

LOCUS SONUS

post-diplôme - laboratoire de recherche en art audio

2004-2010

Espaces Sonores en Réseau

- **Audio-Espaces-Réseaux / Audio Géo / Audio Sites**
(Territoires électroniques de la création plastique sonore — Crédits-recherche DAP - 2004-2007)
- **Audio Extranautes / Audio Connect / Sonification**
(Accord-cadre CNRS - Ministère de la Culture - 2007-2010) (recherche en cours)

Peter Sinclair et Jérôme Joy. Responsables scientifiques

Organisme(s) de rattachement :

Mutualisation sous la forme de conventions administratives :

École Supérieure d'Art d'Aix en Provence (ESA) - École Nationale Supérieure d'Art de Nice Villa Arson (ENSA)

Post-diplôme Laboratoire de recherche Locus Sonus

Jean-Paul Ponthot

Rue Emile Tavan

13100 Aix-en-Provence

Alain Derey

20, Avenue Stephen Liégeard

06105 Nice cedex 2

Accord-cadre CNRS :

Université de Provence d'Aix-Marseille

LAMES CNRS-MMSH

5, rue du Château de l'Horloge

BP 647

13094 Aix-en-Provence

(Document visé par le C.A. de Locus Sonus)

Sommaire :

- liste des chercheurs - organigramme	p. 3	▼
- association Locus Sonus	p. 4	▼
- partenaires et collaborateurs	p. 4	▼
- présentation Locus Sonus	p. 6	▼
- questions posées et perspectives pédagogiques et de la recherche	p. 9	▼
- perspectives 2010/2011	p. 9	▼
- collaborations scientifiques	p. 11	▼
- Travaux et Publications	p. 12	▼
- Cycle des Symposiums (descriptifs)	p. 13	▼
- Cycle des Sonotoriums	p. 17	▼
- Liste des workshops et activités pédagogiques	p. 19	▼
- Descriptif des workshops et activités pédagogiques	p. 20	▼
- Liste des conférences	p. 23	▼
- Liste des réalisations Locus Sonus	p. 24	▼
- Descriptifs des réalisations Locus Sonus	p. 25	▼
• Locustream	p. 25	▼
• Locustream Tuner	p. 26	▼
• Locustream SoundMap	p. 26	▼
• WimiCam	p. 27	▼
• LocustreamBox	p. 28	▼
• Locustream Promenade	p. 29	▼
• Locustream Audio Tardis	p. 30	▼
• LS in SL	p. 30	▼
• NMSAT	p. 31	▼
• New Atlantis	p. 31	▼
- Projets des chercheurs	p. 33	▼
- Soutenances des chercheurs	p. 41	▼
- Liste des collaborations / projets externes	p. 48	▼
- Programmes Internationaux (Face / puf)	p. 49	▼
- Liste des publications	p. 51	▼
- Liste des parutions	p. 56	▼
- Site Internet et référencements	p. 57	▼
- Budgets 2004/2010	p. 60	▼
 Annexes :	p. 64	▼
- Annexe 1 — Convention-type inter-écoles	p. 65	▼
- Annexe 2 — Statuts de l'Association Locus Sonus	p. 67	▼
- Annexe 3 — Convention d'objectifs avec la Ville d'Aix en Provence	p. 72	▼
- Annexe 4 — Récapitulatif des comptes d'exploitation 2006/2010	p. 77	▼
- Annexe 5 — Extrait du Rapport Quadriennal 2008-2011 LAMES	p. 80	▼
- Annexe 6 — Note d'étape pour le compte-rendu de recherche Accord-Cadre CNRS/Min. de la Culture, par Samuel Bordreuil (2010)	p. 82	▼
- Annexe 7 — Notes sur les Mises en place d'équipes de recherche par Peter Sinclair (2009) - Note sur la recherche en art, par Jérôme Joy (2010) - Espaces Sonores en Réseau / Pratiques de la recherche en art (Joy, Sinclair, 2009)	p. 85	▼
- Annexe 8 — Candidature (non retenue) - Programme national de numérisation (2010)	p. 100	▼
- Annexe 9 — Candidature au 1 ^{er} Collège La Batie Neuve (non retenue) (2009)	p. 105	▼
- Annexe 10 — Candidature à l'ANR (non retenue) (2008)	p. 107	▼
- Annexe 11 — Demandes et candidatures spontanées reçues (2008/2010)	p. 132	▼



Chercheurs :

- Équipe Locus Sonus :

équipe permanente depuis 2004 : Jérôme Joy, Anne Roquigny (depuis 2006), Peter Sinclair.

session 2005/2006 : Nicolas Bralet ; Esther Salmona ; Lydwine Van der Hulst

session 2006/2007 : Nicolas Bralet ; Esther Salmona ; Lydwine Van der Hulst ; Sabrina Issa ; Nicolas Maigret

session 2007/2008 : Julien Clauss ; Alejo Duque (*Boursier Villa Arson*) ; Scott Fitzgerald

session 2008/2009 : Julien Clauss ; Alejo Duque ; Scott Fitzgerald (*Boursiers Villa Arson*)

session 2009/2010 : Julien Clauss ; Alejo Duque ; Scott Fitzgerald (*Boursiers Villa Arson*)

- Chercheurs externes (en plus des anciens membres du laboratoire depuis 2005) :

Équipe LAMES/CNRS : Samuel Bordreuil (directeur) ; Clémentine Maillol (2005-2007).

Équipe CRESSON/CNRS : Jean-Paul Thibaud, Nicolas Tixier.

Équipe SAIC (School of the Art Institute of Chicago) : Peter Gena, Ben Chang, Robb Drinkwater, Ed Bennett, Brett Ian Balogh, Margarita Benitez, Eric Leonardson.

Organigramme :

Directions de recherche : Jérôme Joy, Peter Sinclair

Coordination d'administration et de production : Anne Roquigny

Coordinateur général : Jean-Paul Ponthot

Association Locus Sonus :

Pdte : Julie Demuer

Sec. : Brice Matthieussent

Trés. : Stéphanie Marjoral

L'association Locus Sonus

L'association a pour but d'accompagner dans le cadre de l'enseignement supérieur artistique l'activité du laboratoire de recherche Locus Sonus « Audio in Art » ainsi que les coopérations et les échanges nationaux et internationaux que ce laboratoire peut susciter.

À savoir :

- 1 L'organisation et la gestion d'événements liés à l'activité de recherche
- 2 La production et la diffusion des projets réalisés dans le cadre du laboratoire.
- 3 La diffusion et l'édition liées à l'activité de recherche
- 4 La recherche de financements en fonctionnement et en équipements
- 5 La recherche de partenariats scientifiques, économiques et artistiques

L'association Locus Sonus a procédé au renouvellement de son bureau en Novembre 2006.

Julie Demuer (Directrice de Grenouille-Euphonia, Marseille) et Brice Matthieussent Secrétaire (Enseignant ESBA Marseille, éditeur, traducteur) ont remplacé respectivement Christian Tarting et Florence Géry pour les postes de Présidente et de Secrétaire; Stéphanie Majoral (artiste, Marseille) a pris les fonctions de Trésorière de l'Association.

• Conseil Scientifique 2004/2007 :

Samuel Bordreuil, Jean Cristofol, Jean-Pierre Dalbéra (2005/2006), Philippe Franck, Bastien Gallet, Christophe Kihm, Bernard Stiegler (2005/2006), Raphaël De Vivo, Michel Waisvisz. (Accompagnants: Alain Derey, Jean-Paul Ponthot, et enseignants des Écoles d'art).

• Collaborateurs 2005/2010 :

Hans-Christoph Steiner (Polytechnic University's Integrated Digital Media Institute NYC, NYU's Interactive Telecommunications Program ITP NYC), Jean-Louis Paquelin (ENSA Nice), Charles Bascou (GMEM), Gilles Misslin (Creacast), Stéphane Cousot (programmation), Guillaume Stagnaro (programmation), Bruno Batarello (nujus.net), Équipe du STEIM (Amsterdam, sound electronics), Adam Zivner (Charles University Prague, programmation), Carol Giordano (programme européen), Céline Artal (interprétariat, traduction).

• Jury de soutenance 2007 :

Samuel Bordreuil, Jean Cristofol, Andrea Cera, Nicolas Frize, Raphael de Vivo.

• Documentation :

Solange Grenna (2009/2010), Fabien Artal (2009/2010), Rémi Coupille (2006/2009), Agnès Quillet (2007/2008), Cyrille C. de Laleu (2005/2006).

• Observatoire des Pratiques Sonores 2008/2010 :

Philippe Franck, Bastien Gallet, Christophe Kihm.

• Partenaires :



Ministère de la Culture et de la Communication DAP Bureau de la Recherche et de l'Innovation & Mission de la Recherche et de la Technologie, Direction Régionale des Affaires Culturelles PACA, Conseil Régional PACA, FACE French-American Cultural Exchange Ambassade de France Washington, Étant Donnés: The French-American Fund for Contemporary Art, puf Partner University Fund USA/ France.

• Collaborations : (sélection)

THE THING Inc. New-York, G.H. Hovagymian and nujus.net New-York, Mushashino University Tokyo, Avatar Québec, School of the Art Institute of Chicago, STEIM Amsterdam, Apo33 Nantes, GMEM Marseille, Cap15 La Jetée Marseille, DIGIT Festival Delaware Valley Arts Alliance & Roebling Bridge Environmental Arts, LMCC Lower Manhattan Cultural Council New-York, River Fawn Gallery New-York, Creacast.com Paris, Festival Arborescence Aix-en-Provence, 3bisF Lieu d'Arts Contemporains Aix-en-Provence, CitySonics & Transcultures Mons Belgique, L'Embobineuse Marseille, Creacast.com, Micro'Orange Aix en Provence, Festival Bandits-Mages, ENSA Bourges, Meta2 Marseille, FRAC PACA, Fondation Camargo Cassis, PurePresence Paris, Cultures Digitales, Point Éphémère, Festival Seconde Nature, ENSCI Paris, Tuned City Berlin, Espace Synesthésie Paris, La Force de l'Art 02 Paris, Biennale de Lyon, Festival Around Listening Places Honk-Kong, SARC Queen's University Belfast, Le Fresnoy, CRiSAP Univ. of the Arts London, Printemps des Arts de Monaco, Festival MIMI Marseille, Festival CitySonics Mons Belgique.

• Contributeurs projet streaming Locustream :

Alejo Duque and Jean-Pierre Dautricourt (CASSIS - camargo), Miguel Eduardo Venegas Monroy (ENSENADA - ksa), Avatar, association de création et de diffusion sonores et électroniques (QUEBEC - avatar), Björn Eriksson, sound artist (SOLLEFTEA - miulew), Marc McNulty (BOSTON - boston), Nicolas Bralet compositeur d'espace sonore, micro- paysagiste d'intérieur... (PARIS - gouteddor), peter sinclair for locus sonus (MARSEILLE - cap15), daniel schorno (AMSTERDAM - jordan), KRN (incident.net) (DAKAR - amitie), cyrille henry (PARIS - home), Ragnar Helgi Olafsson [Lorna] (REYKJAVIK - komplex), cedric maridet // (HONGKONG - sw), Jerome Joy (Locus Sonus) (NICE - mouans), Esther Salmona (MARSEILLE - pasdufaon), Eric Leonardson, artist, Director of World Listening Project, founding member of Midwest Society for Acoustic Ecology, faculty at The School of the Art Institute of Chicago (CHICAGO - westside), marieheuln (VESINET - cerceris), Kristian Paul (BUGA - valle), Mikhail Iliatov (BROOKLYN - brooklyn), Timothy Nohe (BALTIMORE - nohe), Chad Clark (CHICAGO - rogerspark), Alain Renaud (BOURNEMOUTH - dec), emeka ogboh (LAGOS - ikoyi), John Kannenberg artist and curator of Stasisfield.com ----- (ANN ARBOR - AnnArbor), brett ian balogh (CHICAGO - wicker_park), Koganecho Area Management Center (YOKOHAMA - koganecho), The Fibers (YOGYAKARTA - honf), max and julian stein (MONTREAL - cote-des-neiges), Rhizome Lijiang Art Center (LIJIANG - rhizome), john grzinich, moks.ee (non-profit artist run organization) (MOOSTE - moks), un/locker (MAMM - medellin), Timothy Nohe (BALTIMORE - Baltimore), un/loquer, jardincosmico (MEDELLIN - san_lucas), Cimatics (BRUSSELS - cimatics), Vijayendra Sekhon (MUMBAI - currentfrequency)

Descriptif de Locus Sonus :



L'unité de recherche en art Locus Sonus travaille depuis son lancement en 2004 sur les enjeux croisés entre audio en espace et audio en réseau. Il est porté en tant que *post-diplôme* par l'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence, l'École Nationale Supérieure d'Art de Nice Villa Arson. La création du laboratoire répond au cadre naissant de structuration de la recherche dans les Écoles Supérieures d'Art. Son objectif est d'expérimenter les aspects innovateurs et transdisciplinaires des formes et des pratiques artistiques sonores. Il s'agit d'une part d'assurer la mission de créer un corpus de connaissances et un espace critique vis-à-vis des pratiques en art audio qui se trouvent en pleine évolution dans un contexte actuel technologique et socio-technique fort, et d'autre part de sonder les contextes historiques qui les fondent et qui tissent des références inédites par les croisements incessants, activés par les artistes eux-mêmes dans les courants de l'Histoire, entre Art et Musique. L'ensemble des ressources constituées est ainsi mis à disposition des Écoles d'Art et des domaines artistiques et scientifiques qui sont connexes.

Spécialisé sur les questions d'audio en espace et d'audio en réseau, Locus Sonus ouvre un champ de recherche sur les territoires de la création associés aux développements dans ces domaines. Cette investigation engage le croisement de plusieurs points de vue : celui technologique à propos d'expérimentations artistiques sur les outils et systèmes de communication en pleine évolution, celui artistique par l'interrogation des formes artistiques et de leur adresse publique, et en conséquence celui des évolutions de l'espace de création et social engendrées par celles des espaces sonores et technologiques.

Les premiers projets du laboratoire (Locustream, Wimicam, etc.) ont été développés et réalisés à partir d'expérimentations des techniques de streaming engageant les problématiques liées aux pratiques des flux en espace et en réseau. Ceci a été le sujet principal des symposiums Audio Géo et Audio Sites en 2005 et 2006, et du lancement du partenariat privilégié que nous menons depuis avec le laboratoire de sociologie CNRS/LAMES. Ce dernier s'intéresse aux modifications créées par les technologies dans la production artistique et aux modalités selon lesquelles le public répond à ces modifications. Il faut comprendre que les articulations et les déplacements entre les objets de recherche au sein du laboratoire s'effectuent dans le fil des travaux menés et en interlocution avec les domaines de recherche associés. Au travers des programmes Audio Extraneutes, Audio Connect et Sonification, menés depuis 2007 (sans compter le projet non retenu par l'ANR en 2009 : Audio Urbain et Étendu - Art Sonore, Ambiances Urbaines et Prise de Place Publique), deux axes constituent notre recherche actuelle et nos réalisations en cours : *Field Spatialization* (spatialisation de terrains) et *Networked Sonic Spaces* (espaces sonores en réseau). Cette recherche est basée sur la création d'un corpus artistique et technique et sur une méthodologie dirigée par la pratique et orientée sur la réalisation artistique publique (*expérimentation contrôlée*). Notre proposition s'appuie sur une mise à jour d'un champ expérimental situé aux intersections et dans les apports respectifs des domaines artistiques plastiques et musicaux.

Un des facteurs importants voire constitutifs du laboratoire Locus Sonus concerne les aspects collectifs et de collaboration. Nous observons que d'une part ceux-ci sont inhérents à la plupart des pratiques audio émergentes qu'elles soient directement liées à Internet ou non, et que d'autre part ils déterminent les conditions des enjeux qui nécessitent de travailler à plusieurs sous des formes collaboratives. Le laboratoire a une existence en tant qu'espace de travail, d'expérimentation, de réalisation et de développement qu'il serait impossible de mener seul ou sur des modalités d'un travail artistique personnel en analogie avec ce qui se passe habituellement, et ceci au-delà de la disponibilité d'un espace privilégié tel que les post-diplômes actuels dans les Écoles d'art, et au-delà aussi de la collaboration professionnelle à un projet commun. Ainsi depuis sa création, Locus Sonus accueille un petit nombre d'artistes-chercheurs post-master qui constitue avec les membres permanents l'équipe de recherche. Cette équipe travaille ensemble tout au long de l'année à partir de méthodologies communes et croisées, sans ignorer les initiatives individuelles qui en retour viennent re-positionner le laboratoire. Locus Sonus est nomade, mutualisé sur deux institutions d'enseignement artistique distantes de deux cent kilomètres l'une de l'autre, trajet que l'équipe parcourt régulièrement pour des sessions de travail en commun sur ces deux lieux ou également pour des périodes de développement et de réalisation dans des structures partenaires.

En parallèle nous participons avec les Écoles d'Art d'Aix et de Nice aux programmes franco-américains de partenariat universitaire FACE (2005-2008) et PUF (depuis 2008) qui nous associent à la School of The Art Institute of Chicago (SAIC), notamment en ce qui concerne l'expérimentation et le développement avec les espaces virtuels sonores. Par ailleurs, les projets de réalisation sont produits ou co-produits par des structures de diffusion et l'obtention d'aides aux projets.

Le laboratoire propose des processus de travail, de recherche et de réalisation qui combinent :

- l'expérimentation pratique dite « contrôlée », dans le sens où les productions du laboratoire sont de l'ordre de la réalisation artistique à partir d'une hypothèse mise en commun (ou d'une série d'hypothèses). Cette dernière est centrée sur un ou des problèmes issus d'instabilités ou de désajustements décelés d'ordre pratique, technique et de l'ordre de questionnements de régimes de perception, d'attention et de formes. Ces expérimentations continues donnent lieu à des réalisations artistiques publiques. Ces réalisations rendent lisibles ou problématisent des éléments des contextes environnants qu'ils soient technologiques, techniques, sociaux, etc., et des éléments inhérents à la pratique artistique (esthétique, place du public, etc.).
- et l'évaluation critique en interrogeant collectivement les espaces sonores selon les deux axes référentiels du laboratoire - audio en espace, audio en réseau - par l'apport et le va-et-vient des questions avec des domaines scientifiques impliqués ou voisins (sociologie, esthétique, etc.) par co-évaluation, co-création (essaimage de questions et feedbacks permanents) et par un mode continu d'alternance au sein du laboratoire entre expérimentation et publication (études, réalisations, articles, etc.).

La question de l'évaluation « scientifique » prend en compte cette dimension collective du laboratoire en tant que base ferme de la recherche commune. Autant l'artiste-chercheur est amené à s'inscrire dans le laboratoire au vu des compétences et des expertises qu'il ou elle amène à l'équipe de recherche (via les appels à candidature et à recrutement), autant il ou elle est en même temps sollicité(e) à contribuer à la construction et au développement de la recherche et à se situer individuellement dans ce cadre, en rendant significatifs les écarts, les mobilités et les conjonctions entre les apports personnels et l'élaboration collective. L'identification de cette échelle est le moteur même du laboratoire.

Au cœur de cet espace de recherche et d'expérimentation la notion couplée « son / espace » (l'espace problématisé par le son et vice-versa) est la rotule essentielle de nos investigations. Celles-ci proposent un éventail de propositions, allant de la performance et du concert aux installations et projets en ligne, en passant par toutes les modalités et opérations de restitution et de diffusion acoustique et électroacoustique, de mises en place de systèmes, d'appareils et de dispositifs (lutheries, programmes, interfaces, publics, audiences), ou encore d'actions et de processus en direct jouables et interprétables (performances, compositions, im- et com-provisations, etc.). La mise en œuvre principale du laboratoire concerne les transports des sons (et des ambiances) donnant lieu à la construction de dispositifs de streaming et d'environnements sensoriels et expérientiels constituant des dispositions et des types d'écoute, synchrones et asynchrones, locaux, distants et situés, autophones et chronotopes : les espaces sonores en réseau.

Notre utilisation du streaming est particulière car elle se base sur la mise en place d'un réseau de micros ouverts (web-mikes) et la transmission en direct des captations non-altérées et brutes d'environnements et d'étendues sonores : des sons qui emportent ou importent avec eux le sens de leur étalement (moins des sources que des « bassins »). Dans tous les cas, il s'agit de sonder les espaces et les perceptions de ceux-ci dans les aspects multiples de l'in-situ (site-specific) et de l'in-tempo (time-specific) - l'architecture, l'ambiance, l'espace contextuel, la localisation et la spatialisation, le paysage (soundscape), la proprioception, etc. -. Cette panoplie d'instances et de constituants peut déployer plusieurs registres à expérimenter et à problématiser : résonances (espace unitaire et espaces reliés), transmission et diffusion (transports de sons d'un espace à un autre), spatialisation et mise en espace (composition et virtualisation d'espaces), temporalités d'espaces et multiplicités de points de vue (et d'écoute), réplique et différenciation des lieux, etc.

Au-delà de la simple démonstration de techniques et de technologies de médiation à distance, l'intérêt du laboratoire s'est porté sur les conditions de problématisation, dynamisées par la pratique de tels systèmes de transmission sonore et liées aux critères de modification d'espaces et de production de matériaux sonores.

Dans ce sens ce que nous explorons en tant que "Field Spatialization" (spatialisation de terrains) permet de mettre l'accent sur les pratiques liées à la mise en espace sonore à multiples échelles ("Networked sonic spaces / Espace sonores en réseau") - allant du streaming à l'acoustique, la téléphonie, la radiophonie, et aux espaces virtuels -, aux sondages des espaces (indoors / outdoors) et à la mobilisation de l'espace sonore personnel aux notions de flux dans la représentation artistique sonore – locative et variable media -. Les problématiques qui s'ouvrent avec cette notion de "Field Spatialization" permettent de mieux interroger et discerner les dimensions impliquées dans les pratiques sonores d'espace et en réseau.

L'ouverture d'écarts critiques au sein de ces investigations s'est posée sur la question d'Audio Extranautes issue de nos interlocutions régulières avec les domaines connexes de la sociologie, de l'épistémologie, de l'esthétique, de l'anthropologie sonore et de l'innovation technologique. La notion d'extranaute qualifie, dans un sens élargi, d'une part l'individu ou la communauté naviguant et actant dans des va-et-vient entre le on-line (intra-) et le off-line (extra-) – entre hybridation et immersion -, et d'autre part les manifestations dans l'espace physique des projets en réseau qui offrent ainsi de nouvelles vitesses (ralenties) à l'expérimentation des flux. Elle permet d'aborder de manière plus précise et commune les questions afférentes aux formes publiques et d'attention (nouvelles scénarités et constructions de public), aux transports d'ambiances et partages du sensible, aux formes expérientielles des flux, du temps réel et d'organisations de temporalités, et aux open models et dispositifs coopératifs, etc. (Depuis le lancement de l'unité de recherche, les ressources et les dispositifs de Locus Sonus ont permis à des artistes et des structures artistiques et de recherche de développer des œuvres et des projets dans le prolongement des nôtres : Cédric Maridet, Cécile Beau, Sonic Art Research Center of Belfast, Brett Ian Balogh, etc.).

Cette exploration des systèmes d'espaces en réseau révèle et rend lisible les contextes des pratiques nouvelles qui s'y développent entre espaces physiques et espaces virtuels (de l'ordre de que nous pourrions appeler une audibilité sociale ou un état musical et sonore des réseaux) tout en offrant une dimension expérimentale renouvelée de la création musicale et sonore.

English version :

- **Locus Sonus, audio in art, sonic research lab**

2009/2010 : Julien Clauss, Alejo Duque, Scott Fitzgerald, Jérôme Joy, Anne Roquigny, Peter Sinclair.

- ▶ Locus Sonus is a research group specialized in audio art. It is organized as a post graduate lab by the Art Schools of Aix en Provence (ESAA) and Nice (ENSA Villa Arson) in France. We have a partnership with sociology lab CNRS, LAMES Aix en Provence (who are interested by the way that practices related to new technologies are creating modifications in artistic production and the way that the public responds to these modifications), and we currently continue collaborations with the CRESSON, architecture lab CNRS in Grenoble (sonic spaces research centre), the School of the Art Institute of Chicago (SAIC), and other international partners. Locus Sonus is concerned with the innovative and transdisciplinary nature of audio art forms, in the framework of networked sonic spaces, some of which are experimented and evaluated in a lab type context. An important factor is with the collective or multi-user aspects inherent to many emerging audio practices and which necessitate working as a group. Two main thematic define this research - audio in it's relation to space and networked audio systems. Since it was launched in 2004, the research group Locus Sonus has been working on artistic possibilities arising from the intersection of networked and acoustic or local audio spaces. The first projects, « Locusstream » (a worldwide network of open web microphones) & « Wimicam », were developed from experimentation using audio streaming techniques, and engage with problematic related to the use of flux for artistic purposes (flux understood here as a continually updating medium) in local and networked environments. Our research is fundamentally practice based aiming to create a corpus of artistic experimentation around a common problematic. The forms emanating from this activity are "verified" essentially through their presentation in public contexts. The choice of implementing this research within the art education environment is prompted by the current renewal of techniques and art-forms which are at the intersection of the visual arts and music. Today our research is grouped under two main headings "Field Spatialization" and "Networked Sonic Spaces," around ongoing projects related to sonification (« New Atlantis ») and to specific sound studies on "distance listening" and "Internet auditoriums" (« NMSAT - Networked Music & SoundArt Timeline »), and various research projects led by the Locus Sonus artists-researchers.
- ▶ <http://locusonus.org/> .

Questions posées et Perspectives de fonctionnement pédagogique et de la recherche (2004-2009) :

- Statut des cadres de recherche dans les écoles d'art :
 - le temps de la recherche
 - insertion de la recherche dans la mission d'enseignement (et non pas dissociation)
 - compatibilité avec les préconisations de l'AERES et des critères de l'enseignement supérieur
 - (mise à) niveau des diplômes et des grades des artistes-enseignants impliqués dans la recherche
- Identification de la recherche en art provenant des écoles d'art dans le champ de la recherche aux niveaux national et international, concernant les réponses aux appels d'offre et aux financements de programmes et de contrats de recherche. (recherche-crédation, recherche-action, practice-based ou practice-led research)
- Validation de la recherche
- Pôle de recherche : La question doctorale et reconnaissance par l'État des unités de recherche; Unité de recherche accueillant des thésards et doctorants d'autres laboratoires et départements scientifiques (sciences dures et sciences humaines)
- Le placement des unités de recherche et leur mutualisation sur plusieurs établissements dans le cadre des EPA (Établissements Publics à caractère Administratif), des EPCC (Établissements Publics de Coopération Scientifique), des EPCST (Établissements Publics à caractère Scientifique et Technologique, tel que le CNRS) et les EPSCP (Établissements Publics à caractère Scientifique, Culturel et Professionnel)
- Recrutement des artistes-chercheurs et bourses de recherche
- Tutorat des projets des chercheurs par des enseignants en écoles d'art et par des chercheurs, valorisation de la recherche menée par les artistes-chercheurs
- Conseil Scientifique des unités de recherche (pôles régionaux et pôle national)
- Mises à disposition des ressources pour les communautés artistiques, pédagogiques et scientifiques
- Activités pédagogiques provenant de la recherche et à destination des cursus DNAP/DNSEP

Perspectives 2010/2011 :

- Reconfiguration des organismes de rattachement suite à la mutation de Jérôme Joy à l'École Nationale Supérieure de Bourges. Consolidation et création de conventionnements. Question sur l'association et l'articulation de la recherche Locus Sonus et de l'enseignement dans le cadre de l'ENSA Bourges (direction de l'ENSA Bourges, DGCA / Bureau de la Recherche, Inspection des enseignements artistiques). Question sur la nature et la continuité du conventionnement avec l'ENSA Nice Villa Arson (bourses chercheurs, workshops et conférences, participation à des programmes de recherche (ressource documentaire NMSAT / MRT), et à des événements programmés en collaboration avec le Centre d'Art (*Murs du Son 2*, 2011))
- Réajustement du fonctionnement suite à l'intégration des directeurs de recherche dans des cursus PhD (Peter Sinclair au CRISAP, London College of Communication LCC, University of the Arts London (sujet de recherche : *L'utilisation de flux de données en art / Using real time data flux in art - the mediation of a situation as it unfolds*); Jérôme Joy à l'École des Arts Visuels et MédiaTiques, FAAAV, à l'Université Laval à Québec (sujet de recherche : *l'Écoute à Distance et les auditoriums Internet*)).
- Valorisation des ressources documentaires et artistiques :
 - établissement du site internet locusonus.org comme espace-ressources (durée : 1 an)
 - les flux sonores du projet Locustream (microphones ouverts) comme ressources / matériaux pour des œuvres sonores et musicales (appels à projets et suivi de recherche) (durée : 2 ans)
 - suivis des projets des anciens chercheurs passés par Locus Sonus, et des projets artistiques et scientifiques utilisant les ressources du laboratoire
 - publication articles et projet éditorial (Sonification) aux éditions Springer (UK)
- Objets et projets de recherche :

- Sonification / « New Atlantis » (Collaborations en cours : SAIC Chicago, LMA Marseille, LAMES Aix en Provence, CRESSON Grenoble, CRiSAP Londres) — construction de l'architecture du monde virtuel sonore, finalisation des configurations serveur et client, ouverture contributive à la population d'objets et d'espaces sonores, etc.
- « NMSAT Timeline » (Collaborations en cours et envisagées : Fondation Langlois Montréal, Université Laval Québec, réseau des documentalistes Écoles Supérieures d'Art, MINT Université de Paris-Sorbonne 4, EARS - Music Technology and Innovation Research Group De Montfort University Leicester UK, SARC Sonic Art Research Center Queen's University Belfast UK, SAIC Chicago) — corrections de la base de données source, mise en activité du comité de développement (60 chercheurs), numérisation et mise en ligne de la base de données, mise au format bibliographique et documentaire, montage d'interfaces graphique et textuelle, ouverture à la contribution, développement d'analyses et de contributions de recherche, etc.
- « Locustream », finalisation de l'automatisation et automatisation du projet pour devenir une ressource contributive (« SoundMap », « Streambox »), finalisation de l'installation « Promenade », développement d'une application « StreamPhone » (en collaboration avec SARC Belfast).
- Projets des 3 chercheurs : objectifs de réalisation et de diffusion, mise en place d'un jury de soutenance, etc.
- Diffusion et exploitation des projets « Locustream Promenade » et des projets des chercheurs.
- Recrutements 2010/2011 :
 - orientés sur la production des projets « New Atlantis » et « NMSAT » (programmation 3D, programmation de bases de données)
 - accueils de doctorants et de thésards en relations avec les projets Locus Sonus
 - question sur la continuité des bourses Locus Sonus (ENSA Villa Arson)
- Contribution à la consolidation des unités et projets de recherche en art portés par les Écoles Supérieures d'Art, dans le cadre de la DGCA / Bureau de la Recherche et du développement de la recherche dans les établissements publics d'enseignement supérieur artistique (ENSA, EPCC)
- Réponses à des appels d'offres pour des financements de recherche via les collaborations avec le CNRS (LAMES, LMA) et la participation à la numérisation de ressources documentaires (« NMSAT »).

Collaborations scientifiques :

École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

École nationale supérieure d'art de Nice Villa Arson

École supérieure des beaux-arts de Marseille (2007-2008)

Maison Méditerranéenne des Sciences de l'Homme (CNRS-MMSH). Laboratoire Méditerranéen de Sociologie (LAMES), UMR CNRS

Centre de Recherche sur l'Espace Sonore et l'Environnement Urbain, UMR CNRS, École d'Architecture de Grenoble (CRESSON) (depuis 2008)

ENST Telecom Paristech (École d'ingénieurs), Laboratoire LTCl, UMR CNRS, Sciences économiques et sociales, Groupe Deixis-Sophia (depuis 2008)

EHESS, Centre Norbert Elias, SHADYC, Université Paul Cézanne Aix-Marseille III, UMR CNRS-EHESS (depuis 2009)

LMA, Laboratoire de Mécanique et d'Acoustique, UPR CNRS, Institut des sciences de l'ingénierie et des systèmes, Université de Provence, École Centrale de Marseille, Université de la Méditerranée (depuis 2010)

Collaborations scientifiques internationales :

School of the Art Institute of Chicago (USA)

Creative Research into Sound Art Practices (CRiSAP), University of the Arts London (UK)

Sonic Art Research Center, Belfast (UK)

STEIM Amsterdam (NL)

CultureLab, University of Newcastle (UK)

Fondation Langlois, DOCAM, Montréal (CAN)

Travaux et publications (sélection) :



Au sein du programme Locus Sonus, les symposiums font partie de la méthodologie du laboratoire car ils permettent de mettre à jour les états de recherche de chacun, les hypothèses et les pratiques mises en oeuvre dans le laboratoire. Ces événements permettent de faire converger autour d'une hypothèse générique les questions posées tout au long de l'année, en sollicitant les équipes (labo, observatoire des pratiques sonores, etc.), des artistes et chercheurs invités et les enseignements des Écoles à poser les débats et à préciser les interrogations et les intentions. Ces rendez-vous semi-publics et ouverts aux Écoles permettent aussi de problématiser ces questions en donnant naissance à des mises à jour de problèmes et de controverses qui prolongent les réalisations du laboratoire et ouvrent des pistes pour l'année à venir, afin de favoriser les échanges et les va-et-vient de différentes échelles et natures entre les participants et leur continuité sur l'année.

Le cycle de symposiums et le fonctionnement du laboratoire Locus Sonus sont financés par des contrats de recherche, annuels et pluriannuels. Les ressources et le corpus documentaire sont publiées intégralement (textes, enregistrements audio et video) en continu sur le site internet locusonus.org. Par ailleurs, le laboratoire participe à des publications externes pour lesquelles il est sollicité.

Les deux premiers symposiums, Audio/Espaces/Réseaux et Audio Géo, qui se sont déroulés respectivement à l'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence et à l'école nationale supérieure d'art de Nice Villa Arson en novembre 2005 et en avril 2006, suivis du troisième symposium Audio Sites de novembre 2006, ont permis de poser et d'articuler les problématiques de recherche expérimentées et développées autour des axes principaux du programme : Audio en espace, Audio en réseau, Territoires-Topies et pratiques numériques (ce dernier étant porté en association avec le Laboratoire LAMES CNRS-MMSH Aix-Marseille). Les thématiques et série d'hypothèses posées lors de ces symposiums sont construites par la sollicitation d'intervenants, des chercheurs associés au Conseil Scientifique de Locus Sonus, et des membres des structures partenaires nationales et internationales, ainsi que des acteurs identifiés des champs artistiques et théoriques liés à l'art sonore. En 2007, le symposium Audio Extranautes, en collaboration avec le LAMES, s'est déroulé à la Villa Arson à Nice. Depuis 2007, les symposiums sont basés sur une collaboration étroite avec nos partenaires scientifiques (LAMES, CRESSON, CRiSAP) dans le cadre de l'accord-cadre CNRS Ministère de la Culture.

L'ensemble des contributions lors des symposiums est accessible en audio et certaines parties en vidéo sur le site locusonus.org.

Cycle de Symposiums :



• 2005 - **Symposium #1 Audio/Espaces/Réseaux**

(Crédits-Recherche DAP), Nov. 2005, ESA Aix en Provence

Abstract : Au travers de la dynamique du laboratoire Locus Sonus, nous voulons établir un champ de recherche et d'expérimentation couvrant des lignes prospectives et historiques afin de proposer un espace de développement et de prospection des pratiques sonores. Il nous semble qu'au cœur de cet espace d'expérimentation la notion couplée « Son et Espace » est la rotule essentielle de nos investigations. Son activation propose aussi un éventail de potentiels, allant de la performance à l'installation, en passant par toutes les modalités de restitution acoustique et électro-acoustique, mises en systèmes, en appareils, en dispositifs ou encore en processus en direct ou en différé. Dans tous les cas, la matérialité sonore sonde l'espace et les perceptions de celui-ci dans des aspects multiples de l'in-situ (site-specific) touchant des déterminants connexes ou déjà répertoriés : l'architecture, l'espace contextuel, l'ambiance, la localisation et la spatialisation, le paysage (soundscape), la proprioception, etc. Cette panoplie d'instances et de constituants précédant ou prolongeant le son peut déployer plusieurs registres qui nous semblent être jusqu'à aujourd'hui peu étudiés, expérimentés et problématisés : résonances (espace unitaire et espaces reliés), transmission et diffusion (transports de son d'un espace à un autre), spatialisation et mise en espace (composition et virtualisation d'espaces), temporalités d'espaces, etc. Le premier symposium du mois de novembre 2005 a permis la communication de différentes pistes et références présentes dans le champ de recherche proposé « audio en espace – audio en réseau », par la présentation des expériences de chaque artiste-chercheur du laboratoire (Nicolas Bralet, Esther Salmona, Lydwine Van Der Hulst) et de celles d'artistes et de chercheurs invités. La mise en débat qui a suivi ce symposium a alimenté le travail de l'équipe du laboratoire et a aidé à la définition d'un « objet » commun d'expérimentation : le streaming.

Intervenants : Philippe Franck, François Parra, Erik Samahk, Erik Minkkinen, Jocelyn Robert, Apo33, Christophe Charles, Christophe Kihm, Pascal Broccolichi, Bastien Gallet, Douglas E. Stanley, Nicolas Bralet, Esther Salmona, Lydwine Van Der Hulst.

• 2006 - **Symposium #2 Audio Géo**

(Crédits-Recherche DAP), Avril 2006, ENSA Nice Villa Arson

Abstract : La thématique du symposium Audio Geo prend comme objectif l'interrogation des pratiques audio en ligne (streaming, podcasting, skypecasting, contrôles audio à distance, etc.) des points de vue instrumental et plastique liés à l'immersion et l'action des corps, à la localisation des points d'écoute et de production, à la modification des espaces et les extensions temporelles, et du point de vue de l'élaboration de dispositifs de flux de données (audio) en tant qu'interfaces de ces espaces virtualisés et qu'instruments de jeu/performance et d'interaction avec une installation.

- *quels sont les moyens pour interpréter/traduire des notions d'espace, de distances, de géographies et de magnifications (effets de loupe et d'amplification) au travers de la forme (de temps, d'espaces) et d'échelle(s) relative(s) des dispositifs de contrôle et/ou d'émission sonores des streams? - Nos dispositifs en cours utilisent des flux audio streamés (distants, IP-adressés) dans le cadre du projet Locustream et des transferts audio (FM) locaux, mobiles et délimités par un périmètre identifié (dû à la technologie FM) pour la captation à proximité de sons locaux. -*

- *comment définir une interface collective - à l'opposé (ou en complément, ou en extension) d'une interface instrumentale personnelle et/ou constituée de et associée à des gestes individuels -, comme une extension de la nature spécifique des réseaux (la réticularité et l'inter-opérabilité) dans l'espace de performance?*

- *comment approcher les notions d'autonomie (actuellement développées par le STEIM) dans le cadre de construction de systèmes (autonomous objects) et de processus – dans la perspective de concevoir les unités mobiles d'émission et de réception des streams avec une autonomie relative, autant au niveau technique (autonomie énergétique, autonomie de fonctionnement, autonomie de connexion), qu'au niveau de leur*

implémentation (leur localisation sociale, etc.) - ?

L'hybridation des corps, techniques et vivants, est au coeur de ce dispositif instrumental. De quelle organologie relève ce méta-/multi-/télé-instrument, (télé-)autophone et interface jouable innervée de flux sonores, sinon de celle de l'écoute, de l'enregistrement et des contrôles du son? Quelles formes se dessinent à partir de ces immersions, de ces contextes imbriqués (réceptions/émissions via les réseaux) et de ces étendues et durées expérimentées?

Intervenants : Workshop Locus Sonus (avec le laboratoire et Jean-Pierre Mandon, Guillaume Stagnaro), André Lozano, Adam Hyde, Christophe Kihm, Philippe Franck, Samuel Bordreuil, Olivier Koechlin, Nicolas Bralet, Esther Salmona, Lydwine Van Der Hulst.

Présentation de l'installation et de la performance Locustream (Tuner) par Locus Sonus.

• 2007 - Symposium #3 Audio Sites

(Crédits-Recherche DAP), Nov. 2006, ESA Aix en Provence

Abstract : Thématique interrogeant les possibles esthétiques des technologies de streaming sonore. Explorant d'un côté la forme flux comme matériau de la création sonore, et de l'autre les prétentions immersives (et leurs limites) des « streams » reçus à distance à cristalliser (ou pas) un sens paysager (à faire « soundscape »).

Notre interrogation actuelle tourne autour des conditions des changements d'états (ou modifications), autant au niveau de la perception qu'à celui des interactions et des constructions, amenés par les dispositifs qui agissent ou interagissent avec les lieux ou plusieurs lieux simultanément. Ces conditions font-elles appel à des basculements spécifiques ?

Si nous prenons comme générique le terme Audio Sites, c'est qu'il nous semble qu'une des particularités importantes du projet actuel - au sein d'un dispositif (de jeu, de perception) tel que celui développé par Locus Sonus - relève de la simultanéité et de la multiplicité de points de vue sans point focal autoritaire et sans possibilité d'un embrassement total ou entier. Cette remarque permet d'opérer un basculement vers l'oeuvre expérientielle (installée, innervée, incorporée - interface, appareil) et vers les réseaux situés (dispositifs de lieux reliés, de streams localisés). Si nous convoquons le terme site, c'est sans doute parce que celui-ci évoque un faisceau d'opérations (de multiplicités, de points de vue) dépassant l'usage commun des termes de lieu et d'espace par les prises en compte des configurations et des singularités des lieux, des manières d'être "situé(s)" (ou de donner à voir, à mémoriser), des précisions de la localisation des activités (in-situ), voire même de l'activité de la construction in progress (en anglais, site peut signifier construction, chantier).

Un des objets principaux développés par le laboratoire Locus Sonus concerne les lieux sonores en réseau organisés et joués sur des interfaces - collectives - (dispositifs d'installation, de performance, de streaming - d'émissions et d'écoutes en ligne -). Ces développements amenant des réalisations, plastiques et sonores, dans le cadre du laboratoire, révèlent des critères organologiques (de la constitution des dispositifs et des appareils) qu'il s'agirait de distinguer au vu des dimensions agogiques (de jeu, de perception, d'incorporation) que ces dispositifs proposent. De la fluidité des flux sonores streamés nous abordons les pratiques situées des lieux reliés - émis, reçus, écoutés -. L'articulation d'un système de streams sonores reliés pourrait être celle d'un dispositif sympathique, dont les liaisons et les interactions fonctionnent par "sympathie" et non plus par transfert de données autophones reliant un lieu sur un autre, ou encore celle d'un dispositif multi-situé dont les éléments peuvent être continuellement mobiles du point de vue de ces émissions comme de ces réceptions et ainsi induire des modifications de chaque site, modifications dont il faudrait qualifier la nature.

Intervenants : Bastien Gallet, Fabien Vandamme, Samuel Bordreuil, Pierre-Laurent Cassière, Jason Geistweidt, Éric Maillet, Pascal Broccolichi, Jean Cristofol, Élie During, Nicolas Bralet, Esther Salmona, Lydwine Van Der Hulst, Nicolas Maigret, Sabrina Issa, Brett Ian Balogh.

Présentation de la performance WimiCam par Locus Sonus.

• 2008 - Symposium #4 Audio Extranautes

(Accord-cadre CNRS/Ministère de la Culture), Déc. 2007, ENSA Nice

Abstract : Les contributeurs étaient invités à intervenir autour d'une notion, énigmatique, celle « d'extranautes ». L'enjeu principal, derrière ce « nom de code », était d'interroger les multiples expériences prenant acte, voire performant, une dissolution de la frontière séparant engagements virtuels et engagements « IRL » (In Real Life).

L'objet principal de notre programme Audio Extranautes investit les questionnements relatifs aux dimensions sociales, locales et collectives, de l'interaction entre des espaces physiques et numériques (Internet, web 2.0, téléphonie, etc.), questionnements mis en expérimentation dans les pratiques artistiques numériques sonores actuelles. Audio Extranautes, nouvelles perspectives de l'espace acoustique via les réseaux électroniques (TIC) ouvre plusieurs axes de recherche menés conjointement par les deux laboratoires, Locus Sonus et Lames:

- *manifestations dans l'espace physique des projets en réseau (mondes virtuels, nouvelles scénarités, production de formes inédites, ambiances)*
- *signification de l'apparition des "flux" comme forme d'expression (streaming, podcast, web 2.0, etc.)*
- *impact des technologies mobiles sur l'expression artistique (téléphonie mobile, interfaces de performance wifi, etc.)*

Les deux laboratoires se proposent d'ouvrir, par la mobilisation de ces 3 axes, un champ d'attention et d'expérimentation autour de l'intrication et l'innervation des "espaces" (en réseau, physique et virtuel) selon des points de vue variés: des pratiques sonores numériques, des étendues acoustiques, et de la sociologie. La problématique interroge l'instabilité de ce que l'on entend habituellement par "coupures" ou "frontières" entre le numérique et le physique, et de ce que l'on comprend par "temps réel" et par "différé" (ou fixe) au regard de l'expérimentation des flux. Dans le cadre du laboratoire Locus Sonus, ceci concerne l'exploration des espaces acoustiques. La notion d'audio extranaute inclut l'approche de nouvelles distinctions, voire de capacités, entre l'instance "auteur" et celle "auditeur", qui ressortent au travers des développements conjoints, artistiques et industriels, des environnements en réseau. La notion d'extranaute est au coeur de ces problématiques. Il ne s'agit pas de prendre cette notion dans sa définition courante (utilisateur d'un extranet), mais de l'interroger dans un sens élargi, de l'individu naviguant et actant dans des va-et-vient entre le on-line et le off-line.

Intervenants : Roger Malina, Samuel Bordreuil, Bastien Gallet, Jean-Paul Thibaud, Martin Howse, Nicolas Maigret, Jean Cristofol, Christian Licoppe, Julien Morel, Angus Carlyle, Philippe Franck, Atau Tanaka, Julien Clauss, Alejo Duque, Scott Fitzgerald.

Observateurs : Bernard Conein, Marc Relieu, Clémentine Maillol.

Présentation de l'installation Locustream Promenade par Locus Sonus.

• 2009 - Symposium #5 Audio Connect ?

(Accord-cadre CNRS/Ministère de la Culture), Mars 2009, ESA Aix, LAMES MMSH

Abstract : Autour de la problématique des connections audio à distance, et des défis qu'elles posaient, non simplement en termes de réceptions mais de créations en art sonore.

Quels sont les enjeux et les conséquences pour les pratiques artistiques de la multiplication des mises en correspondance audio des personnes et des lieux ?

La cohorte des expérimentations artistes de type « connected sonic spaces » est désormais suffisamment consistante pour qu'un examen croisé des effets qu'elles ménagent, des problèmes qu'elles soulèvent, soit désormais de mise. Ce questionnement peut se mener sur trois fronts. Ou bien on peut repérer les sillages de ces avancées sur trois cartes ou dans trois espaces de coordonnées.

a) Comment peut-on les cadrer par rapport aux courants vifs de la création sonore contemporaine.; ceci pour prendre la mesure raisonnée des déplacements qu'elles y opèrent.

b) Ces expériences ont en commun de travailler, par le son, le « sense of place ». En effet, en travaillant le son à partir de ses trajets, en le voyageant à travers différentes strates – virtuelles/présentielles – , d'un côté elles fabriquent des nappes sonores jusque-là improbables, et d'un autre elles les plongent dans des voisinages sonores divers et variés. D'où des froissements mutuels de « topies sonores » (d'ambiances sonores), de nature à nous en apprendre à la fois sur la spatialité des sons et sur leur rôle dans la construction de nos sens de localisation.

c) Ces pratiques artistiques sont la plupart du temps collectives. En un sens, elles sont nouées par le média, en un autre elles ne cessent de lui extorquer des possibles liants. Cette inventivité a sa source dans un affairément concerté dans l'exploration des possibles machiniques. Invite donc sera faite à zoomer (de manière réflexive) sur les fabriques digitales de l'art, en se posant au passage la question d'une spécificité de l'art audio dans le panorama de ces agencements créatifs/collectifs.

Intervenants : Jérôme Joy, Kazuhiro Jo, Peter Tomaz Dobrila, Pedro Rebelo, Samuel Bordreuil, Jean-Paul Thibaud, Gabriel Bérubé, Patrick Romieu, Peter Sinclair, Angus Carlyle, Alain Renaud, Pedro Soler, Ragnar Helgi Olafsson, Julien Clauss, Alejo Duque, Scott Fitzgerald.

• 2010 - Symposium #6 Sonification

(Accord-cadre CNRS/Ministère de la Culture, et co-production CRiSAP Univ. of the Arts London et IMERA, Institut Méditerranéen d'Études et de Recherches Avancées), Mars 2010, ESA Aix, LAMES MMSH

Abstract : Le propos de ce symposium est de faire un état de l'art sur l'utilisation de la sonification dans le domaine artistique en focalisant plus particulièrement sur l'utilisation de données captées dans l'environnement (pris dans un sens large). Notre thématique prend moins en compte les problématiques de la sonification liées aux interfaces gestuelles et instruments électroniques.

a) - Qu'est-ce qui distingue la sonification des autres formes de transduction et d'interprétation de données ?

b) - De quelles manières la sonification est un moyen de l'art ?

c) - Quels sont les parallèles, les similitudes, les différences ou encore les contradictions entre l'emploi de la sonification dans les domaines techniques et scientifiques, et ceux artistiques ?

d) - Quelles différences sont impliquées et mobilisées dans la réalisation d'une œuvre, entre l'utilisation du temps réel et de flux, et celle de données enregistrées ? En quoi ces différences modifient l'approche artistique ?

e) - Quelle est l'importance du lien et de la relation entre la source ou la nature des données captées et la façon dont elles sont transduites ?

Intervenants : Jérôme Joy, Roger Malina, Peter Gena, Lee Patterson, Marty Quinn, Victoria Vesna, Peter Sinclair, Jean Cristofol, Stuart Jones, Atau Tanaka, Samuel Bordreuil, Alejo Duque, Scott Fitzgerald, Florian Grond, Valentina Vuksic, Angus Carlyle, Jens Brand, John Eacott, Scott Gresham-Lancaster, Lorella Abenavoli.

Cycle des Sonotoriums (Observatoire des Pratiques Sonores)



(à destination des étudiants des écoles d'art) :

Les Sonotoriums sont des séminaires pédagogiques organisés sur plusieurs jours par des membres du Conseil Scientifique de Locus Sonus (2004-2007) en collaboration avec les enseignants des Écoles d'Art. Ils sont produits par l'école d'art hôte. Les thématiques abordées permettent d'offrir une connaissance historique, esthétique et contemporaine des pratiques sonores dans le champ de l'art et dans le croisement des pratiques artistiques (musique, cinéma, vidéo, etc.). Le champ exploré de l'art sonore dans toutes ses formes et dimensions répond aux échelles et explorations menées dans les cursus DNAP et DNSEP; il vient compléter les investigations de recherche spécifiques menées au sein de Locus Sonus et les activités pédagogiques menées par le laboratoire (workshops, conférences). Sans se substituer au laboratoire, l'observatoire des pratiques sonores instaure des dialogues entre recherche et culture générale.

Initié par Locus Sonus et le Conseil Scientifique de Locus Sonus en collaboration avec l'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence, le Sonotorium (Observatoire des Pratiques Sonores) est une plate-forme nomade indépendante de Locus Sonus et portée par les Écoles Supérieures d'Art.

• 2008 - **Sonotorium#1** — Le Son et ses dehors

(organisé par Christophe Kihm, Philippe Franck et Bastien Gallet), Avril 2008, ESA Aix en Provence

Abstract :

Nous partons du principe que nous ignorons ce qu'est précisément l'art sonore et s'il existe même quelque chose comme un art de ce type et non seulement des pratiques indéfiniment variées du son. Cette ignorance ne saurait cependant se suffire à elle-même. Pour être féconde, il lui faut un projet : nommer et décrire les noeuds (moments historiques, pratiques artistiques ou amateurs, oeuvres ...) que font (qu'ont fait) les sons avec ce que l'on a pour habitude de considérer comme leur dehors ; soit l'image, l'espace et l'action. Il va de soi que ces noeuds nous intéressent dans la mesure exacte où ils jouent et modifient la nature des relations que les sons entretiennent avec ces trois dehors. L'hypothèse que nous voudrions formuler à l'orée de ces trois journées est qu'il y a – peut-être - art sonore à cette condition : que le jeu réglé du son et de l'image (dans le cinéma parlant), du son et l'espace (dans la musique écrite classique puis moderne), du son et de l'action (dans l'interprétation comme dans l'improvisation) soit soudain dérégulé, les cartes changées, que le jeu devienne un noeud singulier au sein duquel on ne puisse plus assigner aux sons une place, une fonction, un statut. À quel régime nouveau du sonore (un régime en partie au moins non musical) attribuer ces configurations qui se prêtent si difficilement à la nomination et au classement ? Nous n'aurons certainement pas répondu à cette question au terme de ces trois jours et sans doute devons-nous finalement la poser autrement, mais il nous semble important qu'elle demeure sous une forme ou sous une autre à l'horizon de cette semaine de conférences, de débats, de projections et de performances. Non pas comment se constitue (ou comment constituer) le "sonore" comme objet d'une (ou de l') histoire de l'art, mais bien quels nouveaux rapports aux sons et quelles nouvelles conceptions du sonore ont bouleversé la musique, les arts plastiques, le cinéma et contribué à faire surgir des pratiques artistiques (happening, performance, poésie et installation sonores, etc.) qui nous sont encore contemporaines.

Intervenants : Bastien Gallet, Jean-Paul Ponthot, Christina Kubisch, Alexandre Castant, Pierre Belouin, Philippe Franck, Guy-Marc Hinant, Christophe Kihm, David Zerbib, Pauline Oliveros.

• 2010 - **Sonotorium#2** — Ce que le Son fait à l'Image

- « Transduction », l'image dans le son et retour (journée sur le cinéma expérimental, le contact, la procédure)
- « (Dé)figuration », rapports d'image, de figuration, de projection, constructions métaphoriques, équivalences

(organisé par Christophe Kihm et Bastien Gallet), Mai 2010, ENSA Bourges

Abstract :

Ce colloque se propose de réunir, pendant deux journées, des artistes, historiens, critiques et théoriciens autour de l'étude des relations de l'image et du son telles que les posent ou les actualisent des travaux artistiques et cinématographiques modernes et contemporains. Son intitulé « ce que le son fait à l'image », marque une découpe singulière dans le très (trop) vaste ensemble désigné par ces relations. Il faut en entendre clairement les implications dans une restriction qui se concentre sur les effets structurels, matériels ou formels produits par certains usages du son sur l'image. Ce qui revient à imprimer une torsion aux termes qui servent communément à poser ces relations, où l'image est un élément structurant et le son un élément second, dont l'usage se précise dans des fonctions subalternes (accompagnement mimétique, dramatisation, etc.) Il s'agira donc de spécifier, à partir de l'étude d'agencements spécifiques de l'image et du son, et grâce à l'examen de différents travaux, majoritairement issus du cinéma et des arts plastiques, des types de relation de l'image au son où sont amenés à se rejouer les statuts de l'un et de l'autre, et tout autant de comprendre comment ces relations engagent des modes de constructions où se déterminent de nouvelles continuités, de nouveaux écarts ou de nouveaux seuils entre le sonore et le visuel, entre l'audible et le visible.

Deux grands ensembles sont posés à ces deux journées d'étude, « transductions » et « défigurations », qui précisent des modes opératoires différents dans la construction de ces relations du visuel et du sonore . Le premier subsume la grande variété des rapports par contact sous le nom du premier d'entre eux, celui qui a consisté dans les années 1870 à traduire l'onde sonore en un mouvement permettant son inscription sur une surface sensible. Le second s'intéresse aux nouveaux rapports d'analogie entre son et image que les artistes ont expérimenté à partir des années 1910, rapports de « défiguration » dont on explorera aussi l'histoire plus récente, tant du côté du cinéma expérimental que de celui de l'art sonore.

Intervenants : Érik Bulloz, Peter Szendy, Christophe Kihm, Philippe Langlois, Jean-Michel Ponty, Stéphane Joly, Jean-Luc André, Hervé Trioreau, Jurgen Reble, Thomas Köner, Marcella Lista, Jérôme Poret, Dominique Blais, Bastien Gallet.



