

QUELQUES QUESTIONS À LOCUS SONUS

Qu'est-ce que Locus Sonus ? Comment a-t-il évolué depuis sa création en 2004 ? Quelle est aujourd'hui sa raison d'être ?

Locus Sonus, postdiplôme depuis 2004 de l'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence et l'École nationale supérieure d'art de Nice Villa Arson, ouvre un champ de recherche sur les enjeux croisés entre audio en espace et audio en réseau. Les deux génériques, « espace » et « réseau », tout en étant aussi deux problématiques générales de l'art actuel, permettent d'ouvrir des terrains d'expérimentation — spatialisation et corrélations d'espaces, circulation et transports des sons, distance et temps réel, etc. — et d'y retrouver des questionnements sur ce qui semble (a priori) « extérieur » ou exogène à une œuvre d'art : les aspects virtuels, sociaux, contextuels, etc. qui construisent à la fois nos perceptions et les modalités de nos pratiques artistiques. Cette investigation engage plusieurs points de vue : celui technologique à propos d'expérimentations artistiques sur les outils et systèmes de communication continuellement en plein développement aujourd'hui, celui artistique par l'interrogation des formes artistiques et de leur adresse publique ; et, en conséquence, celui des évolutions et des modifications de l'espace de création et social engendrées par celles des espaces sonores et technologiques. 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 en continu et collectivement les objets qu'il engage. Le dispositif *laboratoire* vient compléter en quelque sorte les formes existantes de la pratique artistique. Ainsi, depuis sa création, Locus Sonus accueille un petit nombre d'artistes-chercheurs postmaster qui constituent — avec les membres permanents — l'équipe de recherche. En fait, la création du laboratoire répond au cadre naissant de structuration de la recherche dans les Écoles supérieures d'art, d'où les aides que nous avons obtenues de la DAP avec les crédits-recherche et à présent avec l'accord-cadre CNRS-Ministère de la Culture. 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.

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.

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 réhaussant 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.) 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. (en collaboration avec le laboratoire de Sociologie LAMES, Univ. De Provence, sous la direction de Samuel Bordreuil).

(extraits tirés en grande partie d'un article qui sera publié dans le livre « Recherche et Création » sous la direction de Samuel Bianchini aux Éditions Burozoïque)

Locus Sonus, écrivez-vous, est un laboratoire de recherche en art audio. Qu'entendez-vous par art audio ?

Nous tentons l'examen d'un domaine naissant, celui de « l'art audio », entre musique et art sonore, et dans lequel la proximité avec les techniques et technologies se retrouve inhérente voire constitutive. Une des conditions que nous explorons le plus actuellement est celle de la mise en réseau d'espaces sonores ou « par le son ». C'est-à-dire qu'il s'agirait de voir comment l'art audio investit l'ensemble des technologies qui lui donne existence, que celles-

ci soient celles du son, celles de transduction ou encore celles de réseau, et d'examiner les conditions « problématiques » qu'il engage : les régimes de perception, de fabrication, de représentation et de compréhension de la nature du médium (sonore, dans ses dimensions matériologiques, synthétiques, processuelles, acoustiques, spatiales, temporelles, etc.). Dans ce sens, l'« art audio » signale des dispositions renouvelées de l'expérience de l'écoute (puisque les processus sont « médiés » et que l'auditeur est le plus souvent un *acousmate*), et des combinaisons ouvertes de formes (concert, installation, performance, système en ligne, dispositifs¹, environnements, etc.). Il engage aussi le plus souvent les artistes à endosser des pratiques multiples dans leur travail, ce qui est très visible et probant dans les pratiques en réseau (composition, improvisation, réalisations graphiques et visuelles, programmation et mises en place de systèmes, organisation, modération, etc.). Une des singularités de l'art audio est de se ressourcer dans l'environnement sonore, de multiplier les espaces et de revitaliser la notion d'*acousmate* au travers de l'utilisation créative des technologies de transduction. À ce titre nous pourrions transposer cette phrase de Jean-Louis Weissberg et proposer que l'art audio résiderait « dans la tentative de vivre plusieurs existences ayant pour auditorium des espaces multidimensionnels afin d'échapper à l'unicité de la localisation dans l'espace et à la linéarité du déroulement temporel ».

