

CARTE BLANCHE

AUDIOBLAST #7

Je
n'entends
pas le
monde, je
le subis !

FÉV
6 - 24

FESTIVAL DE CRÉATION SONORE UTILISANT
LE RÉSEAU COMME LIEU DE DIFFUSION

Festival de création sonore utilisant le réseau comme lieu de diffusion et permettant l'écoute de nombreuses pratiques audio : musique expérimentale et électronique, drone, noise, field recordings... (concerts, retransmissions et performances).

Le thème de cette année est :
SonoMorphoTectural / MorphoSonicEctural
Transformation des corps, du contexte et de l'architecture par le son.

« Je n'entends pas le monde, je le subie ! » En ce sens au premier abords nous recevons le son directement sans aucun choix ou médiation. Quant à savoir si je voudrais l'écouter ou pas, il nous est impossible de fermer les oreilles. Au delà de cette spécificité, celle où l'on considère que le monde est une composition en mouvement, une musique ou une forme sonore qui a pour seul auditeur : vous-même et votre capacité à entendre une complexité de bruits-sons dans un espace donné.

Chaque expérience sonore d'un espace est différent d'une personne à une autre, le contexte d'un lieu peut concerner un groupe de personnes, une institution ou de plus large communautés mais l'expérience première du son est généralement non-partagée, cela reste pour l'essentiel une réception individualisée. Si la transformation d'un espace architectural par le son, ce que nous appelons la SonoMorphoTecturalité, permet d'imaginer ces multiples expériences sensorielles d'un lieu par delà le seuil et la limite de la matérialité d'une construction, le corps représentant l'antenne réceptrice, potentiellement émettrice avec lequel le son peut interagir et à travers cette relation provoquer une autre vision de la composition d'une architecture.

Vendredi 22 février

- 20h : Sébastien Job & Janusz Brudniewicz
- 21h : Rémy Carré
- 22h : Osvaldo Cibils
- 23h : Laura Netz
- 23h30 : Mathr

Samedi 23 février

- 14h : OFFAL
- 16h : Radio Noise Collective
- 17h : Fred Pinault
- 18h30 : Fred Pinault & Guilhem All
- 19h : a30T
- 20h : Samaná, TRoneitor & Magne
- 21h : TheManta
- 22h : Sebastian Ernesto Pafundo

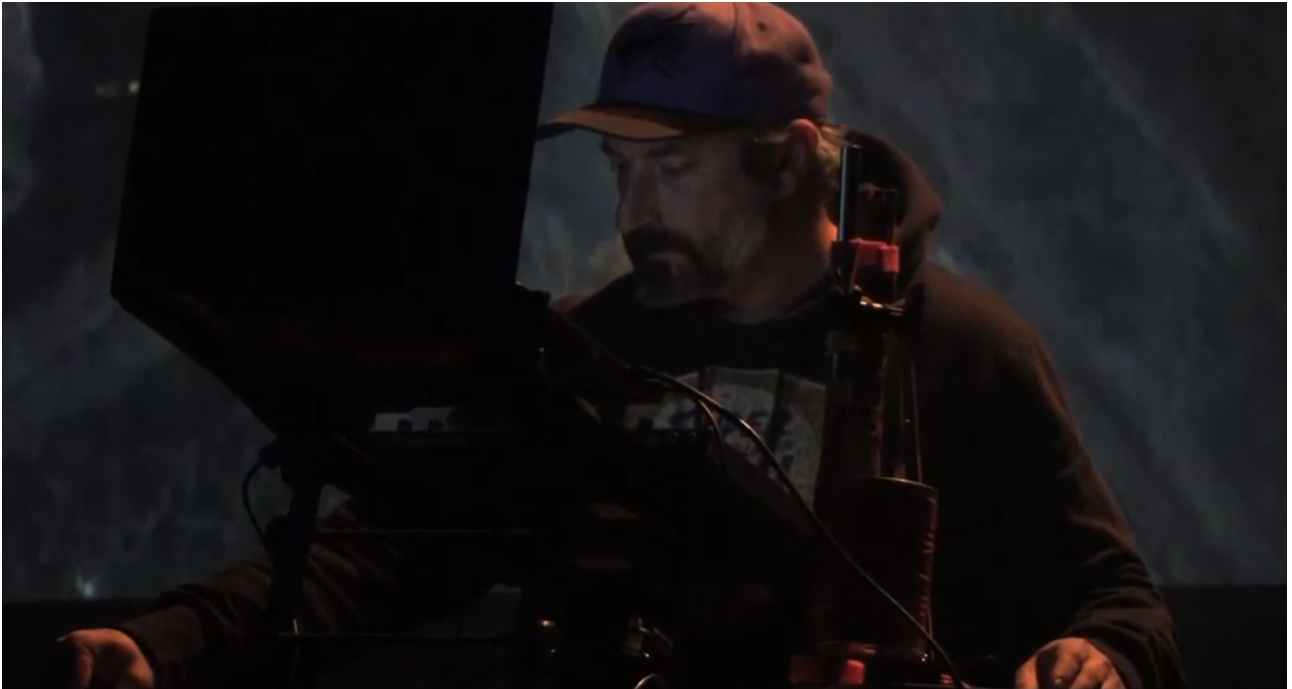
Dimanche 24 février

- 14h : Solar Return
- 16h : Bot
- 18h : JRF
- 19h : Corpse Etanum



APO-33

Sébastien Job & Janusz Brudniewicz

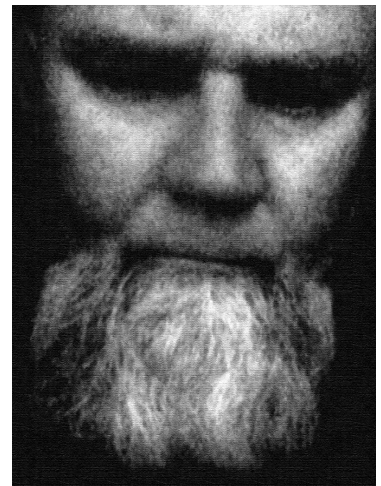


Sébastien Job est un artiste Multimédia multifacettes. En 2000, il intègre le plus gros studio de production d'images de synthèses d'Europe, BUF compagnie, en tant qu'opérateur 3d, et directeur artistique de certaines productions.

