

Article de Dominique Moulon

Nouveaux Médias

<http://www.nouveauxmedias.net/arbo06.html>

Octobre 2006

L'usage du réseau Internet tient un rôle tout aussi central au sein des pratiques du laboratoire de recherche en art audio nommé Locus Sonus que se partagent les Ecoles d'Art d'Aix et Nice. Jérôme Joy et Peter Sinclair, les coordinateurs de ce même laboratoire, ont tendu une corde dans la cour du lieu d'art contemporain nommé 3 BIS F, avant de donner leur performance. Une boule, que traverse cette même corde, permet aux spectateurs, comme aux artistes, de déclencher des flux audio selon leur position dans l'espace. Une quinzaine de micros ouverts, disposés dans le monde, sont ainsi successivement sollicités par des "instrumentistes" d'un genre nouveau. Une image vidéo projetée informe le public sur la localisation des fragments de paysages sonores qui emplissent l'espace de la cour. De Londres, on perçoit des oiseaux, à moins que ce ne soient ceux d'ici. Est-ce à Chicago ou à Boston que le micro a été placé à proximité d'un poste de radio ou autre chaîne stéréo? La sphère que l'on fait glisser le long de cet instrument à corde n'est autre que le Tuner qui nous permet d'"écouter le monde". Ainsi, le concert qui se joue maintenant dépend aussi du rapport au monde de chacun des participants. Il est de ceux qui le parcourent en courant tandis que d'autres flânent paisiblement le long de ce "fil planétaire". Parfois, le maniement de cette "boule/Tuner" génère de petits sons annexes que l'on identifie tel ceux qu'émettent les archets sur les cordes des violons entre deux notes. Notons que, contrairement à l'audio, la vidéo, en Streaming, est un média qui a immédiatement conquis les internautes. Le pouvoir de l'image ! En combinant des problématiques liées aux notions d'audio, d'espace et de réseau, le laboratoire Locus Sonus investit donc un territoire de recherche encore peu exploré.

Interview par Frédéric Chevreux, Revue Culture Europe N° de juin 2007

Peter Sinclair, vous être d'origine britannique. Pouvez-vous nous dire comment vous êtes arrivé en France ? Comment s'est faite concrètement votre rencontre avec Jérôme Joy ?

Je suis arrivé en France en 1980, après mon Baccalauréat, pour suivre des études supérieures à l'École d'art de Nîmes. À l'époque, comme beaucoup de mes compatriotes, je fuyais l'Angleterre et le gouvernement de Margaret Thatcher. Nous nous sommes rencontrés avec Jérôme en 1994, au tout début de l'Internet ; nous nous sommes vite rendus compte que nos questions se recoupaient et que nos domaines de recherche se complétaient. Nous avons rapidement commencé à organiser ensemble des événements (workshops, stages, échanges...) entre nos deux écoles : l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence et l' École Nationale Supérieure d'Art de Nice Villa Arson. Pour notre première collaboration nous avons invité l'artiste californien Paul DeMarinis.

Sur la création de Locus Sonus, indépendamment de vos intérêts respectifs pour le son et son potentiel de création, comment est né le concept ? Est-ce l'oeuvre d'un processus avec les étudiants ou plutôt une suite logique à des projets personnels ?

Question très intéressante. En fait il s'agit d'un point de convergence entre des problématiques et pratiques issus de nos travaux respectifs et celles d'un espace commun d'expérimentation et de réalisation artistique. Au travers de cette investigation, nous essayons de mettre à jour les enjeux de la recherche en art. Ce débat et cette discussion à l'ordre du jour à propos de la recherche en art, sont essentiels sur plusieurs points. D'une part, l'enseignement artistique est dans un cadre de validation de l'enseignement supérieur, et dans cette échelle la recherche, comme dans les autres domaines éducatifs, se doit d'être développée et d'être portée. D'autre part, la pratique artistique semble antagoniste à une "pratique de recherche", désignée communément comme faisant partie des champs scientifiques. Précisons que nous parlons bien de la recherche "en art" différenciée de celle "sur l'art" qui existe déjà, que cela soit dans les domaines de l'Histoire de l'Art ou encore de l'Esthétique. 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. 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 et qui sont précisés dans un domaine de pratiques (pour nous, celles sonores). Si cette recherche nous semble essentielle, c'est parce qu'il nous semblerait préjudiciable que d'une part des objets seraient exclusifs au domaine de l'art et d'autre part que certains d'entre eux, issus de

l'art, sont en train d'être confisqués ou "résolus" par d'autres domaines, soit que ceux-ci apparaissent plus "performants", soit sont-ils tout simplement plus reconnus socialement, économiquement ou encore "industriellement". Poser des questions et les éprouver artistiquement et techniquement - d'autant plus que nous signifions 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 continues vis-à-vis des controverses et des certitudes issues de nos contextes, qu'il s'agisse de ceux technologiques, sociaux et économiques.