Liste des workshops et activités pédagogiques à destination des écoles d'art :

L'objectif des workshops Locus Sonus est de proposer aux étudiants et aux enseignants d'écoles d'art de bénéficier des résultats de la recherche menée depuis 2005 par le laboratoire Locus Sonus. Il s'agit d'adapter les formes d'expérimentation artistique du laboratoire (audio et plastique) au cadre de l'enseignement en école d'art pour transmettre aux participants du workshop un "condensé" des travaux théoriques, historiques, techniques, critiques menés dans le cadre de la recherche. Ces activités permettent également de mettre à disposition des étudiants les ressources développées par Locus Sonus et de se les approprier.

- 2004 nov. — workshop "Interplay: Aix/Tokyo streams", en collaboration avec Christophe Charles, Musashino Univ. Tokyo, ESA Aix en Provence
- 2004 déc. — séminaire "Hors-Champs Sonores", ESA Aix en Provence (en collaboration avec les enseignants)
- 2005 mai — workshop Locus Sonus, Freunde Guter Musik Berlin (Golo Föllmer) (annulé)
- 2005 nov. — séminaire FACE, SAIC Chicago, Locus Sonus, ESA Aix en Provence
- 2005 nov/déc. — "Prise de son", avec Georges Prat, ESA Aix en Provence
- 2005 déc. — Participation au colloque "Poésies/Sonorités", ESA Aix en Provence (en collaboration avec l'ESA de Besançon et Radio Grenouille Marseille)
- 2006 janv. — "Podcast", avec GH Hovagimyan, Locus Sonus, ENSA Villa Arson Nice
- 2007 janv / fév — "Interface et Comprovisation", STEIM, Locus Sonus, ESA Aix en Provence
- 2007 avril — "Tuning the Now" — Nicolas Bralet, Sabrina Issa, Nicolas Maigret, Esther Salmona, Lydwine Van Der Hulst, Locus Sonus, ESA Aix en Provence
- 2007 mai — "Tuning the Now" — Nicolas Bralet, Lydwine Van Der Hulst, Locus Sonus, ENSA Bourges
- 2007 nov / 2008 mars — séminaires Locus Sonus en alternance chaque mois, ESA Aix, ENSA Nice Villa Arson
- 2007 nov. — workshop Nicolas Collins, ESA Aix en Provence (collaboration avec l'ESA)
- 2007 déc. — "Ping the Vatican" — Julien Clauss, Alejo Duque, Scott Fitzgerald, ENSA Nice Villa Arson
- 2008 mars — workshop Locus Sonus — Julien Clauss, Alejo Duque, Scott Fitzgerald, ENSA Nice Villa Arson
- 2007 dec. - 2008 mai — série de workshops — Julien Clauss, Alejo Duque, Scott Fitzgerald, ESBAM Marseille
- 2008 nov. — "Streaming / Field Spatialization" — Alejo Duque, Peter Sinclair, Julien Clauss, le Fresnoy
- 2008 nov / dec — "New Atlantis" — Locus Sonus, SAIC Chicago, Chicago
- 2009 janv. — "New Atlantis" — Locus Sonus, SAIC Chicago, ESA Aix en Provence
- 2009 mars — "Eniaroff" — Julien Clauss, ESA Aix
- 2009 mars — "Into the electromagnetic spectrum" — Alejo Duque, ESA Aix
- 2009 mars — "Into the electromagnetic spectrum" — Alejo Duque, ENSA Nice Villa Arson
- 2009 mars — "Spatialisation sonore" — Julien Clauss, ENSA Nice Villa Arson (annulé)
- 2009 oct. — "New Atlantis" — Locus Sonus, SAIC Chicago, Chicago
- 2010 janv. — "New Atlantis" — Locus Sonus, SAIC Chicago, ESA Aix en Provence
- 2010 mars — "Hunt the hunters" / Data Mining — Alejo Duque, ESA Aix en Provence
- 2010 mars — "Into the electromagnetic spectrum II" — Alejo Duque, ESA Aix en Provence

Intitulés des workshops :



Interplay : (ESA Aix en Provence)

Workshop d'expérimentation streaming entre des étudiants de la Musashino University à Tokyo (Christophe Charles) et un groupe d'étudiants et de participants à la DropBox localisés à l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (Peter Sinclair, Jérôme Joy). Le workshop expérimente une situation d'interplay : l'un par rapport à une image streamée qui servirait de partition, et l'autre un jeu de catch-ball entre les différents participants selon des règles simples, peut-être avec un témoin visuel qui permettrait de s'envoyer des signes d'(in)intelligence au travers d'une caméra. Le dispositif du jeu Interplay pour les contrôles audio s'organise autour d'interactions entre les deux ateliers, en France et au Japon, selon des règles de jeu communes:

- Espaces croisés: captations phonographiques à Aix, diffusée à Tokyo, et vice-versa.
- Espace improvisé: Tokyo sur le canal gauche et Aix sur le canal droit (= stereo)
- Espace de dialogues: à partir de sons de voix, en langues française et japonaise
- Espaces bouclés: remix de sons et de séquences envoyés d'Aix par Tokyo, et vice-versa; les sons envoyés par Aix sont interprétés par les players à Tokyo, puis renvoyés vers Aix, etc.

Hors-Champs Sonores : (ESA Aix en Provence)

A l'initiative des enseignants de l'Ecole, une semaine thématique sur la vidéo est proposée du 13 au 17 décembre 2004. Dans ce cadre, Locus Sonus a suggéré de réaliser une journée sur la question du hors-champ sonore, générique né d'une proposition de François Lejault, enseignant en vidéo. Notre volonté est de démarrer avec les étudiants une réflexion sur les subtilités de l'influence réciproque du son et de l'image partant du rapport cinématographique et débordant sur les pratiques multimédia actuelles; cette semaine sera suivie au mois de janvier par un stage pratique de prise de son pour l'image et un deuxième stage, plus expérimental, durant lequel un projet audio-visuel basé sur les réflexions abordées sera élaboré.

Prise de Son : (ESA Aix en Provence)

Workshop avec Georges Prat (ingénieur du son, cinéma)

Podcast : (ENSA Nice Villa Arson)

Workshop avec GH Hovagimyan (NYC). Ce workshop développera une approche et un atelier pour les étudiants afin de créer leurs propres podcasts. Les pratiques aborderont les techniques RSS, XML, Movable Type et les applications de blog. Le workshop inclut 2 conférences et l'atelier avec les étudiants. Le podcasting (terme d'origine anglaise, traduit en français par baladodiffusion) est un moyen habituellement gratuit de diffusion de fichiers sonores ou vidéo sur Internet que l'on nomme podcasts en anglais. Par l'entremise d'un abonnement au fil RSS (Really Simple Syndication), la baladodiffusion permet aux utilisateurs d'automatiser le téléchargement d'émissions sonores ou vidéo.

La baladodiffusion, véritable technologie multimédia, se différencie de la radiodiffusion et de la webdiffusion (webcasting) par la diffusion du son ou de la vidéo, non pas par un mécanisme centralisé qui enverrait un flux vers ses auditeurs (soit 1 -> tous), mais par l'action des auditeurs qui vont chercher eux-mêmes les fichiers audio (tous < 1), ou encore tirage, pulling, au lieu de poussage, pushing). Les auteurs des émissions publient des fichiers audio qui peuvent s'apparenter à une émission radio classique. C'est ensuite aux auditeurs que revient le rôle de créer leur propre liste de lecture (playlist) par leurs différentes souscriptions. Le téléchargement des programmes, issus des multiples sources qu'ils ont choisis, est alors automatique.

Interface et Comprovisation : (ESA Aix en Provence)

Workshop avec Michel Waisvisz et Frank Baldé (STEIM, Amsterdam) (en collaboration avec le GMEM, Charles Bascou).

- Travail Théorique et Pratique à partir des principes de "comprovisation" développé par Michel Waisvisz en l'appliquant notamment au projet du streaming de LS
- Développement du projet "Wireless parabolic mike & Cam" (WimiCam) - ajout d'une interface de contrôle utilisant le "Wireless Junxion box" du STEIM. (ces appareils pourront donner un outil/point de départ pour le travail de comprovisation)

- Expérimentation à partir des derniers développements de "holospat" - modification de l'interface suite à des discussions avec Locus Sonus : l'emplacement des haut-parleurs est plus adapté aux "installations".
- Croisement entre le développement de la spatialisation au GMEM (Holospat) et le travail d'interfaces contrôle en temps réel "Junxion box" et "Junxion".

Tuning the Now : (ESA Aix en Provence, ENSA Bourges)

- Une présentation des différents travaux réalisés dans le cadre de Locus Sonus ainsi qu'un regard analytique sur des travaux artistes qui questionnent ou utilisent des principes liés à la notion de "schizophonie".
- Un apprentissage des questions techniques liées à l'audio en réseau.
- La mise en place d'un projet collectif permettant aux étudiants d'explorer les principes de "schizophonie" dans un contexte propice à une expression personnelle qui viendra enrichir la partie recherche audio en réseau de Locus Sonus. L'idée est de créer un espace étendu dans lequel des petits groupes d'étudiants font faire résonner différents lieux tout en étant à l'écoute de la diffusion des autres points géographiques.
- Un événement pour présenter le travail réalisé pendant la semaine de travail.

Ping the Vatican : (ENSA Nice Villa Arson)

PING, acronyme de Packet Internet Groper, est une commande issue du monde Unix (requête "Echo" développée par Mike Muuss en 1993) qui permet de mesurer le temps de réponse d'une machine à une autre sur un réseau et de tester la présence d'une machine sur un réseau, grâce à un paquet de données qui fait un aller retour dans un temps qui dépend de la qualité de la ligne. Plus cette mesure de temps est petite plus les communications seront réactives et ainsi le transfert de données sera fluide, en cas de valeur élevée et sensible on parle alors de lag ou latence. Cette commande permet donc de vérifier les connexions établies sur Internet entre un ou plusieurs hôtes distants.

Le nom est tiré de l'onomatopée décrivant le son émis par un sonar puisque leur action est similaire (émission d'un signal qui vient rebondir sur une cible pour revenir à l'envoyeur). Par la suite, David L. Mills a fourni un rétro-acronyme : "Packet InterNet Grouper (Groper)". Les Variations PING, et notamment PING THE VATICAN, sont une série de protocoles expérimentaux sonores basée sur des mesures de distance-temps réalisées sur internet qui propose d'écouter cette "vibration des distances".

Workshop ESBAM : (ESBA Marseille)

Séminaire annuel basé sur des pratiques de field recordings et de géo-localisation. Des enregistrements réalisés sur le terrain dans le massif et les calanques en proximité à l'école d'art de Marseille, donnent lieu à des processus et interfaces de géo-localisation (GPS) et de visualisation sous forme d'une carte sonore.

Streaming / Field Spatialization : (Le Fresnoy)

Le workshop propose de découvrir une panoplie de pratiques sonores liées à l'espace et l'architecture ainsi que les moyens techniques pour les mettre en oeuvre : streaming, pont sonore, diffusion multiphonique, orchestre de haut-parleurs, systèmes sans fil... Les projets développés par les étudiants exploreront les singularités acoustiques, architecturales, géographiques et sociales du site du Fresnoy. Le travail s'organisera individuellement ou par petits groupes focalisés sur un ou plusieurs des thèmes proposés. Les projets pourront prendre des formes variées : installation, performance, soundwalk, concert...

New Atlantis : (ESA Aix en Provence, SAIC Chicago)

Dans le cadre du programme PUF (Partner University Fund anciennement FACE) les Ecoles d'art de Aix en Provence, de Nice et de Chicago s'associent pour un programme de trois années pour développer ensemble le nouveau projet "New Atlantis". Dans la continuité du projet LS/SL 'Locus Sonus in Second Life' présenté en juin 2008 au Festival Seconde Nature la collaboration franco-américaine Transatlant se poursuit dans d'autres mondes virtuels en réseau pour expérimenter avec le projet New Atlantis des espaces acoustiques de synthèse et les permutations possibles entre le monde physique et le monde virtuel en utilisant l'audio comme vecteur principal.

Un des objectifs est d'appréhender la manière dont un espace résonant peut influencer, s'immiscer dans et se mélanger à l'espace physique acoustique local pour créer un hybridation paradoxale plaçant, hypothétiquement l'utilisateur dans les deux espaces simultanément.

Into the Electromagnetic Spectrum : (ESA Aix en Provence, ENSA Nice Villa Arson)

Introduction aux notions d'ondes radio (ondes invisibles, ondes audibles, ondes inaudibles, etc.), de transmission et du paranormal en tant qu'actes artistiques et résistants. Qu'est-ce que le spectre électro-magnétique ? (radiations, portée et échelle d'ondes, etc.) (VLF, scanner radio, gnuradio) — Relations entre art et la recherche électro-magnétique (Pierre Huyghe, Bureau d'Études, Martin Howse, etc.) — Linux et Open Source — Bases de l'analyse de spectres — Qu'est-ce que l'EVP ? — Antennes radio, satellites
(Introduction for artists to the notions of radio electric waves, transmission and the paranormal as a creative and rebel acts)

Spatialisation Sonore : (ENSA Nice Villa Arson, ESA Aix en Provence)

ORGANiUM : mise en espace sonore / Audioprojections

En partant de matériaux sonores hétérogènes collectés ou fabriqués par les étudiants, le travail portera sur les lieux et les modes de diffusion sonore afin de créer des situations d'écoutes liant de façon singulière un son et sa mise en espace. Le workshop s'intéresse spécifiquement à la projection sonore, à savoir ce qui se passe quand le son quitte le haut parleur, se propage dans l'espace et rencontre un contexte spécifique. Si la création sonore in situ peut être formulée ainsi : quel est le son le mieux "adapté" à un espace donné, la démarche proposée lors du workshop sera son corollaire : quel espace convient à ce son ?

- quel mode de présentation ? (installation, performance, diffusion, déambulation, diffusion simple ou récurrente à plusieurs moments, plusieurs endroits....)
- quel fonction ? (information, ambiance, fiction, service...)
- quel contexte ? (espace public, lieu ouvert, privé, extérieur, intérieur...)
- quel type de lieu ? (salle, rue, parc, galerie, patio, carrefour, toit...)
- quel dispositif ? (voiture, porte voix, électrophone, sono, électronique low tech, ...)
- quelle diffusion ? (localisée, immersive, mono, stéréo, spatialisée, orchestre de haut parleurs...)

Hunt the Hunters / Data Mining : (ESA Aix en Provence)

« Chasser les chasseurs », « Géoréférencement, psychogéographie et cartographies utopiques »

« Soussurveillance, manipulation de scanners radio, de jumelles infrarouge, gps, comme outils de piratages , cartographie et géoréférencement de ceux qui dirigent. Antennes DIY pour la prise de son. Panoplie du traçage via GPS, etc.

(On the notions of sousveillance, the uses of radio scanners, binoculars, Infra Red, gps data, wireless data as a base for mapping who is ruling us)

Liste des conférences :



- 2006 mars — Conférence, Virtual artists lecture series, ESA Aix en Provence, SAIC Chicago (P. Sinclair)
- 2007 mai — Conférence, Locus Sonus, ENSA Bourges (J. Joy, P. Sinclair)
- 2007 sept. — Conférence, The Upgrade, Festival Seconde Nature (J. Joy, P. Sinclair), http://incident.net/theupgrade/11_locus_sonus/
- 2007 nov. — Conférence, X-Réseau, La Villette, Paris (J. Joy)
- 2007 nov. — Conférence, Laboratoire des Usages, Sophia-Antipolis (J. Joy)
- 2008 janv. — Conférence, Colloque CEDAR, ESA Le Havre (J. Joy, P. Sinclair)
- 2008 juil. — Conférence, Tuned City, Berlin (P. Sinclair)
- 2008 juil. — Conférence, Architectones, Salines d'Arc et Senans (J. Joy)
- 2008 août — Conférence, Network Performance, ICMC (International Computer Music Conference), SARC, Belfast (en collaboration avec COMEDiA, IRCAM) (J. Joy, P. Sinclair)
- 2008 déc. — Conférence, Version Beta, Centre St-Gervais, Genève (P. Sinclair)
- 2009 fév. — Conférence, Sonic, ESA Mulhouse (J. Joy)
- 2009 avril — Colloque Sons de Plateaux, GRIM, Marseille (P. Sinclair)
- 2009 avril — Conférence Hong Kong Academy for Performing Arts, Hong Kong (J. Joy)
- 2009 oct. — Cartografies dell no-loc, Centre d'Art Rocambert, Barcelona (Laura Plana Gracia)
- 2009 nov. — Conférence Cimatix, Bruxelles (A. Roquigny)
- 2009 déc. — Colloque Future of the Lab, Baltan Laboratories, Eindhoven (P. Sinclair)
- 2010 fév. — Colloque Observatoire des Pratiques Culturelles, Périgueux (J. Joy)
- 2010 avril — Colloque Recherche & Création, ENSA Nancy (P. Sinclair)

Liste des réalisations Locus Sonus :



- 2004 mars — Lancement du projet DropBox et de Locus Sonus, Festival Émergences, GMEM Marseille
- 2004 juin — Lancement du projet Panatone en collaboration avec Avatar Québec
- 2004 décembre — Réalisation et collaboration à “Compatible/Téléchargeable” présenté au Festival d’Automne, Paris.
- 2005 mai — Lancement du programme FACE (puis PUF à partir de 2008) avec SAIC Chicago
- 2006 avril — Locustream Tuner, ENSA Villa Arson Nice
- 2006 juin — Locustream Tuner, Cap15, Marseille
- 2006 août — Locustream Tuner, DVAA Narrowsburg, PA USA
- 2006 août — Locustream performance w/ Wimicam, Festival DigIt, Narrowsburg, PA, & New York (résidence Étant Donnés)
- 2006 août — Locustream Tuner, River Fawn Gallery, New York
- 2006 oct. — Locustream Tuner, Festival Arborescence, Aix en Provence
- 2006 déc. — Locustream Tuner, STEIM, Amsterdam
- 2007 fév. — soirée de performances, Locus Sonus, Michel Waisvisz, L'Embobineuse, Marseille
- 2007 mai — Locustream Tuner, Festival Bandits-Mages, ENSA Bourges
- 2007 juil. — Locustream Tuner, Festival Sous la Plage, Radio Grenouille Capitale, le 104, Parc Éole, Paris
- 2007 sept. — Locus Sonus Roadshow (Locustream Tuner, Locustream Promenade, Locustream SoundMap, Parabolic Wimicam Duo, Imaginerrances féo-flottantes, Concert Sympathique Mondial, Espaces Chantants, Éprouver le Stream, Catch'Stream) — réalisations de l'équipe Locus Sonus et des artistes-chercheurs - GMEM, Frac PACA
- 2007 oct. — Locustream, résidence La Chartreuse, Villeneuve lez Avignon
- 2007 dec. — Locustream Promenade, ENSA Villa Arson Nice
- 2008 avril — Locustream Audio Tardis, Hear-ring, Point Éphémère, Paris
- 2008 juin — LS in SL, Festival Seconde Nature, Aix en Provence
- 2008/2009 — Locustream Promenade, Esplanade de la Défense, Paris (annulé)
- 2009 — Locustream Promenade, Ville d'Aix en Provence (annulé)
- 2009 avril — Locustream Audio Tardis, Festival Around - Listening Places, Hong Kong
- 2009 mai — Locustream Audio Tardis, La Force de l'Art 02, Grand Palais, Paris
- 2009 sept. — Locustream Open Microphones, Thanks for the add!, Saison 18, Biennale de Lyon
- 2009 sept/oct — Locustream Audio Tardis, Festival Ososphère, Strasbourg
- 2009 dec. — Locustream Audio Tardis, ITER, Aix en Provence
- 2009 — Locustream SoundMap, “Listen to the World : Online Soundscapes”, online exhibition, Stuffinablank, <http://www.stuffinablank.com/soundscapes.html>
- 2010 mars/avril — Locustream Audio Tardis, Printemps des Arts, Monaco
- 2010 juil. — Locustream Promenade, Ile du Frioul, Festival MIMI, Marseille (co-prod. CitySonics)
- 2010 août/sept. — Locustream Promenade, CitySonics, Mons Belgique

Descriptifs des réalisations :



Locustream (2005/...)



Locustream est un projet de micros ouverts autour du globe. Ces microphones sont mis en place et maintenus par des collaborateurs et complices dans des lieux de prise d'écoute (comme on dirait de prise de vue) qu'ils choisissent. Conçu au tout début comme un travail expérimental sur la pratique du streaming, en tant que question sur l'articulation ou l'intrication entre espaces et réseaux via le médium son et des influences ou impacts que ce dispositif pouvait induire, le projet a démarré par la pose d'un microphone dans un lieu et la réception via Internet, dans un second lieu, du flux transmettant la captation faite par le microphone.

Le streaming est un principe utilisé principalement pour l'envoi de contenu en « direct » (ou en léger différé). Très utilisé sur Internet, il permet de commencer la lecture d'un flux audio ou vidéo à mesure qu'il est diffusé. Il s'oppose ainsi à la diffusion par téléchargement qui nécessite par exemple de récupérer l'ensemble des données d'un morceau ou d'un extrait vidéo avant de pouvoir l'écouter ou le regarder. source (Wikipedia)

En janvier 2006, le laboratoire décide de mettre en place des streams audio en direct, des microphones ouverts qui « streament » de manière continue des environnements ou paysages sonores donnés et choisis, par l'intermédiaire d'un serveur à partir duquel ces flux sont disponibles par Internet à partir de n'importe quel endroit. Notre intention première était d'organiser et de fournir une ressource permanente à exploiter comme matériau brut pour nos expérimentations artistiques sonores.

Le bruit intact et physique du monde perce le monde virtuel (ici celui de l'écoute et des éloignements) par une perception presque « cagienne » où l'écoute est modifiée par la distance cumulée réelle et virtuelle. De plus en plus intéressés par ces notions d'espace et de distance, nous continuons à partir de ce projet de poursuivre cette recherche en augmentant la porosité entre les mondes physiques et virtuels.

Pour la mise en place du projet Locustream, Locus Sonus a configuré l'ensemble du dispositif :

- *un environnement serveur spécifique pour la réception et la transmission des streams audio (Icecast2, encodage ogg vorbis),*
- *l'environnement logiciel (PureData) qui permet d'émettre un stream à partir d'un ordinateur et du patch qui a été conçu par le laboratoire pour émettre un stream à partir de n'importe quel ordinateur,*
- *les protocoles de mise en place et de maintenance des microphones par personnes interposées,*
- *les fonctions dynamiques qui permettent d'actualiser en continu les interfaces (voir plus loin : Locustream SoundMap, Locustream Tuner, etc.) en fonction de l'activité du serveur de streaming et donc des microphones dans les lieux distants (PHP, MySQL).*

Le réseau de micros ouverts continue de se développer permettant d'alimenter les projets d'installations, de performances et d'interfaces en ligne que nous élaborons en poursuivant les expérimentations sur les questions d'espaces et de réseau au travers des dimensions et pratiques sonores. Locustream s'ouvre aussi à d'autres propositions, d'interfaces, de systèmes et de projets, amenées par certains des « streameurs » qui sollicitent Locus Sonus pour « jouer » avec les streams des micros ouverts et pour utiliser ces flux sonores bruts (comme le projet Droniphonia de Pauline Oliveros au centre de recherche SARC à Belfast, ou le projet d'installation sonore de Cédric Maridet réalisée à Hong-Kong en juin 2007). Ce réseau de microphones et de collaborateurs s'étendra donc dans les mois à venir.

Collaborations :

Réseaux : Creacast, ENSA Villa Arson Nice, nujus.net NYC, The Thing Inc. NYC

Développements : Stéphane Cousot (PHP, MySQL), Jean-Louis Paquelin (serveurs), Gilles Misslin (Creacast)

Programmation : Hans-Christof Steiner (PureData), Olaf Matthes (ogg PureData)

Locustream Tuner (2005/2007)

L'installation Locustream Tuner est un dispositif automatisé contrôlable par le public permettant d'écouter successivement l'ensemble des streams disponibles en direct à partir de la multiplicité des micros ouverts du dispositif Locustream.

La version actuelle de l'installation Locustream Tuner utilisée pour présenter le projet des streams dans des espaces publics d'exposition consiste en une paire de fils de fer tendus de part et d'autre de l'espace d'exposition, et sur lesquels une petite balle est enfilée. La position de la balle peut être modifiée par le public en la faisant coulisser comme un tuner d'appareil radio : une promenade audio durant laquelle les auditeurs glissent la balle/interface sur le fil tendu en traversant les environnements sonores distants soit pour choisir l'écoute d'un stream en particulier soit pour jouer en écoutant les passages d'un stream à un autre (d'un lieu à un autre).

De multiples haut-parleurs permettant la spatialisation du son des streams reçus par l'interface diffusent dans l'espace où se trouve l'installation. La spatialisation programmée sur l'installation permet que chaque nouvelle source audio émane d'une nouvelle position ou configuration de haut-parleurs dans l'espace local.

Diffusés dans l'espace, les paysages sonores se succèdent et nous écoutons les mouvements et états non intentionnels du bruissement du monde distant.

Afin de permettre à ce dispositif de fonctionner efficacement nous avons été obligé d'incorporer un système programmé pour interroger notre serveur et de remettre à jour continuellement la liste de streams à écouter et qui sont répartis proportionnellement sur la longueur de la corde (les streams sont volatiles car les personnes qui les maintiennent s'absentent de temps à autre ou utilisent leur ordinateur pour autre chose, ou encore parce qu'un des ordinateurs qui émet un stream plante). Appareil d'écoute, le dispositif scanne les flux sonores présents tout en se réactualisant automatiquement. Cette même liste est utilisée pour donner un retour visuel à l'intérieur de l'exposition en projetant, en analogie avec la diffusion sonore, les noms des lieux d'où provient le son.

Le développement de cette interface d'écoute est passé par plusieurs étapes: Dans une première version, faisant référence aux travaux d'Alvin Lucier, des fils résonants, un par stream, permettaient de modifier les qualités acoustiques de la source audio (issue du stream) en effleurant les cordes avec les doigts dans une situation de performance. Nous avons ensuite cherché le moyen de mesurer la position de l'intervenant sur la corde, ce qui nous a amené à employer un fil spécialisé (fil résistif) dont la mesure de la résistance électrique permet d'obtenir une échelle précise et ainsi de récupérer la position de la balle sur la longueur du fil.

Un autre projet sur lequel nous travaillons actuellement, propose de « robotiser » la balle sur le fil afin qu'en l'absence d'intervention humaine, la balle puisse continuer à parcourir le fil d'un bout à l'autre en « scannant » successivement et automatiquement les lieux sonores.

Collaborations :

Réseaux : Creacast, ENSA Villa Arson Nice, nujus.net NYC, The Thing Inc. NYC

Développements : Stéphane Cousot (PHP, mySQL), Jean-Louis Paquelin (serveurs), Gilles Misslin (Creacast)

Locustream SoundMap (2006/...)

Locustream SoundMap, accessible sur le site <http://locusonus.org/soundmap>, visualise et donne à écouter l'ensemble des points/lieux d'émissions en direct (live) et en "streaming" de sons et d'environnements sonores quotidiens in situ à différents endroits du globe. Les microphones placés à l'initiative de complices-'streameurs' dans un espace public ou privé captent l'environnement sonore local et le diffuse en continu sur Internet via la technique de streaming.

Locustream Soundmap est la carte audio-géographique d'écoute des streams émis par le projet de micros ouverts autour du globe. Elle fait partie des différentes interfaces qui ont été développées à partir du dispositif de micros ouverts Locustream.

La carte sert d'interface sur Internet pour d'une part avoir une représentation (géo)graphique du réseau de microphones ouverts, et d'autre part pour écouter en direct les captations sonores faites par ces microphones posés dans les différents environnements et lieux disséminés. Il ne s'agit pas d'écouter en différé des enregistrements réalisés dans les différents lieux repérés sur la carte et qui seraient disponibles en lecture et en téléchargement, mais il s'agit bien d'écouter les environnements en direct et en simultané. Le principe est similaire à celui des webcams, sauf

qu'ici nous ne recevons que du son et les images sont absentes – un autre terme utilisé pour les microphones ouverts est *webmikes* -.

La carte utilisée pour le projet est une carte satellitaire mise à jour automatiquement présentant les variations continues jour/nuit et les mouvements atmosphériques des nuages, à laquelle nous intégrons, via des scripts programmés en PHP et faisant appel à une base de données actualisée et évolutive, la représentation dynamique des localisations des microphones et des informations sur ces emplacements et sur la mise en place réalisée par le collaborateur ou la collaboratrice.

Chaque point d'émission de stream est informé : description du stream, images du dispositif, informations sur la localisation et l'auteur du stream.

Le développement actuel a permis d'automatiser intégralement l'ouverture des streams, leur repérage sur la carte (soundmap) et leur écoute à partir du site Internet, afin de permettre le développement plus actif et ouvert du projet.

Collaborations :

Réseaux : Creacast, ENSA Villa Arson Nice, nujus.net NYC, The Thing Inc. NYC, Google Maps

Développements : Stéphane Cousot (PHP, MySQL), Jean-Louis Paquelin (serveurs), Gilles Misslin (Creacast)

WimiCam (2006-2007)



La WimiCam est instrument relativement sophistiqué qui permet à un musicien/performeur de capturer et manipuler des échantillons sonores provenant des streams en temps réel. Ce développement a été mené sur deux années en collaboration avec le centre de recherche STEIM à Amsterdam, spécialisé dans le domaine des interfaces physiques pour instruments informatiques, et avec le GMEM pour la spatialisation sonore.

Parallèlement à la mise en place et le développement du projet des microphones ouverts le laboratoire Locus Sonus démarre un axe d'expérimentation complémentaire basé sur la capture et l'amplification sonore dans un espace relativement restreint, un relevé audio, pour ainsi dire, d'un paramètre limité autour du point d'amplification, position de l'auditeur. L'intention de départ était de rendre le flux audio mobile, en contrepoint au projet "locustream" dans lequel la position de captation est fixée. Inversant le principe de base du micro ouvert par le fait de lier le point de capture à la déambulation d'une personne (performeur), le flux sonore devient une sélection subjective et donc une représentation personnelle de cette espace offert par la personne qui manipule le microphone. L'hypothèse étant qu'en rendant mobile nos espaces personnels, (via l'utilisation de téléphones mobiles, ordinateurs portables, ipods etc.) ce même principe pourrait devenir la base d'une pratique artistique. Prenant comme référence des projets artistiques et musicaux basés sur le "live sampling" (Kaffe Matthews) mais également des performances qui s'appuient sur la narration sonore improvisée en temps réel (Laurie Anderson, Janet Cardiff dans ses "soundwalks") Locus Sonus commence ses expérimentations en utilisant des micros et casques sans fils pour se concentrer dans un premier temps sur l'espace imposé par les limites de transmission comme territoire à travailler. Cette partie de la recherche ouvre naturellement sur des actions artistiques de type performance ou concert, importantes pour un équilibre des formes d'expérimentations dont l'autre versant amène plutôt vers des dispositifs d'installation, de visite ou d'écoute.

Une webcam wifi (un micro-serveur de stream vidéo) a été ajoutée à la parabole, le champs visuel de la webcam couvre, à quelque chose près, le champ du microphone directionnel, l'image de la camera est accessible via le web. Cette première version de la Wimicam a été fabriquée en deux exemplaires afin d'expérimenter des performances et des concerts en duplex basés sur la rencontre de deux espaces distants. L'interprétation de chaque espace est assurée par une équipe de deux personnes, la première personne manipule la Wimicam et la deuxième traite et transforme le matériel audio pour l'envoyer à distance en stream vers l'autre équipe. Un retour est organisé pour que les membres des deux équipes (par casque sans fil pour les preneurs de son) non seulement entendent la composition qui se déroule localement mais également celle de l'espace distant. Ce dispositif permet une véritable mise en correspondance entre deux espaces acoustiques et de musiciens distants les uns des autres.

L'interface développée utilise une carte de contrôle sans fil de STEIM d'une portée de 50 à 100 mètres (fournis par le Steim). Deux accéléromètres permettent à l'utilisateur de contrôler les paramètres d'un programme à partir des mouvements de l'objet lui-même, auxquels s'ajoutent de deux contrôleurs rotatifs et 4 boutons poussoirs. Ce prototype utilise une alimentation sur batterie (pour l'occasion celle d'une perceuse sans fil) ce qui permet d'avoir une autonomie plus ample pour la Wimicam et la camera.

Un autre développement important concerne la spatialisation d'environnements sonores utilisant un système de diffusion multi-haut-parleurs et des objets développés pour PD (Pure Data) développés par le GMEM (Charles Bascou) en collaboration avec Locus Sonus. Au moment de l'enregistrement de chaque échantillon l'utilisateur de la Wimicam peut utiliser les coordonnées x et y fournies par les accéléromètres incorporés à la poignée pour positionner l'échantillon dans l'espace de diffusion. Lorsque le fichier est sauvegardé il est annoté avec ses coordonnées et lorsqu'il est rejoué il est placé à l'endroit qu'elles indiquent. Ce processus de spatialisation permet également la mise en place de protocoles qui utilisent des corrélations géographiques entre l'environnement « naturel », d'où les échantillons proviennent, et l'environnement « électroacoustique » défini par le programme et le dispositif de diffusion. Les sons peuvent être re-placés en fonction de leurs coordonnées spatiales ou bien en fonction de l'ordre chronologique dans lequel ils ont été « cueillis » et ainsi de suite.

L'extrême difficulté à capturer du son dans le même espace où se trouve le système d'amplification (à cause de l'effet Larsen) fait que le performeur est rarement présent à l'intérieur de l'espace de diffusion.

L'aspect de l'objet, son esthétique (appelée en plaisantant « Arme fatale ») rend son utilisation difficile dans des espaces publics. Pris dans son ensemble (casque, microphone parabolique, caméra) l'équipement requis pour jouer crée une image rappelant l'espionnage ou la surveillance et a tendance à générer des réactions négatives, ceci d'autant plus délicat lorsqu'il s'agit d'espaces publics. Les commentaires indiquent que le public a parfois une perception peu réaliste de la portée du microphone, le croyant capable de capter des sons distants au travers des murs etc.

Collaborations :

Interfaces physiques de performance : STEIM Amsterdam

Spatialisation ; GMEM Marseille, Charles Bascou

LocustreamBox (2007/...)



LocusMic (2009)

Locus Streamer (2009/...)

Locus StreamPhone (2010/...)

La mise en place du protocole d'ouverture des microphones a demandé d'établir un jeu de « règles » communes et des préconisations techniques puisque nous demandons aux streamers (que nous appelons parfois complices) d'utiliser leur propre machine, ou de dédier une machine au stream si cela est possible (recyclage d'une machine non utilisée), et la bande passante de leur accès internet (ADSL). A propos des règles de mise en place du microphone, nous leur laissons la responsabilité des choix (d'emplacement, d'utilisation d'une parabole, de la qualité du microphone ou des microphones, etc.) et nous leur conseillons d'ouvrir un stream « inaltéré », sans traitement à sa source autres que ceux acoustiques, afin de préserver la cohérence du projet. Une liste de diffusion a été ouverte à laquelle s'abonnent tous les streamers afin d'une part d'échanger leurs expériences et d'autre part pour qu'ils bénéficient d'un suivi technique qui est devenu collectif (échanges d'expériences, échanges de conseils). La liste permet de rester en contact permanent avec les streamers et de les informer sur les présentations de nos projets afin qu'ils maintiennent « en vie » leurs micros ouverts. Le fait d'utiliser les machines et les accès Internet personnels induit un caractère intermittent de la présence des streams, ce qui peut paraître paradoxal vis-à-vis de la notion de « permanence » que porte le projet Locustream.

Nous avons donc étudié dans ce cadre la possibilité que le laboratoire puisse prendre en charge ou conseiller l'achat de terminaux informatiques pour émettre les streams (nano-pcs) et que nous puissions bénéficier d'un accès Internet dédié au projet (ou à nos projets) pouvant être accessible de n'importe quel point du globe. Le dispositif Locustream y gagnera en stabilité (pour la permanence des streams) et sera à même de proposer un bon système d'échange avec les streamers.

Nous avons donc été amené à développer la LocustreamBox, dans une première étape en customisant un router WiFi existant, puis dans un second temps, en construisant par nos moyens à l'aide de composants un mini-pc. Le développement de l'ordinateur embarqué est réalisé par l'équipe en combinant les technologies actuelles (la plupart low-cost) de mini-ordinateur avec un système Linux approprié, et dont la configuration permet de se connecter automatiquement au serveur de streaming que nous avons installé, en adéquation avec le projet Locustream. Ces mini-pcs (Alix) sont sans disque dur : l'ensemble du système Linux (Ubuntu), les ressources nécessaires et le logiciel Pd (PureData) permettant d'activer le patch Locustream avec la connexion directe et automatique avec notre serveur de streaming, sont sur une carte Flash. La machine est entièrement automatisée afin qu'en cas de coupure

électrique ou d'accès Internet, elle puisse redémarrer seule, sans maintenance. De même, nous avons développé pour les streameurs un microphone adapté pour fonctionner avec la Locustreambox : le LocusMic. Il s'agit d'un micro-électret de faible prix et de faible encombrement car il tient dans une fiche mini-jack, qui est auto-alimenté par la streambox et sa carte-son interne que nous avons embarquée dans la machine. L'ensemble est proposé à prix coûtant aux streamers et permet d'envisager une stabilité complète du projet Locustream car tous les systèmes se retrouvent automatisés.

En parallèle, nous avons programmé une application stand-alone, le Locus Streamer, qui nécessite l'installation d'aucun autre logiciel, pour les systèmes osX. Il permet de streamer à partir de sa machine portable en utilisant les ressources habituelles (carte son interne ou externe, WiFi, micro interne ou line input).

Il est prévu de développer une application stand-alone pour le iPhone et ensuite pour les téléphones mobiles afin de développer les streams ambulatoires pour le projet Locustream.

Collaborations :

Développement ; Guillaume Stagnaro (2007), Alejo Duque (2008/...), Scott Fitzgerald (2009/...), Hans-Christoph Steiner (ITP, New York University, 2010/...)

Locustream Promenade (2007/...)



Locustream Promenade est une installation / dispositif d'écoute comprenant la dissémination de « douches sonores » dans l'espace (passager, public, urbain, indoor ou outdoor) sous la forme de parcours ou de "champs" d'écoute. Ce projet repose sur le système évolutif de microphones ouverts placés dans le monde entier et qui envoient, chacun, en permanence et en direct un flux sonore par « streaming » (émis et relayé sur le réseau Internet). Ces paysages sonores transmis à distance sont donc écoutés en temps réel sur le dispositif lorsque l'auditeur/spectateur se place sous chaque parabole.

Ces "douches sonores" sont des points d'écoute, chacun étant composé d'une parabole suspendue et équipée d'un haut-parleur restituant en continu le son provenant d'un microphone distant (stream). Chaque parabole diffuse un seul stream durant tout le temps de l'installation. Le principe de ces "douches sonores" est de produire une écoute focalisée, semi-directive et localisée: il faut se placer sous la parabole pour pouvoir entendre et écouter.

Une « douche sonore » est un dispositif comprenant un réflecteur conique (parabole) équipé d'un haut-parleur tourné vers son centre, et permettant de délivrer un message sonore en une zone très restreinte (précisément le périmètre sous le dispositif) en provoquant un effet saisissant de proximité.

L'installation comprend l'organisation spatiale des « douches sonores ». Le projet peut envisager la présence de 15 paraboles en simultané. La mise en espace de celles-ci soit en des points choisis (relations à l'espace et à un parcours dans la ville) permet au visiteur/auditeur d'organiser ses trajets soit en se basant sur le hasard, soit en reliant par des parcours possibles les points de diffusion (paraboles).

La dimension temporelle de l'installation est aussi importante, d'une part à propos de la réception continue des streams, et d'autre part sur la pratique d'écoute qui peut en naître: le public peut venir régulièrement écouter. Avoir la possibilité d'écouter des "fenêtres sonores" en direct (simultanées) et en provenance de lieux distants, stimule autant l'imaginaire (des géographies poétiques et réticulaires) que la prise de conscience de l'activité d'écoute. L'installation permet également d'avoir une autre écoute et conscience de son environnement sonore. Cette perception par l'écoute est à la fois discrète - le dispositif s'inscrit dans les espaces existants en proposant une organisation visuelle et plastique - et singulière, dans le sens où peuvent se cristalliser tout au long de la présentation de l'installation, des pratiques individuelles et partagées d'auditeur.

Locustream Promenade devient en quelque sorte une caisse de résonance ou une membrane, vibrant aux variations sonores géo-distantes, sur le principe des relations et des interconnexions d'espaces entre chaque lieu où est placé un microphone. En tant qu'écouter des streams, nous devenons reliés sensoriellement à ces lieux éloignés et nous ouvrons des potentiels d'imaginaires que nous projetons sur ces espaces distants que nous ne pouvons ni pénétrer ni traverser sauf par l'écoute.

Collaborations :

Paraboles : Ets. Chabaud Marseille, entreprise APPLES Marseille, avec le soutien de la Délégation aux Arts Plastiques et de la Mission Recherche et Technologie du Ministère de la Culture et de la Communication, du CNRS et du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche et en co-production avec Transcultures/City Sonics Mons Belgique.

Locustream Audio Tardis (2008/2009)

Un voyage sonore télé-phonographique parmi les micros ouverts du projet Locustream développé par le laboratoire Locus Sonus. Le dispositif est constitué d'une interface web automatisée (qui peut être vidéo-projetée avec les sons sur un dispositif de haut-parleurs). Les sons que l'on écoute sont transmis en direct de lieux distants où des complices, prenant part au projet, ont mis en place des microphones qui "streament" en permanence des "paysages sonores" via Internet. La programme en ligne est une interface d'écoute qui permet de voyager automatiquement et en temps réel d'un stream à un autre, d'un lieu capté à un autre.

Collaborations :

Développement : Stéphane Cousot (PHP, mySQL)

LS IN SL (2008/2009)

Locus Sonus in Second Life: un dialogue entre espaces physique et virtuel. Dans Second Life, Locus Sonus installe une partie de son laboratoire et engage un travail sur l'espace virtuel comme un espace acoustique potentiel.

Second Life est un environnement en line multi-utilisateurs qui est devenu aujourd'hui un espace notoire, dans le sens qu'il est utilisé et manipulé par de plus en plus d'internautes. À la différence de la plupart des mondes virtuels, Second Life n'est pas structuré et organisé comme un jeu, mais plutôt comme un espace social, et l'architecture de ce monde est construit et maintenu par ses utilisateurs (habitants). En 2007, Locus Sonus (LS) a commencé à s'intéresser à Second Life (SL) en tant qu'espace collectif en ligne à la suite de la proposition d'utiliser SL en tant qu'annexe ou espace prolongé pour nos expérimentations.

La première action menée dans SL a été de construire une interface, sous la forme d'une radio à lampes Marconi, qui offre la possibilité d'accéder aux streams du projet Locustream de LS dans SL (réalisation: Brett Ian Balogh).

La question s'est alors posée de comment émettre un stream audio à partir de l'espace SL. Nous nous sommes vite rendus compte que les possibilités de créer du son dans SL sont contraintes aux effets sonores basiques et à la lecture de fichiers audio. Nous avons dû développer sur un serveur en parallèle (communiquant avec SL) afin de disposer d'un moteur audio afin de générer des effets d'espace et d'autres opérations audio complexes. Il a été décidé d'utiliser Pd pour ces développements. Un système a été élaboré pour permettre à Pd de récupérer en temps réel via le web les coordonnées x, y et z des objets dans SL, et de générer en conséquence les sons et de les streamer dans SL. Ceci a été réalisé en collaboration avec SAIC Chicago.

L'idée générale est d'expérimenter les possibles permutations entre les espaces physiques et un monde virtuel en prenant le son comme média. Le but est de vérifier la manière dont les espaces résonants à distance (virtuels) mixés avec des espaces acoustique locaux (physiques) amènent à une hybridation paradoxale plaçant possiblement l'auditeur dans les deux espaces simultanément. Les avatars dans SL sont invités à déplacer des objets sonores dans l'espace virtuel. Leur action est en retour spatialisée dans un espace physique, les sons prenant les propriétés acoustiques (résonantes, réverbérantes) des espaces virtuels traversés. Le "résultat" audio diffusé dans l'espace physique est capté et réinjecté en streaming dans SL. Cette expérience nous a mené vers deux conclusions :

- Les relations entre espace visuel et la synthèse sonore, en particulier dans le cas d'espaces virtuels résonants, apparaissent comme un territoire fertile à explorer et à développer
- Nous sommes aussi intéressés par les potentiels artistiques contenus dans l'entrelacement entre espaces physiques et espaces virtuels par le streaming (dans un sens) et la spatialisation sonore en multi-canaux (dans l'autre sens).

Collaborations :

Développement : Robb Drinkwater (SAIC Chicago)

NMSAT (2008/...)



Networked Music & SoundArt Timeline

Historique de l'art audio et de la musique en réseau

Initié en 2008 par Jérôme Joy, le « Networked Music & SoundArt Timeline » (NMSAT) est une veille documentaire sur l'histoire de l'art audio et de la musique en réseau (télémusique) (Joy, 2003-2005). À partir de la première version 1.0 sous une forme textuelle, cet historique est proposé comme une ressource qui sera mise à jour en continu sur la base d'un cadre contributif de recherche pour aboutir à la version 2.0 qui sera rendue publique sous la forme d'une base de données consultable et éditée en ligne (sur Internet). Le Timeline est maintenu par une équipe : le NMSAT Development Board ou Committee (collège de développement du NMSAT) constitué principalement de chercheurs et d'artistes provenant de structures partenaires, et complété par un pool d'autres contributeurs et rédacteurs liés à des projets associés et des collaborations extérieures que mènent Locus Sonus (tels que, par exemple, les membres du projet Locustream) et de collaborateurs dont l'expertise rejoint l'objectif du Timeline. Ce collège a deux objectifs : (1) amender et compléter la base de données existante comprenant à ce jour plus de 3000 entrées et environ 550 articles de référence; (2) encadrer le développement technique et éditorial du projet en ligne destiné à être publié et dont l'accès sera public.

Le projet « Networked Music & SoundArt Timeline » (NMSAT) offre l'accès à une base de connaissance pour des objectifs d'accès au savoir, de nature scientifique et tout public, à partir d'une ressource originale bibliographique, développée par Locus Sonus (Jérôme Joy), qui apparaît inédite dans ce champ de connaissance et dans les domaines auxquels il fait appel. Cette ressource mise à disposition du public « syndique » des informations actuellement disséminées et pour la plupart difficilement accessibles (car non mises en visibilité) ou enfouies (car non repérées).

La forme générale du NMSAT est une structure de base de données bibliographiques. Chaque entrée ou item est commentée par une description appropriée suivie par les références des sources de l'information citée (liens, auteur, origine bibliographique, etc.). La version actuelle de la base de données est construite en premier lieu sur cette liste d'items classés de manière chronologique.

Le développement d'interfaces de consultation basées sur des modes graphiques (en parallèle de l'interface textuelle) donne lieu d'appliquer les résultats d'expérimentations actuelles menées sur la consultation de bases à grand nombre de données et d'investiguer des modalités variées de lecture et de contextualisation. La consultation duelle en mode textuel et graphique est reliée de manière dynamique à un système de contribution par les lecteurs afin de tenir à jour la base de données. Ce mode de contribution s'appuie sur les environnements contributifs portés par le Web 2.0.

Avec ce système de documentation à la fois original et "souple", les collaborateurs et partenaires du projet pourront s'appuyer sur une ressource continuellement mise à jour et alimentée. À partir d'analyses de la documentation fournie par la base de données du NMSAT, l'intérêt sera d'élaborer et de sonder des pistes de recherche et d'initier des explorations de problématiques, de problèmes, de corrélations, de classifications et de concepts liés aux pratiques audio en réseau (comme, par exemple, celui de "distance listening" — l'écoute à distance, les auditoriums internet —, un projet de recherche développé par Jérôme Joy, et de "using real-time data flux in art - sonification" — l'utilisation des flux en art, la sonification —, par Peter Sinclair, et de bien d'autres objets développés actuellement par les artistes-chercheurs au sein de Locus Sonus).

Collaborations :

Développement base de données : Stéphane Cousot

Développement interfaces graphiques : Ben Chang (SAIC Chicago)

NEW ATLANTIS (2009/...)



Locus Sonus collabore avec le département Art & Technology de SAIC (School of the Art Institute of Chicago) pour la réalisation d'un monde virtuel multi-utilisateur basé sur le modèle de Second Life, mais entièrement dédié à l'expérimentation audio.

De manière similaire à Second Life ou aux jeux vidéo en ligne, chaque utilisateur ou visiteur pourra télécharger une application qui lui permettra d'accéder localement sur sa propre machine, au "rendu" mis à jour (à son état du moment). Chaque copie du monde virtuel est reliée au serveur ainsi chaque "atlante" perçoit les actions effectuées en ligne par les autres. La principale différence entre New Atlantis et Second Life est l'intégration assez so-

phistiquée des possibilités de numérisation et de synthèse audio, et le fait que la navigation, l'architecture et l'esthétique est pensée en premier lieu pour explorer les expériences d'écoute.

Le point de départ a été le texte "New Atlantis" (1624) de Francis Bacon, et plus exactement un extrait de ce texte qui décrit un monde utopique animé entre autres par des phénomènes sonores incroyables. En utilisant ce texte, nous avons défini des types (ou classes) d'objets à représenter dans l'espace visuel et qui peuvent correspondre ou être analogiques à des opérations audio-numériques.

1. Objets Sonores (sources sonores) : intègrent l'interaction, sont mobiles et peuvent être maniés par l'atlanaute.
 2. Espaces Sonores : résonants ou réverbérants lorsqu'ils sont excités par un objet sonore qui y est placé.
 3. "Aides" : accessoires que l'auditeur peut porter (oreillettes, cornets, bocal sur la tête, etc.) — c'est-à-dire des accessoires qui modifient le son mais seulement pour l'atlanaute.
 4. Tubes Sonores : transmettent le son d'un endroit à un autre (comme un long tuyau) sans diminuer l'intensité du son en fonction de la distance.
 5. Zones : créent un effet localement (autre que la résonance) quand un son y est introduit.
- D'autres idées peuvent être développées en dehors des références directes au texte original de Francis Bacon :
6. Microphones - ouvertures vers le monde physique : des streams, dont ceux ouverts par Locus Sonus avec le projet Locustream, mais aussi la possibilité de transmettre un son dans un espace donné afin de récupérer ce son modifié par l'acoustique de cet espace.
 7. Auras : quelque chose similaire aux "Aides" mais qui peut affecter l'écoute des autres auditeurs dans un périmètre restreint.
 8. Voix : possibilité d'intégrer la voix de l'atlanaute; une sorte de ventriloque qui permet ainsi à l'atlanaute de "placer" sa propre voix (streamée) quelque part dans un endroit, et d'écouter les résultantes sonores (la voix modifiée, altérée par les propriétés acoustiques de l'espace virtuel) à partir d'une autre position dans l'espace.

Ce projet est en train d'être développé et ceci sur les trois années à venir. Nous avons concentré nos efforts sur la définition de principes simples, ou de fondations en quelque sorte, sur lesquels ce monde sera animé. Plusieurs aspects du développement ont été discutés en détail : notamment en ce qui concerne la "crédibilité" des interactions versus la liberté créative, le réalisme esthétique versus l'imaginaire, etc. Beaucoup d'aspects restent encore à explorer et à discuter et également à être vérifiés dans la pratique. Un consensus existe sur le fait que ce monde doit avoir une forme abstraite tout en maintenant une "crédibilité" de ses propriétés acoustiques liées aux notions d'espace, de distance, etc. Il est clair que l'objectif n'est pas de se concentrer sur des simulations mimétiques ou réalistes, et en même temps, l'atlanaute a besoin de "croire" dans la relation établie entre le visuel et la synthèse sonore.

L'utilisation d'avatars personnalisés (ce qui est prédominant dans Second Life) n'est pas forcément la meilleure des solutions. Notre décision est d'utiliser la "vision caméra" et d'ainsi focaliser les participants sur la création des sons et des effets sonores dans les espaces virtuels, et non pas sur l'esthétique visuelle des avatars. La question de la représentation visuelle de l'avatar dans ce monde virtuel est pour l'instant en suspens, et il serait sans doute préférable que cette présence ne soit purement qu'audio. De longues discussions ont comme sujet la manière dont l'audio doit être calculé en fonction des paramètres spatiaux, et le degré de complexité qui doit y être engagé.

Collaborations :

Développement : Gonzague Defos du Rau (ESA Aix en Provence), Ben Chang (SAIC Chicago), Robb Drinkwater (SAIC Chicago), Margarita Benitez (SAIC Chicago), Scott Fitzgerald

Projets des chercheurs :



Kaskpam (2006) (Lydwine van Der Hulst)



L'installation sonore "KaskPam" (présentée une première fois au festival CitySonics, juin 2006), propose une approche particulière de l'écoute d'un stream.

J'invite l'auditeur à une plongée "aquastique" dans le Port Autonome de Marseille (Pam). L'ambiance du pam est rediffusée en temps réel dans un casque de coiffure. Son écoute est individuelle et immersive. De l'intérieur du casque, le décor se dessine lentement, ici, présent, exporté, téléporté à Mons (Belgique). Un nouvel espace se crée, fantasmagorique, flottant entre le réel et le virtuel- à l'image de la zone franche et autonome que représente le port. Afin que l'auditeur comprenne qu'il entend "l'écoulement du son venu d'ailleurs, en temps réel", je brise la continuité du flux et insère des formes musicales pré-composées à partir d'enregistrements des sons du port. Les interludes musicaux que j'intercale ont une durée courte et s'inscrivent dans le temps de manière définie. Ils contrastent avec la lecture continue du stream. En effet, celui-ci évolue lentement, sans règle ni objectif, il défile. Je tente de créer et de susciter l'attention par le contraste entre le non événement qui peut proposer le micro ouvert, et le format événementiel de ces petites "mises en bouches musicales". Il est possible que le stream ne présente aucun attrait au départ, n'être du "rien", pour ensuite révéler une richesse sonore grâce au processus d'écoute et re-écoute.

Locustream Radio Tuner in SL (2007) (Brett Ian Balogh)



The Pathe-Marconi Streaming Radio is a Second Life interface to the Locus Sonus Streaming Project. The interface takes the form of a vintage radio set in an environment similar to the one employed in When Airwaves Swing. The radio is flanked by vintage radio manuals, which give directions on the radio's use. When an avatar touches the radio, a dialog box opens, displaying the available streams. When a selection is made, the ambient sound in the local environment is replaced by that of the chosen real-life stream. The streams are real-time and represent many places around the world.

House Mix (2007) (Nicolas Maigret)



Installation Sonore pour Appartement. L'appartement situé au 3 rue des haudriettes 75003 Paris (dec 2007).

Tout corps solide ou assemblage de corps solides peut être mis en vibration. Pour cela il faut transmettre à ce corps ou cet assemblage une excitation périodique dont la fréquence correspond à sa fréquence de résonance (par voie aérienne ou par contact). La plupart des systèmes, notamment physiques, architecturaux, sociaux, ont ce potentiel vibratoire.

- *La détermination des fréquences de résonance de l'appartement permet d'établir sa carte d'identité vibratoire.*
- *Une "grammaire de l'espace" en est tirée par l'association [plan du site - noms d'objets - fréquences de résonance associée].*
- *Le potentiel vibratoire de l'appartement est activé par une installation sonore (utilisant le programme ESPACES CHANTANTS). Tout autre site pouvant être imaginé activé.*

Le potentiel vibratoire renvoie à toutes formes de tensions et d'énergies contenues et à leur interaction avec leur contexte (activation - repos, rupture - usure, transformation - accumulation, transmission - rétention, circulation - blocage). ESPACES CHANTANTS programme développé avec Locus Sonus et le GMEM

Conception et réalisation : Kerwin Rolland, Nicolas Maigret.

Audiofil (2007) (Lydwine van Der Hulst)



En 2005/2007 Lydwine fait partie du groupe de recherche Locus Sonus. Un dispositif fût développé pour le projet Locustream à partir des travaux d'expérimentation auxquels elle participait en tant que musicienne et performeuse. L'interface proposée consiste en une sorte de Tuner construit à l'échelle de l'espace de présentation. Intéressée à

titre personnel par les possibilités qu'offrent ce dispositif en temps qu'instrument, Lydwine poursuit le développement et crée ainsi l'Audiofil.

