

# SIGNAL

**3 ► 9 fév. 2023**

– Vernissage le **3 fév.**, à 18h30

**ESÄ** / site de Tourcoing (Galerie commune)

Le GMLR ou studio gémellaire, c'est l'atelier sonore transfrontalier commun aux écoles **ARTS<sup>2</sup>** de Mons en Belgique et l'**ESÄ** Dunkerque-Tourcoing, site de Tourcoing. Comme chaque année, à la suite de workshops, le GMLR propose une exposition intermédia qui associe les recherches et les travaux d'une dizaine d'élèves provenant des deux établissements. Cette année l'exposition est consacrée à des questions liées au thème du signal: quel peut être son contenu ? son contexte d'émission ou de réception ? qui l'émet ? qui le reçoit ?... Les propositions des élèves s'inscrivent dans un large éventail de pratiques: performance, installation, film documentaire, composition musicale, création numérique...

Le 3 février aura également lieu le lancement du disque compact *GMLR MIX 2019-2022*. Ce CD présente une sélection de pièces sonores produites au sein du GMLR dans un mix d'une vingtaine de minutes.

Margaux Joris  
Clair Chen  
Blanche Taddei  
Roman Compiègne  
Brandon Coldebella  
Théo Carlino  
Tommy Moucheron

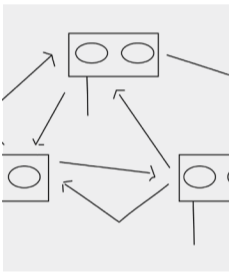
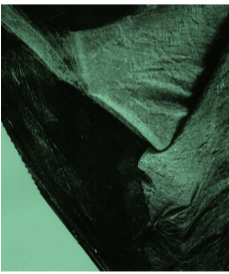
Chuhui Luo  
Vivien Perrot  
Jafrey Cordeboeuf  
Guerric Verougstraete

Photo: SUBSTRA

Avec le soutien de **Transcultures**, centre interdisciplinaire des cultures numériques et sonores et celui des **Pépinières Européennes de Création**.



Galerie Commune



(1) **The Code (Challenge of dance experience)**  
Brandon Coldebella  
— 5<sup>e</sup> année en section IDM à ARTS?  
Après une formation de graphiste et un apprentissage des arts numériques, Brandon ouvre désormais de plus en plus à l'exploration de l'espace et du son.

(2) **Autoparaboeuf**  
Jafrey Cordeboeuf  
Blanche Taddei  
— En 4<sup>e</sup> année à l'ESÄ  
Jafrey est venu à Tourcoing après avoir obtenu son DNA à l'école supérieure des Beaux-Arts de Nîmes.

(3) **Espaces sons**  
Guerric Verougstraete  
— En 2<sup>e</sup> année en Musiques Appliquées et Interactives à ARTS?  
Diplômé d'un bachelier (L3) en piano classique au Conservatoire royal de Bruxelles, Guerric travaille actuellement sur les liens de la musique avec l'image et sur la place du son dans le domaine audiovisuel.  
Comment le son évolue-t-il dans un lieu? Comment interagit-il avec son environnement? Ou en percevons-nous vraiment?  
Mon parcours de musicien grandissant pour l'univers sonore m'ont amené à expérimenter la perception de sons dans divers espaces. Cela m'a inspiré une création musicale: je suis parti de sons variés, musicaux ou non et je les ai diffusés dans plusieurs lieux dotés de caractéristiques propres: les dimensions de l'espace, l'environnement, l'acoustique... Une fois captés, les sons imprégnés de la nature du lieu, sont mêlés et assemblés de façon à créer une composition musicale. La finalité de ce projet est de permettre aux espaces de révéler leur musicalité.

(4) **L'œil qui observe**  
Vivien Perrot  
— En 4<sup>e</sup> année à l'ESÄ  
Son DNA en poche, Vivien s'oriente de plus en plus vers deux disciplines qu'il aime associer: les arts numériques et la création sonore.  
Chaque individu a une manière d'agir et d'observer son environnement qui lui est propre. Forts de ce constat, nous pouvons étudier les multiples manières d'expérimenter un espace en temps réel. Un œil observe un espace du quotidien préalablement filmé à l'épreuve la frontière entre le réel et fiction.  
Cette installation propose un dialogue entre le mouvement, l'espace, et le son. J'y invite les visiteurs-euses à faire évoluer une matière sonore vivante et à la recomposer en fonction de leurs déplacements dans l'espace. Le style de cette pièce va du hip-hop à l'abstraction sonore. J'ai souhaité mettre à l'honneur la culture hip-hop mais aussi la pousser dans ses retranchements au sein d'une pièce interactive qui hybride les sons et les genres.

