

20. THIERRY FUMEY
« 74 MINUTES »

Visual Audio est un projet mené par l'Ecole d'ingénieurs de Fribourg, l'Université de Fribourg, la Phonothèque suisse à Lugano et l'Ecole de photographie de Vevey, qui vise à la conservation du patrimoine audio enregistré sur vinyle au travers de la photographie. Le photographe Thierry Fumey réutilise ces clichés photographiques scientifiques dans une démarche artistique. Les photographies en grand format de disques vinyle permettent de visualiser le sillon, autrement dit de voir le son.

Remerciements à Mr Cosandier, Radio Suisse Romande, pour le prêt des disques.

19. LUCA FORCUCCI ET OLAF BLANKE / BRAIN MIND INSTITUTE, EPFL
« KINETISM »

Le travail de Luca Forcucci propose une réflexion sur les espaces sonores quotidiens, auxquels nous ne portons plus guère attention, ou que nous n'écoutons plus vraiment. Nous les entendons plutôt.

À l'intérieur d'un espace sonore signifiant la ville, un autre espace suggère le corps humain avec ses sonorités propres (battements du cœur, circulation sanguine, etc.) Comme un voyage à l'intérieur et à l'extérieur de soi, les sons de la ville et les sons du corps se rencontrent. Une exploration de nouveaux territoires de la conscience par une écoute profonde de notre environnement. Luca Forcucci est artiste en résidence au Brain Mind Institute de l'EPFL, dans le cadre du programme Swiss Artists in Lab.

Luca Forcucci en collaboration avec le Professeur Olaf Blanke, Laboratory of Cognitive Neuroscience (LNCO), EPFL.

18. STEPHEN GILL
« AUDIO PORTRAITS SERIES »

Le baladeur a connu un succès immédiat dès sa première apparition en 1980. Adopté tout particulièrement par les joggeurs et les personnes passant beaucoup de temps dans les transports en commun, il permettait à ses utilisateurs de personnaliser leur environnement en y ajoutant leur propre musique, améliorant ainsi leur perception du monde qui les entourait. Doté à l'origine de deux prises pour écouter, le premier « walkman » permettait une écoute partagée. Aujourd'hui, les écouteurs sont synonymes de solitude et accentuent l'indifférence de leurs utilisateurs envers leur environnement. Les auditeurs semblent enfermés dans une bulle, fermant parfois les yeux à moitié comme si la vue n'avait plus d'importance. Ils sont désorientés lorsqu'ils sont interrompus et ont parfois du mal à se replonger dans leur état de détachement.

17. FRANCOIS WUNSCHTEL ET PIER SCHNEIDER
(1024 / EYZT)
« PASCUAL DI SONORIS »

Pascual di sonoris est une proposition de corps visuel et sonore, un modulator video-interactif qui réagit au son émis par le public. Une réponse littéraire à la thématique de l'exposition *Corps Sonore*, qui interroge les rapports qu'entretiennent corps, espace, image et son. Entre sculpture classique et art visuel interactif, Pascual di sonoris est une oeuvre qui ne produit pas de son, mais se met à l'écoute de son public. Chacun pourra faire vibrer Pascual au son de sa voix, déclencher des séquences visuelles et des comportements sonores, voir révéler les couches cachées de ce projet en prononçant des mots secrets...

10. CHRISTINA KUBISCH
11. ELLEN FELLMANN
« DOUBLE SCANNING »

Double scanning rend perceptible la densité croissante et la surcharge des champs sonores. Christina Kubisch travaille depuis les années 80 sur les champs électromagnétiques qui nous entourent sans être audibles à l'oreille humaine. Elle les discerne à l'aide d'un procédé d'enregistrement particulier. Ces sons étranges deviennent le matériel de base de ses pièces. Ellen Fellmann crée le double visuel de la pièce sonore avec une projection vidéo qui montre les réflexions, les superpositions d'éléments et l'éphémère, faisant aussi référence à la surveillance vidéo. Dans ce projet réalisé à l'aéroport de Munich, images et sons sont enregistrés à la même place mais apparaissent toujours dissociés pour permettre leurs propres interprétations et références.

