



RUE EMILE TAVAN - 13100 AIX-EN-PROVENCE  
TEL : +33 (0)4 42 27 57 35 - FAX : +33 (0)4 42 27 63 99  
secretariat@ecole-art-aix.fr - www.ecole-art-aix.fr - www.mairie-aixenprovence.fr

**Le 12 juin 2004**

## **PROJET DE RECHERCHE**

**présenté dans le cadre de l'appel à projets n°4 de la Délégation aux arts plastiques pour 2004**

**par l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence :**

## **TERRITOIRES ELECTRONIQUES DE LA CREATION PLASTIQUE SONORE**

Ce projet de recherche s'appuie sur le dispositif LOCUS SONUS, projet de post-diplôme de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. L'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence explore depuis la création de son option de recherche dans le champ croisé de l'art, des sciences et de la technologie, les possibilités qu'offre la création sonore, qu'elles soient de nature autonome, qu'elles engagent des opérabilités transdisciplinaires, ou qu'elles soient interactives dans des dispositifs physiques ou virtuels. L'exploration de la création en réseau sur les supports télématiques et dans le cadre d'environnements partagés et collectifs donne au son et à la recherche audio un caractère prospectif et inédit sollicitant le développement de nouveaux dispositifs et environnements de production et de diffusion artistique. L'ESA d'Aix propose donc sur la base de ses ressources pédagogiques actuelles et de celles de ses partenaires artistiques, pédagogiques, institutionnels, universitaires ou de recherche, d'élargir, d'enrichir et de compléter un domaine de recherche dans le champ *intermédia* de la création plastique qui nécessite un approfondissement tant par l'expérimentation que par la recherche théorique.

Tout en s'appuyant sur une histoire identifiée, l'inscription des pratiques sonores dans les arts plastiques offre aujourd'hui une réalité foisonnante que cela soit dans les expositions au travers de multiples propositions artistiques mais aussi au sein des Ecoles d'Art sous la forme d'investigations pédagogiques assez inédites et informant des pratiques et des spécificités qu'il nous faut aujourd'hui observer et tenter d'analyser.

L'utilisation du son dans les arts plastiques est tout de même très diversifiée et a participé à des genres particuliers (happenings, poésie sonore par exemple) et cette diversité amène aujourd'hui à un ensemble de recherches développées principalement grâce aux techniques de l'enregistrement et de la diffusion: la sculpture sonore<sup>1</sup>, les installations sonores<sup>2</sup>, le support radiophonique<sup>3</sup>, l'environnement sonore<sup>4</sup>, la collection<sup>5</sup>, la performance, le son enregistré, l'indexation sur des méthodes et représentations musicales<sup>6</sup>, le son comme matériau plastique et dialoguant avec l'image<sup>7</sup>, le son signifiant<sup>8</sup>, la transformation de l'espace (l'acoustique, l'objet, autour de l'objet, le contexte social, le hors-champ, etc.)<sup>9</sup>, le multimedia puis l'hypermedia<sup>10</sup>, la phonographie (à l'instar de la photographie)<sup>11</sup>, etc.

-----  
1 Gordon Monahan, Rolf Julius

2 Max Neuhaus, Cristina Kubisch, Bruce Nauman, Robert Barry

3 Alison Knowles, Alvin Curran, Max Neuhaus, Tetsuo Kogawa

4 Bill Fontana, Robin Minard

5 Maurizio Nannucci

6 Rodney Graham, Christian Marclay, Martin Kippenberger, Heimo Zobernig

7 Bill Viola, Gary Hill

8 Marcel Duchamp, Fluxus, Bob Morris, Joseph Beuys

9 Antonio Muntadas, Rainer Ganahl, Michael Snow, Lawrence Wiener

10 Laurie Anderson

11 Richard Lerman

## A. OBJET DE LA RECHERCHE

La création sonore a accompagné depuis plusieurs décennies l'essor des technologies en sciences comme en art en anticipant ou en détournant des usages et en énonçant des perspectives favorisant des pratiques *émergentes* expérimentales. Celles-ci ont continuellement requestionné et enrichi les formes de représentation telles que l'exposition et l'événement public.

La question aujourd'hui que nous souhaitons soutenir serait de voir en quoi les pratiques sonores et audio deviennent un territoire de recherches et d'innovations en art permettant de déterminer des spécificités propres et des enjeux définis, tout en favorisant des dialogues et des échanges entre des domaines de pratiques et des manières de faire. Nous voudrions établir un champ de recherche, d'expérimentation et d'évaluation sous la forme d'un séminaire engageant des présentations et des expérimentations afin d'identifier les émergences significatives et de proposer un espace de développement de celles-ci.

Tout en considérant que les pratiques sonores et audio ont toujours marqué historiquement des positionnements artistiques radicaux, critiques et novateurs à propos des modalités des pratiques d'exposition et des formes événementielles spectaculaires, il nous semble essentiel d'investir à nouveau de manière théorique et expérimentale un espace d'évaluation et de valorisation des pratiques de production et de monstration liées à ce champ singulier.

Les solutions et les inventions abordées par ces pratiques ont permis le développement d'outils et d'organologies dont les spécificités et les singularités sont liées à des aspects polymorphes, mobiles et modulaires permettant à la fois une ouverture sur l'articulation avec d'autres médiums (médias) et une réflexion originale sur les possibilités de traitement et d'enrichissement de l'espace (plastique) ainsi que sur les perspectives de modes de production et de diffusion liés aux environnements (dispositifs) en réseau.