(5) **Sans titre**  
Blanche Taddei  
— En 5<sup>e</sup> année à l'ESÄ  
Récemment, Blanche a participé à différents projets artistiques et culturels tels que le Forum Multiple, recherche en école d'art et design à l'École Supérieure d'Art de Pragramme (l'exposition *Dé réalité / Des réalités* au sein du Programme Images Sciences et Technologies (PIRST) à la Galerie Commune de Tourcoing (2021) ou encore, à la Foire d'Art Contemporain de Fine Arts (2021). Les chantiers sont pour elle des sources d'inspiration et d'expérimentations plastiques.  
Ce projet, composé d'une création sonore et d'une lecture performée, propose aux spectateurs-rices, d'aller au-delà du chantier, d'aller à la rencontre d'un paysage architectural, au sein duquel il est à priori possible de se ressourcer.  
Cette fausse visite de chantier, organisée sous forme de méditation sonore collective, a pour but d'offrir une forme d'interaction à la fois artistique et personnelle. Elle propose une réflexion à propos d'un paysage romantique contemporain et de ses conséquences pour notre civilisation. Les chantiers ne sont-ils pas les nouveaux paysages, les nouvelles montagnes?  
Comment peut-on trouver un chantier beau et positif, voire même paisible, lorsque l'on a conscience des désastres qu'il produit aussi bien pour les êtres humains que pour la Terre? Comment considérer le chantier comme un paysage au sein duquel il est possible de se ressourcer, lorsque l'on réalise qu'il peut être l'élément déclencheur d'une civilisation sans mémoire?

(6) **En phase, hors phase**  
Substra  
— En 5<sup>e</sup> année à ARTS?  
Substra est un collectif composé de Théo Carlino étudiant en IDM et en acousmatique, Margaux Joris et Tommy Moucheron, tous les trois étudiants en 5<sup>e</sup> année à ARTS?. Substra est une sculpture et le numérique. Son travail s'organise autour de la réécriture et de la réappropriation d'objets du quotidien, gifs de chats, codes-barres, codes informatiques... à partir desquels il cherche des motifs répétitifs. Ses recherches sont également tournées vers la musique et, n'étant pas musicien de formation, vers des moyens alternatifs de faire de la musique.  
Cette pièce intègre mes recherches sur la réappropriation d'objets de notre quotidien, de m'intéresse ici au code informatique, à sa part textuelle et à son écriture. Le code informatique est présent sous différentes formes et dans différents langages de programmation dans des applications, logiciels, que nous utilisons tous les jours. Nous proposons une série de perturbations des sensations, sonores et spatiales. Nous stimulons de multiples façons notre d'un objet maintenant conditionné aux limites du réel, pour aller vers un ailleurs possible en nous laissant bercer par nos perceptions.

(7) **Sans titre**  
Chuhui Luo  
— En 5<sup>e</sup> année à l'ESÄ, maîtrise ART-IMAGE  
Chhui est née en Chine. Elle utilise des observations quotidiennes et l'actualité comme points de départ pour ses projets plastiques. Grâce à la photographie, à la vidéo et au texte, elle tisse des liens entre des territoires en mutation et des souvenirs personnels.  
Un accordéonné une amie ukrainienne à la frontière de son pays. Mon amie, avec sa veste violette: même loin, dans la foule, elle est si différente que je peux toujours la repérer rapidement. L'installation est présentée sur deux écrans verticaux. Sur le premier, le paysage défile rapidement. Sur l'autre, mon amie se rapproche progressivement de son pays. Je regarde, encore et encore, je veux déchiffrer les signes qui m'échappent. Certains retiennent mon attention comme les paroles d'une ancienne chanson ukrainienne inscrites sur le sweat-shirt de mon amie. Une chanson que vous trouvez dans la bande sonore de l'installation, presque dépliée.  
Un paysage sonore étrange se dessine entre silences et bruits familiers, quotidien et fantastique. Rien de plus familier que ces roches et pourtant elles nous emmènent ailleurs.

(8) **Sans titre**  
Roman Compiègne  
— En 5<sup>e</sup> année à l'ESÄ  
Les médiums de prédilection de Roman, qu'il associe souvent, sont les outils sonores et musicaux, la vidéo, le dessin, la sculpture et le numérique. Son travail s'organise autour de la réécriture et de la réappropriation d'objets du quotidien, gifs de chats, codes-barres, codes informatiques... à partir desquels il cherche des motifs répétitifs. Ses recherches sont également tournées vers la musique et, n'étant pas musicien de formation, vers des moyens alternatifs de faire de la musique.  
Cette pièce intègre mes recherches sur la réappropriation d'objets de notre quotidien, de m'intéresse ici au code informatique, à sa part textuelle et à son écriture. Le code informatique est présent sous différentes formes et dans différents langages de programmation dans des applications, logiciels, que nous utilisons tous les jours. Nous proposons une série de perturbations des sensations, sonores et spatiales. Nous stimulons de multiples façons notre d'un objet maintenant conditionné aux limites du réel, pour aller vers un ailleurs possible en nous laissant bercer par nos perceptions.

(9) **Ce ne sont que deux pierres qui se parlent**  
Ningning «Clair» Chen  
— En 2<sup>e</sup> année à l'ESÄ  
Dans le cadre de sa formation à l'Académie des beaux-arts de Xi'an, à l'ouest de la Chine, Clair s'est intéressée à l'inscription de l'art dans l'espace public. Depuis son arrivée à l'ESÄ, elle développe des expérimentations en vidéo et en son.



# SIGNAL

**3 ▶ 9 fév. 2023**

ESÄ / site de Tourcoing (Galerie commune)



**ARTS2**  
ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS - MONS



Galerie  
Commune