

# Locus Sonus

<http://www.locusonus.org>







http://locusonus.org/

http://nujus.net/~locusonus/site/index.php

@gm scrying:workshop [scrying] http://locusonus.org/

RSS 2.0 RSS PODCAST

> PROGRAMME > PROJETS > SYMPOSIUMS > RÉALISATIONS/PUBLICATIONS > INFO > LANGUAGES

interface  
sensors  
controllers

québec  
boston  
new-york (3)

SOUNDMAP

server computer wire etc

• 17 & 18 dec 2007 (Villa Arson)  
symposium Audio Extraneutes

• 19 au 21 dec 2007 (Villa Arson)  
workshop Locus Sonus

→ Résidence La Chartreuse - 9/13 oct 2007  
→ Nouvelle équipe Locus Sonus - oct 2007  
→ Locus Sonus Roadshow - GMEM / FRAC  
PACA Marseille - 27+28+29 sept 2007  
→ Autumn Leaves - CRISAP - juil 2007  
→ Locus Sonus in Second Life - 2007/2008  
→ Prg de recherche - Audio Extraneutes -  
CNRS/Min. Culture - 2007/2008

(consultez les archives) ...

## locus sonus > audio in art

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).

Son objectif est d'expérimenter les aspects innovateurs et transdisciplinaires des formes artistiques sonores, en assurant sa mission de créer un corpus de connaissances et un espace critique vis-à-vis des activités et pratiques en art audio qui se trouve aujourd'hui en pleine évolution dans un contexte technologique et socio-technique fort.

Locus Sonus accueille un petit nombre d'artistes-chercheurs post-master qui constitue avec les membres permanents l'équipe de recherche.

Ce laboratoire propose des processus de travail, de recherche et de réalisation qui combinent l'expérimentation pratique et l'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 un 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 -, à la mobilisation de l'espace sonore personnel et aux notions de flux dans la représentation artistique sonore.

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.

**Locus Sonus Lab 2007/2008** : Julien Clauss, Alejandro Duque, Scott Fitzgerald, Jérôme Joy, Anne Roquigny, Peter Sinclair.

NaN|NaN|NaN  
http://locusonus.org/  
contact: info (at) locusonus.org

agenda bookmarks

mp3, symposiums, podcast

texts, mémoires

videos, images

locustream soundmap

### WiKiPubli : Locus Sonus Lab

derniers articles publiés

- Accueil - 22/04/2008
- game environment - 22/04/2008
- step motors - 12/02/2008
- patches - 24/01/2008
- game rulez - 16/01/2008
- les variations PING - 21/12/2007
- interview to a game developer - 05/12/2007
- send ping to max - 04/12/2007
- web.tv - la friche - 22/11/2007
- send ping to pd - 13/11/2007

<http://www.locusonus.org>





[http://locus.creacast.com:9001/marseille\\_port.ogg](http://locus.creacast.com:9001/marseille_port.ogg)