Ainsi nous proposons d'articuler ce séminaire sur 2 axes principaux complétés par un troisième axe transversal .

### • **dispositifs audio en espace**

*mot-clés: installation, déambulation, espace architectural, espace virtuel, espace public, interactivité, narration, réalité augmentée, ...*

Dans le champ des pratiques audio, la notion d'espace a permis de problématiser les pratiques d'installation sous des formes modulaires et interactives dont une des références principales et historiques reste Rain Forest de David Tudor [1]. La mise en espace et l'espace pris comme paradigme plastique "augmenté" par le son ont permis de redéfinir l'écoute du spectateur à mi-chemin entre l'exposition et le spectacle, et entre la sculpture/installation et le dispositif. Les objets articulés dans ces pratiques de l'espace prennent naissance dans un développement en mutation permanente de l'espace architectural/sonore, alimenté par les ressources issues de l'interactivité et de la spatialisation.

Bien que ce champ soit vaste et ouvert à de multiples perspectives, on peut identifier un certain nombre de pistes déjà empruntées et les faire converger vers une réflexion

qui nous intéressent plus particulièrement: l'espace problématisé par le son; que cet espace soit celui de la représentation, des dimensions sonores, de l'architecture, de l'espace social, etc. Ces références peuvent nous aider à mieux identifier l'envergure des expérimentations à mener et à vectoriser, à l'aide de repères, les différentes phases d'élaboration et de réalisation.

Suivons le cours du temps:

Un art sonore qui trouve ses origines dans la sculpture et l'indexation sur la musique avec les bruiteurs du futuriste Luigi Russolo, les instruments de musique à caractère monumental de Harry Partch ou encore "Music Store" de Joe Jones. Puis se développent les articulations de l'espace et de l'interactivité dans l'installation sonore avec l'oeuvre emblématique de David Tudor, "Rain Forest": *une multitude d'objets tous différents et improbables sont suspendus au plafond à hauteur d'oreille. L'espace est rempli de doux sons émis par ces objets qui sont mis en résonance par des transducteurs.*

En 1968, John Cage et Marcel Duchamp jouent aux échecs sur un échiquier électroniquement modifié par Lowell Cross pour produire des sons en fonction des déplacements des pièces. Gordon Mumma, David Tudor et David Behrman gèrent la diffusion. Les paramètres de l'espace deviennent contrôlables et révélés par le son, le dispositif de recouvrement devient ludique, générateur et collectif.

Un peu plus tard, les installations de La Monte Young éliminent la présence de l'objet matériel pour proposer une espace immersif transparent et résonnant aux harmonies d'une gamme inventée par l'artiste [2]. Aujourd'hui, Granular Synthesis explore un espace sonore en perpétuelle évolution en exploitant les techniques de la synthèse granulaire (comme leur nom l'indique): des micro-boucles d'images vidéo superposées en couches et spatialisées avec l'aide d'une sonorisation surpuissante et enveloppante [3].

L'espace devient "sans mur": des environnements sonores dans lesquels la déambulation fait office de principe pour découvrir l'oeuvre, (ou aussi des environnements dans lesquels il faut plonger: Max Neuhaus [4] et plus tard Michel Redolfi; ou qui font résonner l'espace architectural naturel ou urbain: Bill Fontana [5], Erik Samakh [6], Richard Lerman [7]).

Jusqu'aux plus récentes investigations permettant à l'espace sonore d'évoluer, de réagir, d'être remis à jour (updaté), de devenir réticulaire, d'être relié aux réseaux et à l'internet: Steim [8], David Rokeby [9], Atau Tanaka et Kasper T. Toeplitz [10], les projets de streaming, etc.

D'autre part, l'audio-visuel - ou ne pourrait-on pas parler plutôt de visio-audio - investit l'espace de vision "mené" par un travail sonore: "La Jetée" de Chris Marker, "Head Candy" de Brian Eno, "No sex last night" de Sophie Calle, ou encore "Timecode" de Mike Figgis ou "Dubbing" de Pierre Huyghe.

On peut aujourd'hui identifier un historique de la spatialisation sonore qui trouve ses débuts dans des travaux expérimentaux orchestraux de compositeurs (de Tallis, Gabrieli à Xenakis et à Stockhausen) et qui se développe au cours des années 70/80 dans le domaine de la musique électroacoustique (acousmonium).

Les technologies se développant et se démocratisant, l'accès aux cartes audio-numériques multicanaux sur nos ordinateurs actuels nous permet d'augmenter la représentation stéréo, de la multiplier point par point et de jouer du déplacement du son en automatisant la diffusion audio à multiples sources (spatialisation et programmation [11]). L'espace éclate, est décomposé pour être reconstruit, virtualisé. Ceci implique que la diffusion peut être rendue indépendante de la présence de l'artiste, mais également qu'une multitude de processus de captation et d'organisation des sons peut être employée: conceptuels, géométriques, interactifs, etc. La liste dépasse le champ traditionnellement associé à la diffusion musicale et ouvre des articulations essentielles vers des domaines de ressources (robotique, télématique, etc.).

- 
- [1] <http://www.emf.org/tudor/>
  - [2] <http://melafoundation.org/>
  - [3] <http://www.granularsynthesis.info/>
  - [4] Water Whistle 1971 , <http://www.emf.org/subscribers/neuhaus/listofworks.html>
  - [5] <http://www.resoundings.org/>
  - [6] <http://eriksamakh.free.fr/>
  - [7] <http://www.west.asu.edu/rlerman/>
  - [8] <http://www.steim.nl/>
  - [9] <http://homepage.mac.com/davidrokeby/home.html>
  - [10] <http://www.sensorband.com/atau/>
  - [11] Nos étudiants présentent depuis plusieurs années des travaux basés sur la spatialisation audio et qui utilisent des logiciels développés par le GMEM et L'IRCAM.

