electronics) et enseigne à De Montfort University, Music Technology and Innovation Centre, Leicester Grande-Bretagne. Membre du duo de musiciens A Man Called Adam, sa pratique est enracinée dans la musique électronique et la culture DJ. Leurs enregistrements sont sortis sur divers labels prestigieux : Acid Jazz, le label culte de Gilles Peterson ; Prescription Records, label de musique house de Chicago, ou encore la série Café del Mar. AMCA crée aussi de la musique pour le cinéma, la radio et la télévision. Durant sa carrière de DJ, Steve Jones a été résident dans de nombreux clubs en Angleterre et à Ibiza, et ses commandes de design sonore comprennent des lieux d'exposition tel que le British Museum, le Centre O2, Londres, et le Musée Miraikan, Tokyo.



ELECTRICAL WALKS AIX

Promenade électromagnétique

ELECTRICAL WALKS AIX EST UNE PROMENADE SONORE QUI PERMET AUX PARTICIPANTS ÉQUIPÉS D'UN CASQUE DE PERCEVOIR LES CHAMPS ÉLECTROMAGNÉTIQUES. AU-DELÀ DU VISIBLE, ON ENTEND LA MUSIQUE SECRÈTE DE LA VILLE.

Grâce un casque sans fil spécial, les participants peuvent entendre de manière amplifiée les qualités acoustiques des champs électromagnétiques de la ville. La sonification est faite par des bobines intégrées au casque qui répondent aux ondes électromagnétiques de l'environnement. La palette de ces bruits, leur timbre et le volume varient d'un site à l'autre, mais ils sont partout, même là où on ne les attend pas. Les lumières, les éclairages

urbains, les affichages publicitaires au néon, les réseaux de communication sans fil, les radars, les alarmes, les caméras de surveillance, les téléphones mobiles, les ordinateurs, le wifi, les antennes, les GPS, les distributeurs automatiques, les réseaux de transport en commun, etc. créent des champs électriques qui sont comme dissimulés sous une cloche invisible, mais incroyablement présents. Le parcours de la promenade sonore, préparé en amont avec un groupe d'étudiants de l'ESAAix, devient une façon de sonder le centre ville. Avec le casque dédié et une carte des environs, sur laquelle sont tracés les itinéraires possibles et les champs électriques les plus intéressants, les promenades peuvent se faire seul ou en groupe. La perception de la réalité quotidienne change : un jeu de correspondances ou de contrastes entre l'écoute et la vision désorientent le spectateur qui n'entend pas forcément ce qu'il voit et ne voit pas forcément ce qu'il entend.



Avec la participation de Mathilde Buenerd, Lise Godard, Laëtitia Hell-Gonzalez et Anaïs Nisimov

vendredi 20 nov. | 11h00 - 19h00
samedi 21 nov. | 11h00 - 18h00
[présence de l'artiste] samedi 21 nov. | 18h

ESAAix - Galerie d'art

MOTS CROISÉS

Installation urbaine

UN TISSAGE DE PAROLES D'HABITANTS ET VISITEURS DE LA VILLE À DÉCOUVRIR EN FLASHANT LES QR CODES AFFICHÉS SUR LES COLONNES MORRIS DU CENTRE VILLE D'AIX-EN-PROVENCE

En différents endroits du centre ville d'Aix-en-Provence, des affiches inhabituelles sont apposées sur les supports usuellement destinés à l'affichage municipal ou publicitaire. Ces affiches ne comportent qu'un grand QR Code sur fond blanc. Le passant intrigué, ou le festivalier averti, est invité à utiliser son smartphone pour flasher le code. Grâce

à ses oreillettes, il entend alors une voix, des voix, un montage, un entrelacs de paroles, des éléments de récits ou de témoignages sur la ville, à partir d'un lieu physique ou social très précis, parfois inattendu, et situé à proximité immédiate de l'affiche à flasher. *Mots croisés* questionne la place, la promesse et la fonction des signes dans l'espace urbain et propose une expérience d'écoute de la parole, des multiples paroles humaines, qui écrivent l'histoire, la grande comme la petite, de l'endroit où nous vivons. Ce projet porte une attention très particulière à la ville telle qu'elle est peuplée et inventée au quotidien par celles et ceux qui y travaillent, qui y déambulent, qui y vivent.