De la découverte et apprentissage de ce nouvel instrument découlent différentes approches, guidées par l'exploration de formes musicales, de relations geste/son et de l'écoute.

« Catch'stream » (nom antérieur de l'Audiofil) me permet de manipuler et jouer avec les streams (micros ouverts diffusant un paysage sonore distant en temps réel via le réseau). Pour cela: je m'empare du dispositif Locustream Tuner pour en faire un instrument modulable, sensationnel. J'écoute les flux et avec l'interface de contrôle, je saisis des échantillons et crée de l'ancrage/fixation de « fondations sonores » en déposant sur le fil des sons attrapés, comme piégés. Mon geste et mon déplacement lisent ces « photographies sonores » qui s'accumulent peu à peu pour révéler une « com-position », en temps réel. Le son est figé dans le temps, capturé, il devient physiquement palpable, modulable. Je dois préciser qu'après une certaine familiarisation avec l'instrument, j'ai constaté une évolution du schéma chronologique 1/composition-2/geste- 3/écoute, vers d'autres schémas dans lesquels les éléments s'interchangent.

Le curseur agit sur la corde tel un « slider » et les données sont transmises à l'ordinateur en données midi, via un boîtier, ici la « Junxion board ». À l'aide d'une programmation agencée au préalable dans Lisa et Junxion, les mouvements du curseur (sur la corde) sont associés à des contrôleurs midi et peuvent moduler des paramètres musicaux pré-définis: les gestes, identifiés reconnus et traduits par les programmes utilisés, deviennent modulables, évolutifs. Si la pratique du Catch'stream s'inscrit directement dans le cadre des recherches menées par le laboratoire Locus Sonus (elle permet de manipuler les streams; voir plus loin dans le texte), certaines sont plus personnelles et me permettent véritablement de découvrir le potentiel de l'instrument, de chercher le geste juste, de développer une implication corporelle dans l'interprétation des sons provenant de l'ordinateur. J'utilise la résonance de la corde rendue audible lorsque je déplace le curseur: un piézo posé à l'extrémité de la corde capte les sonorités que j'explore à travers différents modes de jeu. Un micro cravate sans fil me donne la possibilité d'enregistrer ma voix en direct; je pose virtuellement les samples sur la corde qui devient un fil de lecture d'une banque de sons à jouer et moduler. Le jeu, la composition se construit en temps réel, les échantillons sont créés et joués dans le temps de la performance.

Stream-fictions (2007) (Nicolas Bralet)



* Journal des streams : podcast

À mesure que le nombre des streams a augmenté (Le port autonome de Marseille, Chicago, Solleftea en suède, Elephant à Londres...), j'ai eu le désir d'automatiser le prélèvement quotidien de fragments de streams afin de considérer ces matières sonores comme du « tout venant » à extraire. Avec l'aide de Charles Bascou programmeur au GMEM à Marseille, un patch fut élaboré sur le logiciel Max Msp afin d'exécuter des opérations d'archivages de ce « tout venant » sonore. Ce patch permet : - De repérer les streams actifs - D'y prélever des fragments - D'en choisir la durée - D'en nommer les localités. Ces fragments se classent ensuite dans les dossiers de la librairie des « extractions fantômes ». Ces dossiers indiquent la provenance et chaque fragment inscrits l'heure de chaque relevé. En option, des critères d'extractions sont possibles : Comme de pouvoir relever un fragment de stream à partir d'une certaine hauteur de fréquences identifiées ou à partir d'un seuil d'intensité perçue dans le déroulement des événements sonores. Ainsi le patch permet de calibrer les extractions.

* Stream-fictions

"A partir de la découverte d'une zone streamique, à activations variables, un jeune laborantin expose le champ de ses expérimentations. Les tentations cinématographiques et fictionnelles, la présentation d'une nouvelle faune et de nouveaux univers, l'écoute de mini-spatialisations dé-territorialisées ou encore l'archivage de séquences prélevées sont mis en espace comme autant de tentatives de dessiner les tracés mouvants d'une audio-surface gesticulée"

Tout un rapport au sol et aux lieux est présent du fait de "fenêtres sonores" ouvertes en différentes parties du globe tout en omettant l'aspect visuel de ces derniers. Ce que je perçois est à distance, hors de ma portée rétinienne et tout ce qui est visible passe par l'oreille avec sous mes yeux le lieu dans lequel je me trouve avec toutes ses singularités.

Mon regard est alors dans cet intervalle : une tension d'écoute entre une multiplicité de lieux qui irrigue mon imaginaire. Aussi je tente de dessiner des tentatives de faire de ces écoutes distantes des historiettes, des prétextes à fictions qui agissent sur mon comportement et dans l'espace où elles prennent formes. Par des juxtapositions de temps à l'écoute, des recompositions de temps écoutés je dé-linéarise le calendrier qui devient comme la partition multicouches du temps recomposé. Le temps devient le lieu de l'imaginerrance, une zone de mouvement d'où je tente de faire émerger des formes comme des témoignages, des trouvailles rapportées d'un voyage qui s'invente à la

durée de l'oreille. À la réception des streams, je me considère comme un intervalle situé entre deux tensions d'écoutes : Celle du lieu dans lequel je me trouve, qui possède sa propre identité sonore mais aussi visuelle et celle de la surface des streams dont je navigue à l'oreille les directions : la disponibilité des adresses actives.

Journal de Streams (2007) (Esther Salmona) ▲

Une pratique d'interprétation des streams de Locus Sonus a été mise en place par Esther Salmona, celle de la traduction descriptive orale et textuelle du déroulement des flux sonores (intitulé « Journal de Stream : tentatives de description »). C'est-à-dire de décrire (et d'interpréter) à la vitesse de l'écoute d'un flux, les différents événements et traces sonores qui sont captés et écoutés. Proche ce qu'on appelle le « soundwalk », mais ici dans une version « narrativo-documentaire » et sans enregistrement des sons, cette interprétation par la description par les mots de flux linéaires sonores est une sorte de transcription lacunaire et fragmentaire d'une langue en une autre (palimpseste, compost, stolon). Ce « Journal de Stream: tentatives de description » est un journal irrégulier d'écoute des streams mis en place par Locus Sonus. Le protocole est : stream on: écriture - stream off: arrêt de l'écriture. ce pourrait être l'épreuve de la transcription en temps réel d'un ailleurs sonore immédiat qui devient un ici et là, et qui se mêle à la matière du réel. L'écriture est liée à l'écoute des sons, pris comme matériau de base. S'ensuivent des textes plus ou moins longs, plus ou moins descriptifs, rédigés au fil de l'écoute et qui tâchent de capter « quelque chose » et tendent à devenir eux-mêmes un flux, qui deviendra un flux sup- ou com-plémentaire lors de performances en direct de lecture du journal.

« Vendredi 1er septembre 2006. Une barre de fer vient de tomber sur le sol. Le bruit dénonçait sa façon de tomber qui dénonçait sa forme et sa longueur, un bout puis l'autre, un matériau urbain, assez légère de 50/60 cm. Une de celle dont on se sert pour soulever les plaques d'égoût. Et le sol? Pas de bitume, le sol, pas d'asphalte, dur, des dalles, et non surfacé, plutôt lisse, en grandes dalles. Je l'imagine clair ce sol et moucheté de grains de micas noir et gris et bruns. D'autres sons suivent, comme si la plaque soulevée, elle se soulève, je l'entends, on pouvait enfin travailler dans la ville, au cœur de la ville, un peu dans ses tripes. Alors? Cette illusion de la circulation est contrecarrée, niée, abrutie par l'intérieur (les clics, les bips, intimes) et l'intérieur (les dessous, les galeries). Un début de sirène de police, le frein d'un bus, le stream, maintenant épaissi, en vertical, en horizontal. » (Esther Salmona) Éprouver le stream (performance d'Esther Salmona)

- *épuiser le stream — Mise à l'épreuve du stream sonore comme veine ou filon du présent.*
- *aileron — Dans l'installation Locustream Tuner, le public joue avec les sources sonores en déplaçant une balle sur un fil. Ces sources proviennent de micros ouverts qui envoient par streaming le son en direct de lieux distants.*
- *sillage — Une performance d'écriture en direct à partir de ce matériau d'écoute est projetée sur un écran à proximité du Locustream Tuner. L'écriture se produit dans une salle attenante.*
- *harponner — Le texte performé est imprimé et affiché dans la salle du Locustream Tuner au fur et à mesure de la production de l'écriture. Le public peut lire ce flux de textes.*
- *remettre à l'eau — Un micro placé dans la pièce de l'écriture devient une source sonore diffusée parmi les autres streams sur le Locustream Tuner, le public entend alors l'écriture en train de se faire, une voix qui devient flot d'un présent d'écoute ou d'une lecture d'un présent sonore.*

Concert Sympathique Mondial (2007) (Sabrina Issa) ▲

Le Concert Sympathique Mondial se déroule dans un espace performatif composé de huit diffusions sonores mouvantes. Des sons en flux continus proviennent de 8 micros ouverts dans différents lieux par les streamers (personnes ayant répondu à l'appel du laboratoire LocusSonus). 4 flux permettent aux streamers de se rencontrer à distance, de s'entendre mutuellement, de communiquer, et d'apporter des témoignages sur leur expérience de streamers, de performer, etc. En parallèle 4 autres sources (captation de paysages sonores / Locustream) sont spatialisées selon une logique comportementale à partir de règles simples: attraction/ répulsion et/ou orientation/réorientation. En temps réel tous les sons interagissent au sein d'un même espace.

Une interface graphique vidéo projetée dans l'espace de diffusion (également visible simultanément sur internet) donne une vision globale de la position de chaque protagoniste et du déplacement du son dans l'espace. Il s'agit alors de laisser libre cours à la pérégrination des voix réagencées en permanence dans l'espace de diffusion au GMEM. Les rencontres virtuelles entre streams et streamers se spatialisent et s'inventent au fil du temps, et de la

même manière l'auditeur est amené à inventer sa propre scénographie d'écoute dans l'espace de diffusion en fonction des déplacements des sons.

Extrait de l'appel à participation : The performance is programmed for september 27th and 28th 2007 and will last for approximately 40 minutes during which time the (4) remote performers will be offered the opportunity to meet and improvise together. The fruits of this encounter will be played for a local audience at the GEM in Marseille, through a multi loudspeaker sound system. Technically, participants will be provided with a control interface allowing them to displace their audio stream according to XY coordinates. A visual monitor of the different participants "movements" will be made available via the web and each performer will have a audio monitor stream which will transmit sound according to his/her position. An algorithmic rule system of attraction and repulsion will also influence the spatialization of sound during part of the performance.

The idea of this performance, aside from experimenting with sound and space, is that it will also provide an opportunity for some members of the locus streaming community (so to speak) to meet, discuss, share sounds and share ideas about this and other projects. We would also like you (if possible) to keep your usual stream open so that it can be spatialized at the same time as your voice or other chosen sounds.

Les installations de Sabrina Issa sont une alternative à la construction d'un sens qui reste à faire. Son travail artistique se conçoit comme une scénographie des manières de dire allant des sciences mathématiques aux sciences humaines. Après avoir terminé ses études aux beaux arts de Montpellier, et étudié l'histoire des sciences, l'épistémologie et la logique, à la Sorbonne et à Nanterre à Paris, elle a participé en tant qu'artiste chercheur au sein de «locus-Sonus» laboratoire audio in art. Elle explore aujourd'hui sous différentes formes les rencontres et interactions sémantiques entre différents champs disciplinaires. Les installations de Sabrina établissent une dialectique inédite et critique entre la psychanalyse, la bourse, les mathématiques ou la botanique.

Espaces Chantants (2007) (Nicolas Maigret) ▲

Transformer des lieux en instruments par sympathies et résonances.

Un programme spécialement conçu analyse les fréquences de résonance d'espaces donnés de manière à déterminer leurs caractéristiques acoustiques. En mettant ensuite en vibration selon des rythmes aléatoires les résonances des différents éléments présents, ce dispositif peut être appliqué à des espaces contigus et constituer ainsi des sympathies d'espaces par des nœuds résonants.

Par nos déplacements et positions au sein de ces espaces, nous percevons des modulations et des échelles continuellement changeantes.

Chaque espace produit sa propre signature sonore constamment réactualisée et peut être alors redécouvert à travers ses spécificités acoustiques résonantes et ses nœuds de sympathie avec d'autres espaces.

Corpus (2007) (Nicolas Maigret) ▲

CORPUS_ est un projet sonore et multimédia dans lequel les objets, le mobilier ou l'architecture d'un lieu sont mis en résonance par basses fréquences. Pour ce projet, Art Of Failure (Nicolas Maigret, Nicolas Montgermont) analyse les fréquences sonores auxquelles les différents éléments d'un lieu entrent en vibration ou en résonance. Les sonorités de ces éléments vibrants servent de base à une composition générative. La configuration technique de l'installation est composée de vibreurs précisément positionnés au sein du lieu et/ou d'enceintes diffusant des infrabasses. L'ensemble des éléments dont le lieu est constitué devient actif, ou 'vivant' et révèle des sonorités qui leur sont propres. Ce projet nous offre une expérience physique de l'espace qui est unique, un rapport à la fois sensible et fantomatique avec ce qui nous entoure. L'expérience proposée est entièrement pensée en fonction des particularités de chacun des espaces. Chaque concert et installation sonore donne lieu à un travail documentaire, les archives audiovisuelles sont accessibles en ligne sur ce site.

Stream Stromboli (2007) (Nicolas Bralet) ▲

À partir des dimensions fictionnelles de l'interprétation des streams, Nicolas Bralet tente la fiction de l'origine d'un stream : le stream Stromboli (accompagné parfois du stream Les Lilas et celui des Bermudes, et plus récemment de Pocket Wood). Ces fictions composées à partir de contextes mis en scène et réinjectés dans Locustream, puisque

l'émission depuis le point « fictionnel » utilise le même protocole que les autres streams et lui permet de faire partie de streams qui vont être « lus » sur les dispositifs de Locus Sonus, font office de basculements et de glissements dans l'espace imaginaire d'écoute créé par le projet. Comment reconnaître ou identifier ces fictions parmi les micros ouverts des autres streams ? Quelles sont les subtiles recompositions au sein de ces micros (fictions) qui font osciller un stream entre captation et reconstruction ? « Bermudes et Stromboli sont des streams temporaires que je mets en place. Ce sont des irrutions ou des creux (si on préfère) non préparées au milieu des streams disponibles sur la carte audio-géo de Locus Sonus. Il s'agit en ouvrant cette adresse de ne plus être en position d'écoute d'autres flux audio, mais de me retrouver en situation d'acteurs. Ces streams sont avant tout un prétexte aux jeux qui consiste à installer un dispositif afin de voir quels sont les répercussions qu'ils peuvent avoir sur nos attitudes, nos improvisations. Comment un laps de temps partagé avec ce micro-ouvert sur l'extérieur à le pouvoir de plonger le lieu connu (ma maison) en un espace fictionnel ? Les personnes présentes deviennent mi-comédiens mi-personnages, mi elles-mêmes. Des saynètes se créent et disparaissent. Il ne s'agit pas pour moi de faire une émission de radio, mais bel et bien de créer une zone temps prétexte à exploration. Qui de l'explorateur ou de l'expédition font exister la zone? L'explorateur fait exister l'expédition, l'aventure le voyage et l'expédition forme l'explorateur en le confrontant... »

LAPS (2008) (Nicolas Maigret)



Réalisé avec Nicolas Montgermont pour le Festival RIAM #05 à Marseille en février 2008 (avec le concours de Locus Sonus pour le serveur de streaming).

Après la réalisation d'Espaces Chantants en septembre 2007 au sein du laboratoire Locus Sonus, Nicolas Maigret poursuit ses recherches à propos des sympathies et résonances d'espaces acoustiques, physiques et virtuels.

LAPS est une installation sonore et visuelle qui utilise Internet comme un espace imaginaire dans lequel le son vient se réverbérer. En s'appuyant sur les erreurs de transmission, le matériau sonore est modelé par l'espace acoustique virtuel du réseau. Les flux sonores diffusés au sein de l'installation se complexifient progressivement et rendent compte de l'activité du web en différents points du globe. L'analyse du réseau en ces différents points est utilisée pour dessiner progressivement la silhouette d'un paysage imaginaire à l'intérieur de l'installation.

Géo-flottants (2007/...) (Nicolas Bralet)



Compositeur et artiste plasticien, Nicolas Bralet joue des notions de distances et de mesures dans ses dispositifs ou concerts installés. Intervenir dans le lieu pour le mettre en son, ou dans le son pour le mettre en espace. Mettre en mouvement un espace physique ou mental en orchestrant divers procédés: questionner par exemple la place du public. Aborder le travail non comme un résultat mais comme une succession d'évènements qui font paysage.

Le son serait-il ce qui me permet d'entendre le temps mis à l'épreuve ? Le visuel serait-il le témoignage, les restes de cette épreuve ?

Nicolas Bralet met en espace des formes artistiques sonores de différentes natures (acoustiques ou électroniques, live ou enregistrées). Lors de son postdiplôme au laboratoire Locus Sonus (laboratoire de recherche en art audio), il a créé des compositions, des historiettes sonores à partir de sons issus de microphone disséminés dans différents endroits du monde. Dans son installation imaginerrance géo-flottante, plusieurs objets-sculptures interréagissent pour constituer une nouvelle géographie sonore.

** Géo-flottant (2∞) (2007) — Au centre de la galerie un périmètre de jeu: le microcosme d'un "apprenti sorcier". À partir de là une succession de déplacements installe des territoires sonores et offre une nouvelle géographie sous les "imaginerrances de Dame Météo".*

Nicolas Bralet appréhende le sonore comme une impulsion, une manière de mettre un espace en mouvement dans "une organologie" d'objets." Avant d'entreprendre des études d'arts j'ai été jardinier. Entretenir du vivant dans une forme structurée m'a permis d'appréhender les différents rythmes qui trament le temps. Je mets en lien mouvement temporalité et son, j'imbrique des échelles de natures différentes. Il y a ma propre activité, celle des végétaux, des saisons... Ces corrélations structurent ma partition, déterminent intensité, tonalité, tempo de ma musique. J'élabore mes pièces sonores comme une toile dense où chaque paramètre est justifiée par l'action d'un autre. Mouvements naturels et maintiens artificiels se lient au point qu'il ne devient plus possible de savoir qui génère quoi. on obtient un "broussaillement" sonore aux variantes multiples et pourtant aux choix déterminés".

Géo-flottant : Au Bureau des Raccourcis (2008) (Nicolas Bralet) ▲

Dec 2007 : Geo-Flottant / Je pense faire une performance où je mets en place un espace sonore en plaçant, déplaçant des objets sonores que j'active en direct (toujours dans l'idée de mettre en place une géographie sonore qui habite le lieu que j'investis). Sans doute qu'une ou plusieurs sources, seront issus des streams Locus Sonus.

Av. 2008: "Au bureau des raccourcis" / Un bureau d'écolier donne corps à des fenêtres sonores situées en différents lieux du monde...

Cette machine-bureau devient instrument et permet à l'auditeur d'entendre des flux sonores provenant de lieux situés "hors" : Boston ? Marseille nord ? L'intérieur d'une maison à Sollefteå en Suède ? Un rebord de fenêtre à Jordaan - un quartier d'Amsterdam ? Peut-être une ventilation de Wollongong en Australie ? Une cuisine à Paris ? Peu importe. 7 petites fictions sonores qui correspondent à 7 jours différents prélevés à l'adresse distante et un 8e serait à inventer ou inviter. Elles sont jouables par le public qui devient le pilote de ce bureau en actionnant des boutons On/Off. L'auditeur est libre de les jouer ces fictions les unes après les autres ou de les mixer, interprétant ainsi des temps différents. Le son de ces jours passés est diffusé selon 8 angles d'écoutes. En temps réel, le stream de cap15 s'écoule de manière omniprésente.

Les sons existent ailleurs et maintenant; ils proviennent de gestes qui ne se préoccupent pas des nôtres. Le bureau des raccourcis est le lieu vers lequel ces flux convergent. Le bureau d'où l'enfant s'évade de ses devoirs en rêvant le monde encore frais d'horizons multiples. Une seule constance à bord, tout autour: les merles qui étalent les distances de leurs chants à mesure que se rapprochent les petits matins...

Pendant deux ans, Nicolas Bralet a rejoint le laboratoire de recherche en art audio Locus Sonus avec lequel il a conçu un dispositif permettant d'expérimenter une écoute à distance de lieux situés en différents points du globe : les streams. Avec l'aide de complices un peu partout dans le monde, des microphones ont été reliés à des ordinateurs connectés à Internet et délivrent le flux audio en temps réel de ce qui les entoure. Une carte audio-géographique s'est ainsi constituée. Une écoute quotidienne de ces sons prélevés et archivés a amené Nicolas Bralet à créer ce qu'il appelle les "Stream-Fictions" : historiettes musicalement sonores.

Imaginnerances-géo-flottantes (2008) (Nicolas Bralet) ▲

Imaginnerrance-géo-flottante est une installation sonore élaborée à partir d'une écoute régulière de streams mis en place par le laboratoire collectif Locus Sonus. Stream* Il s'agit de micros reliés à des PC, disposés dans des lieux différents à la surface du globe grâce à la contribution de volontaires qui les mettent en place. Ces micros, via une adresse internet, rendent possible une écoute à distance de flux sonores: les streams (sorte de fenêtres sonores). Suite à une écoute régulière de ces stream, Faustroc'n'toc (alias Nicolas Bralet) crée des situations, des objets ou des historiettes sonores qu'il tente de scénariser. Chaque flux sonore devient le leitmotiv de territoires dont l'exploration est à étendre: des zones de fictions. L'installation imaginerrance géo-flottante 3 sera constituée de plusieurs objets-sculptures agissant comme autant de petits territoires qui dialoguent les uns avec les autres ou inter-réagissent pour constituer une nouvelle géographie sonore dans l'espace d'exposition.*

Carpophores (2008) (Esther Salmona) ▲

Je continue à tenir un journal de stream sur le net, journal qui donne lieu parfois à des lectures publiques. Samedi 26 avril 2008: lecture de carpophores.

27 mai 2008 - 02:12

percute deux voix en billes. alors relevé un signal au milieu. gousse dense moquette d'huile. la bouderie ne tient pas plus longtemps s'effrite cause fermeture et adhésion. l'idée qu'un moteur puisse drainer la route fait office de remplacement temporaire. il y a aussi un phénomène de chauffe pratiquement impossible à juguler sauf quand une sorte d'ivresse contourne. de retors à rotors. ce serait une part apparente de l'écoute.

Présentation en anglais : During Locus Sonus, I focused on a theoretical approach and a poetical work : as soon as the first stream was born, i began writing on it and tried to describe it. The more I wrote, the more the text became a variation between sounds and words, in a form of synesthesia. This way of writing from sounds finds an origin in the World Soundscape Project, dating back to 1975 : European Sounds Diary (<http://www.sfu.ca/~truax/wsp.html>).

The first name of my project was "The diary of streams", and it has now become a blog, carpophores : an irregular diary of writings from listenings. You can read carpophores here : <http://carpophores.blogspot.com>. Of what nature is this variation between sounds and words? Is it a loss or a benefit, or altogether another dimension? I need less technology for writing than is necessary for listening. What kind of questions this sort of LoFi ask? This is what I experiment with carpophores.

UBIK (2009/2010) (Julien Clauss)



UBIK est un synthétiseur multi-joueurs destinés à des espaces de plein air. Chaque joueur est équipé d'un module comprenant un système de diffusion et un boîtier de contrôle. Les joueurs contrôlent communément le son du synthétiseur et construisent l'espace et la forme sonore par leur déplacement et leur position respectives dans l'espace. Un module de spatialisation permet en outre de positionner et déplacer le son dans la zone circonscrite par leurs positions respectives.

Les compositions peuvent s'organiser sous forme de promenade, de concert déambulatoire avec des stations sur des sites repérés, d'interventions en espace public, places, rond point, carrefour, immeuble, centre commerciaux, parking, réseau routier etc...

PRINCIPE : Un même synthétiseur virtuel réalisé sous PD est installé sur chaque machine. Les contrôles du synthétiseur sont repartis sur les différentes machines, qui communiquent en OSC via un réseau had-hoc.

Plusieurs modes de jeux sont possibles :

- Mono-timbral : Tous les modules produisent le même son, chaque joueur contrôle des paramètres différents de ce son. Par exemple, pour 4 joueurs A,B,C et D et un synthétiseur à 12 paramètres p1- p12: A contrôle p1, p2, p3, p4, B contrôle p5, p6, p7, p8, etc.

- Multi-timbral :

Sur chaque machine sont installés autant de synthétiseurs que de joueurs. Chaque joueur modèle un son de façon autonome. Les paramètres de ce son sont transmis continûment aux autres stations qui le synthétisent de façon identique. Chaque joueur peut ainsi spatialiser ce son dans l'espace décrit par l'ensemble des joueurs.

TRFK (2009/2010) (Alejo Duque)



TRFK (--traffic-packets) — A short series of applied artistic exercises based on the historical timeline that attempts to describe varied uses of technology to transmit, communicate, bond or affect across, the usually defined, "long distances". With the intention to produce a sound-works based on the research initiated by Jerome Joy -Networked Music and SoundArt Timeline-, I propose investing time and energy to review it and in the process identify particular moments that could be revisited and followed as inspiration along as researching further deep and helping to make the NMSAT grow.

A map of connections that can inform conceptually few (2 at least) sound works that incorporates the following notions: Streaming, Electromagnetic Wave, Radio, Transducer, Antenna, Map, Perception, End of Ideology.

Departing from previous experiments using recordings (from internet streams and sound databases available on the web that relate to issues regarding political, colonialist, propagandist or ecological to name a few, any kind of technology used in relation to some clear ideological agenda, A selection of sounds of a contemporary political discourse, that of , sounds that come from humans walking on the moon to wax recordings from a tropical jungle. Sounds to be chosen following an anarcheological* methodology that could not only put in place the question of the sound and its context but help re-think and re-map a different vector for the NMSAT.

Start with a first hands-on project using a collection of sounds i have already collected (around 50 tracks that comprehend political demos, telephone tapping, field recordings, aboriginal sounds...), a data base that can help me introduce and articulate both in practical and theoretical way the terms with which i will work, this way the rest of the Locus Sonus group can have their take and help build a collaboration. Such feedback will enrich the project and provide me with enough material to generate a revision of the first model presented. The second presentation will be then a final one during the research period. The whole process will be documented to share via the locus sonus web-site patches and scripts related to the control of the EGS with all the credits given to Locus Sonus.

Making use of sound samples from a varied set of origins that i have already collected in the last 10 years, set up to create the possibilities of a personal mental map through the use of a pre-defined network of relations that obey to

psychological and cultural conventions. A trajectory of sounds related to a certain particular artistic motivation that could well also be a critic on how technologies exploit humans and not the other way round.

On the theoretical side, this will open the topic of the possibilities of mapping using sound. Technically the work will be presented using a axis spatialization driven by a puredata patch. Even though there might be connections to the use of 3d engines to drive the sound synthesis there will be no visual representation present since it will be focused on the potentials of sound to guide and follow a trajectory. Imagine a roller coaster that passes from one underwater to outer-space and one has just sound images.

Tracing translocal connections based on streams of data that will affect the acoustic characteristics of an specific site, the place where one will listen to the piece will be radically affected by the way sounds get introduced on it in realtime and from diverse locations. Using techniques and devices for data sensing [enumerated below]. A quest into the invisible spectrum, from bio to radio electromagnetic waves, from electrosmog to esoterism, sound as a medium for faraway calls.

Untitled (2009/2010) (Scott Fitzgerald)



On the heels of the ESBAM workshop and my own habit of creating a map of a place, I have the following proposal for a work :

There are two expressions of this, one is an installation, the second is an interface for listening. Using a GPS and sound recording mechanism, a person will create an aural map of a space.

As the recorder and GPS move throughout the area, the sound and data points are linked. Using the locations of the recording, sound will move around based on the gps data. While this initial expression is for prerecorded sound, this could also be used in a live "performative" fashion if appropriate hardware is available, and software is developed for it (ex. a cell phone with gps makes a call and sends its coordinates to a server which interprets the information on the fly for spatialization). In a pre-recorded version of this, it would be interesting to hear the difference between a single and multiple mappings.

The secondary portion of this would be a web interface for people to upload their own recordings. With enough sound+data pairings, people could go to the website and choose a location, and have these sound maps played back for them. They could choorientation in location to existing maps and create unique sonic experiences.

Soutenances des chercheurs :



À la fin des sessions d'équipe de chercheurs, Locus Sonus organise une session de soutenance permettant aux chercheurs de présenter publiquement les projets de recherche qu'ils ont élaboré et finalisé. Cette session est organisée avec une structure partenaire de Locus Sonus. La forme de cette soutenance comprend :

- la présentation publique des projets collectifs menés par le laboratoire ;
 - le laboratoire présente les réalisations collectives en cours.
- la présentation publique des projets des chercheurs ;
 - chaque projet est présenté à l'échelle et sur les supports adéquats à la recherche menée (installation, performance, web, etc.); le projet peut être finalisé ou en cours d'étape de finalisation (qui aboutira après la période de présence dans le laboratoire tout en restant suivi par l'équipe en place) ;
 - chaque chercheur peut présenter plusieurs projets et organiser une présentation cohérente de l'ensemble de ses projets ;
- la rédaction d'un mémoire par chaque chercheur :
 - ce mémoire présente la synthèse de la recherche qui a été engagée durant la présence du chercheur dans Locus Sonus (pour ce faire, un système de publication en continu sous la forme d'un wiki partagé (ou journal de bord) par les membres du laboratoire est mis en place, ainsi chaque chercheur peut documenter et faire suivre l'évolution de ses projets et de sa recherche pour alimenter au fur et à mesure la construction de son mémoire et les échanges avec les autres chercheurs; le wiki a une face interne réservée aux chercheurs, et une autre publique permettant d'écrire des articles directement sur le site Internet de Locus Sonus) (Durant chaque symposium, les chercheurs sont amenés à faire des présentations sous la forme de conférences de l'état de leurs recherches) ;
 - il comprend une présentation générale des axes de recherche (position, méthodologie, cercles référentiels, études, hypothèses) et une présentation des projets quant à leur processus de réalisation et à leur évolution ;
 - il comprend également une présentation des articulations avec les axes de recherches du laboratoire et leur placement dans la dynamique collective et dans des dynamiques périphériques (comme par exemple avec des structures partenaires lors d'étapes de réalisation au cours de la session de recherche) ;
- la réunion d'un "jury" de soutenance dont les membres sont choisis par le laboratoire en fonction des projets présentés ;
 - chaque membre choisi en amont par les chercheurs est contacté par ces derniers afin de suivre l'étape finale de réalisation des projets et de rédaction du mémoire (durant le dernier trimestre) ;
 - le jury est invité à venir passer la journée de soutenance sur le lieu de présentation des projets ;
 - durant cette journée, chaque chercheur présente ses projets en situation et lors d'un entretien avec le jury ;

La soutenance est sanctionnée par la remise d'un certificat d'école sous le couvert des Écoles Supérieures d'Art porteuses du postdiplôme Locus Sonus. Ce certificat "symbolique" signale la période de recherche au sein de Locus Sonus.

Après la soutenance, les chercheurs deviennent en quelque sorte des chercheurs externes puisque sont privilégiés leurs relations avec le laboratoire sous la forme de suivis de leurs projets, de l'accès continu aux ressources de Locus Sonus (techniques, théoriques, partenariales), et d'appels que peut solliciter Locus Sonus pour participer à des activités ultérieures (workshops, présentations publiques, etc.). En contre-partie, les chercheurs externes doivent indiquer les sources Locus Sonus dans la publication de leurs travaux post-laboratoire (expositions, festivals, publications articles, cv, etc.) et sont amenés à envoyer des compte-rendus de la finalisation de leurs projets et des informations sur la circulation de leurs travaux, s'ils estiment que ceux-ci peuvent contribuer aux recherches menées par Locus Sonus.

• **2007 - Soutenances des chercheurs** — GMEM Marseille

(Locus Sonus Roadshow, 27-19 sept. 2007)

Jury : Samuel Bordreuil, Andrea Cera, Jean Cristofol, Nicolas Frize, Raphaël de Vivo

Réalisations collectives :

Locustream Tuner (2005 / 2007)

L'installation Locustream Tuner relie des paysages sonores en offrant des points d'écoute à l'image de point de vue. Locustream Tuner est constitué d'un fil tendu dans l'espace, sur lequel une balle est mobile; la position de celle-ci sur la corde détermine la diffusion d'un stream (captation sonore) transmis par un micro placé dans un lieu distant. Le dispositif permet une écoute successive de l'ensemble des streams disponibles en direct à partir de la multiplicité des micros ouverts placés aux quatre coins du globe par de nombreux complices qui participent au projet Locustream.

Locustream SoundMap (2005 / ...)

Locustream SoundMap est une carte audio-géographique d'écoute qui permet d'une part d'avoir une représentation (géo-)graphique du projet Locustream, réseau de microphones ouverts dans le monde entier, et d'autre part d'écouter en direct et en simultané, via une interface web sur Internet, les captations sonores faites par ces microphones posés dans différents environnements et lieux disséminés. Le principe est similaire à celui des webcams, sauf qu'ici nous ne recevons que du son et les images sont absentes.

Locustream Promenade (2007 / ...), version prototype

Locustream Promenade est une installation / dispositif d'écoute comprenant la dissémination dans un espace de "douches sonores" (paraboles suspendues équipées de haut-parleurs et d'un ordinateur embarqué). Chaque "douche" est un point d'écoute d'un micro ouvert distant captant un paysage sonore émis et relayé en direct par Internet. L'espace de l'installation vibre aux variations sonores géo-distances, et invite à une promenade de point à point par l'écoute. En tant qu'écouter des streams, nous sommes reliés virtuellement à ces lieux distants et éloignés, la conscience de notre environnement sonore s'en trouve modifiée. La perception est à la fois discrète et discrétisée, dans le sens où peuvent se cristalliser et se partager des pratiques individuelles d'auditeur.

Wimicam (2006 / 2007), performance (Peter Sinclair, Jérôme Joy)

Développées à partir d'expérimentations sur la captation mobile et sur le traitement acoustique en direct d'un micro ouvert (voir le projet Locustream), les Wimicams sont des micros équipés d'une parabole permettant de cibler des sélections sonores dans un environnement capté. Ces micros "sans fil" permettent de réaliser des performances sonores en duplex, ils transmettent, à l'aide des techniques de streaming, des éléments captés dans différents lieux. Deux Wimicams sont utilisées, l'une capte des sons, et la seconde, réalisée dernièrement en collaboration avec le STEIM à Amsterdam, est équipée de "controllers" accessibles sur la poignée du microphone qui pilotent directement les fonctions et les paramètres de traitement sonore (PureData via Junxion). Des webcams sont fixées sur les paraboles et dirigées vers les sons captés. Il s'agit d'images sans intention visuelle, témoins du direct et de la distance, projetées simultanément avec les sons dans l'espace d'écoute. Les "capteurs" de sons performant en échantillonnant, filtrant, traitant et "depitchant" les sons depuis leur point de captation. Le public assiste à un duo qui se joue sur deux espaces, l'un en proximité et l'autre éloigné. Malgré la distance, les joueurs s'entendent et improvisent ensemble et réagissent en retour sur leur propre "prise de son". Une performance de promeneurs/marcheurs dans des paysages sonores.

- documentation :

http://locusonus.org/dropbox/videos/2007_GMEM_Locus_Sonus_Roadshow_1.MPG

http://locusonus.org/dropbox/videos/2007_GMEM_Locus_Sonus_Roadshow_2.MPG

http://locusonus.org/dropbox/videos/2007_GMEM_tuner.mov

Réalisations des chercheurs

• Nicolas Bralet :

- Imaginerrances géo-flottantes : le temps locusien (séries d'installations)

Une écoute quotidienne des différents streams mis en place par Locus Sonus permet à Nicolas-Marc Bralet de créer des situations, des objets ou des historiettes sonores qu'il tente de scénariser. Chaque flux sonore devient le leitmotiv de territoires dont l'exploration est à étendre: des zones de fiction.

"A partir de la découverte d'une zone streamique, à activations variables, un jeune laborantin expose le champ de ses expérimentations. Les tentations cinématographiques et fictionnelles, la présentation d'une nouvelle faune et de nouveaux univers, l'écoute de mini-spatialisations dé-territorialisées ou encore l'archivage de séquences prélevées sont mis en espace comme autant de tentatives de dessiner les tracés mouvants d'une audio-surface gesticulée" (Extrait du Journal de Bord)

- Mémoire :

Journal de bord hors-sol / Imaginerrances géo-flottantes

Le journal de bord "hors-sol" a pour volonté de tracer des trajectoires et d'indiquer des directions dans le temps partagé au sein du laboratoire Locus Sonus. Il témoigne de ma façon de percevoir la possibilité qu'offre un rapport d'écoute quasi quotidienne de "fenêtres sonores" par le biais de la technique du streaming et montre les pistes qu'une telle pratique a pu engendrer. Pourquoi le titre de journal "hors sol"?

Je considère mes deux années passées dans le laboratoire comme une traversée, un temps ponctué de mises en place et d'élaborations de dispositifs qui ont permis à leur tour une série d'expérimentations. Ce temps, le temps locusien me permet d'ouvrir une zone exploratoire, un territoire en expansion que j'appelle le "monde géo-flottant". Il s'appuie sur des faits réels (relations au réseau humain, temps d'expositions et de performances générées par l'écoute distante et son impermanence. (Impermanence des événements audibles sur les flux streamés, impermanence du nombre des adresses de stream). Tout un rapport au sol et aux lieux est présent du fait de "fenêtres sonores" ouvertes en différentes parties du globe tout en omettant l'aspect visuel de ces derniers. Ce que je perçois est à distance, hors de ma portée rétinienne et tout ce qui est visible passe par l'oreille avec sous mes yeux le lieu dans lequel je me trouve avec toutes ses singularités. Mon regard est alors dans cet intervalle : une tension d'écoute entre une multiplicité de lieux qui irrigue mon imaginaire.

- Téléchargement :

http://locusonus.org/dropbox/coordination/publi/200709_soutenances/sout_NicolasBRALET.pdf
http://locusonus.org/dropbox/coordination/publi/200709_soutenances/sout_Nicolas_BRALET_imaginerrance_texte.pdf
http://locusonus.org/dropbox/podcasts/locusonus/0097-LSRoadshow_GMEM_Issa_Bralet.mp3
<http://locusonus.org/dropbox/podcasts/locusonus/> (fichiers 046 à 094)

• Sabrina Issa :

- Concert Sympathique Mondial (performance)

Le Concert Sympathique Mondial se déroule dans un moment et espace performatifs, ce dernier étant composé de huit diffusions sonores spatialisées. Des sons en flux continus proviennent de huit microphones ouverts dans différents lieux par les streameurs (complices ayant répondu à l'appel du laboratoire Locus Sonus pour maintenir le dispositif de microphones autour du globe). Quatre flux permettent aux streameurs de se rencontrer à distance, de s'entendre mutuellement, de communiquer, d'apporter des témoignages sur leur expérience de streameurs, et de performer en direct. Simultanément quatre autres sources (captations de paysages sonores / Locustream) sont spatialisées selon une logique comportementale à partir de règles simples: attraction/répulsion et/ou orientation/réorientation. En temps réel tous les sons interagissent au sein d'un même espace.

Une interface graphique vidéo-projetée dans l'espace de diffusion (également visible simultanément sur Internet) donne une vision globale de la position de chaque protagoniste et du déplacement du son dans l'espace.

Il s'agit alors de laisser libre cours à la pérégrination des voix réagencées en permanence dans l'espace de diffusion. Les rencontres virtuelles entre streams et streameurs se spatialisent et s'inventent au fil du temps, et de la même manière l'auditeur est amené à inventer sa propre scénographie d'écoute dans l'espace physique en fonction des déplacements des sons.

- Mémoire :

Concert Sympathique Mondial / Réflexion autour de la scénarité due à une pratique impliquant des flux directs et en continu / Réflexion sur l'événement / Réflexion sur le locus de l'extranaute

La scénarité prend place au sein de Locusonus à travers une démultiplication des espaces en écoutes mutuelles, échange d'écoutes grâce à l'échange de fluxs. Des espaces sonores lointains se donnent en flux continu dans d'autres espaces. Cet espace de réception témoin, est alimenté par la concrétude et l'actualisation d'un ailleurs géographique révélé et diffusé dans son évidence d'écoute. Il s'agit de comprendre ce qui dans la construction d'un "ici" procède de la co-jonction d'éléments hétérogènes les uns aux autres, de couches d'espaces disjoints. Et donc de ce qui va créer de la scénographie, de la scénarité en émergence, et en déplacement sur des couches d'espaces hétérogènes. [...] Ce que nous retiendrons donc du direct est cette première prise sur le réel et sur une actualisation d'un ailleurs maintenant, et de cette façon dont les technologies actuelles permettent de délocaliser, et de transporter des caractéristiques et des éléments propre à l'actualisation d'un lieu, de lieu se faisant (d')autre. Le direct déracine l'événement d'un espace, crée le pont entre un observateur résident en un lieu extérieur et pourtant là. Cette première proposition d'énonciation "technologique" travaille à la qualification des espaces, comme espace autre, façon dont on peut être baigné de sons et d'images d'un ailleurs se réalisant tout autant que nous, et par lequel on peut être, différemment.

(Ce mémoire a donné lieu à une publication

- Téléchargement :

http://locusonus.org/dropbox/coordination/publi/200709_soutenances/mem_Sabrina_ISSA.pdf

http://locusonus.org/dropbox/videos/2007_GMEM_issa_concertsympathique.mov

http://locusonus.org/dropbox/podcasts/locusonus/0097-LSRoadshow_GMEM_Issa_Bralet.mp3

http://locusonus.org/dropbox/podcasts/locusonus/0098-LSRoadshow_GMEM_Issa_friday27.mp3

http://locusonus.org/dropbox/podcasts/locusonus/0099-LSRoadshow_GMEM_Issa_saturday28.mp3

• Nicolas Maigret :

- Espaces Chantants (installation)

Transformer des lieux en instruments par sympathies et résonances.

Un programme spécialement conçu analyse les fréquences de résonance d'espaces donnés de manière à déterminer leurs caractéristiques acoustiques. En mettant ensuite en vibration selon des rythmes aléatoires les résonances des différents éléments présents, ce dispositif peut être appliqué à des espaces contigus et constituer ainsi des sympathies d'espaces par des noeuds résonants. Par nos déplacements et positions au sein de ces espaces, nous percevons des modulations et des échelles continuellement changeantes. Chaque espace produit sa propre signature sonore constamment réactualisée et peut être alors redécouvert à travers ses spécificités acoustiques résonantes et ses noeuds de sympathie avec d'autres espaces.

- Mémoire :

Audio Espaces, Audio Réseaux, Audio Géo, Audio Sites, Sympathies et Résonances : Espaces Chantants / Audio Extranauts et espaces virtuels

Lors de la session 2006-2007 et suite à la définition des axes de recherche Audio-Sites et des termes de sympathie et de résonances, plusieurs pistes ont été envisagées.

Tout d'abord en prolongement des réflexions déjà menées autour de LocuStream, qui propose un mode d'échange principalement à sens unique entre l'émetteur et le récepteur du son, il nous a semblé important de repenser d'autres modes d'échange favorisant des "dialogues" possibles. La piste fut alors d'entamer une recherche sur les allers et retours possibles à travers l'usage des Streams (modes de feedback, de retard, de renvois, de circuits fermés ...). D'autre part de repenser comme donnée centrale le lieu dans lequel le son va s'étendre se révéler, et par ce fait, d'échanger des sons (sources sonores, éléments sonores) dans leur contexte (les caractéristiques du lieu, sa couleur).

Cette approche prend bien en compte les 2 extrémités du système (émetteur-récepteur) ainsi que leur contexte, les lieux, mais fait abstraction de l'espace central à ces 2 échanges, le réseau, le dispositif lui-même, sorte de troisième lieu : la nature même du réseau qui est centrale; au coeur de ces échanges sonores.

- Téléchargement :

http://locusonus.org/dropbox/coordination/publi/200709_soutenances/mem_Nicolas_MAIGRET.pdf

http://locusonus.org/dropbox/videos/2007_GMEM_maigret_ESPACES-CHANTANTS.mov

http://locusonus.org/dropbox/videos/2007_GMEM_maigret_espaces.mov

http://locusonus.org/dropbox/podcasts/locusonus/0100-LSRoadshow_GMEM_Maigret.mp3

• Esther Salmona :

- Éprouver le stream (performance et installation)

éprouver le stream — Mise à l'épreuve du stream sonore comme veine ou filon du présent. — aileron — Dans l'installation Locustream Tuner, le public joue avec les sources sonores en déplaçant une balle sur un fil. Ces sources proviennent de micros ouverts qui envoient par streaming le son en direct de lieux distants. — sillage — Une performance d'écriture en direct à partir de ce matériau d'écoute est projetée sur un écran à proximité du Locustream Tuner. L'écriture se produit dans une salle attenante. — harponner — Le texte performé est imprimé et affiché dans la salle du Locustream Tuner au fur et à mesure de la production de l'écriture. Le public peut lire ce flux de textes. — remettre à l'eau — Un micro placé dans la pièce de l'écriture devient une source sonore diffusée parmi les autres streams sur le Locustream Tuner, le public entend alors l'écriture en train de se faire, une voix qui devient flot d'un présent d'écoute ou d'une lecture d'un présent sonore.

- Mémoire :

Appareillage, Naviguer à l'estime, Journal de bord, Maintenir le cap

Le son est là avant. Le son capté par les micros streamiques existe avant qu'il ne soit capté. C'est un son spécial, un son non-composé, non intentionnel, le son du monde. C'est ce qui le rend particulièrement ouvert à une observation plus large, en amont du sonore et de l'artistique. Le réseau de micros de stream est comme un filtre récupérateur de rosée. Elle apparaît parce que le filtre est là pour la condenser, mais elle déjà dans l'air. Le moment et le lieu de bascule dans l'espace de la recherche par rapport à ces sons sous-tend plusieurs temporalités qui se superposent et dont l'élément moteur est le désir de considérer les liens entre le lieu et le son par l'entremise de l'espace et des réseaux. Le locus et le sonus sont comme des matrices qui renvoient à leurs arrières, à l'origine de leur significations et de leur émergence (le au-dessus et en arrière de la pensée selon Bruce Nauman, cf. 4 - §3). Ils sont séparés volontairement, artificiellement, puis remis en contact, où comme l'huile et l'eau, le sang et la lymphe, ils se superposent sans se mélanger. Les frotter l'un avec l'autre, les secouer, c'est l'objet de la recherche. Et cette recherche passe par une grande boucle, une des plus concrètes et des plus détournantes, qui donne du fil à retordre: l'actualité technique, la contemporanéité technologique, offrant la possibilité de tester, d'explorer concrètement, matériellement les pistes. Du frottement du locus, du sonus, de la technologie et du laboratoire naît le sillon

de recherche autour de la transmission sonore en direct d'un lieu à un autre, autour du stream. Est mis en place un dispositif piège (le laboratoire) qui en contient et construit d'autres, nous le verrons par la suite. Par exemple, le dispositif streamer + micro + ordinateur + software + connexion + serveur . Le micro, l'application de traitement du signal, le serveur, étant eux-mêmes des dispositifs de capture, de transduction et de redirection des flux de données à l'intérieur du système streamique. Le système streamique est fait d'outils exploratoires pour aller palper des réalités et les découvrir au sens d'inventer en même temps que révéler.

Ce mémoire a donné lieu à une publication en 2008 sous le titre *Sujet à Stream*, In L'Entretemps, Coll. L'Électron Musagète (Ed.), Poétique(s) du Numérique (pp. 143-156). Montpellier: Apo33, CERCI & AlphabetVille (Publishers).

- Téléchargement :

http://locusonus.org/dropbox/coordination/publi/200709_soutenances/sout_Esther_SALMONA.pdf

http://locusonus.org/dropbox/coordination/publi/200709_soutenances/soutenancelocusonusesther.mov

http://locusonus.org/dropbox/videos/2007_GMEM_salmona_soutenance.mov

http://locusonus.org/dropbox/podcasts/locusonus/0019-Journal_des_streams_Esther_Salmona.mp3

• Lydwine van Der Hulst :

- Catch'stream (performance)

Le Catch'stream est un instrument pour manipuler et interpréter des matériaux sonores variables et inattendus tels que les streams (micros ouverts diffusant en temps réel via Internet des paysages sonores distants). Lydwine s'empare du dispositif Locustream Tuner (une corde tendue dans l'espace sur laquelle glisse un curseur qui pilote le passage d'écoute d'un stream à un autre stream) pour en faire un instrument. Tout en se déplaçant, elle écoute les flux et, avec l'interface de contrôle du Catch'stream, saisit des échantillons et crée de l'ancrage en déposant sur le fil des sons attrapés et piégés. Ses gestes de jeu et d'improvisation lisent ces instantanés sonores qui s'accumulent peu à peu pour révéler une composition en temps réel. Figé dans une suspension du temps, le son capturé devient physiquement manipulable, palpable et modulable. L'écoute induit le geste qui induit la composition. Mais peu à peu ces éléments interagissent et s'alternent successivement laissant tantôt le geste précéder l'écoute ou la composition précéder le geste.

- Mémoire :

De Locustream à Catch'Stream / Matériaux variables en flux et continus - Écoute, geste, composition : quelle équation ?

Les différentes étapes de recherches ont donné naissance au méta instrument : l'Audiofil. Différentes approches ont été amorcées, chacune exploitant des sources sonores particulières. Celle qui m'intéresse maintenant porte sur l'utilisation des streams comme « matériaux sonores ». Je nomme cette démarche « Catch'Stream ».

« Catch'stream » me permet de manipuler et jouer avec les streams (micros ouverts diffusant un paysage sonore distant en temps réel via le réseau). [...] Le geste, avec les instruments traditionnels, induit et provoque les processus mécaniques qui sont à l'origine du son. En règle générale, le corps transmet à l'instrument l'énergie nécessaire à l'apparition du mouvement, de la vibration acoustique. Les instruments électriques, électroniques et numériques, modifient, voire rompent la chaîne énergétique. En conséquence, la relation de cause à effet liant le geste au son n'est plus immédiate et doit se programmer, par câblage ou logiciel. Réduire l'écart entre le geste et le son constitue la partie principale de la recherche autour du développement d'un instrument utilisant les nouvelles technologies. L'instrumentiste exerce un geste expert sur son instrument. Un geste expert est le produit d'un apprentissage et d'une adaptation aux contraintes physiques d'un outil (instrument de musique ou autre).

- Téléchargement :

http://locusonus.org/dropbox/coordination/publi/200709_soutenances/sout_Lydwine_vd_HULST.pdf

• 2010/2011 - **Soutenances des chercheurs** —

La prochaine session de soutenance aura lieu en fin 2010, début 2011, avec Julien Clauss, Alejo Duque et Scott Fitzgerald.

Liste des collaborations / membres du laboratoire et projets externes : ▲

- 2004 déc. — Compatible/Téléchargeable, collaboration avec Richard Kongrosian, Cité de la Musique, Œuvres dans la Ville II, Festival d'Automne, Paris (J. Joy)
- 2006 — Depuis 2006, installation de microphones ouverts tout autour du globe (projet Locustream : <http://locusonus.org/soundmap/>). À ce jour, une trentaine de microphones sont disponibles et ces ressources sonores sont à disposition de projets d'autres artistes.
- 2006 juil. — "Kaskpam", Lydwine Van der Hulst, Festival CitySonics, Mons
- 2006 juil. — "Stream Frictions", Nicolas Bralet, Festival CitySonics, Mons
- 2006 déc. — exposition Brett Ian Balogh (SAIC Chicago), ESA Aix en Provence
- 2007 fév. — Locustream Radio Tuner in SL, Brett Ian Balogh, Second Life
- 2007 mai — "La Mouvance des Flux", Cédric Maridet, Festival midair, soundpocket, Hong Kong
- 2007 sept/oct — "Audiofil", Lydwine van Der Hulst, Festival Ososphere, Strasbourg
- 2007 oct. — "Trajets", Pascale Gustin, site web
- 2007 déc. — House Mix (Espaces Chantants), Nicolas Maigret et Kerwin Rolland, Paris
- 2007 déc. — "Stream Frictions", Nicolas Bralet, Galerie Itinérance, Paris
- 2008 fév. — LAPS, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, RIAM #05, Marseille
- 2008 avril — Netrooms, Pedro Rebelo, SARC Belfast, CNMAT Univ. of Berkeley (J. Joy, A. Duque)
- 2008 avril — Netrooms, Pedro Rebelo, SARC Belfast, CCRMA Stanford Univ. (J. Joy)
- 2008 avril — "Stream Frictions", Nicolas Bralet, Festival Octopus, Paris
- 2008 mai — "Carpophores", Esther Salmona, site web
- 2008 juin — "Distillerie Sonore", Cécile Beau, Panorama 9-10, Le Fresnoy
- 2008 juin — "Stream Frictions", Nicolas Bralet, Festival Écoute, Écoute, Paris
- 2008 juin — "Hors Limite", Caravan Studio, Dan Donadel, ESA Grenoble, Le Fai
- 2008 juil. — Corpus - Ledoux Corps, Nicolas Maigret, Nuits Bleues, Salines Royales d'Arc-et-Senans
- 2008 juil. — Imaginnerance-géo-flottante, Nicolas Bralet, Festival Interdisciplinaires, Ile de Groix
- 2008 oct. — Corpus, Nicolas Maigret, Festival Transe Atlantique, Pau
- 2008 oct/... — World Listening Project, WLP, SAIC Chicago (J. Joy)
- 2008 nov. — LAPS, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Cimatics, Centre IMAL, Bruxelles
- 2008 nov. — Corpus, Nicolas Maigret, CAPC Musée d'Art Contemporain, Bordeaux
- 2009 fév. — Corpus, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Exposition Trans/Faires, BBB, Toulouse
- 2009 mars — LAPS, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, FRAC, Bordeaux
- 2009 avr. — Corpus A/V Permutations, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, BBB, Toulouse
- 2009 avr. — Apophyses.blogspot.com, Esther Salmona
- 2009 mai — Droniphonia, Pauline Oliveros, SARC Belfast
- 2009 mai — Corpus, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, East Slovakian Gallery, Kosice (SK)
- 2009 mai — Corpus, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Festival Instertices, Caen
- 2009 juin — LAPS, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Mal au Pixel, Saint-Ouen
- 2009 juin — Géo-flottants #7, Nicolas Bralet, LAAB (Sabrina Issa), Potager du Roi, Versailles
- 2009 août — Netrooms, Pedro Rebelo, SARC Belfast, ISEA (J. Joy)
- 2009 sept. — Netrooms, Pedro Rebelo, SARC Belfast, DRHA (J. Joy)
- 2009 sept. — Corpus A/V Permutations, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Le Magasin, Grenoble
- 2009 oct. — Corpus, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Festival Turn*On, Montréal
- 2009 nov. — Encyclopédie de la Parole - Ouverture 3 (co-org. Esther Salmona), Laboratoire d'Aubervilliers
- 2009 déc. — Corpus, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Funiculaire de Pau
- 2009 déc. — Corpus, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, ENSAP Bordeaux
- 2009 déc. — Corpus, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Pôle Agricole Château Chasse-Spleen, Moulis en Médoc
- 2009 déc. — Corpus, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Maison Latapie, Bordeaux
- 2010 fév. — LAPS - Géographies Variables, Nicolas Maigret / Nicolas Montgermont, Lorient
- 2010 fév. — Lectures, Esther Salmona, Beyond Signal #8 Po-E-Try Festal, Apo33, Nantes
- 2010 mars — Lectures, Esther Salmona, Bibliothèque Marguerite Audoux, Paris
- 2010 mars — Lectures, Esther Salmona, Espace Château Landon, Paris
- 2010 avr. — Netrooms [for Percussion], Pedro Rebelo, SARC Belfast, Stony Brook, New York (J. Joy)

Programmes Internationaux :



Programme FACE (2005/2006/2007)

Titre :

Current technological research in sound, immersive environments, telecommunications, kinetic art and robotics.