#### • **dispositifs audio en réseau**

*mot-clés: groupe, collectif d'expérimentation, collectif artistique, collectifs de jeux, fanfare audio-numérique, streaming, radioblogs, protocoles de transferts, téléchargements, protocoles de consentement et de participation, interfaces, flux, dispositifs d'écoute, etc.*

Cet axe de recherche développera des expérimentations sur les conditions de développement et de réalisation des formes et des environnements collectifs et partagés et des dispositifs en réseau. En effet, tout en initiant des nouveaux dispositifs alliant la production et la diffusion audio, de nombreuses initiatives sont développées depuis plusieurs années par les artistes en associant les moyens électroniques, informatiques et télématiques : collectifs de jeu et d'échanges (sous forme d'événements, d'installations ou de publications évolutives), projets délibérés et participatifs, dispositifs de streaming (émissions en continu de flux audio -ou video ou de données - de point à point et disponibles à l'écoute en se connectant sur une adresse déterminée), projets de téléchargements et de dépôts évolutifs (repositoires), dispositifs interactifs ou conditionnés par l'actualisation de données et d'éléments externes, etc.

Le domaine audio et sonore a développé très tôt des possibilités collectives et "connectives" que cela soit dans l'histoire de l'art (9 Evenings/E.A.T avec Robert Rauschenberg et Billy Kluver [1], Stoppages de Liam Gillick [2], Electronic Cafe [3], Telephone Music [4], Artext [5], Les Immatériaux [6], Scratch Orchestra [7]) ou encore des réalisations en réseau -dont l'internet - (Silophone du collectif The User [8], Radio-Net de Max Neuhaus [9], le collectif The Hub [10], Micro Radio de Tetsuo Kogawa [11], etc.).

Ces investigations proposent des espaces qui ne sont plus "là a priori", dans la salle d'exposition ou dans la salle de concert, mais la plupart du temps ailleurs (dans l'espace télématique, dans l'espace public, dans l'espace social,...) et autrement (zone d'activités, objets temporels, installations interactives, dispositifs immersifs ou "lounges", dispositifs processuels contrôlables, plate-formes d'arrangement, hacklabs, medialabs, lieux de rencontre et d'expérimentation de pratiques médiatiques alternatives, etc.). Pourtant leur inscription dans la monstration et dans la représentation vient enrichir et questionner de manière critique et constructive les

cadres traditionnels de l'exposition et de l'événement public. Ils construisent et initient de nouveaux dispositifs de production et de représentation, qui deviennent "concertés" et non plus décrétés, et qui ouvrent des zones d'écoute, de création dans l'espace public.

Ces dispositifs sont donc des nouveaux champs d'action et d'opérabilité pour les artistes dans les domaines audio et sonores, dont les destinations ne sont pas d'instaurer des cadres "en miroir" des systèmes d'exploitation et de présentation déjà en place (exposition, concert, radio, label), mais d'offrir et de favoriser des plateformes et des canaux de production "délibérés". Ces dispositifs et les pratiques (manières de faire) qu'elles favorisent ouvrent certainement des spécificités esthétiques et artistiques qu'il s'agirait d'observer et de mettre en expérimentation (modes de production, modes de diffusion, organologies, interfaces, systèmes, etc.).

Vis-à-vis d'une certaine histoire de l'art numérique et du développement des pratiques audio en liaison avec des technologies intégrantes et "connectives", notre propos n'est pas de démontrer l'existence d'un espace désigné pour ces pratiques numériques et d'une attache à une matériologie "digitale" spécifique. Les domaines des pratiques sonores ont toujours privilégié des perméabilités avec les autres pratiques, avec les autres mediums, en restant attentives au sujet des technologies qui s'y associent. De fait, ces activités sont vite devenues des espaces non seulement d'agrégation mais aussi et par nature, des espaces d'expérimentation en favorisant des croisements de compétences et d'échanges, tout en développant des dispositifs ouverts. Ces dispositifs sont devenus des espaces de création qui s'affirment, des espaces dans lesquels les singularités des pratiques s'enrichissent, avec lesquels les problématiques quotidiennes sont ré-interrogées: l'espace (streaming, diffusions), la matériologie (issue de procédures informatiques et analogiques), la représentation (interfaces), etc. Les systèmes s'échangent, peuvent être "pluggés" les uns aux autres, ou l'un à l'autre, circulent à la disposition de chacun afin d'être augmentés, ré-utilisés, modifiés, etc. La notion de "patch" remplace celle d'outil et renvoie à la modularité sans anticiper ni fixer la nature et le contenu de la production réalisée ensemble ou seul. Les concepts d'échantillonnage et d'environnements (dispositifs spatiaux et temporels) quittent leurs attaches premières "techniques" pour devenir des modes d'opérabilités artistiques. Ceci permettra de cerner en quoi ces nouvelles opérabilités et organisations sont pertinentes pour une approche innovante des créations numériques liées au son: dépasser les notions de collaboration et de participation par les concepts de "coopération", d'adaptivité et d'émancipation, augmenter celles liées aux interfaces et aux interactivités par une approche des "dispositifs" en tant qu'organologies "signifiantes", interroger les conditions de mixité et de transversalité par celles de "connectivité" et de "compatibilité".

