

Locus Sonus
<http://locusonus.org/>

Interview Peter Sinclair et Jérôme Joy
par Jérôme Provençal, revue Mouvement.net
25 mai 2007

Locus Sonus pastiche le titre d'un livre fameux de Raymond Roussel.
Quelle influence la pensée et l'œuvre de Roussel, profondément expérimentales, exercent-elles dans le domaine de la recherche sonore?

Raymond Roussel n'a pas abordé précisément la question du sonore, et pour nous ses œuvres ne fondent pas en tant que telles une influence réelle sur la recherche sonore, même si nous trouvons assurément que certaines de ses descriptions de machines sonores et musicales rejoignent certains aspects de questions actuelles artistiques liées à la générativité et à la construction de dispositifs, d'appareillages et de systèmes [1].

Pour notre part, il s'agit en effet d'une référence volontaire qui recoupe certaines échelles de nos recherches, de nos expérimentations et réalisations (entre lieux et sons) menées au travers des pratiques de streaming, de mise en espace, de captation, d'interprétation sonores que nous interrogeons. Les lieux de projection de l'imaginaire se succédant par des "laboratoires" dans lesquels nous déambulons dans Locus Solus, laboratoires de formes, laboratoires de perceptions, nous apparaissent très familiers de nos manières de faire et d'élaborer au sein de Locus Sonus. Nous imaginons facilement que ces machines décrites par Roussel proviennent d'expérimentations successives travaillées en équipe au sein du domaine de Canterel, issues de croisements de pertinences techniques, plastiques et esthétiques afin de proposer des œuvres-processus dont on doit faire l'expérience.

Cette description d'un laboratoire en plein air, dont les réalisations sont publiques, tout autant que la dimension que nous devinons, celle d'une géographie en réseau dans le Parc de Locus Solus, géographie de parcours possibles à éprouver et à imaginer et d'espaces articulés, peut résonner avec ce que nous développons.

Ce que nous lisons avec intérêt chez Raymond Roussel est ce qui relève de la compréhension des procédés, des procédures et des dispositifs processuels, quant à leurs autonomies et à leurs intrications avec le physique et le réel. Les dispositifs qu'il décrit entre œuvres, machines ou appareils, sont des constructions artistiques et techniques qui rendent visibles et lisibles nos contextes: on peut s'incorporer en elles et se situer, on peut en faire l'expérience, elles constituent des points de vue, des récits et des fictions, etc.

Nous pourrions aussi relier ceci à d'autres "visions" ou réflexions qualifiées d'historiques, que cela soit les descriptions anticipatrices et plutôt ingénieuses de Jules Verne à propos des concerts électriques, c'est-à-dire sur haut-parleurs, ancêtres de ceux électroacoustiques (dans Paris au XX^e siècle, 1863), et des concerts en réseau (décrit dans Une Ville Idéale, 1875), ou encore du texte de Paul Valéry, La Conquête de l'Ubiquité (1928), au sujet de la transmission de réalités sensibles à domicile. Ce ne sont pas les seules références, loin de là, mais il est assez simple de trouver une ou des perspectives historiques et critiques aux questions pointues de notre actualité artistique concernant les imprégnations et proximités techniques et technologiques. Plus proches de nous dans le temps, les œuvres d'artistes tels que David Tudor, dont notamment Rainforest (1968), dispositif installé d'éléments résonnants et amplifiés à la fois autonomes et interagissants avec le public, ou de John Cage, avec les Variations VII créées lors des 9 Evenings, événement tout aussi emblématique, produits par l'E.A.T en 1966 à New-York, œuvre dans laquelle une grande partie des sources sonores étaient captées en direct par téléphone dans différents lieux de la ville, ou bien encore les œuvres d'Alvin Lucier et de Bill Fontana, sont aussi fondatrices. En tout cas, tout ceci accompagne, interroge et vient donner une épaisseur au travail de recherche, d'expérimentation et de réalisation que nous menons avec Locus Sonus autour du streaming, des captations microphoniques et écoutes à distance de lieux.

