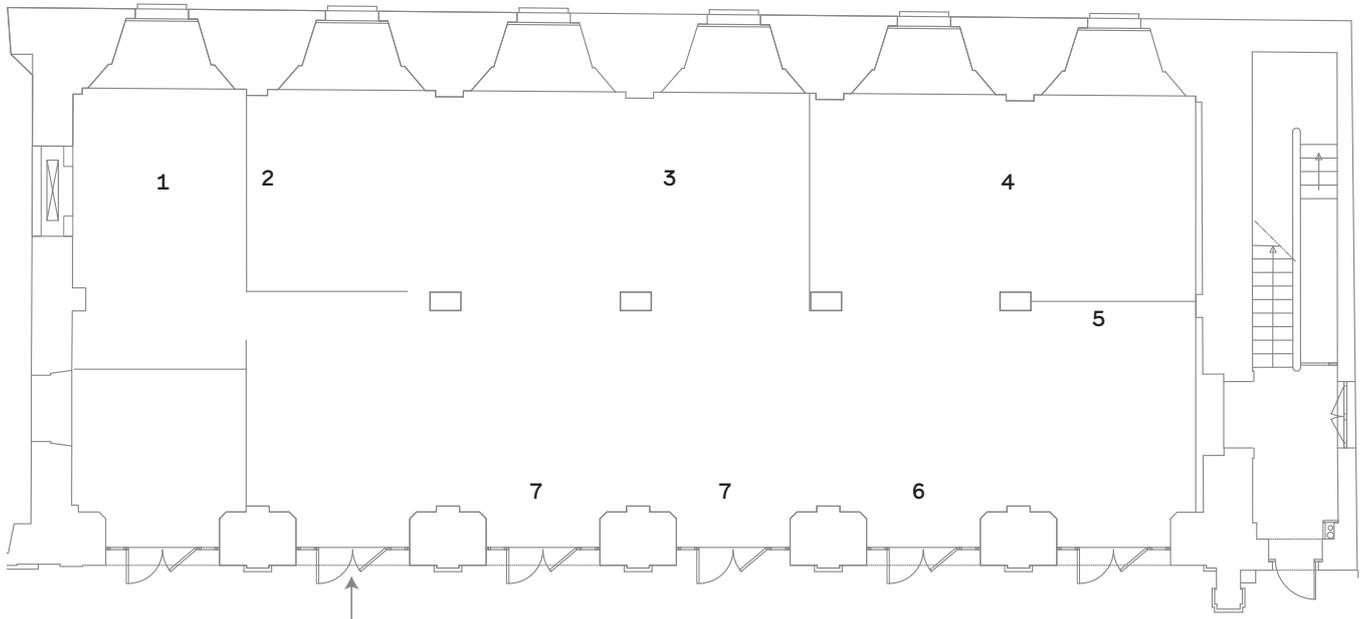


Dans le cadre de la Biennale Musiques en scène (1^{er} mars-8 avril)
et du Mirage Festival (4-8 avril)



Intervenir artistiquement sur le Web est une interpellation du monde virtuel qui nous entoure, en utilisant le réseau lui-même dans ses interactions et potentialités autant visuelles que sonores, en toutes hybridations avec les éléments du réel.

Sons et musiques sont largement diffusés sur Internet par l'intermédiaire de diverses plateformes mais les projets artistiques utilisant le réseau comme médium de recherche sonore sont encore assez rares. L'exposition *Net Sounds* propose de s'intéresser à ce terrain d'expérimentation à travers quelques projets récents.

Net Sounds a fait l'objet d'un appel à candidatures par Grame et le Laboratorio Alameda dans le cadre d'une résidence croisée entre la France et le Mexique, l'objectif du projet proposant d'explorer les possibilités de productions d'applications sonores sur le Web, notamment par le langage Faust, Kevin Ardito et Gabriel Martin Uribe Bravo ont été les deux lauréats.