stop

Wed - 9:05 pm



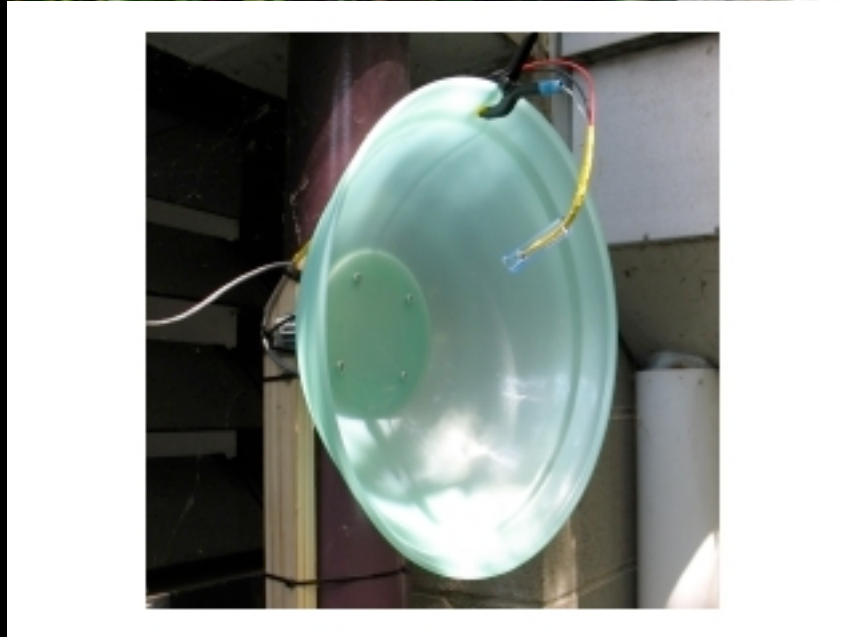
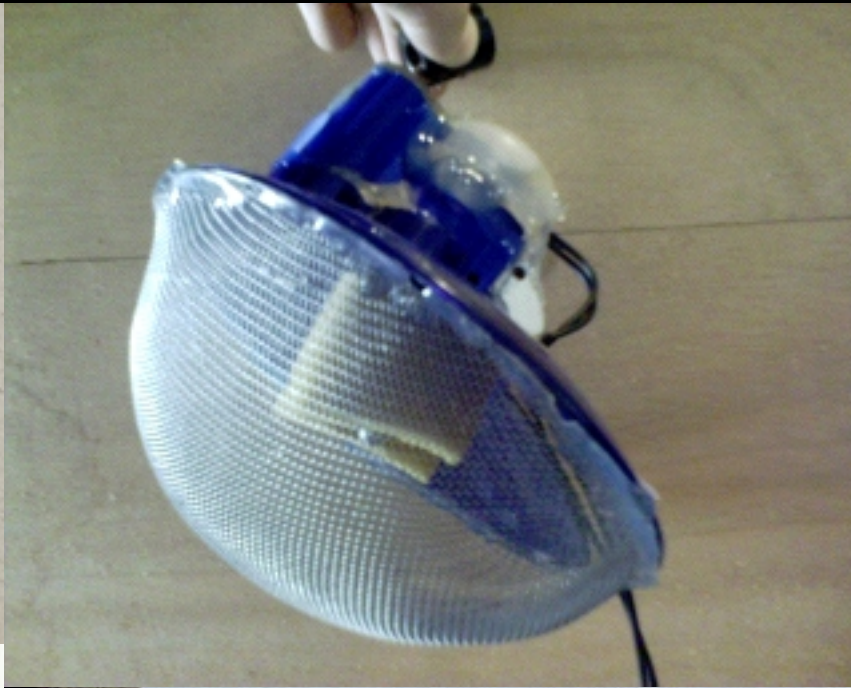
*This open-mike is placed at Hartmut's house on the edge of a window facing the sea, on the port of Marseilles (PAM). The stream is sent from a PC (450mHz, Pentium 3 or 4, Linux, PureData) which we've installed at his home. Collected by a customized parabolic toy-mike, the sent stream is treated by filterings. "PAM" is the first of our streams which is "hosted" at and "maintained" at an individual's house. Thanks to Hartmut Bosbach.*

*Ce micro ouvert est placé chez Hartmut sur le bord d'une fenêtre face à la mer, au port autonome de Marseille (PAM). Le flux est traité sur un PC (450mHz, Pentium 3 ou 4, Linux, PureData) que nous avons installé chez lui. Capté à partir d'un jouet micro-parabole "customisé", le stream transmis est traité par des filtrages. Le "PAM" est le premier des streams "accueillis" chez et "maintenus" par un particulier-hôte. Merci à Hartmut Bosbach.*

