

1. la présentation de votre projet de recherche (intitulé, présentation succincte, présentation développée (avec images), documentations, bibliographie, etc.)

résumé :

New Atlantis est un monde virtuel en réseau multi-utilisateurs développé par le laboratoire Locus Sonus (écoles d'art d'Aix-en-Provence et de Bourges) et the School of the Art Institute of Chicago. Il permet de faire l'expérience de différentes modes de création, d'interaction et d'écoute en réseau et à plusieurs, dans différents contextes (performatifs, pédagogiques, ludiques...). C'est un monde virtuel où le son est central, où l'espace est sonore avant d'être visuel. Il s'agit pour les utilisateurs de concevoir des propriétés sonores inédites par rapport à l'espace physique, d'expérimenter avec les différentes classes d'objets virtuels du monde qui ont des comportements sonores spécifiques. L'étude porte sur les caractéristiques sonores du monde virtuel, sur ses usages prévus par les développeurs (le programme est accessible mais en cours de développement), sur ses premiers utilisateurs-artistes, ainsi que sur son contexte contemporain, tant du côté musical que vidéo-ludique. Les notions d'espace, de partition, de navigation, de réseau, entre autres, sont questionnées et ré-agencées par New Atlantis.



L'étude reprend l'historique du développement du projet, depuis les premières expérimentations avec Second Life jusqu'à l'étape actuelle du développement, avec les différents aléas du développement logiciel dans un cadre pédagogique multilingue à distance. Elle décrit également comment ce monde virtuel multi-utilisateurs persistant en réseau fonctionne à l'heure actuelle, avec les différentes classes d'objets qui peuvent être implémentés par les utilisateurs. Elle indique un mode d'emploi rapide et donne quelques exemples des objets sonores et en 3d conçus par les artistes, étudiants et programmeurs associés au projet. L'étude présente les choix

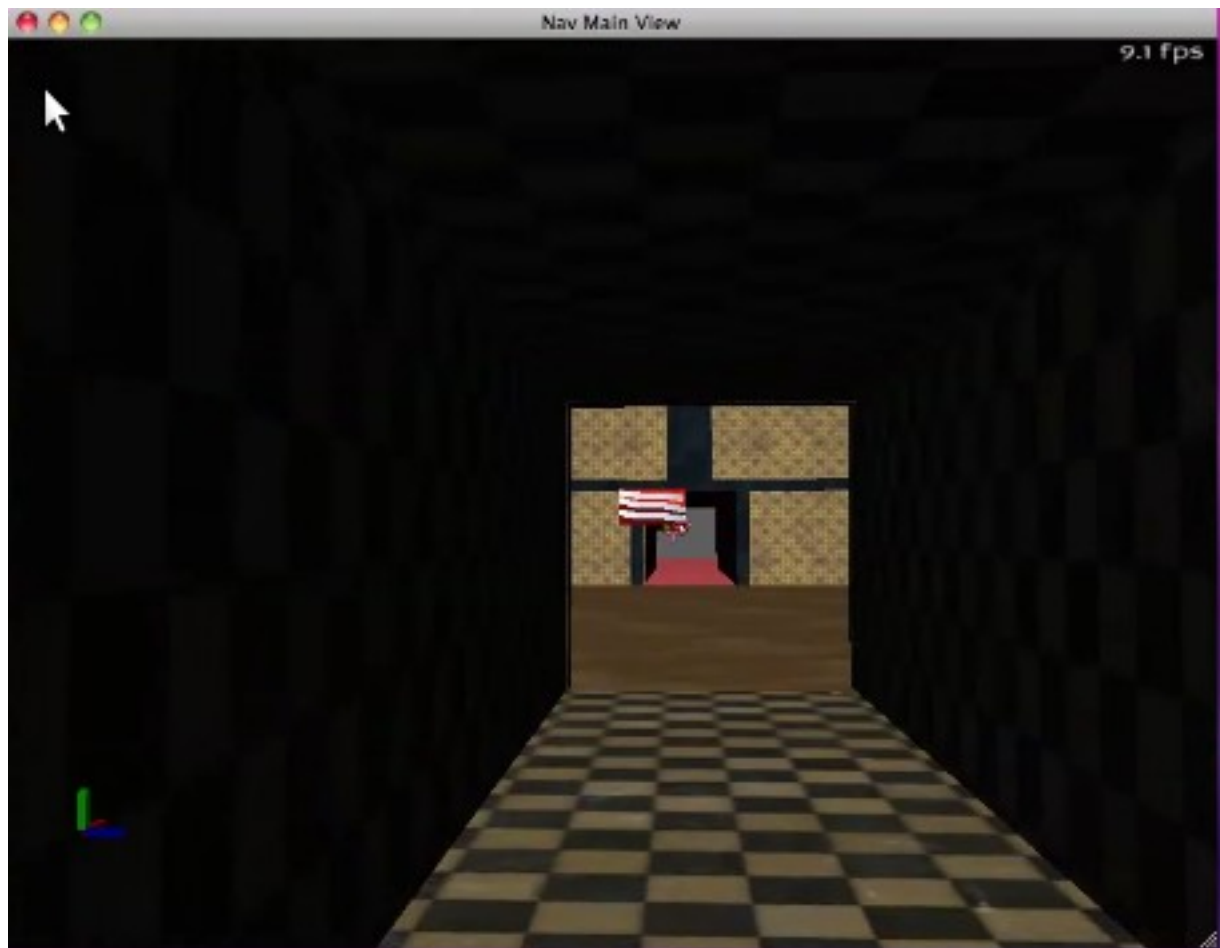
technologiques réalisés : des logiciels libres utilisés largement par les artistes sonores et enseignés dans les écoles d'art, c'est-à-dire les utilisateurs potentiels de New Atlantis pour la création d'objets, tout du moins dans un premier temps.