Partenaires :

The School of the Art Institute of Chicago (The Art and Technology Studies and Sound Departments)

L'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

L'École Nationale Supérieure d'Art de Nice Villa Arson (par convention Locus Sonus)

The French-American Fund for University Partnerships

Présentation :

Ce programme s'appuie sur l'articulation de faisceaux d'enseignement dans les deux écoles: son, hypermedia, robotique. Né d'une proposition entre les deux départements d'enseignement en son, avec Peter Gena à Chicago et Peter Sinclair à Aix, et issu de la relation entre ces deux départements et celui de Nice avec Jérôme Joy lors des nombreux échanges réalisés depuis 1999 (visiting artists' program), le programme instaure un dialogue permanent avec Locus Sonus. Les axes de recherche sont bien évidemment croisés et s'enrichissent par l'implication des autres enseignements (hypermedia, robotique). Les enseignements en son (dans le cursus et dans le 3ème cycle) en sont le socle sans en être l'objectif.

Le programme, ouvert pour 3 ans, fonctionne sous la forme d'échanges d'étudiants et d'enseignements entre la France et les États-Unis, sous le couvert d'une convention bilatérale. Cette convention sera étendue à la Villa Arson (pour les mêmes enseignements) dans l'année à venir. Une co-évaluation et une co-validation sont envisagées entre les structures françaises et américaine.

Activités :

- 2006 : Site internet : <http://transatlab.net/>

- 2006 : The Virtual Artists Lecture Series : The Virtual Artists Lecture Series is part of a three-year student, faculty and research exchange program between the School of the Art Institute, the Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, and the L'Ecole Nationale Supérieure d'Art de Nice.

- 2007/2008 : - collaboration scientifique et artistique pour le projet LS in SL

Programme puf (2008/2009/2010)

Titre :

Transatlab Research : Space and Objects

Partenaires :

The School of the Art Institute of Chicago (The Art and Technology Studies and Sound Departments)

L'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

The French-American Fund for University Partnerships

Présentation :

We observed quickly that sound was an indispensable element in all of the work, and that there is a significant advantage in placing it in the forefront as we study the sound-space continuum in the realm of the physical and virtual space. Such interaction will advance the research that has already begun between the Sound Program and the Art and Technology Program at the SAIC, and Locus Sonus, a collaborative facilitated by Peter Sinclair (ESAA) and Jérôme Joy (Villa Arson, Nice). Furthermore, Locus Sonus has expanded in collaboration with institutions across France, and given the SAIC's deep history of sound experiment—perhaps the longest standing Art & Technology and Sound Programs of any art schools in the US—one could understand how easily we acclimated to common research. So far, we have found common interest in sound research using languages such as Mac/MSP, Pure Data (open source), Python, Processing, STREAPS, etc., as well as homemade and commercial interface hardware such as the Arduino Board and ArtBus. We will continue to work in sound and VR, not as separate entities, but as complementary systems to explore the psychology and sociology of new environments both

real and virtual. A preliminary workshop investigating how to integrate sounds and objects in the physical world with virtualized settings in Second Life, took place at the SAIC with faculty from both institutions. In-house hardware interfaces for real-world object control and interactivity have been recently developed by Ed Bennett (SAIC) – the ArtBus, and Jean-Pierre Mandon (ESAA) – the PIC. These devices are expected to play an increasingly major role in the relationship of the virtual world and physical objects in the areas of mecatronics, yet another interest shared among our students and faculty. Our communal group projects rely on various “tele techniques,” i.e. interfaces capable of sending and receiving multiple audio streams from multiple locations) CAVE (VR teleconferencing and physical motion transfer via internet).

What makes sound study at art schools different than music at conservatories is that here composers and sound artists use sound as material, much like a sculptor or painter. That is, the physical and acoustic properties of sound are pre-eminent; sound is not simply the medium through which music passes, but a structural, perceptual, environmental, social and psychic phenomenon. Our use of sound research and performance via the Internet has taken us into the realm of an audio/neural network—an area ripe for more experimentation. Another look at the Transatlab site shows our current involvement with issues of audio streaming, live and virtual performance, sonic environments, aural and visual memory.

Activités :

- Depuis 2006 : Site internet : <http://transatlab.net/>
- 2008/2010 : - collaboration scientifique et artistique pour le projet New Atlantis
- 2008/2010 : - collaboration scientifique pour le projet NMSAT, <http://locusonus.org/nmsat/>
- 2008/2010 : - collaboration artistique pour le projet WLP (World Listening Project) : <http://www.worldlisteningproject.org/>

Liste des Publications :



• **Locus Sonus audio in art, audio geo – audio sites (2005/2007)**

[rapport intermédiaire de recherche], avril 2008. Rédigé et présenté par Jérôme Joy, Peter Sinclair et Samuel Bordreuil ; Locus Sonus, laboratoire de recherche en art, école nationale supérieure d'art de Nice Villa Arson ; école supérieure d'art d'Aix en Provence ; Lames, laboratoire de sociologie Université de Provence ; Ministère de la Culture, délégation aux arts plastiques, département des enseignements, de la recherche et de l'innovation. Paris : Ministère de la Culture. 2008. 138 p. : ill. en coul.

Comprend :

- Présentation et description des projets de Locus Sonus (Locustream, Wimicam)
- Étude sur les microphones ouverts du projet Locustream
- Étude sur le remote sound recording
- Chronologie des expositions (art sonore, sound art) de 1966 à 2004

Abstract :

Le montage du projet Locus Sonus a demandé de créer une logistique et un cadre approprié en proposant de tester une configuration « in-vivo » à partir d'une base de fonctionnement qui s'est trouvée au fil du programme et annuellement constamment réajustée, ce qui semble normal pour un programme qui existe depuis deux ans et demi. En s'appuyant sur les expériences passées menées par les deux artistes-enseignants ces dernières années concernant des programmes de recherche (Agglo), des workshops communs (entre l'école supérieure d'art d'Aix en Provence et l'école nationale supérieure d'art de Nice), les constructions de pôles d'enseignements (le Scan à Nice, et les ateliers de recherche à Aix en Provence) et des approches des développements des pratiques numériques et sonores (dans le champ de l'art et dans les enseignements artistiques), le lancement du projet a permis une réflexion sur les pertinences des objets initiaux de recherche et sur la définition d'un champ de recherche singularisé tout en restant fondé sur les pratiques artistiques tout en constituant un corpus de connaissances, la nécessité de favoriser les échanges avec les cycles d'enseignement, et la relation continue avec des unités de recherche scientifiques. La mise en place du programme a pris en compte les questions posées quant à la différenciation et à l'identification de la « recherche en art » et de la recherche sur l'art.

L'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence et l'École Nationale Supérieure de Nice Villa Arson explorent 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.

• **Locus Sonus. (2007)**

In "Autumn Leaves - Sound and the Environment in Artistic Practice", édité par Angus Carlyle, CRiSAP, LCC London College of Communication, Univ. of Arts London, Paris / London : Éd. Double-Entendre, sept 2007, pp. 74-77.

Abstract :

In the Fall 2005, the lab started work on a group project that aimed at involving the various different members of the group in a way that was loose enough to not stifle individual creativity, yet still provided a firm basis for communal experimentation and exploration. It was decided to set up live audio streams, basically open microphones which upload a given soundscape or sound environment continuously to a server which is then accessible through the world wide web. Our intention is to provide a permanent (and somewhat emblematic) resource that could be tapped into as raw material for artistic experimentation. The Locustream project through the articulation of its different facets offers a multitude of view points, that of the person/place emitting the stream, the walk through installations we're developing (Tuner), the web user (through the Locustream SoundMap), the performer (with the Tuner), the resonant qualities of the receiving architectural space, the remixing of sounds into a slower form of stream (podcast). These positions are interlaced and embodied by the participant and their trajectory

through the different spaces of transmission and reception the moment a stream is activated. The system becomes a unique instrument for each person taking part.

• **Networked Sonic Spaces (2008)**

In Actes de Recherche de l'ICMC'08 (International Computer Music Conference), SARC Belfast, Queen's University, dans le cadre du panel "Networking Performance" (Andrew Gerszo, Georg Hadju, Pauline Oliveros, Robert Rowe, Jonas Braasch, Chris Chafe, Pedro Rebelo, Alain Renaud, Gualterio Volpe, Winfried Ritsch, Andrea Cera, Miller Puckette, Peter Sinclair, Jerome Joy), Tampere: GlobalWare Corporation, Août 2008, pp. 553-555.

Abstract :

Since it was launched in 2004, the research group Locus Sonus has been working on artistic possibilities arising from the intersection of networked and acoustic or local audio spaces. The first projects, Locustream & Wimicam, were developed from experimentation using audio streaming techniques, and engage with problematic related to the use of flux for artistic purposes (flux understood here as a continually updating medium) in local and networked environments. Today our research is grouped under two main headings Field Spatialization and Networked sonic spaces. Our research is fundamentally practice based aiming to create a corpus of artistic experimentation around a common problematic. Locustream is an evolving network of permanently open microphones producing multiple audio streams, relayed by the internet and by a specifically programmed server. These open microphones are spread around the globe and maintained by a large number of collaborators providing live sound material for subsidiary projects : live audio streams, basically open microphones (Open Mikes or Webmikes) which upload a given soundscape or sound environment continuously to a server and from there available from anywhere via the WWW. Our intention being to provide a permanent (and somewhat emblematic) resource to tap into as raw material for our artistic experimentation.

• **Espaces Sonores en Réseau - Pratiques de la recherche en art (2008/2009)**

In "Création & Recherche — Art, Technologie, Pédagogie, Innovation", sous la direction de Samuel Bianchini. Paris: Éditions Burozoïque / Les Éditions du Parc, École nationale supérieure d'art de Nancy. pp. 122-139.

Abstract :

Le laboratoire de recherche en art Locus Sonus travaille depuis son lancement en 2004, à l'initiative de l'École supérieure d'Aix en Provence, sur les enjeux croisés entre audio en espace et audio en réseau. Il est porté en tant que postdiplôme par l'ESA d'Aix en Provence, l'École nationale supérieure d'art de Nice Villa Arson, auxquelles s'est associée à la rentrée 2007 l'École supérieure des beaux-arts de Marseille. La création du laboratoire répond au cadre naissant de structuration de la recherche dans les Écoles supérieures d'art. Son objectif est d'expérimenter les aspects innovateurs et transdisciplinaires des formes et des pratiques artistiques sonores. Il s'agit, d'une part, d'assurer la mission de créer un corpus de connaissances et un espace critique vis-à-vis des pratiques en art audio qui se trouvent en pleine évolution, dans un contexte actuel technologique et socio-technique fort, et d'autre part de sonder les contextes historiques qui les fondent et qui tissent des références inédites par les croisements incessants, activés par les artistes eux-mêmes dans les courants de l'Histoire, entre art et musique. L'ensemble des ressources constituées est ainsi mis à disposition des écoles d'art et des domaines artistiques et scientifiques qui sont connexes.

• **Sujet à Stream (2008)**

par Esther Salmona. In L'Entretiens, Coll. L'Électron Musagète (Ed.), Poétique(s) du Numérique (pp. 143-156). Montpellier: Apo33, CERCI & AlphabetVille (Publishers).

Abstract :

Sont lancées dans ce texte des réflexions (lignes avec hameçon) entamées lors du post-diplôme en art audio Locus Sonus. Les deux axes de recherche de ce laboratoire sont l'audio en espace et l'audio en réseau, axes qui ont donné lieu à la mise en place de micros ouverts à différents endroits du globe, et par la suite à la construction d'interfaces permettant leur localisation et leur écoute. Ces flux audio transmis en temps réel (ou streams) sont devenus matière première des expérimentations du laboratoire. Les problématiques autour de l'existence et la transmission de ces flux sont l'objet de ce texte, le sujet en est le stream. L'approche se fait à tâtons, à l'affût, à l'appel... Cette (en)quête ne se fera pas sans frissons devant ce qui est creux, ce qui traverse en vertical. Nous sommes maintenant dans l'évidence du son avant, et dans la construction de dispositifs pièges, pour le capter et le faire se déplacer, aussi vite que le présent arrive. Mais qu'arrivons-nous à piéger, est-ce du son? Est-ce le son? Et derrière le son, qu'est-ce qui échappe? Le présent? La présence? Si le stream est ainsi plongé dans toutes ces métaphores tangibles et/ou abstraites, c'est pour le soumettre à une friction, lui faire faire un trajet, le déplacer, éclairer ce territoire invraisemblable, dont il est la source et la destination. C'est le moment d'un « j'ignore mais je suis portée vers ».

• **Networked Music & SoundArt Timeline NMSAT (2008/...)**

publication en ligne d'une ressource documentaire unique sur les œuvres, les événements, les ressources historiques des pratiques sonores en réseau. Un *board* international va être constitué (nov 08) avec des artistes et chercheurs invités pour encadrer cette ressource qui sera mise à disposition de la communauté internationale de recherche. En février 2010, le NMSAT board est constitué de plus de 60 chercheurs et artistes. Une version imprimée du corpus actuel sera disponible au printemps 2010, il s'agira de la publication par Locus Sonus de 4 volumes de références bibliographiques accompagnées d'extraits originaux et de commentaires.

Abstract :

Le projet « Networked Music & SoundArt Timeline » (NMSAT) offre l'accès à une base de connaissance pour des objectifs d'accès au savoir, de nature scientifique et tout public, à partir d'une ressource originale bibliographique, développée par Locus Sonus (Jérôme Joy), qui apparaît inédite dans ce champ de connaissance et dans les domaines auxquels il fait appel. Cette ressource mise à disposition du public « syndique » des informations actuellement disséminées et pour la plupart difficilement accessibles (car non mises en visibilité) ou enfouies (car non repérées). Le NMSAT vise à fournir une vue d'ensemble des événements relatifs à des œuvres et projets artistiques marquants dans les domaines de la musique et de la performance sonore en réseau, et des développements techniques et technologiques liés à l'anthropologie sonore et la musicologie, de l'histoire ancienne jusqu'à présent (2008). Il offre l'accès à une collection de références bibliographiques pour une utilisation documentaire à destination des communautés artistique et scientifique, tout autant que l'accès à un ensemble de connaissances pour un public plus large désireux d'approcher les rapports du son et de la distance comme vecteurs de la compréhension du monde et de son appareillage communicationnel au sein de nos différentes cultures et à différentes époques. Il est également un socle d'initiation d'études et d'analyses que pourront mener les chercheurs associés pour construire à partir de cette ressource un corpus critique et théorique.

• **Networked Music & Soundart Timeline (NMSAT): A Panoramic View of Practices and Techniques Related to Sound Transmission and Distance Listening (2009)**

In Contemporary Music Review, Vol. 28, Issue 4 & 5, Taylor & Francis Group (publishers). Abingdon Oxford: Routledge, pp. 351-361.

Abstract :

In 2008, Jérôme Joy initiated the 'Networked Music & SoundArt Timeline' (NMSAT)— a monitor on the history of networked music and sound. The Timeline is maintained by the NMSAT Development Committee, consisting primarily of researchers and artists from partner institutions. The team is complemented by a pool of authors and editors contributing to Locus Sonus's projects (such as, for instance, members of WLP – World Listening Project) and individuals who are part of other collaborative projects. The Committee has two major objectives: to amend and expand the existing database comprised currently of more than 3,000 entries and approximately 550 reference arti-

cles (NMSAT v.1.090319, March 2009); and to support the online technical and editorial development of the project. This article describes the current state of the timeline and the way in which it has been structured, as well as its evolution towards an open resource database accessible through a variety of specialized interfaces. NMSAT is part of the Locus Sonus research program and provides an essential historical backbone to practice-based artistic research and the exploration of developing technologies.

• **Networked Music & Soundart Timeline (NMSAT) Excerpts of Part One: Ancient and Modern History, Anticipatory Literature, and Technical Developments References (2009)**

In Contemporary Music Review, Vol. 28, Issue 4 & 5, Taylor & Francis Group (publishers). Abingdon, Oxford: Routledge, pp. 449-490.

Abstract :

This article presents a sample of references present in the existing Networked Music & SoundArt Timeline (NMSAT) database. The NMSAT is a research project led and initiated in 2008 by Jérôme Joy within the Locus Sonus lab. It is conceived as a monitor and a pool of informations on history of networked music and sound (Joy & Sinclair, 2009). It aims to provide an overview of practices and techniques in the realm of networked music and networked sonic performance from ancient history to the present (2008), related to sound transmission and distance listening. It consists of a collection of references from various online and bibliographical documents, articles, workshop notes and so on. The NMSAT offers a valuable resource made available to actors in the artistic and scientific spheres. Because it is not possible to summarise in one article the large spectrum of references from all periods, we decided to present a sample related to Part 1 of the database (Part 2 concerns references of networked music and soundart, technological developments and contemporary history; Part 3 contains a bibliography of reference papers). This sample lists a selection of references covering the period from the sixteenth century to the middle of the nineteenth century, just before the major developments of the telephone by Alexander Graham Bell and Elisha Gray from 1876. Situated before the realisation of apparatuses of telecommunication, the selected period can reveal, across the interactions between inventions, 'uchronias' (alternate history) and anticipation (Apollinaire, 1916; see also Valéry, 1960 [1928]), the paradigm of listening, and of manufacturing listenings, involved in the systems of sound transmission (and transport) and sound actions at a distance. This will highlight the contextualisation and foster analysis of the development of audio networked practices towards an 'organology' (the science of musical instruments and their classification, and more largely, the science of organs or of anything considered as an organic structure) of such of systems and the exploration of the soniferous condition of electronic networks (interconnected spaces, audiences and 'streamers') (Joy, 2009). Of course, all the other periods, before and after these dates, are covered by the existing database currently developed by the NMSAT group. Currently this database comprises more than 1400 pages. This selection illustrates the historical and theoretical context of networked music and soundart, and more largely of network art. The database is maintained by the NMSAT Development Committee (more than 60 members).

• **Networked Music & Audio Art Timeline (NMSAT) – Une Introduction à un Historique de la Télémusique (2010)**

Publication à paraître dans le Volume 1 du NMSAT. Et publication sous Creative Commons sur Wikipedia.

Abstract :

Si la musique en réseau est situable et située dans l'histoire, nous devons sonder et examiner à nouveau sa définition au regard des développements, engendrés par les investigations technologiques et par les propositions musicales et sonores, qui modifient les natures de l'interprétation, de l'organologie, de la lutherie, des pratiques d'écoute et de la composition (instrumentale et électroacoustique/électronique). Nous sommes amenés à clarifier et à distinguer les caractéristiques des dispositifs en réseau quant à leurs constituants musicaux. Cette première exploration pour-

ra ouvrir de nouvelles études et analyses sur ces objets et nous permettre d'approcher et de mettre à jour les enjeux actuels et communs, présents dans la recherche et dans les pratiques artistiques. Nous sommes certainement au début d'une ère musicale marquant le développement des formes musicales de collaboration et de participation en ligne et en réseau. Simultanément à cette exploration il semble nécessaire de continuer à interroger les notions historiques musicales et à élucider les nouveaux problèmes et problématiques qui progressivement apparaissent au sein de ces pratiques, d'auteur et d'auditeur, impliquées dans les relations et les intrications entre musique et technologies, tout autant que les modifications et corrélations sociales qu'elles décèlent ou prolongent. Il semble opportun de considérer et de bâtir aujourd'hui un historique de la télémusique, c'est-à-dire de mettre à jour un corpus, d'une part, de visions et d'anticipations littéraires, et, d'autre part, d'expériences et de réalisations artistiques qui ont exploré la prise en compte d'interconnexions d'espaces (par les transports de sons) et de l'écoute à distance au sein même du processus musical et de la réalisation sonore. Prolongeant l'« Euphonia » d'Hector Berlioz, « Giphantie » de Tiphaigne de la Roche, ou encore le clavier microphonique du « Roi-Lune » imaginé par Guillaume Apollinaire, et finalement, le « Telharmonium » de Thaddeus Cahill, la télémusique ou musique en réseau est en pleine évolution — musique distribuée, répartie dans des espaces acoustiques et virtuels interconnectés au travers desquels les sons sont transportés, captés, joués et diffusés.

Ce texte est issu, d'une part, de la traduction française de l'article "Networked music performance" du wikipedia anglophone et, d'autre part, de l'article "Musique en réseau", que j'ai rédigés pour le wikipedia francophone.

• **Networked Music & Audio Art Timeline (NMSAT) – Distance Listening (l'Écoute à Distance - Son et Distance) (2010)**

Publication à paraître dans le Volume 1 du NMSAT.

Abstract :

The proposed research project focuses on the act of listening modified by distance. The concept and the practice of listening is modified by the contemporary context of electronic networks (Internet). This context, which follows the development of telecommunications and in particular the telephone, introduces new dimensions to the act of listening related to the question of distance problematized by sound, and vice-versa. Although this question has not yet been studied, it is evermore present and identifiable in current networked art & music. The objective of this research focuses an approach to a nascent paradigm of listening : 'distance listening' (listening at a distance), based on analyses and monitoring of historical references & contemporary artistic practice (probing at the same time correlated peripheral domains). Networks are unique in the sense that they allow real-time interaction and connections between places, and influence our perception of time and space. Thus the Internet has become a particular place, among others, of public audience. Today we can question the nature and specificity of the 'Internet auditorium' in relation to developing practices of 'distance listening', related to combinations of local and remote sound spaces. To study this question is a complex task when we take into consideration that the technological context and the nature of the audience evolves continually. Indeed a comprehension of the history of the evolution of listening practices is essential for creating a context for the exploration of today's music and sound art on networks. How are practices of 'distance listening' « instrumented », ie what are the modalities and effects involved in or provoked by the different types of Internet listening and to what extent can they be identified as a specific entities ? This research will seek to identify typologies based on distinctions between recurrences and singularities observable in networked music & sound art projects. This will involve comparing existing definitions and typologies of practices related to the act of listening.

• **Sonification (what, where, how, why) (2010)**

Actes du Symposium #6. Publication à paraître en collaboration avec le LAMES et le CRiSAP (Univ. of the Arts London) dans la revue AI&Society (Springer) en 2011.

Abstract :

The purpose of this publication is to conduct a state of the art review of the use sonification within art projects, with a focus on the use of data taken from our surroundings (in a broad sense) as opposed to gestural interfaces or electronic instruments.

a) What distinguishes sonification from other forms of data mediation ?

b) What are the different ways in which sonification is used in art ?

c) What parallels, similarities, differences & contradictions exist between the use of sonification or audio display for technical & for artistic purposes ?

d) What differences in the artistic approach does the use of realtime as opposed to recorded data imply ?

e) What is the importance of the relationship between the source of data and the way in which it is mediated ?

Parutions :



- 2004, in Revue Culture & Recherche, No. 102, "Les Usages des Multimédias Culturels", Min. de la Culture, pp. 18-20.
- 2006, Transcultures.net, revue en ligne, Interviews
- 200, Turbulence.org, rubrique « networked performance », reviews.
- 2006, Intute, Arts and Humanities, (Resources Discovery Network, UK)
- 2006, Mediatelepos.net
- 2006, in A Minima magazine, No. 18, (new media & art now), Oviedo (Espagne)
- 2006, quotidien Libération
- 2006, in Revue Culture & Recherche, No. 109, "Recherche et Création Artistique", Min. de la Culture, p. 22.
- 2006, Nouveauxmedias.net, review, <http://www.nouveauxmedias.net/>
- 2007, Wikipedia.fr, article « spatialisation »
- 2007, Audio Strategien, Univ. Luenenburg
- 2007, Interview radio Atelier d'écoute, avril 07, <http://ilots.ecm4.net/>
- 2007, in Revue Culture Europe, Interview Jérôme Joy & Peter Sinclair. Juin 2007. <http://culture-europe-international.org/>
- 2007, Quotidien Chicago Tribune, juin 2007, <http://www.chicagotribune.com/>
- 2007, in Revue Mouvement, No. 44, "Nouvelles Impressions Sonores — Interview Jérôme Joy & Peter Sinclair par Jérôme Provençal", juil-sept 2007, pp. 28-29.
- 2007, in "Planètes Sonores", par Alexandre Castant, Paris : Éd. Monographik, pp. 126-127.
- 2008, Des arts sonnants, article sur la semaine thématique Art Sonore organisées à Aix <http://desartsonnants.over-blog.com/archive-02-28-2008.html>, mai 2008-07-16
- 2008, Radio Aligre FW mardi 17 juin, <http://lartoulavie.free.fr/presentation.htm>
- 2008, in "Arts Numériques - Tendances, Artistes, Lieux & Festivals", Ed. MCD Musiques et Cultures Digitales, M21 Éditions, pp. 270-271.
- 2009, in Revue Culture & Recherche, No. 120, "Enseignement Supérieur et Recherche", Min. de la Culture, pp. 23-24.
- 2009, in "Wj-Spots #1, 15 ans de création artistique sur Internet", édité par Anne Roquigny, MCD Musiques et Cultures Digitales, Hors-Série No. 3, pp. 60-61, pp. 90-91.
- 2010, in "Art Contemporain et Nouveaux Médias", par Dominique Moulon, Collection Sentiers d'Art, Paris: Éditions Scala (à paraître).

(cette liste ne comprend pas les parutions dans les quotidiens régionaux)

Site Internet :



<http://locusonus.org/>

Références Internet : (sélection)

<http://www.lelac.org/viewtopic.php?t=40>
http://www.gruenrekorder.de/?page_id=180
http://www.mouvement.net/html/fiche.php?doc_to_load=12120
<http://www.mediateletpos.net/archives/4573>
http://www.tunedcity.de/?page_id=380
<http://post.thing.net/node/1020>
http://www.moulon.net/pdf/pdfar_14.pdf
http://www.moulon.net/pdf/pdfar_38.pdf
<http://www.moulon.net/conf3.htm>
<http://www.moulon.net/conf6.htm>
<http://www.moulon.net/dae.htm>
<http://www.cimatics.com/festival2009/creator.php?id=3>
http://turbulence.org/networked_music_review/2006/08/17/locus-sonus/
<http://artsci.ucla.edu/?q=node/384>
<http://mitigationadaptation.wordpress.com/2009/09/16/thanks-for-the-add-season-18s-saga-ending-up-at-lyon-biennale-fr/>
<http://www.letudiant.fr/file/etablissementetu/villa-arson.pdf>
<http://www.edpond.com/blog/?p=15>
<http://www.apo33.org/dokapo/doku.php?id=pratiquer&DokuWiki=nerzxhajbopm>
<http://emptystreets.net/blog/?m=200607>
http://www.itercad.org/livret_experiences.pdf
<http://www.hypertexte.org/blog/?p=356>
<http://cms.mappingfestival.com/2009/2009/04/15/scott-fitzgerald-usa-led-ardvino/>
<http://europe-mediterranee.blogsthemamarseille-provence2013.fr/archives/20>
<http://setheres.blogspot.com/>
<http://www.ensa-nancy.fr/+COLLOQUE-R-C-Recherche-et-creation+>
<http://www.ciac.ca/magazine/dossier.htm>
http://turbulence.org/networked_music_review/2006/07/31/locus-sonus-audio-streaming-project/
<http://www.weecast.fr/blog/interviews/atelier-hypermedia-stanley-aix,565.html>
<http://www.liminaire.fr/spip.php?article510>
<http://www.experience-interactive.net/2010/01/aporee-une-radio-communautaire-geolocalisee/>
http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/documents/cr109_p16-23.pdf
<http://www.synesthesie.com/dossier.php?idSection=1724&idFolder=1726&idSub=1973>
<http://issa-sabrina.comuv.com/>
<http://www.microrange.com/images/presse/BeauxArt.JPG>
http://ressources.levillagenumerique.org/index.php/SubJective_Cartography
<http://www.dernier-avertissement.com/aulitavecmonartiste/pagesartistes/bralet/txt.pdf>
<http://www.koinai.net/vis-ma-ville/au-hasard-des-rues/article/l-art-du-devenir>
<http://www.transcultures.be/index.php/Peripheriques/Audio-activismes-dans-la-cite-du-bruit.html>
<http://www.cargo21.org/index.php3?idpere=432>
<http://www.newmediaart.eu/lyon.html>
http://www.maisonpop.net/IMG/pdfped_geste.pdf
<http://travelguide.bloguez.com/travelguide/888068/Alix>

http://www.artclair.com/oeil/archives/docs_article/60029/la-specialisation-le-nouveau-sesame-des-ecoles-.php
<http://second-life.groups.vox.com/library/post/6a00e398cc8d8f000400fad68ee2200004.html>
<http://www.citysonics.be/main.php?lang=fr&op=12>
<http://www.laforcedelart.fr/02/index.php/Les-invites/Les-Invites.html>
http://www.freescape.eu.org/biblio/article.php3?id_article=96
<http://internetmonamour.wordpress.com/2009/10/12/la-guerre-dhadopi/>
http://www.chartreuse.org/Site/Cnes/hors_les_murs/conferences_du_dehors.php
<http://www.grenouille888.org/dyn/spip.php?article960>
http://www.vibrofiles.com/essays_autumn_leaves.php
<http://www.iphc.cnrs.fr/IMG/DP-Nuitdeschercheurs09.pdf>
<http://setheres.blogspot.com/2008/05/documents.html>
<http://www.informaworld.com/smpp/content~content=a917788629&db=all>
<http://www.syntone.fr/article-34468183.html>
http://www.stoc.be/beaubruit/syntone/Syntone090814_RadioAporee.pdf
<http://www.transcultures.be/index.php/Peripheriques/Des-arts-mediatiqes-a-la-culture-numerique/Les-Transnumeriques.html>
<http://sonoriscausa.over-blog.com/60-index.html>
<http://blog.bretagne-balades.org/index.php/post/2008/09/12/2519-86-artistes-contre-la-loi-creation-et-internet-ex-hadopi>
<http://issuu.com/journalventilo/docs/ventilo177>
http://www.furtherfield.org/displayreview.php?review_id=368
http://www.perpetualartmachine.com/component/option,com_myblog/show,gh-news-010.html/Itemid,107/lang,en/
<http://remue.net/spip.php?article2895>
<http://www.ctic.fr/?p=references&i=3>
<http://www.opusmang.com/forums/index.php?topic=486.0>
<http://www.blogg.org/blog-62927.html>
<http://ualresearchonline.arts.ac.uk/661/>
<http://www.ensapc.fr/liens.html>
<http://torley.com/sound-borb-ambience-generator>
<http://indisciplinaire.wordpress.com/expositions/>
<http://www.ososphere.org/2009/>
<http://www.ososphere.org/2009/?p=543>
http://www.tram-idf.fr/IMG/pdf/Tram12_BAT.pdf
<http://www.poptronics.fr/Force-de-l-art-faiblesse-de-la>
http://peripheriques.free.fr/IMG/pdf/mem_Nicolas_MAIGRET.pdf
<http://cahiersacme.over-blog.com/article-20735601.html>
<http://odysseysounds.blogspot.com/>
<http://gmem.free.fr/evenements/archives/intramuros.htm>
<http://pierloc.free.fr/ResonUbik.pdf>
http://turbulence.org/networked_music_review/2009/04/29/live-stage-locustream-audio-tardis-hong-kong/
http://www.fracpaca.org/event.php3?id_article=877&annee=2007
<http://audioboo.fm/boos/87411-locustream-chicago-westside-5-a-m-feels-like-4of>
<http://audioboo.fm/boos/90156-squirrel-outside-my-window-23o-f-today>
<http://audioboo.fm/boos/90010-locustream-canadian-geese-flyover>
<http://audioboo.fm/boos/87728-chicago-westside-garbage-truck-via-locustream>
<http://audioboo.fm/boos/86856-crows-drips-squirrel-etc-from-locus-streambox>
<http://www.johnkannenber.com/synesthetech/?p=178>
<http://www.hyperurbain.org/?cat=25>
http://www.mouvement.net/html/fiche.php?doc_to_load=12120
<http://lydwinevanderhulst.wordpress.com/2009/10/>

<http://www.degem.de/index.php/news/123-frankreich-biennale-de-lyon-rhizome-lijiang-art-center-lososperhere.html>
http://www.gruenrekorder.de/?page_id=180
http://fr.wikipedia.org/wiki/Musique_en_r%C3%A9seau
<http://www.reportages-press.com/actualite/culture/2009-09-15/lyon-10eme-biennale-d-art-contemporain-150909.html>
<http://www.le-patriote.info/spip.php/ecrire/IMG/spip.php?article3119>
http://www.podcastjournal.net/Le-Printemps-des-Arts-de-Monte-Carlo-et-le-festival-Off-qui-precede-la-manifestation_a4469.html
<http://www.cityoutmonaco.com/nightlife/articles/off10>
<http://www.printempsdesarts.com/uploads/FESTIVAL%20OFF.pdf>
<http://www.digitalmcd.com/articles/articles.php?idarticle=445&idsupport=282>
<http://www.zprod.org/PG/links.fr.htm>
<http://www.flickr.com/photos/session18/>
<http://www.qwartz.org/index.php?/Edition-5/Qwartz-5-Compilation/Qwartz-Compilation-Listen-and-Vote-for-the-laureat/menu-id-116.html>
<http://fr.calameo.com/read/0000446451211fa486414>
<http://www.steim.org/steim/microjamboree.html>
http://www.citysonics.be/media/Programme_CitySonics2009.pdf
<http://www.stuffinablank.com/soundscapes.html>
<http://www.season18.com/blog/>
<http://en.wikipedia.org/wiki/Soundmap>
<http://it.wikipedia.org/wiki/Soundmap>
http://interact.uoregon.edu/medialit/wfae/library/newsarchive/2009/01_jan_feb/index.htm
<http://www.full-pull.org/08/program/talks08.php>
http://wpage.unina.it/dario.denotaris/docs/arte_globale_it.pdf
<http://www.soinumapa.net/>
<http://mwsae.org/?paged=2>
<http://lles.hangar.org/pipermail/news/2009-October/001493.html>
http://www.lasse-marc-riek.de/audio/?pl=va_al
http://www.culture.gouv.fr/culture/dap/dap/pdf/Etat_de_la_recherche_2001-2008.pdf
<http://www.enjambre.org/content/view/full/152/Tan-lejos-tan-cerca-SoundWIRE-o-haciendo-musica-en-red.html>
<http://www.essererumoroso.org/blog0/>
<http://www.moneme.com/>
<http://veille.ircam.fr/?p=122640>
<http://veille.ircam.fr/?p=122652>
<http://desartsonnants.over-blog.com/categorie-10592678.html>
<http://pedrorebello.wordpress.com/2010/01/05/network-performance-issue-of-contemporary-music-review-out-now/>
<http://www.abarbosa.org/bio.html>
http://www.ensba.fr/entree_des_artistes/multimedia/son.html

Budgets : (montants au 03/2010)



- Budget Ministère de la Culture (DAP, DGCA, Bureau de la Recherche, MRT)

Budget total initial : budget ayant évolué // subvention DAP initiale en 2004 plus compléments de subvention en 2007 et 2008 et inscription dans l'accord cadre ministère/ CNRS à partir de 2008 : 77.500 euros (2004/2009)

2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	sous-total €
<i>Crédits Recherche</i>	7500	7500 + 10000	10000 + 7500	5000			
	7500	17500	17500	5000			47500
						(prévisionnel)	
<i>Accord-ca- dre CNRS</i>				15000	15000	15000	
							30000

- Budget DRAC PACA : (financement des coordinations)

2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	sous-total €
		30000	30000	30000	30000	30000	
		30000	30000	30000	30000	(prévisionnel)	
							120000

- Budget FACE (2005/2006/2007) :

2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	sous-total
	13000 US\$	18072	18087				(en euros)
	10000	18172	18087				
							46259

• Budget PUF (2008/2009/2010) :

2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	sous-total
				21474	25700	25700	(en euros)
				21474	25700	(prévisionnel)	
							47174

• Budget Productions, réalisations, résidences :

2006		€
<i>Cap15</i>	450	
<i>Étant Donnés</i>	3406	
<i>Terre Active</i>	400	
<i>CG 13</i>	2000	6256

2007		€
<i>Arborescence</i>	400	
<i>Embobineuse</i>	240	
<i>Bandits-Mages</i>	2250	
<i>Sous La Plage</i>	750	
<i>FRAC PACA</i>	3800	7440

2008		€
<i>Seconde Nature</i>	1000	
<i>DICREAM</i>	6000	7000

2009		€
<i>1%</i>	4000	
<i>APACA Aix</i>	5000	
<i>Ososphère</i>	300	
<i>ITER</i>	300	9600

[illegible]

Annexes



Annexe 1



CONVENTION-TYPE INTER-ÉCOLES

ENTRE LES SOUSSIGNÉS :

L'école supérieure d'art d'Aix-en-Provence (Esaa)
établissement territorial en régie directe municipale, représentée par

ET

L'école nationale supérieure d'art de Nice, Villa Arson,
établissement public administratif représentée par son directeur Monsieur Alain Derey

ET,

L'école ...

IL EST CONVENU CE QUI SUIT :

Preamble

L'Ecole supérieure d'art d'Aix en Provence, l'Ecole nationale supérieure d'art de Nice et L'école ... conviennent de porter conjointement un 3^{ème} cycle de recherche en art audio appelé Locus Sonus. Locus Sonus est un 3^{ème} cycle de type post-diplôme / laboratoire de recherche spécialisé en création audio. Ce cycle de recherche devient commun aux trois écoles.

Article 1 – Objet de la convention

L'horizon de ce 3^{ème} cycle orienté art est l'ouverture de cycles de programmes de recherche en art afin d'en fonder les spécificités dans l'enseignement supérieur artistique.

Des ressources humaines, techniques et financières des trois Écoles sont mutualisées dans le cadre de cette convention pour permettre la circulation et le développement optimal des initiatives de Locus Sonus envers d'une part le cursus DNSEP art de chacune des écoles et d'autre part l'assise d'un cycle commun de recherche en art.

Article 2 – Administration

L'Association Locus Sonus perçoit des financements publics et privés destinés à l'administration et au suivi des projets.

Article 3 – Mutualisation des moyens

Les 3 écoles mettent à la disposition du projet les locaux et les ressources techniques et financières nécessaires à la pédagogie du projet et aux rencontres : symposiums, rencontres, conférences, workshops, résidences...

Article 4 – Participation financière

Chaque école met à la disposition du 3^{ème} cycle une enveloppe financière de 9000 euros net annuels qui permet des rémunérer les intervenants des workshops et des résidences (artistes, chercheurs, théoriciens, critiques d'art...) sous forme de vacations ou de bourses renouvelable chaque année en accord avec les 3 parties.

Article 5 – Promotion et développement

L'association Locus Sonus est créée et a pour objet d'accompagner le programme de recherche, de

développer le partenariat et de promouvoir les activités de ce 3^{ième} cycle de recherche, elle est susceptible au nom des 3 établissements de passer des conventions avec l'accord des 3 écoles, des institutions partenaires territoriales, nationales ou internationales. L'association détient une convention d'objectif avec la ville d'Aix-en-Provence, tutelle de l'Esa. Elle met ses comptes à la disposition des tutelles.

Ce 3^{ième} cycle s'inscrit dans un programme permanent de recherche. Les écoles s'engagent à produire les documents nécessaires demandés par les autorités de tutelles. L'association Locus Sonus produit un rapport annuel d'activité.

Les 3 écoles conventionnées se réservent la possibilité d'ouvrir les activités de Locus Sonus à d'autres écoles d'art de la région ou au niveau national et international.

Les 3 écoles coordonnent les moyens nécessaires, avec l'aide du ministère de la culture dans le but de pérenniser Locus Sonus à travers un statut de 3^{ième} cycle .

Date :

Fait en 3 exemplaires

P/la Villa Arson

P/la Ville d'Aix

P/la ...

Alain Derey , Directeur

le Maire

le ...

Annexe 2



- Statuts de l'Association Locus Sonus (novembre 2007 - rev. statuts oct. 2004)

1

ASSOCIATION LOI 1901

STATUTS

ARTICLE 1

Il est fondé entre les adhérents aux présents statuts une association régie par la loi du 1er juillet 1901 et le décret du 16 août 1901 ayant pour dénomination : **Association Locus Sonus**

ARTICLE 2 : OBJET DE L'ASSOCIATION

Article 2 : Objet de l'association

L'association a pour but d'accompagner dans le cadre de l'enseignement supérieur artistique l'activité du laboratoire de recherche Locus Sonus « Audio in Art » ainsi que les coopérations et les échanges nationaux et internationaux que ce laboratoire peut susciter.

A savoir :

- 1 L'organisation et la gestion d'événements liés à l'activité de recherche
- 2 La production et la diffusion des projets réalisés dans le cadre du laboratoire.
- 3 La diffusion et l'édition liées à l'activité de recherche
- 4 La recherche de financements en fonctionnement et en équipements
- 5 La recherche de partenariats scientifiques, économiques et artistiques

ARTICLE 3 : DUREE DE L'ASSOCIATION

La durée de l'association est illimitée.

ARTICLE 4 : DOMICILIATION

Son siège social Ecole supérieure d'art de Aix en Provence, rue Emile Tavan 13100 Aix-en-Provence..

ARTICLE 5 : LES MEMBRES DE L'ASSOCIATION

L'association est composée de membres qualifiés et de membres adhérents.

Les membres **qualifiés** sont les personnes, agréées en cette qualité par le conseil d'Administration, qui adhèrent aux présents statuts et disposent d'une compétence reconnue dans les domaines d'activités de l'association.

Les membres **adhérents** sont les personnes qui approuvent les présents statuts et participent à la vie de l'association. Ils doivent être agréés par le conseil d'administration.

1

Les membres **associés** sont les personnes qui adhèrent aux présents statuts et participent à la vie de l'association sans prétendre aux responsabilités d'administrateur.

L'ensemble des membres participe à l'assemblée générale, les membres **qualifiés** ou **adhérents** disposent du droit de vote.

Les membres qualifiés sont éligibles aux fonctions d'administrateurs.

ARTICLE 6 : PERTE DE LA QUALITE DE MEMBRE

La qualité de membres se perd par :

- la démission,
- Le non-renouvellement de l'adhésion,
- la radiation prononcée par le conseil d'administration pour motif grave, l'intéressé ayant été préalablement invité par lettre recommandée à se présenter devant le conseil d'administration pour fournir ses explications.

ARTICLE 7 : LES RESSOURCES

Les ressources de l'association se composent :

- des subventions qui peuvent lui être accordées par les organismes internationaux, l'Etat, les régions, les départements, les communes et autres collectivités publiques,
- des dons,
- les intérêts et revenus de biens et valeurs appartenant à l'association,
- le prix des prestations fournies ou des biens vendus par l'association,
- toutes autres ressources autorisées par la loi.

L'association fait appel aux services d'un commissaire aux comptes

ARTICLE 8 : LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

L'association est dotée d'un conseil d'administration. Les administrateurs sont choisis parmi les membres qualifiés et sont élus par l'assemblée générale pour une durée de 3 ans.

Le conseil d'administration gère, dirige, administre l'association en toute circonstance. En ce sens, il est investi de tous les pouvoirs qui ne sont pas statutairement réservés à l'assemblée générale ou à un autre organe de l'association.

Le conseil peut déléguer une partie de ses pouvoirs à la personne qu'il jugera utile.

Le conseil d'administration élit un bureau composé de trois membres.

- un président,
- un secrétaire,
- un trésorier.

Il peut désigner un vice-président, un secrétaire et un trésorier adjoint.

Les membres du bureau sont choisis parmi les membres qualifiés.

Le conseil d'administration choisit un commissaire aux comptes

En cas de vacance, le conseil pourvoit au remplacement du ou des membres concernés. Le remplacement définitif intervient à la plus prochaine assemblée générale. Les pouvoirs des membres ainsi élus prennent fin à l'époque où devait normalement expirer le mandat des membres remplacés.

ARTICLE 9 : REUNION DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le conseil d'administration se réunit au moins trois fois par an, sur convocation du Président ou à la demande d'un tiers de ses membres.

La présence de la moitié des membres du conseil est nécessaire pour la validité des délibérations. Si le quorum n'est pas atteint, un second conseil d'administration est convoqué et la décision est prise à la majorité des présents.

Il est tenu procès-verbal des séances. Les procès-verbaux sont signés par le Président et un autre membre du conseil d'administration.

Les décisions du conseil sont prises à la majorité des voix des membres présents ou représentés.

En cas de partage, la voix du Président est prépondérante.

Le vote par procuration est autorisé mais nul ne peut détenir plus de deux pouvoirs en sus du sien.

Les mandats ne peuvent être remis qu'à un autre administrateur de l'association.

Les pouvoirs en blanc sont répartis entre les administrateurs par le Président dans le respect de la limite mentionnée ci-avant, aucun administrateur ne pouvant détenir plus d'un pouvoir en sus du sien.

Tout membre du conseil qui, sans excuse n'aura pas assisté à trois réunions consécutives, pourra être considéré comme démissionnaire.

ARTICLE 10 : INDEMNISATION

Les membres du conseil d'administration ne peuvent recevoir aucune rétribution en raison de leur mandat.

Ils pourront toutefois obtenir le remboursement des dépenses engagées pour les besoins de l'association sur justifications et après accord du conseil d'administration.

ARTICLE 11 : ROLE DU PRESIDENT

Le Président convoque les assemblées générales et les réunions du conseil d'administration. Il représente l'association dans tous les actes de la vie civile et en justice. Il est investi de tout pouvoir à cet effet.

4

Il décide notamment toute action en justice au nom et pour le compte de l'association, tant en demande qu'en défense, et ce devant toute juridiction, sans qu'un mandat autre que celui conféré par les présents statuts ne soit nécessaire.

Il fait ouvrir et fonctionner au nom de l'association, auprès de toute banque ou tout établissement de crédit, tout compte de dépôt ou compte courant. Avec le trésorier, il crée, signe, accepte, endosse et acquitte tout chèque et ordre de virement pour le fonctionnement des comptes. Il signe individuellement ou conjointement les chèques dans les limites définies par le conseil d'administration.

Il peut déléguer à toute personne qu'il jugera utile, certains des pouvoirs ci-dessus énoncés.

Toutefois, la représentation de l'association en justice, à défaut du Président, ne peut être assurée que par un mandataire agissant en vertu d'un pouvoir spécial.

ARTICLE 12 : ASSEMBLEE GENERALE

L'assemblée générale comprend tous les membres de l'association à quelque titre qu'ils y soient affiliés.

Elle est convoquée une fois par an, et chaque fois que nécessaire, par le Président, à l'initiative du conseil d'administration ou à la demande d'au moins un tiers de ses membres. Le président préside l'assemblée générale.

L'ordre du jour est fixé par le conseil d'administration et est indiqué sur les convocations. Celles-ci doivent être envoyées au moins quinze jours à l'avance à chacun des membres, par courrier simple, adressées par les soins du secrétaire.

L'assemblée générale entend les rapports sur la gestion du conseil d'Administration et sur la situation financière et morale de l'association.

Elle approuve les comptes de l'exercice clos, présentés par le trésorier, vote le budget de l'exercice suivant et pourvoit, s'il y a lieu, au renouvellement des membres du conseil d'Administration.

Les décisions de l'assemblée générale ordinaire sont valablement prises si la moitié au moins des membres qualifiés et deux tiers au moins des membres adhérents sont présents ou représentés.

A cet effet, il est tenu une liste des membres que chaque personne présente émarge en son nom propre et pour la ou les personnes qu'elle représente.

Si ce quorum n'est pas atteint, l'assemblée est à nouveau convoquée à quinze jours d'intervalle et peut alors délibérer quel que soit le nombre de membres présents ou représentés.

Pour être adoptées, les décisions de l'assemblée générale doivent réunir la majorité simple des voix des membres adhérents présents ou représentés.

4

5

Le vote par procuration est autorisé mais nul ne peut détenir plus de trois pouvoirs en sus du sien. Les mandats ne peuvent être remis qu'à un autre membre de l'association appartenant à la même catégorie que le membre dont émane la procuration.

ARTICLE 13 : ASSEMBLEE GENERALE EXTRAORDINAIRE

L'assemblée générale extraordinaire a seule compétence pour modifier les statuts, décider la dissolution de l'association et l'attribution de ses biens, pour décider de s'affilier avec toute autre association poursuivant un but analogue ou à une réunion d'associations.

Elle doit être convoquée spécialement à cet effet par le Président dans un délai de 15 jours avant la date fixée. La convocation doit fixer l'ordre du jour, arrêté par le conseil d'Administration, et comporter en annexe le texte des modifications proposées.

Pour délibérer valablement, l'association doit être composée de la majorité absolue des voix des membres adhérents présents ou représentés et de deux tiers des membres qualifiés présents ou représentés.

Chaque membre présent ne peut détenir plus de 3 pouvoirs, en sus du sien. Une feuille de présence est émanée et certifiée par les membres du conseil d'Administration.

L'assemblée générale extraordinaire peut céder ses biens sous forme de donation à la ville d'Aix-en-Provence avec une obligation d'affectation à l'école d'art.

ARTICLE 14 : REGLEMENT INTERIEUR

Un règlement intérieur peut être établi par le conseil d'administration qui le fait approuver par l'assemblée générale.

Ce règlement éventuel est destiné à fixer les divers points non prévus par les statuts, notamment ceux qui ont trait à l'administration interne de l'association.

ARTICLE 15 : DISSOLUTION

En cas de dissolution prononcée selon les modalités précisées par l'article 13 des statuts, un ou plusieurs liquidateurs sont nommés par l'assemblée générale extraordinaire et l'actif net, s'il y a lieu, est dévolu conformément à l'article 9 de la loi du 1er juillet 1901 et au décret du 16 août 1901.

ARTICLE 16 :

Le Président, au nom du conseil d'administration, est chargé de remplir les formalités de déclaration et de publication prévues par la loi du 1er juillet 1901 et par le décret du 16 août 1901.

Aix en Provence , 15 novembre 2007

La Présidente,

Le Secrétaire,

5

Annexe 3



- Convention d'Objectifs avec la Ville d'Aix en Provence
(2007)

CONVENTION D'OBJECTIFS

Entre les soussignés :

La ville d'Aix-en-Provence représentée par son maire, madame Joissains Masini Maryse, *(agissant en vertu d'une délibération du conseil municipal en date du ...*
ci-après dénommée « la Ville ».

L'**Association LOCUS SONUS**, représentée par sa présidente, Julie De Muer, habilitée en vertu d'une décision du conseil d'administration en date du 15 novembre 2006 , ci-après dénommée « l'association »,

Il est convenu ce qui suit :

Art. 1. – Objectifs

L'association a pour but d'accompagner dans le cadre de l'enseignement supérieur artistique l'activité du laboratoire de recherche Locus Sonus « Audio in Art » ainsi que les coopérations et les échanges nationaux et internationaux que ce laboratoire peut susciter
A savoir,

- L'organisation et la gestion d'évènements liés à l'activité de recherche
- La production et la diffusion des projets réalisés dans le cadre du laboratoire.
- La diffusion et l'édition liés à l'activité de recherche
- La recherche de financements en fonctionnement et en équipements
- La recherche de partenariats scientifiques, économiques et artistiques

- Détail des objectifs

Par son objet l'association met à la disposition de l'école sans jamais intervenir sur les contenus des moyens, intellectuels ou technique destinés aux enseignements. L'association peut être sollicitée par l'école pour assurer de prestations de services liés à l'enseignement artistique.

Ces moyens sont gérés directement par l'association qui les inscrit en recettes et dépenses de sa comptabilité.

Elle intervient pour le compte de l'école supérieure d'art d'Aix et l'école nationale supérieure Villa Arson de Nice dans le cadre d'une convention de partenariat –jointe en annexe- principalement dans les domaines suivants :

- la recherche en 3^{ième} cycle :
 - rémunération des intervenants invités par l'école
 - prise en charge de leurs frais de transport, de repas et d'hébergement
 - frais divers en petites fournitures
 - frais liés à l'organisation et la production des manifestations proposées par le 3^{ième} cycle à l'école ou à l'extérieur
 - à la documentation
- l'édition des productions réalisées par le 3^{ième} cycle
 - demande de subvention et d'aide
 - recherche d'éditeur
 - contractualisation
 - règlement de l'ensemble des frais
- la gestion des fonds versés par la fondation FACE concernant les échanges avec l'université de Chicago SAIC sur la base de la convention d'échange entre les 2 établissements –jointe en annexe-. Prise en charge des frais de :
 - mobilité des étudiants d'Aix en Provence à Chicago
 - accueil des étudiants américains
 - mobilité des enseignants d'Aix en Provence à Chicago
 - accueil des enseignants américains
 - acquisition et mise à disposition de matériel destiné et réservé aux ateliers de réalisation communs aux 2 écoles

La présente convention, sans remettre en cause cet objectif, a pour but de préciser les rapports entre la Ville et l'association et d'en fixer les conditions et s'inscrit dans le cadre fixé par l'article 10 de la loi n° 2000-321 du 12 avril 2000 relative aux droits des citoyens dans leurs relations avec les administrations.

I. – Apports de la Ville

Art. 2. – Subventions

La ville s'engage si nécessaire à soutenir financièrement l'objectif général de l'association. Eventuellement, elle fixe annuellement dans le cadre de son propre budget, le montant de son concours financier.

A cet effet, conformément à l'article 5, l'association lui présente, si nécessaire, une demande de subventions pour l'exercice suivant, accompagnée de son plan de financement des activités et de son budget dans lequel apparaît obligatoirement et de façon individualisée la participation financière communale et les autres participations publiques.

L'aide de la ville sera éventuellement créditée au compte de l'association, après signature de la présente convention selon les procédures de la comptabilité publique en vigueur.

Art. 3. - Rémunérations de prestations

L'association peut être amenée à facturer à la ville des prestations correspondant à des interventions théoriques, techniques ou artistiques répondant à des demandes pédagogiques liées à l'enseignement artistique en art audio.

Art. 4. – Mise à disposition de personnel

L'activité de l'association ne demande aucune mise à disposition permanente de fonctionnaires municipaux.

Art. 5. - Aide matérielle

La ville met à disposition de l'association 1 local pour les 3 réunions annuelles de son AG et de ses CA

II. – Engagements de l'association.

Art. 6. – Reddition des comptes, présentation des documents financiers

Dans le cadre de la présente convention, l'association s'engage :

à communiquer à la ville au plus tard au 15 juillet de l'année suivante, la date de l'arrêt des comptes, ses bilans et comptes de résultats détaillés du dernier exercice éventuellement certifiés par un commissaire aux comptes en application de la réglementation en vigueur ainsi qu'un compte rendu d'activité et un document prévisionnel précis concernant le futur exercice ; le cas échéant, il devra être annexé l'état du personnel employé par l'association et les charges afférentes.

Art. 7. – Personnel

L'association a la seule responsabilité des personnels qu'elle emploie.

Les conditions d'embauche, d'emplois, d'effectifs et de rémunération sont déterminées par un contrat de travail passé entre les employés et le président de l'association.

Art. 8. – Assurances

L'association s'engage à souscrire toutes les assurances nécessaires dans le cadre de son activité tant pour les locaux et le matériel mis à disposition que pour les personnes présentes dans les locaux.

L'association justifiera de ces assurances en produisant chaque année une attestation d'assurance à la ville.

Art.9. – Contreparties en terme de communication

L'association s'engage à faire mention de la participation de la ville sur tout support de communication.

Art.10. – Obligations diverses – Impôts et taxes

L'association se conformera aux prescriptions réglementaires relatives à l'exercice de son objet. En outre, l'association fera son affaire personnelle de toutes les taxes et redevances présentes ou futures constituant ses obligations fiscales de telle sorte que la Ville ne puisse être recherchée ou inquiétée en aucune façon à ce sujet.

III. – Clauses générales

Art. 11. – Commission ville/Etat (ministère de la culture)/association

Une commission, composée du maire ou de son représentant, d'un représentant de l'administration municipale, du ministère de la culture (direction régionale des affaires culturelles) d'un membre du conseil d'administration de l'association se réunira éventuellement une fois par an au moins ou à la demande, du conseil d'administration, du maire ou de l'Etat.

Cette commission a pour rôle de veiller à la bonne application de la présente convention et de régler tous problèmes ou conflits en suspens entre les parties.

Chaque partie pourra faire appel à toute personne de son choix afin d'éclairer les questions qui seront soulevées.

Le secrétariat de la commission est assuré par le service auquel est rattachée l'association.

Art. 12. – Incessibilité des droits

L'association ne pourra céder les droits résultant de la présente convention à qui que ce soit.

Art. 13. – Durée

La présente convention est signée pour une durée d'une année à compter de sa date de signature. Elle sera reconduite annuellement par tacite reconduction sauf dénonciation par l'une des parties trois mois avant la date d'expiration.