Cette même année connaît l'essor des nouvelles technologies de l'Internet, avec enfin la possibilité d'exprimer ses compétences dans un monde partagé. Depuis toujours intéressé par l'image et l'interactivité offerte par les outils de programmation, il développe en collaboration avec différentes entreprises, studio de production et PME dans le jeu vidéo, la publicité et le tourisme, des applications 3d interactives, sites internet, et environnements audio. C'est en 2003, Après son retour du Liban où il travaille six mois pour le compte d'une entreprise innovante (Swellpix), qu'il décide de s'installer dans le Sud de la France pour y développer son activité en tant qu'artiste multimédia indépendant et musicien. Fort d'une expertise poussée dans le domaine, d'une capacité à toucher un peu à tout, il collabore avec d'autres sur des projets assez variés.

Il se met également à la composition musicale de façon professionnelle, en créant sous des nom d'artistes variés divers projets musicaux dont le plus abouti est le groupe Dubovnik, avec lequel il tourne dans le Sud de la France de 2014 à 2017 en multipliant les collaborations avec des artistes d'autres disciplines, danse, projections vidéos, etc.

Artiste interdisciplinaire, **Janusz Brudniewicz** est un compositeur instinctif, ce qu'il met en avant est le son brut et net, sans fioriture et sans histoire superposée. Il soigne avant tout l'écriture, dans son développement temporel lent et inexorable, dans sa composition, et dans une évolution quasi-algorithmique. Il développe un processus d'évolution organique, tourné vers la matérialité brute du tissu sonore, ce qui, paradoxalement, lui donne sa "chair" et une forme de corporalité.



Horaire de passage : Vendredi 22 février, 20h.

- Peux-tu te présenter en nous parlant de ton parcours ?

Je suis Sébastien Job, infographiste, développeur et musicien. Je viens de l'univers de l'image plus que de celui du son, tout en ayant toujours combiné les deux pour des raisons professionnelles. J'ai pas mal voyagé à l'étranger notamment au moyen-Orient et au Magreb où j'ai effectué mes études et où je suis revenu travaillé quelques années plus tard. Des trucages en images de synthèses aux sites web en passant par le papier, j'ai essayé de toucher à plusieurs domaines de compétences après mon BTS, j'ai du mal à rester en place sur le même travail très longtemps, sans doute mon habitude de bouger d'un pays à l'autre depuis jeune. La musique s'est posée comme une activité naturelle pour moi, j'avais déjà pris quelques années d'étude de piano auparavant, et la venue de l'informatique musicale dans les années 1990 m'a vraiment convaincu de persévérer dans cette voie. Baigné par l'électronique Parisienne de 1993 à 2000 et des nouveaux style musicaux depuis 1989 liés aux machines, je ne me suis mis que tardivement à composer, d'abord pour des vidéos et ensuite pour mon premier album digital sur le label Montpellierain Antiblues, un album ambient qui s'appelle "la plage », et que j'ai mis un an à réaliser. Depuis ce temps, j'essaye d'allier l'informatique interactive et la vidéo aux sons que je compose. J'ai sorti récemment en indépendant mon second album "reload", et monté le collectif de travail "dubovnik collectif » autour de musiciens que j'apprécie et avec qui j'échange pas mal de choses. Enfin depuis quelques mois maintenant je bosse sur mon projet de visuels interactifs générés par un moteur de jeu vidéo relié aux sonorités jouées en live avec Ableton Live.

- Peux tu nous parler de ton projet pour Audioblast ?

Mon projet pour audioBlast est de générer des sonorités à l'aide de micros contact et de micros cardioides afin de les transformer et de les marier avec des ambiances sonores pré-composées. Une attention toute particulière sera apportée à la sensation d'espace ouvert/fermé avec lequel je joue souvent en utilisant des contrastes dans la stéréo et dans les fréquences. J'utilise aussi également la reverbe poussée à son paroxysme.

- Comment abordes-tu la thématique de cette année "SonoMorphoTectural / MorphoSonicEctural - Transformation des corps, du contexte et de l'architecture par le son." ? Qu'est ce que cela évoque pour toi ?

La transformation du corps trivialement constitue pour moi l'essence même de la musique, qui est en mesure d'interagir sur le physique, en générant des émotions, des rejets ou des envies. Ici le corps serait pour moi le son acoustique, pur et naturel, qui transformé par des moyens complètement artificiels (effets, spacialisation, combinaisons...) devient texture. L'architecture par le son sera évoquée par l'effet de distance obtenu sur certains sons en relation avec d'autres plus proche ou plus éloignés. Mais c'est aussi le corps du son primitif celui du sample, celui également qui résulte de la machine qui se retrouvera complètement morphé en textures abstraites ou rythmiques. J'aime pousser les limites de la machine en gardant un côté musical et jouer avec les contrastes en général.

- Peux tu nous parler des relations que tu crées entre les sons que tu proposes, leur composition ou improvisation, l'écoute des auditeurs et l'espace de projection sonore (enceintes, salle de concerts, exposition, autres...etc) ?

J'ai pour principe de vouloir absolument garder la qualité des sons que j'obtiens dans mon studio en live. Cela est pas très évident souvent et demande pas mal de temps aux balances, notamment le réglage des basses. En ce qui concerne le binaural, les sons générés par plusieurs enceintes, je trouve que les recherches en sont encore au prémices. Je n'ai pas la prétention de faire mieux avec 2 hauts-parleurs, cela dit je suis certains qu'avec simplement deux sources sonores, disons trois avec les graves, on peut obtenir des résultats vraiment surprenants en terme d'espace et de surprises sonores. La plupart du temps je travaille vraiment l'espace dans mes compositions, et j'espère pouvoir le rendre également en salle.

- Audioblast a la particularité d'être un festival audio en réseau, qu'est-ce que cela change pour toi ? Comment te prépares tu en amont ? As tu déjà participé à ce genre de festival ?