Un élément qui a pris une place importante au cours de la recherche est la façon dont le son est utilisé dans les jeux vidéo. Qualifier New Atlantis de jeu ou pas n'est pas le but de cette recherche, mais regarder du côté du jeu permet de saisir les potentialités sonores des mondes virtuels. Les façons dont les usages et qualités de sons sont imbriquées dans les jeux permettent de proposer des pistes de réflexion et d'expérimentation, même si les échelles de développement entre New Atlantis et l'industrie vidéo-ludique sont sans commune mesure et si le son a, entre autres, un aspect purement utilitariste dans le jeu (le son permet sous différentes modes de réagir à l'environnement et de donc de jouer effectivement). Différentes approches du son et de la musique (adaptative, générative, interactive) sont décrites, avec quelques exemples.

Les recherches sonores liées à la spatialisation participent également de cette réflexion.

La recherche propose quelques éléments de prospective, en particulier par rapport aux usages possibles de New Atlantis et aux questions d'interactions entre les utilisateurs et de gouvernance d'un tel monde. D'une part, elle tente de lister des usages artistiques et pédagogiques possibles dans un environnement d'écoute et d'activation partagées : parcours sonore, co-élaboration et co-activation de dispositifs sonores interactifs en ligne, performances de "réalité sonore augmentée" partagée, etc. D'autre part, les questions de gouvernance d'un tel monde se posent : comment faire co-exister les utilisateurs, les créations à l'intérieur du monde ? Quelles sont les possibilités en matière d'interactivité et de co-présence à l'intérieur d'un monde où les avatars sont réduits au minimum ? Certaines fonctions (par exemple de dialogue) sont nécessaires pour coordonner des performances ou l'activation collective de dispositifs.

L'étude est nourrie de l'observation de l'utilisation de New Atlantis au cours de différents workshops dédiés au projet auxquels j'ai pu assister, ainsi que d'entretiens avec les artistes-enseignants, programmeurs et étudiants-utilisateurs du monde virtuel. D'autres entretiens, plus ou moins informels viennent enrichir la réflexion sur le son dans les mondes virtuels. A cela s'ajoute une série de lectures (cf bibliographie en cours de réalisation).