Art. 14. – Résiliation

En cas de non-respect des conditions de la présente convention par l'une ou l'autre des parties et après mise en demeure de s'exécuter expédiée par lettre recommandée avec accusé de réception restée sans réponse dans le délai de 15 jours, la présente convention sera résiliée de plein droit.

La convention sera résiliée de plein droit en cas de dissolution de l'association.

La résiliation de la convention sera précédée d'une vérification du registre d'inventaire afin de permettre à la ville de récupérer le matériel mis à disposition.

A....., le

La présidente de l'association

Le maire de la Ville d'Aix-en-Provence

Annexe 4



- Récapitulatif des comptes d'exploitation Locus Sonus
du 01/07/2006 au 31/12/2009

Compte d' exploitation du 01/07/06 au 30/06/07

Dépenses		Recettes	
Achats petit matériel & équipement	2 245	Coréalizations artistiques	18 172
Achats matériel son/image/vidéo	8 873	Prestations de services	6 447
Fournitures administratives	280	S/TOTAL	24 619
S/TOTAL	11 399	Subventions :	
Sous-traitance générale	385	Conseil général 13	2 000
Locations véhicule	119	DAP	27 500
Documentation générale	13	Ville d'Aix -en-Provence	5 000
S/TOTAL	517	S/TOTAL	34 500
Honoraires artistiques	3 759		
Transports & fret s/achats & ventes	291		
Voyages et déplacements	20 374		
Per Diems intervenants	6 839		
Hébergements intervenants	4 047		
Missions intervenants et fonction.	2 425		
Réceptions	1 761		
Frais postaux - Affranchissement	120		
Frais bancaires	201		
S/TOTAL	39 818		
Impôts divers	100		
S/TOTAL	100		
Droits d'auteurs artistiques	4 425		
Droits Maison des artistes	76		
S/TOTAL	4 501		
Totaux	56 334	Totaux	59 119
		Bénéfice d'exploitation au 30 juin 2007	2 785

**Compte d' exploitation
du 01/07/07 au 30/06/08**

Dépenses		Recettes	
Achats petit matériel & équipement	3 621	Prestations artistiques	10 000
Achats matériel son/image/vidéo	4 108	Prestations de services	15 750
Fournitures régie	77	S/TOTAL	25 750
Fournitures administratives	399		
S/TOTAL	8 205	Subventions :	
Sous-traitance générale	1 045	Subventions diverses	21 887
Locations véhicule	280	Subvention DAP	7 500
Documentation générale	116	Subvention DICREAM	6 000
S/TOTAL	1 441	S/TOTAL	35 387
Honoraires artistiques	6 242	Produits financiers	102
Voyages et déplacements	12 519	S/TOTAL	102
Per Diems intervenants	1 700		
Hébergements intervenants	3 000		
Missions intervenants	7 527		
Missions Réceptions Locus Sonus	763		
Frais postaux - Affranchissement	106		
Internet accès + abont.	29		
Frais bancaires	340		
S/TOTAL	32 226		
Droits d'enregistrement	28		
S/TOTAL	28		
Charges financières	41		
S/TOTAL	41		
Totaux	41 941	Totaux	61 239
		Bénéfice d'exploitation au 30 juin 2008	19 298

LOCUS SONUS

Exploitation réalisée au 31 décembre 2009
Exercice du 01/07/2008 au 31/12/2009
18 mois

Présentation
Analytique

	TOTAL	Activités Artistiques	FACE	SYMPOSIUM
CHARGES TTC				
Achats petit matériel équipement	6 783,60	5 943,46	36,07	804,07
Achats petit matériel son/image/vidéo	6 639,24		230,27	6 408,97
Fournitures administratives	70,76	70,76		
S/TOTAL	13 493,60	6 014,22	266,34	7 213,04
Sous-traitance générale	1 865,10	1 223,40		641,70
Assurances	70,96	70,96		
S/TOTAL	1 936,06	1 294,36	0,00	641,70
Honoraires artistiques	4 320,03	2 675,03	1 345,00	300,00
Transports divers & frets matériel	542,00	542,00		
Voyages déplacements	15 483,71	5 186,94	7 848,84	2 447,93
Per Diems intervenants	2 878,00		2 878,00	
Hébergements intervenants	4 361,08		2 719,08	1 642,00
Missions intervenants	2 042,54		355,00	1 687,54
Missions	3 002,68	893,60	1 014,10	1 094,98
Réceptions	142,20	15,20	127,00	
Frais postaux & télécoms internet	172,96	96,96		76,00
Services bancaires	328,91	202,04	55,55	71,28
S/TOTAL	33 274,11	9 611,81	16 342,57	7 319,73
Droits d'enregistrements & taxes	168,00		168,00	
S/TOTAL	168,00	0,00	168,00	0,00
Droits d'auteurs artistiques	10 157,80	5 807,80	4 350,00	
AGESSA	843,95	617,60	226,35	
S/TOTAL	11 001,75	6 425,40	4 576,35	0,00
TOTAL CHARGES EXPLOITATION	59 873,52	23 345,79	21 353,26	15 174,47
TOTAL GENERAL	59 873,52	23 345,79	21 353,26	15 174,47
PRODUITS TTC				
Prestations artistiques	16 300,00	1 300,00		15 000,00
Prestations de services	300,00	300,00		
S/TOTAL	16 600,00	1 600,00	0,00	15 000,00
SUBVENTIONS D'EXPLOITATION				
Subvention	4 000,00	4 000,00		
Subvention FACE	21 473,84		21 473,84	
S/TOTAL	25 473,84	4 000,00	21 473,84	0,00
TOTAL PRODUITS EXPLOITATION	42 073,84	5 600,00	21 473,84	15 000,00
Produits financiers - revenus du compte livret	380,99	380,99		
Produits s/exercices antérieurs s/OG	371,91	371,91		
Transfert de charges	155,63			155,63
S/TOTAL	908,53	752,90	0,00	155,63
TOTAL GENERAL	42 982,37	6 352,90	21 473,84	15 155,63
RESULTAT DE L'EXERCICE	Perte :	-16 891,15		

En cours de provision :

- Subvention PUF 2009 : 25.700 euros
- Subvention accord-cadre CNRS : 15.000 euros
- Prestation APACA : 5.000 euros
- Prestation Printemps des Arts : 2.500 euros
- Prestation Festival MIMI : 5.000 euros
- Prestation CitySonics : 2.800 euros

(en cours d'exécution au 2/3)

(exécuté)

(en attente)

(en attente)

(en attente)

(en attente)

Annexe 5



- Extrait du Rapport Quadriennal 2008-2011
LAMES CNRS UMR 6127
MMSH - Université de Provence Aix-Marseille 1
(pp. 115-118)
(octobre 2007)

3) AXE 3 : « LA DIMENSION PUBLIQUE DE LA VIE SOCIALE A L'ÉPREUVE DU NUMÉRIQUE »

NTIC, environnements sensibles et nouvelles scénarités publiques

Si personne ne sous-estime l'impact des NTIC du point de vue des possibles qu'elles ont ouvert en matière de liens délocalisés et émancipés de la dimension spatiale (que ce soit dans le registre des communications interpersonnelles virtuelles, aussi bien que dans celui des assemblages productifs à distance et en temps réel qui, comme on sait, offrent à la mondialisation un substrat technique qui manquait aux « économies monde » de type impérial⁵⁸), il reste qu'on gagne à en étudier les effets dans ce registre complémentaire qu'est celui de la proximité ou bien des environnements immédiats.

Or, on retrouvera dans ce registre là, les mêmes caractéristiques d'expérimentations en cours auxquelles on avait affaire dans le domaine évoqué précédemment de la « forge des attentions publiques ». En effet, que ce soit du côté du développement des **environnements intelligents** aussi bien que de celui d'expériences artistiques récentes, les propriétés **d'interactivité** du numérique se retrouvent mobilisées dans des montages pratiques qui ont en commun de rendre des environnements matériels **réactifs** à des présences humaines : et ceci aussi bien pour moduler ces environnements de manière à ce qu'ils puissent héberger plus efficacement des activités en cours⁶⁰, que pour ajuster des offres publicitaires à la

⁵⁸ Samuel Bordreuil, « L'histoire de la Dog Poop Girl Revisitée », *Réseaux*, vol 24, n° 138, Automne 2006.

⁵⁹ Voir sur ce point le « best seller » de Thomas Friedman, *The World is Flat*, 2005, Farrar, Straus and Giroux.

⁶⁰ Un aspect bien développé par William J Mitchell, in *E Topia*, 2000.

présence cursive de cibles visées, que pour élargir enfin la veine artistique des « installations » en permettant de porter l'accent esthétique moins sur des objets installés que sur les cadres ambiants dans lesquels évoluent les publics de ces installations⁶¹.

On peut ainsi postuler que l'écologie même des rassemblements publics, et les cadres pratiques qui les soutiennent vont se trouver affectés par cette capacité des NTIC **d'exporter de l'espace du réseau des flux signifiants pour mieux leur permettre de tramer et d'infuser des environnements réels**, et ceci à toutes fins pratiques ou esthétiques.

Cette piste là, nous avons commencé à la défricher empiriquement dans le cadre d'un programme de collaboration (dit « Locus Sonus ») avec l'Ecole nationale supérieure d'Art de la Villa d'Arson (Nice) et l'Ecole d'Art d'Aix-en-Provence, qui fera l'objet d'une convention cadre CNRS-ministère de la Culture pour les 4 ans à venir (2007-2010).

Ce programme centré autour du suivi d'un dispositif particulier de **création sonore** qui expérimente les possibles des technologies dites de « *streaming* », vise entre autres choses à explorer pratiquement et théoriquement les couplages et articulations possibles entre « sons en réseau » et sons en « site propre ». A travailler en l'occurrence (et encore une fois en pratique et en théorie) les possibles instrumentaux en matière de « paysages sonores partagés » et les types de rassemblements et de scènes publiques qu'ils sont susceptibles d'engendrer.

Mais on lui donnera toute sa portée si on le situe en référence à deux domaines d'exploration connexes sur lesquels nous collaborerons avec d'autres équipes de chercheurs. D'un côté celui d'une approche plus ethnographique des usages de NTIC tels les téléphones portables et les diverses sortes de « baladeurs » qui attestent des compétences ordinaires des acteurs à jongler (déjà !) entre réseau et site propre dans le cours même de leurs activités (un axe de recherche particulièrement bien développé à l'ENST autour de Christian Licoppe). De l'autre, une approche que nous avons déjà esquissée dans le programme « Ville Ecran » (voir supra), sur le thème des cadres sensoriels de la vie urbaine, et sur laquelle nous recroisons les travaux du CRESSON (JF Augoyard et JP Thibaud) autour de la notion de « paysage sonore ».

⁶¹ Des cadres ambiants qui sont en outre réactifs, mais de manière énigmatique pour les publics qui les font réagir. On doit à Bruno Latour (in *Making things public*, Catalogue de l'exposition du même nom, MIT Press, 2005), d'avoir vu dans ces effets inattendus de l'impact d'une présence sur un environnement une métaphore de « l'empreinte écologique », dotant ainsi ces installations artistes d'une valeur propédeutique pour affronter les vulnérabilités environnementales à venir de nos sociétés.

Annexe 6



- Note d'étape pour le compte-rendu de recherche Accord-Cadre CNRS/Min. de la Culture par Samuel Bordreuil (2010)

1) ENJEUX, PRINCIPES D'UN DISPOSITIF EXPERIMENTAL (RAPPEL)

Au principe de la collaboration entre deux équipes, on rappellera que se situe un credo partagé, portant sur la fécondité d'un croisement entre deux types d'approches, artistiques et scientifiques, mais qui – et comme telles – se rejoignent dans un goût commun pour l'expérimentation rigoureuse.

Bien que les savoirs, les cultures qui se mettent à l'épreuve dans les élaborations des artistes et des chercheurs ne soient pas les mêmes, bien que les sens d'avancées dans les deux domaines fassent signe vers des registres d'accomplissements distincts, il nous a paru, d'une part que plusieurs questionnements rapprochaient nos deux collègues et, d'autre part, que ces questionnements gagnaient à être travaillés dans les paragraphes immédiats de réalisations (et/ou performances, et/ou oeuvres) expérimentales, fonctionnant ainsi comme « hybrides » entre art et science. Ceci dans la mesure où ils ménagent un espace de courses approprié pour tester les propositions des uns et des autres.

Ces questionnements partagés se ventilent en plusieurs lignes problématiques – des « problem solving traditions » –, pour reprendre les termes d'Howard Becker, lesquelles portent sur « ce qu'il en est » :

- De « l'espace sonore », ou bien de la dimension spatiale de la matière sonore ;
- Des potentiels critiques attachés au développement du numérique ;
- De l'entrée et de la construction des publics dans les aires de performances artistiques.

Trois thématiques, si l'on veut, définissant des champs d'explorations et d'avancées, pour lesquelles les « prises » des intelligences artistes et scientifiques sont susceptibles de s'éclairer mutuellement.

-- En premier lieu, et pour autant que le terrain commun d'investigations est celui d'une même strate d'expériences, celle de l'espace sonore, on marquera une première convergence d'intérêt d'intelligence et donc une première accroche possible entre art et sciences sociales. En effet, si la question de l'espace du son (par exemple de la localisation des sons) est une des questions cruciales de la recherche en art sonore, symétriquement, la question de la dimension sonore est une question, à la fois nouvelle et vive, dans le domaine de l'anthropologie de l'espace sensible (Augoyard et Torgue, 2006 ; Amphoux, Thibaud et Chelkoff, 2004).

-- En second lieu, et eu égard à la composante numérique des « lutheries » de Locus Sonus (dispositifs de Streaming, notamment), s'esquisse la possibilité d'une approche croisée sur le thème des rapports entre environnements virtuels et environnements réels. En l'occurrence on peut raisonnablement escompter que les savoirs anthropologiques qui commencent à être rassemblés sur ce thème (Licoppe, C, 2007 ; Relieu, M, 2007) puissent servir de points d'appuis aux installations de Locus Sonus et, réciproquement, que les variations expérimentales de ces installations puissent faire progresser les connaissances en la matière.

-- Ces deux premiers points amènent alors à un troisième, lui de nature plus méthodologique. En ayant recours à une métaphore chorégraphique, on dira que la possibilité d'un « pas de deux » s'esquisse, et du fait que les lignes problématiques en art sonore et sociologie font chacune l'objet de déports qui les rapprochent l'une de l'autre. En substance : côté art sonore, un accent nouveau est mis, au-delà du son, sur son écoute et ce qu'il en est des dispositions à entendre. Symétriquement, les approches micro analytiques (dont se réclament les chercheurs de l'équipe sociologique concernée), et dans le sillage du travail pionnier de Garfinkel sur les « breaching experiments », subordonnent volontiers l'intelligence des situations (de ce qui les construit et des « dispositions » qui s'y font valoir) à la fabrique contrôlée et au travail sur des artefacts expérimentaux. Ces « déports » symétriques brouillent alors les cartes des divisions du travail héritées entre artistes et scientifiques – les uns « performant », les autres enregistrant. Ils désignent ainsi une aire et des modes d'engagements conjoints. De fait, le suivi conjoint des dispositifs montés par LS nous a permis de mettre en pratique ces chevauchements d'approches.

- Dernier point, la souplesse, ou pour mieux dire la plasticité et le caractère nomade des expérimentations LS offre une opportunité stratégique pour travailler une question sociologique vive, qui porte sur ce qu'il en est de la « forme public ». Mais elle le fait en permettant d'attaquer ce problème à son plus vif, en particulier parce que, dans les parages des installations LS, les dynamiques de « cristallisation d'attentions publiques » (ou d'émergence de « scénarités publiques ») sont, d'une part, susceptibles d'être observées et, d'autre part (voir ci-dessus), se prêtent, potentiellement, à des expérimentations contrôlées.

2) LE RÔLE DES SYMPOSIUMS ANNUELS DANS LA DYNAMIQUE D'ENSEMBLE.

Les animateurs (aussi bien de LS que du LAMES) du chantier problématique dont on vient de rappeler à grands traits les enjeux, ont toujours été soucieux d'exposer leurs travaux et réflexions à l'attention de membres de leurs communautés respectives menant des expérimentations ou des recherches « parentes ». Et de confronter les avancées propres de chacun.

4 symposiums annuels se sont ainsi tenu au fil des quatre dernières années, ouvrant un espace large d'échanges et de réflexions croisées, et revêtant chaque fois une dimension internationale forte.

Ils ont mis l'accent, successivement sur 4 thématiques distinctes, qu'on rappellera ci-dessous, lesquelles thématiques nous ont permis d'étendre mais surtout de solidifier une « pelote » initiale de liens de réseaux...

Nov. 2006 : Audio Sites

Le premier de nos symposiums s'est tenu à Aix, en novembre 2006, sur une thématique interrogeant les possibles esthétiques des technologies de streaming sonore. Explorant d'un côté la forme flux comme matériau de la création sonore, et de l'autre les prétentions immersives (et leurs limites) des « streams » reçus à distance à cristalliser (ou pas) un sens paysager (à faire « soundscape »).

Déc. 2007 : Audio Extranautes

Le second symposium a eu lieu à Nice, en décembre 2007. Les contributeurs étaient invités à intervenir autour d'une notion, énigmatique, celle « d'extranautes ». L'enjeu principal, derrière ce « nom de code », était d'interroger les multiples expériences prenant acte, voire performant, une dissolution de la frontière séparant engagements virtuels et engagements « IRL » (In Real Life).

Mars 2009 : Audio Connect ?

Le troisième symposium s'est tenu en mars 2009 à Aix, à l'école d'Art aussi bien qu'à la MMSH, autour d'une autre problématique, celle des connections audios à distance, et des défis qu'elles posaient, non simplement en termes de réceptions mais de créations en art sonore.

Mars 2010 : Sonification

Le dernier symposium prévu, se tiendra les 4 et 5 mars prochains également à Aix, entre Ecole d'Art et MMSH, et s'attaquera aux techniques de sonifications, à leur performativité croissante aussi bien dans les laboratoires scientifiques que sur les scènes de performance artistique.

La tenue régulière de ces symposiums a eu un effet notable dans l'impulsion de dynamiques de collaborations dans nos collèges respectifs....

En particulier, le choix de travailler à l'interface entre art et sciences sociales, a joué comme un filtre de pertinence, suscitant l'entrée dans notre cercle de contributeurs, de nouveaux collègues. Ces contacts suscités par les symposiums ont pu, au-delà, enclencher le montage de programmes et de projets de recherches partagés. Côté « Sciences Sociales », des lignes de collaborations, désormais régulières ont été dessinées avec les collègues (JP Thibaud, JF Augoyard, Nicolas Texier...) du CRESSON de Grenoble, laboratoire d'excellence en matière d'anthropologie de l'espace sonore, aussi bien qu'avec les collègues (Marc Relieu, Bernard Conein, Christian Licoppe) du « Laboratoire des Usages » (Nice et ParisTech) laboratoire de référence en matières des usages des technologies numériques. De nouvelles collaborations sont en cours d'exploration avec des chercheurs (Emmanuel Peddler, Anthony Pecqueux) du SHADIC, laboratoire de l'antenne marseillaise de l'EHESS.

Plus largement, ces rencontres ont permis d'initier une collaboration avec Roger Malina, astrophysicien et directeur du site Web Leonardo. Cette collaboration a débouché sur la prise en charge d'un axe « art science » (« science » s'entendant ici en incluant sciences dures au côté des sciences dites molles), que Samuel Bordreuil et Roger Malina ont reçu mission d'animer dans le cadre du nouvel Institut d'Études Avancées, l'IMERA (Institut Méditerranéen d'Études et de Recherches Avancées), branche sud du RTRA Sciences Sociales.

Annexe 7



- Notes diverses — Mises en place d'équipes de recherche par Peter Sinclair (juin 2009)

S'il s'avère que la présence de docteurs est nécessaire pour valider nos diplômes au niveau master 2, il faudra que l'ensemble de la chaîne de validation soit présente à l'intérieur même de notre système d'éducation en art et que la pratique artistique soit prépondérante au niveau postmaster (postdiplôme, programmes de recherche, etc.).

Nous avons travaillé plus précisément sur les aspects de la recherche qui se trouvent hors cursus DNAP / DNSEP.

Nous proposons de considérer qu'il est erroné de se limiter, pour l'approche de la recherche en art, aux seules références et modèles méthodologiques de la recherche en sciences humaines. Nous proposons également que, s'il va de soit que cette recherche doit s'appuyer sur une partie théorique, celle-ci doit néanmoins se fonder sur la pratique artistique, et que, dans ce sens, une validation au niveau doctoral (+8) doit pouvoir consister de manière prépondérante en une présentation de réalisation(s) artistiques. Nous pouvons ici élargir les références aux modèles de recherche dans d'autres matières, les sciences "dures" par exemple où une thèse peut-être le résultat de travaux pratiques avec rendus sur travaux, et non pas obligatoirement un rendu sous la forme d'une thèse écrite.

La question devient : en quoi l'espace de recherche peut-il être utile à nos institutions et à l'art en général (outre le fait de nous permettre de valider nous-mêmes nos diplômes)? En effet il semble essentiel que le lieu qui validera nos futurs docteurs ne soit pas uniquement destiné à ouvrir la porte de l'enseignement mais plutôt qu'il serve à l'avancement de la pratique et cela de manière complémentaire à l'espace de l'éducation, du champ industriel, et du marché existant, et qu'il fonctionne dans un aller et retour avec ces espaces transversaux et non dans un fonctionnement pyramidal (étant donné que le travail et l'engagement personnel et individuel sont en général considérés comme essentiels à la production artistique), ce qui reste à préciser et à envisager.

Il ne s'agit pas ici de proposer une réponse à la question mais plutôt de proposer le cadre au vu duquel, l'ensemble de la communauté des écoles d'art puissent proposer les leurs. Il nous semble qu'une des clés réside dans l'existence de laboratoires (groupes ou unités de recherche) destinés à la recherche et l'expérimentation dans les pratiques artistiques. Ces laboratoires doivent être représentatifs de la diversité des pratiques existant dans les écoles d'art, allant des pratiques "traditionnelles" mais sans cesse renouvelées, aux pratiques émergentes, liées aux développements des techniques de communication (par exemple).

Les laboratoires ont des axes permanents de recherches définis auxquels se rattachent des programmes et projets de jeunes artistes et chercheurs.

Au vu de la taille moyenne des écoles d'art en France il semble improbable qu'il puisse exister un tel laboratoire par école, de même qu'il nous semble qu'il n'est pas forcément souhaitable qu'un laboratoire "appartienne" à une école au risque de se retrouver limité dans son rayonnement. Nous proposons plutôt que, (même si ces laboratoires sont dispersés et liés géographiquement à une école ou un ensemble d'écoles) l'ensemble de ces laboratoires soit considéré comme une ressource transversale pour l'ensemble des écoles.

À partir du moment que les méthodes et les formes de la recherche en art sont décidées par la communauté artistique, on peut considérer que la structure existante des laboratoires (en France) pourrait s'adapter au système de l'enseignement supérieur artistique.

Ainsi l'ensemble de ces laboratoires constituerait une instance de validation avec la commission pour la recherche de la DAP.

Les laboratoires sont liés physiquement à une ou plusieurs écoles mais peuvent travailler entre eux pour la constitution de groupes de validation de la recherche, par exemple. À l'intérieur d'un laboratoire nous pourrions distinguer: directeurs de recherche, directeurs d'étude (éventuellement la même personne), chercheurs et doctorants, l'ensemble en articulation avec l'enseignement au niveau DNSEP. Un doctorant peut se référer à différents laboratoires associés. Le lien avec l'université n'est pas exclu, voire souhaitable pour constituer l'équipe d'encadrement d'un thésard.

- Note sur la recherche en art

par Jérôme Joy (2010)

(extrait d'un texte à paraître dans la revue Intermédialités, Univ. de Montréal, 2010)

Qu'est-ce qui fait *recherche* dans l'art ? Ce débat s'ouvre aujourd'hui dans les lieux qui portent les enseignements artistiques, car, par nature, ils portent aussi les *dimensions expérimentales* qui se déploient dans l'art, i.e. les manières *libérées* et *délibérées*, en dehors des pressions de l'industrie et des marchés, de *faire* de l'art. La première distinction est celle à élucider entre « recherche en art » et recherche sur l'art¹. La « recherche en art », en étant basée sur la pratique artistique² (et en cela, le modèle n'est pas à chercher du côté des sciences humaines, mais bien du côté des sciences dures), investit les interrogations posées par ces déplacements et ces changements de régimes, et ceci à tous les niveaux des instances de ces pratiques, des relations à leurs contextes — sociaux, industriels, économiques, etc. — dans lesquels elles agissent ou auxquels elles répondent, ou encore qu'elles prolongent. Les territoires que cette recherche peut prendre en charge et investir sont ceux où il y a *dissensus* (les consensus étant réglés par ailleurs soit dans la recherche personnelle d'un travail individuel qui est auto-justifié par l'artiste, soit, ce qui peut aller de pair, dans la réplique d'usages et de consommations déjà existants). L'un de ces terrains à explorer est bien entendu logé dans la prospection vis-à-vis des technologies (comme par exemple, avec les "sound studies"). La « recherche en art » n'est ni une réplique ni un avatar de la recherche scientifique (dont l'unicité est elle-même un cliché) dans le fait que la première adopterait les procédures et les procédés de la seconde. Elle n'est pas non plus une riposte. Ce serait, d'une part, oublier que la recherche scientifique est elle-même variée et multiple dans ses méthodologies et que la pratique, qu'elle qu'elle soit, lui est indissociable, et que, d'autre part, ses validations sont, pour certains de ces domaines, explicitées par la pratique. Un point de départ commun entre ces deux recherches, « en art » et scientifique, est la fabrication d'hypothèses et de questions communes (voire d'uchronies). Poser une question ou formuler une hypothèse est déjà ouvrir une « fiction », un récit possible. La singularité de la « recherche en art » réside dans les modes d'exploration et d'expérimentation qui vont être mis en *œuvre*, le terme est juste, ainsi que dans les dispositifs et les circuits (et non les « logiques d'équations ») qui vont amener des formes et des forces propositionnelles. Ces dernières couvrent l'ensemble du spectre de l'instance et du procès de l'œuvre, de sa production à sa réception, en passant par la « programmation » du circuit et du dispositif qui en sont la trame. L'œuvre n'est pas une forme-« laboratoire », série d'expériences programmées dirigée par un résultat, elle est « une situation » — un *programme* ouvert —, malgré tout « signée », dans laquelle la forme fait question (et, par là, tous les étages, au-delà ou en-deça de son aspect formel, engagent des interrogations qui restent ouvertes, c'est-à-dire qui sont non soumises à une clôture). Un des espaces que la recherche en art doit investir est celui des articulations et des modifications qui s'activent et opèrent entre expérimentation et pratique (l'expérimentation pouvant avoir plusieurs régimes : « contrôlée », orientée, etc.), comme *gestes* distincts dans la réalisation d'œuvres et dans leurs actions sur des dispositifs techniques (jusqu'où les *codes* sont-ils excédés ?), ainsi que dans leur réception et action sur les lieux de cette réception. Cet ensemble fait « méthodologie » pour une recherche en art.³

Nota : Il serait intéressant de revenir sur et de relire le rapport AST (Art-Sciences-Technologie) rédigé par Jean-Claude Risset en 1998⁴. En voici quelques extraits concernant l'identification de la recherche en musique à partir du champ de l'informatique musicale, tout en gardant bien en tête que la recherche musicale ne peut avoir la même histoire que la recherche en art (surtout qu'en musique, à l'inverse du champ artistique, la

¹ <http://www.agglo.info/Documentation-textes>

² ou « dirigée par » la pratique (*practice-led*).

³ Joy, Jérôme & Sinclair, Peter. 2009. *Espaces Sonores en Réseau - pratiques de la recherche en art - Locus Sonus*. In "Recherche & Création", sous la direction de Samuel Bianchini, Paris : Éd. Burozoïque.

⁴ <http://www.education.gouv.fr/cid1905/art-science-technologie-a.s.t.html>. Quant à la recherche en architecture développée dans les Écoles d'architecture : <http://www.archi.fr/RECHERCHE>

recherche s'est très "scientisée" et a servi souvent de bouclier à l'activité musicale publique moins identifiée; ce qui peut être apparaître de manière comparative comme à l'opposé du champ des arts plastiques) :

Les exigences de l'art et les connaissances opératoires des artistes ont de tout temps stimulé et inspiré la recherche scientifique et l'innovation technologique - bien plus qu'on ne le croit généralement. [...] De la confrontation entre l'exigence et la capacité créatrice et la puissance analytique et technique peuvent naître des possibilités neuves et riches. Il est important de faire cohabiter et interagir dans certains lieux une logique artistique, une logique scientifique et une logique technologique. Mais il est actuellement difficile en France de justifier l'accueil dans les laboratoires d'artistes dont les pratiques n'ont pas de reconnaissance universitaire. Il est tout aussi difficile de légitimer et d'évaluer les recherches touchant au domaine de la création artistique, qui n'a pas sa place à l'université ou dans les organismes de recherche. Il faut donc donner une réponse institutionnelle à ce problème de cohabitation. [...] Cette recherche ne se réduit pas à une prestation de services techniques aux artistes. Elle souffre des cloisonnements entre disciplines et de la dimension trop importante des unités de recherche. Elle analyse les rapports complexes qu'entretiennent arts et sciences en dénonçant les mythes scientistes ou technocratiques qui laissent croire qu'on peut moderniser l'art en lui transférant directement des modèles issus de la science ou lui appliquant des outils produits à des fins scientifiques ou technologiques. Elle étudie les dynamiques propres à la recherche technologique et à l'ingénierie des "immatériaux" - devenus essentiels dans le domaine numérique.

[...]

Les arts sont très peu présents en France dans la recherche scientifique et technologique. Il y a à cela des raisons historiques : contrairement au cas de certains pays (les États-Unis par exemple), les pratiques artistiques et les enseignements artistiques professionnels sont en France absents de l'Université, où la place des arts se limite le plus souvent à des études historiques ou analytiques d'œuvres du passé. Pourtant la recherche en art, tout en ayant sa spécificité, est bien une recherche de type scientifique et technologique, susceptible de critères de scientificité. Les enjeux du rapprochement de la création artistique et de la recherche scientifique et technologique sont aujourd'hui très importants à plusieurs égards. La recherche artistique vise bien sûr la création artistique. L'expression artistique ne peut tourner frileusement le dos à son époque et exclure les acquis scientifiques et technologiques de son temps. [...] De la confrontation entre l'exigence et la capacité créatrice et la puissance analytique et technique peuvent naître des possibilités neuves et riches.

[...]

L'artiste effectue sa propre recherche pour produire des œuvres d'art : mais cette recherche qui lui est propre ne s'assimile nullement à la recherche scientifique. En revanche l'artiste peut dans une phase préalable développer des outils matériels ou conceptuels qui peuvent être d'intérêt collectif : il s'agit bien alors d'une recherche - recherche artistique prospective pour l'art, et non sur l'art, suivant les termes d'Élisabeth Ducheux.

[...]

L'activité artistique est une composante du développement de la société. Elle lui donne des représentations d'elle-même et du monde et lui permet de se mettre en projet. Elle participe, comme l'activité scientifique et l'activité technologique, au processus de connaissance et de transformation du monde par l'homme. La création et la réception des œuvres artistiques entretiennent des liens étroits : si des artistes imaginent et produisent des œuvres inventives, la réception de celles-ci suppose toujours, à différents degrés, un processus également créatif. Entre la création et la réception, se situent une grande variété d'activités qui les combinent d'une quantité de manières.

L'activité artistique ne peut s'exercer que par la mise en commun de compétences, connaissances, outils matériels et intellectuels, actions ; mais comme l'activité scientifique ou technologique, elle comprend des phases intrinsèquement liées à l'individu et l'événement, situés de manière singulière dans la société et l'histoire. L'activité artistique s'articule avec la science et la technologie. Cette articulation est très ancienne. Les arts ont tiré parti des technologies avancées de leur temps, et nombre de théories esthétiques ont été marquées par des considérations scientifiques. En retour les savoir-faire et les exigences artistiques ont souvent suscité des progrès techniques, voire stimulé des avancées scientifiques. La création artistique ne peut toutefois se réduire à l'application stricte de savoirs scientifiques ou technologiques et il ne peut exister de savoirs scientifiques ou technologiques définitifs d'où elle se déduirait. Parce qu'elle produit des objets matériels, des artefacts, l'activité artistique utilise la technologie. Mais des technologies peuvent être utiles à l'art sans avoir été élaborées pour l'art, et l'art peut susciter des recherches et des développements technologiques ayant d'autres applications que l'activité artistique.

L'activité artistique est recherche en soi: comme la recherche scientifique, elle implique une attitude de questionnement. Les objets et les œuvres artistiques, créés individuellement ou collectivement, sont souvent des propositions plutôt que des affirmations. En tant que tels, ils entrent dans un processus qui engage la société et fait qu'elle est elle-même créatrice. [...] La création artistique apporte à la science, la technologie, l'économie et reçoit d'elles en retour. Les nouvelles technologies de l'information et de la communication transforment prodigieusement les conditions, économiques, matérielles, intellectuelles, sociales de la création artistique.

[...]

A contraindre ainsi la recherche artistique à se conformer aux critères de la recherche scientifique et à en épouser la structure, on la prive de son sens. L'informatique musicale ne s'est pas édifiée sur le démembrement du savoir en une multitude hiérarchisée de compétences techniques. Elle a requis au contraire des attitudes théoriques neuves et une aptitude à la synthèse.

La recherche artistique s'est vue, d'autre part, constamment détournée de ses fins productives par une organisation du travail scientifique qui la réduisait au commentaire, que celui-ci fût logique, épistémologique, historique ou esthétique. Coupée de la prospective, la recherche en art n'était admise par la communauté scientifique qu'appliquée au passé. La recherche en art a été ainsi progressivement vidée de sa substance et détournée vers des activités savantes, d'érudition ou d'exégèse. Si, depuis 1981, le domaine de la musicologie s'est notablement structuré et s'est constitué en une discipline reconnue, c'est au détriment de la recherche musicale dont la société savante ne pouvait concevoir les liens avec la création et le secteur productif. La meilleure représentation de la musicologie au sein de l'institution savante a fait écran à une recherche musicale qui n'est pas parvenue, dans son sillage, à se constituer en un domaine reconnu.

[...]

La première mesure en faveur de la recherche musicale consisterait à lui reconnaître le droit d'exister sans lui demander d'autres titres de justification. Il faut cesser de considérer la recherche musicale comme un secteur marginal, subalterne, sans portée théorique réelle et sans incidence économique. Ces préjugés tenaces, desquels la société savante tire des arguments toujours renouvelés pour nourrir son hostilité à l'art, freinent l'essor d'un domaine artistique et technologique aux implications économiques non négligeables. [...] Pour être préservée, la recherche musicale doit atteindre une masse critique par le regroupement et l'embauche de chercheurs et d'ingénieurs, par la création d'une formation doctorale ouverte à la pratique de l'ordinateur ainsi qu'à la pratique musicale et surtout par une organisation du travail qui permette de diversifier les tâches et les fonctions tout en les intégrant mutuellement. Une meilleure répartition des compétences et des facultés devrait permettre d'aborder pour eux-mêmes les problèmes de la création et de renoncer à l'idée assez vaine selon laquelle le seul développement technologique peut suppléer les carences de la recherche musicale et de la création.

Il faut également veiller aux risques de dérive qui pourraient résulter d'une politique consistant à financer la recherche musicale par des contrats avec l'industrie n'ayant pas de rapport direct avec cette recherche et ne visant pas pour autant à développer les industries culturelles. Bien des innovations qui ont eu des applications dans de multiples domaines sont issues d'une recherche purement musicale: il est important de préserver cette préoccupation artistique sans compromis. L'indispensable établissement des liens avec l'industrie ne doit pas se faire au détriment de la recherche musicale ni des industries liées à l'art.

[...]

Les relations entre le milieu des beaux-arts et celui de la science et de la technologie sont également à réexaminer. Il est délicat de prétendre profiter de la double appartenance des acteurs sans lui accorder de reconnaissance officielle, au seul motif d'un souci de séparation des genres. Il paraîtrait plus judicieux et plus équitable de tirer parti des ressources des acteurs pourvus d'une double compétence sans leur demander de donner perpétuellement des gages aux disciplines dont ils sont issus. D'autre part, les chercheurs ou les ingénieurs possédant une spécialité définie - les experts -, qui souhaitent participer à des recherches collectives inédites, devraient voir leur compétence pleinement reconnue, sans être exposés au risque de la marginalisation. On pourrait ainsi envisager un double type d'évaluation pour les personnels engagés dans la recherche en art : une évaluation spécifique concernerait les chercheurs dotés d'une double formation et capables de conduire des recherches mitoyennes pouvant aboutir à la fondation de nouvelles disciplines. Un autre type d'évaluation spécifique s'appliquerait aux experts qui, en faisant progresser leur propre domaine, permettent l'essor de disciplines connexes.

L'aptitude à accélérer les phénomènes de convergence entre les disciplines et à créer par là de nouveaux objets, de nouvelles techniques de pensée et de nouvelles méthodes de travail, doit valoir pour elle-même, sans être toujours rapportée aux secteurs traditionnels de l'évaluation. Le métissage des disciplines doit cesser d'être considéré comme un rapprochement bâtard et apparaître au contraire comme un ressort fondamental de l'innovation. Cette fécondité doit être prise en compte dans les critères de l'évaluation disciplinaire.

[...]

La recherche scientifique, principalement fondée sur la modélisation, se distingue de la recherche technique. La recherche dans le domaine des sciences et des techniques appliquées à l'art diffère de la recherche conduite par les artistes pour produire des œuvres d'art.

Dans leur utilisation commune d'un modèle, l'attitude du chercheur, qui vise les valeurs de la vérité, de la preuve, de la connaissance, ne se confond pas avec celle du technologue, qui vise une efficacité maximum et recherche un optimum rationnel dans la mise au point des procédés. Elle ne s'assimile pas non plus à celle de l'artiste, qui détourne le modèle de ses finalités théoriques et pose parfois des problèmes inédits à la science ou à la technologie. On ne peut plus guère soutenir aujourd'hui l'idée d'une relation directe entre l'art et la science. Les transferts de modèles de la science à l'art qui ont été revendiqués dans les années soixante aboutissent à une pratique artistique rudimentaire et peuvent, de par les mythologies qu'ils suscitent, constituer une entrave au développement des rapports Art/Science/Technologie. Les lois de la consistance artistique ne sont pas celles de la cohérence scientifique. [...] Les démarches artistiques font l'objet de multiples approches théoriques, logiques et technologiques sans que l'on puisse pour autant les réduire intégralement à la modélisation. Les formes esthétiques opposent une sorte de résistance indéfinie à l'analyse. C'est dire que l'art, qui recoupe souvent les schémas de la science appliquée, ne s'y réduit nullement. Par contre, on voit se développer une recherche en modélisation qui constitue un secteur neuf, original, de la recherche scientifique. La recherche en modélisation prend l'activité artistique pour objet, cherche à rendre compte rationnellement des procédés de la création artistique sans pour autant se confondre avec les démarches de l'art proprement dit. [...] On voit donc se constituer le domaine propre de la recherche artistique : il s'agit d'une recherche sur les conditions scientifiques et technologiques de l'art qui n'est nullement assimilable aux recherches que l'art mène pour s'accomplir comme tel. On peut donc conclure à la spécificité de la recherche artistique, qui relève d'abord de la science et de la technologie et non de l'art. [...] En fait les innovations apportées par la recherche artistique - notamment la recherche musicale - ont été maintes fois exploitées par d'autres disciplines: mais trop souvent l'origine de ces innovations est oubliée, voire occultée - l'activité AST est récupérée sans être créditée.

[...]

Du fait du partage des compétences et des tutelles, l'intersection ne se fait jamais. Le partage entre les Ministères sous la forme actuelle ne permet pas d'identifier et de prendre en compte les nouveaux secteurs de compétence, ni de les organiser en une communauté structurée. Entre les organismes, il y a actuellement des cloisons étanches en ce qui concerne les idées et les concepts; les reconnaissances de diplômes; les règles administratives. Cela pose notamment problème au niveau de l'évaluation. Un chercheur ne devrait pas avoir à travestir son activité pour la présenter différemment à la Culture et à la Recherche.

[...]

La mise en œuvre de procédures opératoires ne suffit pas à produire un art. On peut néanmoins être attentif à ces nouvelles techniques qui peuvent préfigurer un art nouveau. [...] Les techniques nouvelles créent des situations nouvelles qui spécifient et induisent de nouvelles formes d'expériences esthétiques. [...] Le but de la formation à la recherche musicale est de permettre aux étudiants en musique d'acquérir une maîtrise aussi bien pratique que théorique de leur discipline.

[...]

En symbiose avec les modèles contemporains qui traversent les champs scientifiques et sociologiques, l'activité artistique se doit d'intégrer la nouvelle genericité des concepts de temps et d'espace, de corps et d'ubiquité, de matérialité et de virtualité, de stabilité et de chaos, d'équilibre et d'irréversibilité.... Ces concepts sont transversaux aux champs scientifiques, philosophiques et également artistiques qui ont participé à leur émergence. Ils sont également transversaux aux disciplines artistiques constituées (musique, arts plastiques, cinéma, danse, théâtre, littérature...). Les outils et concepts contemporains conduisent au décroisement des disciplines artistiques dont les jeux informatiques multimédia ne sont qu'un petit préambule. Il s'agit d'anticiper et d'aider à ce décroisement sur ces deux dimensions principales : - la dimension sensible via le développement des produits artistiques hybrides et plus généralement multisensoriels, - et la dimension

communicationnelle par l'élargissement des lieux d'accès et d'échange via les réseaux. [...] L'art joue un rôle privilégié pour l'exploration de ces circonstances nouvelles. Ce n'est pas seulement une fonction dans laquelle il peut se rendre utile, c'est le rôle d'éclaireur qui lui échoit. Il en découle un certain nombre d'axes de recherches nécessaires.

[...]

La création artistique remplit donc vis-à-vis de la science une fonction rationnelle particulière. Elle permet d'étendre les conclusions que l'on peut tirer des prémisses, d'élargir à des propositions nouvelles les formules fonctionnelles de la théorie. [...] La mise à l'épreuve d'un procédé constructif retentit sur la part interne des significations pensées par la théorie. L'ajustement des expressions théoriques aux modèles ne relève pas d'un simple exercice de validation. Elle inclut, dans la nature même de son opération, une dimension heuristique. Par delà l'épreuve de cohérence, la modélisation s'institue en épreuve d'effectivité. A ce titre, le modèle sollicite de nouvelles interprétations et déborde le cadre conventionnel qu'on lui assigne d'ordinaire et qui le restreint à actualiser les référentiels de la théorie.

[...]

La recherche musicale entre modélisation et création. On ne peut se satisfaire de la définition de la recherche musicale par la modélisation. Si la modélisation est un outil et une technique de pensée, si elle permet de convertir un ordre de représentations ou de prescriptions en un autre, elle ne suffit pas à définir ce qu'est une recherche musicale. A moins d'adopter un point de vue nominaliste ou scientiste, on ne peut réduire la recherche musicale à une recherche en modélisation. Le but de la recherche musicale est de fournir à terme des outils et des langages pour la création. [...] La recherche musicale tournée vers la création doit prendre en compte la spécificité du domaine que l'on qualifie trop globalement aujourd'hui d'industrie culturelle. Ainsi la recherche musicale se distingue-t-elle de la recherche en modélisation, qui est du ressort des sciences pour l'ingénieur, et inclut-elle une modélisation pour la production qui relève d'un domaine commun aux sciences pour l'ingénieur et aux sciences humaines. Elle comprend en outre une modélisation en sciences humaines qui doit thématiser la productivité musicale dans le secteur des industries culturelles. Elle intègre enfin le domaine de la modélisation qui se situe à la frontière de l'industrie culturelle et de la création artistique proprement dite et qui nécessite une claire articulation entre les sciences humaines et les sciences pour l'ingénieur. [...] Les conquêtes des technologies de reproduction de la musique ont ainsi radicalement transformé la perception individuelle et collective des phénomènes musicaux.



**Espaces sonores en réseau
Pratiques de la recherche en art
par Jérôme Joy et Peter Sinclair (2009)**

In "Création & Recherche — Art, Technologie, Pédagogie, Innovation", sous la direction de Samuel Bianchini. Paris: Éditions Burozoïque / Les Éditions du Parc, École nationale supérieure d'art de Nancy. pp. 122-139.

Abstract :

Le laboratoire de recherche en art Locus Sonus travaille depuis son lancement en 2004, à l'initiative de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, sur les enjeux croisés entre audio en espace et audio en réseau. Il est porté en tant que postdiplôme par l'Esa d'Aix-en-Provence et l'École nationale supérieure d'art de Nice Villa Arson. La création du laboratoire répond au cadre naissant de structuration de la recherche dans les Écoles supérieures d'art. Son objectif est d'expérimenter les aspects innovateurs et transdisciplinaires des formes et des pratiques artistiques sonores. Il s'agit, d'une part, d'assurer la mission de créer un corpus de connaissances et un espace critique vis-à-vis des pratiques en art audio qui se trouvent en pleine évolution, dans un contexte actuel technologique et socio-technique fort, et d'autre part de sonder les contextes historiques qui les fondent et qui tissent des références inédites par les croisements incessants, activés par les artistes eux-mêmes dans les courants de l'Histoire, entre art et musique. L'ensemble des ressources constituées est ainsi mis à disposition des écoles d'art et des domaines artistiques et scientifiques qui sont connexes.

À Michel Waisvisz (1949-2008)

Création et recherche

Locus Sonus ouvre donc un champ de recherche sur les territoires de la création associés aux développements dans les domaines de l'audio en espace et en réseau. Cette investigation engage le croisement de plusieurs points de vue : celui technologique à propos d'expérimentations artistiques sur les outils et systèmes de communication en pleine évolution ; celui artistique par l'interrogation des formes artistiques et de leur adresse publique ; et, en conséquence, celui des évolutions de l'espace de création et social engendrées par celles des espaces sonores et technologiques.

Les premiers projets du laboratoire⁵ ont été développés et réalisés à partir d'expérimentations des techniques de streaming (lecture en continu de médias sur les réseaux) engageant les problématiques liées aux pratiques des flux en espace et en réseau⁶. Cela a été le sujet principal des symposiums « Audio Géo » et « Audio Sites » en 2005 et 2006, et du lancement du partenariat privilégié que depuis nous menons avec le laboratoire de sociologie CNRS / Lames⁷. Ce dernier s'intéresse aux modifications créées par les technologies dans la production artistique et aux modalités selon lesquelles le public répond à ces modifications. Il faut comprendre que les articulations et les déplacements entre les objets de recherche au sein du laboratoire s'effectuent dans le fil des travaux menés, en interlocution avec les domaines de recherche associés. Au travers des programmes *Audio Extranauts*, *Audio urbain et étendu*, *Audio Ambiances* (*Art sonore, Ambiances*

⁵ *Locustream* (réseau de micros ouverts et dispositifs d'écoute innervés par ce réseau), *Wimicam* (instrument microphonique de performance).

⁶ Interactions à distance, local / remote, sympathies, résonances, mixed realities, ainsi que toute la réflexion menée par Jean Cristofol, épistémologue et enseignant à l'Esa d'Aix-en-Provence, concernant les modalités des flux et du temps réel.

⁷ Laboratoire méditerranéen de sociologie dirigé par Samuel Bordreuil et basé à Aix-en-Provence.

urbaines et *Prise de place publique*⁸) lancés depuis 2007-2008, deux axes constituent notre recherche actuelle et nos réalisations en cours : *Field Spatialization*⁹ et *Networked Sonic Spaces*. Cette recherche est basée sur la création d'un corpus artistique et technique et sur une méthodologie dirigée par la pratique et orientée sur la réalisation artistique publique (expérimentation contrôlée). Notre proposition s'appuie sur une mise à jour d'un champ expérimental situé aux intersections et dans les apports respectifs des domaines artistiques plastiques et musicaux.

Le laboratoire, forme collective de recherche

Un des facteurs importants, voire constitutifs du laboratoire Locus Sonus, concerne les aspects collectifs et de collaboration. Nous observons que, d'une part, ceux-ci sont inhérents à la plupart des pratiques audio émergentes, qu'elles soient directement liées à Internet ou non, et que, d'autre part, ils déterminent les conditions des enjeux qui nécessitent de travailler à plusieurs sous des formes collaboratives. Dans ce sens, la dénomination pratique que nous avons choisie, « laboratoire », se réfère à l'activité d'un groupe ou unité de recherche qui interroge continuellement et collectivement les objets qu'il engage. Le laboratoire *existe* s'il propose un espace de travail, d'expérimentation, de réalisation et de développement qu'il serait impossible de mener seul ou dans le cadre des modalités d'un travail artistique personnel en analogie avec ce qui se passe habituellement, et ceci au-delà de la disponibilité d'un espace privilégié tel que les postdiplômes actuels dans les Écoles d'art, et au-delà aussi de la collaboration professionnelle à un projet commun. Le dispositif « laboratoire » vient compléter ces formes existantes. Ainsi, depuis sa création, Locus Sonus accueille un petit nombre d'artistes-chercheurs *postmaster* qui constituent –avec les membres permanents– l'équipe de recherche. Les lieux d'origine des membres du laboratoire sont plurielles : le groupe de recherche est accessible à tout jeune artiste ou chercheur d'un niveau postmaster quel que soit son cursus, national ou international, et selon des profils requis vis-à-vis des programmes menés : artiste, développeur, etc. Il apparaît ainsi que le développement de la recherche au sein d'une unité demande une assise sur des méthodologies reconnaissables et « partageables » par et avec d'autres, qui dépasse la seule proposition d'un projet artistique personnel qui correspondrait plus adéquatement à une réalisation dans d'autres cadres de production que ceux de la recherche. Cette équipe travaille « ensemble » tout au long de l'année à partir de méthodologies communes et croisées, sans ignorer les initiatives individuelles qui en retour viennent repositionner le laboratoire et mettent à jour des problématiques commensales. Locus Sonus est nomade, mutualisé sur deux institutions d'enseignement artistique distantes de deux cents kilomètres l'une de l'autre, trajet que l'équipe parcourt régulièrement pour des sessions de travail en commun sur ces deux lieux ou également pour des périodes de développement et de réalisation dans des structures partenaires. Les programmes du laboratoire sont soutenus par des financements obtenus par des candidatures à des appels d'offre liés à des contrats de recherche : les crédits-recherche de la DAP (Délégation aux Arts plastiques) sur les trois premières années, l'accord-cadre CNRS / ministère de la Culture depuis 2007, et nos demandes, en 2008, auprès de l'ANR (Agence nationale de la recherche) et de l'Europe. En parallèle, nous participons avec les Écoles d'art d'Aix et de Nice aux programmes franco-américains de partenariat universitaire FACE (2005-2008) et Puf (depuis 2008)¹⁰ qui nous associent à la School of the Art Institute of Chicago (SAIC), notamment en ce qui concerne l'expérimentation et le développement avec les espaces virtuels sonores¹¹.

⁸ Ces deux derniers programmes ouvrant de nouvelles collaborations avec le Cresson, laboratoire CNRS et centre de recherche sur l'espace sonore et l'environnement urbain, basé à Grenoble, www.cresson.archi.fr, avec Telecom Paristech et le laboratoire des usages à Sophia-Antipolis.

⁹ Terme que nous avons adopté, qui combine la notion de *field recording* (enregistrement ambulatoire, sur le terrain) avec la notion de spatialisation plus généralement liée à un dispositif fixe dans un espace intérieur (électroacoustique). Une traduction littérale serait « spatialisation de terrains ».

¹⁰ FACE : French American Cultural Exchange – Puf : Partner University Fund. Programmes portés par une fondation américaine et par les services culturels de l'ambassade de France aux États-Unis et soutenus par des contributions privées et publiques. www.facecouncil.org/education/partenariatuniversitaire.html

¹¹ Il s'agit des projets *LS in SL* (2007-2008) et *New Atlantis* (2008 - ...) développés en commun par Locus Sonus et SAIC.

Par ailleurs, les projets de réalisation sont produits ou coproduits par des structures de diffusion et par l'obtention d'aides aux projets.

Le laboratoire propose des processus de travail, de recherche et de réalisation qui combinent :

— l'expérimentation pratique dite « contrôlée », dans le sens où les productions du laboratoire sont de l'ordre de la réalisation artistique à partir d'une hypothèse mise en commun (ou d'une série d'hypothèses). Cette dernière est centrée sur un ou des problèmes issus d'instabilités ou de désajustements décelés, d'ordre pratique, technique et de l'ordre de questionnements de régimes de perception, d'attention et de formes. Ces expérimentations continues donnent lieu à des réalisations artistiques publiques qui rendent lisibles ou « problématisent » des éléments des contextes environnants, qu'ils soient technologiques, techniques, sociaux, etc., tout en rehaussant les éléments inhérents à la pratique artistique (esthétique, place du public, etc.) ;

— et l'évaluation critique en interrogeant collectivement les espaces sonores selon les deux axes référentiels du laboratoire –audio en espace, audio en réseau– par l'apport et le va-et-vient des questions avec des domaines scientifiques impliqués ou voisins (principalement en sciences humaines : sociologie, esthétique, etc.)¹² par coévaluation, *cocréation* (essaimage de questions et *feedbacks* permanents) et par un mode continu d'alternance au sein du laboratoire entre expérimentation et publication (études, réalisations, articles, etc.). Ces échanges se concrétisent par la réalisation de symposiums annuels : Audio Géo (2005), Audio Sites (2006), Audio Extranauts (2007-2008), Audio Connect ? (2009), etc.

La question de l'évaluation « scientifique » prend en compte cette dimension collective du laboratoire en tant que base solide de la recherche commune. Autant l'artiste-chercheur est amené à s'inscrire dans le laboratoire au vu des compétences et des expertises qu'il ou elle amène à l'équipe de recherche (par les appels à candidature et à recrutement), autant il ou elle est en même temps sollicité(e) pour contribuer à la construction et au développement de la recherche et à se situer individuellement dans ce cadre, en rendant significatifs les écarts, les mobilités et les conjonctions entre les apports et projets personnels et l'élaboration collective. L'identification de cette échelle est le moteur même du laboratoire.

Son / Espace

Au cœur de cet espace de recherche et d'expérimentation, la notion couplée « son / espace » (l'espace problématisé par le son et vice versa) est la rotule essentielle de nos investigations. Celles-ci proposent un éventail de propositions, allant de la performance et du concert aux installations et projets en ligne, en passant par toutes les modalités et opérations de restitution et de diffusion acoustique et électroacoustique, de mises en place de systèmes, d'appareils et de dispositifs (lutheries, programmes, interfaces, publics, audiences), ou encore d'actions et de processus en direct jouables et interprétables (performances, compositions, im- et com-provisations, etc.). La mise en œuvre principale du laboratoire concerne les transports des sons (et des ambiances) donnant lieu à la construction de dispositifs de streaming et d'environnements sensoriels et expérientiels constituant des dispositions et des types d'écoute, synchrones et asynchrones, locaux, distants et situés, personnels et collectifs, « autophones » et « chronotopes » : les espaces sonores en réseau. Notre utilisation du streaming est particulière car elle se base sur la mise en place d'un réseau de micros ouverts (*webmics*), et la transmission en direct des captations non-altérées et brutes d'environnements et d'étendues sonores : des sons qui emportent ou importent avec eux le sens de leur étalement (moins des sources que des « bassins¹³ »). Dans tous les cas, il s'agit de sonder les espaces et les perceptions de ceux-ci dans les aspects multiples de l'*in situ* (site-specific) et de l'*in tempo* (time-specific) –l'architecture, l'ambiance, l'espace contextuel, la localisation et la spatialisation, le paysage (*soundscape*), la proprioception, etc. Cette panoplie d'instances et de constituants peut déployer plusieurs registres

¹² Avec nos partenaires et avec l'Observatoire des pratiques sonores (Sonotorium), porté par Locus Sonus et développé par Bastien Gallet, Christophe Kihm et Philippe Franck, qui sont impliqués dans le laboratoire depuis son lancement.

¹³ Angus Carlyle, *Positive Soundscape Project: A Re-evaluation of environmental sound*, Londres, CRiSAP, 2007. Jean-Paul Thibaud, *Towards a praxiology of sound environment*, Grenoble, Cresson.