9. ART CLAY & ENRICO CONSTANZA
« BOOK OF STAMPS »

L'installation *Book of Stamps* est un guide de voyage qui vous emmène à travers des paysages acoustiques issus des villes et des cultures urbaines. Ses pages offrent une « surface d'enregistrement » sur lesquelles vous pouvez placer des sons à l'aide de tampons. Cet ensemble agit comme une interface tangible interactive dédiée à une variété d'œuvres musicales temporelles formant une composition réalisée en collaboration par tous les utilisateurs. Lorsque ces derniers parcourent des pages déjà estampillées, ils ont véritablement l'impression de « voyager » d'un endroit à un autre. Cette oeuvre est réalisée avec le logiciel *Physical Sequencer* développé par Enrico Constanza, dans lequel les objets interactifs sont « vus » par l'ordinateur grâce à un système de reconnaissance des points repères par webcam.

Œuvre réalisée par Art Clay et Enrico Constanza en collaboration avec Matteo Giaccone et Olivier Küng, Media x Design lab EPFL.

8. TAMARA DE WEHR
« GHOST TOWN »

La vidéo *Ghost Town* s'articule autour d'un effet de dédoublement qui opère par la disjonction entre les images et les sons. Nous sommes face à une ville inanimée – donc potentiellement silencieuse – qui génère des sons évoquant, par contraste, une intense animation urbaine produite par des personnes et des véhicules. Grâce au montage, *Ghost Town* propose une manière de réfléchir sur l'identité d'une ville perçue comme corps social. On peut s'interroger alors sur les sons de la ville ; permettent-ils de l'identifier, de l'incarner ?

7. MAX NEUHAUS
« PROMENADE DU PIN »

Le haut de la *Promenade des Pins* à Genève accueille l'installation permanente de Max Neuhaus, précurseur des œuvres sonores, qui transforme radicalement l'espace public avec ses sons continus et presque effrayants. Interprète de musique contemporaine célèbre avant l'âge de 30 ans, Neuhaus fut le premier à utiliser le son comme médium autonome dans le domaine de l'art contemporain. Il utilisa le son pour transformer l'espace et les perceptions de l'espace dans des œuvres qu'il baptisa « installations sonores ». Il existe peu de méthodes qui permettent de représenter le son : le solfège et la phonétique sont les plus connues. L'art de Max Neuhaus ne s'intègre dans aucune convention orale ou musicale, et va au-delà de la simple représentation des sons de la voix ou d'un instrument. Les dessins font partie de son processus créatif.

Dessins prêtés par le Fonds cantonal d'art contemporain (FCA), Genève.

6. YVES METTLER
« MODELS WITH SPEAKERS »

Huit maquettes en carton sont réparties sur l'espace. Les bâtiments n'ont pas de fonction reconnaissable et ressemblent à des œuvres du génie industriel. Un haut-parleur de couleur est fixé sur l'une de leurs façades, leur attribuant une fonction très claire dans l'espace d'exposition. Les haut-parleurs émettent des bruits semblables à des machines à vapeur. Des mots, puis des phrases, sont énoncés. Citations des premiers théoriciens de l'esthétique et de l'industrie : Louis H. Sullivan, architecte américain auteur de la formule « La forme suit toujours la fonction » et Boris Arvatov, qui a profondément marqué le constructivisme russe.

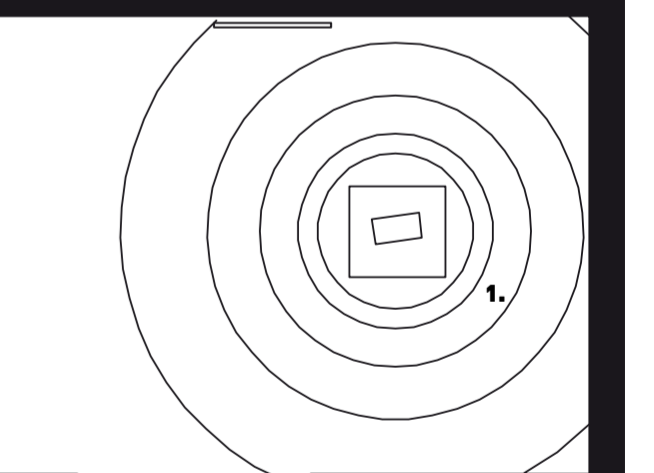
5. CHRISTIAN MARCLAY
« ZOOM ZOOM »