Plan

1. présentation de New Atlantis

- a) historique
- b) présupposés :
 - choix conceptuels, 3d, généalogies des mondes virtuels, objets (différentes classes avec des propriétés sonores particulières)
- c) choix technologiques :
 - logiciels libres multiplateformes, notions de standard, de hack
- d) état du développement de New Atlantis

2. contexte plus général des approches du son dans les mondes virtuels : navigation, composition, espace, partition

- a) dans les recherches autour de la spatialisation 3d
 - spatialités imbriquées : articulations entre espaces sonores et espaces virtuels
- b) dans les mondes virtuels non vidéo-ludiques
 - son dans second life
- c) dans le jeu vidéo (MMORPG mais pas uniquement)
 - New Atlantis comme un jeu exploratoire ?, fonctions du son dans le jeu, approches de la composition sonore et musicale dans le jeu (musique adaptative, interactive, générative, procédurale).

3. utilisation et dissémination

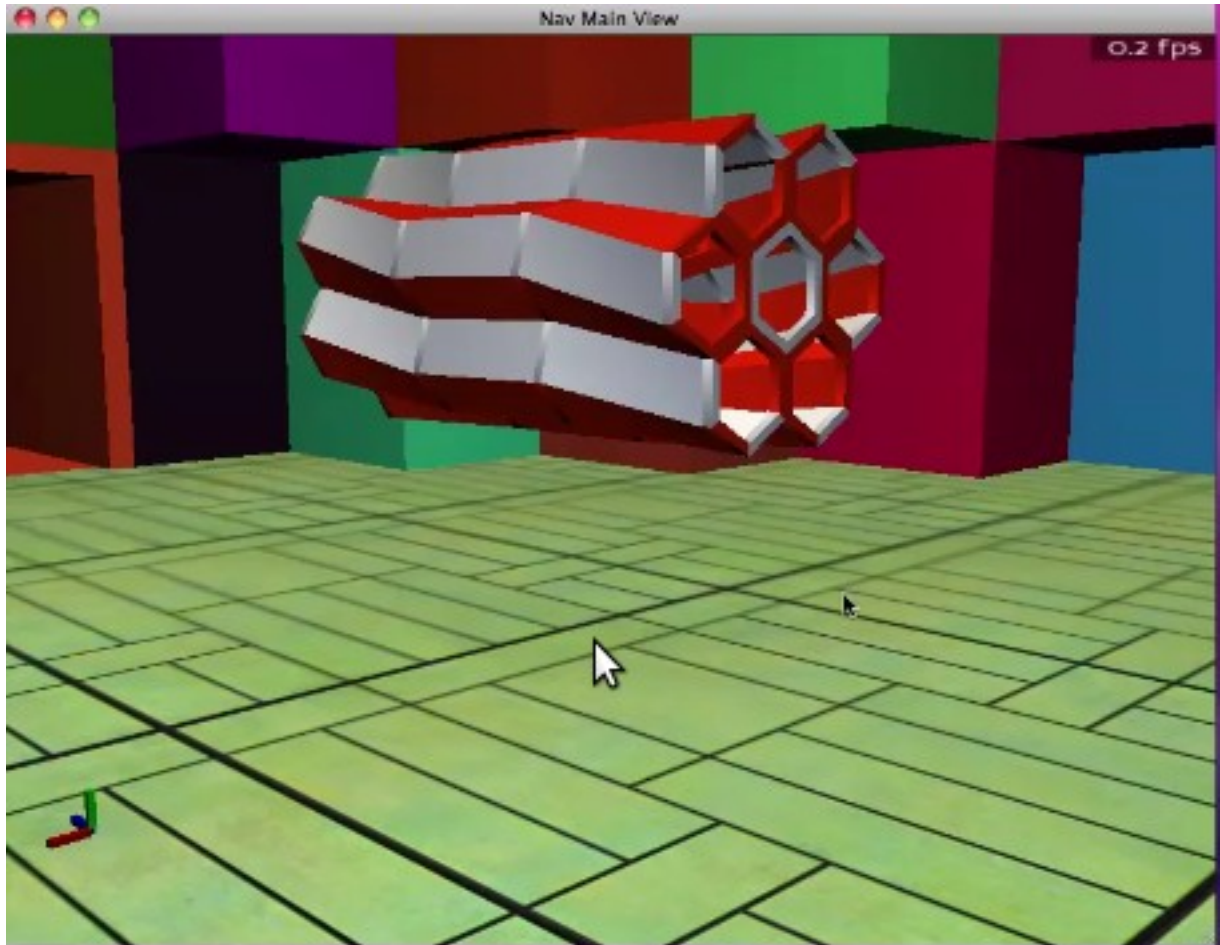
a) usages actuels

b) prospective

usages d'écoute et d'activation partagées que proposent le monde virtuel :
parcours sonore, co-élaboration et co-activation de dispositifs sonores interactifs en ligne, performances de "réalité sonore augmentée" partagée

interactivité et gouvernance : co-présence, communication, modération,
administration du monde et des utilisateurs

possible de relier New Atlantis à d'autres mondes virtuels ?