à expérimenter et à problématiser¹⁴ : résonances (espace unitaire et espaces reliés), transmission et diffusion (transports de sons d'un espace à un autre), spatialisation et mise en espace (composition et virtualisation d'espaces), temporalités d'espaces et multiplicités de points de vue (et d'écoute), réplique et différenciation des lieux, etc.

Au-delà de la simple démonstration de techniques et de technologies de médiation à distance, l'intérêt du laboratoire s'est porté sur les conditions d'ouverture de *problèmes*, dynamisées par la pratique de tels systèmes de transmission sonore et liés aux critères de modification d'espaces et de production de matériaux sonores.

Pratiques liées aux espaces corrélés

Les dispositifs développés par le laboratoire font appel aux interactions, interférences et corrélations entre espaces locaux et distants, virtuels et physiques, et aux modifications qui en résultent :

- par la production et à la diffusion en direct relayée par Internet par l'intermédiaire d'un environnement serveur spécifiquement programmé, de multiples flux sonores captés par un réseau évolutif de microphones ouverts¹⁵ en permanence, disséminés dans des lieux géographiques autour du globe, placés et maintenus par de nombreux complices et collaborateurs, et pouvant devenir matériaux ou sources sonores pour des projets connexes et des réalisations issues de pratiques de composition et d'interprétation, (*Locustream*¹⁶) ;
- par la construction d'interfaces, dynamiques et automatisées d'écoute en ligne des streams en direct, (*Locustream SoundMap*, *Locustream Tardis*¹⁷) ;
- par la réalisation d'installations d'écoute, de dispositifs de spatialisation et de systèmes d'interactions d'espaces acoustiques et virtuels, autour des notions de *mixed realities*, de permutations *remote / local*, de résonances et de sympathies, donnant lieu à des pratiques partagées d'auditeur et à des parcours d'écoute, (*Locustream Tuner*, *Locustream Promenade*, *LS in SL – Second Life* –, *New Atlantis*) ;
- par les développements d'appareils mobiles et autonomes de performance, de captation sonore en direct (*Wimicam*, micro parabolique HF et WiFi pour effectuer des « relevés » audio, en duplex ou multiplex, dans des périmètres délimités, et équipés de *controllers* pour piloter des traitements et la spatialisation sonores *live*), et de streaming (*LocustreamBox* : terminal / client émetteur – micro ouvert – ou récepteur – haut-parleur permanent, reconnus automatiquement par le serveur et par les systèmes connexes : interfaces en ligne et dispositifs d'installation¹⁸). Ces dispositifs *Locustream* peuvent s'articuler les uns avec les autres, entre installations et performances, entre interfaces en ligne et espaces physiques, entre manipulations et écoutes, et interrogent les passages entre les pratiques et les formes qu'ils mettent à jour. De même, les mises en place de ces systèmes proposent des modes de collaboration et des protocoles spécifiques engageant la construction de « communautés » de recherche, de développement et de participation¹⁹, et résonant avec la méthodologie du laboratoire mobilisée autour d'hypothèses mises en commun. Ces interrogations ouvrent

¹⁴ En collaboration avec Steim Amsterdam, CRiSAP Londres, SARC Belfast, SAIC Chicago, GMEM Marseille, ainsi que les laboratoires CNRS de sociologie et d'architecture : Lames Aix-en-Provence, Cresson Grenoble, LTCI / laboratoire des Usages Paris / Nice Sophia-Antipolis.

¹⁵ Un micro ouvert est un système audio autonome (micro, encodage, computer, software Pd, adresse IP) qui capte en continu son environnement. Il est placé dans un contexte choisi par un collaborateur, il peut être fixe ou mobile.

¹⁶ Icecast2, PureData, OGG vorbis avec une évolution vers du *full access* et *raw audio*.

¹⁷ PHP, MySQL

¹⁸ Linux Xubuntu, nano-pcs, Pd, Max / MSP, Holospat, Junxtion.

¹⁹ Comme par exemple avec les « streamers », *complices* qui ouvrent et maintiennent les micros ouverts.

un espace créatif pour le développement de projets « conséquents » menés par des collaborateurs²⁰ et partenaires²¹ ainsi que par les membres du laboratoire²².

Ces réalisations sont accompagnées par le développement de projets documentaires et théoriques venant alimenter et ressourcer les méthodologies pratiques. C'est le cas notamment du projet de recherche *Networked Music & SoundArt Timeline* (NMSAT) développé depuis 2008 et qui propose un historique des pratiques sonores en réseau révélant la filiation des problématiques artistiques et théoriques liées à ces pratiques. Cet aspect de la recherche permet de contribuer de manière significative à la communauté internationale de recherche en construisant une ressource commune et inédite sur cet objet, tout en favorisant l'initiation de tout un faisceau et un horizon de questions à explorer.

Enjeux et perspectives

Comme nous l'avons vu, notre interrogation actuelle des espaces sonores en réseau tourne autour des conditions de modifications de la perception et des pratiques liées aux espaces impliqués dans les dispositifs qui agissent ou interagissent avec les lieux ou avec plusieurs lieux simultanément. Cette mise en réseau d'espaces se trouve indexée moins à une forme existante (téléconcert ou dispositif interactif télématique²³) qu'à des dimensions sociales et « topiques » (communautés de création et d'attention²⁴) inhérentes à la création de « circuits » d'espaces et de participations de jeux, organisations réparties d'acoustiques reliées).

Si le terme « en réseau » indique communément une répartition distribuée multisites des points d'émission et de réception et une simultanéité d'interactions *real-time* entre ces sites, notre intérêt se porte plus particulièrement sur les médiations, les interlocutions et les contrôles entre les formes de composition et de jeu (*live composition*), les formes instrumentales (système / appareil / dispositif / *collective instrument*) et les formes d'écoute et d'attention (publics / *shared audiences*), ainsi que sur les réseaux acoustiques : Comment jouer de ces flux, de ces streams, de ces matériaux continus, factuels et imprédictibles, sons de contextes distants ? De quelle organologie²⁵ relève ce méta- / multi- / télé-instrument autophone et ces interfaces (collectives) jouables innervées de flux sonores captés à distance ? Comment les dimensions agogiques²⁶ (*delays, latencies, bandwidth*) perceptibles dans l'écoute et le retour de jeu dans un système en réseau amènent

²⁰ *Locustream Radio Tuner* in SL par Brett Ian Balogh, La mouvance des flux par Cédric Maridet, Trajets par Pascale Gustin, Distillerie Sonore par Cécile Beau, Pont Sonore par Gilles Aubry et Stéphane Montavon, etc.

²¹ SARC / Sonic Art Research Center, Belfast. CRiSAP / Creative Research into Sound Arts Practice, London University. STEIM / Center for research & development of instruments & tools for performers in the electronic performance arts, Amsterdam. LORNA, Reykjavik. Et en 2009 avec Medialab Prado – Madrid, Kibla – Maribor, Hangar – Barcelone, CultureLab – Newcastle University.

²² *Stream Frictions* par Nicolas Bralet, *Carpophores* par Esther Salmona, *Audiofil* par Lydwine van Der Hulst, *LAPS* par Nicolas Maigret, *Ubik* par Julien Clauss, *TRFK* par Alejandro Duque, *GPS* par Scott Fitzgerald, etc.

²³ A. Barbosa *Displaced Soundscapes: A Survey of Network Systems for Music and Sonic Art Creation*, Leonardo Music Journal 13, 2003, p 53-60.

²⁴ Atau Tanaka, Nao Tokui, Ali Momeni, *Facilitating Collective Musical Creativity*, MM'05, Sony CSL Paris, Singapour, 2005.

²⁵ Caractères organologiques liés à la pratique et à l'évolution des systèmes construits et élaborés en tant qu'outils, instruments et dispositifs de « jeu » et qui produisent des occurrences identifiables et reproductibles d'un système à un autre.

²⁶ Du grec « agôgê ». Ce qui concerne le mouvement, soumis à des fluctuations temporelles (ralentissements, changements de vitesse, etc.) dans le jeu de l'interprétation ou de la lecture.

un travail de composition avec les espaces²⁷ ? Comment l'interaction et les influences entre des espaces acoustiques distants, qui n'est possible qu'à partir d'un système en réseau²⁸, peut offrir de nouveaux types de performances et de composition en direct ?

Afin de ne pas s'abandonner à la fluidité des flux sonores streamés et à nos habitudes d'écoute, nous abordons les pratiques situées des lieux reliés qui ouvrent de multiples pistes : « remote acoustics²⁹ » (*LS in SL*³⁰, *New Atlantis*, les projets *Espaces chantants* et *LAPS* de Nicolas Maigret), « remote soundscapes and listenings » (*Locustream*), « remote sound recording » et « post-recording » (*Journal de Streams* d'Esther Salmona, *Streams Fictions* de Nicolas Bralet), « inter-modulated soundscapes », « re-composed / improvised soundscapes » et « remote performances » (*Concert sympathique mondial* de Sabrina Issa, *Sobralasolas !* et *nocinema.org* de Jérôme Joy³¹, *Road Music–Autosync* de Peter Sinclair³²).

L'instrument (*organon*) devient le système en réseau, avec ses inputs et ses outputs, qui peut être excité, depuis son extérieur et de manière programmée et processuelle, pour produire des modulations, des intermodulations et des artéfacts acoustiques, contrôlables, composables, interprétables à la fois par les auditeurs (public) et par les acteurs (players, streamers, auteurs) à l'aide d'interfaces et de dispositifs hybridant les espaces (*local / remote*). Il engage des opérations récurrentes et itératives (jouabilité, performativité, interactivité, participativité) dans un système cohérent qui forme un appareil ou un dispositif dont il s'agit de faire l'expérience en tant qu'œuvre. Ceci amène à constituer des pratiques et des écritures possibles à partir des dispositifs et des appareils de streaming et de réception que nous développons : gestes et dérives d'écoute³³, annotations, sillons et sillages d'écoutes, participations des auditeurs et interactions d'écoute, ambiances et imaginaires (écoute *cagéenne*), réinstanciation continue entre auteur, interprète et auditeur³⁴.

Dans ce sens ce que nous explorons en tant que *Field Spatialization*³⁵ permet de mettre l'accent sur les pratiques liées à la mise en espace sonore à multiples échelles (*Networked Sonic Spaces*) – allant du streaming à l'acoustique, la téléphonie, la radiophonie, et aux espaces virtuels –, aux sondages des espaces (*indoor / outdoor*) et à la mobilisation de l'espace sonore personnel aux notions de flux dans la représentation artistique sonore – *locative* et *variable media* –. (à titre d'exemples : *Net_Dérive* d'Atau Tanaka,

²⁷ Bastien Gallet, *Les Noms de l'espace sonore ou comment composer avec l'incomposable*, Sonotarium #1, séminaire d'art sonore, Esa, Aix-en-Provence, 2008. *Composer des étendues – L'art de l'installation sonore*, ESBA Genève, 2005.

²⁸ Alain Renaud, Pedro Rebelo, *Performance: Strategies and Applications*, NIME 06, SARC Belfast, 2006.

²⁹ Remote acoustics is the phenomenon of using a remote site as acoustic chamber for a sound source (L'acoustique contrôlable à distance est liée à l'utilisation d'un site distant comme espace de résonance et de traitement acoustique pour une source sonore locale).

³⁰ *Locus Sonus in Second Life*, dont la première étape a été présentée au festival Seconde Nature en juin 2008.

³¹ www.jeromejoy.org

³² www.nujus.net/~petersinc/readmusic_autosync et www.petersinclair.org

³³ *RadioMatic/Streaps* (2001) Jérôme Joy & Radiostudio Bauhaus Universität Ralf Homann.

³⁴ *PicNIC* (2002) Jérôme Joy / Quatuor Formanex, Festival Résonances, Nantes. Phénomène relevé également par Bernard Stiegler et Atau Tanaka (2004).

³⁵ Voir *supra*, note 5.

Silophone de The User, *City Links* de Maryanne Amacher, *Variations VII* de John Cage, *RadioNet* de Max Neuhaus, *Sound Island – Landscapes Soundings* de Bill Fontana, *Netrooms* de Pedro Rebelo)³⁶. Les problématiques qui s'ouvrent avec cette notion de *Field Spatialization* permettent de mieux interroger et discerner les dimensions impliquées dans les pratiques sonores d'espace et en réseau. Elle met à jour un séquençement des mises en espace articulées à des distances et des terrains : de la diffusion sur haut-parleurs dans un espace local à celle sur haut-parleurs HF dans un périmètre plus large (*outdoor*), au streaming entre des espaces disjoints et distants, jusqu'à des innervations de diffusions et d'acoustiques entre espaces physiques et virtuels.

L'ouverture d'écarts critiques au sein de ces investigations s'est posée sur la question d'*Audio Extranauts* issue de nos interlocutions régulières avec les domaines de la sociologie, de l'épistémologie, de l'esthétique, de l'anthropologie sonore et de l'innovation technologique³⁷. La notion d'*extranaute* qualifie, dans un sens élargi, d'une part, l'individu ou la communauté naviguant et actant dans des va-et-vient entre le on-line (intra-) et le off-line (extra-) – entre hybridation et immersion –, et, d'autre part, les manifestations dans l'espace physique des projets en réseau³⁸ qui offrent ainsi de nouvelles vitesses (ralenties) à l'expérimentation des flux. Elle permet d'aborder de manière plus précise et commune les questions afférentes aux formes publiques et d'attention (nouvelles scénarités et constructions de public), aux transports d'ambiances et partages du sensible, aux formes expérientielles des flux, du temps réel et d'organisations de temporalités, et aux *open models* et dispositifs coopératifs³⁹, etc. Cette exploration des systèmes d'espaces en réseau révèle et rend lisible les contextes des pratiques nouvelles qui s'y développent entre espaces physiques et espaces virtuels (de l'ordre de ce que nous pourrions appeler une audibilité sociale ou un état musical et sonore des réseaux⁴⁰) tout en offrant une dimension expérimentale renouvelée de la création musicale et sonore.

Identification de la recherche en art

La mise en place du laboratoire et des dialogues transdisciplinaires ont pris en compte les questions de la différenciation et de l'identification de la « recherche en art⁴¹ » et de la recherche sur l'art. L'originalité de la construction de Locus Sonus peut tenir en plusieurs points : l'initiation du projet par deux artistes-enseignants « en son » (Peter Sinclair et Jérôme Joy), la mutualisation de deux établissements d'enseignement artistique, la volonté de fonder un « lieu » de spécialisation / espace de recherche dans lequel sont explorées les problématiques et les questions spécifiques des pratiques artistiques tout en constituant un corpus de connaissances et de réalisations « reconnaissables » dans une échelle « élargie », la nécessité de favoriser les

³⁶ Jérôme Joy et Peter Sinclair, *Networked Music and Sound Art Timeline (NMSAT) – A Pool of informations* 2009, à paraître dans la revue *Computer Music Review*, <http://locusonus.org/nmsat>

³⁷ Recherches conjointement menées avec Locus Sonus par Samuel Bordreuil (Lames), Jean-Paul Thibaud (Cresson), Marc Relieu (LTCl), Bastien Gallet (ESBA Montpellier), Christophe Kihm (Le Fresnoy), Michel Waisvisz (STEIM Amsterdam) et Jean Cristofol (Esa Aix-en-Provence).

³⁸ Un des exemples les plus couramment cités est celui du blind date ou speed dating, ces rendez-vous (notamment pour le recrutement d'employés) se déroulant « dans le noir » et sans connaissance préalable de son interlocuteur(trice) sont issus des pratiques des chatrooms et des forums, et sont répliqués « à l'identique » dans la vie sociale.

³⁹ Jérôme Joy, *Une époque circuitée*, actes du colloque « Metamedia Avatar », Québec, 2007 et article à paraître dans la revue *Intermédialités*, *Programmer*, université de Montréal, 2009.

⁴⁰ Lib_ (Jérôme Joy, Silvia Argüello), Logs. Éd. È®e, Paris, 2005.

⁴¹

Pour faire la distinction avec la recherche sur l'art, qui de son côté est un domaine *mature* et identifié, tout-à-fait compatible bien entendu avec la recherche en art.

échanges avec les cycles d'enseignement, et la relation continue avec des unités de recherche scientifiques et artistiques, afin d'innover tout un réseau d'articulations et d'interlocutions avec d'autres domaines. Ce sont, nous semble-t-il, des conditions nécessaires pour l'ouverture d'un espace commun de recherche, de débat, d'investigation, et de transmission d'états en mouvement.

L'initiation de la recherche au sein de Locus Sonus est issue d'un point de convergence entre des problématiques et des pratiques résultant de nos travaux respectifs (en tant qu'artistes et enseignants) et celles d'un espace commun d'expérimentation et de réalisation artistique. Cette investigation participe à la mise à jour, essentielle dans le débat actuel, des enjeux de la recherche en art⁴². Ce qu'il faut entendre par recherche en art est fondé sur – et impliqué dans la pratique artistique. Ses rendus et publications sont de l'ordre de la réalisation artistique articulée à des questions théoriques et sur des méthodologies contrôlées. Il ne s'agit pas de vérifier des concepts ou des théories, mais d'ouvrir des espaces critiques à partir d'objets qui semblent stables ou fixes dans un champ en transformation et qui sont précisés dans un domaine de pratiques (ici sonores). Si la recherche en art nous paraît essentielle, c'est parce qu'il semblerait préjudiciable que, d'une part, des objets fussent exclusifs au domaine de l'art et que, d'autre part, certains d'entre eux, issus de l'art ou dont les artistes doivent s'emparer, soient confisqués ou « résolus » par d'autres domaines. Poser des questions et simultanément les éprouver artistiquement et techniquement – d'autant plus que nous signifions qu'il est important de faire ceci « ensemble » –, est nécessaire car il s'agit avant tout d'un lieu de pratiques initiant et construisant un corpus critique, dans une dimension et une échelle adéquates à son expression et dans une actualité questionnée, là où les interrogations contemporaines perçoivent des déplacements, des désajustements et des controverses. Cela demande une nouvelle lecture de la relation continue entre recherche personnelle artistique et recherche collective en art⁴³ – nous avons remarqué à ce propos que l'activité de recherche en art stimule de manière aiguë et pérenne le travail artistique individuel. Spécialiser (et préciser) c'est aussi affirmer le point d'où l'on parle, d'où l'on pratique, c'est créer un lieu d'interlocutions (les espaces de recherche dans les Écoles d'art), ce qui nous semble primordial. De tels dispositifs répondent à une incitation artistique et pédagogique – dans le sens de la transmission – animant des espaces réels d'interrogation des pratiques, des processus d'élaboration et de fabrication, et des modes de conceptualisation et de pensée.

L'exploration est à continuer pour aider à distinguer les formes multiples de la recherche en art sans les subordonner à celles de la recherche sur l'art⁴⁴, et sans les plier aux formes pédagogiques existantes dans le cursus ou à celles présentes de manière réursive dans les postdiplômes des écoles d'art (adoptant le modèle résidence / création / exposition). La recherche et la création sont la destination des écoles d'art : interroger et amplifier leurs croisements, leurs tensions et leurs articulations constructives au sein de ces lieux d'enseignements, qui restent mobiles, mobilisés et des socles énergiques, permet de discerner l'enjeu crucial qui s'y joue. Ainsi les écoles d'art sont des cadres initiateurs de la recherche en art et des lieux expérimentaux de la création.

⁴² Assises nationales des Écoles supérieures d'art, Rennes, les 6 et 7 avril 2006, et les actes publiés de ces assises. Colloque « Chercher sa recherche : pratiques et perspectives de la recherche en écoles supérieures d'art », Nancy, décembre 2005.

⁴³ Suite aux nombreux textes d'études sur la recherche dans les pratiques et les enseignements artistiques, publiés sous l'égide de la DAP, par Jacques Imbert, Richard Conte, Michel Métayer, Jean Da Silva, Balbino Bautista, Antoine Desjardins, Bernard Guelton, Jean Cristofol, Hubertus von Amelunxen, Dominique Chateau, Jean Lancry, etc. www.agglo.info/Documentation-textes

⁴⁴ Il n'y a aucune raison d'imaginer que la recherche en art dût ressembler (dans les méthodologies, les formes d'investigation et les modes d'évaluation) à la recherche universitaire et aux modes de production dans le marché de l'art, et il n'y a aucune raison non plus de les adosser contradictoirement ou de les opposer systématiquement.

Annexe 8



- Candidature (non retenue)

Programme national de numérisation

Ministère de la Culture et de la Communication

Appel à projets de numérisation 2010

Services numériques culturels innovants (2010)

Titre du projet :

Création d'interfaces de consultation et d'un accès public en ligne à la base de données NMSAT concernant un historique des pratiques sonores liées aux questions de distance et aux transports de sons

Organisme demandeur :

École Nationale Supérieure d'Art Villa Arson Nice

Locus Sonus, post-diplôme ENSA Nice Villa Arson, ESA Aix en Provence

Présentation (résumé) :

En synergie avec les projets de numérisation déjà lancés à la Villa Arson (Centre de documentation, Historique de la Performance sur la Côte d'Azur (Centre d'Art), etc.), la base de données NMSAT vient compléter l'articulation entre le champ artistique (Centre d'Art), l'enseignement (l'École d'Art) et le Centre de Documentation, par la mise à disposition de données documentaires initiées dans le cadre de la recherche dirigée par les enseignants. L'objectif de développement de la recherche dans les Écoles d'Art est à présent au cœur de l'actualité afin de permettre à la fois d'alimenter des contenus spécialisés qui fondent et prolongent les sillons de la foisonnance artistique actuelle, et de les mener vers une publication et des dialogues transdisciplinaires.

Cette publication se destine à la fois pour le public visiteur, des chercheurs, des étudiants et, par sa mise en ligne, à un public plus large et provenant de domaines divers.

L'importance de la transmission est un des moteurs de la recherche et une des missions d'une institution artistique est de pouvoir mettre à disposition des ressources au-delà de ses murs pour la communauté artistique mais aussi à destination des publics. L'avantage des dispositifs de recherche est leur capacité d'enregistrement, d'analyse, d'expérimentation et d'expertise, et en cela il est primordial d'organiser la circulation et l'accès aux ressources qu'ils constituent, en prenant la forme de la publication comme un objet de développement. Le NMSAT se présente comme une base de données (aujourd'hui textuelle) et une veille thématique sur le domaine très vivant des pratiques sonores et propice à l'interdisciplinarité (d'où les collaborations actuelles que mènent Locus Sonus avec les domaines de la sociologie, de l'architecture, de la musicologie, comme avec plusieurs organisations internationales artistiques). Dans notre contexte sociétal, technologique et bien entendu artistique, ces pratiques sont présentes à tous les niveaux — dans le quotidien, dans l'industrie, dans la communication, etc. —, et offrent un point de vue exceptionnel sur l'évolution des techniques et la capacité humaine à les fonder et à les manier. Qu'une institution artistique en propose un champ de connaissances et de savoir n'est pas anodin, et montre le potentiel que celle-ci peut délivrer pour apporter ses compétences d'expertise et de publication issues de la recherche et des différentes composantes qui la constituent.

Le projet NMSAT de par sa nature documentaire (bases de données) et évolutive (veille) est destiné à une publication en ligne en tant que ressource de consultation et d'expertise. Sa mise en œuvre nécessite des développements spécifiques quant à la forme même de la base de données et des interfaces de consultation qui en donneront l'accès. Le contenu déjà constitué (plus de 3000 entrées) doit être normé pour répondre à la fois à sa saisie dans une structure database et à sa diffusion et connexion à d'autres bases de données existantes. En parallèle, la réflexion sur l'interface de consultation et d'accès aux contenus a permis d'envisager la construction d'interfaces textuelles et graphiques (combinées) afin de répondre de manière pertinente aux questions d'analyses et d'interprétations historiques et thématiques. En effet, le NMSAT étend son observation et son expertise sur une dimension historique étendue (de l'antiquité à aujourd'hui) et sur une surface transdisciplinaire (technologies, arts, littérature, philosophie, esthétique, etc.). Pour cela, la structure de la base de données et des interfaces doit être spécifique et répondre également à l'actualisation continue des contenus, à partir de modes de contribution qui sont déjà évalués (pool de contributeurs, contributions ciblées, annotations, etc.).

La plus grande partie des contenus est déjà sous la forme numérique et les étapes de mise en œuvre de la base de données en ligne sont déjà posées :

- construction de l'environnement base de données en ligne (apache, php, mySQL), interface d'édition, intégration des normes et des standards
- saisie des entrées (par Locus Sonus)
- correction des entrées et compléments nécessaires (par le collège NMSAT)
- construction des indexations
- traductions bilingues
- construction d'interfaces graphiques (XML, Processing, Flash)
- mise en expérimentation
- etc.

Les étapes suivantes sur les années à venir continueront le développement du NMSAT en s'accordant sur l'évolution des contenus, sur leur nature (média), sur le fonctionnement contributif et participatif (collège NMSAT, publics), et sur la perspective de construction d'interfaces complémentaires. La mise en expérimentation permettra aussi d'activer la transmission de cette base de données à d'autres centres de documentation (réseau des Écoles d'Art et des centres de documentation).

L'objectif du projet NMSAT est de constituer une ressource documentaire internationale. La présence de nombreux partenaires et collaborateurs par le relais de Locus Sonus permet de garantir à la fois l'originalité de ce projet, et sa qualité, mais aussi son utilisation et son évolution. La volonté de Locus Sonus (Villa Arson) de mettre cette ressource à disposition participe du même élan : de favoriser la transmission, la circulation et l'articulation des expertises et des connaissances.

Enjeux :

Le projet NMSAT porté par Locus Sonus (ENSA Nice Villa Arson, ESA Aix en Provence) s'insère dans les missions développées par la Villa Arson en tant qu'établissement public artistique organisé autour du Centre National d'Art, l'École Nationale Supérieure d'Art, la Médiathèque d'art contemporain et les résidences d'artistes. La création de la base de données documentaire NMSAT s'appuie sur la diffusion et la publication de connaissances de manière originale. Outre l'aspect inédit de la constitution des contenus provenant d'analyses et d'une expertise aujourd'hui reconnue (Locus Sonus), la mise en place de modes particuliers de consultation par la construction d'interfaces adaptées et l'objectif de destiner cette ressource originale à des publics spécialisés et amateurs et à destination de communautés (scientifique, artistique) a pour but de combiner la transmission (de connaissances) et le développement basé sur des recherches spécifiques (documentaire et historique, sur les modes d'interfaçage et d'accès, et sur la mise en réseau). C'est-à-dire que ce développement répond également aux innovations actuelles sur les questions d'interfaces et de configurations des bases de données documentaires. La numérisation permet d'approcher des innovations d'accès et de participation à la mise à jour des bases de données, d'une part par les fonctions de syndication, d'indexation, de fils thématiques, de tags au sein de contenus, et, d'autre part, de combiner des modes d'édition et de con-

tribution sur la base des outils Web 2.0, pour envisager la garantie d'une base de données pertinente et qui peut être vue comme une ressource fiable.

L'expertise est aussi un enjeu fort d'un tel projet, c'est-à-dire la capacité et les compétences déjà présentes pour « mettre à jour » des données et des informations liées à un domaine propre (les pratiques sonores) par une évaluation continue des contenus : en effet, c'est la première fois que de tels contenus sont organisés sous cette forme et donnent lieu à un collecte et un repérage de données non-visibles ou jusqu'à présent non repérées, car difficilement accessibles.

Les enjeux liés à la construction d'une telle base de données sont essentiels pour comprendre la transmission nécessaire de contenus documentaires à partir d'un établissement à vocation artistique. Il s'agit de :

- distinguer l'apport spécifique en terme de ressource et de connaissance de la part d'une institution artistique à destination des publics et des communautés artistiques et scientifiques, à partir de la combinaison de ses dispositifs propres
- démontrer la capacité et le potentiel documentaire issus de développements et de recherches basés sur la pratique (artistique), pour asseoir un outil critique, analytique et mettant à jour des généalogies et des historiques (ici sur les pratiques sonores)
- favoriser la transmission transdisciplinaire à partir d'un objet documentaire et d'étude défini par un établissement artistique (ici les pratiques sonores et ses environnements : impacts, modifications, histoire)
- matérialiser un corpus documentaire expert pour une destination publique (par un accès en ligne sur Internet)
- mettre à disposition une ressource originale expertisée par des compétences de recherche, issues de ressources internes et de collaborations scientifiques et artistiques

affirmer la dimension internationale et la qualité de l'apport artistique à un domaine vivant (arts, technologies, sociologie, sciences humaines, industrie, etc.)

Description :

La base de données NMSAT est, nous l'avons dit, une ressource unique. Par l'observation des ressources existantes en ce domaine, nous avons vu qu'il y a une forte attente à la « publicisation » du NMSAT, non seulement par la considération de sa nature documentaire mais aussi par le fait que ce projet de base de données va permettre de créer une plate-forme pour le développement subséquent d'études et d'observations menés par des chercheurs à partir de leur propre domaine et discipline. Il permettra également de distinguer et de confirmer un pôle de compétence représenté aujourd'hui par Locus Sonus, porté par l'ENSA Villa Arson et l'ESA d'Aix en Provence. L'assise et la nature documentaire du projet permet aussi de prévoir la collaboration fructueuse entre les services de documentation (en premier la Médiathèque d'art contemporain de la Villa Arson) et les dispositifs de recherche et d'enseignement. S'il s'agissait d'un maillon manquant dans la synergie entre les activités « en art » et celles « sur l'art », le projet NMSAT peut montrer que ces activités participent d'une même mise en œuvre et ne sont pas à opposer l'une à l'autre.

La nature numérique de la base de données NMSAT comprend d'emblée des mises en réseau, non seulement à partir de son accès par Internet, mais aussi par la diffusion de ce dispositif au sein des centres de documentation, et surtout par le caractère international et collaboratif de son fonctionnement et de son évolution. Sur ce point, il y a deux aspects : l'un concerne la mise à disposition publique de cette ressource par l'accès Internet, et l'autre s'appuie sur l'innovation des modalités de contribution à une ressource partagée et favorable à tous les partenaires et contributeurs.

Dans le premier point, l'intérêt est de développer des modes d'interfaçage, de navigation, de consultation et d'indexation sur des résolutions textuelles et graphiques qui permettent des accès pertinents à une base de données. Ce développement s'appuie sur les récentes innovations liées aux interfaces graphiques et dynamiques (arborescences, hypertextualisation, représentations graphiques de fils de contenus et d'indexation, annotations et créations de parcours de lecture dans des contenus de bases de données, etc.). Ceci fait appel à des technologies combinées entre les structures organisées des bases de données et un langage (XML) souple pour adapter des interfaces et des modes de recherche et de consultation.

Le second point nécessite le développement d'un environnement spécialement programmé pour favoriser la publication et la modération (évaluation) partagées. Il s'appuie sur deux niveaux de contribution : l'un expert (porté par le Collège NMSAT, constitué d'une quarantaine d'experts, artistes, chercheurs, scientifiques, et initié par Locus Sonus) qui garantit la pertinence des données et des modes de consultation de celles-ci en ayant un rôle éditorial et qui assure la mise à jour continue des données ; l'autre dit « public », qui autorise la contribution sous un mode spontané et bottom-up par des fonctions d'annotation et de fils de discussion à partir de chaque entrée de la base de données, et par l'ajout de fonctions spécifiques d'enregistrement et de collecte via des opérabilités du Web 2.0 (Twitter). L'interopérabilité de ces environnements et outils (base de données, interfaces, blogs/wikis, twitter, etc.) assure la dimension organique de la mise à jour et de l'alimentation continues des contenus. Une étude spécialisée menée avec la Médiathèque d'art contemporain de la Villa Arson va être menée afin de renseigner le cahier des charges sur la compatibilité des normes UNIMARC et XML.

La base de données NMSAT contient donc plusieurs développements innovants : ceux structurels et ceux fonctionnels, basés sur la pertinence des accès à une ressource et sur la dynamique de publication partagée liée à cette même ressource. L'ensemble s'appuie sur la nécessité de rendre un corpus documentaire un lieu de ressources organisé et évolutif.

L'intérêt du montage de la base de données NMSAT répond à deux objectifs : 1) celui de répondre et faire un apport pertinent à destination des communautés artistique et scientifique ; 2) celui de transmettre un corpus de connaissances à destination d'un public sensibilisé sur les pratiques contemporaines, artistiques et sociétales. La mise en réseau et la mise en ligne de la base de données NMSAT permettent de considérer un accès à distance et une validité continue des informations transmises (par la structure collaborative du NMSAT). Le phasage de la construction de la mise en ligne du NMSAT montre l'évolution de la mise en accès : construction serveur/client (base de données, interfaces), mise en expérimentation d'une borne de consultation (Médiathèque d'art contemporain, Villa Arson) et simultanément mise en ligne pour publication partagée (Collège NMSAT), adaptation du contenu (corrections, traductions), mise en accès public (version 2.0 du NMSAT). La mise en accès par phases montrent les différents paliers et destination publique : communautés artistique et scientifiques (Écoles d'art, structures de recherche), diffusion nationale et internationale par des mises en réseau et des coopérations, ouverture publique. Ce phasage est nécessaire pour assurer la compatibilité des contenus et des interfaces (indexations, normes, standards), des modes de contribution (dynamique structurelle et fonctionnelle) et la viabilité de l'accès public à un contenu stabilisé tout en restant évolutif. L'accès à une base de connaissances crée un ressort lié à un sujet spécifique (ici les pratiques sonores) car il permet de distinguer un réservoir d'informations qu'il ne s'agit pas d'épuiser mais de dynamiser, que cela soit par la transmission de ces informations vers d'autres secteurs et vers un public intéressé, mais aussi par la distinction d'un espace-ressource propice aux développements d'études et de recherches et à la distinction d'un lieu d'interlocutions transdisciplinaire.

Technologies et Fonctionnalités :

La consultation de la base de données est indépendante des plate-formes d'utilisation : les technologies requises et utilisées sont intégralement inter-opérables car basées sur des technologies web. Les conditions de consultation sont aussi simplifiées car celle-ci peut être individuelle (consultation « à la maison ») ou applicable à des centres d'accès public informatisés et connectés à Internet (médiathèques, centres d'information et documentation, etc.).

La plate-forme serveur est sous Linux, Apache, PHP5, MySQL. La consultation en ligne est adaptée à une consultation sur un navigateur Internet.

Le montage de la base de données va s'appuyer sur une compatibilité et une interopérabilité avec les normes bibliographiques et d'archivage, en intégrant les normes UNIMARC et XML afin de développer une structure de champs descriptifs qui sera évolutive et dialoguante avec des bases de données existantes.

La mise en place du projet de consultation en ligne fait appel à des technologies standard : PHP/mysql pour la gestion de la base de données, XML pour les classifications et les modèles d'édition et de publication (en compatibilité avec la norme UNIMARC), Flash et Processing pour les créations d'interface arborescentes, graphiques et hypertextuelles. L'interfaçage définissant les principes de consultation, la simplicité de sa fonctionnalité sera recherchée par l'étude des conditions de construction des interfaces graphiques appliquées dans différents domaines. La consultation à l'écran est l'objectif de cette publication : elle devra comprendre un cahier des charges descriptif des conditions de facilitation de la consultation vis-à-vis des requêtes des internautes. D'autre part la personnalisation de la consultation par le système des interfaces fera l'objet d'une étude spécifique sur l'adaptation à la fois à des modes de lecture et à des modes de navigation adaptés aux requêtes.

Annexe 9



- Candidature au 1% Collège La Batie Neuve (non retenue) (avril 2009)

Présentation (résumé)

Notre démarche consiste à cadrer le réel. La composition est écrite au préalable et « interprétée » par des variations provenant de l'environnement. La ligne de crête retracée quotidiennement par la partie visuelle de l'installation sert de point de départ à cette composition.

Des principes de générativité et de synthèse audio numérique permettent, à partir de sources données, d'opérer des transformations du son en « temps réel ». La question du choix du type de son et de la structure globale de la composition est une décision artistique. Le choix des paramètres sur lesquels vont s'appliquer les variations (provenant des données de l'environnement) en devient une également (au même titre qu'une interprétation). Le nombre de paramètres sonores qui peuvent être modulés dans une composition est illimité, cependant nous pouvons citer quelques exemples: amplitude, hauteur, timbre, densité harmonique, spectre harmonique, relation harmonique entre éléments sonores, spatialité, résonance, etc. Le choix et le "dosage" de ces paramètres dans leur relation aux éléments récoltés constituent une partie majeure de la création artistique.

Le paysage, le temps (météorologique) et les saisons sont des thèmes récurrents dans l'histoire de la musique, ceci non seulement dans la musique classique mais aussi dans des œuvres contemporaines exploitant des moyens électroniques.

En effet, le son a une très forte capacité à projeter des ambiances et, avant tout, les qualités ambiantes représentent des évolutions subtiles de multiples éléments dans la durée. Notre projet propose de renouveler cette tradition en basant notre interprétation sur des captations d'éléments concrets de l'environnement qui vont jouer, interpréter et moduler la partition de l'œuvre.

« Passage du temps » engendre une écoute « musicale » quotidienne reconnaissable dans sa structure, toujours semblable mais jamais identique, créant ainsi une attente et une attention au détail. Cette écoute est d'autant plus affinée dans la perception des variations sonores que la partition continuellement recommencée est à la fois « jouée » par les auditeurs (les élèves et les enseignants) se déplaçant entre les points de diffusion, et « pilotée » par les modulations de l'environnement captées sur le toit du collège. Dans la mesure où il s'agit d'une interprétation réelle des données météorologiques provenant de l'extérieur du bâtiment, l'auditeur peut également « prêter l'oreille » à cette information (rendue sonore et musicalisée) et en tirer des conclusions.

L'organisation spatiale de la composition devant l'image diffusée en temps réel (l'« HORLOGE ») implique la possibilité de privilégier, par le biais de ces propres déplacements, l'écoute de l'un ou l'autre des éléments sonores et de mieux interpréter ces variations, de la même manière qu'en se rapprochant d'une source sonore naturelle nous tentons de mieux la comprendre. Il s'agit d'écouter le présent dans le cours du temps.

« Passage du temps » est une œuvre visuelle et sonore explorant des notions d'espace et de temporalité. Elle utilise des outils et dispositifs automatisés : prise de vue vidéo robotisée et en haute définition et capteurs

climatiques. L'automatisation est utile pour transférer en direct les informations concernant l'environnement extérieur, vers des systèmes d'interprétation audio et visuelle contrôlés par informatique et présentés dans différents endroits à l'intérieur et à l'extérieur du bâtiment.

Les données captées sous forme de flux sont utilisées en tant que jeux de variations qui nourrissent les programmes de génération sonore et de composition algorithmique développés spécialement pour le projet. Les images capturées en permanence depuis le toit du bâtiment sont transmises en flux vidéo « temps réel » montrant un tracé continu, à la fois temporel (la journée) et spatial (la crête du cirque des montagnes). Les images s'affichent avec leur « time code » (heure, jour, année). Une suite de points lumineux (LED) synchronisée avec le mouvement de la caméra parcourt une représentation de la ligne de crête dessinée à même le mur. Ce graphique est sous la forme d'une ligne simple posée sur le mur : cette ligne est composée d'une goulotte en aluminium brut (30 mm x 30 mm) dans laquelle est encastrée une rangée de voyants lumineux (LEDs). La composition musicale est spatialisée (différents éléments compositionnels sont diffusés par différentes sources) à l'aide d'une rangée de haut-parleurs directionnels et paraboliques, répartis au long d'un espace longitudinal. Ces diffuseurs sonores sont situés au-dessus de la tête des auditeurs et sont uniquement audibles dans les zones délimitées d'écoute.

Le dispositif de caméras vidéo est également utilisé pour photographier, à des intervalles réguliers de chaque journée, l'ensemble du panoramique sous la forme d'une image linéaire recomposée. Ces images sont enregistrées et stockées dans une base de données utilisée pour témoigner de l'évolution continue de l'environnement à des échelles temporelles plus longues pouvant remonter jusqu'à l'inauguration de l'installation (c-a-d l'ouverture du bâtiment). Les compositions musicales seront également stockées dans la base de données et rejouées devant l'image linéaire photographique du panoramique reconstitué. Cette ligne panoramique sera présentée sous la forme d'un dispositif comprenant de multiples écrans répartis dans l'espace et ajustés horizontalement pour accommoder l'image panoramique déployée.

L'installation travaille sur la continuité spatiale des concepts développés dans le projet architectural :

- Prise en compte de la situation géographique - cirque, vision panoramique
- Ordonnancement sous forme d'axes cardinaux
- Volonté de s'intégrer dans l'écologie de l'environnement.

L'emplacement de notre proposition s'appuie sur les axes principaux du bâtiment et de la circulation des élèves.

Comme le précise l'architecte dans la présentation de son projet, l'implantation du Collège de la Bâtie Neuve dans le paysage de la vallée est guidée par les points cardinaux (Nord/Sud), et principalement selon la course du soleil.

L'attention particulière à l'orientation du bâtiment (exposition à la lumière naturelle, espaces extérieurs protégés du vent du nord et exposés au soleil) dessine un bâtiment organisé sur deux axes principaux. Le hall se trouvant naturellement au carrefour de ces deux lignes droites. Ces axes majeurs, légèrement décalés, donnent une dynamique au plan masse du projet. Ils agissent fortement sur le rapport du bâtiment et de ses utilisateurs au paysage et plus particulièrement au grand cercle de la crête.

L'œuvre proposée s'installe dans la continuité des problématiques environnementales de l'architecture. Le projet utilise les percées entre les étages comme lieux de rencontre de l'œuvre et des modifications intrinsèques de l'architecture sur le parcours ordinaire et quotidien des élèves.

L'insertion de l'œuvre artistique en bonne intelligence avec l'œuvre architecturale permet de révéler le lien qui se tend entre un lieu et son environnement et la logique de la vie qui s'y déroule.

Pour le choix des formes, nous travaillons dans un souci de discrétion. L'œuvre veut interpeller sans déranger le bon fonctionnement du lieu : l'image en mouvement est plus contemplative que spectaculaire. La diffusion sonore est limitée dans l'espace de manière à proposer plutôt que d'imposer une écoute.

L'œuvre veut ainsi questionner et alerter le spectateur sur les choses ordinaires et constituantes de sa réalité quotidienne.

L'œuvre s'installe donc en bordure ou à la croisée des chemins du collège, comme le spectateur averti sur les traces d'une ligne de Richard Long. L'HORLOGE (le temps) et le CALENDRIER (la mémoire) se situent en extrémité du couloir des salles banalisées.

Annexe 10



- Candidature à l'ANR (non retenue)
(avril 2008)

Programme :

La Création : Acteurs, Objets, Contextes
édition 2008

Équipe de recherche :

- LAMES, UMR CNRS 6127, MMSH Aix en Provence
- Locus Sonus, post-diplôme ESA Aix en Provence , ENSA Nice Villa Arson
- Cresson, UMR 1563 « Ambiances architecturales et urbaines »
- LTCI Telecom-Paristech, École Nationale Supérieure des Télécommunications, Centre d'Étude des Mouvements Sociaux (EHESS)

Titre :

ARSONAMPUBLIC - Art sonore, ambiances urbaines, prise de place publique

Résumé du projet :

Le projet présenté est une **collaboration** artistes (en création sonore)/ chercheurs (en sciences sociales) sur un terrain commun d'investigations : celui de **la dimension sonore dans les espaces publics**. Il s'inscrit à la croisée de quatre des lignes problématiques de l'Appel d'Offres, mais à deux niveaux distincts.

En premier lieu, il vaut pari -- performatif -- qu'entre artistes et chercheurs une telle collaboration est porteuse d'effets heuristiques dans les deux registres de recherches (en art et en sciences sociales). Comme tel, il interroge ce qu'il en est de l'agir **créatif** du simple fait qu'il inscrit cet agir dans le cadre procédural d'une recherche partagée. Il explore ainsi l'un des thèmes de l'AO, celui **d'un comparatif entre activités scientifiques et artistiques**. Mais il le fait en ménageant pratiquement un espace d'intrication de ces activités, non moins que d'observation réflexive de ces « intrigues ».

Pourtant, avant que d'être (lu comme) une « recherche sur la recherche et/ou la création » on le soumet comme recherche (au premier degré) dans la mesure où il se définit dans la visée d'un objet. Cet objet s'inscrit dans un champ commun d'exploration: celui de **l'espace sonore**. Côté artiste, ce champ est exploré activement, par des **performances** qui impulsent et propagent du son en variant les modalités extensives d'efficacité. Côté anthropologique, il l'est analytiquement, autour de la part du son dans les rapports aux lieux et dans la construction des espaces sociaux.

Sur ce fond d'attentions croisées à la **dimension spatiale de l'expérience sonore**, un focus est proposé sur une région d'espace particulière : **l'espace public**. On s'y intéressera aux façons dont la composante sonore agit sur le **placement en public** des citoyens.

La possibilité de saisir cet objet tient largement aux propriétés de l'installation sonore dont le montage et le suivi est au cœur du projet présenté. Cette installation, ce « Stream », se propose en effet (via le réseau) de faire sonner les sons d'autres villes dans la ville et d'organiser la réception de ces résonances le long de parcours d'écoute en espace public (sur le parvis de la Défense) susceptibles d'être amodiés. Sa plasticité ménage alors un espace empirique pour traiter d'un objet théorique : celui du « **faire public** » **dans un espace (déjà) public**.

Cette visée conjointe flèche ainsi, les **raccordant**, vers deux autres thèmes de l'AO: l'un ayant trait aux publics, et l'autre aux « lieux de l'art ». Or, ainsi irait l'argument de ce raccord (et au moins pour les arts dits vivants), les lieux de l'art n'existent que pour autant que s'y rassemblent des publics. Aussi bien un des enjeux de la recherche sera de suivre in situ et documenter les processus selon lesquels s'accomplissent, la genèse des publics : d'entrer dans l'intelligence du public (des états réceptifs le constituant comme tel) par une approche **écologique et pragmatique** de leurs formes de constitution.

Enfin, l'installation sonore « Locustream promenade » au cœur du projet est fortement infusée de numérique. Comme forme d'art numérique, ce dispositif apporte ainsi sa touche à l'ouverture de **varias** en matière **d'environnements sensoriels** que le numérique permet d'explorer. Le projet recoupe alors une quatrième thématique de l'AO, celle de la place du technologique dans les inventivités artistiques. Le suivi de cette dimension prendra effet à deux niveaux. Il fait sens pour les chercheurs de l'équipe qui travaillent sur l'impact des NTIC en matière de réel/virtuel ; qui documentent les usages selon lesquels les acteurs jonglent avec, et articulent, les coordonnées des environnements virtuels et présentsiels. Mais, revenant ainsi au premier thème de la présentation, le commerce rapproché entre artistes et sociologues à quoi convoque cette recherche livrera aussi des éléments quant au rôle que joue l'exploration des possibles techniques (maniabilité, inventivité logicielles par exemple) dans les processus créatifs.

1. DESCRIPTION

1. CONTEXTE, ENJEUX ET ÉTAT DE L'ART

1.1.1 LE PROJET ET SA MISE EN PERTINENCE PAR RAPPORT À L'APPEL D'OFFRES

Le projet présenté ici est une recherche menée en **collaboration** par des artistes (en création sonore) et des chercheurs (en sciences sociales). Le champ commun d'investigations qui, à la fois rend possible et motive cette collaboration, est celui d'une approche de **la dimension sonore dans les espaces publics**. Ce projet, les effets de connaissance qu'il vise à produire, s'inscrivent dans quatre des lignes problématiques que dessine l'Appel d'Offres, mais à deux niveaux que l'on distinguera.

-- a) En premier lieu, il vaut pari -- pragmatique, performatif -- qu'entre artistes et chercheurs une telle collaboration est non seulement praticable, mais porteuse d'effets heuristiques dans les deux registres de recherches concernés (en art et en sciences sociales). En tant que tel -- et cela en est une conséquence naturelle -- il interroge l'état de l'agir **créatif**, et ceci du simple fait qu'il inscrit cet agir dans le cadre procédural d'une recherche partagée. À ce premier titre il nous a paru que sa soumission était pertinente au regard des thèmes de l'Appel d'Offres. En particulier, il explore l'un d'entre eux qui y est (deux fois) évoqué, concernant le **comparatif entre activités scientifiques et activités artistiques**, mais il le fait, et c'est une de ses originalités, en organisant pratiquement un espace d'intrication de ces activités, non moins que d'observation réflexive de ces « intrigues ».

Pour autant, si cette question d'une confrontation entre création et recherche est bien à l'horizon du projet, elle n'en constitue pas son objet initial. Avant que d'être (lu comme) une « recherche sur la recherche et/ou la création » ce programme a prétention à valoir recherche, au premier degré, et dans la mesure où il se définit dans la visée d'un objet.

-- b) Cet objet se situe dans un champ commun d'exploration (artistique, scientifique) : celui de **l'espace sonore**. L'équipe travaille depuis quelques années à une double approche de ce champ. Côté artiste, ce champ est exploré activement, et de l'intérieur par des **performances**⁴⁵ qui impulsent, posent et propagent du son

⁴⁵ Le terme est ici pris dans son sens large lié à « l'action », car il couvre un ensemble de pratiques : de l'installation artistique à la performance, en passant par d'autres formes intermédiaires (dispositifs plastiques, systèmes en ligne, etc.) et en se déployant sur des supports multiples, physiques et virtuels.

en variant les modalités extensives d'efficience. Côté anthropologique certains des partenaires explorent depuis un moment déjà, la part du son dans les rapports aux lieux, dans la construction et la pratique des espaces sociaux.

Sur ce fond d'attentions complémentaires à la **dimension spatiale de l'expérience sonore**, il s'agit de faire porter l'investigation croisée sur une « région d'espace » particulière, celle de **l'espace public** et ceci en s'intéressant aussi bien à la place du son dans l'expérience des espaces publics, qu'aux manières selon lesquelles il est susceptible d'agir sur le « placement en public » des pratiquants de ces espaces.

La possibilité d'adresser⁴⁶ cet objet théorique tient largement aux propriétés de l'installation sonore dont le montage et le suivi est au cœur du projet présenté. Cette installation, de type « Streaming » se propose en effet (et via le réseau) de faire sonner les sons d'autres villes dans la ville, et d'organiser la réception de ces résonances le long de parcours d'écoute situés en espace public (sur le parvis de la Défense) et susceptibles d'être amodiés. Son nomadisme et sa plasticité ménagent alors un espace empirique pour traiter d'un objet théorique – qu'elle permet de soumettre à observation et à expérimentation – qui serait celui du « **faire public** » **dans un espace (déjà) public**.

On marquera alors que cette visée conjointe flèche, et non sans permettre de les **raccorder**, vers deux autres thèmes de l'Appel d'Offre : celui portant sur la constitution du public, et celui portant sur les « lieux de l'art ».

Or, ainsi irait l'argument de ce raccord -- et s'agissant en tous cas des arts dits vivants -- les lieux de l'art n'existent que pour autant que s'y localisent et rassemblent des publics. Aussi bien un des enjeux ou objets de la recherche sera de suivre in situ et de documenter les formes que prennent, et les processus selon lesquels s'accomplissent, la genèse des publics. Bref d'entrer dans l'intelligence du public (et des états réceptifs qui le constituent comme tel) par une approche **écologique et pragmatique** de leurs formes de constitution.

-- c) En troisième lieu, le déploiement de cette recherche tient pour une grande part à ce que les lutheries de Locus Sonus sont fortement infusées d'opérationnalités numériques. Comme forme d'art numérique, les dispositifs de Locus Sonus apportent ainsi leur touche à l'ouverture de **varias** en matière **d'environnements sensoriels et expérientiels** que ce type d'art permet d'explorer. Le projet recoupe alors une quatrième thématique de l'Appel d'Offre, concernant la place du technologique dans les inventivités artistiques⁴⁷. Le suivi de cette dimension prendra effet à deux niveaux. Il fait sens pour les chercheurs de l'équipe qui travaillent sur l'impact des NTIC en matière de réel/virtuel⁴⁸ ; qui documentent les usages selon lesquels les acteurs jonglent avec, et ce faisant articulent, les coordonnées des environnements virtuels et présentsiels. Mais, et nous revenons ainsi au premier thème de la présentation, le commerce rapproché entre artistes et sociologues à quoi convoque cette recherche livrera aussi des éléments de connaissance quant au rôle que joue l'exploration des possibles technologiques (maniabilité et inventivité logicielles par exemple) dans la construction même des propositions artistiques.

1.1.2 ART ET SOCIOLOGIE : DES APPROCHES À RENDRE CONCERTANTES

Les approches sociologiques de l'art s'efforcent classiquement de resituer les œuvres en les inscrivant dans les contextes sociaux qui se nouent aux différentes étapes de sa genèse, depuis la trajectoire de l'artiste jusqu'aux instances de légitimation de l'art, la production d'un champ artistique particulier ou bien le rôle joué par les médiateurs (Hennion 93). Pour une part, les différentes sociologies ont débattu de la façon de définir ce contexte, ainsi que sur la manière de concevoir l'autonomie du monde de l'art.

Mais le compagnonnage de l'art avec la sociologie peut se faire plus direct. Dans la mesure où l'art contemporain interroge régulièrement les conditions de sa propre production et réception (Marcel Duchamp et plus tard avec John Latham et Daniel Buren), il travaille de l'intérieur les liens qui s'établissent entre les œuvres et leurs contextes. Parce qu'ils se confrontent régulièrement à la construction des modes de participation et

⁴⁶ On priera le lecteur de bien vouloir excuser l'usage de cet anglicisme.

⁴⁷ Un déploiement expérimental et réflexif sur les questions d'organologie numérique devra être mené (en référence aux travaux de Bernard Stiegler).

⁴⁸ Il s'agira de renouveler ce couple, usité dans le langage commun, par : actuel / virtuel.

d'intervention de ses destinataires, les arts numériques n'ont eu de cesse de questionner les mises en situation des œuvres, notamment à travers la notion d'installation.

Pour autant, si cette affinité analytique rend possible et prometteuse une collaboration entre art et sociologie, elle ne délivre pas d'elle-même les clefs de cette collaboration.

a) L'hybride de « l'art sociologique » : un point de butée.

Pour spécifier quelques unes des lignes directrices de l'entreprise proposée, on la situera, et par commodité, en rapport avec un précédent célèbre en matière d'hybride « art/sociologie » celui de « l'art sociologique » (F Forest, 73, 83).

On peut en effet mettre à l'actif de cette approche d'avoir tiré toutes les conséquences de la dimension réflexive inhérente à l'art contemporain : si, bien des œuvres ou installations intègrent dans leur « design » une réflexion aiguë sur leurs conditions de production et de réception, elles offrent donc (et pour autant que ces intentions soient captées) un éclairage (éventuellement cru) sur l'état des contextes sociétaux de leur émergence. Elles vaudraient donc sociologie, et pour autant qu'elles font « apparaître concrètement la réalité des relations sociales qui déterminent les individus », offrant ainsi des clefs quant à la « sociologie de la société qui produit cet art⁴⁹ ». Et elles vaudraient même mieux, et cette fois-ci par rapport à la sociologie, et pour poursuivre le raisonnement de Fred Forest : elles vaudraient sociologie pratique, ou bien « pratique sociologique » ; entendre, qu'on y sort de la sphère universitaire (ou bien livresque) pour passer à l'action, au moins sur le mode d'une intervention publique dans la vie réelle.

Mais on dira aussi bien qu'elle tend à rabattre la recherche en art sur une recherche « en société », et de l'autre à aimer la recherche en sociologie du côté d'un « devenir manifeste⁵⁰ » de ses savoirs, dans une esthétique du « statement », de l'assertion. Dans cet arc concomitant deux choses risquent alors de passer à la trappe : une recherche en art qui ne soit pas sociologique ; mais symétriquement aussi, la recherche en sociologie et pour autant que rendre manifeste un savoir c'est le supposer déjà-là plutôt que de se mettre en position de l'élaborer.

La difficulté que pose alors à la recherche « l'art sociologique », et si on en prend le programme comme modèle, est qu'il permet moins d'enclencher un travail de recherche, qu'il ne se voue à produire des dispositifs qui, en tout sens, en tiennent lieu (et en public, de préférence), et permettent d'en faire l'économie.

b) Une prise de recul, en passant par Jacques Rancière et Howard Becker....