La série d'images proposée par Christian Marclay, *Zoom Zoom*, est une collection d'onomatopées trouvées. La poésie extrêmement simple et efficace du son écrit est ici évoquée par la photographie, dont la succession rapide et répétée provoque chez le spectateur/auditeur une image mentale à l'ambiance tonitruante, sans provoquer un seul son réel. *Zoom Zoom* nous rappelle que le son est partout, surtout sur les objets qui veulent retenir notre attention.

4. PASCAL AMPHOUX
« AUX ÉCOUTES DE LA VILLE »

Aux écoutes de la ville, recherche originale réalisée par Pascal Amphoux en 1991, compare la qualité sonore des espaces publics. Entre les études à dominante technique qui considèrent le bruit comme une nuisance (approches acoustiques normatives) et les travaux à dominante esthétique qui y voient un mode d'expression à préserver ou à mettre en valeur (approches musicologiques ou ethno-musicologiques), une troisième voie s'est ouverte, visant à l'anthropologie du sonore. Le but était de constituer un inventaire européen de la qualité et de l'identité sonore des espaces publics urbains. Cet outil apparaît rétrospectivement comme utile au diagnostic et à la gestion de l'environnement sonore urbain.

Etude réalisée en 1991 à l'Institut de recherche sur l'environnement construit, Département d'Architecture, EPFL.



1. SABINE VON FISCHER
« HAMMERWERK »

Le *Hammerwerk* (machine à choc) est un appareil scientifique de mesure qui permet d'évaluer l'impact des pas humains à l'intérieur d'un édifice. Cet objet de mesure objectif, qui n'a que peu évolué au cours des 50 dernières années, est un symbole de l'étroite relation entre l'acoustique et l'architecture. Au verso de ce document, le texte de l'architecte Sabine Von Fischer, analyse, à travers la métaphore du *Hammerwerk*, la relation entre l'architecture et le son.

Modèle 3204 avec têtes de marteau en acier allant à une vitesse de 10 impacts par seconde. Le boîtier en bois a été retiré pour laisser apparaître le mécanisme.

2. BERNHARD LEITNER
« TROIS COUPOLES »

Les sons, enregistrés à l'aide d'une technologie de microphone à trois dimensions au Sound Space de l'Université technologique de Berlin, sont projetés verticalement à partir de deux haut-parleurs haute fréquence placés sur le sol, sous des antennes paraboliques. Chaque coupole est remplie de sons qui flottent au-dessus de la tête de l'auditeur, tel un volume acoustique. Les matériaux utilisés sont des sons subtils dans une gamme de fréquences élevée qui permettent de localiser précisément le son projeté dans l'espace. Avec cette œuvre, Bernhard Leitner revient à sa phase de recherche artistique engagée au cours de ses premières années à New-York, à savoir ses analyses physico-acoustiques (entre 1966 et 1975) sur les espaces formés, conçus et composés au moyen de sons.

3. MICHEL BONVIN
« UNTITLED SERIES »

Sculptures minimalistes énigmatiques, les *sounds mirrors* font face à la mer, le long de cotes de l'Angleterre. Construits pendant la première guerre mondiale par l'armée anglaise, ces dispositifs auditifs devaient prévenir d'une attaque des forces aériennes ennemies. Michel Bonvin propose une série de cliché de ces monolithes de béton qui jalonnent le paysage, symbole d'une technologie dépassée.

12. FRÉDÉRIC POST
« SOUND SYSTEMS MODELS »

Frédéric Post utilise la maquette pour préparer une installation de concert. Il a poursuivi ce travail dans l'imaginaire et la fiction, faisant un inventaire personnel en modèle réduit de la grande famille des Sound Systems. Il répertorie ainsi les différentes manières d'écouter de la musique et de brancher les appareils entre eux. Assembler des platines, amplis et enceintes influence la manière d'écouter et de diffuser la musique. C'est une étape de l'interprétation. Frédéric Post recrée ainsi, par exemple, une installation de Steve Reich qu'il n'a jamais vue, imagine une installation à huit platines, phantasme impossible de DJ, ou perche une sono au sommet d'un mirador.