Bibliographie (en cours) :

Jerôme Abel, *New Atlantis. Synthesis document for developers.*

Francis Bacon, *La nouvelle Atlantide.*

Roland Cahen, *Enigmes : la partition navigable.*

Agnès de Cayeux, Cécile Guibert (sous la direction de), *Second Life, un monde possible*.

Sylvie Craipeau, *La société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*.

Leonard Paul, *Video Game Audio Prototyping with Pure Data* .

Peter Sinclair, *LSSL & New Atlantis . Locus Sonus Exploring audio possibilities of virtual spaces*

Matthieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*.

2. la présentation de vos développements de recherche liés aux projets collectifs du laboratoire Locus Sonus

Le rendu final du rapport sera fin décembre 2012. L'étude sera publiée en ligne et traduite en anglais par Cherise Fong.

3. l'agenda de ces activités sur l'année (nov. 2012-juillet 2013)

2 interventions à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence lors du séminaire *Temps réel* (1 en janvier ou février, 1 vers avril)

1 intervention à l'école nationale supérieure de Bourges : février 2013

suivi et participation aux activités de New Atlantis : développement, workshop, collaboration...

4. ce que vous prévoyez (et souhaitez) organiser et présenter pour votre soutenance ou pour la publication de votre recherche (à prévoir entre mai et octobre 2013)

J'aimerais faire une présentation de la recherche dans New Atlantis même si c'était possible et échanger avec les membres du laboratoire pour savoir quel serait le dispositif dans le monde virtuel le plus approprié.

Annexe :intitulé de votre intervention à l'ENSA Bourges, les intitulés et présentations des projets et des réalisations liés à des collaborations externes ou partenariats (ex. La Ste Baume, Ososphère, Liveshout SARC Belfast, etc.), un cv actualisé (pour l'équipe de Bourges)

5-6 février 2013 : Intervention à l'ENSA Bourges : Le projet *New Atlantis* et le son dans les mondes virtuels

CV développé attaché

anne laforet

5 avenue de la Gare
83260 La Crau
06 30 15 95 14
anne@sakasama.net
<http://www.sakasama.net>

née le 30/11/1975

Formation

2001-2009 : Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université d'Avignon (Laboratoire Culture et Communication).

Thèse : « La conservation du Net Art au musée. Les stratégies à l'œuvre »

Directeur de thèse : M. Jean Davallon

Mention : Très honorable avec les félicitations du jury. Soutenance : 17 février 2009.

La thèse est disponible en ligne à l'adresse suivante :

<http://www.sakasama.net/conservationnetart/these/theseannelaforet0309.pdf>

Qualification dans la section Arts (18).

2003-2004 : Collège Invisible, Post-diplôme de l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Marseille.

1999-2000 : Pouponnière des Jeunes Entrepreneurs, formation transdisciplinaire au CICV Pierre Schaeffer (Centre International de Création Vidéo), Hérimoncourt.

1998-1999 : DEA de Muséologie, CEREM (Centre d'Étude et de Recherche sur les Expositions et les Musées), Université Jean Monnet, Saint-Etienne.

Mémoire : « Art par et pour Internet. Le statut de l'œuvre au musée. Éléments d'un questionnement ».

1997-1998 : DESS « Action Artistique, Politiques Culturelles et Muséologie ». Université de Bourgogne, Dijon.

Mémoire : « Peut-on parler d'exposition sur Internet ? »

1993-1997 : Diplôme de l'Institut d'Études Politiques d'Aix-en-Provence. Section Relations Internationales (option européenne).

1995-1996 : Université de Reading (Royaume-Uni), échange Erasmus.