C'est la première fois que je joue dans ce type de festival, même si j'ai déjà joué en live 2 fois pour la radio. C'est une relation encore nouvelle et passionnante avec le public, sans doute plus intime paradoxalement. J'ai toujours eu du mal avec le public, du mal à le regarder dans les yeux surtout. Je suis très sensible aux ambiances de salles cela dit, mais une fois sur scène je suis dans ma bulle avec une couverture, cette couverture c'est le public. Avec Audioblast, quelque part, le public m'accompagne plutôt dans la tête. Je me prépare techniquement pour avoir une marge de manœuvre maximum quand au dispositif sonore, pouvoir partir dans toutes les directions si le besoin musical s'en fait sentir, pour accompagner au mieux Janusz avec qui je joue.

Je me demande bien comment ce sera une fois en live, le trac commence un peu à monter...Mais je ne serait pas seul !

Rémy Carré



Après un ensemble d'expériences sonores et musicales au cours des années 80, **Rémy Carré** développe sa pratique de la manipulation sonore sur magnétophone. Il suit les cours du GMEB (R. Cochini) et plusieurs sessions de formation en Musique Electroacoustique, il s'engage alors dans la création de musiques concrètes en studio.

Ses compositions pour le concert acousmatique pour orchestre de haut-parleurs font alors l'objet de commandes par les centres de recherche et de création dont le G.M.E.B., le GES, le GMVL, L'INA-GRM et la Muse en Circuit.

Marqué dès le début de ses créations par les textes de W.S. Burroughs (« La révolution électronique »), les techniques du "cut up" et le Traité des Objets Musicaux de Pierre Schaeffer, il aborde le son comme vecteur de sens, conférant ainsi aux pièces un caractère d'écriture par collage/mixage. Il développe dans ses compositions une palette sonore empreinte de rugosité proche des « bruits » blancs. Dans une démarche concrète, il utilise tous types de matériaux, de sources sonores diverses, d'archives sonores et de bribes de voix. Ses sons, leitmotifs et emblématiques, se retrouvent dans plusieurs pièces instaurant le lien tout au long de ses compositions créant un univers personnel expressif, narratif. Aujourd'hui, il propose, dans la continuité de ses œuvres précédentes, de nouvelles pièces tourmentées loin des paysages sonores apaisés qui ne dissimulent plus les orages : "Ici il y avait des trains", "Chariot", "Transfert", "Barque", "Jour et nuit", "Elévation", "Ils", "Neige", "Flammes bleues", "Flammes jaunes". « Pluies rouges », « Sens contre sens ».

Horaire de passage : Vendredi 22 février, 21h.

- Peux-tu te présenter en nous parlant de ton parcours ?

Sens et contre sens ne signifie pas sens interdit.

Je suis entré en musique concrète (acousmatique) par les oreilles.

Si plusieurs chemins mènent à l'écoute, j'ai pris le chemin sinueux du concret sonore avec pour guide l'écoute d'œuvres (au GMEB avec Roger Cochini), la lecture et la pratique d'un instrument simple "le studio rudimentaire : microphone, enregistreur, montage/collage, mixage".

"J'écoute des mondes et non le monde puis j'entends d'autres mondes".

Composer, pour moi, n'est pas JOUER. Composer c'est écouter mais écouter c'est aussi composer.

Partant d'une situation ou d'un indice je construis dans toutes les directions une narration qui mène à la création d'une pièce (concert, installation ou autre). L'improvisation de gestes avec les "machines" est continuelle mais avec les ruptures intentionnelles voire contraintes pour collecter/isoler les matériaux et ne pas se laisser prendre au JEU.

Pour se retrouver dans ce labyrinthe et ne pas se perdre dans un flux continu, je pars avec un schéma, une "partition" graphique, une image visuelle, un texte.... et une idée formelle assujettie aux dérives du contexte de création.

Une première pièce s'intitulait "Au fil" en référence lointaine au film **Au fil du temps** (Im Lauf der Zeit) de **Wim Wenders**. Très vite j'ai vu dans la musique concrète l'art de support fondé sur le montage et l'image sonore.

- Peux tu nous parler de ton projet pour Audioblast ?

La situation de diffusion acousmatique me convient parfaitement. En concert comme pour une installation je suis aussi l'auditeur aveugle qui s'enfonce dans la "pièce" (chambre, salle de concert, forêt...).

Pour audioblast, la distance (voire l'isolement) entre le lieu d'émission et ceux de la réception m'apparaît en fait idéal. Je donne alors une proposition d'écoute pour un public "idéal" mais incontrôlé et dans un espace inconnu. Je m'adresse alors à l'individu qui pourra ou non faire le geste de s'isoler en fermant peut être ses yeux...

Donc je me trouve tout à fait ouvert à ce mode de "concert" qui devient un prolongement de ma démarche concrète de création.

Je prépare plusieurs séquences qui seront diffusées sur un dispositif quadriphonique avec la volonté de provoquer des échappées de ce cadre par une écoute personnelle, individuelle et intérieure, isolée du contexte.

- Peux tu nous parler des relations que tu crée entre les sons que tu proposes, leur composition ou improvisation, l'écoute des auditeurs et l'espace de projection sonore (enceintes, salle de concerts, exposition, autres...etc) ?

Je suis bien sûr le premier auditeur de mes pièces mais à la différence des autres auditeurs j'ai une part importante de références non explicites. J'use souvent de métaphores (« Les taureaux », « Le train des invisibles ») et ainsi les sons/personnages se retrouvent régulièrement dans mes différentes pièces.

Composer c'est alors se balancer entre de nombreuses lectures possibles, et ici la musique concrète se différencie des musiques "codées" en s'adressant à l'auditeur individualisé et en lui proposant de choisir son parcours. Il ne s'agit de musiques d'ameublement, de musiques militaires ni de musiques de divertissement ou de comédie.

- Audioblast a la particularité d'être un festival audio en réseau, qu'est-ce que cela change pour toi ? Comment te prépares tu en amont ? As tu déjà participé à ce genre de festival ?

L'expérience radiophonique s'approche de la diffusion en réseau et depuis plusieurs années je m'intéresse aux "Hoerspiel" en direct ou non (« le voile gris » 1993 La muse en circuit). Dernièrement j'ai donné un concert (pièce de 25 min) qui était diffusée en direct sur un réseau (La Labomédia Orléans 20 janvier 2019). Je compte bien approfondir cette démarche qui rejoint un "rêve ou cauchemard" de mes débuts dans la création : disposer d'un studio isolé et connecté continuellement vers "le monde". Je pense que c'est un cauchemard par contre je souhaite bien expérimenter cette situation dans un cadre (dispositif/durée _comme la performance de **Joseph Beuys** I like America and America likes Me).