Que recouvre à vos yeux (et à vos oreilles) la notion de paysage sonore?

Très rapidement dans la foulée de votre question, nous vient à l'esprit la notion duelle de permanence / impermanence. Le projet Locustream, microphones ouverts en réseau, nous fait entrer de plain-pied dans cette interrogation. Nous parlons alors d'espaces transmis par le son. Il peut s'agir d'espaces caractérisés par leur acoustique, par leur intensité d'activités (aspects sociaux et humains), par leurs indices de reconnaissance et de

fiction, etc. La prise en compte, l'activation et la réalisation de dispositifs de capteurs dans des contextes distants (les microphones sont en effet placés par des complices et collaborateurs dans différents endroits du globe, dans des environnements sonores choisis par eux, et sont streamés sur Internet via un dispositif en ligne que nous avons construit), nous permettent de concevoir alors ces streams comme des matériaux continuellement mis à jour, des flux continus imprédictibles et imprévisibles.

C'est leur nature sans cesse changeante qui peut nous permettre de définir chacun d'eux en tant que paysage, par le fait qu'ils soient transmis et non pas simplement restitués ou représentés.

Un des aspects essentiels qui nous est apparu, au tout début de notre travail de recherche, dans l'écoute continue des streams microphoniques est celui de la qualification de ce qu'est un "événement sonore", de ce qui fait événement dans un flux sonore continu, notamment lors que nous sommes à distance, extraits du contexte - mais ceci peut être à nouveau requalifié après cette expérience lorsque nous sommes dans le contexte de la captation comme par exemple dans le cas de la prise de son - . Cela nous a amené à mettre l'écoute au centre de nos préoccupations. De fait ce qui apparaissait au premier abord non-événement est devenu de plus en plus prégnant et tout aussi essentiel et manifeste de la différenciation des espaces. Un flux qui par nature est fluide, continu et homogène dans son ou sa (im)permanence, se différencie par l'expérience que nous en avons.

La définition du paysage sonore prend des facettes différentes selon les auteurs, artistes et chercheurs qui ont traité cette notion, que cela soit Robert Murray-Schafer, Francisco Lopez, et bien d'autres. Nous pourrions d'ailleurs également l'élargir à la question historique du paysage dans l'art. Notre interrogation initiale dans Locus Sonus ne s'est pas posée a priori sur la question du paysage sonore, en tant qu'objet de recherche, ni de considérer le paysage comme un état, un cadre ou une représentation. Par contre, notre travail mené sur les relations entre espaces, sur les modalités manifestes d'interactions de lieux et de nos potentiels d'interprétation et d'action en fonction de ceux-ci, nous a permis d'aborder cette notion et nous essayons simplement de re-problématiser celle-ci au niveau artistique et historique du point de vue de nos expérimentations.

À ce sujet, le travail de recherche effectué par Yannick Dauby ces dernières années sur la question des Paysages Sonores Partagés est remarquable et peut nous permettre aussi de différencier entre "paysage sonore", "phonographie", "soundwalk" et "field recording" et de commencer à distinguer les différentes pratiques qui les animent. Dans le même élan, depuis que les techniques de streaming et lecture de sons en ligne ont acquis des qualités acceptables, de nombreux projets autour des notions de distance et de transmission de captations sonores sont actuellement en développement en utilisant très souvent des interfaces web du type carte sonore (soundmap) ou encore des podcasts compulsant en archive des phonographies sonores. Ceci ouvre de nombreuses perspectives sur l'approche évolutive du paysage sonore.

S'il existe un (ou des) environnement(s) sonore(s), il existe sans doute aussi des risques de pollution (il suffit de penser à la bande FM)... Doit-on lutter contre cette pollution-là? Et si oui, comment?