13. « LOCALISATION AND LOCALISATION BLUR »
14. « OPEN POROUS FOAM » (cyan)
FLORIAN HECKER

Artiste et musicien allemand, Florian Hecker est l'une des figures phare de la musique électronique expérimentale. Ses installations sonores donnent l'impression d'un espace sculpté par le son, et créent des environnements dans lesquels le corps et l'architecture interagissent. Le *localisation blur* est le flou existant dans la localisation d'un son perçu entre deux haut-parleurs ; ce flou est réduit au maximum en utilisant des haut-parleurs extrêmement directionnels. En contraste visuel et auditif, un cube monochrome composé de mousse phonique, sorte de sculpture minimaliste absorbant le son, évoque le dispositif qui entoure la tête d'un microphone afin d'absorber le bruit du vent.

Courtesy Sadie Coles HQ, London.

15. « ABSOLUTE SINE »
16. « ONDE »
ALEXANDRE JOLY

Absolute Sine est une composition musicale inaudible, mais elle peut se lire sur le fin miroir écran d'eau du bassin. Après s'être intéressé à la matérialisation du son par la transmission de vibrations à la surface de l'eau, Alexandre Joly dessine une fresque qui évoque un paysage sonore surréaliste, réalisée avec le matériau même qui reproduit le son.

Onde est composée d'environ 600 petits haut-parleurs piezos. Le son est transmis par une corde de piano qui relie entre eux les piezos. La composition est construite à partir d'une fréquence de type sinusoïdal modulée dans le temps et sur laquelle se dessinent différents sons de la nature.

Courtesy Galerie Roemerapotheke, Zürich.

22. ART CLAY
« TACET »

Tacet, terme qui signifie faire silence dans une partition musicale, est un programme qui permet au visiteur de devenir interprète de la fameuse pièce de John Cage *4'33"*. Après avoir entré son nom dans le programme, le visiteur reçoit un ticket indiquant l'heure exacte à laquelle il devra garder le silence pendant 4 minutes et 33 secondes, et écouter les sons ambiants auxquels nous ne portons généralement pas attention. L'aléatoire et le silence sont deux composantes très importantes de l'œuvre de John Cage. Il considèrerait le silence comme une véritable musique. L'objectif de la pièce *4'33"* est de permettre l'écoute des bruits environnants dans une situation de concert.

21. CARSTEN NICOLAI
« AOYAMA SPACE NO.1 & NO.2 »

L'*Aoyama space*, du nom d'un studio photo situé dans le quartier Aoyama de Tokyo, est doté d'une pièce sans côté, appelée chambre concave, qui permet de créer l'excitation spatiale d'un espace infini en apparence, aucun indice spatial n'étant disponible. Les œuvres de la série aoyama spaces sont des modèles réduits d'installations de salles imaginaires supposées sonder des configurations spatiales similaires. Du fait de leur petite taille, il est possible de réaliser des structures spatiales radicales dotées de caractéristiques complexes et de dispositions soignées. L'idée d'excitation spatiale est reprise et développée dans le but d'explorer la perception humaine et remettre en question la subjectivité de l'interprétation spatiale.

Maquettes dédiées à un spectacle de lumière et de son. Prêt des collections « Sammlung Sander », Darmstadt, et « About Chan-ge Collection », Berlin. Courtesy Eigen + Art Gallery, Berlin.

Artistes et architectes s’intéressent de plus en plus aux sons et bruits: outre les dessins bidimensionnels et les modèles tridimensionnels, la quatrième dimension, c’est-à-dire le temps, fait l’objet d’une attention accrue. C’est également dans cette quatrième dimension qu’évoluent le son et la musique, que les techniques visuelles courantes et même le vocabulaire ne suffisent généralement pas à saisir.