Comment donc -- et pour reprendre -- honorer les affinités entre arts et sciences sociales et articuler leurs réflexivités respectives ? On propose, sans s'y dérober, de domestiquer l'urgence qui pousse à cette esthétique du « d'une pierre deux coups » (être d'autant plus artiste qu'on est sociologue, et d'autant plus sociologue qu'on est artiste) et pour ce faire de prendre appui sur deux références théoriques, d'objet et d'ampleurs différentes, mais qui permettent toutes deux de poser autrement les rapports entre art, société et sociologie. Et, partant de dégager l'espace d'une recherche.

-- On doit, et pour commencer par lui, à Jacques Rancière (2000) un cadrage historique qui permet de donner un minimum de profondeur temporelle (deux bons siècles !) à ce motif cultivé par « l'art sociologique » d'une réflexivité sociologique propre à l'art. C'est, à le suivre, à l'orée du romantisme que se dégage ce motif qui invite à considérer les œuvres d'art comme expressives des époques et des sociétés qui en ont accouché⁵¹. Qui invite par exemple Hölderlin à voir dans la tragédie (grecque) le génie d'un peuple, ou encore Balzac à théoriser sa production romanesque comme la mise en pratique des savoirs de son époque⁵². Rancière définit ce type de mise en sens de l'art en parlant de « régime esthétique des œuvres d'art ». Et il propose ainsi que la formule clef en est celle d'une saisie de l'art comme « forme autonome de la vie » ; ajoutant que cette saisie

⁴⁹ Toutes références au texte « manifeste » de 1973, qu'on trouvera en ligne : <http://www.webnetmuseum.org>

⁵⁰ De fait la forme « manifeste » est une constante expressive de ce courant.

⁵¹ Au lieu qu'auparavant, il fallait les débarrasser des scories de leurs époques pour accéder à la gangue de l'art pur.

⁵² Dans ses écrits théoriques sur son écriture il prend pour modèle aussi bien géologues que naturalistes, derrière l'autorité desquels il place ses arts de faire. Voir les textes de Balzac rassemblés dans le Tome 7 de *La Comédie Humaine*, publiée au Seuil, en 1966 (et notamment son court texte : « Traité de la vie élégante »).

permet alors de poser « en même temps⁵³ l'autonomie de l'art et son identification à un moment dans le processus d'auto-formation de la vie »⁵⁴. S'en déduit alors un idéal expressif dans lequel l'actif et le passif échangent leurs signes, et où, comme le dit Rancière, le sensible est « habité par une puissance hétérogène, la puissance d'une pensée devenue étrangère à elle-même : produit identique à du non produit, savoir transformé en non savoir, logos identique à un pathos, intention de l'inintentionnel, etc. »⁵⁵.

On verra volontiers dans ce « en même temps » le radical de l'esthétique du « d'une pierre deux coups » dont nous parlions ci-dessus. En substance : c'est à raison même de son émancipation (autonomie) que l'artiste rejoindra, révélera -- et permettra d'agir sur -- les « processus d'auto formation de la vie » dans lesquels il prend place. On conçoit ainsi que le programme de l'art sociologique qui subordonne la tâche d'une révélation des tensions critiques d'une société au jeu libre -- parce que réflexif sur ses « conditions de production »-- d'une sensibilité artiste -- se coule parfaitement dans ce moule hérité⁵⁶. Ainsi, on ne logera pas la nouveauté de notre proposition à l'enseigne de la nouveauté du thème de la réflexivité, à charge pour nous d'articuler de nouvelles manières de le travailler.

-- La sociologie de l'art que propose H Becker (1988), part elle d'un tout autre pied. Elle s'ouvre, et pour la résumer, sur une prise d'acte du caractère relationnel de toute activité artistique, et elle déplie en conséquence toutes les chaînes de coopération qui se nouent autour de (et par l'activation desquelles passent) l'avancée d'un travail artistique. Que ces travaux visent ou non à exprimer l'esprit d'une société, il reste que, ce faisant ou dès avant, ils « font société » : à la fois ils prennent place dans des « mondes sociaux », et à la fois ils en retiennent, par leurs engagements réitérés, les chaînes constitutives.

Or, dans l'éventail de ces coopérations qu'ouvre Howard Becker, on trouvera bien celles qui lient les artistes aux personnels de renfort (fournisseurs, techniciens...), celles qui les lient aux diffuseurs, aux critiques etc., mais il distingue aussi une sphère relationnelle qui relie les artistes les uns aux autres, et ceci du fait même que, pris dans leurs travaux respectifs, ils ne s'en rattachent pas moins à ce qu'il définit comme des « problem solving traditions ». Se spécifient ainsi, au sein des « mondes de l'art » des collèges dans lesquels des « collègues » testent les moyens expressifs qu'ils mobilisent dans la poursuite d'enjeux reconnus comme similaires : bref partagent de semblables horizons problématiques et, ne serait-ce qu'à ce titre là, « fonctionnent » bien et déjà comme chercheurs de plein droit.

On en conclura alors deux choses : que la recherche ne vient pas à l'art du seul fait que les sciences sociales y viendraient (ou que les artistes viendraient à la sociologie) ; mais ensuite que si l'on peut reconnaître une teneur de recherches aux activités créatives du simple fait que la notion de ligne problématique y est probante, la question du sens et des modes de la collaboration entre artistes et chercheurs se déplace alors du côté de savoir ce qui rend réciproquement pertinentes les lignes problématiques que chacun hérite de ses « traditions problématiques » et cherche à faire avancer avec ses moyens propres.

c) Une hybridation des démarches, plutôt que la proposition d'une démarche hybride.

Plutôt donc que d'une démarche hybride qui rabattrait d'un seul coup d'un seul la réflexivité artistique sur une réflexivité sociologique (non moins que l'inverse), le programme de recherche proposé vise à ouvrir un espace conjoint dans lequel, certes, « hybrider » des démarches, mais à partir de leurs lignes de réflexivité propres. En d'autres termes il « surprend » les différentes équipes qui le mènent dans des moments ou des « chantiers problématiques », et il parie sur une inflexion productive des réflexivités de ces lignes de recherches, et pour ainsi dire, par enclenchements latéraux.

En amont d'une présentation complète, la seule à même de valider ces pertinences latérales, on avancera trois raisons qui nous inclinent à penser que ce « pari » vaut d'être tenté, et sont de nature à préfigurer quelques-uns des motifs qui informeront la collaboration.

⁵³ Souligné par nous.

⁵⁴ Op cit, p 37.

⁵⁵ Op cit, p 31.

⁵⁶ Certes, on admettra que le « régime esthétique des arts », et comme le dit Rancière, commence plutôt par un changement de grilles interprétatives, encore que les artistes soient prompts à y caler leurs propositions expressives. On prendra acte également que l'art contemporain, post Duchamp, en a particulièrement raffiné le Topos -- en en rendant l'abstraction concrète, comme Marx le disait de la production, et de son devenir sous le capitalisme ?

-- En premier lieu, et pour autant que le terrain commun d'investigations est celui d'une même strate d'expériences, celle de l'espace sonore, on marquera une première convergence d'intérêt d'intelligence et donc une première accroche possible entre art et sciences sociales.

En simplifiant délibérément, la question de l'espace du son (par exemple de la localisation des sons) est une des questions cruciales de la recherche en art sonore. Symétriquement, la question de la dimension sonore est une question, à la fois nouvelle et vive, dans le domaine de l'anthropologie de l'espace sensible (Augoyard et Torgue, 2006 ; Amphoux, Thibaud et Chelkoff, 2004).

-- En second lieu, toujours au chapitre de la convergence d'intérêt, et eu égard à la composante numérique des « lutheries » de Locus Sonus (dispositifs de Streaming, notamment), s'esquisse la possibilité d'une approche croisée sur le thème des rapports entre environnements virtuels et environnements réels. En l'occurrence on peut raisonnablement escompter que les savoirs anthropologiques qui commencent à être rassemblés sur ce thème (Licoppe, C, 2007 ; Relieu, M, 2007) puissent servir de points d'appui aux installations de Locus Sonus et, réciproquement, que les variations expérimentales de ces installations puissent faire progresser les connaissances en la matière.

-- Ce second point amène alors à un troisième, lui de nature plus méthodologique. En ayant recours à une métaphore chorégraphique, on dira que la possibilité d'un « pas de deux » s'esquisse, et du fait que les lignes problématiques en art sonore et sociologie font chacune l'objet de déports qui les rapprochent l'une de l'autre. En substance : côté art sonore, un accent nouveau est mis, au-delà du son, sur son écoute et ce qu'il en est des dispositions à entendre ; symétriquement, les approches micro analytiques⁵⁷, et dans le sillage du travail pionnier de Garfinkel sur les « breaching experiments », subordonnent volontiers l'intelligence des situations (et de ce qui les construit) à la fabrique contrôlée et au travail sur des artefacts expérimentaux. Ces « déports » symétriques brouillent alors les cartes des divisions du travail héritées entre artistes et scientifiques – les uns « performant », les autres enregistrant. Ils désignent ainsi une aire et des modes d'engagements conjoints. De fait l'enquête empirique projetée autour du dispositif « Locustream Promenade »⁵⁸ sur le Parvis de la Défense, fera fond sur, et dépliera les possibles ouverts par, ces chevauchements.

1.2 OBJECTIFS ET ORIGINALITÉ

On a jusqu'à présent donné une première idée des accroches de pertinence possibles entre les problématiques des artistes et des chercheurs de l'équipe. En résulte un faisceau de questionnements, souvent croisés, dont on listera rapidement quelques brins :

-- Qu'en est-il des registres de dimension spatiale du son ou des événements sonores ? Voilà un des chantiers critiques qu'explorent les « Sound Artists » contemporains.

-- Qu'en est-il, réciproquement, de la dimension sonore des espaces pratiqués, et du rôle qu'elle joue dans les pratiques et les ambiances urbaines ? Voici alors un des chantiers vifs de l'anthropologie urbaine.

-- Ou encore : en quoi les possibles portés par le numérique, et notamment pour les modalités de transports du sonore et de génération d'environnements virtuels auxquelles ils ouvrent, sont-ils de nature à renouveler et à régénérer le « Sound Art » ?

-- Et réciproquement, comment se conjuguent pratiquement les « implications » en virtuel et en « présentiel » ? Voici enfin un chantier actuel de l'anthropologie des usages des nouveaux environnements socio techniques.

Pour déplier les brins de ce faisceau, et faire ressortir les lignes de force selon lesquelles s'organisera la recherche, on procédera, d'une part en présentant brièvement le dispositif d'installation sonore proposé par les artistes de Locus Sonus, puisqu'il est bien le motif central autour duquel s'est cristallisée la recherche collaborative ici proposée ; et d'autre part en donnant à grands traits des indications sur les chantiers problématiques des uns et des autres, de manière à spécifier quelques-unes des questions théoriques que les différents partenaires « ont en tête », entrant dans la recherche et, partant, à définir en quoi, ou ce qui, dans cette recherche sera de nature à actualiser leurs problématiques et les faire avancer.

Ceci donnera d'une part l'occasion de nous situer par rapports à différents « états de l'art » concernés, et d'autre part, livrera le soubassement logique de l'enquête envisagée (voir 1.3).

⁵⁷ Dont se réclament les chercheurs des trois équipes sociologiques concernés.

⁵⁸ Locustream Promenade est une installation du laboratoire artistique Locus Sonus dont un des projets en cours est de réaliser sa présentation publique dans l'espace du Parvis de La Défense à Paris.

.1 L'installation Locustream Promenade sur le Parvis de la Défense.

Cette installation consiste en un dispositif d'écoute de « Streams » se disséminant en autant de « douches sonores », consistant en des paraboles suspendues équipées de haut-parleurs et d'un ordinateur embarqué. Il est possible de disposer celle-ci aussi bien en espaces extérieurs qu'en espace intérieur tout en faisant varier ses emplacements, soit sous la forme de « stations » (de lieux d'écoute), soit sous celle de champs d'écoute à parcourir. Ces haut-parleurs diffusent en continu des flux (Streaming) de sons, transmis en temps (quasi) réel, via le réseau internet, et provenant d'environnements lointains – ceci à l'échelle de la planète – captés qu'ils sont par un système évolutif de microphones ouverts (en continu, donc et sur leurs environnements sonores). Ces paysages/environnements/ambiances sonores transmis à distance sont donc écoutés en direct, point par point, et diversement selon les paraboles. On pourrait définir à grands traits « l'esprit » de l'expérience en disant qu'il y s'agit de faire sonner des espaces dans d'autres espaces, et particulièrement, des villes dans d'autres villes.

De fait c'est bien dans un espace public urbain que le dispositif sera installé, celui du Parvis de la Défense, et suite à une commande passée via le CNAP par un collectif d'entreprises sises à la Défense, auprès des artistes de Locus Sonus. Un autre élément important de ce mécénat est qu'il n'y s'agit pas simplement de déposer une œuvre – une « pièce » fût-elle sonore -- mais d'offrir un espace pour y faire « vivre » et évoluer une expérimentation sonore, et en déployer ainsi dans le temps les possibles esthétiques.

Voilà donc figuré le « point de rendez vous » des différents partenaires de cette recherche. L'ampleur de l'expérience, sa situation urbaine, la sophistication technique des « lutheries » qu'elle met en œuvre, aussi bien que l'ambition de son pari esthétique – « transporter des ambiances », tout ceci motive l'intérêt qu'on lui porte mais, outre cela, permet aussi de spécifier les différents trajets suivant lesquels chaque partenaire viendra au « rendez-vous », et, comme nous le disions, avec quelles questions « en tête ».

.2 Les lignes d'enjeux problématiques. Originalités et cohérence.

.2.1 « Locustream Promenade », une étape dans les explorations des Sound Artists de Locus Sonus.

Le champ esthétique qu'explore le laboratoire Locus Sonus⁵⁹ concerne la dimension spatiale des manifestations sonores. Il le fait en situant ses propositions dans deux lignes d'investigations et de recherches en art sonore, lesquelles, malgré leur caractère relativement récent, font néanmoins « tradition » : une ligne qui travaille l'audio en espace, une autre qui travaille l'audio en réseau. Le fil conducteur de la problématique actuelle du laboratoire est de **croiser** ces deux lignes, de manière à en féconder les héritages, les apports respectifs. On marquera donc quelques-uns des jalons de ces traditions qui font référence pour le collectif et informent sa démarche, et ceci pour mieux préciser ensuite les enjeux de l'installation projetée.

a) Concernant « l'audio en espace », on peut considérer que s'y jouxtent plusieurs familles d'approches qui travaillent différemment les rapports espace/son.

On distinguera tout d'abord une ligne attentive à la **spatialisation sonore**, dont l'historique trouverait ses débuts dans les œuvres de l'Histoire de la Musique (Tallis, Gabrieli, Berlioz) ainsi que dans les travaux expérimentaux orchestraux de compositeurs (Xenakis, Stockhausen) et qui se développe au cours des années 70/80 dans le domaine de la musique électro-acoustique (acousmonium) et de la composition mixte (à titre d'exemples : les œuvres de Luigi Nono ou encore de Philippe Manoury et de Pierre Boulez).

On spécifiera une autre ligne qui spatialise moins des sons composés qu'elle ne s'exerce à inscrire du son dans des espaces spécifiés. Depuis, et pour se donner un point de départ, le « Rain Forest » de David Tudor⁶⁰, toute une ligne d'exploration a travaillé la thématique de **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. On

⁵⁹ <http://locusonus.org/>

⁶⁰ <http://www.emf.org/tudor/Works/rainforest.html>

référer ici aux œuvres d'Alvin Lucier⁶¹, de Max Neuhaus⁶², de Bernhard Leitner⁶³, de Robin Minard⁶⁴ et de Cristina Kubisch⁶⁵. Cette saisie de l'espace comme paradigme plastique « augmenté » par le son a permis de redéfinir l'écoute du spectateur à mi-chemin entre l'exposition et le spectacle, et entre la sculpture/installation et le dispositif. Différentes pistes ont enfin permis d'envisager l'espace dans des dimensions, d'une part en prise avec les contextes sonores (en terme de collectage, de sélection et de point de vue) et, d'autre part, selon ses potentiels de virtualisation : les « soundwalks » d'Hildegard Westercamp⁶⁶ et de Janet Cardiff⁶⁷, et les œuvres « Dip in the Lake »⁶⁸ et « Roaratorio » de John Cage⁶⁹, à titre d'exemples.

b) Concernant « l'audio en réseau », on peut se référer à plusieurs propositions qui ont très vite exploité les possibilités collectives et « connectives » qu'elles avaient à leur disposition. Au titre de jalons marquants on indiquera ainsi : les « 9 Evenings/E.A.T » avec Robert Rauschenberg, John Cage et Billy Kluver en 1966⁷⁰, les performances en réseau « d'Electronic Cafe »⁷¹, « Telephone Music » d'AdrianX en 1983 ; ou encore des réalisations sonores et musicales en réseau -dont l'Internet - (« Silophone » du collectif The User, « Radio-Net » de Max Neuhaus, le collectif The Hub, « Micro Radio » de Tetsuo Kogawa, sans oublier les projets séminaux « City Links » de Maryanne Amacher de 1967 à 1980, et « Sound Island » de Bill Fontana en 1994.

c) **Croiser « audio en espace » et « audio en réseau » : LocuStream Promenade, une étape dans des expérimentations en cours.**

Si c'est bien autour d'un dispositif de streaming que s'organisent les explorations de Locus Sonus, il s'agit de bien d'autre chose que de simplement exploiter les possibles de circulation sonore offerts par l'Internet. **Un des enjeux des recherches du laboratoire est en effet de mobiliser le net pour cultiver la thématique évoquée ci-dessus de « l'espace problématisé par le son ».** Ou bien de se servir du réseau, mais pour mieux travailler l'audio en espace⁷².

Les réalisations du laboratoire se sont appuyées jusqu'à présent sur l'utilisation du streaming audio entre espaces distants et leur interprétation, sous forme d'installations, de dispositifs d'écoute en ligne et de performances. Elles ont fait appel :

- à la production et à la diffusion de multiples flux sonores captés par un réseau de microphones disséminés dans des lieux géographiques autour du globe et maintenus par des complices et collaborateurs, via un environnement serveur spécifiquement programmé (« Locustream »)
- à la construction d'interfaces en ligne d'écoute, en direct et en différé, des streams et de réalisations issues de pratique de composition et d'interprétation, à partir de ces streams (« Locustream Soundmap », « Podcast »)
- à la réalisation d'installations et de systèmes de corrélations spatiales et d'écoute, autour des notions de « mixed realities », d'interaction remote/local, de résonances et de spatialisation donnant lieu à des installations artistiques (« Locustream Tuner », « LS in SecondLife »)
- Au développement d'appareils mobiles de performance et de captation sonore en direct, pilotables et contrôlables, permettant de streamer de point à point (« Wimicam », « Locustreambox »).

⁶¹ <http://alucier.web.wesleyan.edu/>

⁶² <http://www.max-neuhaus.info/>

⁶³ <http://www.bernhardleitner.at/en/>

⁶⁴ <http://www.robinminard.com/>

⁶⁵ <http://www.christinakubisch.de/>

⁶⁶ <http://www.sfu.ca/~westerka/>

⁶⁷ <http://www.cardiffmiller.com/>

⁶⁸ <http://www.petergena.com/cagedip.html>

⁶⁹ <http://www.johncage.info/index2.html>

⁷⁰ <http://www.fondation-langlois.org/f/9evenings/>

⁷¹ <http://www.ecafer.com/>

⁷² Et, réciproquement, de l'audio en espace pour mieux travailler celle de l'audio en réseau.

Replacé dans cette série de propositions, un des enjeux centraux de l'installation projetée, « Locustream Promenade », sera d'inscrire directement dans l'**espace public** les effets de problématisation de l'espace par le son que le laboratoire explore. Une attention particulière sera donc apportée à la topologie de ses enceintes de diffusion, non moins qu'à un suivi de ses effets publics (assisté en cela par les chercheurs en sciences sociales).

.2.2 « Locustream Promenade » et l'approche pragmatique des ambiances urbaines. (CRESSON).

L'apport de l'équipe CRESSON⁷³ s'inscrit dans le développement d'une approche pragmatique des ambiances urbaines visant à amplifier le caractère opératoire et la portée heuristique de la notion d'ambiance. Nous partons de l'idée que l'ambiance – définie provisoirement comme un espace-temps éprouvé en termes sensibles – constitue un des lieux d'hybridation privilégié entre l'activité artistique et le travail sociologique. Une ambiance est aussi bien ce sur quoi peut porter une intervention artistique (« Locustream Promenade » peut être appréhendé selon cette perspective avec ses « transports d'ambiances ») que l'expression située et circonstancielle d'une forme de vie sociale. En d'autres termes, *l'ambiance peut être posée à l'interface de l'art et de la sociologie* dans la mesure où elle fonctionne à la fois comme un opérateur des installations sonores de Locus Sonus et un analyseur des conduites socio-esthétiques en espaces publics.

Parmi les divers domaines étudiés en termes d'ambiances par l'équipe CRESSON, celui des actions artistiques en milieu urbain figure en bonne place. Jusqu'à présent, deux pentes principales ont été explorées au CRESSON : des recherches à caractère fondamental⁷⁴ et des interventions à caractère expérimental⁷⁵. Dans les deux cas, il s'agit de se demander ce qu'une démarche artistique permet de révéler de l'expérience esthétique des citoyens en intervenant sur les ambiances de tous les jours.

Les dispositifs mis en œuvre par Locus Sonus constituent à cet égard de véritables analyseurs des ambiances quotidiennes. Une des propriétés de ces dispositifs, notamment autour du streaming, est qu'ils travaillent sur des captures de sons naturels, qu'ils expérimentent le déploiement de ces captures dans des variétés de sites urbains, et qu'ils travaillent sur et à partir des caractéristiques acoustiques de ces espaces. En se saisissant de l'ambiance sonore in situ pour la déstabiliser et la transformer, de tels protocoles permettent de poser à nouveaux frais une des questions centrales abordées au Cresson : qu'en est-il du caractère ordinaire d'une ambiance urbaine ?⁷⁶

Trois angles complémentaires de cette question sont plus particulièrement convoqués dans les expérimentations de Locus Sonus:

1- *Le potentiel immersif des lieux*. Comme l'indique le langage courant, on peut être *dans* une ambiance mais jamais face à elle, on ne peut pas à proprement parler la contempler de l'extérieur, l'observer à distance ou la circonscrire avec précision. Bref, l'ambiance privilégie l'immersion sur le rapport de face-à-face et place le sujet percevant au sein du monde qu'il perçoit. On peut néanmoins se demander si tous les lieux sont équivalents quant à leur pouvoir immersif, si le phénomène d'enveloppement d'une ambiance ne revêt pas des

⁷³ <http://www.cresson.archi.fr/>

⁷⁴ A titre d'exemple, citons quelques travaux de Jean-François Augoyard : Actions artistiques en milieu urbain : à l'écoute d'une épiphanie sonore (1994) et Médiations artistiques urbaines (1999) ; ainsi qu'une thèse de doctorat de Catherine Aventin : Les espaces publics urbains à l'épreuve des actions artistiques (2005).

⁷⁵ Retenons deux de ces expérimentations : 1) Nicolas Tixier et al. Installation sonore à la Briqueterie – Design sonore et recherches associées. Web-Références : « Arch-Art », Leonardo 2000 (2004) ; <http://www.archartproject.net/> ; Installation sonore : <http://www.cresson.archi.fr/pubMEDIAarchart.htm>; 2) Richard Atienza, Gabriel Bérubé, Aurore Bonnet, Damien Masson, JuL McOisans RéfleCT/Xions. En-action in art, Grenoble, 2007, <http://acroe.imag.fr/enactive07/reflectxions.php> ; http://acroe.imag.fr/enactive07/downloads/Enactive07_Proceedings-LQ.pdf (p.315/317).

⁷⁶ Cf. Ambiances en Débats. sous la direction de Pascal Amphoux, Jean-Paul Thibaud et Grégoire Chelkoff, Ed. A la Croisée, Grenoble, 2004, 309 p. ; ainsi que : Jean-Paul Thibaud, Nicolas Tixier, L'ordinaire du regard, In Le cabinet d'amateur, Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, n°7-8, 1998, pp. 51-57 & in Parpaings, Éd. Jean-Michel Place, Paris, #3, 1999, pp. 28-29.

intensités différentes selon les configurations sensibles en présence. Il s'agira ici de s'interroger sur les degrés d'emprise d'une ambiance à partir des variations sonores que propose Locus Sonus.

2- *Des interférences d'une ambiance.* Un second angle d'approche a trait à ce qui fait l'unité d'une ambiance. Dans l'expérience quotidienne, une ambiance est vécue comme une et indivise. En mettant en œuvre des « transports d'ambiances » et en mixant les sons du lieu de l'installation avec ceux provenant d'autres lieux à distance, les expérimentations de Locus Sonus offrent l'occasion de travailler sur les modalités et conditions d'interférence d'une ambiance. Il s'agira ici de s'interroger sur les conditions d'« adhérence » entre un lieu et son ambiance, sur la manière dont une ambiance se compose et s'ancre localement.

3- *Entre l'ordinaire et le remarquable.* Dans la vie de tous les jours, les ambiances sont ressenties de façon diffuse et impriment leur marque sur nos faits et gestes sans qu'il soit nécessairement besoin de les remarquer. Autrement dit, l'ambiance peut être considérée comme le support à partir duquel le monde sensible se configure au quotidien, comme le champ à partir duquel les phénomènes émergent et s'individuent. Il en va ici de la manière dont le monde sensible se dote de formes mémorables et reconnaissables, lui conférant par là même un visage familier. En mettant provisoirement en défaut les cadres sensibles de l'expérience quotidienne et habituelle, les expérimentations de Locus Sonus permettent de se demander à quelles conditions et selon quels processus une ambiance devient remarquable. Cela suppose de s'intéresser également à la manière dont l'expérience d'une ambiance évolue dans le temps pour celui qui la vit au quotidien.

.2.3 « Locustream Promenade » : scène sonore et sociologie des espaces publics. (LAMES)

Un des chantiers théoriques que les expérimentations sonores de Locus Sonus « interpellent » tout particulièrement est celui qui porte sur la question des **espaces publics**. Ici, l'ouverture spatiale des registres sonores travaillés par les artistes de l'équipe (lesquels varient les échelles de performances, aussi bien qu'ils modulent les façons d'articuler environnements réels et virtuels) rencontre un autre type d'ouverture, celle ayant trait à des questionnements – qui restent ouverts, donc – portant sur la **dimension publique de la vie sociale**, et notamment sur la notion, les mots (dira-t-on « valise » ?) d'Espace Public.

Il ne s'agira pas ici de mener ce travail de clarification de la notion pour lui-même. Mais plutôt, partant du fait que les manifestations artistiques, les attentions publiques qu'elles cristallisent, les manières dont des publics s'y convoquent (ou y sont convoqués) sont bien un des aspects selon lequel cette dimension publique s'atteste, il s'agira de cadrer l'approche des expérimentations de Locus Sonus au regard des questionnements théoriques que nous lègue la sociologie des espaces publics, telle que la littérature nous permet de les spécifier⁷⁷.

En effet, une revue de cette littérature sur la question fait apparaître des tensions entre des approches parfois consonantes, parfois dissonantes, telles qu'elles ne laissent le sociologue guère quitte d'avoir à tenter de les appareiller.

En étant ici succinct, on proposera de lister les « espaces publics » qui y sont évoqués en 4 types distincts « d'états de public ».

-- La modalité la plus simple est celle de l'attroupement autour d'un spectacle ; sens premier du public comme composé d'individus dont les attentions sont focalisées sur un même cours d'événement. **Unité de lieu et d'attentions** définiront ce premier type d'espace public.

-- Par différence, les « lieux publics », tels que la microanalyse d'inspiration Goffmanienne les théorise, offrent bien une unité d'espace (communément partagé), mais dont on sait qu'il se caractérise par un régime « d'attentions dispersées ». Unité de lieu, donc mais sans unité d'attentions.

-- Une autre différence surgit si l'on fait référence aux travaux de Gabriel Tarde (in *L'opinion et la foule*), qui définit lui, sous l'espèce de la « communauté imaginaire des lecteurs », un public caractérisé par une unité (synchrone) d'attentions, mais sans unité d'espace.

-- Un dernier type d'espace public se noue enfin autour du motif du débat, l'espace public habermassien, donc. On le supposera (à la chambre, dans des débats participatifs...) unitaire du point de vue du lieu et des attentions, mais s'y ajoute que les membres du public suivant les avancées argumentatives ne le font pas

⁷⁷ On s'appuiera ici sur l'ouvrage de référence de D Cefaï et D Pasquier, *Les sens du Public*, Paris, PUF, 2004.

sans avoir possiblement à risquer de s'y **exposer**. Pour reprendre une conception de sémantique adverbiale, ils y sont à la fois « compléments de sujet » et « complément d'objet » d'un voir collectif⁷⁸.

On pourrait donc nommer les formes selon lesquelles s'incarnent ces « états de public » en parlant de **public (1), de passants (2), d'audiences (3) et d'assemblées (4)**.

Cette grille conceptuelle développée ici de manière ramassée, flèche évidemment vers de multiples possibilités de raccordement de ces états de public ou de glissement de l'un dans l'autre. Par exemple, des « puits d'attention », souvent autour d'événements incongrus, peuvent se creuser dans des lieux publics et extraire des publics (1) d'agréats fluides de passants(2)⁷⁹. De même, des membres de public peuvent se découvrir comme appartenant à de semblables audiences (3), et faire assemblée (4) de croiser et tester leurs références communes. Sa mention profile donc quelques pistes d'enquête. Mais surtout elle offre, nous semble-t-il, assez d'espace conceptuel pour une approche à la fois **écologique et pragmatique** de la formation des publics de l'art. Elle permet en particulier de nouer – autour de l'analyse des formes de « convocation de public » -- la thématique des lieux de l'art, et celle des publics de l'art. Et ce faisant, elle ouvre sur une sociologie des publics qui soit autre chose que le listage des attributs de ces membres, s'intéressant en premier lieu aux processus mêmes selon lesquels ces membres deviennent tels.

On fait donc l'hypothèse qu'on gagne à plonger l'approche des **cristallisations d'attention publique** portée par l'art dans une famille élargie de semblables cristallisations, bien qu'autrement motivées. Mais réciproquement, il nous semble aussi que, par la souplesse, la diversité des manières selon lesquelles le dispositif de LS travaille ces modes de convocation, on y recueillera des matériaux à valeur critique par rapport à cette problématique.

.2.4 « Locustream Promenade » entre virtuel et présentiel. (LTCI)

L'instauration d'effets de présence avec des espaces distants a été puis leur apparition à la fin du XIX^{ème} siècle, l'un des axes moteurs du développement des usages des technologies de l'information et de la communication. On se souvient des hésitations initiales sur l'usage du téléphone, que Clément Ader, par exemple, destinait à la mise en présence sonore d'événements distants (opéras, etc.)⁸⁰. Si les usages des technologies de la communication ont, dans un premier temps, privilégié l'interaction interpersonnelle, la question de la mise en présence distante fut régulièrement soulevée, avec l'apparition du direct à la radio et à la télévision, puis avec les Media Spaces, dispositifs imaginés dans les années 90 et destinés précisément à mettre en relation non plus des individus mais des espaces, tels que des couloirs de différentes entreprises éloignées (Bly, Harrison, et Irwin, 1993), comme l'avait fait, quelques années plus tôt (1980), la création de Kit Gallo-way et Sherrie Rabinowitz, « Hole in Space », qui reliait plusieurs jours un trottoir de New York à une portion d'un autre lieu public situé à Los Angeles (Relieu, 2007). Les études d'usage de ces différents dispositifs (par ex. Dourish, Adler, Belotti & Anderson, 1996) montrent que la présence à distance peut se comprendre non pas comme une immersion dans le monde virtuel ou simplement lointain mais plutôt comme une mise à l'épreuve de la viabilité des combinaisons qui sont susceptibles d'être construites par les acteurs entre les sens qu'acquiescent leurs actions au sein de ces deux environnements à la fois disjoints et simultanés.

Les différentes installations proposées par Locus Sonus déclinent, sous des registres variés, différentes combinaisons expérimentales entre le champ de la proximité, de la coprésence, d'une part, et, d'autre part, des sources sonores distantes diffusées en temps réel. En ce sens, elles relèvent de la tradition, très présente dans l'histoire de l'art vidéo, des dispositifs de présence à distance. En outre, Locus Sonus envisage d'étendre ces possibilités à la mise en relation sonore à des environnements virtuels comme Second Life.

Dès lors, on pourra interroger la façon dont les passants, arrivant à proximité de ces sons, identifient leurs localisations, effectuent des rapprochements avec leurs activités du moment, ou bien au contraire maintiennent une disjonction forte entre les deux mondes. On s'efforcera donc de caractériser la tension qui s'exerce entre le rapprochement institué par ces installations vis-à-vis de mondes distants et la disjonction qui est

⁷⁸ Voir Louis Quéré in Cefai, Pasquier.

⁷⁹ Voir les travaux de William H. Whyte (1989) et notamment sa notion de triangulation des regards qui donne une des structures de base de ces « extractions de public ».

⁸⁰ Le théâtrophone en 1881.

susceptible de se maintenir. Assurer la jointure entre le contexte proximal de la déambulation et sa confrontation avec les traces d'un lieu distant pose en effet un problème pratique pour des acteurs en situation. Comment les acteurs traduisent-ils, dans un sens ou un autre, la série de glissements possibles entre les différents niveaux de hors champ et de hors cadre ? Nous abordons ce phénomène depuis une perspective d'analyse ethnométhodologique située des usages, qui met l'accent sur le travail concret par lequel ces deux paliers se rejoignent parfois, ou bien au contraire se distendent jusqu'à s'exclure mutuellement. Par exemple, ces sources seront parfois susceptibles de faire l'objet d'un travail de catégorisation en situation de la part de ceux qui peuvent les entendre, et plus encore, les écouter. Cette catégorisation intervenant dans la mesure où les écoutants sont susceptibles de tenter de qualifier ces sons et de les nommer d'après leur provenance (tel espace culturel ou linguistique).

.2.5 D'une approche l'autre, le motif de l'immersion.

Ce fil d'attention commune s'impose en effet pour plusieurs raisons :

- en premier lieu, si, comme nous l'avons dit, les expérimentations de Locus Sonus, comme d'autres en art numérique, portent sur la génération d'environnements sensoriels, elles abordent ces effets de manière très modulée et pour tout dire modeste. Elles proposent moins des environnements virtuels « de rechange », qu'elles ne travaillent, mixant audio en réseau et audio en espace, la coordination entre plusieurs registres d'immersion sonore. Ces **vacillements immersifs**, qui opèrent plutôt sur des compositions d'ambiance que sur leur substitution permettent d'ouvrir l'enquête sociologique dans trois directions coordonnées.
- Ils invitent tout d'abord à faire l'enquête sur ce qu'il en est – et au plan sonore – du « déjà-là » de la teneur immersive des espaces urbains dans lesquels migrent les citadins. Mieux, en déposant leurs sons « rapportés » dans ces enceintes sonores urbaines, en y déplaçant ces ambiances urbaines pré-existantes, ils permettront d'en savoir plus sur les variations acoustiques des lieux, leurs effets sociaux, aussi bien que l'inverse.
- Ensuite, et du côté d'une sociologie des espaces publics, on proposerait que la notion d'immersion trouve dans la micro analyse goffmanienne une traduction dans les termes d'absorption (« engrossment ») des attentions (ou pas) dans des cours d'action. Un thème central de cette sociologie, celui de la labilité des attentions, pourra ainsi être justiciable d'un traitement empirique. Réversiblement on trouvera dans le vocabulaire goffmanien, tel qu'il est développé notamment dans « Behavior in Public Places » (Goffman, 1963), une référence conceptuelle solide pour analyser les effets d'immersion observés.
- Enfin, la dynamique de ces moments d'immersions, de ces saisies contemplatives d'environnements sonores, plutôt que d'être cadrée dans un face à face sujet (perceptif) environnement (objectif), laisse, dans ses battements, une grande place à « l'entendre avec ». Si un travail sur les écoutes collectives sera développé à cet effet dans la recherche, on le concevra aussi comme relais d'un processus, à l'œuvre à l'état natif (et pour ainsi dire), de « réception distribuée ».

.3 DESCRIPTION DES TRAVAUX : PROGRAMME SCIENTIFIQUE

Comme nous l'avons indiqué dans « l'économie générale du projet », le programme présenté a, d'une part, valeur de recherche « de plein droit » -- en tant que telle centrée sur un objet problématique -- mais, d'autre part, il peut être cadré, et en surplomb, comme **ouvrant l'espace d'un laboratoire** dans lequel observer et mettre à l'épreuve les formes qu'y prennent les collaborations entre artistes et chercheurs dans l'avancée même de cette recherche commune.

L'articulation de ces deux niveaux de recherche commande de commencer le descriptif du travail envisagé par le premier niveau, celui d'une recherche centrée sur « **dimension sonore et espace public** », et au moins au titre que cette recherche est autre chose qu'un simple prétexte trouvé pour mettre aux prises artistes et sociologues, et voir comment ils se comportent entre eux. Mais cette articulation suppose aussi qu'on ménage une ligne d'attention réflexive sur les « chantiers en cours » de recherche, et donc que l'on se donne les moyens de soutenir et d'organiser cette attention théorique. On bouclera le descriptif des travaux sur quelques-unes des dispositions que nous prendrons à cet effet, et on le fera sans doute d'autant mieux qu'on au-

ra, présentant la recherche, préfiguré quelques unes des formes de coopération, ou quelques uns des points d'accroche entre nos deux « corporations » de référence.

En substance, et pour faire usage d'une métaphore célèbre, il s'agira ici, d'abord « d'entrer dans la caverne », puis d'indiquer comment nous y ménagerons un espace de lucidité interne : un « balcon dans la caverne »⁸¹ si l'on veut, et pour autant que nous n'ayons pas la prétention d'en sortir.

1.3.1 UNE PROBLÉMATIQUE ET UNE FOCAL SUR UN OBJET PRIVILÉGIÉ

Nous avons plus haut présenté le « lieu de rendez-vous » où seront conviés les chercheurs du programme, indiqué les différentes trajectoires théoriques qui les menaient là, et exhaussé un premier plan d'attention commune – sur lequel régler leurs sensibilités -- autour du motif de l'immersion.

Étant entendu que la thématique générale de la recherche est celle des relations entre « dimension sonore et pratiques d'espaces publics », on propose de la traiter en focalisant nos investigations autour de ces moments où ces pratiques donnent lieu à entrée dans un public réceptif (à un même cours d'événements) et de travailler l'émergence de ces polarités réceptives en rapport avec des modulations intervenant dans la dimension sonore des environnements pratiqués. « **Dimension sonore et 'faire public' en espace public** » définit alors au plus juste l'objet de la recherche.

Que cet objet concerne les artistes de l'équipe va évidemment sans dire, au moins au sens performatif où une proposition artistique, même furtive, est intrinsèquement publique, pour autant et dès lors qu'elle s'adresse à un collectif indéterminé constitué de membres peu ou pas identifiables. Une qualité, on le conçoit, qui se conserve même si, d'aventure, ce public ne se présente pas...

Au-delà et compte tenu, d'une part du « fait » de l'installation sonore, de sa perceptibilité effective, et d'autre part des ressources analytiques inhérentes aux approches des différents partenaires, il nous paraît que cet objet du « faire public » peut être justiciable d'un traitement empirique au sens où il donne prise à des séries d'observations que l'on peut en outre trianguler.

Mieux même, et l'on donnera ainsi une première idée de notre « stratégie démonstrative », c'est précisément le caractère fluctuant, labile, fragile de ces polarisations de publics (telles qu'enclenchées par des modulations dans la « bande-son de la ville »), qui permettra d'autant mieux de les analyser. L'argument étant qu'on ne peut jamais si bien éprouver le déjà-là des ambiances sonores que dans les fluctuations qui signent leurs emprises ou leurs déprises.

On donnera une première idée du caractère **fluctuant et pourtant observable** de ces « faire public », en les dépliant sur trois dimensions.

- a) -- « faire public » suppose un réglage convergent des attentions réceptives à l'entour, mais qui implique un degré minimum **d'absorption** dans le cours événementiel dont on se constitue comme public. Si, comme nous l'a appris la microanalyse goffmanienne, le régime prévalent dans les espaces publics est celui des « attentions dispersées » -- d'une certaine manière on y regarde toujours ailleurs -- l'entrée en public doit quand même se signaler par un type d'attention soutenue, susceptible d'offrir prise à l'observation.
- b) En second lieu, on l'a dit, l'offre sonore de Locus Sonus, est du type « transport d'ambiances » et elle touche ainsi une corde sensible (et pour ainsi dire) à la fois présente et évanescence dans les entours publics de la vie urbaine. Est-il convenable de parler des ambiances et de leurs publics ? Sans doute pas : plutôt d'ambiances et de leurs « patients/agents », au sens où l'est en général pris dans des ambiances, mais où aussi on peut « en mettre » ! Mais inversement des qualités d'ambiances peuvent soutirer des rapports qu'on dira paysagers, inciter à une réceptivité contemplative (au sens où elle est absorbée d'elle-même). Aussi bien, les lieux urbains ne sont-ils pas piquetés d'équipements – des bancs publics bien disposés par exemple -- qui incitent à l'absorption dans le lointain ? Une modalité plus diffuse de 'faire public' se présente ainsi, plus synchrone que focalisée, et qui convient sans doute bien à la matière sonore et à raison du caractère souvent diffus de ses emprises.

⁸¹ Rendons à Alain Battagay, chercheur au LAMES, ce qui lui appartient : cette formule, donc, et qui exprime bien la posture interne/externe dans laquelle sont prises (plus souvent qu'à leur tour) les sciences sociales.

- c) Enfin, le « déport » évoqué ci-dessus de l'art sonore vers un art de l'écoute, livre un autre sens du « faire public » qui n'est pas du type « à prendre ou à laisser » mais qui fait signe vers des modalités d'un « entendre avec » de nature à cultiver et approfondir le partage esthétique entre membres du public aussi bien qu'entre artistes et publics. Un autre axe de fragilité du « faire public » pointe alors, et qui résulte de ce qu'il repose pour une part sur un travail interactionnel qui maintient, ouvre, prolonge ou nourrit une écoute. Invite est alors faite à approcher la réception comme une activité susceptible d'être **distribuée**.

1.3.2 UNE STRATÉGIE D'APPROCHE DE L'OBJET

Si, comme nous nous proposons de le faire, on place au centre de l'attention ces fluctuations réceptives qui signifient l'émergence de publics, il convient maintenant de revenir au projet d'installation sonore, « Locustream Promenade », à son site envisagé de « dépôt », ceci pour détailler certaines propriétés cruciales (au regard des objectifs d'enquête) qu'offrent à celle-ci et l'installation et son site d'inscription.

En particulier, la **plasticité** de l'installation, non moins que la **pluralité** des usages dont fait l'objet le site de destination – le Parvis de la Défense – déploient un éventail de possibles en matière de variations des performances sonores de nature à susciter et à rendre observable une multiplicité « d'entrées en public » (non moins que d'esquives de ces entrées). Bien qu'elle soit appelée à prendre place dans un périmètre dédié à l'art public, on se gardera de statuer l'installation. Elle se définit plutôt dans l'espace temps (plusieurs mois au moins), et on en parlera, sinon comme d'un organisme « vivant », du moins comme d'une forme dotée d'un temps de vie, celui-ci se marquant dans des variations, des bifurcations contrôlées d'états passagers.

Si bien qu'on rendra mieux compte du dispositif en le saisissant comme un **instrument**, y distinguant plusieurs des « touches » qui peuvent s'y actionner, et, quitte à parler d'une « philosophie » de notre entreprise, on se situera au plus près de celle-ci, en mentionnant que son « clavier » y sera à la **disposition concertée** des artistes et des chercheurs.

Dans ce qui suit on préfigurera quelques unes des variations expérimentales qui seront testées – quelques unes des « touches » actionnables. Mais avant d'ouvrir sur ces variations on rappellera deux des « constantes » de ce dispositif

« Locustream Promenade » : « structure » et « variations ».

En effet, et pour se servir ici d'une image qu'on empruntera à Wittgenstein, il importe de spécifier les « gonds » autour desquels tourneront ces expérimentations, et spécifiant ceux-ci, de définir ce qui, dans les modulations des offres, sera réellement et **continûment** soumis à exploration, et nous guidera dans la suite même des évolutions expérimentales.

-- En premier lieu, ce dispositif sonore est du type « Stream », et il ne changera pas de catégorie en cours de route ! En particulier, le Streaming, c'est-à-dire la possibilité de faire couler des flux sonores ininterrompus de manière quasi instantanée d'un point à l'autre de la planète, emporte avec lui une esthétique du « présent partagé » à laquelle on laissera ses chances, et ceci pour mieux en détailler les conditions, les vicissitudes et les formes d'emprise. En d'autres termes « faire sonner un lieu dans un autre » définit bien a priori un des horizons esthétiques de l'exploration.

-- En second lieu, une autre constante de la vie du dispositif consiste à travailler aussi bien sur les dispositifs sonores que sur les **dispositions d'écoute** déclenchées par les offres de ces dispositifs⁸². En d'autres termes, cela signifie qu'on s'y souciera aussi de travailler – et certes autour de « livraisons sonores » successives -- la dimension des écoutes partagées ; les expérimentations porteront donc aussi bien sur le « donné à entendre » que sur « l'écouter avec ».

Ce socle-là, cette « signature » du dispositif, permet alors de mieux cadrer ce qui sera ouvert à variations.

-- Ainsi, si l'un des intangibles de l'installation est qu'il s'y trafique des « flux d'ambiances », cela laisse la porte ouverte à des modulations portant aussi bien sur l'origine des flux -- savoir la sélection des flux plané-

⁸² En sociologie on doit à Antoine Hennion d'avoir attiré l'attention sur l'importance des « dispositions à entendre », la manière dont elles font l'objet d'un travail interactionnel, et le rôle qu'elles jouent dans les « passions musicales ». Dans le domaine de l'art sonore, le travail sur l'écoute (et pas simplement sur la production sonore) est une tradition post-Cage, désormais bien établie, et notamment depuis les expériences de « Sound Walk ».

taires que Locus Sonus possède dans son « portefeuille » de micros ouverts-- que sur les configurations spatiales de leurs modes de diffusion au site de l'installation (dissémination, regroupement, amplification de la portée des « douches sonores »).

-- De même la diffusion de ces flux peut être modulée selon une opposition entre événement sonore / fusion imperceptible dans un « train d'ambiances » prévalant. Elle peut également chercher à épouser les rythmes sonores propres aux lieux, ou trancher avec eux. Elle peut enfin viser, ou pas, à « faire calendrier », ménageant des sortes de temps de passage à l'antenne locale...

-- Ces plages de variations connectent alors avec le deuxième registre d'explorations, celui qui permet de travailler les dispositions d'écoute : de ce point de vue, l'offre sonore peut se cadrer dans un gradient de différentes formes d'accompagnements : présence ou non des artistes, organisation d'événements publics en rapport avec la présence de « Locustream ». Travail des enquêteurs, explorant cette dimension d'écoute, et accompagnant du coup les enquêtés pour mieux explorer cette dimension...

-- Deux autres plages de variations seront également envisageables, l'une en cours d'élaboration qui vise à « exfiltrer » des flux sonores de l'espace virtuel de Second Life, et l'autre qui vise à mobiliser les ressources « média de proximité » (et éventuellement « locative ») des détenteurs de téléphones portables, présents ou non sur le site⁸³.

Le Parvis de la Défense : quelques qualités du site d'hébergement.

La notoriété du Parvis de la Défense, si elle ne nous dispense pas de le présenter, autorise du moins à ce qu'on concentre cette présentation sur quelques-uns de ses traits qui sont de pertinence par rapport à la démarche.

La Défense est un vaste quartier d'affaires construit à l'ouest de Paris. Situé sur les communes de Puteaux, Courbevoie et Nanterre, il est géré depuis l'origine (1958) par l'Établissement public pour l'aménagement de la région de la Défense (EPAD). Organisé autour de la prolongation de l'axe dit historique (la Voie Royale partant du Louvre), il se présente à la fois comme un urbanisme de gratte-ciels et à la fois comme un urbanisme sur dalles accueillant centre commercial, métro et RER. Avec son parvis, espace public piétonnier de plus de 30 hectares, ce quartier est connu pour deux de ses bâtiments emblématiques, le CNIT (1958) et la Grande Arche de la Défense inaugurée en 1989. Actuellement, l'ensemble du parvis et des jardins suspendus accueille plus 60 œuvres d'art, principalement des sculptures de grande échelle, qui, pour l'EPAD, en font un « musée en plein air ».

Ce cadre se marque à la fois par une unité scénographique forte, et par une grande diversité d'usages. S'y superposent des (segments de) trajets piétons qui appartiennent, dira-t-on, à des orbites très contrastées, par leurs ampleurs aussi bien que par leurs rythmes. Ainsi les flâneries de visiteurs occasionnels et/ou de touristes voisinent avec les trajets plus tendus des navetteurs, pris entre domicile et bureaux. On pourra varier également ces usages selon qu'ils concernent des passants solitaires ou bien des « avec » pour reprendre le vocabulaire de Goffman (1973). Une autre variation d'importance porte sur le caractère récurrent ou non de ces trajets. Cette récurrence, dûe sans doute aux « navettes » répétitives, et malgré le caractère tendu des trajets qui vont avec, dégage cependant la possibilité d'une connaissance approfondie des lieux et ouvre à la perspective d'une fréquentation plus assidue des œuvres d'art qui peuplent le parvis, et où l'installation « Locustream Promenade » sera amenée à prendre place. Tout autant que dans un cadre architectural stable, c'est donc dans un espace de mobilités plurielles que se posera l'installation, et c'est bien sûr en fonction du caractère meuble de ce terrain là qu'elle sera posée, testée et élaborée par touches successives.

1.3.3 PRINCIPES DE MÉTHODE : OUVRIR LES REGISTRES D'OBSERVATION ; CHAÎNER ENQUÊTES ET PERFORMANCES

Par commodité on présentera l'architecture de notre méthodologie de travail entre artistes et chercheurs en la différenciant du type de « division du travail » qu'elle vise à démentir : en substance, aux artistes la performance, l'expression ou la création sonore, aux sociologues la réception, l'écoute. Trois points suffiront à marquer l'écart.

⁸³ Nous reviendrons ci-dessous, en 1.3.4 sur le caractère à la fois adjacent et stimulant de ces nouvelles pistes.

-- En premier lieu, un travail préalable sur **l'acoustique** des lieux destinés à recevoir l'installation, qu'on pourrait penser être laissé à la discrétion des artistes (d'autant que le thème de la réverbération et de sa maîtrise est très présent dans la problématique des sound artists de Locus Sonus) sera mené par les sociologues du CRESSON, et du fait de l'expertise qu'ils ont acquise dans le domaine de l'analyse des effets sonores. On marquera au passage que cette intervention de « clinique acoustique des lieux » se situera en **amont** des performances envisagées et parce qu'elle permettra à celles-ci de mieux s'adosser à la « matière sonore » sur le fond de laquelle elles s'enlèveront.

-- En second lieu, le travail sur la réception, **l'aval** – l'enregistrement des enregistrements « indigènes » des performances –, ordinairement réservé aux sociologues, sera mené conjointement avec les artistes, et pour autant que, depuis la tradition ouverte par les « Sound Walk » ils en font une partie intégrante de leurs explorations esthétiques. Réciproquement, le travail d'enquête des sociologues assumera les effets que l'enquête implique quant au déplacement et à l'élaboration des réceptions.

Enfin, **l'évolution** même du dispositif, sera co-pilotée par les chercheurs et les artistes, explorant conjointement les effets analysés et devisant de concert ses suites envisageables.

Cette logique d'ensemble, d'une part fait fond sur un concept de la réception comme activité distribuée, et d'autre part inscrit la performance, de manière réflexive, comme modalité explorable de rebond de ces activités distribuées. Elle implique en particulier deux choses :

-- Elle suppose qu'on **ouvre** l'angle des observations (pour y faire entrer ce qui compte dans la distribution des activités).

-- Elle suppose qu'on précise les modes selon lesquels explorations enquêtrices et expérimentations sonores se glisseront les unes dans les autres.

1.3.3.1 Interroger la réception comme activité distribuée

Dans cette première phase de l'étude, nous proposons d'étudier la façon dont les pratiques langagières et cheminatoires des passants installent le dispositif artistique et sonore dans une expérience commune. Plutôt que d'isoler la dimension sonore et supposer l'autonomie de l'écoute comme moment spécifique et primordial de l'expérience sonore, nous ferons l'hypothèse que l'expérience esthétique se constitue ainsi, au moins partiellement, dans des façons de parler, d'interagir et de se disposer relativement aux douches sonores. Elle engagerait ainsi tout à la fois les corps, les dispositifs, les pratiques spatialisées, et des formes discursives.

On pourrait distinguer trois niveaux distincts, selon que les passants se situent

- en position d'approche du dispositif, dans une tension prospective, faite à la fois d'inspection visuelle de la façon dont les dispositifs agissent sur ceux qui les découvrent et d'interrogations verbales visant à faire produire des qualifications, des évaluations de cette expérience,

- dans une posture d'écoute, ou tout au moins d'installation dans le dispositif, qui peut impliquer une exploration active du son ou bien un bref passage, mais qui peut également susciter des commentaires, ou d'autres types de productions discursives. Le projet de conception des douches sonores tend à faire de l'écoute un moment particulier et surtout localisé dans une relation étroite de proximité avec le dispositif, en continuité avec les technologies qui ont contribué à produire le son l'écoute comme une activité spécifique (Stern, 2003). Pour autant, les passants qui en font l'expérience pourraient adopter des types d'écoutes combinées avec des paroles, ou le maintien d'un lien fort avec ceux qui les accompagnent.

- Dans un rapport rétrospectif (par ex. un récit d'expérience.)

L'expérience esthétique est dans ce cadre distribuée dans différents moments, positionnements spatiaux et engagements interactionnels, qu'il convient de dénouer à partir d'observations ethnographiques et vidéo. Dans une telle approche, la réception n'est pas enfermée dans un rapport individuel au son. Elle est en partie du moins constituée à travers une approche, une épreuve, et une série de qualifications, bref tout un processus d'appropriation du son, au sens de la sociologie des usages (Jouët, 2000). Les paroles produites et échangées à sa proximité, mais également les invitations gestuelles à éprouver le dispositif, les pointages le prenant pour cible, contribuent à faire de ce dispositif un élément pertinent du contexte des passants tout en se référant à lui comme un objet du monde réel. Les mêmes paroles qui rendent compte de cette expérience contribuent à la mettre en forme, selon une boucle réflexive (Widmer, 2001 :111) qu'il conviendra d'examiner précisément.

Deux axes transverses à ces différents « moments » à travers lesquels les passants éprouvent les dispositifs seraient constitués :

1. À partir d'une interrogation générique sur la façon dont les différentes qualifications de la localisation des sons diffusés sont produites. Dans quelle mesure ces sons sont-ils identifiables comme provenant d'un ailleurs reconnaissable et intelligible ? Les sons « provenant » d'environnements virtuels, comme des métaverses, de type Second Life sont-ils susceptibles d'être reconnus comme tels par des passants ? Comment les passants construisent collectivement des « mash ups », de sons ? Pourra-t-on assister à des conversions communicationnelles de ces « locus sonus », un avatar donnant rendez-vous à un alter ego dans le monde physique, et conversant avec lui sous une « douche sonore » ?
2. À partir d'une interrogation sur la façon dont ces formes cheminatoires de réception-appropriation des dispositifs « Locus Sonus » modifient en retour les caractéristiques praxéologiques des espaces publics (Quéré et Bretzger, 1993).

Ce travail ne vise pas uniquement à produire une objectivation des pratiques multimodales au sein desquelles est prise et se constitue l'expérience esthétique. Ces analyses seront en effet discutées et présentées à l'équipe de créations des dispositifs eux-mêmes, de façon à susciter non seulement des appropriations de ces façons de mettre en forme une expérience esthétique par ceux qui auront élaboré les dispositifs, mais également de manière à en infléchir la conception. Ce type de sociologie constitue une alternative à la fois aux discours internalistes, qui présupposent une autonomie de l'esthétique, et au sociologisme, qui se situe en extériorité (Sur cette distinction voir Heinich, 1998). Cette démarche poursuit, en un sens, le travail d'Howard Becker, puisqu'il considère l'art comme collaboration collective ; mais il situe cette collaboration sur le site des dispositifs et sur celui du laboratoire..