du vendredi 19 au dimanche 22 nov.
Centre ville d'Aix-en-Provence

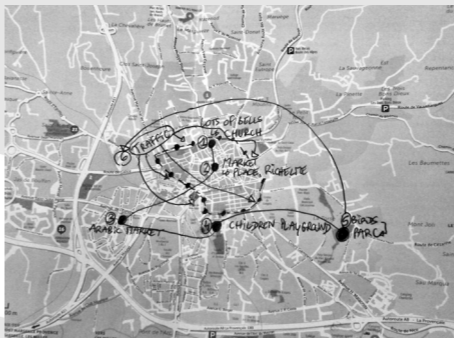
MAPPING THE ICEBERG

Installation interactive et immersive

LA MODÉLISATION D'UNE ARCHITECTURE AUDIO TRIDIMENSIONNELLE D'AIX-EN-PROVENCE QUI PERMET D'EXPLORER VIRTUELLEMENT DES PAYSAGES SONORES DE LA VILLE

Mapping the Iceberg s'inspire du jeu vidéo et de sa technologie pour créer une installation sonore interactive : la modélisation en trois dimensions d'une architecture audio spatialisée d'Aix-en-Provence. Les sources sonores diffusées proviennent d'enregistrements de la ville. Une nouvelle cartographie est réalisée avec le moteur

Unity 3D à partir des propriétés acoustiques de chaque source sonore. La carte est composée de cercles concentriques : le centre ville est situé au milieu, et la périphérie à l'extérieur. Le visiteur, équipé d'un casque audio avec LED infrarouges, révèle par sa présence l'espace virtuel et active les paysages sonores par ses déplacements dans l'espace d'exposition. Comme dans un jeu vidéo, le "joueur" interagit avec les sons. Il devient alors l'avatar de sa propre histoire dans un univers qu'il (re)découvre et se réapproprie.



L'installation *Mapping the Iceberg* a été réalisée 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.

jeudi 19 nov. | 18.30 - 21h
vendredi 20 et samedi 21 nov. | 11h - 18h

Fondation Vasarely

CHRISTINA KUBISCH [de]

www.christinakubisch.de



Christina Kubisch est l'une des artistes les plus importantes et les plus influentes de la première génération d'artistes sonores. Elle a fait des études de peinture, de musique et d'électronique à Hambourg, Graz, Zürich et Milan. Dans les années 1970, elle a commencé à travailler dans les domaines de la performance, de la musique et de la vidéo. Christina Kubisch travaille sur les systèmes d'induction électromagnétique depuis les années 1970 et, en 2003, elle commence à développer les *Electrical Walks*, une série de promenades qui permettent de révéler les champs électromagnétiques de l'espace urbain. Elle a participé à de nombreuses expositions et festivals internationaux.

Parmi d'autres : Für Augen und Ohren, Berlin 1980, la Biennale de Venise 1980 et 1982, la Documenta 8, Kassel 1987, Ars Electronica, Linz 1987 et 2010, la Biennale de Sydney 1990, la Biennale de Nagoya 1991, Donaueschinger Musiktage 1993 et 1997, Sonambiente, Berlin 1996 et 2006, Sonic Boom, Londres 2000, Visual Sound, Pittsburgh 2001, Sounding Spaces, Tokyo 2003, Resonance - The Electromagnetic Bodies Project, ZKM, Karlsruhe 2005, RUHR 2010, Capitale européenne de la culture, 2010, Sound Art. Klang als Medium der Kunst, ZKM, Karlsruhe 2012, bonnhoeren, Beethovensiftung Bonn 2013, NOW, festival for new music, Essen 2014. Elle a été professeur invitée à Maastricht, Paris, Berlin et Oxford et professeur d'art sonore à l'Académie des Beaux-Arts de Sarrebruck de 1994 à 2013. Elle est membre de l'akademie der Künste de Berlin depuis 1997.

ÉRIC MAILLET [fr]

www.ericmaillet.net

Éric Maillet est un artiste plasticien travaillant plus particulièrement avec la vidéo, les installations interactives, les réseaux et le son capté. Il entretient une relation particulière avec tout ce qui touche au langage. Ses œuvres ont été présentées dans des institutions telles que le FRAC Bretagne, Rennes, APDV Centre d'Art, Paris, MAC Musée d'Art Contemporain, Marseille, MediaCity Seoul 2012, Corée du Sud, Palais de Tokyo, Paris, Centre Georges Pompidou, Paris, MUDAM, Luxembourg, Kyoto Arts Center, Kyoto, Japon, Banff center for the arts, Banff, Canada etc.