Locus Sonus, par son clin d'oeil à l'oeuvre de Raymond Roussel, propose un "lieu" à partir duquel nous interrogeons à la fois le cadre de celui-ci et de ce qui s'y présente, ainsi que les autres "lieux". Et ce qui constitue un lieu n'est jamais une simplification ou un simple decorum : celui-ci est "pratiqué", traversé, organisé et "appareillé", voire cartographié. Il s'agit d'offrir une multiplicité de points de vue et un espace ou des espaces pour celle-ci, et cette multiplicité ne peut se réaliser qu'ensemble et non pas sur des assemblages de propositions individuelles promues comme telles. En cela en effet Locus Sonus part d'un dispositif de laboratoire et non pas d'un statut de post-diplôme comme dans les autres Écoles d'Art.

La notion de réseau humain croise dans ce projet celle du réseau virtuel qui est advenue avec l'Internet ? Je pense bizarrement à l'exposition "Sonic Process" qui avait révélé au public la "plasticité" du son, qui se manipulait et se combinait aussi facilement que le pigment, et qui montrait que les possibilités étaient finalement aussi infinies. Tout ceci n'est pas évident pour le public néophyte, quand bien même s'il est curieux des démarches sonores nouvelles. Cherchez-vous à prolonger ce type d'approche en la faisant évoluer grâce aux moyens technologiques à votre disposition ?

Notre approche technique n'est pas un principe, elle découle et se constitue dans les pratiques que nous développons. L'intérêt de la recherche menée dans Locus Sonus est celle d'un espace d'interrogation et d'expérimentation artistique qui problématise les intrications nécessaires entre art et technique. L'approche, le développement et la réalisation de dispositifs et de systèmes, qu'ils soient électroniques, informatiques ou télématiques, partent d'une interrogation critique de ces technologies ou plutôt de ces environnements technologiques en tant qu'ils sont instables donc capables de révéler ou de mettre à jour des pratiques et des perceptions (qui pour nous sont orientées vers le sonore). Les pratiques sonores sont fortement ancrées sur celles de l'écoute, qui aujourd'hui sont celles qui posent problème. Nous pouvons à la fois "tout" écouter, qu'elle que soit la provenance et l'origine de l'émission sonore, et à la fois écouter simultanément (streamings) ou à la demande (podcasts). Nos écoutes peuvent devenir des expériences et non plus seulement une activité ou une propriété humaine. Paul

Valéry au début des années 30, dans son texte "la Conquête de l'Ubiquité", a bien abordé cette question en apercevant que le développement des techniques allait immerger les champs du sensible : il parlait de transmission et réception de réalités sensibles à domicile. Dans ce sens, nos perceptions des espaces, physiques et virtuels, en proximité ou distants, via des dispositifs appareillés, sont devenues nos dimensions à l'échelle humaine. Ceci dialogue évidemment continuellement avec les pratiques de production sonore, qu'elles soient d'ordre plastique, puisque les espaces visibles et invisibles y sont impliquées, ou d'ordre musical, tant que l'organisation et la gestion des sons y est primordiale. 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.

Nicolas Bourriaud vantait dans un célèbre livre que l'ère de l'art participatif était advenue, avec un public "co-auteur". D'autres prétendent au contraire qu'il s'agit précisément d'une illusion, puisque la participation est un aspect totalement intégré aux oeuvres de type "participatif". En écoutant quelques extraits de vos discours, j'ai cru comprendre que le public était invité à la performance en pratiquant de telles expérimentations. Qu'en pensez-vous ?