Enseignement et interventions pédagogiques

novembre 2012 : intervention au Centre de recherche et de restauration des musées de France (C2RMF) pour des étudiants de l'Institut national du patrimoine.

octobre 2011-en cours : Enseignement à l'Ecole supérieure des arts décoratifs de Strasbourg / Haute école des arts du Rhin :

- cours *Erreur 404, théorie et histoire des pratiques artistiques en réseau* (année 3, 2011-2012)

- séminaire *Erreur 404, théorie et histoire des pratiques artistiques en réseau* (années4-5, 2012-en cours)

- cours *La machine à différences. Ce que l'ordinateur fait à l'art* (années 2-3, 2012-en cours)

- séminaire *Digital Art Conservation/Conservation de l'art numérique* (années 2-5, 2011-en cours)

- propositions pédagogiques, suivi de projets en phase programme et en phase projet ainsi qu'accompagnement de mémoires (années4-5) au sein du groupe Hors Format (section Art)

- responsable scientifique à l'ESAD du projet de recherche interrégional européen *digital art conservation* (2010-2012) avec les différents partenaires (ZKM, Karlsruhe, Allemagne; Haus der Elektronische Kunst, Bale, Suisse; Haute école d'art, Berne, Suisse; Espace Multimédia Gantner, Bourogne, France; Vidéo les Beaux Jours, Strasbourg, France), programmation (avec Johannes Gfeller de l'école d'art de Berne) et organisation du colloque international « Digital Art Conservation : Practical Approaches. Artistes, programmeurs, théoriciens » à l'ESAD, co-organisation de l'exposition et de la soirée de performances du colloque, coordination du site web du projet avec les enseignants et étudiants liés au projet, voyage pédagogique avec les étudiants du séminaire *Digital Art Conservation* au festival Transmediale (Berlin, Allemagne), publication du fanzine *Spork* avec ce même groupe d'étudiants, participation à la publication de l'école...

janvier 2010 : Intervention à l'Ecole Supérieure d'Art et Design de Saint-Etienne (conférence et performance), journées Hacktion.

2009 : Intervention à l'atelier professionnel « Digital Archiving ». Art of the Digital Learning LAB 4. FACT (Liverpool).

novembre 2008 : Intervention à l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts d'Avignon (conférence et atelier), laboratoire Médias Variables.

octobre 2008 : Intervention pédagogique avec le dispositif de performance WJ auprès de jeunes artistes, Pérouse (Italie).

juin 2007 : Intervention pédagogique avec le dispositif de performance WJ auprès de jeunes artistes, Bilbao (Espagne).

2002-2004 : Cours « Gestion de projet multimédia », DESS Commerce Electronique, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse.

Activités de recherche

2011-en cours : Recherche sur le projet *New Atlantis* et le son dans les mondes virtuels dans le cadre de la collaboration entre le laboratoire de recherche Locus Sonus (Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence et Ecole nationale d'art de Bourges) et la School of the Art Insitute of Chicago.

Intervention au colloque Locus Sonus 2012 (24-25 mars 2012), Nantes.

2010-2012 : Recherche théorique et appliquée sur la conservation de la collection de l'Espace Multimédia Gantner dans le cadre du projet de recherche interrégional européen *digital art conservation* (inventaire et analyse de la collection, proposition d'une structure de documentation, études de cas, rédaction de notices d'œuvres...).

<http://espacemultimediagantner.cg90.net/>

<http://www.digitalartconservation.org/>

2002-2004 : Rapport *Net Art et institutions artistiques et muséales : problématiques et pratiques de la conservation*, Ministère de la Culture / Délégation aux Arts Plastiques (Bureau de la Recherche et de l'Innovation).

Le rapport est disponible en ligne à l'adresse suivante :

<http://www.sakasama.net/conservationnetart/DL-001052-04-01.01.00.pdf>

Projets de recherche en collaboration :

2008-2011 : Projet de recherche « Basse définition », Ministère de la Culture / Délégation aux Arts Plastiques (Bureau de la Recherche et de l'Innovation).

Responsable scientifique : Nicolas Thély (Paris 1).

Université Paris 1, Ecoles d'Art de Grenoble, Quimper et Valence.