-----

[1] <http://www.olats.org/pionniers/pp/eat/9evenings.shtml> (définition du THEME)

<http://www.olats.org/pionniers/pp/eat/eat.shtml>

L'E.A.T., Experiments in Art and Technology, fondée par les ingénieurs Billy Klüver, Fred Walhauer et les artistes Robert Rauschenberg et Robert Whitman, organisa les Nine Evenings en novembre 1966 au 69th Regiment Armoury. Un groupe d'ingénieurs et de 10 artistes (John Cage, Lucinda Childs, Oyvind Fahlström, Alex Hay, Debrah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor et Robert Whitman) réalisèrent ensemble cet événement artistique interdisciplinaire. Dans ce cadre, ils développèrent un dispositif intitulé le Theme (Theater Environmental Modular Electronic) dont chacun des artistes pouvaient activer ou non les modules proposés et susciter avec les ingénieurs des développements technologiques. Le THEME, qui n'était pas visible de la salle, permettait, entre autres, le contrôle à distance d'objets et la possibilité d'entendre des

sons et de voir des faisceaux lumineux provenant de sources multiples et simultanées. Le système THEME comprenait 289 éléments dont notamment des amplificateurs portatifs électroniques, des transmetteurs et des récepteurs de bandes AM et FM, des encodeurs et des décodeurs, de l'équipement de contrôle à distance et de contrôle proportionnel, etc. Les artistes collaborèrent les uns avec les autres sur la réalisation de leurs oeuvres/dispositifs respectifs.

[2] <http://www.ubu.com/sound/stoppage.html>

[3] <http://www.ecafe.com/>

[4] <http://www.t0.or.at/~radrian/TELECOM/index.html>

[5] <http://www.t0.or.at/~radrian/ARTEX/index.html>

[6] <http://www.gehlhaar.org/immateriaux.htm>

<http://easyweb.easynet.co.uk/nour-rolf/ssdoc.html>

[7] <http://www.musicnow.co.uk/scratch.html>

[8] <http://www.silophone.net/>

[9] <http://www.kunstradio.at/ZEITGLEICH/CATALOG/ENGLISH/neuhaus2-e.html>

[10] <http://crossfade.walkerart.org/brownbischoff/>

[11] <http://anarchy.k2.tku.ac.jp/>

### • **territoires / topies et pratiques numériques / pratiques sociales**

*mot-clés: pratiques numériques, pratiques sociales, anthropologie, sociologie, usages, communautés, territoires, public, etc.*

Par l'expérimentation artistique et la généralisation de l'Internet, les technologies numériques interrogent régulièrement le rapport de l'individu à la société. En tant que support permettant le développement de nouveaux horizons de production, de communication, de création et d'action, elles posent aussi la question de leur inscription territoriale. Dès lors, comment les technologies numériques abordent la relation de ces trois notions: individu, société et territoire?

Tout en menant l'exercice de pointer des effets de "clôture", et en esquissant vers quelques pistes pour excéder ces "clôtures", nous voyons que nous avons d'une part, un terme qui flèche sur l'espace (territoire), et un autre qui, en principe ne prend guère de place, les technologies numériques, qui de leur côté, soit qu'on les définit par leurs effets générateurs de langages expressifs, soit qu'on les situe du côté d'un métalangage qui permet la conversion, la traduction, la "transduction", la circulation, etc.

Pourquoi ne pas dire "espaces numériques", ou encore "paysages numériques", comme on parle de "paysage audiovisuel", ou encore, "d'arenas numériques"? Ou bien de "plate-formes numériques", de "scènes numériques", ou pourquoi pas de "galaxies numériques", "d'archipels numériques", ou encore de "sphères numériques", de "régions numériques", ou finalement, au plus neutre, "d'aires numériques"?

Ces vocables de substitution font entendre la connotation spécifique qui s'implique dans le mot territoire, et qui a à voir avec des notions d'emprises, et donc de pouvoir, de "régie", de capacité à régir, si l'on veut, sur une "région". On peut décliner la pertinence qu'il y a à s'interroger sur le numérique comme pouvant faire territoire, de deux manières: une manière interne et une manière externe.

Une manière interne: "l'aire du numérique", c'est-à-dire la sphère des activités qui impliquent un usage des outils numériques peut être le réceptacle de processus territorialisants pour autant que des acteurs, individuels ou collectifs, se mettent en position d'en maîtriser les ressorts: de se les approprier, en l'occurrence de "faire

leurs” ses codes constitutifs, de manière à pouvoir y évoluer “proprement”. C’est-à-dire tout autant “correctement” et “en propre”. Ensuite ces maîtrises expertes peuvent se ventiler en prétentions de maîtrise dans un champ concurrentiel d’usages. Une autre manière de donner sens à - ou de faire saillir le sens qui se trouve implicitement dans - la notion de “territoire du numérique”, est une manière externe: l’aire des usages du numérique est susceptible de faire emprise sur d’autres aires d’usages, avec les connotations d’envahissement, de confiscation de prérogatives, de dessaisie des compétences qui vont avec: “le territoire du numérique vs d’autres territoires”.