MARIE MULLER [fr]

www.marie-muller.com



Marie Muller est artiste plasticienne, auteur-compositeur et sound designer de jeux vidéo. Sa pratique du paysage sonore, où s'entremêlent réalité et fiction, s'apparente à des rêveries qui stimulent l'émergence de souvenirs ainsi que l'imagination de l'auditeur. Elle raconte des histoires, perçues comme de véritables narrations visuelles, auxquelles viennent se superposer l'interprétation du spectateur et sa propre histoire personnelle. Elle est également chargée de cours de design sonore, notamment dans la Licence Professionnelle Level Designer/

Game Designer à l'IUT de Bobigny, Paris 13 et à 3iS (Institut International de l'Image et du Son), Elancourt. Ses études en art l'ont progressivement amenée à se spécialiser dans le médium de l'audio jusqu'au domaine de la conception sonore interactive. Elle est diplômée en 2004 de la Licence d'Arts Plastiques à l'Université de Lorraine à Metz, en 2007 du DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique) option Art à l'école supérieure d'art de Lorraine à Metz, en 2009 d'un Master Arts Visuels à Malmö Art Academy en Suède avec une spécialité dans l'Art Sonore (Nordic Sound Art programme), puis en 2011 d'un Master en Conception Sonore à l'ENJMIN (École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques) à Angoulême.

A CERTAIN GEOGRAPHY

Performance en streaming

UNE PROMENADE SONORE VIRTUELLE ENTRE LONDRES ET AIX-EN-PROVENCE

A *Certain Geography* est un projet hybride in situ, à la frontière entre performance télématique, promenade sonore et atelier d'écoute. Un texte écrit par rapport à un lieu spécifique de Londres sert de partition à l'artiste. Elle marche sur une trajectoire donnée, utilise sa voix pour communiquer ses

pensées et son corps pour amplifier les espaces qu'elle traverse. La performance est streamée en temps réel à Aix-en-Provence, dans l'amphithéâtre de l'école supérieure d'art. Le public peut l'écouter à distance, lire le texte et communiquer avec l'artiste via twitter en l'incitant à effectuer certaines actions.

Les sons de la voix et du corps de l'artiste coexistent, interagissent et se superposent dans l'espace d'écoute. Les couches temporelles et textuelles se mélangent dans la salle où le public est installé.

Maria Papadomanolaki a bénéficié d'un séjour de recherche au sein du laboratoire Locus Sonus à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2015.



jeudi 19 nov. | 17h30
ESAAix - Amphithéâtre

MARIA PAPANOMANOLAKI [gr]

www.voicesoundtext.com

Maria Papadomanolaki est une artiste grecque qui travaille dans les champs de la création sonore, de la danse et du cinéma, de la performance en réseau, de l'installation ainsi que dans le cadre d'ateliers de recherche. Elle a étudié la littérature, la musique et l'art sonore. Depuis 2009, elle produit de la musique électronique et collabore avec de nombreux artistes et labels. Entre 2009 et 2011, elle a été impliquée dans un projet de recherche sur l'art et le spectre électromagnétique dirigé par Wave Farm (anciennement appelé free103point9) qui a donné lieu à une publication *Transmission Arts : Artists & Airwaves* (2011, PAJ Publications). En 2007, elle a reçu un prix de l'Université des Arts de Nagoya au Japon pour sa composition vocale interactive *STOMA*. Elle a présenté son travail et sa recherche dans des galeries, des conférences et des festivals en Europe, au Royaume-Uni et aux États-Unis : entre autres à IMT Gallery (Londres, 2008), Ontological-Hysteric Theater (NY, 2009), Cabinet Magazine (NY, 2010), Issue Project Room (NY, 2012), Decibel Festival (Seattle, WA, 2012), The British Library (Londres, 2013), Athens Biennale AGORA (Athens, 2013), Parasol Unit (Londres, 2014), Kino Šiška (Ljubljana, 2014). Ses productions sonores ont également été diffusées dans radios comme Resonance FM (Royaume-Uni), WGXC (US), BBC Radio 3 (Royaume-Uni), BBC 6 Music (UK), Radio Campus Paris (FR) et CFRO Vancouver Co-operative Radio (CA). Maria Papadomanolaki travaille actuellement sur sa thèse de doctorat à CRISAP, UAL, à Londres. Elle fait partie des membres fondateurs du SoundCamp et produit *Sensing Cities*, une série d'entretiens diffusés sur Resonance FM.



FIELD FREQUENCY FLUX

Promenade sonore radiophonique en collaboration avec Radio Grenouille

UNE PROMENADE SONORE DANS LE PARC LONGCHAMP À MARSEILLE ET UNE COMPOSITION SONORE RADIOPHONIQUE IN SITU RÉALISÉE AVEC LE RÉSEAU DE DIFFUSION FM DE RADIO GRENOUILLE ET UN ÉMETTEUR FM À FAIBLE PORTEE