<http://www.bassedef.net/>

2009-en cours : Conservation de l'art numérique, Laboratoire ARNUM (ESIEA, Ecole Supérieure d'Informatique, Electronique, Automatique).

http://www.esiea-recherche.eu/arnum_conservation.html

2004-2006 : Projet de recherche « AGGLO - Construction de situations collectives d'invention », Ministère de la Culture / Délégation aux Arts Plastiques (Bureau de la Recherche et de l'Innovation).

Responsables scientifiques : Paul Devautour et Jerome Joy.

<http://www.agglo.info>

Activités artistiques et professionnelles

Ecrits journalistiques (sélection) :

2010 : Série d'articles sur l'internet des objets pour numéro spécial MCD.

2010 : Reportage sur le festival Píksel09 (art et logiciel libre), PNEK, Norvège.

2009-*en cours* : Série d'articles sur la conservation des arts numériques pour le magazine MCD.

2007-*en cours* : Articles et comptes-rendus de manifestations sur les arts électroniques, site poptronics.fr.

2001-*en cours* : Articles et comptes-rendus de manifestations sur les arts électroniques, site web arte-tv.com (rubrique « cultures électroniques »).

Activités artistiques (sélection) :

2012-*en cours* : Collaboration avec Encore Encore faire au 22 rue Muller (chronique et développement de l'archive numérique en collaboration avec Eve Chabanon et Raphaël Bastide).

2012 : Interventions dans le cadre de la performance Moving Forest de Shu Lea Cheang (en collaboration avec des étudiants de l'EDADS/HEAR), Chelsea College of Art. Londres.

2009 : Texte et performance WJ-Spots #1 15 ans de création artistique sur Internet, Maison des Métallos, Paris.

2005-*en cours* : Performances web – Wjs (Paris, Bilbao, Strasbourg, Luxembourg, Tallin, Pérouse, Paris, etc), site web wj-s.org.

2005-*en cours* : Collaborations avec des net artistes (Annie Abrahams, Christophe Bruno, Nicolas Frespech...) pour des performances et projets en ligne (notamment Breaking Solitude et les Instants pour Panoplie.org, intervention à la Chartreuse de Villeneuve lez Avignon, etc).

2001-*en cours* : Performances sonores (multiples projets) présentées en France et à l'étranger.

2004-2006 : Collaboration dans le cadre du projet Faculty Taxonomy/University of Openess, Grande-Bretagne et en ligne.

2002-2004 : participation au projet sonore Daisy Chain (performances à Marseille, Aix-en-Provence, Paris).

Activités curatoriales :

2006 : Sélection d'œuvres de net art, Festival Ososphère, Strasbourg.

2001-2002 : Co-organisation d'ateliers sur les technologies des arts électroniques, Betaville, Paris.

2000 : Commissaire artistique de la section « Net Art et Cédérom », Festival Interférences (organisé par le CICV), Belfort.

2000 : Conception du site internet de l'exposition « Une collection particulière », Espace Multimédia Gantner, Bourogne.

1999 : Conception et organisation, exposition « Anonymous Collective, Stereo-graphisme et Lab-Musique », Villa Noailles, Hyères.

Publications

Ouvrages personnels :

Le net art au musée : stratégies de conservation des œuvres en ligne. Editions Questions Théoriques. Paris. 2011.

Publié avec le soutien du Centre National des Arts Plastiques.

Participations à des ouvrages collectifs :

Etudes de cas, Entretien (à paraître). in Publication finale du projet de recherche digital art conservation, ZKM/Springer. Karlsruhe/New York/Heidelberg. 2013.

Éléments du lexique. in THELY, Nicolas (Sous la direction de). *Search terms : Bass déf.* Editions B42. Paris. 2012.

Le net art au musée in *Art et culture(s) numérique(s), Panorama international.* Centre des arts (CDA). Enghien -les-bains. 2012

Programmation et conservation : notation, pérennisation, émulation. in LARTIGUAUD, David-Olivier (Sous la direction de). *ART++.* Editions Hyx. Orléans. 2011.

Avec Aymeric Mansoux et Marloes de Valk. *Rock, Paper, Scissors and Floppy Disks.* in DEKKER, Annet (Sous la direction de). *Archive2020 – Sustainable Archiving of Born-Digital Cultural Content.* Virtueel Platform. Amsterdam (Pays-Bas). 2010.