Osvaldo Cibils



Osvaldo Cibils, né en 1961 à Montevideo en Uruguay est un artiste dans "l'art des contours", dans "l'art des boutons" et dans "l'art des clics ». Ses travaux sont variés : dessin sur papier, numérisation et sonorisation bruyante sur logiciels, performance vidéo, développement de projets expérimentaux ... Au cours de l'exécution de ses œuvres, Osvaldo se « limite à quelques mouvements répétés, avec de légères variations : les mains neutralisant les matériaux, le regard figé dans l'action, la respiration contenue et brève, la tête rigide et les pensées comprimées selon sa logique artistique. »

Horaire de passage : Vendredi 22 février, 22h.

- Can you introduce yourself by telling us about your career ?

Soundart affairs from 1961 to date in places: cries, voices, doors, objects, wind, rain and song; scratched discs with metal nails for repetitions for concentration; open door and twenty-three voices multiplied by three approx; cassette recordings, experiments with cassette recordings; sticks against bars, screams and objects against walls; noises for flash animations; the state or condition CD Rom; difficulties with sound software with layers; satisfactory albums with RolloSONIC software; portable noisy electronic gadgets; "el arte de las perillas" (the art of knobs), noisy performances and noisy videoperformances;

- Can you tell us about your project for Audioblast ?

With title: osvaldo cibils in "el arte de las perillas" (the art of the knobs)
int. om8homegallery – night (with curtains without sun with noise with aspect).

- How do you approach the theme of this year "SonoMorphoTectural / MorphoSonicTectural Transformation of bodies, context and architecture by sound"? What does this mean to you ?

The body exaggerated with things inside a space with black curtains and electricity things are noisy electronic gadgets and body movements the hands with fingers the fingers spinning with knobs happening the noise inside the outer space outside day or night reduced twisted repeated between black curtains the physical surface is small and extends towards the ears from the black curtains and the computer while some soundart performance is heard in another space with equal exterior space outside day or night with black curtains without sun or white curtains ceilings with stripes and floor and the noisy sound that is made and if we do not produce the soundart never starts again.

The transformation, a work Substance neither liquid nor pastosa formed by person, noise, space and objects with the video recording: all of which offers an aspect.

- Could explain the relation you creates between the sound you compose or improvise, the listeners and the space of sound diffusion? (speakers, concert hall, exhibition, others...).

In an art room while developing a very noisy sound performance with electronic gadgets a person found a chair, sat down and fell asleep in the middle of the noisy performance: my best spectator.

In a large public enclosure with archaeological remains and a lot of reverberation I was not allowed to use electronic gadgets, so to make a noisy soundart I used a roll of adhesive tape which unrolled making it sound and I cut bits with my teeths, the people, from far away, listened to the sound, they approached, they watched but almost immediately they left, disinterested of the action.

- Audioblast has the particularity of being a networked audio festival, what does it change for you ? How do you prepare yourself upstream? Have you already participated in this kind of festival ?

It is very well to be a live event in a space to be a live event on the network and to be a live event in another space; Yesterday the technological difficulties gave me certain insecurity but recently I have made a tattoo on my arm with my name and therefore now that I am signed everything that goes wrong is equally perfect and I should not strive to do artistic or moderately interesting things.

I prepare myself by connecting cables, interweaving the electronic gadgets, some of them repeated, double: it is important to have everything double in order to neutralize the affair.

I participated in Audiblast 2018 making noisy soundart using headphones from inside a public library; also in other live events live and online; I do "directos" on Instagram, in addition to the edited videoperformances that I upload regularly.

Laura Netz & Mathr



Medial Ages est une performance audiovisuelle en direct de **Laura Netz** consistant en un bruit de puissance électromagnétique expérimental avec des circuits de bricolage et un synthétiseur fait main. Les oscillateurs de bricolage, basés sur des déclencheurs de Schmitt, utilisent des composants optoélectroniques et produisent une onde modulée de façon répétitive. La lumière stroboscopique contrôle les circuits et module le signal, déclenchant des signaux sonores. Dans une intégration son / lumière, la modulation de tonalité active un système interactif basé sur le bricolage. Il s'agit d'une machine à son autonome générant un bip sonore syncopé. Le scintillement des stroboscopes assaille le sens pour créer des images postérieures neurologiques. Les états subconscients et altérés du public sont activés pour une expérimentation ouverte des sentiments et des connaissances.

Laura Netz (Barcelone, 1982). Les participants à la scène du piratage culturel et du bruit ont pris part à de nombreux événements internationaux, tels que des expositions, des ateliers, des conférences et des concerts. En tant qu'interprète, elle a joué dans divers festivals et événements à Londres et à l'étranger : Noizemaschine, Londres ; XX Studio, Montréal, Canada, 2015; Noise Toys Orchestra, Café Oto, Londres, 2015; Sonica FM, Londres, 2015; OneBeatEcho, New York, États-Unis, 2014. En 2014, elle a publié son premier disque à la [EdP069] Editora do Porto. En 2015, elle lance son label indépendant EAM Elektronische-art-and-music. Elle est bien connue dans la scène bruitiste londonienne où elle se produit sous le surnom de Laura Netz / Medial Ages. Aujourd'hui, elle fait la promotion de la série Queer + - Noise qui se déroule à Londres, sur différents sites, où différents artistes de la communauté LGBT sont influencés par le bruit, l'expérimentation, l'électronique et la musique open source.

Horaire de passage : Vendredi 22 février, 23h. Mathr : 23h30.

OFFAL

OFFAL est un collectif international d'artistes féminines travaillant sur ordinateur portable et concevant des performances impliquant l'improvisation collaborative multi-sites. Le groupe a été formé en 2015 en réponse à une recherche sur le genre dans la technologie numérique et la pratique des ensembles pour ordinateurs portables. En tant que collectif non hiérarchique, il vise à connecter un groupe international de femmes engagées dans la musique électronique en développant des systèmes technologiques et des structures organisationnelles facilitant la collaboration. Le groupe fournit une plateforme pour la création et l'exécution de nouvelles musiques pour ordinateur portable par des femmes. OFFAL utilise une définition inclusive de «femme» où «femme» comprend toute personne s'identifiant à un genre autre que l'homme.