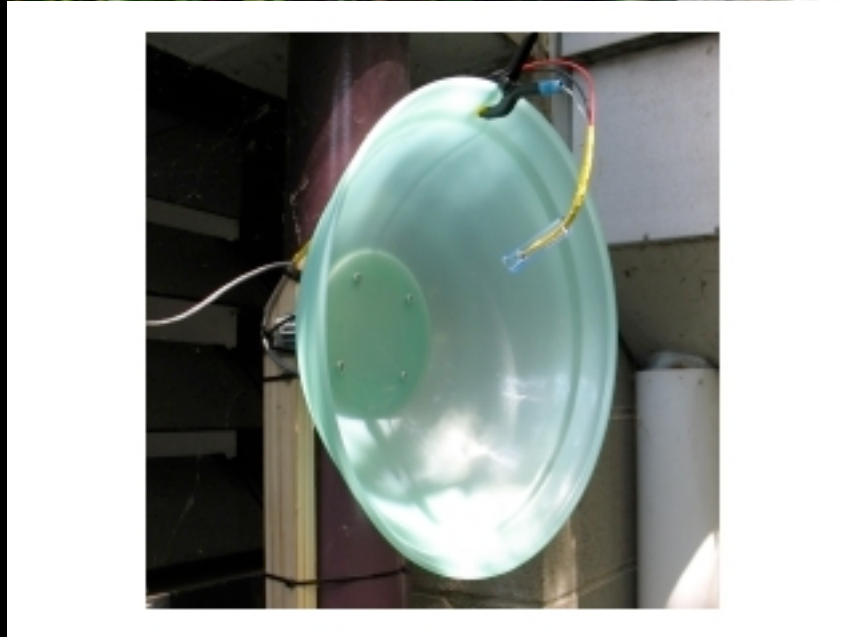
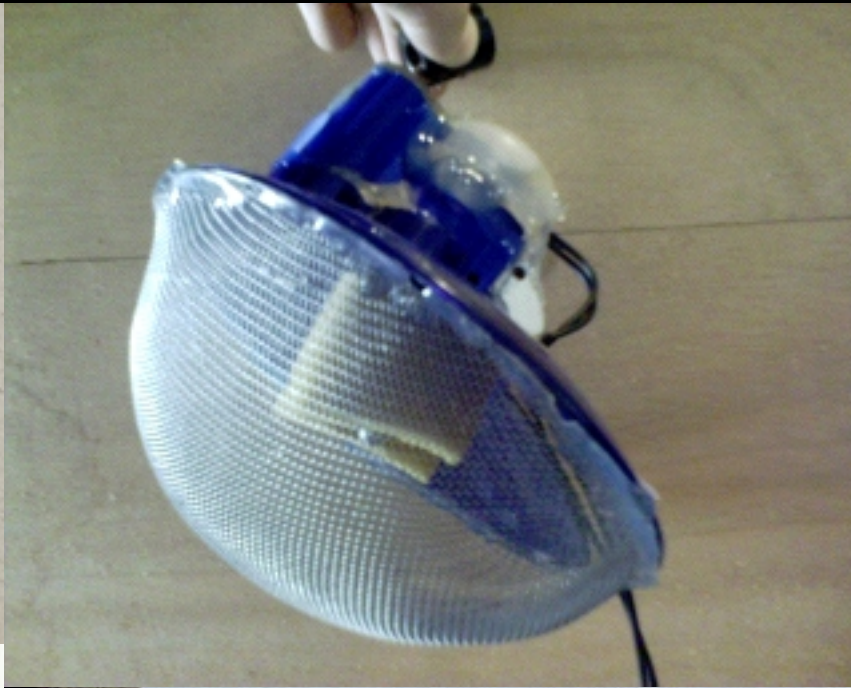