Cette qualité audio (enregistrement, transmission, restitution, contrôle) vient compléter celles, sonores, de l'audibilité des choses et des actions : le son dans l'espace parce qu'il est diffusé, localisé, spatialisé; l'espace dans le son parce qu'il est amplifié, restitué, déplacé, immergé dans un autre espace-hôte qui ainsi le différencie (en-champs et hors-champs), etc. Il nous apparaît assez juste de discerner les articulations et les identifications des problématiques de l'art audio, liées aux pratiques de production, de restitution et de diffusion sonores, tout comme celles de captation, de conservation et de transmission, comme des problématiques générales de l'art.

Jérôme : C'est une direction que je poursuis actuellement dans ma recherche sur, en quelque sorte, une archéologie de *l'écoute à distance* (et plus généralement dans mon travail personnel dans ce que j'appelle la « fabrication de l'écoute » et la « musique étendue »). Ceci donne lieu au développement d'un travail de recherche que je mène depuis 2008 sous la forme d'une base de données documentaires et historiques, intitulée le *Networked and SoundArt Timeline* (Historique de l'art audio et de la musique en réseau). En sondant l'histoire et en répertoriant l'actualité, il apparaît que le paradigme de l'écoute à distance est permanent (les références glanées amènent à remonter jusqu'à l'Antiquité et sont à profusion dans notre imaginaire, au travers de la littérature, de la science, mais aussi dans des réalisations artistiques principalement musicales dès que les artistes ont abordé l'espace comme élément constitutif.

Historiquement, les groupes de recherche consacrés à la musique furent hébergés par les radios (l'ORTF en France, la RAI en Italie, la Radio de Cologne en Allemagne...) ou se constituèrent en institutions indépendantes financées par l'Etat ou les collectivités locales (l'Ircam, l'IMEB à Bourges ou le GMEM à Marseille). Votre laboratoire dépend de deux écoles d'art, à Nice et à Aix-en-Provence. En quoi un laboratoire d'art sonore a-t-il, plus qu'ailleurs, sa place dans une école d'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 art » [2] 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 sonores tout en constituant un corpus de connaissances et de réalisations reconnaissables dans une échelle élargie, la nécessité de

² 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.

favoriser les 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.

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. Ceci demande une nouvelle lecture de la relation continue entre recherche personnelle artistique et recherche collective en art.

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'art [3], 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.

(extrait d'un article qui sera publié dans le livre « Recherche et Création » sous la direction

³ 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.

Vous sentez-vous les héritiers de ces groupes de recherche sur la musique qui ont marqué en France les réflexions et le travail sur le son des années cinquante aux années quatre-vingt ?