Field Frequency Flux est une promenade sonore in situ, une composition sonore radiophonique, une performance et une intervention urbaine, créée spécifiquement pour le parc Longchamp à Marseille. Cette performance est réalisée avec le réseau de diffusion FM de Radio Grenouille (radio locale Marseillaise) et un émetteur FM à faible portée

installé dans le parc. L'expérience proposée invite le public à se promener dans le parc à pied, au crépuscule et à écouter la radio FM et les sons environnants. *Field Frequency Flux* est une invitation à se recentrer sur l'écoute, loin de l'agitation de la ville débordante d'information, de messages et autres stimuli. Équipé d'un récepteur radio qui traduit et capte les champs électromagnétiques distants, le public plonge dans le silence et le vide d'une nuit d'automne. Pendant la promenade dans le parc, en retrait de la zone urbaine, les messages interceptés fusionnent avec les sons de la nature endormie. Grâce à la marche et aux sons ambiants, *Field Frequency Flux* est une façon d'appréhender la «physiologie» du parc comme espace inédit et quasiment utopique dans le paysage urbain.



dimanche 22 nov. | 16h
Parc Longchamp
[RDV à 15h30 à l'accueil
de la Friche la Belle de Mai]



IRENA PIVKA & BRANE ZORMAN [si]

www.cona.si www.radiocona.si

Irena Pivka et Brane Zorman sont les fondateurs du CONA - Institut pour l'analyse des processus en oeuvre dans le domaine de l'art contemporain. Ils ont réalisé une série de projets d'art multimédia, principalement basés sur les processus d'intégration et d'immigration dans notre société. En 2008, Cona a lancé le projet radioCona, qui explore l'espace des fréquences radio publiques.

Irena Pivka est une artiste, architecte et scénographe de Ljubljana, diplômée de la Faculté d'architecture de Ljubljana et de St. Martins College of Art de Londres. En tant que scénographe et costumière, elle a conçu plus d'une cinquantaine de scénographies et a collaboré avec les plus grands chorégraphes et metteurs en scène slovènes. De 1999 à 2010, elle a enseigné à l'École des arts appliqués de Famul Stuart. Depuis 2010, elle est professeur à l'Université de Nova Gorica, École d'Art.

Brane Zorman est un compositeur, curateur, producteur et artiste intermedia, sonore et radiophonique basé à Ljubljana. Il a composé de nombreuses pièces sonores pour le théâtre et la danse, pour des événements en ligne et des projets nouveaux médias. Son travail explore les possibilités de traitement, de diffusion, de perception, de compréhension, de manipulation et de réinterprétation du son et de l'espace. Grâce aux technologies anciennes (analogiques) et numériques, son travail se déploie dans le domaine de la musique, du multimédia et des arts visuels.

AMANDINE PROVOST [fr]

www.mubili.net



Amandine Provost, née à Nantes, vit et travaille à Marseille. Elle est diplômée de l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence et est également titulaire d'un Master Recherche en Art de l'université de Rennes sur la question de l'écoute dans le processus créatif et la manière dont les sources sonores dans l'oeuvre d'art peuvent convoquer l'expérience d'un déplacement sensible. Depuis 2012, Amandine Provost produit des installations, dispositifs et travaux sonores qui interrogent nos postures d'écoute, et plus particulièrement, la place de l'homme dans le bruit du monde. Il s'agit d'un travail traversé par l'usage des technologies pour révéler nos rapports avec le réel, en éprouver les limites et ses zones de frottement (corps, réseaux, territoire). Sa démarche, initiée par une pratique de la collecte et de l'archivage de documents sonores, s'ouvre actuellement à des préoccupations liées à la réappropriation de données sonores (en temps-réel sur internet) dans une culture contemporaine, auditive et participative des arts plastiques.

Le projet MUBILI a été réalisé lors d'une résidence d'artiste-chercheur au sein du laboratoire Locus Sonus à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2015.

ROADMUSIC

Promenade musicale en voiture

UN PROJET DE MUSIQUE GÉNÉRATIVE POUR VOITURE. LA ROUTE DEVIENT PARTITION, LE CONDUCTEUR DEVIENT MUSICIEN. LA MUSIQUE EST LE SON DU VOYAGE...

L'application mobile *RoadMusic* utilise les données issues des capteurs du téléphone pour générer de la musique au cours d'un trajet en voiture d'après les caractéristiques de ce trajet lui-même. Bosses, virages, accélérations et freinages sont ainsi détectés, tandis que la caméra du téléphone analyse le paysage vu depuis le véhicule. Les données sont sonifiées (liées à la synthèse et au traitement audio), créant ainsi une musique



toujours changeante, reflétant la route, le paysage et la conduite. L'interprétation des données est réalisée de plusieurs façons et à plusieurs échelles : vibrations, courbes ou changements de la couleur dominante du paysage, provoquant non seulement des événements sonores immédiats, mais ils sont également l'objet de calculs de moyennes statistiques qui transforment progressivement les paramètres généraux de la composition musicale. L'application mobile est le fruit d'un long travail de recherche et de développement entamé en 2007. Aux côtés du programme d'origine de Peter Sinclair sont aujourd'hui disponibles des versions de compositeurs : Andrea Cera, Atsu Tanaka & Adam Parkinson, Marine Quiniou, Mathias Isoard, Charles Bascou. Au cours du Moblie Audio Fest, des véhicules équipés de *RoadMusic* seront proposés pour relier les principaux sites du festival.