Ce n'est la question du participatif qui est un principe pour nous, c'est plutôt celle de l'expérience, de ce qui l'institue, la fonde, la condense et qui ainsi permet de la placer dans un problème esthétique et social, bref artistique. Sans conditions d'expérience, c'est-à-dire sans intensification de celle-ci dans nos relations au monde - donc dans une inanité de nos activités et dans un enserrage d'environnements techniques et médiatiques -, le sensible nous devient extérieur, ou un artifice supplémentaire, ou bien encore nous échappe. Il s'agit donc bien de se situer à chaque fois, de pouvoir constituer un point de vue dans une multiplicité, et que celui-ci soit continuellement mobile et varié (voire variable). La production artistique permet et même se fonde sur l'interprétation individuelle "ensemble", sur les constructions continuellement mouvantes des circuits entre productions et présentations (espaces - environnements - interfaces - émissions - réceptions - attentions - etc). Une oeuvre est autant une stabilité (qui se pose et se dispose, qui occupe du temps et de l'espace) qu'une instabilité, une controverse, dont l'expérience construit nos mémoires et nos perceptions. Ne pas penser ou ne pas impliquer dans nos procédures et processus de production, de réalisation et de publication la dimension de l'adresse (de la réception et de l'attention qu'elles demandent) et par ailleurs celle de la "manipulation" - dans le sens où tout système et appareil techniques, et où toute configuration artistique (en tant que dispositif) sont régis par l'attention qu'on y porte et par la pratique (et moins l'usage) qu'on en fait -, reviendrait à ne proposer que des jeux formels, auto-vérifiés, imperméables à leurs propres réalités et à celles qui les accueillent.

L'aspect "relationnel" mis en exergue ne fonde rien, c'est plutôt la "morphogénèse", c'est-à-dire la construction des formes et des "informes", et comment nous en faisons les expériences qui est vitale.

Le dernier aspect très fondamental du projet Locus Sonus est l'usage de la technologie. Beaucoup d'artistes "technologiques" ont essuyé les foudres des critiques qui rappellent que la création artistique est une oeuvre de l'homme, non de la machine, à tel point que nombreuses sont encore les réticences de la part du public. Vous attachez une grande importance au public ? Que pouvez-vous dire sur ce point ?

La technologie est aussi une oeuvre de l'homme. La technologie et éventuellement l'art numérique modifient la place de l'individu dans le processus de création. En effet lorsque nous utilisons des outils technologiques sophistiqués créés par quelqu'un d'autre, ou par un groupe de personnes, notre rôle dans la création devient différent de celui mise en oeuvre dans un travail traditionnel d'atelier. Il est très difficile aujourd'hui de ne pas faire une belle photo quand on possède un appareil photo numérique (il suffit finalement de savoir trier les images prises à la volée). Cela déplace ailleurs la question de l'artistique.

Nous pourrions par exemple avoir envie de fabriquer un appareil photo qui fait des photos autrement ou nous pourrions proposer aussi une manière différente d'organiser ou de montrer des photos prises par les autres ou une façon d'évaluer leur beauté ou encore se contenter de ne faire que des très grands tirages dont le coût les rendrait inaccessibles au grand public. Quoiqu'il en soit le rôle de la photo et du photographe changent grâce ou à cause de la technologie. Le geste "créatif" de l'instant où l'on appuie sur le déclencheur est à la portée de tout le monde.

Dans Locus Sonus, nous nous intéressons à ces processus où les rôles sont partagés et où la notion d'expression personnelle n'est plus forcément la question cruciale. Nous pensons que la recherche en art est de faire avancer les choses, de faire réfléchir et de générer une pensée critique sur la modification et la "démocratisation" des outils de création et la manière de les mettre en oeuvre. Je suis loin d'être convaincu par cette idée que les critiques émanent du public ou alors de quel public? Il me semble que ces critiques proviennent plutôt ou le plus souvent de "luddites" qui cherchent à tout prix à éviter le chamboulement des valeurs stables et reconnaissables qui sont celles de l'art contemporain et cela principalement pour des raisons d'intérêt personnel. Cependant je pense malgré tout que ce débat a beaucoup évolué ces dernières années et qu'il n'est plus tout-à-fait d'actualité. Quel artiste aujourd'hui n'est pas aidé par ordinateur à un stade ou un autre de ses processus de travail et de réalisation, voire même de sa réflexion?

Interview Peter Sinclair et Jérôme Joy par Jérôme Provençal
Revue Mouvement N° 44 , juillet 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 continuels 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 contrepoids 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'avons 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'extranauts, 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 signifions 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 raffermis 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 componium 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/>

- **"Autumn Leaves", Angus Carlyle, CRiSAp Univ. of Arts, en cours d'impression**

Locus Sonus is a research group specialized in audio art. It is organized as a post graduate course by the Art Schools of Aix-en-Provence (Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence) and Nice (Ecole Nationale Supérieure d'Art Villa Arson Nice) in the south of France.

Generally speaking Locus sonus is concerned with the innovative and transdisciplinary nature of audio art forms 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 thematics define this research - audio in its relation to space and networked audio systems.

The Locustream Project

In the fall of 2005 The lab started work on a group project with the aiming to involve the various different members of the group in a way, loose enough, to not stifle individual creativity, while still providing a firm basis for communal experimentation and exploration.

