

ESPACES SONORES DU 01 JUILLET AU 02 AOÛT 2015

HORAIRES:

LUNDI — MARDI : FERMÉ AU PUBLIC
MERCREDI — JEUDI : 10H À 19H
VENDREDI : 10H À 22H
SAMEDI : 10H À 19H
UN DIMANCHE SUR DEUX : 11H À 18H
OUVERT LES 5 & 19 JUILLET

SHADOK
FABRIQUE DU NUMÉRIQUE

Shadok Fabrique du numérique
25 Presqu'île André Malraux,
67000 Strasbourg
03 68 98 70 35
contact.shadok@strasbourg.eu
www.shadok.strasbourg.eu

ESPACES
SONORES

AU SHADOK
FABRIQUE DU NUMÉRIQUE
25 PRESQU'ÎLE MALRAUX — STRASBOURG

DU 01 JUILLET
AU 02 AOÛT
2015

EXPOSITION
SONORE
INTERACTIVE

PHILIPPE BOISNARD & ARNAUD COURCELLE
ALEXANDRE BURTON
MATHIEU CHAMAGNE
TOM MAYS & KLAIRIE LIONAKI
LÉONORE MERCIER
SCÉNOCOSME

SHADOK
FABRIQUE DU NUMÉRIQUE

CONCEPTION GRAPHIQUE — MADRAS & DEUMILLESEPT

Avec le soutien de :



AVEC LE SOUTIEN DU GREM DANS LE CADRE
DU PROGRAMME INVESTISSEMENTS D'AVENIR

ESPACES SONORES

ESPACES SONORES PROPOSE UNE DÉAMBULATION AFIN DE DÉCOUVRIR DIVERSES MANIÈRES DE FAIRE DE LA MUSIQUE. LE CHEMINEMENT AU TRAVERS DES ŒUVRES EST PENSÉ SELON UNE EXPÉRIENCE SENSORIELLE GRADUELLE.

D'ABORD, LES ESPACES D'INTERACTION NE NÉCESSITENT PAS DE CONTACT PHYSIQUE, PUIS PROGRESSIVEMENT LE TOUCHER INTERVIENT. LENTEMENT, LE PUBLIC PARCOURT DIFFÉRENTS ESPACES ET PARTICIPE À LA CRÉATION SONORE...

La notion d'espace est multiple et elle comprend territoire et pensée, lieu de passage, d'échange matériel et culturel. Un espace est une aire avec ses contraintes, ses ombres et ses lumières, entre objet réel et immatériel. L'appréhender nécessite de l'explorer, de découvrir ses spécificités, de parcourir et d'échanger découvertes et sensations. Les dimensions physique et psychologique s'entremêlent. L'idée d'Espaces sonores joue sur cette ambivalence. Un espace sonore est multiple : une image mentale et un environnement, une architecture et un souvenir, une salle de concert et un motif musical, un instrument et une partition, un lieu de performance et de rencontre. La notion d'espace est intrinsèque à toutes ces dimensions et à toutes les corrélations qui les réunissent.

ESPACES SONORES présente ainsi deux formes d'interstices.

La première concerne les œuvres. L'exposition propose des installations contemporaines créées par des artistes qui sont à la fois luthiers, compositeurs et sculpteurs. La superposition de ces compétences, singulières et modernes, provoque une fusion conceptuelle mélangeant instrument, musique et plasticité afin de créer un lieu d'expression particulier. Dans chaque dispositif, le public trouve une interface interactive et du son, un instrument et de la musique.

Le deuxième hiatus concerne l'interaction avec les œuvres. Les pièces exposées questionnent l'espace, fragile et suspendu, entre public et installation. Espaces sonores invite le spectateur à participer, à devenir une pièce centrale de l'œuvre, à s'approprier l'espace interactionnel, à expérimenter des surfaces de contrôle inhabituelles et à commander des événements à distance. Le public déambule, produit et découvre un espace multiple dans lequel il est acteur-interprète. Par l'expérience du mouvement, de la matière et du son, il découvre un espace musical inattendu.