jeudi 19 nov. | 18h - 21h
vendredi 20 et samedi 21 nov. | 11h - 18h
Entre l'ESAAix et la Fondation Vasarely

dimanche 22 nov. | 13h - 20h
Friche la Belle de Mai

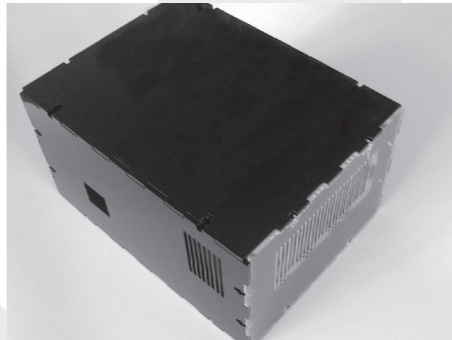
METOPIA

Installation sonore

UNE INSTALLATION SONORE QUI PERMET DE RÉVÉLER LES RÉPERCUSSIONS DE LA POLLUTION SUR NOTRE ENVIRONNEMENT

Metopia (méta + topos : le lieu au-delà) traite de la relation entre les êtres humains, la technologie et l'environnement. Le dispositif est composé d'un réseau de capteurs sans fil qui utilise le principe de sonification pour révéler des espaces sensibles dans l'espace urbain et montrer les effets de la pollution de l'air sur notre environnement local. Grâce à des

dispositifs mobiles personnalisés, l'artiste récupère des données pour créer de nouveaux types de compositions sonores. En sonifiant ces données complexes liées à l'environnement, *Metopia* permet de se rendre compte que nous sommes exposés à des polluants nocifs tels que des particules invisibles qui affectent continuellement notre corps, notre santé et nos comportements : transmissions de données et propagations électromagnétiques, poussières, virus et autres particules analogues en suspension.



jeudi 19 nov. | 18h30 - 21h
vendredi 20 et samedi 21 nov. | 15h - 18h
Fondation Vasarely

WALKING MACHINE

Projet mobile

UN DISPOSITIF EMBARQUÉ QUI PERMET D'ÉCOUTER LA VILLE À TRAVERS LE SON DE SES PAS

walking machine est un projet sonore mobile qui permet aux participants de se déplacer dans l'espace urbain en écoutant en temps-réel le son amplifié de leurs pas. Chaque machine est composée de deux microphones qui s'attachent aux chaussures, d'un amplificateur portable et d'un casque d'écoute. Au cours de la promenade, les mouvements exploratoires du public créent dans l'espace des motifs aléatoires qui engagent le corps et modifient

notre rapport à l'espace et à ce qui nous entoure. La pièce a été développée avec le désir de synchroniser l'immédiateté de la marche avec le sentiment d'appartenir à l'écologie acoustique de la ville. Libérés des limites du lieu, les participants peuvent de manière quasiment tactile, dériver à leur aise, à travers la ville, piétiner des bouches d'égout, glisser sur l'herbe, sauter dans des flaques d'eau et danser sur les poubelles. *walking machine* est comme un jeu dans l'espace public, le simple fait de marcher devient une forme d'écoute incarnée, l'interaction gestuelle permet de sculpter sa présence et, grâce à la technologie, l'interaction ludique se libère et prend son sens.



L'artiste remercie le Conseil des arts de l'Ontario et l'Université de Waterloo SSHRC pour leur soutien précieux.

vendredi 20 et samedi 21 nov. | 11h - 19h
[présence de l'artiste] samedi 21 nov. | 15h et 17h

ESAAix - Galerie d'art

dimanche 22 nov. | 13h00 - 20h00
Friche la Belle de Mai

PETER SINCLAIR [uk/fr]

www.petersinclair.org

Peter Sinclair, artiste et chercheur, est surtout connu pour ses installations sonores et ses travaux transdisciplinaires utilisant le son comme principal médium. Peter Sinclair interprète le monde autour de lui en modifiant l'environnement ou la situation au travers de flux. Il aime relever le défi des nouvelles technologies, en les traitant souvent avec un certain sens de l'humour. Son travail a été montré fréquemment en Europe et aux États-Unis dans des lieux tels que ICA / Londres, MAC / Marseille, MAC / Lyon, Postmasters gallery / New York, Eye Beam / New York, STEIM / Amsterdam, Gaité Lyrique / Paris, le Jeu de Paume / Paris, Avatar / Québec, etc. Peter Sinclair est codirecteur de recherche du laboratoire Locus Sonus (ESAAix et ENSAB). Il a obtenu son doctorat à l'University of the Arts London en 2013.