Nous pouvons apercevoir plusieurs niveaux dans votre question. Tout d'abord, dans la suite de ce que nous venons de décrire à propos du paysage sonore, sans doute qu'une des références qui surgit actuellement dans le laboratoire Locus Sonus, est celle du silence, dans la conception cagienne du terme (le bruit existe), et que nous travaillons sur la perception de cette chose, comme une sorte d'*awareness* du sonore, d'un travail continu sur et de l'écoute.

Sans citer ici à nouveau Murray-Schafer, il nous semble que nous ne sommes pas dans une telle identité de positionnement, nous ne nous plaçons pas sur une posture d'écologie sonore a priori, mais sur des questions de perception et d'écoute.

Sous le terme de pollution que vous employez, nous percevons aussi la notion de saturation. L'image de la bande FM et donc l'allusion à la radio hertzienne est en effet une image assez parlante, que nous pouvons aussi transposer à toutes les échelles d'émissions et de réceptions sans fil, comme le wifi par exemple. La possibilité de développer artistiquement avec ces techniques peut apporter aussi, et bien heureusement, des aspects critiques non négligeables vis-à-vis des usages communs. Le travail d'Adam Hyde, qui a fondé Radioqualia il y a plusieurs années et qui mène aujourd'hui une réflexion sur la Radio 2.0, est très intéressant à ce sujet.

Malgré tout, il faut prendre en compte que notre dimension est de l'ordre de la pratique artistique donc en contrepoint de ce que vous relevez en tant qu'usages de saturation et pollution; en fait nous pouvons certainement dire que nous ne sommes pas dans ce qu'on appelle le mainstream. Par ailleurs, comment considérez-vous dans le cadre de votre question des œuvres telles que Radio Music ou Imaginary Landscape 4 de John Cage, tout autant que celles de Max Neuhaus au milieu des années 60, Drive-in Music et Radio-Net, et Telephone Music de Robert AdrianX en 1983 ?

Pour revenir brièvement à la question de la pollution, notre travail peut amener une réflexion sur ce sujet sans le

traiter directement. Nous y sommes attentifs mais disons que nous ne pouvons pas mettre cette question comme principe dans les travaux du laboratoire. Bref, pollution sonore: oui bien entendu et il y a des personnes qui s'en occupent; pollution du réseau: nous ne sommes pas les pires ;-)

Le projet en ligne de micros ouverts autour du globe correspond-il à une volonté de démocratie concrète (au sens schaefferien du mot)?

Parler de démocratie concrète est une manière singulière d'approcher cet aspect, nous ne l'avions pas d'emblée envisagé dans ces termes. S'il s'agit de considérer ce projet comme une mise en œuvre utopique des réseaux, oui pourquoi pas, on peut l'approcher de ce point de vue-là, et nous pensons qu'il peut se trouver dans la lignée des œuvres de l'art sonore et de la musique expérimentale abordant l'ubiquité sonore, telles que le dispositif de téléphones dans les Variations VII de John Cage, ou dans la série d'œuvres de Bill Fontana utilisant les transmissions sonores d'espaces via des lignes numériques (Kirribilli Wharf, Ile Sonore, Landscape sculpture with fog horns San Francisco Bay, etc.).

S'il s'agit de penser les réseaux comme des espaces de renouvellement social, nous pouvons répondre oui également, il serait difficile de ne pas prendre en compte les pratiques sur les réseaux au-delà de leurs aspects communicationnels, et d'éviter leur participation à la construction de modèles sociaux.

Certains de nos travaux respectifs et de nos collaborations lors des dernières années ont pu approcher d'une manière ou d'une autre ces dimensions, sans les arrêter sur des définitions ou sur des postulats (Logs édition du laboratoire Lib_ en 2004, Collective JukeBox projet collectif de 1996 à 2004, Daisy Chain dispositif collectif en 2001, etc.). Nous n'avons jamais voulu vérifier des hypothèses à propos de modèles sociaux artistiques, mais plutôt engager artistiquement des situations collectives expérimentales.