A la fin des années 60, le compositeur R. Murray Schafer et l’urbaniste Michael Southworth ont introduit, indépendamment l’un de l’autre, la notion de «soundscape» et ouvert ainsi un accès scientifique et pédagogique aux sons du quotidien. La sociologie et l’anthropologie ont reconnu le potentiel des sons alors par exemple qu’Alain Corbin a rédigé une histoire culturelle de la campagne française intitulé «Les cloches de la terre», en 1994. Depuis 2006, il est proposé à Berlin la filière d’études de master «Sound Studies» à orientation artistique et médiatique-théorique. Dans le cadre de «l’extension de la perception sensorielle», comme l’écrit le fondateur berlinois de «Sound Studies» Holger Schulze au sens d’un «Sensual Turn» également postulé par ailleurs, on s’intéresse davantage à l’environnement sonore. S’agit-il dans tout cela des signes d’un «Sonic Turn»?

Ces dernières décennies, les scientifiques de la culture ont toujours constaté de nouveaux «Cultural Turns», soit des changements de paradigme dans la culture. Selon la théorie du «Linguistic Turn» connu depuis l’anthologie publiée par Richard Rorty, la réalité est construite par la parole. Après ce tournant linguistique, la nouvelle science culturelle a identifié des nouveaux «turns»: ‘interpretative’ (Clifford Geertz, 1973/ 1983), ‘performative’ (Victor Turner, 1987; Judith Butler, 1990), ‘spatial’ (Frederic Jameson, 1986; Karl Schlögel, 1986; Marc Augé, 1994; Stefano Boeri, 1996), ‘pictorial’ (William J.T. Mitchell, 1992), ‘iconic’ (Gottfried Boehm, 1994) et tout récemment ‘sonic’ (Thomas Porcello, 2007; Holger Schulze, 2008).

Comme l’écrit William J.T. Mitchell dans son article «The Pictorial Turn» de 1992, un changement de paradigme n’est pas une réponse mais une manière de formuler des questions: «La fiction d’un pictorial turn, une culture entièrement maîtrisée par des images, est désormais devenue une possibilité technique réelle aux dimensions mon-

diales.» C’est ainsi qu’un «Sonic Turn» - par analogie aux tournants précédents – vise à faire de la construction sonore et de la perception de l’espace en même temps une méthode et une nouvelle problématique globale.

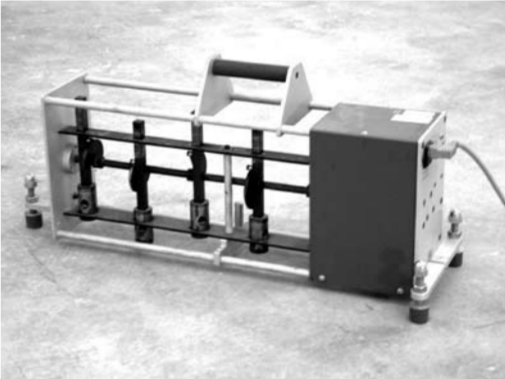
Dans le cadre de la médiatisation du quotidien, l’attention pour l’auditif semble offrir une alternative à la dominance du visuel. Cependant, il y a longtemps que notre environnement est orchestré de manière multisensorielle, et la foule des images a été suivie d’une foule de sons et bruits: non seulement ce que nous voyons est de plus en plus généré technologiquement – même ce que nous entendons est un produit du contrôle croissant du son. Plafonds, sols, fenêtres et portes nous isolent des bruits. La sonorisation de la pièce par des haut-parleurs distille de nouveaux sons sur les surfaces accalmées.

Les développements techniques depuis la seconde moitié du 18ème siècle ont fait que notre environnement auditif est de plus en plus commandé par des appareils acoustiques. Les inventions d’Alexander Graham Bell et de Thomas Alva Edison ont abouti à l’invention de la radiodiffusion et du téléphone. En 1934, George Owen Squier a fondé la société «Muzak» qui a donné son nom aux mélodies de fond légères des années 1950 et 1960. Depuis les années 1970, la réglementation des niveaux sonores admis a changé l’environnement construit. De plus, l’insonorisation intensifiée des bâtiments modifie profondément les bruits quotidiens. Les toutes dernières découvertes de la technique sonore comme le iPod, les tramways silencieux, les bruits de moteur spécifiques aux marques, les logos sonores et les sonneries de téléphone personnalisées posent de nouvelles conditions à l’extérieur comme à l’intérieur.