Pour le festival Audioblast, **OFFAL** propose une performance de différentes régions du monde avec des membres jouant ensemble. Transposer l'espace, l'acoustique, l'architecture, le temps et les corps à travers les continents grâce à la musique électronique en réseau.

Christina Dakroub-Hanna : ingénieure en informatique spécialisée dans les disciplines classiques et interdisciplinaire, elle produit des musiques électroniques et un concepteur sonore.

Lucy Cheesman

Libertad Figueroa : elle interprète et improvise de la musique codée en direct avec SuperCollider ; étudiante senior de la licence en sciences de la communication (Faculté des sciences politiques et sociales-UNAM).

Shelly Knotts : productrice des systèmes de musique en réseau et codés en direct, qui explorent les données et la collaboration.

Diana Medina : chanteuse, concepteur sonore et artiste sonore de formation classique. Travaille actuellement en interaction de stimulus et de perception à travers des installations sonores multimédias.

Jenny Pickett : membre du collectif d'artistes APO33, elle explore diverses approches collaboratives avec des œuvres qui transcendent la musique électronique, les arts visuels et l'activisme.

Amble Skuse écrit une musique qui met en interface des artistes en direct avec une technologie interactive. Après des études au Dartington College of Arts (maintenant l'University College Falmouth) et à la Bath Spa University, elle commence à écrire pour des interprètes de musique traditionnelle afin de trouver des moyens d'incorporer de l'électronique live à la performance. Amble a étudié à l'Institut de sonologie du Conservatoire royal de La Haye et prépare actuellement un doctorat en composition à l'Université de Plymouth.

Horaire de passage : Samedi 23 février, 14h (2h).

The logo consists of a dark grey square with the word "OFFAL" in white, uppercase, sans-serif font, centered within the square.

OFFAL

Radio Noise Collective



La radio, l'objet radiophonique, son utilisation, ses extensions, sa culture et ses possibilités forment la matière et le champ d'action de la radio.

Plusieurs musiciens et non-musiciens exploitent la richesse sonore de cet émetteur, capable de parler toutes les langues, de jouer tous types de musique, et qui représente par conséquent une source intarissable de sons et d'informations. Ici démultipliée, la radio devient un langage sonore foisonnant, un instrument de croisement et d'interactions.

La situation se renverse : la radio n'est plus un médium, le moyen de la diffusion d'un matériau sonore qui lui est étranger. Elle est source d'une nouvelle signification musicale, et c'est la musique elle-même qu'elle est destinée à diffuser, qui devient parasite.

Horaire de passage : Samedi 23 février, 16h.

– Peux-tu te présenter en nous parlant de ton parcours ?

La radio comme instrument, le collectif comme production de bruit.

– Peux tu nous parler de ton projet pour Audioblast?

Hacker des radios avec des panneaux solaires pour créer une réaction en fonction de la lumière.

- Comment abordes-tu la thématique de cette année “SonoMorphoTectural / MorphoSonicEctural - Transformation des corps, du contexte et de l’architecture par le son.” ? Qu’est ce que cela évoque pour toi ?

Le corps, le son, les ondes et le lieu de diffusion : le studio, le salon, la chambre, la cuisine deviendront les espaces de production du son.

– Peux tu nous parler des relations que tu créé entre les sons que tu proposes, leur composition ou improvisation, l’écoute des auditeurs et l’espace de projection sonore (enceintes, salle de concerts, exposition, autres...etc) ?

Le collectif se déplace comme un nuage dans l’espace de diffusion, la composition peut-être écrite ou totalement improvisé. La radio est le centre, le coeur, le méga-instrument qui remplit les espaces d’écoutes !

– Audioblast a la particularité d’être un festival audio en réseau, qu’est-ce que cela change pour toi ? Comment te prépares tu en amont ? As tu déjà participé à ce genre de festival ?

Transmissions is the futur !

Fred Pinault & Guilhem All



Les Lumières est un projet construit autour de plusieurs oscillateurs sonores rudimentaires réagissant à la lumière et formant une sorte de synthétiseur polyphonique décentralisé. D'abord pensé comme un instrument de musique low-tech, l'importance du champ lumineux dans le jeu avec ces oscillateurs amène rapidement à déplacer l'attention sur l'expérimentation en prise directe avec les contextes architecturaux, environnementaux ou scéniques ouvrant tout un champ de possibilité de jeu non-déterministes. Selon les espaces, les éclairages naturels ou artificiels, le projet peut évoluer d'une installation sonore à une performance "son et lumière" primitive croisant des rythmes audio-visuels aux possibilités soniques des ondes carrées. Les Lumières est un projet de l'artiste rennais **Fred Pinault**. Il a étudié les arts et technologies numériques à Rennes et la philosophie à l'université Paris 8. Ses recherches se développent principalement autour du médium sonore et s'intéressent aux questions de vibration, de feedback, de rythme plastique et d'interaction.

Guilhem All s'est construit un univers musical forgé de ses expériences en milieu sous-terrain au sein des scènes free, punk et impro. Sa musique oscillant entre indus approximative et électroacoustique négligée se tisse tout au long de voyages improvisés dont on ne connaît que le point de départ : une installation bricolée de 3 électrophones oranges et jaune, en plastique « car ça sonne mieux ». Mêlant des disques de bruitage et de textures surprenantes, ses performances nous invitent à une immersion intimiste, où se croisent nappes, boucles et crissements, dans une envie de partager l'abstrait et l'imaginaire.

Horaire de passage : Les Lumières : Samedi 23 février, 17h (1h30), Les Lumières et Guilhem All : 18h30 (30 min).

– Peux-tu te présenter en nous parlant de ton parcours ?