Nous sommes en train de nous donner les moyens pour voir jusqu'où cela peut nous mener. Le dispositif en ligne de micros ouverts se constitue sur des situations et des relations à la fois humaines et sociales, localisées et situées, et enfin inter-reliées et multi-focalisées. Ce dispositif n'est pas élaboré sur le principe d'une pensée unique, mais au contraire dans une rencontre de points de vue. Le travail et le chantier que nous avons ouvert depuis le lancement du laboratoire Locus Sonus, avec Samuel Bordreuil qui dirige le laboratoire de sociologie LAMES (CNRS/MMSH), a permis de commencer à avancer sur ces questions, notamment à propos des va-et-vient entre espaces virtuels et espaces physiques (mixed realities), des constitutions de nouvelles scénarités dans le sens de l'incorporation et de la sollicitation publiques dans nos dispositifs en ligne et physiques et des dimensions collectives qui s'y impliquent, et finalement de la notion d'extraneutes, comme identification de pratiques des réseaux vers les espaces physiques.

Locus Sonus est une sorte de laboratoire pédagogique (reprenez-moi si je me trompe...).
Quelles leçons sont dans le son?

Locus Sonus n'est pas un laboratoire pédagogique, c'est-à-dire qu'au sein du laboratoire nous ne faisons pas de pédagogie et nous ne faisons pas de l'expérimentation pédagogique. Il n'est pas non plus un post-diplôme. Notre travail est véritablement celui d'un laboratoire de recherche [2], qu'il faudrait qualifier ici de recherche en art, pour bien discerner de la recherche sur l'art (Esthétique, Histoire de l'Art, Musicologie, etc.).

Ce qu'il faut entendre par recherche en art est une recherche fondée et impliquée dans les pratiques artistiques et dont les rendus et les publications sont de l'ordre de la réalisation pratique articulée à des questions théoriques et techniques. Travailler ainsi sur les passages entre installation et performance, entre composition et improvisation, entre écoute et interprétation, entre systèmes et gestes, entre espaces et temporalités, est au centre de nos préoccupations.

Il ne s'agit pas de vérifier des concepts, des théories ou des applications, mais d'ouvrir des espaces critiques à partir d'objets qui semblent stables ou fixes et qui sont précisés dans un domaine de pratiques (pour nous, celles sonores). Il s'agirait avant tout d'un lieu de pratiques initiant et construisant un corpus critique et des réalisations artistiques (installations, performances, projets en ligne), là où les interrogations contemporaines perçoivent des déplacements, des désajustements et des controverses.

Nous entendons par là que dans la recherche, telle que nous la percevons et la mettons en œuvre, la méthode est loin de faire de l'accompagnement de projets personnels encadrés par des enseignants, mais plutôt de travailler en tant qu'équipe d'experts sur des problématiques définies et menées en commun. Même si la présence de jeunes artistes dans ce cadre est essentielle, il faut également d'autres types de compétences et de pratiques pour mener à

bien les développements optima engagés dans la recherche.

Poser des questions et les éprouver artistiquement et techniquement - d'autant plus que nous signifiions qu'il est important de faire ceci "ensemble", d'où le dispositif de type laboratoire que nous proposons - , est nécessaire pour engager l'art non seulement dans son actualité mais aussi dans les interrogations génériques et communes qu'elles soient artistiques, esthétiques, technologiques, sociales et économiques.

Cette dimension n'a été possible à engager qu'au travers des parcours artistiques et pédagogiques que nous avons pu faire chacun de notre côté ou ensemble ces vingt dernières années. Cet engagement est pour nous aujourd'hui pleinement artistique. Le développement d'un laboratoire de recherche en art permet d'engager des échelles de travail qu'il est impossible d'asseoir dans l'enseignement des deux premiers cycles en École d'Art et que par ailleurs chacun de nous ne pourrait pas développer seul dans un parcours individuel artistique.