Prise au sérieux, elle pose des problèmes: de quels autres territoires parle-t-on? Du territoire de l’analogique? Cela pourrait faire sens et aurait l’avantage d’être précis, mais nous voyons bien que ce serait un sens très limité: la conquête des chasses gardées de l’analogique par les percées du numérique? Il y va de l’emprise croissante, de la “morsure” des territoires électroniques sur nos territoires sociaux. L’usage des technologies numériques, avant que de faire effet sur des territoires, fait plus immédiatement effet sur quelque chose qui n’est pas territorial, et qui est la sphère de production et de circulation des signes, laquelle sphère a pourtant bien sa géographie, peuplée de diverses entités, humaines et non humaines. Des aires, des zones ou bien des “coursives de publication”, de “porter à la connaissance” ou à la portée d’un “public”, d’une audience, d’une communauté réceptrice. Au rayon des engagements artistiques, il semble que les ressources qu’on dira “a topiques” des nouvelles expressions sont moins recherchées comme un but en soi (s’installer dans des territoires de rechange), mais se travaillent sans arrêt du point de vue de leurs connexions avec d’autres topies, plus ancrées, et sans doute pour les déstabiliser. (résumé d’un texte issu d’une communication de Samuel Bordreuil à l’Ecole Supérieure d’Art d’Aix-en-Provence en 2004).



## A.2 REFERENCES - BIBLIOGRAPHIE

- [ACOU-00] ACOUSTIC.SPACE, Net audio issue, Ed V2 - Net Congestion, 2000
- [APO3-03] APO33, l'Orchestre au XXI<sup>e</sup> siècle, revue Volume n°3, 2003
- [BLON-99] BLONDEAU Olivier & LATRIVE Florent, Libres Enfants du Savoir Numérique, Anthologie du Libre (Stallman, Sterling, Barlow, Barbrook, Samudrala, Quéau, B.Lang, Raymond, Drieu, Stutz, Cornu, Critical Art Ensemble, Negativland, Ed Eclat, Mars 1999
- [BOSM-00] BOSMA Josephine, Music and The Internet: Mosaic, texte électronique, Forum Hub et Walker Art Center, Archives laudanum. net, Octobre 2000
- [BOSM-00] BOSMA Josephine, From Broadcasting to Narrowcasting, texte électronique, Archives laudanum. net, Octobre 2000
- [BURE-02] BUREAUD Annick & MAGNAN Nathalie, Connexions Art-Réseaux-Médias, Ed ENSBA, 2002
- [CALI-00] CALIS Luc, Anthropologie de la Société Digitale, Tome 1, Haute Ecole ICHEC, Bruxelles
- [CASC-01] CASCONE Kim, The Aesthetics of failure: Post-Digital Tendencies in contemporary computer music, Computer Music Journal n°24, MIT Press, Ed électronique, 2001
- [CASC-02] CASCONE Kim, Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction, Computer Music Journal, MIT Press, Ed électronique, 2002
- [CAST-01] CASTANT Alexandre, Le son contre l'image, Ed électronique, 2001
- [CHIO-90] CHION Michel, L'audio-vision, Nathan, 1990
- [CHIR-01] CHIROLLET Jean-Claude, Quelle esthétique pour les arts numériques ? Réflexions sur les origines scientifiques et le sens esthétique des arts numériques, Revue électronique Archée, 2001
- [DUGU-02] DUGUET Anne-Marie, Déjouer l'Image, Créations électroniques et numériques, Ed. Jacqueline Chambon, Collection Critiques d'Art, 2002
- [FETZ-98] FETZ Wolfgang, Audio Art, Kunst in der Stadt 2, Bregenzer Kunstverein, 1998
- [FOURM-01] FOURMENTRAUX Jean-Paul, Habiter l'Internet : les inscriptions artistiques du Cyberart, Revue Solaris, Ed électronique, 2001
- [GALL-02] GALLET Bastien, Le Boucher du prince Wen-houei, Enquête sur les musiques électroniques, Ed Musica Falsa, 2002
- [GOSS-01] GOSSELIN Sophie, Les médias et la pratique artistique : réflexion sur les formes de l'espace public, DEA Université de Paris8, Ed électronique, 2001
- [GUIG-96] GUIGANTI Bruno, Audibilité du Monde, Ed Musicworks n°63
- [GUIG-01] GUIGANTI Bruno, Entre Bruits et Silences, essais sur l'art audio, Ed électronique
- [GUIG-01] GUIGANTI Bruno, Radiotopie et habillage sonore, Ed électronique
- [GUIG-02] GUIGANTI Bruno, Qu'est-ce que l'atopisme?, Ed électronique, Synesthésie n° 11
- [HALG-98] HALGAND Jean-Philippe, Arts/réseaux figures de la création et de l'innovation sur le Web, Ed AECOM, Ed électronique, 1998
- [HEUZ-91] HEUZE Bruno, Le Sampler, machine à déterritorialiser, Revue Chimères n° 11, Ed électronique, 1991
- [KAHN-92] KAHN Douglas, WHITEHEAD Gregory, Wireless Imagination: Sound, Radio, and the Avant-Garde, MIT Press, 1992
- [KAHN-99] KAHN Douglas, Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts, MIT Press, 1999
- [KERL-02] KERLEO Luc, Le fond musical, Revue Volume n°1, 2002
- [KOGA-00] KOGAWA Tetsuo, Toward Polymorphous Radio, Ed électronique
- [LAND-90] LANDER Dan, Sound by artists, edited by Dan Lander and Micah Lexier, Walter Phillips Gallery, 1990
- [LAND-94] LANDER Dan, Radio Rethink, Daina Augaitis, Dan Lander (editors), Walter Phillips Gallery, Banff, 1994
- [MAH-97] MEDIA ART HISTORY, catalogue ZKM Karlsruhe, 1997
- [OSWA-85] OSWALD Oswald, Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative, Ed électronique, 1985
- [OVET-97] OVETZ Ralf, the object is perception, Ba Da Boom Gramophone #2, 1997
- [OVET-98] OVETZ Ralf, Lost in the Landscape without our Glasses or Sound as Knowledge, Den Haag, Ed électronique, 1998
- [ROUZ-03] ROUZE Vincent, De la musique dans les espaces publics élargis: Problématique et enjeux, DEA, Université Paris 8, Ed électronique, 2002
- [SAUV-99] SAUVAGEOT Anne & LEGLISE Michel, Culture Visuelle et Art Collectif sur le