Commissariat : James Giroudon (Grame) et David-Olivier Lartigaud (Ensba Lyon)

Avec le soutien du Laboratorio Alameda (Mexico City), de l'Institut Français de Mexico et du Scan (Région Auvergne-Rhône-Alpes).

Prêt de l'œuvre *Internet Topography* par l'espace multimédia Gantner.

**ESPACE
MULTIMÉDIA
GANTNER**
EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE



Tous nos remerciements à David Rossi ainsi qu'à Christophe Lebreton, Denis Lecoq et Fabien Noël. Merci au CCMAS (Molière/Mexique) et à la Fonoteca Nacional (Mexico). Merci également à Marie-Garance Bonnassieux, Élise Chaney, Francis Desjeunes et Bérénice Gulmann.

1- Nicolas Maigret & Nicolas Montgermont (Artistes, France)

Internet Topography, 2006-2011,
Installation visuelle et sonore connectée.

Dans *Internet Topography*, un signal sonore est émis de l'espace d'exposition vers Tokyo, puis renvoyé jusqu'à l'espace d'exposition où il est diffusé. Les erreurs de transmission audio qui résultent de ce trajet sont analysées, puis considérées comme un relevé potentiel et parcellaire de la topographie du réseau. Analogie à un paysage terrestre, cette topographie numérique se révèle être un agencement instable de distances, d'accidents et de contours qui permettent de multiples représentations mentales.

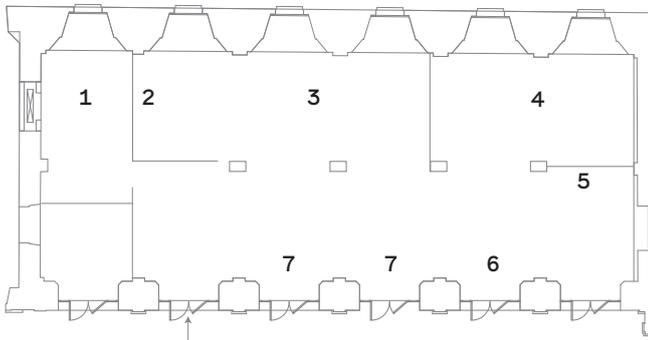
2 - Matt Parker (artiste/réalisateur, Royaume Uni)

Turbulence in the Chamber, 2014
vidéo HD, 4:48.

Turbulence in the Chamber explore le fonctionnement interne du cloud.

A la manière des données numériques qui imprègnent l'air telle la poussière dans le vent, l'œuvre explore l'atmosphère claustrophobique au sein de la « maison d'Internet » : le *data center* contemporain. Dans l'œuvre, la composition sonore agit comme une sorte de transmission électroacoustique étouffante qui enveloppe l'auditeur à la manière d'un bavardage mécanique et d'un bourdonnement cyclique. La source sonore, soigneusement élaborée, utilise exclusivement des éléments audio capturés à l'intérieur du petit centre de données (Birmingham) représenté dans l'image. *M.P.*

Dans le cadre de la Biennale Musiques en scène (1^{er} mars-8 avril)
et du Mirage Festival (4-8 avril)



3 - Kévin Ardito (étudiant en 5^e année Art, Ensba Lyon - Lauréat *Net Sounds*) et Vincent Carinola (Compositeur).

Microcosme (création, 2018)
Flux æterna (2014)
Installation visuelle et sonore connectée

Microcosme est une installation visuelle élaborée à partir de *Flux æterna*, œuvre musicale collaborative, générative et diffusée en ligne de façon ininterrompue depuis 2014, présentée ici dans sa version spatialisée (<https://www.vr-carinola.com/flux-aeterna>). Issue d'une recherche autour des milieux de vie naturels ainsi que de la transformation et des impacts du numérique sur l'environnement, l'installation compose un paysage graphique qui évolue en fonction de l'activité des internautes sur Twitter, tandis que les créatures qui habitent ce lieu sont générées selon les sons de *Flux æterna*, eux aussi issus des apports des internautes et en perpétuelle évolution.