En étant rattaché à des structures d'enseignement de l'art (ESA Aix-en-Provence, ENSA Nice Villa Arson), le laboratoire organise la transmission des états de recherche au sein de ces institutions sous la forme de workshops, de séminaires, de symposiums et de charges pédagogiques assurées par les membres du laboratoire. Les étudiants (actuels et futurs) des Écoles d'Art peuvent ainsi bénéficier des résultats et des états des travaux que nous menons. Et par ailleurs, il est nécessaire pour le laboratoire de recherche que les autres enseignements menés dans les deux Écoles soient affirmés et renforcés pour offrir un socle à partir duquel des interlocutions puissent se développer entre les disciplines et les pratiques.

Ces activités font état de recherches croisées entre les travaux du laboratoire Locus Sonus, ceux de chaque membre du Conseil Scientifique (Samuel Bordreuil, Philippe Franck, Bastien Gallet, Christophe Kihm, Michel Waisvisz), et les projets menés par des artistes et par des structures invités lors des symposiums. La configuration remarquable et inédite des échanges et des va-et-vient entre les expérimentations et les suivis critiques et théoriques, qui se nourrissent les uns les autres, constitue un espace de convergences et de questionnements permettant de construire un "corpus" sur des problématiques précises concernant l'art sonore vis-à-vis de son actualité, de son historicité et de ses perspectives, à partir d'enjeux et "d'hypothèses" explorés par l'équipe de recherche.

Le domaine des arts sonores et de la recherche qui lui est liée sont assez riches et ouverts pour qu'un tel chantier d'expérimentation puisse à la fois se développer et se ressourcer. Les pistes d'expérimentation et de recherche sont nombreuses du fait qu'à ce jour, et en dehors du domaine de la recherche musicale qui s'instruit sur des pratiques et des objets différents des nôtres, même s'ils sont concomitants et si nous y trouvons des points de jonction que nous exploitons, les dimensions expérimentales sonores n'ont pas fait l'objet d'une recherche spécifique. C'est sans doute pour cela que Locus Sonus apparaît aujourd'hui sur les plans national et international comme une initiative remarquable qui nous permet de construire des collaborations à de nombreux niveaux avec d'autres structures de recherche, artistique et scientifique.

Devrait-on apprendre à écouter comme on apprend à lire?

Non. Notre réponse peut paraître abrupte, mais ce que nous entendons dans la proposition d'un apprentissage de l'écoute est antagoniste à ce que nous expérimentons en terme de recherche dans Locus Sonus. Il ne s'agit pas pour nous de constituer un solfège de l'écoute en proposant des modes d'intentionnalité et de codification unique. Cela serait contraire aux expériences de perception liées à l'écoute. Il existe déjà des typologies des écoutes, qu'elles soient construites sur l'acousmatique ou sur l'audio-visuel. Celles-ci sont intéressantes dans leur définition justement pour les dépasser dans les pratiques que nous expérimentons. Notre travail au sein du laboratoire, du fait qu'il soit basé sur les pratiques, n'est pas de définir théoriquement par nous-mêmes et pour nous-mêmes ce que nous sommes en train de faire, de révéler ou de discerner, mais bien de mettre en œuvre. Nous préférons organiser des échanges avec des interlocuteurs et des chercheurs dont la théorisation est la spécialité pour que ces questions et définitions soient débattues et qu'elles puissent interroger à nouveau les élaborations que nous sommes en train de mener.

Quels nouveaux projets entendez-vous développer à l'avenir?