- Web, rapport de recherche, Université de Toulouse-Le Mirail, DAP, Ed électronique, 1999
- [STRA-93] STRAUSS Neil, Radiotext, Neil Strauss (editor), 1993
- [SZEN-97] SZENDY Peter, Installations sonores?, IRCAM Résonance n° 12, 1997
- [SZEN-01] SZENDY Peter, Ecoute, une histoire de nos oreilles, Ed de Minuit, 2001
- [TURN -00] TURNER William, Penser l'entrelacement de l'Humain et du Technique : les réseaux hybrides d'intelligence, CERESI-CNRS, Ed électronique, 1994
- [VEND-01] VENDRELY Cécile, Collectif Téléférique, Un collectif d'artistes numériques en réseau, mémoire de Maîtrise d'Histoire de l'Art, Université de Toulouse - Le Mirail 2000-2001, Ed électronique
- [WEIS-01] WEISS S. Allen, Experimental Sound and Radio, NYU and MIT Press, 2001

catalogues (sélection):

- [1980] Soundings, Neuberger Museum
- [1980] Ecouter par les Yeux, Objets et Environnements Sonores, ARC Paris
- [1982] Ces musiciens et leurs drôles de machines, Sigma Bordeaux
- [1982] Sonorita prospettiche: suono ambiente immagine, Rimini
- [1985] A noise in your eye, an international exhibition of sound sculpture, Arnolfini, Bristol
- [1987] Sound Re visited, Amsterdam
- [1989] d.i.s.c.o.t.h.e.q.u.e., Maison du Livre, de l'Image et du Son, Villeurbanne
- [1989] Broken music, Ursula Block, Michael Glasmeier, daadgalerie Berlin-Gemeentemuseum Den Haag-Magasin Grenoble
- [1994] Zeitgleich, Heidi Grundmann (editor), Transit Austria
- [1995] Murs du Son, Villa Arson
- [1996] Hören ist Sehen, To hear is to see, Wien
- [1996] Klangkunst, Helga de la Motte-Haber (editor), Sonambiente festival, Berlin
- [1996] Sonic Perception, Kawasaki City Museum
- [1998] Audio Art, Kunst in der Stadt, Bregenzer Kunstverein
- [1998] Techno, Anatomie des cultures électroniques, Art Press
- [1998] HOPE, Liverpool Art School
- [1999] Musiques en Scène, Musée d'Art Contemporain de Lyon
- [2000] Sound Art - Sound as Media, NTT ICC Tokyo
- [2000] Sonic Boom, The Art of Sound, Hayward Gallery
- [2000] Monter Sampler, L'échantillonnage généralisé, Centre Georges Pompidou
- [2000] Acoustic Space 3, Xchange, Net audio issue, Riga
- [2000] Volume, Bed of Sound, PS1 NYC
- [2001] Bitstreams, Whitney Museum
- [2002] Sonic Process, Une nouvelle géographie des sons, Centre Georges Pompidou
- [2003] Sons en Mutation, Musiques Nouvelles, Transcultures Bruxelles
- [2003] Sounding Spaces, NTT ICC Tokyo
- [2003] 33RPM, San Francisco MOMA

## B. METHODOLOGIE

### **a/Descriptif de la méthodologie:**

Séminaire mené durant une année selon un programme de 30 interventions au sein de l'ESA (présentations et expérimentations) et prenant comme support un dispositif de publication en ligne, complété par des publications papier et des présentations publiques.

**b/ durée du programme:** janvier 2005 - juillet 2006  
réajustement: novembre 2005 - décembre 2006

### **c/ séminaire annuel:**

- **interventions et conférences:** (voir programme des symposiums à venir).
- **expérimentations** menées avec les étudiants du post-diplôme Locus Sonus (propositions publiques, présentations/conférences) et des artistes invités (inclus dans la liste ci-dessus)
- **forum** dropbox (espace forum initié par Locus Sonus faisant intervenir des artistes sur un dispositif d'échanges d'expériences, d'informations, etc.)

**d/ publications:** site en ligne permettant autant de déposer, de croiser et d'informer des documents issus ou supports des présentations, et des formes de présence issues des interventions -médias numériques, etc. - (contributions de chaque intervenant, documentation des expérimentations) (pour les projets de publication papier des co-éditions seront proposées)

**e/ laboratoire universitaire associé:** CNRS-MMSH, laboratoire méditerranéen de sociologie (LAMES), Samuel Bordreuil (<http://www.imageson.org/> et [http://www.mmsh.univ-aix.fr/lames/Pages/Pages\\_site/0\\_1\\_accueil\\_2.htm](http://www.mmsh.univ-aix.fr/lames/Pages/Pages_site/0_1_accueil_2.htm))

**f/ autres laboratoires et départements associés à la recherche en cours de conventionnement dans le cadre de Locus Sonus et des enseignements de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence:**  
(voir la liste des partenaires Locus Sonus)

## C. EQUIPE

L'équipe menant le projet de recherche est composée d'une part des artistes enseignants menant le programme du post-diplôme Locus Sonus (Peter Sinclair et Jérôme Joy), qui assurent la coordination scientifique du projet, puis d'autre part des étudiants du post-diplôme (au nombre de 4 pour la première session) et par les enseignants impliqués dans l'enseignement de L'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence et dans l'enseignement du LAMES-MMSH coordonné par Samuel Bordreuil.