Reprenant la notion de microcosme - une image réduite du monde afin de mieux le comprendre - l'installation est une pause méditative et sonore qui évoque les liens mentaux qui se tissent entre notre utilisation du web et ces conséquences sur notre planète : ici, la sentimentalité des internautes sur Twitter impacte directement une forme de vie virtuelle. Mais ce n'est évidemment qu'une parodie des problèmes écologiques provoqués par les flux de données et la dématérialisation. En cela, l'œuvre peut être comprise comme un regard acide posé sur cette situation, soulevant le problème sans le résoudre voire en l'amplifiant davantage du fait de son utilisation du réseau. *K. A.*

4 - Gabriel Martín Uribe Bravo (Artiste, Mexique - Lauréat *Net Sounds*)

The Garden Review, 2017,
Œuvre en ligne &
Installation visuelle et sonore

The Garden Review est un fanzine fait pour le web. Les sujets qui y sont présentés sont une interprétation subjective de conversations qui se déroulent dans cet environnement. Le web est composé de presque toutes les langues inventées et, au fur et à mesure que l'utilisation de cette technologie devient notre moyen de communication principal, les frontières entre les langages graphique, textuel et sonore deviennent floues.

On pourrait ainsi dire qu'un nouveau langage se crée dans ce processus de fusion de tous les autres, les mêmes et les émoticônes ne sont qu'un minuscule exemple de cela. Malheureusement, le commerce est aujourd'hui le principal moteur du web avec comme conséquence la vente de ce nouveau langage aux utilisateurs qui en sont pourtant les créateurs. *The Garden Review* est une expérience pour extraire hors de leur contexte les symboles de ce langage commun afin de leur donner un sens nouveau, plus personnel. *G.M.U.B.*

5 - Andrey Bundin (artiste et compositeur, Saint-Petersbourg)

Virtual Sound Gallery, depuis 2015,
Œuvre en ligne & système de diffusion VR

Conçue et développée depuis 2015 par l'artiste et compositeur Andrey Bundin (Saint-Petersbourg), *Virtual Sound Gallery* est une scène web pour la musique multicanale actuelle alliant sons et visuels. A partir d'un navigateur Internet récent et d'un casque de réalité virtuelle, il est possible d'écouter l'effet de spatialisation 3D produit par l'algorithme binaural et de se plonger visuellement dans ce monde sonore.

La *Virtual Sound Gallery* est en cours de développement et Andrey Bundin souhaite, à l'avenir, proposer l'organisation d'expositions virtuelles sur cette plateforme à des commissaires et des compositeurs.

Pour l'exposition *Net Sounds*, le projet est présenté en mode VR. <http://virtualsoundgallery.com>

6 - Lorène Ceccon (étudiante-chercheuse de l'Unité de Recherche numérique en art et design Ensba Lyon/Esad Saint-Étienne)

Datasound, 2017,
Application pour tablette & édition papier

Datasound retrace une visite effectuée en 2012 dans le plus grand centre de données de l'agglomération lyonnaise (Netissime). Pour des raisons de sécurité, il était impossible de filmer et photographier les lieux pour en proposer une restitution. Les sons émis par les baies de serveurs et les onduleurs ont donc été enregistrés et des photographies publicitaires ont été récupérées auprès de l'entreprise. Un effet graphique de « bruit » vient ponctuellement perturber l'image, illustrant combien le son est omniprésent et puissant dans ces lieux. Le dispositif s'accompagne d'une édition qui rapporte les moments clefs du dialogue avec l'employé de l'entreprise et les aspects inattendus du fonctionnement des services d'hébergement. *L. C.*

Durant Mirage Festival (4 au 8 avril)

7 - Présentation d'une sélection de projets en ligne choisis conjointement par Mirage Festival et les étudiants de l'Unité de Recherche numérique en art et design Ensba Lyon/Esad Saint-Étienne.