L'application *RoadMusic* pour Android est téléchargeable sur le "Google Play Store". Plus d'informations sont disponibles sur www.roadmusic.fr

Coproduction : GMEM-CNMC-Marseille, DaisyChain, Seconde Nature Avec le soutien du DICRAM
Credits : *RoadMusic* utilise PureData, LibPd, ScenePlayer (Peter Brinkmann)

Développement pour Android : Antoine Villeret et Cyrille Henry

EVA SJUVE [se]

www.moolab.net

Eva Sjuve est une artiste nouveaux média et chercheuse en technologies audio et sans fil. A la frontière entre le réel et l'imaginaire, les interfaces qu'elle imagine révèlent des processus cachés. Elle développe des outils et des logiciels pour des projets réseaux, audio et mobiles. Elle a été récompensée pour son travail à de nombreuses reprises. Elle a reçu le Prix CNEart 2,000 à Dresde, pour sa composition audio *Astro Turf*, un projet qui explore de micro-espaces mobiles sonores. Son travail a été présenté dans le cadre de festivals nouveaux médias, de musées et de conférences en Europe, Asie, Australie, États-Unis et en Amérique du Sud : Centre australien d'art contemporain, Melbourne, Kunsthaus de Dresde, Kiasma Musée d'Art Contemporain, Helsinki, Centre d'Art Contemporain de Basse Normandie, Expériences CAEIT Experiments in Art, Information and Technology, California Institute of the Arts, le Musée d'Art Contemporain, Chicago, Ville Exhibition Hall, Sydney et au Musée National des Beaux-Arts, La Havane. Elle a participé à des conférences à DAW 06, 07; ISEA 08, 14 ; NIME08, City Hybrid II 13 ; DIS 12, Pure Data Convention 07, Interfaces 12, et Media City 10. Eva Sjuve est diplômée du master en télécommunications interactives de l'Université de New York, et du master en théorie de l'art et du théâtre/cinéma, de l'Université de Lund, en Suède. Elle a étudié la composition en musique électronique au Centre de Création Musicale de Iannis Xenakis à Paris, France. Elle est actuellement doctorante en musique nouvelle, à l'Université de Huddersfield, Royaume-Uni.



JESSICA THOMPSON [ca]

www.jessicathompson.ca

Jessica Thompson est une artiste nouveaux médias dont la pratique interroge notre rapport à l'espace et à la société dans l'espace urbain, à travers le son, la performance et les technologies mobiles. Ses projets se présentent aussi bien sous la forme de casques audio qui génèrent des sons à travers le mouvement, que sous la forme de pièces interactives qui connectent le potentiel des objets avec les possibilités expressives du corps. Inspirée par le quotidien, le body art, les médias localifs, la phénoménologie et la politique, son travail autour du son permet de faire dialoguer le corps, les oeuvres d'art et l'espace au travers du geste exploratoire, de l'interaction physique, de la chorégraphie improvisée et du jeu théâtral. Les recherches actuelles de Thompson examinent les façons dont le son révèle des conditions spatiales et sociales dans les villes et dont les technologies mobiles compliquent nos relations aux lieux, au territoire et à la communauté. Son travail a été montré dans des expositions et des festivals comme ISEA (San Jose, Dubai, Vancouver), le Festival Conflux (New York), Thinking Metropolis (Copenhague), (in)Visible cities (Winnipeg), Beyond/In Western New York, NIME (Oslo), Audible Edifice (Hong Kong), Artists' Walks (New York) et le symposium #8 Locus Sonus (Aix-en-Provence). Elle enseigne les pratiques hybrides à l'Université de Waterloo.



vendredi 20 et samedi 21 nov. | 11h - 19h
[présence de l'artiste] samedi 21 nov. | 15h et 17h

ESAAix - Galerie d'art

dimanche 22 nov. | 13h00 - 20h00
Friche la Belle de Mai

MUBILI

Application mobile et installation

UNE APPLICATION POUR PORTABLES QUI PERMET DE NAVIGUER SUR LA CARTE SONORE LOCUSTREAM SELON LA DIRECTION DES VENTS

MUBILI est une application pour téléphones mobiles intégrant des techniques de réseau actuelles afin de renouer une relation sensitive au(x) paysage(s) sonore(s). Ce projet, en permanente expérimentation, offre un dispositif de navigation sonore géolocalisé en temps-réel, fondé sur l'interaction entre le projet web LocusStream