Cette équipe bénéficiera des moyens importants de Locus Sonus tant en matériels qu'en personnel technique et d'encadrement.

### **EQUIPE SCIENTIFIQUE:**

- responsable scientifique: Peter Sinclair

- équipe scientifique: Jean Cristofol, Jérôme Joy, François Lejault, Jean-Paul Ponthot, Douglas E. Stanley.

- équipe associée: le Laboratoire Méditerranéen en Sociologie LAMES du CNRS-MMSH (Samuel Bordreuil) - en cours de conventionnement et sous réserve d'accord - voir annexe III.

Une liste des partenaires de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence pour ce projet de recherche est indiquée en annexe II.

La présentation des membres de l'équipe est disponible en annexe I.

## D. BUDGET

(Cfd document tableur)

*budget obtenu*: 25000 euros

Tranche 1: 7500 euros

Tranche 2: 7500 euros

Tranche 3: 10000 euros

## D. MOYENS TECHNIQUES AFFECTÉS AU PROGRAMME

Le programme de recherche en s'appuyant sur la préfiguration du post-diplôme Locus Sonus bénéficiera des moyens de celui-ci et notamment des nouvelles configurations qui seront disponibles à la fin du 4ème trimestre 2004:

- rénovation des studios son et acquisition de configurations informatiques optimisées

- mis à flot de la configuration intermedia du "plateau" (salle de présentation expérimentale)

- configuration optimum du serveur internet et accès à des services dynamiques en ligne

- la salle-laboratoire du post-diplôme

Pour les présentations du séminaire, l'Ecole met à la disposition du programme

l'amphithéâtre et les équipes techniques liées à la régie de cette salle ainsi qu'aux différents studios pédagogiques dont les enseignements sont impliqués dans les contenus du programme.

#### **E. VALORISATION DES RESULTATS et INTEGRATION DES OBJECTIFS**

Le programme de recherche est rattaché au post-diplôme Locus Sonus tout en permettant une transmission scientifique des évaluations par les publications et par la nature du dispositif en ligne (spip), et en dynamisant une articulation des problématiques rattachées au son dans les différents enseignements et expérimentations menés dans l'Ecole d'Art. Les problématiques mises en évaluation sont inscrites dans une investigation des pratiques contemporaines plastiques.

De par son caractère unique et original, en tant que seul post-diplôme actuel spécialisé sur les pratiques sonores, Locus Sonus augmenté du programme de recherche et associé au LAMES du CNRS-MMSH, permettra l'ouverture d'un observatoire essentiel concernant l'art audio et son inscription historique et esthétique. Le Conseil Scientifique qui accompagne Locus Sonus assurera une cohérence nécessaire à la mise en oeuvre des objectifs et des axes de développement du programme général.

## F. RENSEIGNEMENTS ADMINISTRATIFS

Organisme demandeur :

Ecole Supérieure d'Art  
5ue Emile Tavan  
F – 13100 AIX-EN-PROVENCE  
téléphone 04 42 27 57 35, fax 04 42 27 63 99, [www.ecole-art-aix.fr](http://www.ecole-art-aix.fr)

Directeur général : Jean-Paul Ponthot  
[jpponthot@ecole-art-aix.fr](mailto:jpponthot@ecole-art-aix.fr)

Liste des contrats en cours : néant

---

## ANNEXE III – Pour information

---

Samuel Bordreuil

---

Chercheur au LAMES (Laboratoire Méditerranéen de Sociologie), laboratoire du CNRS, à la MMSH d'Aix-en-Provence où il anime le Pôle Villes. Sociologue urbain de formation, ses travaux actuels portent sur les nouvelles formes de la ville contemporaine, la place qu'y occupent les espaces publics et les sociabilités dont ces espaces sont le théâtre. En particulier, la question de la Cosmopole, comme espace où des citoyens d'origines différentes sont amenés à cohabiter est au cœur de ses préoccupations. Il développe ces thèmes notamment dans deux contributions à des ouvrages collectifs:

**La Ville desserrée**, in *La ville, l'urbain : l'état des savoirs*, éditions de la Découverte, Paris (2000).

**Anatomie d'une émeute inter ethnique** : Crown Heights, New York, 19 août 1991, in *Les juifs et la ville*, Presses Universitaires du Mirail, Toulouse (2000).

Bibliographie:

-Aix-en-Provence, M.M.S.H., 2001. Qu'apporte la ville à la ville ? Réflexions préliminaires. In

**Les manifestations de l'urbain**. Colloque IREMAM/MMSH.Aix-en-Provence

- Cerisy, 2001. Injustice, offense, humiliation, violence. Colloque de Cerisy : **Sens critique, sens de la justice**. (autour de Boltanski et L. Thévenot).

- Toulouse, 2001. De quelques paradoxes sur les sociabilités de la rue. Colloque **La rue et ses figures**. Maison de la Recherche de Toulouse, organisé par le CIREJED/Diasporas.