Comme vous l'avez sans doute compris, les pistes et les projets de recherche sont élaborées en collectif au sein du laboratoire, même si chacun d'entre nous prend en charge et en responsabilité certains aspects selon ses propres compétences et centres d'intérêts, et ceci se fait en prenant en compte les interrogations et les apports que les autres membres de l'équipe amènent. Cela fonctionne de manière assez organique et réactive en préservant les responsabilités, initiatives et reconnaissances individuelles dans le fonctionnement et les réalisations collectives.

Au regard du travail actuel sur le streaming, et plus précisément du projet Locustream que nous continuons de développer, deux axes se sont ouverts cette année sur les questions de dialogues entre espaces acoustiques, autour des notions de sympathies et de résonances - travail que nous commençons tout juste d'expérimenter - et un autre, concernant aussi les questions de résonances, mais ici avec des espaces acoustiques en réseaux qu'ils soient physiques ou virtuels (comme avec Second Life par exemple pour le projet que nous avons en cours d'élaboration avec la School of the Art Institute of Chicago). Nous menons aussi des expérimentations et réalisations à propos de technologies mobiles, que nous pourrions implémenter dans le dispositif des microphones ouverts sous la forme de terminaux informatiques wifi contrôlables et configurés directement pour pouvoir streamer (Linux Ubuntu, PureData) en envisageant les possibilités de pouvoir réaliser des captations mobiles avec ces systèmes de relative autonomie. Une autre facette de cette recherche concerne le développement d'interfaces wireless de captation et de contrôles sonores adaptées pour la performance, ce travail est mené en collaboration avec le STEIM à Amsterdam, et peut s'adjoindre à des expérimentations de spatialisation sonore (avec le GMEM à Marseille).

Nous sommes en train de préparer plusieurs présentations publiques pour les mois à venir, chacune engageant des formes différentes que nous sommes en train d'élaborer. Un projet d'une durée d'un an de construction d'une installation évolutive intitulée Locustream Promenade et qui sera réalisée au Musée de Gap, présentera un dispositif de paraboles d'écoutes (autrement dit: de douches sonores) distribué dans les espaces du Musée permettant d'écouter dans chaque parabole un stream différent issu d'un microphone ouvert. Une autre présentation au FRAC PACA à Marseille montrera les différentes formes que nous développons actuellement: installations (Locustream Tuner), performances, dispositifs en ligne (LS in SL) et documentations. Nous présenterons également l'installation Locustream Tuner lors du Festival sous la Plage au mois de juillet à Paris à l'invitation de Radio Grenouille, et d'autres propositions seront réalisées pour Luxembourg 2007 et dans le cadre de la Chartreuse-lez-Avignon.

[1] On peut retrouver tout au long d'Impressions d'Afrique et de Locus Solus, plusieurs descriptions de machines sonores et musicales (le comonium de l'horloger Frenkel, la chevelure musicale de Faustine, la fanfare de roues de chariot accordées, l'instrument automatique de mixage synchronisé de sons en direct et enregistrés, etc.).

[2] Le laboratoire Locus Sonus en 2006-2007: Nicolas Bralet, Sabrina Issa, Jérôme Joy, Nicolas Maigret, Anne Roquigny, Esther Salmona, Peter Sinclair, Lydwine Van Der Hulst. Fellows: Brett Ian Balogh (SAIC), Clémentine Maillol (LAMES).

Références:

- Yannick Dauby, Paysages Sonores Partagés, <http://kalerne.net/>, 2004.
- Sébastien Desloges, L'espace de l'écoute, l'écoute de l'espace : les installations de La Monte Young et Max Neuhaus, mémoire de Maîtrise d'histoire de l'art, Université de Rennes, 2001-2002.
- Bastien Gallet, Composer des étendues (l'art de l'installation sonore), 2005.
- Peter Szendy, Écoute: une histoire de nos oreilles, 2001, Membres Fantômes des corps musiciens, 2002.
- Brandon Labelle, Background Noise: Perspectives on Sound Art, 2006.

Peter Sinclair, <http://nujus.net/>

Jérôme Joy, <http://homestudio.thing.net/>