Je m'appelle Fred Pinault. J'ai étudié les arts et technologies numériques à Rennes et la philosophie à l'université Paris 8. Mes recherches se développent principalement autour du médium sonore et s'intéressent aux questions de vibration, de feedback, de rythme plastique et d'interaction. La découverte des musiques improvisées puis expérimentales m'a amené à m'intéresser aux sons hors des contextes scéniques. D'autre part, fasciné par le larsen sonore depuis de nombreuses années, je m'intéresse aux rapports pouvant se produire entre les sons, le corps du musicien ou du public éventuel et l'environnement.

– Peux tu nous parler de ton projet pour Audioblast ?

Les Lumières est un projet construit autour de plusieurs oscillateurs sonores rudimentaires réagissant à la lumière et formant une sorte de synthétiseur polyphonique décentralisé. D'abord pensé comme un instrument de musique low-tech, l'importance du champ lumineux dans le jeu avec ces oscillateurs m'a amené à déplacer l'attention sur l'expérimentation en prise directe avec les contextes architecturaux, environnementaux ou scéniques ouvrant tout un champ de possibilités de jeu non-déterministes. Selon les espaces, les éclairages naturels ou artificiels, le projet peut évoluer d'une installation sonore à une performance "son et lumière" primitive croisant des rythmes audio-visuels aux possibilités soniques des ondes carrées.

Pour le festival audioblast, je propose une composition « Soleil tombant » donnant à entendre simultanément 4 points de vue (qui sont donc aussi des points d'écoute) de l'intensité lumineuse perçue dans un espace ou une architecture le temps d'un couché de soleil. En installant 4 oscillateurs photo-électroniques selon les différents plans (murs, sol ou même plafond), le but est de proposer une expérience particulière de cet espace au travers de cette événement universel qu'est le couché de soleil.

– Comment abordes de la thématique de cette année "SonoMorphoTectural / MorphoSonicEctural – Transformation des corps, du contexte et de l'architecture par le son." ? Qu'est ce que cela évoque pour toi ? Peux tu nous parler des relations que tu créé entre les sons que tu proposes, leur composition ou improvisation, l'écoute des auditeurs et l'espace de projection sonore (enceintes, salle de concerts, exposition, autres...etc) ?

Soleil tombant donne à entendre une transposition, plus qu'une transformation, d'un espace donné dans l'espace des fréquences. En ce sens, il s'agit plus d'une transposition de « rapports » ou d'intervalles, plutôt que de notes en tant que telles. Dans le glissando de cet accord à 4 notes vers le grave et jusqu'au silence nocturne, la seule chose qui reste constante sont les intervalles respectifs des 4 notes entre elles. De sorte que l'espace de projection sonore, le système de diffusion devient une sorte de représentation sans image d'une construction tombant, avec le soleil, dans la pénombre et l'indifférencié.

– Audioblast a la particularité d'être un festival audio en réseau, qu'est-ce que cela change pour toi ? Comment te prépares tu en amont ? As tu déjà participé à ce genre de festival ?

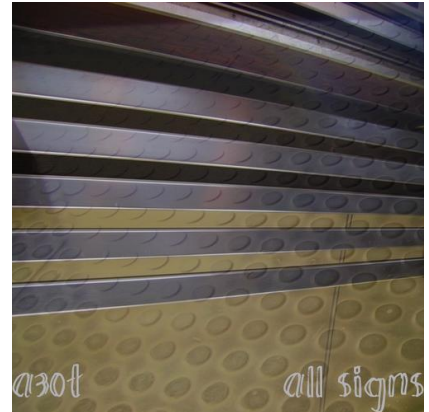
Le couché de soleil est un événement vécu pour les êtres vivants de manière à la fois synchrone et asynchrone selon qu'on le pense en terme de latitude ou de longitude et cette particularité définit encore aujourd'hui le rapport humain au temps. Au travers la diffusion en ligne et la possibilité « d'entendre » ce couché de soleil depuis n'importe quel point de la planète, la pièce propose une sorte de glissement, d'un événement spatial et localisé à une sorte d'accident terrestre global dans ce mouvement inéluctable du jour à la nuit, du continuum sonore au silence.

a30T

2004: Je mets de côté ma palette de couleurs et remplace le chromatique par l'électronique.

2018: 1ère participation au Festival Audioblast #6 avec un streaming de 20mn suite à un plantage de mon côté.

Horaire de passage : Samedi 23 février, 19h.



Samaná, TRoneitor & Magne



Samaná est le "pseudonyme" du compositeur électroacoustique argentin Jorge Sad dans son rôle d'improvisateur interprétant une musique difficilement assimilable sous l'étiquette de musique contemporaine.

Lucas Werenkraut est un chanteur, un interprète et un constructeur de synthétiseurs de bricolage en utilisant de la ferraille électronique. Il est également Ténor au chœur national polyphonique depuis 2006 et interprète principal dans "Amusia", de Jorge Sad Levi et Ensemble Seres Parlantes. Cette œuvre enregistre la première apparition d'une version préliminaire de **TRoneitor** dans une performance live, en novembre 2017.

Pablo **Magne** est réalisateur, photographe, artiste audiovisuel, graphiste et concepteur sonore. Directeur artistique, designer et photographe de couvertures de Groove Unlimited Label (Pays-Bas) et du magazine E-dition (Pays-Bas). Il effectue des recherches sur l'éclairage urbain et sur les aspects physiques de la lumière et des couleurs dans le projet MVAAP.

Horaire de passage : Samedi 23 février, 20h.

- Can you introduce yourself by telling us about your career ?

STM, experimental electronic music research group, arises from the meeting of Jorge Sad, composer and improviser, Lucas Werenkraut, tenor and designer of analog synthesizers created from electronic scrap, and Pablo Magne, designer, filmmaker and visual artist, who know themselves in the creation of the collective work Amusia during 2018, a multimedia show based on improvisation. Since then STM has made various presentations in the city of Buenos Aires.

- Can you tell us about your project for Audioblast ?

Electronic semiosis is an electronic improvisation project that uses totally opposed instruments: a synthesizer fully built with electronic waste, circulated from all types of devices found in the street by its luthier performer (Troneitor) and an interactive instrument based on the use of Leap Motion which controls a Massive synthesizer with Maxmsp (Samana), in conjunction with visuals from generative and glitch art mixed with analog/digital video processing (Magne). Music is for STM a telepathic fact based on the imperceptible movements of the mind only captured through the very sounds. That is, the sound functions as a sensor attracting other sounds, images, and ideas, with the musicians acting as transducers. Electronic semiosis, unlike visible instrumental mechanical gestures, is an invisible process.