SoundMap (micros ouverts dans le monde) et des données météorologiques en ligne (directions des vents). Conçue pour fonctionner à la manière d'un jeu de simulation, son originalité réside dans l'importance donnée à l'environnement sonore dans sa dimension mouvante (écoute stéréo nécessaire). *MUBILI* est téléchargeable gratuitement sur le site du projet (www.mubili.net). Dès la première ouverture de l'application, le smartphone est localisé sur une mappemonde indiquant le point départ d'un voyage virtuel sonore. L'utilisateur peut créer son parcours sur écran tactile en définissant la vitesse de croisière. A chaque ouverture de l'application, celle-ci calcule l'emplacement actuel sur cette trajectoire pour diffuser de nouvelles panoramiques sonores. Ce mixage est déterminé par la direction et la force des vents qui jouent sur le niveau des sources audio de Locus Sonus à proximité. L'ensemble des données récoltées durant cette expérience sont simultanément stockées dans l'application pour ainsi restituer une représentation virtuelle du monde. Il s'agit d'un travail traversé par l'usage des technologies pour révéler nos rapports avec le réel, en éprouver les limites et ses zones de frottement (corps, réseaux, territoire). Sa démarche, initiée par une pratique de la collecte et de l'archivage de documents sonores, s'ouvre actuellement à des préoccupations liées à la réappropriation de données sonores (en temps-réel sur internet) dans une culture contemporaine, auditive et participative des arts plastiques.



jeudi 19 nov. | 18h30 - 21h
vendredi 20 et samedi 21 nov. | 11h - 18h
Fondation Vasarely

PROGRAMME

JEUDI 19 NOVEMBRE

ECOLE SUPÉRIEURE D'ART D'AIX | FONDATION VASARELY

Table ronde avec les artistes	ESAAix - Amphithéâtre	16h
Maria PAPADOMANOLAKI <i>A Certain Geography</i> , Performance en streaming	ESAAix - Amphithéâtre	17h30
Peter SINCLAIR <i>RoadMusic</i> , Promenade musicale en voiture / app	ESAAix ↔ Fondation Vasarely	18h - 21h
Inauguration du festival	Fondation Vasarely	18h30
Marie MULLER <i>Mapping the iceberg</i> , Installation interactive et immersive	Fondation Vasarely	18h30 - 21h
Eva SJUVE <i>Metapia</i> , Installation sonore	Fondation Vasarely	18h30 - 21h
Amandine PROVOST <i>Mubili</i> , Installation / application mobile	Fondation Vasarely	18h30 - 21h
Eric MAILLET <i>Mots croisés</i> , Installation urbaine	Centre ville d'Aix	24h/24

VENDREDI 20 NOVEMBRE

ECOLE SUPÉRIEURE D'ART D'AIX | FONDATION VASARELY | BIBLIOTHÈQUE MÉJANES

Eric MAILLET <i>Mots croisés</i> , Installation urbaine	Centre ville d'Aix	24h/24
Christina KUBISCH <i>Electrical Walks Aix</i> , Promenade électromagnétique	ESAAix - Galerie	11h - 19h
Andrew BROWN <i>OpenCity Aix</i> , Promenade sonore guidée	ESAAix - Galerie	11h - 19h
Jessica THOMPSON <i>walking machine</i> , Projet mobile	ESAAix - Galerie	11h - 19h
Peter SINCLAIR, <i>RoadMusic</i> , Promenade musicale en voiture / app	ESAAix ↔ Fondation Vasarely	11h - 18h
Marie MULLER <i>Mapping the iceberg</i> , Installation interactive et immersive	Fondation Vasarely	11h - 18h
Eva SJUVE <i>Metapia</i> , Installation sonore	Fondation Vasarely	15h - 18h
Amandine PROVOST <i>Mubili</i> , Installation / application mobile	Fondation Vasarely	11h - 18h
Steve JONES <i>SoundWalking</i> , Performance urbaine mobile	Centre ville d'Aix	entre 15h et 18h
Table ronde avec les artistes	ESAAix - Amphithéâtre	16h
Présentation du nouveau livre Locus Sonus (voir ci-dessous)	Bibliothèque Méjanes	18h
Christina KUBISCH <i>Electrical Walks Aix</i> , Promenade guidée électromagnétique	ESAAix - Galerie	19h
Laurent DI BIASE <i>Mobile Tracks, Performance live</i>	ESAAix - Amphithéâtre	20h