Plus l’environnement auditif est commandé, plus une perception critique de ces phénomènes est urgente. Ce n’est pas seulement l’affaire des oreilles mais surtout celle du cerveau qui traite ces informations. Comment l’espace public et privé est-il modifié si chacun vit dans son «phonotope individuel» (Peter Sloterdijk)? Que se passe-t-il si l’on ne peut plus distinguer les sons authentiques des sons synthétiques?

Sabine Von Fischer, architecte, Zürich

SONIC TURN?



MACHINE À CHOCS

A des fins d’objectivation, des essais de transmission de bruit d’impact avec une machine à chocs standardisée ont été largement remplacés par une personne de test. La physique a rendu comparables les caractéristiques acoustiques de diverses constructions de sol au moyen d’une machine. Les têtes de la machine à chocs standardisée déclenchent une impulsion semblable à celle d’un talon de chaussure.

L’impulsion sonore d’une machine a été développée à peu près simultanément à divers instituts et est désormais standardisée sur le plan international. En 1937 déjà le physicien berlinois Arnold Schoch a constitué une «machine à chocs» standardisée avec cinq marteaux de 500 grammes chacun tombant d’une hauteur de quatre centimètres à raison de dix chocs par seconde. Les marteaux de l’appareil décrit par Schoch diffèrent des appareils actuellement prescrits avant tout du fait que les têtes ne sont pas en métal trempé mais en fer, avec revêtements en bois de hêtre d’un centimètre d’épaisseur. Au cours de l’évolution, divers laboratoires d’acoustique ont également développé des modèles plus lents ou équipés de manivelles ou de batteries, avec des pieds fixes ou rabattables et des têtes de marteau en bois, caoutchouc ou acier.

BRUITS DE MACHINE

La relation entre la machine à chocs et les pas humains se vérifie constamment à nouveau. Hommes et femmes, talons et semelles de caoutchouc, sol en béton et tapis sont comparés. Les démarches individuelles, comme la «marche sur les talons» et les pas particulièrement lourds et à basse fréquence sur des tapis – en dehors du spectre de la physique de construction de 100 à 5000 hertz – ne peuvent être évalués par les mesures standard. Les acousticiens Cremer et Heckl ont déjà déclaré en 1967, à propos de la machine à chocs standardisée, que «la caractéristique des bruits de pas n’est pas particulièrement bien reproduite. Etant donné cependant que les bruits dans les bâtiments ne sont pas provoqués uniquement par la marche et les pas mais également par des bruits de frappe et la chute d’objets, la machine à chocs standardisée représente un compromis parfaitement utilisable, comme l’a montré la pratique.» Les règlements de maison et les avertissements ne peuvent réduire les bruits dans les appartements privés que de manière restreinte. Une mesure secondaire et plus facile à imposer en pratique est la réglementation par des lois, normes et recommandations sur les valeurs maximales de transmission de bruits des éléments de la construction et d’immissions dans les pièces. Depuis la publication du rapport des experts fédéraux, «La lutte contre le bruit en Suisse» de 1963, les bruits gênants sont devenus un sujet public en Suisse. Le niveau standard autorisé de bruit d’impact est réglé depuis 1970 par une recommandation et depuis 1976 par la norme SIA 181 «Protection contre le bruit dans le bâtiment». Au laboratoire d’acoustique, les valeurs d’insonorisation de nouveaux produits, constructions de parois et de sols, sont mesurées et évaluées, ou bien une mesure sur place sert à constater les valeurs de transmission du bruit dans le bâtiment terminé.

La machine comme générateur de bruit devient en application technique une référence impartiale qui n’est pas influencée par la perception individuelle. Ce bruit documenté objectivement sert également d’instrument légal de lutte contre le bruit. Dans le contexte juridique, la machine devient une instance en décidant si une valeur mesurée donnée est dans les tolérances des valeurs limites. Dans le domaine des arts, elle sert toujours à nouveau à l’inspiration, par exemple lorsque le peintre futuriste Luigi Russolo a construit en 1913 les «intonarumori» (en français: «générateurs de bruit») ou lorsque le compositeur Rolf Liebermann a composé pour l’Expo 1964 la symphonie «Les échanges» pour 156 machines de bureau.