- How do you approach the theme of this year "SonoMorphoTectural / MorphoSonicEctural Transformation of bodies, context and architecture by sound"? What does this mean to you ?

In the manner of a corrosive action, the juxtaposition of the sound dimension to the three-dimensional physical reality of the urban context forms a new "architecsonic" space where the volume, the solid, becomes liquid, decomposes and transforms in the audiovisual perception of the listener, in this process that we have called electronic semiosis and in which we act as transducers of ideas, sounds and images.

- Could explain the relation you creates between the sound you compose or improvise, the listeners and the space of sound diffusion ? (speakers, concert hall, exhibition, others...).

This relationship depends strongly on the particular sound environment in which each concert is performed, and can not be considered unidirectional in any sense, since also the reaction of the public will influence our process of semiosis. However, the type of interaction that is established within STM, the dialogue between images and sonorous atmosphere, points towards the dissolution and reconfiguration of the solid space and the conventional musical experience.

- Audioblast has the particularity of being a networked audio festival, what does it change for you ? How do you prepare yourself upstream? Have you already participated in this kind of festival ?

This is our first presentation in a networked festival. It is a great challenge for us to perform our "arquitectsonic" experience retransmitted through a virtual space, in a kind of elevation to the power of the result of the show.

THEMANTA

Live coding & hard post-techno minimaliste

La techno minimale est apparue au début des années 90. Le développement du style est souvent attribué à une soi-disant "deuxième vague" de producteurs américains associée à la techno de Detroit. **TheManta** mélange une forme de techno minimale, un codage en direct utilisant Sonic-pi, des bruits durs et des sons saturés. Un nouveau genre appelé Harsh Minimalist post-techno, alias sale Postek. Ce nouveau genre se caractérise par une esthétique épurée qui exploite l'utilisation de la répétition et du développement sobre avec une dose ferme de sons indésirables. **TheManta** est un sous-projet de l'artiste sonore et des musiciens Juto Aviten visant à fournir une plate-forme de recherche post-techno et de perversion des sous-genres (tels que la techno minimale et le speedcore).

Horaire de passage : Samedi 23 février, 21h.

- Peux-tu te présenter en nous parlant de ton parcours ?

TheManta est un projet techno à la limite du genre, entre live coding, post-dance floor et speedcore. Entre pratique du djing sur ordinateur avec des outils libre et du live coding avec sonic-pi, ou encore de synthèse modulaire, tout un programme pour une recherche de nouvelles frontières dans le genre alter-techno.

- Peux tu nous parler de ton projet pour Audioblast ?

Créer une techno minimale qui soit ultra speedé et qui travaille avec différentes acoustiques, réverbération. J'utiliserai plutôt du live coding, car il y a un aspect imprévisible, inattendu qui permet de se jeter dans le vide à chaque concert.

- Comment abordes de la thématique de cette année "SonoMorphoTectural / MorphoSonicEctural - Transformation des corps, du contexte et de l'architecture par le son." ? Qu'est ce que cela évoque pour toi ?

Dans l'oeuvre de TheManta, le corps est celui qui essaye de danser, mais c'est pas évident car le son remet en question le coté 4/4 140bpm de la tech classique. Sinon pour cette édition d'Audioblast et le thème proposé, je vais utiliser différentes acoustiques, comme des projections d'une scène post-dance floor, un club atomisé dans des lieux non-dédiés : église, rue, cave...etc.

– Peux tu nous parler des relations que tu créé entre les sons que tu proposes, leur composition ou improvisation, l'écoute des auditeurs et l'espace de projection sonore (enceintes, salle de concerts, exposition, autres...etc) ?

Avec le live coding, tout se joue dans l'instant, si la composition réside dans le code que j'écris, tout peut changer en fonction du contexte, de ce qui se passe au moment du concert et du son qui est projeté dans l'espace. Quand j'utilise le djing speedcore, le but c'est de pousser le public vers une danse extrême, ultra speed, loud et déconstruite. C'est des bpm super rapide et un son qui arrache, du gabber ultra accéléré. Là seulement la rapidité du beats et le gros son dirige le mix.

– Audioblast a la particularité d'être un festival audio en réseau, qu'est-ce que cela change pour toi ? Comment te prépares tu en amont ? As tu déjà participé à ce genre de festival ?

J'ai déjà fait des performances en réseau, j'aime bien ce rapport, surtout en live code, car je peux prendre mon temps pour coder, écouter, changer des aspects du son. Pour moi ça permet d'avoir le coté live du concert tout en restant chez soi ou au studio et en prenant son temps pour construire une composition sans la tension du lieu et du public. On ne joue pas pareil et la musique ne se développe pas de la même façon c'est vraiment intéressant comme situation.

Sebastian Ernesto Pafundo



Né à Buenos Aires, Sebastian **Ernesto Pafundo** a mené des études à l'insitut Municipal de Musique d'Avellaneda et au Conservatoire de Manuel de Fala. Aujourd'hui, il est compositeur de sons acoustiques, électroacoustiques, expérimentaux et musicaux et bassiste de jazz libre, rock, etc.

Horaire de passage : Samedi 23 février, 22h.

- Can you introduce yourself by telling us about your career ?

My name is Sebastian Pafundo I studied at the IMMA (City of Avelaneda) and at the Manuel de Fala Conservatory (Higher Diplomain Contemporary Music),I began as a self-taught composer , I currently compose for different styles and organics, I am a free jazz bassist and experimental music, rock, etc

- Can you tell us about your project for Audioblast ?

My project arises as a response to what I perceive of the world (I cannot separate myself from the context), the work covers everything from creation to the destruction of the world (something that is very recurrent to me because I am observing it day by day).