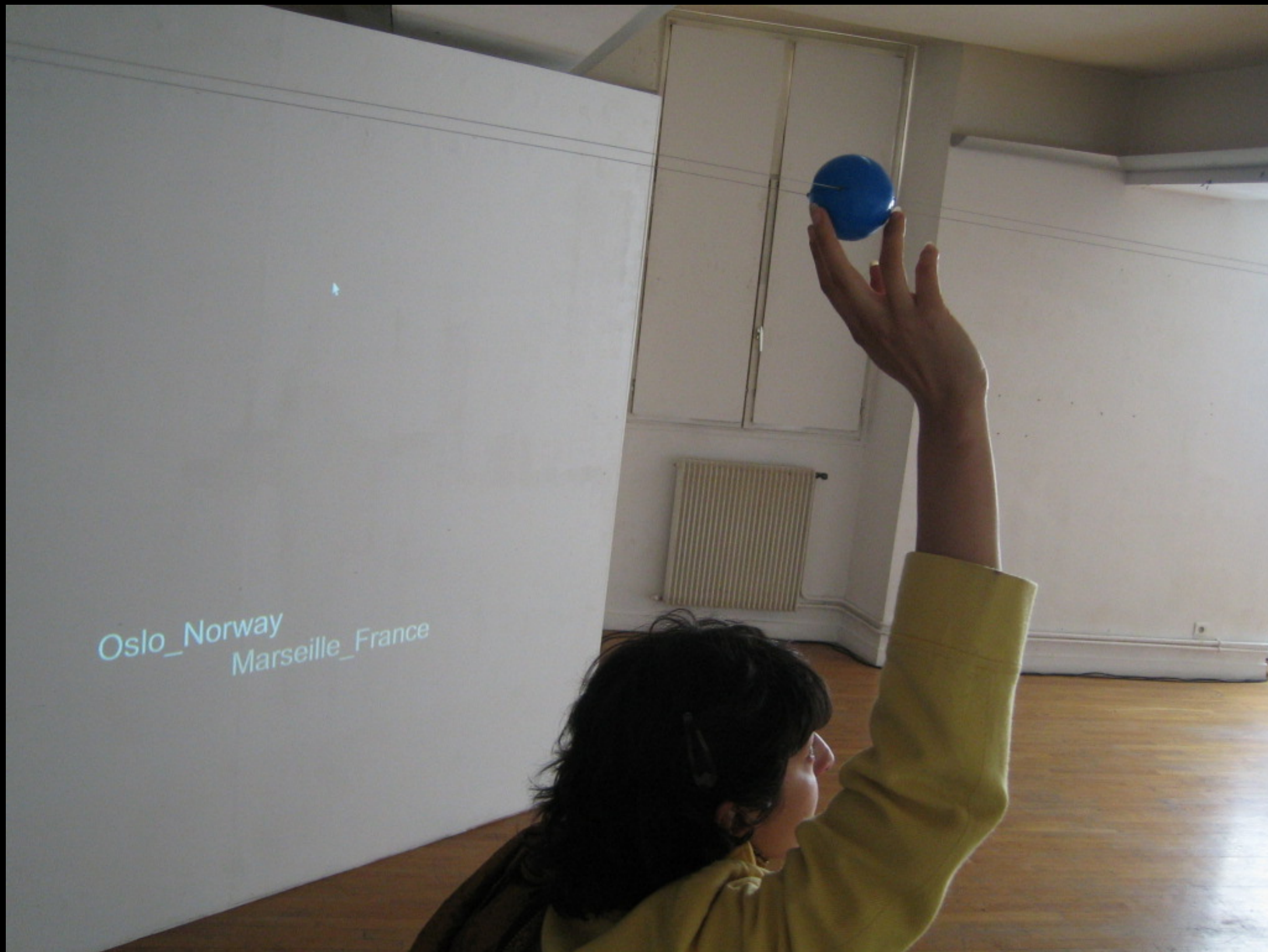




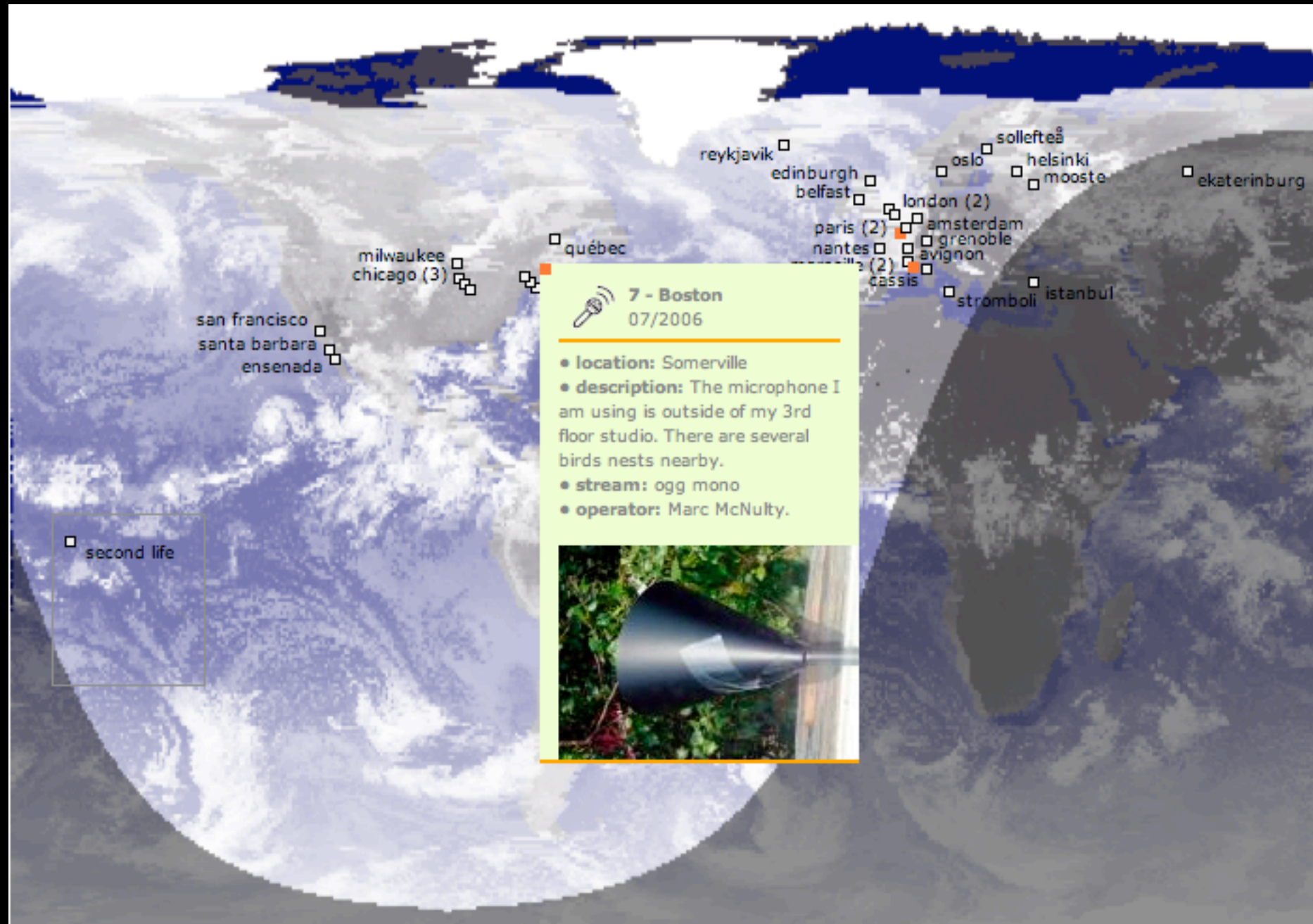