Jérôme : J'ai vécu cette période très riche en débats, en initiatives et en questions avec beaucoup de bonheur puisque j'ai fait mes études au Conservatoire dans les années 80, en composition instrumentale et électroacoustique, mais malgré cela je suis d'une génération qui s'est trouvé en même temps à une conjonction historique entre cet héritage et l'accès aux autres parcours et mouvements en Europe et en Amérique du Nord. De fait, j'ai été nourri aussi par la musique improvisée (anglaise) et par les trajectoires d'artistes américains (John Cage, David Tudor, Morton Feldman, La Monte Young, etc.). De la même manière, j'ai creusé à cette époque l'héritage européen du point de vue de la musique instrumentale au travers des apports singuliers, tels que ceux d'Helmut Lachenmann, de Salvatore Sciarrino, de Giacinto Scelsi, de Matthias Spahlinger, de Luigi Nono, etc. jusqu'à ceux extravertis de Luc Ferrari, etc., et ceci a croisé le développement de l'informatique (programmation, spatialisation, etc.) dans les pratiques musicales. Je considère que la conjonction historique qui m'a permis de construire mon travail actuel est plus large que celle que nous approchons habituellement. De même, celle-ci m'a permis d'initier les développements qui m'ont amené à « étendre l'instrumentarium » musical et sonore aux espaces en réseau, et à questionner l'écriture musicale dans une dimension plus large par son rapport à d'autres représentations et d'autres modes de diffusion et de reproduction (architecture, social, etc.). Ceci m'a permis de développer depuis le début des années 90 des projets sonores, musicaux et collaboratifs sur les réseaux et de participer activement à la création artistique sur Internet (sur le serveur The Thing à New York, et à présent sur le serveur nujus.net).

Les questions, en tout cas de la manière et du point de vue d'où nous les posons, complète celles établies et poursuivies dans le domaine musical et dans celui de l'art sonore, et amène à des modes de structuration et d'activité qui diffère et que nous tentons d'identifier. A titre

d'exemple, le travail sur la spatialisation bénéficie aujourd'hui d'un apport significatif de l'histoire et de l'actualité de l'art sonore (et vice-versa pour la musique) ; il en est de même pour l'interaction, les modes de performance, les mises en réseau, les dimensions collectives, etc. Tout ceci amène à des territoires féconds d'exploration des formes, et dans mon cas, d'expérimentation d'écritures musicales sur des « instrumentariums étendus ».

Aujourd'hui, en tant qu'enseignant ou même artiste actif, une des questions est de demander à quelle conjonction se trouve les jeunes artistes et étudiants que nous accompagnons, que cela soit dans Locus Sonus ou dans nos Écoles respectives ?

Un des thèmes centraux du travail de recherche de Locus Sonus est l'art sonore en réseau et sur le réseau. A quels résultats théoriques et pratiques êtes-vous parvenus après cinq années d'activités ?

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 ouverts [4] 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) ;
- par la construction d'interfaces, dynamiques et automatisées, d'écoute en ligne des streams en direct, (Locustream SoundMap, Locustream Tardis ;
- 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 [5]) ;
- 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 équipé 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 —,

⁴ 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.

⁵ En collaboration avec SAIC, School of the Art Institute of Chicago, avec l'aide de PUF (Partnership University Fund) et FACE depuis 2004.

reconnus automatiquement par le serveur et par les systèmes connexes : interfaces en ligne et dispositifs d'installation).

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 participation [6], et résonant avec la méthodologie du laboratoire mobilisée autour d'hypothèses mises en commun. Ces interrogations ouvrent un espace créatif pour le développement de projets conséquents menés par des collaborateurs [7] et partenaires [8] ainsi que par les membres du laboratoire [9].

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 développé depuis cette année 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.

(extrait d'articles précédents d'un article qui sera publié dans le livre « Recherche et Création » sous la direction de Samuel Bianchini aux Éditions Burozoïque)

Locus Sonus, audio in art, lab 2007-2009 : Julien Clauss, Alejo Duque, Scott Fitzgerald, Jérôme Joy, Anne Roquigny, Peter Sinclair.

<http://locusonus.org/>

⁶ Comme par exemple avec les "streamers", *complices* qui ouvrent et maintiennent les micros ouverts.

⁷ 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, etc.

⁸ SARC / Sonic Art Research Center, Belfast. CRiSAP / Creative Research into Sound Arts Practice, Univ. of London. 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 – Barcelona, CultureLab – Newcastle University.

⁹ Stream Frictions par Nicolas Bralet, Carpophores par Esther Salmons, Audiofil par Lydwine van Der Hulst, LAPS par Nicolas Maigret, Ubik par Julien Clauss, TRFK par Alejandro Duque, etc.