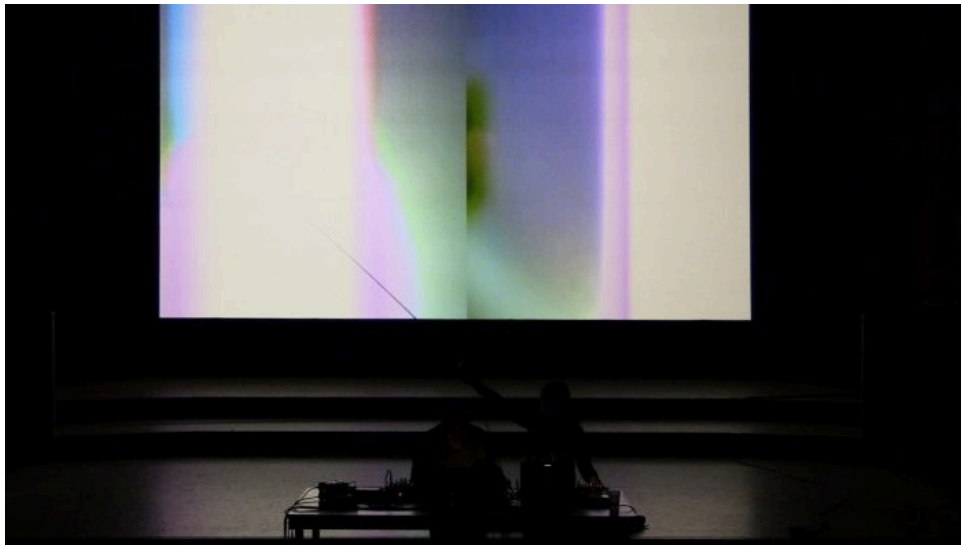
- How do you approach the theme of this year "SonoMorphoTectural / MorphoSonicEctural Transformation of bodies, context and architecture by sound"? What does this mean to you ?

Context and architecture for sound go with my work is like a story that touch estopics such as physics (creation and development), conscious and unconscious (madness) and wars, polution, ego, greed, etc (destruction of the world) « It is very important Do not let go of what happens around us ! I use referential (archetypal) sounds in this way I create a mental image of what I want to express. This is accompanied by all kinds of complementary sounds.

- Audioblast has the particularity of being a networked audio festival, what does it change for you ? How do you prepare yourself upstream? Have you already participated in this kind of festival ?

Audioblast has the distinction of being a network audio festival, Audioblast gives me the possibility to reach many listeners and also to be able to listen to all kinds of unknown, international aesthetics ,that is priceless, it is unique !

Solar Return



Solar Return est un duo de musique électronique bruitiste contemporain, composé de Jenny Pickett & Julien Ottavi. Le corps de leur musique se base sur la génération de fréquences et sur l'interpolation de multiples oscillateurs numériques et de synthétiseurs modulaires analogiques. L'essentiel de leur démarche se démarque par la composition ténue d'une musique totalement électrique.

Horaire de passage : Dimanche 24 février, 14h (2h).

Bot



Les **BOTs** composent une communauté virtuelle qui s'inscrit dans la continuité du projet du POULPE de créer un ensemble d'entités machiniques venant se greffer sur des lieux, sites urbains ou naturels, pour en explorer les potentiels actifs et les mettre en relation les uns avec les autres. Chaque entité capte des données du lieu d'implantation (son, mouvement, intensité lumineuse...) pour les faire transiter via internet sous la forme de flux streaming. Le **BOT** constitue une nouvelle approche des phénomènes liés au numérique : le réseau, la multi-géocalisation sans déplacements, l'inter-connection de données produites en temps-réel ainsi que leurs traitements, l'automatisation des manipulations sur le réel et un chantier d'expérimentation accessible en permanence et depuis n'importe quel endroit de la planète.

Horaire de passage : Dimanche 24 février, 16h (2h).

JRF



JRF est un trio dont le mouvement dansé est au coeur de la recherche artistique. Composé de Julie Leconte à la danse, Fryderyk Expert au son, Romain Papion à la réalisation numérique. Le trio est tout fraîchement formé depuis quelques mois et c'est avec plaisir qu'il donnera sa première représentation à l'occasion du festival Audioblast 2019.

Horaire de passage : Dimanche 24 février, 18h.

- Peux-tu te présenter en nous parlant de ton parcours ?

Nous sommes un trio et nous nous sommes rencontrés via l'association Apo33, dans laquelle nous travaillons.

- Peux tu nous parler de ton projet pour Audioblast ?

Nous avons formé ce trio il y a quelque mois et avons saisi l'occasion de présenter cette première étape du projet. Il s'agit d'une danse dont les mouvements sont captés et traduits en données sonores.

- Comment abordes de la thématique de cette année "SonoMorphoTectural / MorphoSonicEctural ?

Proposer ce projet, vis à vis du sens bidirectionnel de la thématique, nous a tout de suite semblé évident. En effet c'est concrètement la danse, le corps dans l'espace, qui va déterminer le son, la musicalité. Mais la danseuse va être également influencée par la musicalité de l'espace dans lequel elle se trouve. D'où cette correspondance qui s'exprime par le procédé de captation (kinect ici), et entre naturellement dans la thématique.

– Transformation des corps, du contexte et de l'architecture par le son.” ? Qu'est ce que cela évoque pour toi ?

Le corps humain d'abord... Le contexte, le lieu, l'espace, puis la place de ce corps dans l'espace, c'est à dire sa position, ses coordonnées géométriques dans le lieu qui sont repérées puis déterminées par la kinect, et celles-ci ensuite transformées donc, en musique. C'est cela qui est évoqué pour nous.

– Peux tu nous parler des relations que tu créé entre les sons que tu proposes, leur composition ou improvisation, l'écoute des auditeurs et l'espace de projection sonore (enceintes, salle de concerts, exposition, autres...etc) ?

Les sons, sont très étirés, droniques. Ils s'écoutent généralement très fort, par référence à Phill Niblock, dans une salle obscure, avec comme source de lumière la/les vidéoprojection(s).

– Audioblast a la particularité d'être un festival audio en réseau, qu'est-ce que cela change pour toi ? Comment te prépares tu en amont ? As tu déjà participé à ce genre de festival ?

Cela implique une latence entre le publique et nous sur place, et les personnes en ligne. Ce décalage me semble indispensable à prendre en compte et source de réflexion pour le rendu et le travail de la performance. Nous nous préparons au maximum, avec des tests et des discussions, sachant que Romain a déjà participé au festival en solo.