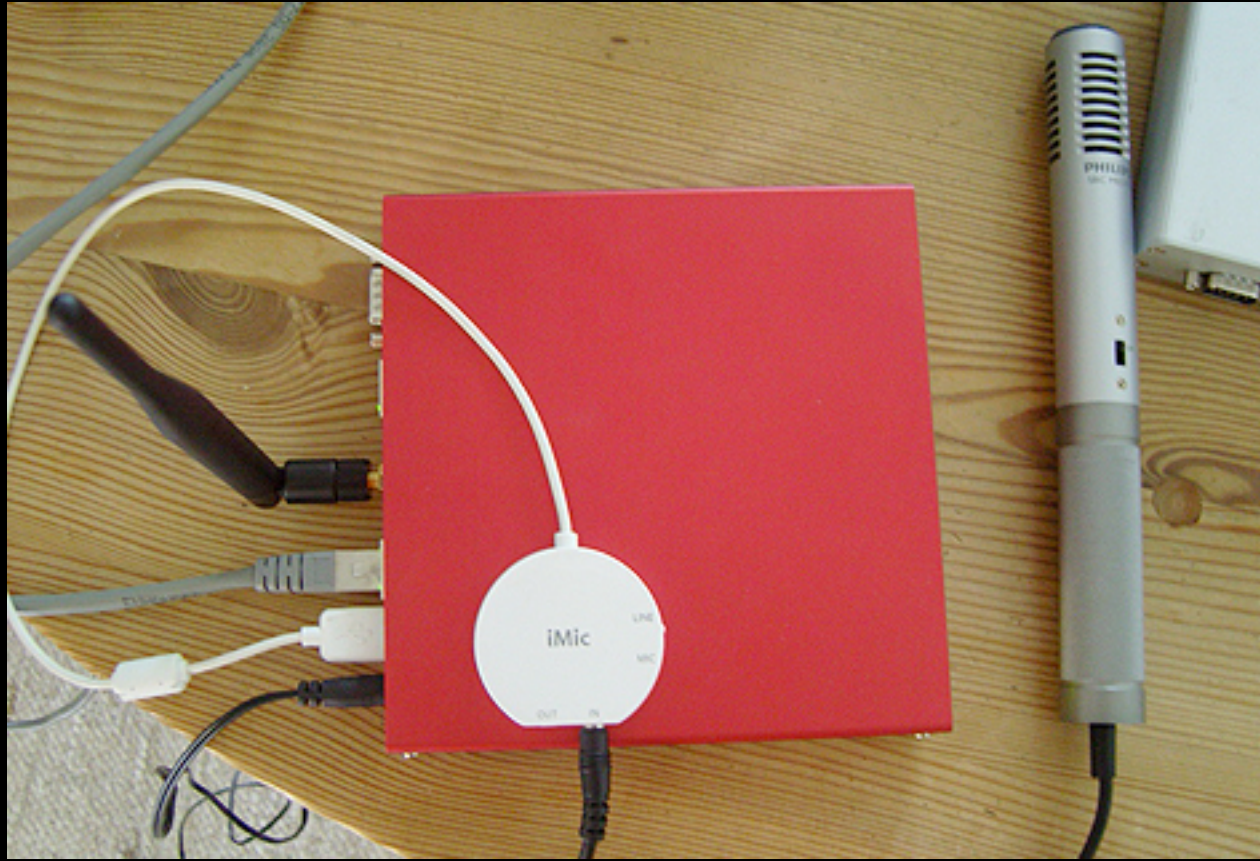


<http://nujus.net/~locusonus/site/streams/map.php>













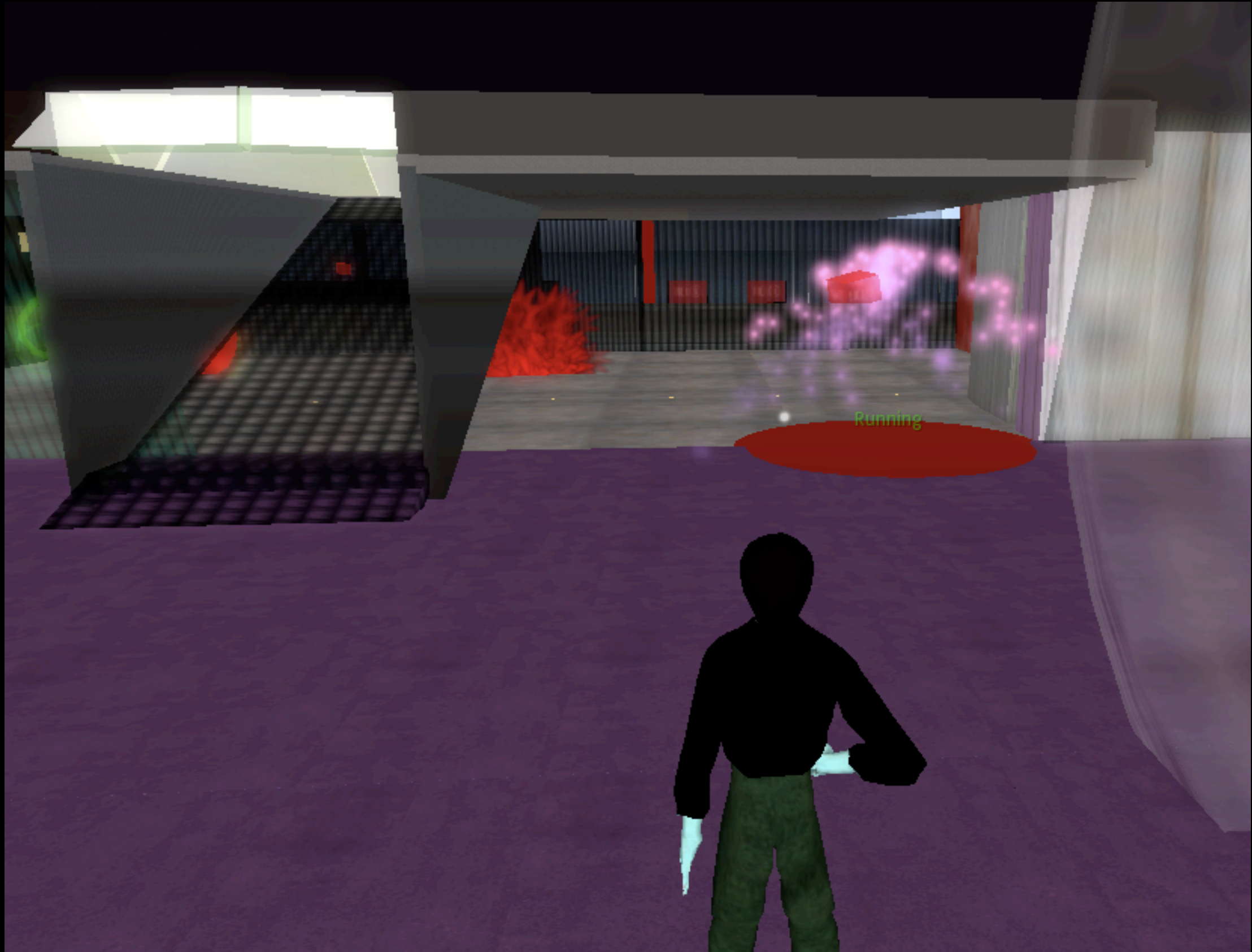