Locus sonus is inherently nomadic in nature, shared between 2 institutions separated by several hundred Kms, we travel regularly to meet and work together in and from different locations.

It was decided to set up some live audio streams, basically open microphones 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.

After setting a first permanent stream (outside Cap15 a artists studio complex in Marseille) we started by using the stream in a performance/ improvisation type mode using the, now standard, laptop and MIDI controller with homemade patches to reinterpret the stream in real time. This proved to be somewhat problematic because often nothing in particular would be happening on the stream at a given time when we were intending to work with it. This led us to follow various leads:

The first was to develop a stream which using a denoiser and a sampler continuously renewed a data base of the "best of" current sound events or "objects". Although this made the stream much more listenable to (and usable as musical material) it did pose some conceptual problems, in that the sound was,

pre-composed at its source and with the development of the project it has now disappeared to be replaced with the unadulterated "open mike" once again.

Other developments included an activity developed by one member of the group (Nicholas Bralet) which he calls "mémoires de stream" . It consists of listening to the streams on a regular basis from where ever he happens to be at the time and producing a short composition using a mixture of sounds gleaned from the stream and those of the local environment, simultaneously a idealized projection of the remote site and a reflection on the schizophonic* aspects of the whole project.

At the same time another member of the group (Ester Saloma) conducted a similar activity but in this time in a literary mode, listening to and describing the streams as she switches from location to location, a sort of laptop tardis with which she could make instantaneous hops (without stumbling around every time she lands) ex of text.

Our main efforts have gone into the development of a spatial form proposing a suitable interpretation of the streams in the local environment. The first attempts involved using resonating wires - long piano wires strung from wall to wall were set into vibration using piezo transducers at one end the resulting modified sound being captured at the other end using guitar pickups. This set up allowed us to perform the streams by touching the piano wires and thus modifying their resonant qualities. Using a I/O board we increased the effect by detecting when a specific wire was touched and increasing the amplitude of the audio signal in that wire. By this time we had three streams up and running (Marseille, Aix en Provence and Chicago) in this first version we used the wires to map out the virtual network, pointing the wire in the direction corresponding to its provenance with an angle that represented relative distance.

A discussion that followed this presentation led us to believe that it was necessary to define the protocol (sound capture/network/local form) that we were employing more precisely. One of our problems was the choice of the stream emplacement - should this be made in relation to geographical location or sound quality or some kind of political or social situation... The decision was made to leave this up to other people, a partly practical and partly ideological choice. At this point we tidied up our Pure Data streaming patch so that other people could implement it without too much difficulty, boosted the number of streams which could be accepted simultaneously by our server, and started stripping down our ideas for installations, confident that the worldwide audio art community (with a little help from our friends) would respond to our call, which they did.

Locustream Tuner

In its present version, the installation with which we present the streaming project, consists of a pair of wires stretched the length of the exhibition space with a small ball threaded on them. The position of the ball can be altered by the public acting like a tuner, an audio promenade where users slide their way through a series of remote audio locations. Multiple loudspeakers enable us to spatialise the sound of the streams creating so that each different audio stream selected on the wire emanates from a new position in the local space. In order to make the installation function efficiently we were obliged to incorporate a system allowing us to interrogate our server and update the list of current streams (people go away or use their streaming computer for a concert or a machine crashes...) we use the list to provide visual feedback by projecting names of the places the streams are coming from.

Locustream map

At one point it seemed necessary to provide the "streamers" (as we have come to call the musicians and artists who've responded to our call) with the possibility to access the streams themselves, not only to hear their own stream but also those provided by other people. Our website now offers an animated map which shows the location of all the streams and indicates those which are currently active with a blinking light. By clicking on a chosen location one can directly listen to the OGG Vorbis stream in a browser.

What's next

Several interesting things have happened through the fact of opening up the streams to other people. Apart from the fact that we have found ourselves with audio environments which we wouldn't have considered (a kitchen in Iceland), certain streamers have started to use the materiel themselves as part of their artistic production. Inviting Jason Geistweidt from SARC in Belfast to perform we were surprised and delighted to find that some of the samples that he's using have been gleaned from the streams. We are urging to meet the community of streamers who have go involved in this project which leads us to consider organizing some kind of event or festival to accommodate different versions or interpretations of the project.

As the project grows and more people join in we are rapidly running out of bandwidth however a charitable soul has recently offered to accommodate an unlimited number of streams so that is no longer an issue. We are currently working on a wireless "streaming box" which could be placed anywhere within the range of a wifi router and stream continuously, increasing the range of sound capture and enabling streamers to get rid of their computers.