1.3.3.2 L'enquête au fil des performances ; les performances au fil de l'enquête.

L'enquête comme moment de l'engagement

La proposition du CRESSON consiste à faire de l'enquête de terrain un moment privilégié de l'engagement du chercheur sociologue dans le dispositif expérimental de recherche. Le travail d'enquête in situ constitue bien une des spécificités de l'activité du chercheur en sciences sociales. Mais ici, il ne s'agit pas seulement de limiter l'enquête de terrain à une procédure de recueil des données (production d'un corpus), il s'agit aussi de se saisir de cette présence effective sur les lieux de l'installation sonore pour s'impliquer dans le dispositif expérimental mis en place. Autrement dit, le problème ne consiste pas seulement à évaluer la réception publique de l'installation sonore (comme si cette évaluation pouvait être faite indépendamment du dispositif artistique lui-même) mais aussi à faire de l'enquête un instrument à part entière de l'installation sonore elle-même. Deux arguments méritent d'être relevés à cet égard : d'une part, sur place, l'enquêteur fait aussi lui-même l'expérience de l'installation sonore (il est de fait pris dedans, soumis aussi à son emprise et non pas extérieur à elle) ; d'autre part, la présence sur place des enquêteurs et les protocoles mis en œuvre modifient les conditions même de réception du public.

Des mouvements d'implication de l'enquête

L'implication de l'enquête dans la proposition artistique peut être décrite schématiquement selon trois mouvements principaux.

1- Prolongement – l'installation sonore comme ressource à l'investigation in situ –

L'investigation in situ se propose de documenter les ambiances du lieu en tirant profit des ressources concrètes qu'offre l'installation sonore. Il s'agit de mettre en évidence comment l'installation sonore infléchit les conditions de possibilité de l'enquête de terrain, implique de nouvelles contraintes à l'enquêteur ou au contraire offre de nouvelles possibilités méthodologiques. En modifiant l'espace sensible du site, le dispositif artistique transforme par la même les conditions d'observabilité des phénomènes étudiés (points d'écoute privilégiés, conditions de prises de son, attente et disponibilité du public...). Les protocoles d'investigation tenteront de s'ajuster au plus près et de tirer profit des transformations de l'espace sensible, ils évolueront également dans le temps en fonction des modifications de l'installation sonore. D'une certaine manière, l'in-

vestigation in situ fonctionne ici comme une traduction – dans sa propre sphère d'activité – de la proposition artistique. Bref, l'investigation prolonge l'installation par ses propres moyens.

2- *Accompagnement – l'investigation in situ comme condition de la réception –*

Comme l'ont montré de nombreux travaux précédents, les divers protocoles et techniques d'investigation in situ mis en œuvre par le CRESSON ne sont pas sans effet sur l'expérience du public se prêtant à l'enquête. En procédant à des investigations de terrain, on ne produit pas seulement des matériaux empiriques que l'on peut analyser par la suite mais on agit également sur les conditions de perception du public et les modalités de son expérience sensible (par exemple en rendant manifestes des phénomènes qui étaient restés inaperçus auparavant, en mettant les passants dans de nouvelles conditions d'écoute ou de cheminement, etc.). L'enquête ne se limite pas à documenter un espace sensible, elle transforme également les conditions de sa réception. Sans doute même favorise-t-elle la réflexivité de l'utilisateur en ce qui concerne sa propre expérience sensible, en permettant de la mettre en mot et en la restituant par la suite aux premiers intéressés. Bref, l'investigation peut être un moyen susceptible d'accompagner l'installation sonore en infléchissant les conditions habituelles de l'expérience sensible et/ou en amplifiant les effets produits par l'installation.

3- *Développement – l'enquête comme source de redéploiement de l'installation –*

Comme cela est formulé dans la partie consacrée à la réception comme activité distribuée (cf. 1.3.1.2), les analyses et résultats des travaux empiriques peuvent être réinjectés au sein du collectif d'artistes de manière à faire évoluer dans le temps l'installation sonore. Il est d'ailleurs tout-à-fait envisageable qu'un travail préliminaire sur l'espace sonore du Parvis de la Défense soit réalisé avant même la mise en place effective de l'installation artistique. Il s'agirait dans ce cas de dresser un état des lieux sonore du site de la Défense, en s'intéressant à des qualifications d'ordre acoustique et spatial et en proposant une caractérisation d'ensemble en termes d'effets sonores⁸⁴. Dans ce cas, l'analyse de l'existant pourrait être un des embrayeurs possible de l'installation sonore. Plus généralement, les travaux de terrains pourraient être mis à profit pour expérimenter diverses formules d'installation sonore, et éventuellement répondre à des demandes originales émanant des approches de sciences sociales. En ce qui concerne l'approche CRESSON, les inflexions et évolutions de l'installation sonore pourraient permettre de mettre progressivement à l'épreuve les trois processus de base mis à jour concernant les dynamiques d'ambiance (accorder – moduler – altérer, cf. article « prise et emprise de la ville sonore ») et de tester les modalités d'interférence entre l'ambiance du site et l'ambiance transportée.

1.3.4 « UN BALCON DANS LA CAVERNE » ;

On a déplié ci-dessus quelques unes des modalités d'accroche ou de chevauchement des engagements des uns et des autres.

Cette démarche à construire collectivement par des boucles réflexives, peut se recommander des orientations de « conception participative » propres à d'autres champs de recherche, comme les études du CSCW (Computer Supported Creative Work), qui ont rapproché notamment l'ethnographie des expérimentations informatiques destinées à animer des collectifs (Cardon, 1997). Les œuvres elles-mêmes y sont conçues non pas comme des objets stabilisés une fois pour toutes mais comme des installations ouvertes, car susceptibles d'être transformées par l'épreuve continue de leur réception. Le discours sociologique devient alors, dans ce cadre, un élément d'un dispositif de traduction entre création et réception et s'installe dans le laboratoire, prolongeant la transposition des études de la science en train de se faire (Lynch, 1981, 1993 ; Latour et Woolgar, 1989) dans des « laboratoires » artistiques (Hennion, 1989, 1997 ; Yaneva, 2003). Il ne s'agit donc pas de poser une hypothèse d'un côté (« théoricien ») et de la vérifier de l'autre (« praticien »), ni d'explorer puis d'observer en tirant par la suite des conclusions d'analyse, mais de s'inscrire dans un cadre commun de problématisation et d'expérimentation alimenté de va-et-vient permanents entre analyses et propositions.

Cela dit, on supposera que cette exploration concertée, ces « va et vient » permanents n'iront pas, pour autant, de soi. En effet, si, pour reprendre un modèle pragmatique, toute enquête procède bien en tâtonnant, testant des dispositifs au regard d'effets visés -- quitte à « réviser les visées » initiales -- les ressorts des uns et des autres pour « plier/déplier » les dispositifs ne sont pas forcément les mêmes, dépendants qu'ils sont des

⁸⁴ Sur les effets sonores, se reporter en particulier à l'ouvrage : « À l'écoute de l'environnement. Répertoire des effets sonores » Jean-François Augoyard et Henry Torgue (eds.), Editions Parenthèses, Marseille, 1995.

différents « états de l'art » que colportent avec eux les différents enquêteurs, et qui déterminent ce qui compte à leurs yeux, et du point de vue de l'avancée des explorations.

On le préfigurera sur un point, évoqué ci-dessus. Les arts numériques ouvrent à l'exploration artiste une poche d'inventivité qui est au plus près de la sophistication technologique. Par exemple une tension s'y travaille sans cesse entre explorations logicielles (maîtrise, détournement, travail sur les codes, « hacking »⁸⁵) et explorations « matérielles », travail sur le « hardware ». Or, d'un côté cette plage de jeu s'ouvre au cœur de la machinerie numérique⁸⁶, et de l'autre c'est souvent de ce cœur-là et de ce qui peut s'y bricoler que procèdent les renouvellements d'installations et de dispositifs. D'un côté les artistes semblent y avancer selon un modèle technique de type « R&D », de l'autre le trajet de ces avancées est bien souvent coudé⁸⁷ puisque, tout autant que la stabilisation ou le raffinement d'une application, c'est la découverte d'autres, inattendues, et par « serendipity » qui aime l'exploration.⁸⁸ On gagnera alors à opposer cette temporalité « inchoative » avec un autre mode temporel, lui aussi très présent dans l'art contemporain – ainsi que dans toute forme d'enquête scientifique –, celui qu'implique la notion de « protocole », et comme quelque chose à quoi l'on doit, a minima, se tenir : plutôt donc un « gel de temps », fût-il provisoire.

On imagine bien que ces appariements temporels ne vont pas de soi, mais – et c'est un point qui nous importe – on se gardera pourtant de distribuer ces deux modes temporels de part et d'autre de la barrière « art/science ». Ils sont tous les deux présents dans les deux registres.

On vient de l'évoquer, l'idée de protocole est très prégnante en art, et on la trouvera même dans une forme qui peut en apparaître comme l'exact opposé : celle du « happening ». En effet, et à se référer à l'un de ses pionniers, et théoriciens, Allan Kaprow⁸⁹, pas de happening qui ne se définisse par un set de règles de départ, auxquelles on se tient, et précisément pour voir « ce qui arrive » (voir, Siegel J, 1985). Symétriquement, en tous cas dans la tradition sociologique interactionniste du « theoretical sampling » (Glaser and Strauss, 1979), de l'échantillonnage théorisant, les registres programmés d'enquêtes servent d'autant plus qu'ils amènent à déplacer, à « couder » l'enquête et en renouvellent, en « révisent les visées ».

Les deux registres de recherches, en art aussi bien que sociologique, alternent donc les moments inventifs et les moments plus programmés. Mais, si on ne peut les opposer selon ce critère, il n'y a par contre aucune raison de supposer que ces alternances seront d'elles-mêmes synchrones, et donc toute raison de supposer que la collaboration envisagée impliquera tout un **travail de synchronisation** entre les agendas des uns et des autres, d'ajustement des lignes de conduite, et ceci pour simplement avancer de concert : voilà, en tous cas et du coup, une matière parfaitement **observable**⁹⁰ qui occupera une place importante dans l'espace de « lucidité interne » auquel nous faisons allusion. Par construction, cet espace collaboratif permet de mettre en miroir recherche et création ; c'est-à-dire qu'il convie les approches à se « mirer » l'une dans l'autre et, aussi bien entre elles qu'au sein de chacune d'elle, à réfléchir la création à l'image de la recherche et la recherche à celle de la création. Il incite donc à ce « mirage » commun, comme on le dit au sens verbal du mot

⁸⁵ Se référer aux travaux en sciences politiques d'Olivier Blondeau : « Celui par qui le code est parlé. Pour une lecture expressive du phénomène hacker. », 2003, et « Devenir média. L'activisme sur Internet, entre défection et expérimentation » (en collaboration avec Laurence Allard), 2007.

⁸⁶ Dans ses strates de code.

⁸⁷ Un des axes d'exploration de Locus Sonus fournit un bon exemple de ces possibles proliférant. La « philosophie » du Streaming vise bien, au départ, l'idéal d'un transfert de sons réels via l'espace virtuel du réseau. Pourquoi, de proche en proche, ne pas subvertir ces rapports du réel au virtuel en travaillant sur l'espace virtuel d'un métavers comme Second Life, mais en le prenant cette fois ci comme tout espace réel, c'est-à-dire doté, au plan sonore de qualités de réverbération calculables. Puis de là, une fois les calculs faits, ajouter ce « micro ouvert » intra Second Life dans le portefeuille des micros ouverts intra « First Life », et le faire circuler ?

⁸⁸ Dans le même ordre d'idées, on pourrait proposer que le motif de la **convergence**, dont on sait la valeur « d'enchantement » qu'il a dans les cultures numériques – tous ces usages qui s'organisaient selon des lignes techniques séparées qui peuvent désormais « consoner » sur de mêmes plateformes ! – serait exploité par les artistes comme autant d'inserts possibles d'usages dissonants.

⁸⁹ « 18 Happenings in Six Parts », New-York 1959. « Assemblages, Environnements et Happenings », ouvrage écrit en 1966.

⁹⁰ Par exemple des patiences et des impatiences, des nécessités de « remettre les compteurs à zéro », ou à l'inverse des manières de se découvrir « in synch » là où l'on ne l'avait pas encore capté.

-- « mirer », regarder (ensemble) -- mais aussi bien au sens substantiel d'une fiction, d'un effet d'optique, censé en principe ne pas résister à un supplément d'enquête un tant soit peu sérieuse.
Comment donc organiser ce « supplément d'enquête » ?

On proposera trois modalités de travail sur cette « ligne d'attention » réflexive.

-- Tout d'abord élargir l'ethnographie de l'installation à celle de ses installateurs (et notamment des rapports qu'ils entretiennent avec ce type singulier de « personnel de renfort » que constituent les sociologues) – cette ethnographie s'appuiera sur un « monitoring » vidéo déjà commencé lors de premières phases de collaboration entre Locus Sonus et des chercheurs du LAMES.

-- Ensuite mettre en discussion et/ou débat ces éléments d'enquête, dans des séminaires périodiques, internes à l'équipe, et qui se caleront naturellement dans la série des « bilans d'étapes » de la recherche collective.

-- Enfin, ouvrir ces thématiques, au collège, à visibilité discrète mais réelle, de collectifs d'expérimentateurs qui articulent eux aussi approches artistiques et scientifiques. Là aussi, ces rencontres en « symposium », dont nous proposerons que la périodicité soit annuelle, ont déjà été initiées par certains des partenaires de l'équipe. Mais dans ce format pré-institué, nous proposerons que les futurs symposiums portent plus particulièrement sur deux thèmes pendents à ce volet de notre programme :

-- Le thème générique du « SciArt », (« Art/Science ») et pour reprendre un label anglais, ceci en collaboration possible avec le réseau Leonardo/ OLATS qui explore particulièrement cette question, et avec lequel nous sommes en relation rapprochée. Roger Malina notamment qui était présent au dernier Symposium de Locus Sonus à la Villa Arson en décembre 2007, qui dirige une collection au MIT Press sur les arts numériques, nous apportera son concours dans le montage de ces futures rencontres.

-- Le thème plus restreint du « Probing the Public Space » autour duquel se fédèrent plusieurs collectifs d'expérimentateurs, et dont la visée est bien celle qui anime notre entreprise, celle de croiser les ressources entre approches sensibles et approches scientifiques des espaces urbains. Le collectif Locus Sonus a eu l'occasion de tisser des réseaux avec plusieurs des membres de ce collège, et la menée du programme présenté, permettra d' étoffer ces relations et ces échanges. Depuis les dernières décennies, l'espace public est devenu un champ artistique d'expérimentation apparaissant moins en tant que « nouveau » territoire à explorer en terme de réception publique que dans le sens d'une extension expérimentale d'un domaine jusqu'ici délimité à des bassins d'attention privilégiés (lieux d'expositions, salles de concert, etc.)⁹¹. Ce mouvement centrifuge quitte les aspects jusqu'alors décoratifs ou commémoratifs : il s'agit de « s'emparer » voire de « manœuvrer » dans des dimensions hybrides, la plupart du temps « critiques » et politiques. La notion forte « d'ateliers sans mur »⁹² participe à un arsenal d'actions (happenings, interventions, participations, etc.) et à une cohorte de formes (éphémères, furtives, etc.) qu'il reste à discerner dans le contexte actuel « socio-technique » : à titre d'exemples, les œuvres d'Atau Tanaka (*Net-Derive*, 2007). Ces formes « déambulatoires » prennent leur référence dans de nombreuses sources diverses, du Surréalisme (*l'errance et l'arpentage*) à la philosophie (W. Benjamin et la flânerie), en passant par le Situationnisme (*psycho-géographie, théorie de la dérive*) : des formes du marché de l'art aux formes marchées de l'art.

1.4 RÉSULTATS SCIENTIFIQUES ATTENDUS; RETOMBÉES POTENTIELLES

A l'entrée de cette recherche nous attendons bien sûr qu'elle nous permette d'avancer dans l'intelligence des objets qu'elle s'est fixée : que le dispositif d'observations que nous déploierons favorise une entrée plus fine dans l'intelligence de l'émergence et de la construction des publics, dans les modalités des prises et des déprises des ambiances urbaines, dans l'élucidation des compétences que déploient les acteurs aux prises avec les nouvelles coordonnées pragmatiques que dessinent les usages des opérationnalités numériques. Surtout, nous escomptons que, et pour autant que nous la mènerons de manière conséquente, cette expérimentation d'une collaboration entre artistes et chercheurs offrira un point d'appui, sinon une référence, pour favoriser de semblables tentatives.

⁹¹ Cfd Paul Ardenne, « Un art contextuel », 2002.

⁹² Cfd Jean-Marc Poinot, « L'atelier sans mur », 1991.

On indiquera enfin une retombée potentielle du programme d'expérimentations que nous développerons autour et « dans » l'installation sonore de Locus Sonus, et qui tient au fait que le contexte spatial dans lequel elle s'inscrit fait l'objet d'un projet de rénovation urbanistique. En juillet 2007, les orientations générales d'urbanisme pour le site de La Défense ont été approuvées (projet 2008-2012)⁹³. Si une des orientations données, consiste à rendre possible constructions de nouvelles tours dans certains secteurs, le parvis actuel se voit dans les grandes lignes du projet conforté dans son statut initial d'espace public par une interdiction de construction sur l'ensemble de la dalle dans l'axe historique, autre que la construction de quelques « folies d'échelles modestes » et sans doute un aménagement à venir pour une meilleure visibilité de la gare RER/Métro. Le projet énonce donc une volonté de continuation d'un des principes initial qui consiste à ce que le parvis soit un lieu d'installations d'œuvres d'art et d'événements artistique. Enfin, l'idée de prolonger l'axe historique au-delà de la Grande Arche réapparaît...

La problématique et le terrain de travail de notre recherche recoupent fortement ces deux derniers traits de l'orientation urbaine en cours : installer une nouvelle trame viaire proposant un réseau d'espaces publics et conforter le parvis comme lieu public d'expérience esthétique et sensible.

1.6 ORGANISATION DU PROJET

Nous avons présenté la manière dont se projet s'organisera autour d'une installation sonore. Ceci est tout aussi vrai au plan temporel qu'au plan spatial. Temps donc préalable à l'installation, puis temps de « l'installation de l'installation » (et pour ainsi dire) ; à quoi succèdera le temps propre de l'expérimentation par variations et observations des variations de déploiement du dispositif, non moins que par variations des modes de « sollicitation des publics » autour du dispositif : observations vidéo, enquêtes par entretiens, démarches d'accompagnement des publics, « sound walks », organisation d'épisodes type « performance », rencontres des publics dans des formats de type conférence.

Conjointement à cette temporalité **évolutive** le collectif rythmera ses travaux par des **workshops réguliers**, qui rassembleront tous ses protagonistes. Au temps de l'installation ces ateliers de travail seront plus fréquents. Sur la durée de 3 ans, on prévoit de 6 à 8 ateliers, qui ponctueront les avancées de l'enquête. Le contenu de ces ateliers « bilan d'étape » sera essentiel quant à la ligne « réflexive » de ce travail sur les rapports « art/science ». Un autre temps, plus ample, ponctuera l'avancée du programme, par l'organisation de deux symposiums, à l'image de ceux que Locus Sonus et le LAMES ont organisés dans les années précédentes.

Si le parti général de la recherche est « d'enquêter de concert », ce qui impliquera des **temps simultanés de présence sur le terrain**, il reste que les agendas des uns et des autres seront néanmoins et sur certains points spécifiques.

En particulier, dans la phase d'analyse préalable à l'installation, les chercheurs du CRESSON auront une responsabilité particulière, qu'on schématisera en parlant d'une « clinique acoustique » des lieux.

De même, et dans le cours même des variations expérimentales testées, les artistes seront plus particulièrement investis dans les montages techniques que ces variations appellent, et les chercheurs dans le traitement et l'analyse des données collectées, au-delà de l'aspect partagé de ces collectes.

Il nous semble cependant prématuré de livrer un échéancier précis d'une expérience dont l'intérêt sera peut être de remettre en cause une feuille de route trop bien tracée. Ainsi il est d'autant plus important, d'insister sur les trois principes qui régleront l'organisation du travail collectif :

- La participation de tous à un montage expérimental,
- Un chevauchement, en conséquence, des présences sur le terrain d'expérimentation,
- Une mise en dialogue lors d'ateliers tenus en contrepoint de l'enquête des problèmes rencontrés par les partenaires dans leurs élaborations conceptuelles respectives.

⁹³ Cf. : *Orientations générales d'urbanismes, applicables dans le périmètre de l'Opération d'Intérêt National du Quartier de La Défense*, MEDAD, Document relié, approuvé le 20 août 2007, 14 p.

1.7 ORGANISATION DU PARTENARIAT

.1 Pertinence des partenaires

Partenaire 2, LOCUS SONUS

Bien qu'il ne soit pas le partenaire coordinateur du projet, Locus Sonus, son partenaire artistique, y occupe une place centrale. Le présenter en premier permettra de mieux sélectionner les qualifications pertinentes au regard de ce programme des autres partenaires.

Locus Sonus est un **laboratoire de recherche en art audio** (École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, École Nationale Supérieure d'Art de Nice Villa Arson, auxquelles s'associe l'École Supérieure des Beaux Arts de Marseille depuis 2007). Il existe depuis 4 ans. Il a pour objectif d'expérimenter les aspects innovateurs et transdisciplinaires des formes artistiques sonores, en assurant la mission de créer un corpus de connaissances et un espace critique vis-à-vis des activités et pratiques en art audio, lequel se trouve aujourd'hui en pleine évolution.

Le laboratoire accueille un petit nombre d'artistes-chercheurs post-master (3 cette année) qui constitue avec les membres permanents l'équipe de recherche. Il mène des recherches et des réalisations qui combinent expérimentation pratique et évaluation critique en interrogeant collectivement les environnements sonores selon deux axes: **audio en espace, audio en réseau**.

Aujourd'hui, Locus Sonus s'engage dans la construction de formes artistiques (installations et performances - dans un sens large -) et de dispositifs d'interactions et de corrélations autour de la notion de **field spatialization**, en mettant l'accent sur la réflexion et les pratiques liées à la mise en espace sonore à multiples échelles - allant du streaming à l'acoustique, la téléphonie, la radiophonie, et aux espaces virtuels.

Les systèmes développés font appel aux interactions et aux flux entre espaces virtuels et espaces physiques en tant que situations "jouables" et interprétables (dont le projet de "micros ouverts" Locustream), questionnant de nombreuses dimensions : acoustiques, distances, publiques, sociales, organologiques, etc. Les mises en place de ces systèmes proposent des modes de collaboration et des protocoles spécifiques, correspondant à la méthodologie du laboratoire autour d'hypothèses communes. Celle-ci s'appuie sur un investissement des technologies et des dispositifs techniques, ainsi que sur des dialogues permanents avec les laboratoires scientifiques associés.

Ce laboratoire a à son actif plusieurs installations et performances, ayant pris place dans des contextes très variés (manifestations d'art numérique aussi bien qu'environnements publics urbains). L'expertise technique de ses membres, leurs compétences en matière de propositions d'événements sonores publics, et les registres esthétiques qu'ils travaillent sont essentielles pour la réussite même de ce projet.

Partenaire 1 (coordinateur) : le LAMES

Le LAMES est une UMR du CNRS (6127), il est sis à la MMSH à Aix en Provence ; il est composé de 26 membres, Chercheurs, Enseignants Chercheurs et Ingénieurs.

Il est structuré en trois équipes, dont l'une, spécialisée en sociologie urbaine, « Espaces et territoires », (et dirigée par le coordinateur scientifique du programme proposé) mène des investigations depuis plusieurs années sur la thématique de **l'espace public**.

Cette thématique a tout d'abord était ouverte « au ras des trottoirs », dans les lieux publics. Elle a donné lieu à de nombreuses recherches sur les pratiques urbaines et notamment sur les lieux et modalités des mobilités urbaines : travaux sur les « sociabilités en mouvement », travaux sur les espaces des nouveaux Centres Commerciaux et les usages chalandis qui s'y observent (Bordreuil, 2005). Sur ce socle urbanistique de départ sont venus plus récemment se greffer des investigations qui concernent toujours la **dimension publique de la vie sociale**, mais saisie sous d'autres modalités. Tout d'abord une recherche sur les théâtres urbains de l'émergence de « mouvements musicaux », (Bordreuil, 2006) raccordant ainsi sociologie urbaine et sociologie de l'art. Ensuite, un autre front de recherches ouvrant sur un autre type de « public », moins spectateur ou auditeur, celui là, « qu'agissant », mais lui aussi envisagé en rapport avec l'espace : travaux sur la « construction de publics » -- concernés-- en rapport avec les questions de risques environnementaux. Enfin, d'autres travaux en cours se proposent d'arpenter (et ont commencé à le faire) les « territoires numériques » (le Web)

du point de vue de ce qu'ils bougent dans la structuration des publics et des modalités de la « forge » des opinions publiques (Bordreuil, 2007).

Ces pluralités d'angles d'attaques de la question du public garantissent un cadre de références théoriques élargi, de nature à mieux éclairer et traiter certains des enjeux conceptuels de la recherche envisagée.

Partenaire 3 : le CRESSON

Le CRESSON est l'équipe grenobloise de l'UMR 1563 « Ambiances architecturales et urbaines ». Ce laboratoire s'assigne plusieurs missions :

- contribuer à une théorie des ambiances architecturales et urbaines centrée sur la simulation immersive, l'approche in situ et l'aide au projet ;
- développer des méthodes interdisciplinaires pour la recherche architecturale et des méthodes d'intégration des résultats à la pratique projectuelle ;
- animer le champ de la recherche architecturale et urbaine française spécialisé dans les ambiances et l'ouvrir à l'international.

La première de ces missions est évidemment cruciale par rapport au projet envisagé. Le laboratoire présente à ce titre un corpus consistant de travaux faisant référence en matière d'analyse d'ambiances sonores, parmi lesquels on distinguera l'ouvrage de JF Augoyard et H Torgue sur le « répertoire des effets sonores », et, plus récemment, un ouvrage collectif intitulé « Ambiances en débat » (Amphoux, Chelkoff, Thibaud, 2004).

Un autre élément de qualification de ce partenaire tient à ce que, parmi les divers domaines étudiés en termes d'ambiances par l'équipe Cresson, celui des actions artistiques en milieu urbain figure en bonne place. Jusqu'à présent, deux pentes principales ont été explorées au Cresson : des recherches à caractère fondamental⁹⁴ et des interventions à caractère expérimental⁹⁵. Dans les deux cas, il s'agissait bien de se demander ce qu'une démarche artistique permet de révéler de l'expérience esthétique des citoyens en intervenant sur les ambiances de tous les jours. Sous ce rapport, le CRESSON paraît donc particulièrement qualifié – et sans doute parce qu'il l'a précédée – pour honorer un des aspects centraux de la problématique du projet.

Partenaire 4 : le LTCI

Marc Relieu est enseignant chercheur à l'École Nationale Supérieure des Télécommunications et chercheur associé au Centre d'Étude des Mouvements Sociaux (EHESS). Il interviendra principalement dans l'élaboration de la démarche réflexive de complémentarité Art/Sociologie ainsi que dans l'analyse, notamment sur la base d'enregistrements vidéo, de la réception distribuée des dispositifs artistiques dans l'espace public.

Marc Relieu a commencé à pratiquer l'analyse ethnométhodologique et conversationnelle de documents vidéo dès le début des années 90 (Relieu, 1993). D'abord à l'occasion de recherches sur le handicap et la mobilité dans les espaces publics, au sein desquelles il a étudié les processus de catégorisation sociale (1994), l'organisation de conversations pendant les déplacements (Relieu, 1999a) ou l'analyse du traitement interactionnel de configurations spatiales urbaines (Relieu, 1999c). A partir des années 2000, ses intérêts de recherche évoluent vers un ensemble de questions relevant de la sociologie des usages des technologies de la communication. Au début des années 2000, il réunit l'un des tous premiers corpus de conversations mobiles (Relieu, 2002). Il s'efforce ensuite de développer une approche située des usages des Tics, qui prend en compte à la fois l'interaction interpersonnelle et le maniement d'objets dans des contextes de multiactivité (Relieu, 2005b). Engagé dans des prises de vues mobiles depuis 1990, il s'est d'abord efforcé de traiter la question des documents vidéo comme dispositif de représentation parmi d'autres (Relieu, 1999b) tout en réfléchissant sur la singularité des prises de vues réalisées dans le cadre d'une orientation ethnométhodologique sur les activités. Il a développé ensuite, seul ou dans le cadre de collaborations, plusieurs dispositifs de prise de vues mono ou multicameras

⁹⁴ A titre d'exemple, citons quelques travaux de Jean-François Augoyard : « Actions artistiques en milieu urbain : à l'écoute d'une épiphanie sonore » (1994) et « Médiations artistiques urbaines » (1999) ; ainsi qu'une thèse de doctorat de Catherine Aventin : « Les espaces publics urbains à l'épreuve des actions artistiques » (2005).

⁹⁵ Retenons deux de ces expérimentations : 1) Nicolas Tixier et al. « Installation sonore à la Briqueterie – Design sonore et recherches associées ». Web-Références : « Arch-Art », Leonardo 2000 (2004) ; <http://www.archartproject.net/> ; Installation sonore : <http://www.cresson.archi.fr/pubMEDIAarchart.htm>; 2) Richard Atienza, Gabriel Bérubé, Aurore Bonnet, Damien Masson, JuL McOisans RéfleCT/Xions. « En-action in art », Grenoble, 2007, <http://acroe.imag.fr/enactive07/reflectxions.php> ; http://acroe.imag.fr/enactive07/downloads/Enactive07_Proceedings-LQ.pdf (p.315/317).

adaptées à l'étude de différentes situations d'usage de technologies : des lunettes caméra pour étudier les usages du mobile (Relieu, 2005a), des dispositifs multicaméra pour filmer les environnements domestiques (Relieu, Zouinar, La Valle 2007) ou des dispositifs de téléprésence et de visioconférence (Bonu et Relieu, 2006), associées parfois à des captures d'écran par logiciel. Depuis 2005, il a rejoint le Département Sciences Économiques et Sociales de l'ENST où il développe, en collaboration avec Christian Licoppe, l'étude des croisements qui s'opèrent entre des situations de communication en coprésence et à distance (Licoppe et Relieu, 2005 ; Relieu, 2005 ; Relieu, à paraître).

1.7.2 Complémentarité des partenaires

Le partenariat monté pour ce projet s'est constitué progressivement, et pour mettre en évidence les complémentarités entre les équipes, on reviendra rapidement sur l'histoire rapide de sa constitution.

Les partenaires 1 et 2, le LAMES et LOCUS SONUS ont entamé une collaboration il y a bientôt trois ans. Cette collaboration associe depuis le départ d'un côté, Jérôme Joy, Peter Sinclair et les générations de stagiaires qu'ils encadrent (2 générations), et de l'autre-- côté LAMES --, Samuel Bordreuil, le directeur du LAMES, et la doctorante dont il dirige la thèse sur « L'art numérique en région », Clémentine Maillol. Lors de ces deux années passées, Clémentine Maillol⁹⁶ a travaillé avec les stagiaires et l'encadrement de LOCUS SONUS, suivant la plupart de leurs Workshops, et rassemblant une documentation vidéo fournie sur le fonctionnement du collectif (ceci nous servira de point d'appui pour la partie de ce travail qui porte sur « l'ethnographie des installateurs » -- voir ci-dessus, le chapitre « Un balcon dans la caverne »).

Cette collaboration s'est traduite par l'organisation de 2 symposiums internationaux, l'un ayant eu lieu en novembre 2006 à l'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence -- où a été travaillée notamment la problématique des « paysages sonores partagés », et l'autre en décembre 2007 à la Villa Arson à Nice, dont le titre était « Audio Extranauts ». (Pour plus ample informé ; <http://locusonus.org>)

Elle s'est également consolidée par un accord cadre, passé entre Ministère de la Culture et CNRS, lequel nous garantit une subvention annuelle de 15 000 €. Cette somme a notamment été utilisée pour la préparation et l'organisation des symposiums internationaux évoqués ci-dessus.

Lors du dernier de ces symposiums, dont deux des pistes portaient, l'une sur la question des « ambiances », et l'autre sur l'articulation entre virtuel et présentiel, nous avons invité, et bénéficié de la participation, de membres du CRESSON et du laboratoire LTCI/TELECOM PARIS TECH.

On peut donc dire, et au plus court, que le projet ici présenté « coule de cette source-là ».

Nous avons déjà mis l'accent dans la présentation théorique du programme sur la pertinence des problématiques et des méthodologies mises en œuvre par ces deux laboratoires eu égard au programme projeté. On la rappellera sur deux points :

Au niveau de la réflexion théorique, l'élaboration d'une démarche réflexive croisant art et sociologie au sein d'un dispositif de recherche multipolaire constitue l'un des axes de ce projet. Or, d'une part le CRESSON a déjà une expertise dans ce type d'approche, et d'autre part l'apport de Christian Licoppe et Marc Relieu nous sera précieux, et pour autant que cette démarche pose la question de la « réflexivité des pratiques », laquelle fait l'objet depuis les années 80 de débats théoriques très vifs en sociologie des sciences et techniques et ethnométhodologie, domaines de spécialité de C.Licoppe et M.Relieu.

Au plan méthodologique, d'une part le CRESSON est un laboratoire d'excellence pour traiter de la dimension acoustique des phénomènes sociaux, et d'autre part le LTCI apportera l'expertise qu'il a acquise en matière d'enregistrements vidéo d'activités naturelles.

Dans ces deux domaines, audio et vidéo, on sait que ces types d'enregistrement des activités naturelles permettent, non seulement d'augmenter la granularité des analyses en ouvrant l'accès à des dimensions très difficilement accessibles à l'œil (ou l'oreille) nu(e), telles que la multimodalité ; ils permettent en outre de

⁹⁶ Clémentine Maillol bénéficie d'une allocation régionale pour son doctorat. Elle est prise en compte dans l'équipe au titre de « personnel non permanent, ne faisant pas l'objet d'une demande d'aide ANR ».

soulever un ensemble d'interrogations sur l'ancrage spatial et temporel de l'action sociale, qui invitent à une reconceptualisation de notions classiques de la sociologie des activités et de l'interaction.

Enfin, last but not least, les trois équipes de chercheurs en sciences sociales se réclament toutes, et comme nous l'avons mentionné, d'approche de type micro analytiques. Mais, comme on le sait, ces approches peuvent se ventiler en diverses sous traditions, qui consonnent souvent et dissonent parfois. De ce point de vue un des enjeux vifs de cette recherche est d'offrir l'occasion d'un « rapproché » entre les ressources des approches phénoménologiques, celles d'inspiration goffmanienne, et enfin celles qui empruntent à l'ethnométhodologie ou encore à la sociologie des sciences et des techniques. A tous égards, cette complémentarité problématique entre les équipes, et sur la base de l'approche d'un terrain stimulant, constitue à nos yeux une des valeurs clefs de l'entreprise proposée.

Annexe 11



Candidatures spontanées (2008/2010)

Mai 2010

Mathieu Lelièvre

Actuellement étudiant en Master 2 Arts Plastiques Recherche à l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne, je souhaite m'orienter pour l'année 2010-2011 vers un doctorat afin de continuer mes recherches sur « les interventions paysagères et le point de vue numérique de la nature ». À travers la vidéo et le photomontage, ma pratique s'inscrit dans l'expérimentation de la relation entre l'espace naturel et le son. Mon directeur de recherche m'a aiguillé vers votre laboratoire qui, je pense, pourrait contribuer à répondre au mieux à mes attentes. J'aimerais cependant savoir dans quelle école doctorale s'inscrire pour me permettre non seulement de poursuivre une thèse mais aussi en parallèle de participer aux recherches de votre laboratoire.

Avril 2010

Damien Day

Je souhaiterais attirer votre attention sur un dispositif interactif de création sonore intitulé " La Machine à Gazouiller", développé par le collectif Lolab. Autour d'une table réactive, ce dispositif diffuse des "architectures sonores" dans un espace spatialisé. Ce dispositif s'alimente lors temps de créations in situ.

Du 20 au 24 avril 2010, une première création in situ, autour de ce dispositif, sera effectuée lors du festival MicroClima et sera diffusée au Confort Moderne à Poitiers. Vous êtes cordialement convié à cet évènement.

Vous trouverez en PJ un document de présentation du projet.

En espérant que "La Machine à Gazouiller" retienne votre attention pour une éventuelle collaboration future, je reste à votre disposition pour toute information complémentaire.

Février 2010

Julie Chaudier

J'ai été très intriguée en apprenant l'existence du Laboratoire de recherche en art Locus Sonus. Je suis journaliste et il se pourrait que je sois amenée à réaliser un article sur votre laboratoire. Pourriez vous m'indiquer, en amont, si vous seriez d'accord pour me rencontrer, m'expliquer l'intention de ce laboratoire, les enjeux de ses recherches et les prochaines installations à destination du grand public?

Décembre 2009

Clément Morin

Je vous ai vu à la Biennale de Lyon grâce à votre œuvre "les microphones ouverts de locustream". Je suis actuellement élève en 3e année à l'ESAMM à Metz, et votre travail, autour de cette planisphère auditive et collaborative, rentre parfaitement dans des questions que j'aimerais creuser dans ma vie professionnelle.

J'ai moi-même commencé à enregistrer des sons de villes, Metz, Paris, Lyon, Venise et bientôt New-York. Et pouvoir démontrer ainsi que chaque ville a une identité sonore très différente entre elles. Par exemple, à Venise, vous n'entendrez jamais de voiture, mais à Paris, énormément. Mais moins qu'à Lyon. Mais le streaming donne selon moi, une autre alternative beaucoup plus profonde, puisque le flux reste continu et illimité. Ce fût très agréable de découvrir ce travail.

Août 2009

Cécile Picard

Veuillez m'excuser de vous solliciter a nouveau. Je vous avais contacté il y a quelques mois pour savoir s'il était possible de travailler sur vos projets d'installations sonores.

Peut etre dois-je contacter une autre personne? Si oui, pouvez me communiquer ces coordonnées?

Je vous rappelle que vous pouvez trouver des renseignements sur mes travaux a l'adresse:

<http://www-sop.inria.fr/rees/Cecile.Picard/> .

En espérant votre réponse,

bien cordialement,

Cécile Picard, PhD student <http://www-sop.inria.fr/rees/Cecile.Picard/>

REES, INRIA Sophia-Antipolis / EVASION, INRIA Rhône Alpes

INRIA Sophia-Antipolis, 2004 route des Lucioles, BP 93

F-06902 Sophia Antipolis, France

INRIA Rhône-Alpes, 655 avenue de l'Europe F-38330 Montbonnot Saint Martin, France

Juin 2009

Adrien Décharne

Je suis diplômé du DNSEP depuis peu (2009), à l'école supérieure des beaux arts de Montpellier.

J'aimerais participer au post-diplôme de locusonus, seulement j'ignore tout de la démarche à suivre pour proposer ma candidature.

N'ayant pas trouvé d'informations sur votre site, je me permet donc de vous envoyer cet e-mail. En espérant avoir des précisions à propos du contenu du dossier à vous envoyer.

Juin 2009

Ki Yeop Jeong

Je suis diplômé(dnsep) de l'école des arts déco de Strasbourg l'année dernière. Actuellement, je travaille à cette école comme moniteur de nouvel atelier nommé PHONON, art orienté son.

Je m'intéresse de la formations, Audio & Espaces, car il me manque les techniques à profiter les logiciels. En plus, je voudrais améliorer mes idées à réaliser les travaux sonores. Si vous avez le post-diplôme pour année 2009 et 2010, j'aimerais bien savoir comment ça se fait pour poser ma candidature.

Juin 2009

Javier Contreras

Je m'appelle Javier Contreras, je suis ingénieur du son et pendant l'année dernière j'ai obtenu une Maîtrise en arts mention musique à l'université de Paris 8 Saint Denis. Actuellement je fais le programme ATIAM à l'IRCAM (Master 2).

À ce moment-là, je pense à continuer mes études dans le cadre d'une thèse doctorale dont le sujet de recherche sera les installations sonores. Notamment, je suis intéressé par deux axes de recherche: l'une est les descripteurs du contenu sonore, son possible utilisation dans la description, indexation

et résumée audio des paysages sonores. Et l'autre axe est le rapport entre l'espace physique d'une installation et l'espace de paramètres obtenu lors de leur description sonore, et l'utilisation du net pour partager ces espaces.

Je vous écris car je suis intéressé dans les recherches que vous faisiez dans le laboratoire Locus Sonus et je voudrais savoir si ceci est rattaché à une école doctorale (peut être à l'université de Aix-en-provence) où je puisse encadrer ma thèse. Dans ce cas-là, peut être, vous seriez intéressés dans mon projet de recherche.

Avril 2009

Élodie Ferre

Je suis une jeune diplômée des beaux-arts(DNSEP) et j'aimerais connaître les conditions d'accès au post diplôme du laboratoire LOCUS SONUS.

Mars 2009

Luca Forcucci

Votre travail de recherche m'interpelle fortement et je souhaite obtenir des informations sur les possibilités futures d'appels à candidature. Mon parcours professionnel m'a amené à travaillé dans le milieu de l'art sonore, j'ai obtenu un master en Sonic Arts de la Queens University de Belfast en 2007 et je travaille depuis lors sur différents projets sonores.

Mars 2009

Élise Grognet

je suis étudiante en Master 2 à Grenoble et je travaille sur les questions de réseaux (techniques et sociaux) au sein du champ de l'art. Pour faire très vite, je voudrais réfléchir sur la manière dont ces réseaux proposent une alternative aux systèmes marchands et institutionnels dominants (ou pas). J'aurai aimé vous poser quelques questions à propos de ces notions que vous drainez dans votre pratique artistique (au sens large). Avant de vous noyer de questions, je voulais savoir si vous aviez du temps (un peu) à me consacrer pour cela.

Février 2009

Guillaume Tiger

Je suis actuellement étudiant à l'ENJMIN en Master 2 Recherche, spécialité Conception Sonore, et souhaite à ce titre effectuer un stage en laboratoire de recherche, d'une durée de quatre à six mois à compter d'avril et se terminant au plus tard le 31 septembre, dans la perspective d'un doctorat. Mon parcours universitaire diversifié comprenant des études de psychologie, musicologie et aujourd'hui de design sonore, ainsi que mes productions sonores, à titre individuel ou pour le spectacle vivant, m'ont appris à appréhender le son, tant sa création que sa perception, dans des trajectoires rejoignant les thématiques de recherche que vous dirigez. Mon vif intérêt pour la recherche vient du désir de développer mes compétences dans des domaines appliqués tels que la sémiologie et la perception sonores, l'informatique musicale ou le paysage sonore. Transversalement à ces sujets se trouverai pour moi l'enjeu d'une application des résultats à des matières plus vastes telles que l'écologie sonore. Le Laboratoire Locus Sonus m'apparaît en conséquence comme le meilleur prolongement de la démarche entreprise dans mes études et travaux personnels. Afin de cadrer plus précisément un sujet de stage, susceptible de correspondre à l'un (ou à une combinaison) de ces domaines et de s'inscrire opportunément dans une perspective de recherche de votre Laboratoire, je souhaiterai m'entretenir avec vous prochainement, à votre convenance.

Février 2009

Benjamin Arnault

Je suis étudiant en dernière année à l'école du paysage de Versailles. Je suis intéressé pour postuler pour le projet Locus Sonus. J'aurai donc souhaité obtenir les informations concernant les besoins et les échéances du dossier de candidature, et, les conditions générales de "résidence". Pourriez vous m'en faire part svp? Je n'ai pas trouvé sur le site Locus Sonus les informations souhaitées.

Février 2009

Lysiane Louis

Je travaille actuellement sur un projet intitulé Yamas Path d'Uriel Barthélémi qui a obtenu l'aide à la maquette du DICREAM (CNC).

Ce projet est un oratorio électronique, ou plus exactement un concert-dessin animé/ installation inspiré de manière libre et créative de la roue de la vie tibétaine et de contes populaires tibétains adaptés. 3 musiciens (Hélène Breschand (harpe), Vincent Martial (flutes) et Uriel Barthélémi (batterie/ordi)) interprètent et improvisent au centre d'une structure sonore circulaire entourant la scène, génératrice de mouvement et servant de lien scénique entre la thématique, l'image et l'univers sonore... Nous avons commencés le travail de création au Steim (Amsterdam) et aux studios Puce Muse (Paris). Nous serons en résidence à Fées d'hiver en avril, et sommes à la recherche d'un lieu et de conseils pour le développement de la structure.

Ayant connaissance de votre travail et de vos ateliers, j'ai pensé que ce projet pourrait vous intéresser.

Janvier 2009

Linda O Keefe

I am writing to you because it has been suggested you may be able to help me with some information. I met several members of Locus Sonus when they attended the conference in December at SAIC in Chicago, I was working with Eric Leonardson on the World Listening Project. I have put forward a proposal at a university, the National University of Ireland Maynooth, that they might consider sound art as a possible subject in their music departments curriculum. As there is as yet no sound art taught exclusively in Ireland in any college, it is wonderful that they have agreed to meet with me to discuss this possibility. I want to present a proposal, something terribly concrete and convincing that basically states that they need this subject taught even if it is in a music college rather than an art college. I am looking for suggested curriculum's, writings, recommended recordings, any kind of info, that allows the director of the college to see this as a must have subject. I have a number of ideas myself, but I know that across the pond you have an extensive repertoire of information that in Ireland we may never have heard of, even through googling. Eric Leonardson recommended you might be the people to contact for some info or advice. If you can help I would be most grateful.

Janvier 2009

Chloé Maës

Je suis en dernière année de communication visuelle à l'ENSAAA à Paris, je travaille sur les arts sonores pour mon projet de diplôme de fin d'études (je suis en dernière année de Dsaa- Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués). En ce moment je suis en train de finir mon mémoire, puis après ce mémoire je travaillerai sur un projet de design graphique assez ouvert (édition, web, affiche, ou signalétique par exemple). Pour amorcer ce travail qui constituera la grande partie de mon diplôme, je recherche un "commanditaire" pour un projet fictif mais cependant viable qui accrédi-tera ma démarche.

J'ai observé vos activités et votre structure en phase de rédaction du mémoire, et j'envisageais l'idée de travailler sur un projet de communication basé sur les activités de Locus Sonus. Les facettes laboratoire / école en parallèle avec la présentation de projets à l'extérieurs me paraît intéressante dans l'optique de la recherche de dispositifs de communication visuelle.

De plus, la démarche expérimentale et tournée vers le réseau dans l'art audio me paraissent intéressante par rapport à l'aspect prospectif que je souhaiterais donner à mes recherches.

Il est difficile de résumer les enjeux de mon projet par écrit! C'est pourquoi j'aimerais pouvoir vous poser quelques questions de vive voix. Serait-il possible d'envisager une rencontre? J'étudie à Paris, mais je suis originaire de la région PACA, donc je peux me déplacer pour peut être rencontrer les responsables ou les étudiants du groupe Locus Sonus in situ.

Comme le site ne fournit pas beaucoup d'information quant aux projets 2008-2009, je me demandais du reste si vous étiez toujours en activité et quels étaient vos projets en ce moment?

Décembre 2008

A. Strid

Votre structure porte de l'intérêt aux projets hybrides. Je vous envoie ce mel pour vous proposer de programmer éventuellement la création NousOV sur l'année 2009 ou 2010.

"NousOV" est une création audiovisuelle de poésie en performance dont l'approche détourne les pratiques existantes des outils de VJing. Issu de trances poétiques et de vie quotidienne, à la croisée des pratiques de la performance, de la vidéo, du cinéma expérimental et de l'art numérique.

Textes, images, voix, mixage - A. Strid

Compositions musicales - Didier Aschour

Collaboration technique - Jean-Noël Montagné

Partenaires co-producteurs : Kawenga Territoires numériques (Montpellier), Instants Vidéo Numériques et Poétiques (Marseille)

Cette création a déjà été programmée en deux occasions :

- Soirée Micro-vision en avant première à Montpellier au Kawenga en octobre 2008
- En performance pour la première à Marseille au XXIe Festival Instants Vidéo à la Friche de la Belle de Mai en novembre 2008 Elle sera diffusé en performance et en duo avec Didier Aschour à Issy les moulineaux au Cube en mai 2009

Synopsis - NousOV - nous occupé-e-s à vivre — NousOV, c'est ce qui porte la douceur des choses, ce qui contient silencieusement le chant des humains. C'est notre intelligence collective, notre art d'habiter. Un hommage au vivant, où changer de point de vue génère des mondes, où l'on vit la "déclaration humixte" ...

Déclaration humixte — Et nous, en accord avec notre art d'habiter cette planète, non séparés du vivant, nous disons que nous nous sommes construit par symbiose, association, coopération. Nous ne rêvons pas de commander, la soumission nous est inutile. Nous nous occupons à vivre. Nous faisons se mouvoir la peau des modèles qui serrent de trop près leurs noyaux. Il y a de la fertilité à longer nos frontières car notre intelligence est collective. Humixte, nous hébergeons en nous l'unité. Ci-joint un document d'info et deux visuels de la première à Marseille. N'hésitez pas à me demander des renseignements plus précis, des informations chiffrées ... Des extraits vidéo sont en ligne : <http://changerlecours.artcilab.org/pages/NousOV.html>

Octobre 2008

Alice Labadini

I am a PhD researcher in the field of landscape at the Oslo School of Architecture and Design (AHO). The title and topic of my research is Immaterial Landscapes and through it I will investigate possibilities to base a project of landscape on invisible and immaterial elements, starting from sound.

As a part of this work I would like to build a database of permanent sound installations in public or semipublic space in Europe.

The reason I am writing you is to ask if you could send me a list of permanent sound installations in your country, and eventually if you could give me access to any detailed information about them (like drawings, descriptive texts, pictures, multimedia materials etc)

Septembre 2008**Shane Mecklenburger**

Hello, I am a graduate student in New Media at the School of the Art Institute of Chicago, applying for a Fulbright Fellowship to France for 2009. I'm searching for contacts in France to support my work. Your guidance and support in this project would be enormously interesting, and perhaps mutually beneficial. Also, perhaps you can refer me to other people, galleries, institutions, or organizations who might be interested in supporting my work: I plan research and create a media installation that explores the image of the gun in French culture, especially its representation in popular media. I'm fascinated by the very active dialogue in France around guns, violence, and war. Thanks for any recommendations. Below are recent examples of my work, and my CV.

À août 2008**Fabien Cabrol**

Actuellement étudiant, je prépare un mémoire sur les nouvelles techniques de diffusion sonores. En parcourant votre site, le concept des douches sonores à particulièrement attiré mon attention. J'aimerais avoir plus de renseignement sur ce concept, serait il possible de m'en faire parvenir ?

Juillet 2008**Elizabeth Tesla**

Bonjour Locusonus, Peter Sinclair, et Jérôme Joy, Je vous contactes car je travaille sur un projet de multimedia pour lequel je viens de recevoir l'aide du CNC, le Dicréam (Le Dispositif pour la CRéation Artistique Multimédia). Une grande partie du projet implique l'écriture en Max/MSP. Je cherche actuellement une résidence d'artiste, ou une résidence de recherche pour élaborer le projet, et une stagiaire qui pourrais nous aider avec la programmation en Max/MSP. Nous avons fait une courte résidence et une première prestation au Havre (Satellite Brindeau, centre d'art contemporain) et le projet a été bien reçu. Nous avons également une invitation tentative de le présenter au CNC en 2009. De quelle manière est-ce que ce projet pourrait s'intégrer dans votre laboratoire? Je vous envoie ci-joint le projet écrit. Je suis une ancienne élève de la Villa Arson...

Juin 2008**Claire Buisson**

Je m'appelle Claire Buisson et je suis une Doctorante en Danse à l'université de Nice. j'achève ma deuxième année et commencerai donc en septembre ma troisième et (potentiellement) dernière année.

Dans le cadre de mon doctorat, je mène mes recherches à travers des expérimentations pratiques qui conduiront à une création d'ici fin 2009. Mes expérimentations incluent une recherche sur le son, comme partie du geste chorégraphique, et une spatialisation de ce son afin d'aboutir à une expérience esthétique basée sur la notion d'immersion. Je vous joins à ce mail une présentation succincte de mon protocole de recherche.

Je me permets de vous contacter car les activités de recherche de Locus Sonus m'intéressent particulièrement, bien que plus spécifiquement liées à la dimension acoustique et sonore plutôt qu'à la création chorégraphique. Je souhaite savoir si vous auriez un poste d'étudiant-chercheur disponible pour l'année 2008-09; ou si vous possédiez une bourse pour laquelle je pourrais faire une demande. Je vous joins également mon curriculum afin que vous puissiez mesurer mon travail et mon expérience. Je serais très heureuse de pouvoir entrer en contact avec votre laboratoire pour d'éventuelles collaborations.

Juin 2008**Jeffrey Hannam**

I'm from the SIAL Sound Studios based at RMIT University in Melbourne and I'll be in France from the 11th to the 17th of July after attending the Stockhausen concerts in Kurten. I'm aiming to visit a few studios while I'm in France and I was hoping to arrange a tour of the Locus Sonus facilities. The research projects currently undertaken at Locus Sonus is of great interest and with the current research projects I am doing here in Melbourne, I thought would be nice to pay a visit. Given it is currently holiday season and the potential for the studios to be closed, is there someone I may be able to directly liaise with on my arrival in France?

Avril 2008

Philippe Mairesse

Je ne sais si Locus Sonus existe toujours, dans sa forme et son concept.... je l'espère !!

Je représente Accès Local, dont une des dernières production qui s'appelle Simulation, consiste en un système de modules interconnectés pour des conversations de groupe, avec retour vidéoprojeté de transcriptions en direct des conversations, écoute discrète possible, multiplex de dialogues semi privés, et enregistrement partiel et arbitraire des conversations pour traitement sémantique, sonore, théâtrale par la suite.

"On choisit qui on écoute on ne choisit pas à qui on parle" est le principe directeur de ce dispositif. Ce système qui sera exposé à Rennes, biennale Les Ateliers de Rennes, à partir du 16 mai prochain, est un dispositif utilisé pour toutes sortes de débats en groupe, entre autres en entreprise (en collaboration avec la société de consulting Patrick Mathieu Conseil) lors de séminaires de travail, "problem framing", "problem solving", "team building", etc. Le 1er mai une discussion se tiendra à Bruxelles sur le thème "Auto Evaluation au Travail" lors du festival Micronomics.

Je développe personnellement autour de Simulation une recherche doctorale (PhD) à l'Université d'Utrecht (University for Humanistics) dans le département Humanisation des Organisation.

Ce que j'ai lu en ligne de Locus Sonus me semble totalement en phase avec notre démarche, même si nous envisageons le contexte et sa place d'une manière différente. Je travaille sur cette question avec Marko Stamenkovic, jeune curateur et critiqueur historien de l'art serbe.

J'aimerais pouvoir développer avec vous une recherche sur ces sujets, et d'abord s'en dire plus.

Si ma proposition vous semble intéressante, contactons nous, et peut-être pouvons nous nous rencontrer le 6 mai à Rennes?

Janvier 2008

Toby Heys

Dominique Moulon told me about you suggested I write to you about the work you do at Locus Sonus.

My name is Toby Heys and I work with a number of cross-media collaborations.

I run the video/sound art commissioning organisation from the UK called 'Cocosolidciti' - www.cocosolidciti.com

We invite artists to develop works with us based on a yearly theme. This year the theme is Microstates and we have 3 collaborations working on CD and DVD projects for general world-wide release. We tour artists works in festivals, galleries and museums.

I work with Battery Operated (French/English sound/video art collective) whose most recent project is called SPIRAWL - an online documentary about the use of sound as a weapon by the military and police forces around the world. This project has aired at many media festivals and galleries in Canada, USA and Europe. - www.batteryoperated.net/spirawl

I also work with the multi-disciplinary artist/programmer/architect collective called the KIT Collaboration from the UK and Canada. You can find out more about the sound and robotic installation work we have been producing for the past 12 years at this address - www.kitcollaboration.net

After two years in production, we (We have been working with the Montreal based artist named Robert Saucier for our latest project) have finished producing our new robotic sound installation named 'Virutorium' - a crematorium for dead computer viruses.

I am interested in the possibility of talking about whats possible in respect to residencies / exhibitions / festival screenings with Locus Sonus. Thanks very much for your time and help.