# SecondLife

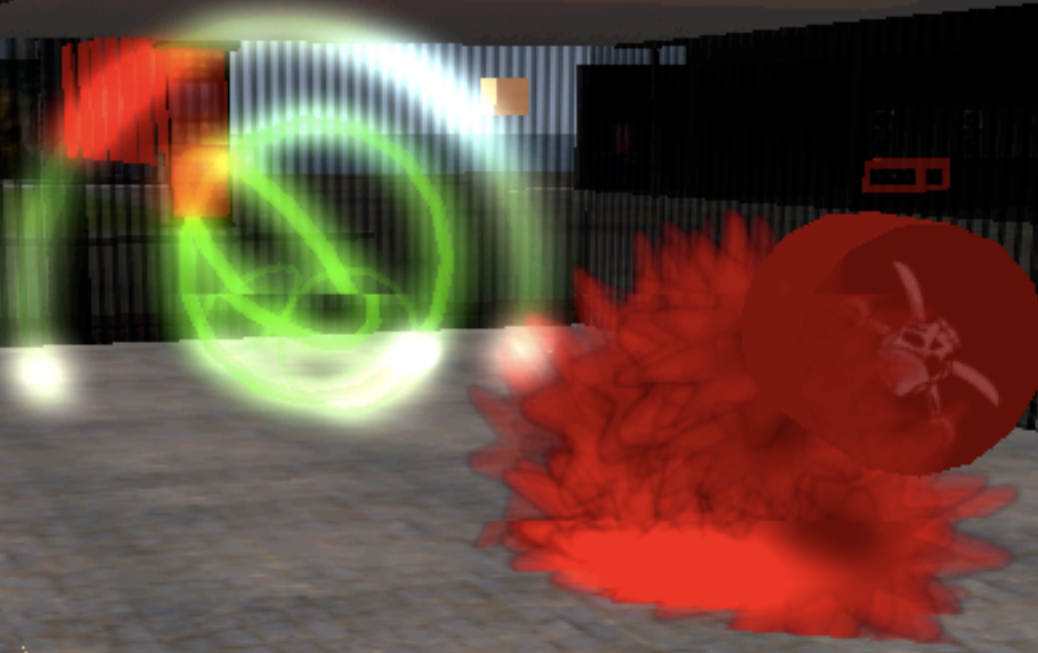