SAMEDI 21 NOVEMBRE

ECOLE SUPÉRIEURE D'ART D'AIX | FONDATION VASARELY

Eric MAILLET <i>Mots croisés</i> , Installation urbaine	Centre ville d'Aix	24h/24
Christina KUBISCH <i>Electrical Walks Aix</i> , Promenade électromagnétique	ESAAix - Galerie	11h - 18h
Andrew BROWN <i>OpenCity Aix</i> , Promenade sonore guidée	ESAAix - Galerie	11h - 19h
Jessica THOMPSON <i>walking machine</i> , Projet mobile	ESAAix - Galerie	11h - 19h
Peter SINCLAIR <i>RoadMusic</i> , Promenade musicale en voiture / app	ESAAix ↔ Fondation Vasarely	11h - 18h
Marie MULLER <i>Mapping the iceberg</i> , Installation interactive et immersive	Fondation Vasarely	11h - 18h
Eva SJUVE <i>Metapia</i> , Installation sonore	Fondation Vasarely	15h - 18h
Amandine PROVOST <i>Mubili</i> , Installation / application mobile	Fondation Vasarely	11h - 18h
Pierre-Laurent CASSIERE <i>Transphere</i> , Intervention urbaine	Centre ville d'Aix	entre 14h et 18h
Steve JONES <i>SoundWalking</i> , Performance urbaine mobile	Centre ville d'Aix	entre 14h et 18h
Owen CHAPMAN Workshop ouvert au public avec l'application AudioMobile	ESAAix - Galerie	entre 14h et 18h
Jessica THOMPSON <i>walking machine</i> , Projet mobile, en présence de l'artiste	ESAAix - Galerie	15h 17h
Christina KUBISCH <i>Electrical Walks Aix</i> , Promenade électromagnétique en présence de l'artiste	ESAAix - Galerie	18h
Owen CHAPMAN Echospace, Performance live	ESAAix - Amphithéâtre	20h

DIMANCHE 22 NOVEMBRE

FRICHE LA BELLE DE MAI | PARC LONGCHAMP

katrinem <i>SchuhzuGehör_path of awareness</i>	Friche la Belle de Mai	13h - 20h
Jessica THOMPSON <i>walking machine</i> , Projet mobile	Friche la Belle de Mai	13h - 20h
Peter SINCLAIR, <i>RoadMusic</i> , Promenade musicale en voiture / app	Friche la Belle de Mai	13h - 20h
Steve JONES <i>SoundWalking</i> , Performance urbaine mobile	Friche la Belle de Mai	entre 14h et 15h30 17h et 18h30
katrinem <i>SchuhzuGehör_path of awareness</i> Promenade guidée en présence de l'artiste	Friche la Belle de Mai	14h et 15h
Irena PIVKA & Brane ZORMAN <i>Field Frequency Flux</i> , Promenade sonore radiophonique	Parc Longchamp [RDV à 15h30 à l'accueil de la Friche la Belle de Mai]	16h
Laurent DI BIASE <i>Mobile Tracks, Performance live</i>	Friche la Belle de Mai	18h30

INFOS PRATIQUES

ENTRÉE LIBRE

Du matériel sera mis à disposition du public, mais nous vous conseillons de venir avec vos propres écouteurs, radios ou smartphones.

LES LIEUX DU FESTIVAL

ESAAix Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence Rue Emile Tavan Aix-en-Provence	Fondation Vasarely 1 avenue Marcel Pagnol Aix-en-Provence
Bibliothèque Méjanes Espace lecture 8 rue des Allumettes Aix-en-Provence	Friche la Belle de Mai 41 rue Jobin Marseille
	Parc Longchamp Bd Montricher Bd du Jardin Zoologique Marseille

CONTACT ET WEB

Mobile Audio Fest
<http://maf.locusonus.org/>
mobileaudiofest@gmail.com

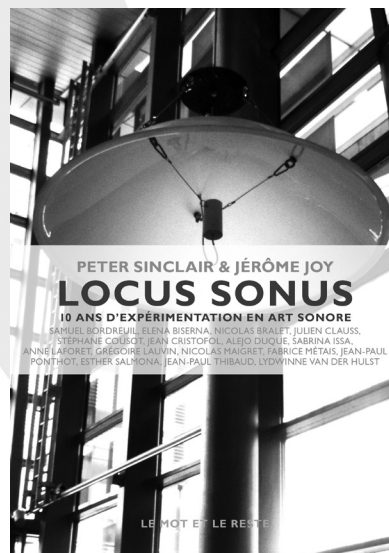
Laboratoire Locus Sonus
www.locusonus.org
#Locusonus

Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence
www.ecole-art-aix.fr
#ESAAix

ÉVÉNEMENT

PRÉSENTATION DU NOUVEAU LIVRE DE LOCUS SONUS

LOCUS SONUS DIX ANS D'EXPÉRIMENTATION EN ART SONORE



Comment un lieu (locus) de recherche et d'expérimentations avec la création artistique 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. Le son à distance, l'audio nomade, la sonification de nos environnements, les nouveaux auditoriums sont les thèmes de recherche privilégiés du laboratoire. 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 internationales.

Ce livre tente une coupe transversale dans les expérimentations qui se sont développées durant les dix premières années d'existence de ce laboratoire de recherche basée 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.

www.lemotetlereste.com

vendredi 20 nov. | 18h
Bibliothèque Méjanes