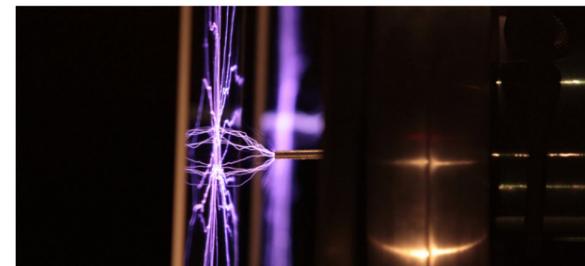
Les visiteurs explorent ces nouveaux objets sonores, mais aussi les corrélations élémentaires qui unissent le mouvement et le son. Prenant conscience de sa position et de son rôle au sein de la relation homme-machine établie, ses habitudes sont remises en question. Il plonge à nouveau dans un liquide amniotique musical, concret et conceptuel. Dans l'action et l'interaction, ses inquiétudes trouvent une première réponse et laisseront des traces d'une nouvelle habilité motrice dans sa conscience.

Commissaires d'exposition :

Sébastien Clara est musicologue, réalisateur en informatique musicale et il enseigne au conservatoire à rayonnement régional de Strasbourg.

Eric Maestri est compositeur, musicologue, producteur et sa musique est jouée internationalement. Il vit à Strasbourg et mène une recherche doctorale auprès du LabEx GREAM.

Gaëtan Gromer est artiste sonore. Il mène conjointement une activité de composition, de performance et de création d'installations sonores.



Impacts (2012)

Alexandre Burton

Installation-sculpture composée de bobines Tesla attachées à une plaque de verre. Le principe de l'installation consiste à produire des décharges électromagnétiques et des éclairs lorsqu'elle détecte une présence. Ce dispositif ouvre un premier espace d'interaction. Il utilise la bobine comme corps sonore selon le principe de la résonance électromagnétique. Cette œuvre est polymorphe et elle se présente sous une plastique élégante, un instrument électromagnétique et une composition.



Apertures (2014)

Mathieu Chamagne

Sculpture sonore interactive, invisible et impalpable, à découvrir et explorer par le geste. Trois cadres suspendus, comme trois espaces ouverts, donnent autant de points de vue différents sur un même paysage sonore à visiter et à découvrir. D'abord curieux et exploratoire, le geste devient naturellement expressif. Chaque cadre possède sa propre couleur sonore et ses modes d'interaction. Le visiteur est l'interprète. Dans Apertures, les sens du toucher et de la vue laissent place à l'écoute, à l'imagination et à la collaboration entre les participants.



Sound_of_memory (création) (2015)

Philippe Boissard et Arnaud Courcelle

Oeuvre générative, fonctionnant en temps réel avec Internet. L'installation mixe à partir des requêtes effectuées par les spectateurs via leurs smartphones des centaines de vidéos issues de youtube. Elle génère instantanément un rendu multimédia pour un dispositif immersif de trois écrans et huit hautparleurs. Le visiteur peut explorer le résultat et rappeler les données à l'aide de la tablette tactile mise à disposition.



Acousmeaucorps – La Liste (2015)

Tom Mays & Klairie Lionaki

Installation interactive, théâtrale et sonore. En 2012, Klairie Lionaki écrit La Liste, un monologue qu'elle présente au festival Anagnoseis à Athènes. Elle poursuit ses recherches et aboutit à l'encapsulation de son texte dans une scénographie interactive. Acousmeaucorps – La Liste est le produit d'une nouvelle formulation de cette union particulière entre spectacle vivant et scénographie interactive. Le public devient l'élément déclencheur de l'oeuvre. Il est plongé au cœur d'une quête identitaire induite par la négation et l'effacement d'une personnalité.



Le Damassama (2011)

Léonore Mercier

« Damas » signifie la technique de fabrication des bols tibétains par martelage et « sama » exprime l'écoute attentive, la conscience sonore de l'instant présent. Le Damassama est une installation-instrument interactif en forme d'amphithéâtre et il est constitué de bols tibétains de différentes dimensions. Accordé selon une échelle orientale, il cherche à modifier les habitudes de jeu et révèle des relations particulières entre interprète, geste, son et espace instrumental.



Métamorphie (2013)

Scenocosme

Installation interactive, visuelle et sonore où se mêlent reflets réels et imaginaires par immersions et projections du corps. Métamorphie crée une réalité déformée grâce à la conjonction de trois dimensions distinctes : un espace physique réel, un espace virtuel matérialisé par le reflet d'un vrai miroir et un espace imaginaire généré par les vidéoprojections du système numérique.