Espace commerciaux et socialisation : le cas de Plan de Campagne. Colloque **Commerce et socialisation**. Gènes. Faculté d'Architecture.

- Gènes, 2000. L'éthnicité au prisme des espaces publics. Colloque Franco Italien : **Nuovi paessagi urbani e interculturalità**. CNRS/IDAU, Gènes.

-Aix-en-Provence, M.M.S.H., 27,28, 29 septembre 2000. Colloque "**Métropolisation, gouvernance et citoyenneté dans la région urbaine marseillaise**", ", organisé par Le LAMES (Laboratoire méditerranéen de sociologie), la Direction Départementale de l'Équipement des Bouches-du-Rhône, "**L'hyperurbanité marseillaise**".

- Cerisy, 1999. La construction de l'incivilité comme catégorie de l'action publique.

Communication au Colloque : **Cultures civiques et démocratie**, Cerisy.

-Marseille, mars 1998. Espace public et médiation. Colloque **Médiation culturelle**, organisé par la Direction du Patrimoine et le Plan Urbain.

-Salonique, 1,2,3 octobre 1997. Colloque de l'AISLF: **Identité culturelle, coexistence culturelle ; Crown Heights, Aout 1991: la coexistence culturelle sur fond d'émeutes**.

-Cerisy. Conférence 19-24 sept 1996, Colloque "**Vivre la ville demain**", "**Insociable mobilité ?**".

Toulouse, 2 février 1996, Actes du congrès annuel de l'AFPA, association de prévention de l'alcoolisme : **Tu t'es vu quand t'as bu: l'alcool public des sans domicile**.

-Washington D.C., novembre 1995. Colloque du American Anthropological Association, "Theorizing Space: Dialogues Across Anthropology", **How to make room for space (and history) in urban anthropology**, Présenté dans le cadre de la séance plénière.

## **Activités scientifiques du LAMES CNRS-MMSH**

Sur diverses aires géographiques, l'activité scientifique du laboratoire s'organise autour de quatre équipes sur des programmes de recherche distincts et un séminaire propre à chacune d'elles où se confrontent les problématiques et résultats obtenus sur différents terrains et **aires** de recherche.

### **AXE 1 - SOCIOLOGIE DES FORMES DE CONNAISSANCE**

Perspective transversale à l'ensemble des domaines de la sociologie, mettant en scène le fait que toute action sociale est informée par une dimension symbolique - (cognitive, réflexive ou esthétique)- et par les rapports que les acteurs sociaux investissent dans leurs pratiques et par leurs compétences

### **AXE 2 - ESPACES ET TERRITOIRES**

Les recherches de ce groupe sont centrées sur les nouvelles morphologies urbaines et leur impact sur les espaces de vie des citoyens.

### **AXE 3 - SOCIOLOGIE DE LA VIE ECONOMIQUE**

Le rapport entre mondialisation économique et la balkanisation des cultures des sous ensembles sociaux est une question essentielle ; ces deux grandes dimensions de la société sont souvent opposées et cette opposition prend la forme d'un conflit entre uniformité économique et identités sociales. Les recherches menées par cette équipe tendraient à montrer un mouvement inverse : l'économique segmente, divise, oppose, alors que l'interculturel se cherche, que la culture et les dynamiques sociales sont constamment à l'œuvre pour recomposer chaque société autour de manières de voir et de projets communs.



Fiche récapitulative

Thème(s) de l'appel(s) à projets choisi(s):

**Thématique libre (4° appel à projet)**

Responsable scientifique:

**Peter Sinclair**

Organisme demandeur :

Nom **Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence**  
Forme juridique **Mairie d'Aix-en-Provence**  
Coordonnées postales, téléphoniques et électroniques

**Rue Emile Tavan  
13100 AIX-EN-PROVENCE  
Tel: 04 42 27 57 35  
Fax: 04 42 27 63 99  
<http://www.ecole-art-aix.fr/>**

Nom du responsable administratif

**Directeur: Jean-Paul Ponthot**

Personne à contacter pour des informations sur le projet de recherche déposé

Nom **Peter Sinclair**

Organisme(s) scientifiques participant(s) à la recherche:

Nom **Université de Provence - Aix/Marseille  
LAMES CNRS-MMSH  
Laboratoire Méditerranéen de Sociologie  
Maison Méditerranéenne des Sciences de  
l'Homme**

Forme juridique

Coordonnées postales, téléphoniques et électroniques

**MMSH  
5 rue du Château de l'Horloge**

BP 647  
13094 Aix-en-Provence  
Tel: 04 42 52 40 00

Organisme(s) financeur(s) du projet (en complément de la subvention demandée)

Nom Mairie d'Aix-en-Provence

Forme juridique

Coordonnées postales, téléphoniques et électroniques

Titre du projet :

TERRITOIRES ELECTRONIQUES DE LA CREATION PLASTIQUE  
SONORE

Résumé du projet :

Il s'agit d'évaluer, d'expérimenter et d'offrir des analyses selon 3 axes définis dans les cadres artistique et scientifique afin de voir en quoi les pratiques sonores et audio deviennent un territoire de recherches et d'innovations en art permettant de déterminer des spécificités propres et des enjeux définis, tout en favorisant des dialogues et des échanges entre des domaines de pratiques et des manières de faire. Ceci établira un champ de recherche, d'expérimentation et d'évaluation sous la forme d'un séminaire engageant des présentations et des expérimentations afin d'identifier les émergences significatives et de proposer un espace de développement de celles-ci, dans des perspectives artistiques et sociales.