Articles :

Arts numériques et obsolescence (à paraître). Revue Techné. Paris. 2013.

La résistance au temps des œuvres numériques grâce aux formats ouverts et aux logiciels libres. Revue .dpi, StudioXX. Montréal (Canada). 2009.

Preservation of Net Art, Leonardo Electronic Almanac, MIT Press. Boston (Etats-Unis). 2005.

Actes de colloque ou congrès :

Conservation et transcodage. in OBS/IN 1 (Actes). *Encodage, Décodage, Transcodage.* Observatoire des pratiques de création de l'image numérique. Arles. 2012.

Net artistes et stratégies de conservation de leurs œuvres. Colloque. H2PTM'09. Université Paris 8. 2009.

Preservation of Net Art in Museums. in « Digital Visual Culture. Theory and Practice. Computers and the History of Art Yearbook, Vol. 3 ». Intellect. Londres (Royaume-Uni). 2009.

Models of preservation for net art in museums. Freeside Europe Online Academic Journal. 2007.

Net art et conservation, quelles stratégies pour le musée ?. Actes du colloque « La préservation des documents électroniques », Institut Canadien de Conservation,

Bibliothèque et Archives du Canada, Ottawa (Canada). 2003.

Conservation du Net Art. Publication en ligne ICHIM03, Ecole du Louvre, Paris. 2003.

Museum, « Virtual » Museum and Internet, colloque « The Artefact and the Public: Museum, Movie, Multimedia », Übersee-Museum, Brême (Allemagne). 1999.

Communications

Conférences internationales :

New Atlantis, un monde virtuel multi-utilisateurs en réseau dédié à l'expérimentation sonore, colloque Locus Sonus. Ecole d'architecture, Nantes. 2012.

Transcodage et conservation, colloque Observatoire numérique, Ecole nationale de la photographie, Arles. 2011.

Net art and preservation : for museums and artists, conférence ISEA2010, Dortmund (Allemagne). 2010.

Marché de l'art et conservation, colloque L'art du Net et les nouveaux enjeux du marché de l'art, ISAMS, Sfax (Tunisie). 2010.

Perspectives pour un musée archéologique du net art, colloque Histoire et Archives. Laboratoire NT2, UQAM. Montréal (Canada). 2009.

Preservation of Net Art in Museums, colloque « CHArt 2006 : Fast Forward - Art history, curation and practice after media », Birkbeck College, Londres (Royaume-Uni). 2006.

Net art et conservation, quelles stratégies pour le musée ?, colloque « La préservation des documents électroniques », Institut Canadien de Conservation, Bibliothèque et Archives du Canada, Ottawa (Canada). 2003.

Conservation du Net Art. ICHIM03, Ecole du Louvre, Paris. 2003.

Conférences sur invitation :

Conservation du net art. Ecole d'art. Belfort. 2012.

Archéologie des médias. Festival Bandits-Mages. Ecole des Beaux Arts. Bourges. 2009.

Models of preservation for net art in museums, colloque « Culture of the Information Age », János Kodolányi University College et Freeside Europe Online Academic Journal, Siofok (Hongrie). 2007.

Intervention et modération journée d'études « Le Net Art à l'Œuvre », Bibliothèque Nationale de France, Paris. 2006.

Intervention au séminaire « Avoiding the digital memory loss », European Archive, Picnic, Amsterdam (Pays-Bas). 2006.

Intervention « Typologie des sites de création sur le net », Forum, Ecole d'art de

Monaco, Imagina 2005, Monaco (Monaco). 2005.

Intervention (avec Béatrice Rettig) à la rencontre « Forme Action Réseaux », Infolipo/Université de Genève et CCC/Esba-HES, Genève (Suisse). 2004.

Intervention en ligne « Net art et conservation », colloque « Territoires ouverts », Société des Arts Technologiques (SAT), Montréal (Canada). 2004.

Intervention « La conservation du net art », colloque « Net art : circulation, diffusion, conservation », Crac, Valence. 2004.

Intervention *Museum*, « *Virtual* » *Museum and Internet*, colloque « The Artefact and the Public: Museum, Movie, Multimedia », Übersee-Museum, Brême (Allemagne). 1999.