Sabine Von Fischer, architecte, Zürich.

LES PAS, LE SON ET LES BRUITS DE MACHINE

L’architecture s’occupe de la planification de locaux: cela englobe les dimensions, les proportions, les matériaux, les fonctions, le climat et l’acoustique. Du fait de la transmission par les parois et plafonds, les bruits de machine et les activités humaines sont audibles également dans d’autres locaux que ceux où ils sont engendrés. Les maisons construites avec des dalles flottantes et des revêtements multicouches conformément aux prescriptions actuelles créent de plus en plus d’îlots soniques. C’est surtout dans les bâtiments anciens que le grincement des poutres, le déplacement de chaises, les voix, la musique et les pas des voisins font partie du quotidien.

BRUIT D’IMPACT

Une balle rebondit sur le sol, une machine ronfle et frappe, une personne se balade, saute ou trépigne. Savoir si un bruit est perceptible ou gênant, dépend de la sensibilité individuelle et de l’attention de la personne qui l’entend. Une mesure sonique physique ne peut que saisir les événements à un moment donné. La valeur résultante, en décibels ou en phones, correspond rarement à l’intensité sonore perçue.

Tandis que le bruit de pas se limite au bruit des pas dans la même pièce, le bruit d’impact correspond à la somme d’excitations sonores les plus diverses transmises dans d’autres locaux: le bruit de structure des pieds, meubles ou appareils est perçu dans les locaux voisins comme un bruit aérien. Le physicien Karl Gösele a retenu les impulsions possibles de bruit d’impact de la manière suivante en 1959: «Les bruits sont déclenchés par exemple par le déplacement de chaises, le choc d’objets tombant sur le sol, l’exploitation de machines à coudre ou autres machines ménagères.» Il a ultérieurement complété ces exemples des «machines de cuisine et à laver» et de «jeux d’enfants sur le plancher». Dès le début, «la forme d’excitation la plus fréquente était la marche sur des planchers».

Les impulsions sonores les plus claires sont provoquées par des pas sur de hauts talons. Un rapport du département acoustique du Laboratoire fédéral d’essai des matériaux et de recherche EMPA de 2009 confirme que le premier choc du bord d’un talon large non usé de chaussures féminines est le plus parlant pour la mesure de l’intensité du bruit d’impact et que la suite du pas est négligeable. Dans presque tous les cas, les personnes de test sont des femmes portant des chaussures à hauts talons – il semble qu’il y ait un consensus sur le fait que c’est là le bruit le plus fort et le plus gênant.

 Une exposition produite par Archizoom / Directeur : Cyril Veillon / Curateur : Léopold Banchini

 Conception et thématique de l’exposition proposée par Workshop 15x10. Laurent Saurer et David Vessaz, suite au workshop Ville : Corps Sonore ayant eu lieu à Lausanne en septembre 2007.

 Communication : Pascale Luck / Montage : Jean-Robert Gros, Jean-Daniel Gendre, Henrik Axelsson, Jérôme Clot, Philippe Gaillard, Linus Godet, Youri Kravtchenko, Rémy Wild / Audiovisuel : Christophe Barras

Exposition réalisée avec le soutien de: Loterie Romande, Gétaz Romang, Holcim, Eternit.

 Nous remercions pour leur soutien ou leurs conseils : Dr. Hervé Lissek, laboratoire LEMA, EPFL / Dr. Christof Faller, Audiovisual Communications Laboratory (LCAV), EPFL / Françoise Ninghetto, Mamco, Genève / Sammlung Sander, Darmstadt / About Change Collection, Berlin / Sylvie Henguely, Fotostiftung Schweiz, Fotomuseum Winterthur / Christophe Blaser, Musée de l’Elysée, Lausanne / M. Kurt Eggenschwiler et M. Markus Studer, EMPA, Dübendorf / Anne-Belle Lecoultre Brějnĭk, Fonds cantonal d’art contemporain, Genève / M. Cosandier, Radio Suisse Romande.

Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne / Bâtiment SG, Espace Archizoom / http://archizoom.epfl.ch

CORPS SONORE ARCHITECTURE ET SON 25 SEPT – 28 NOV 2009