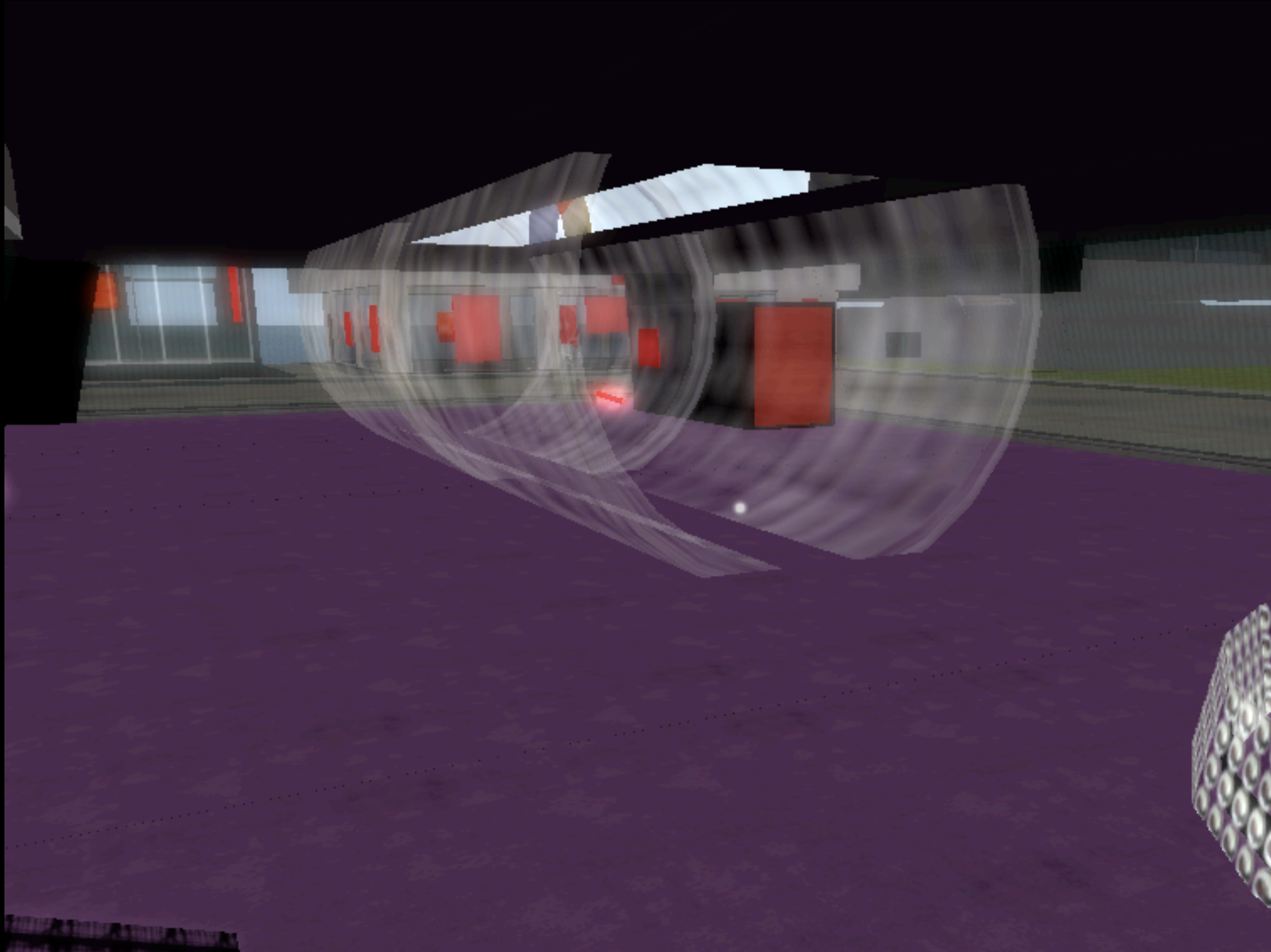




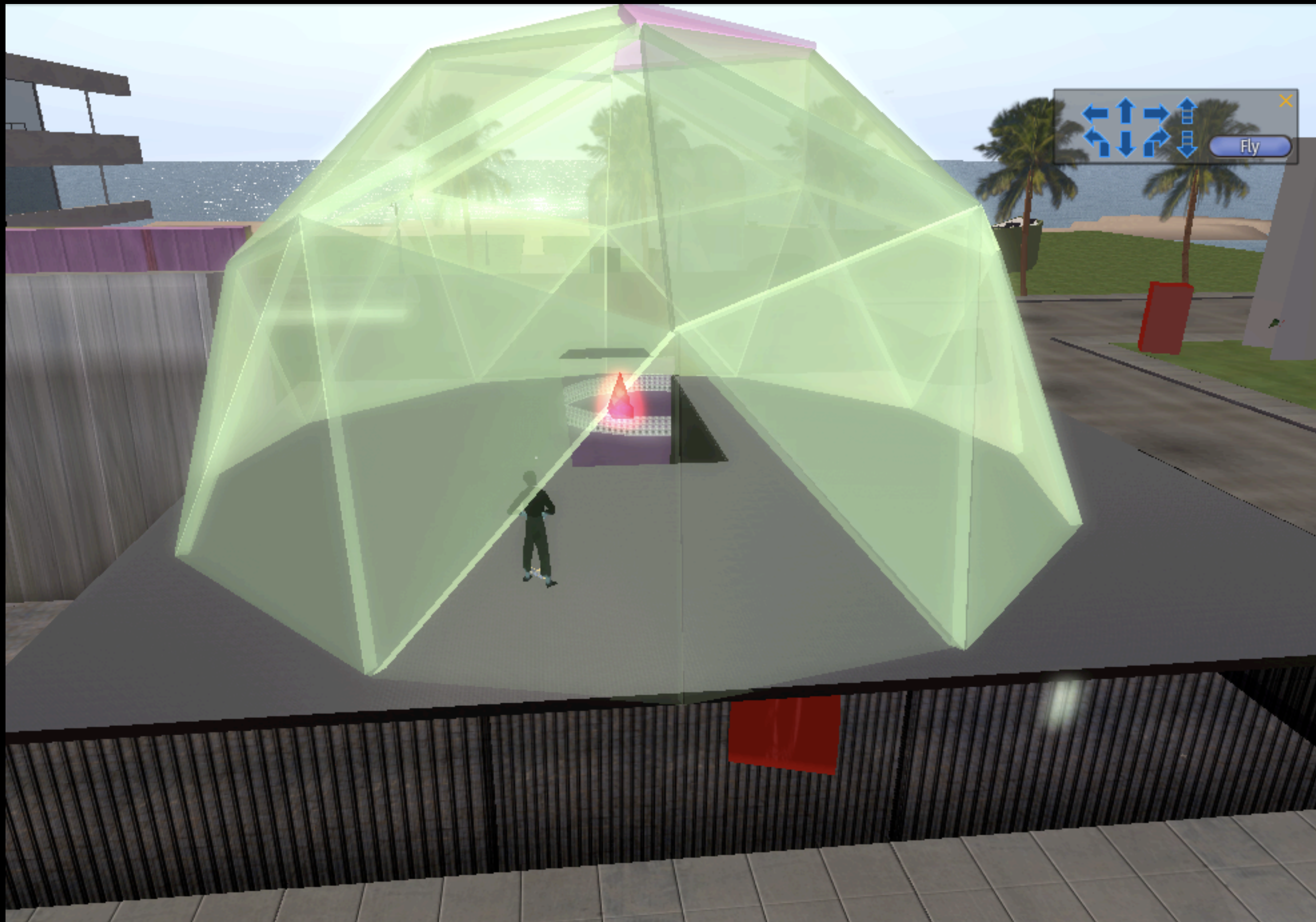








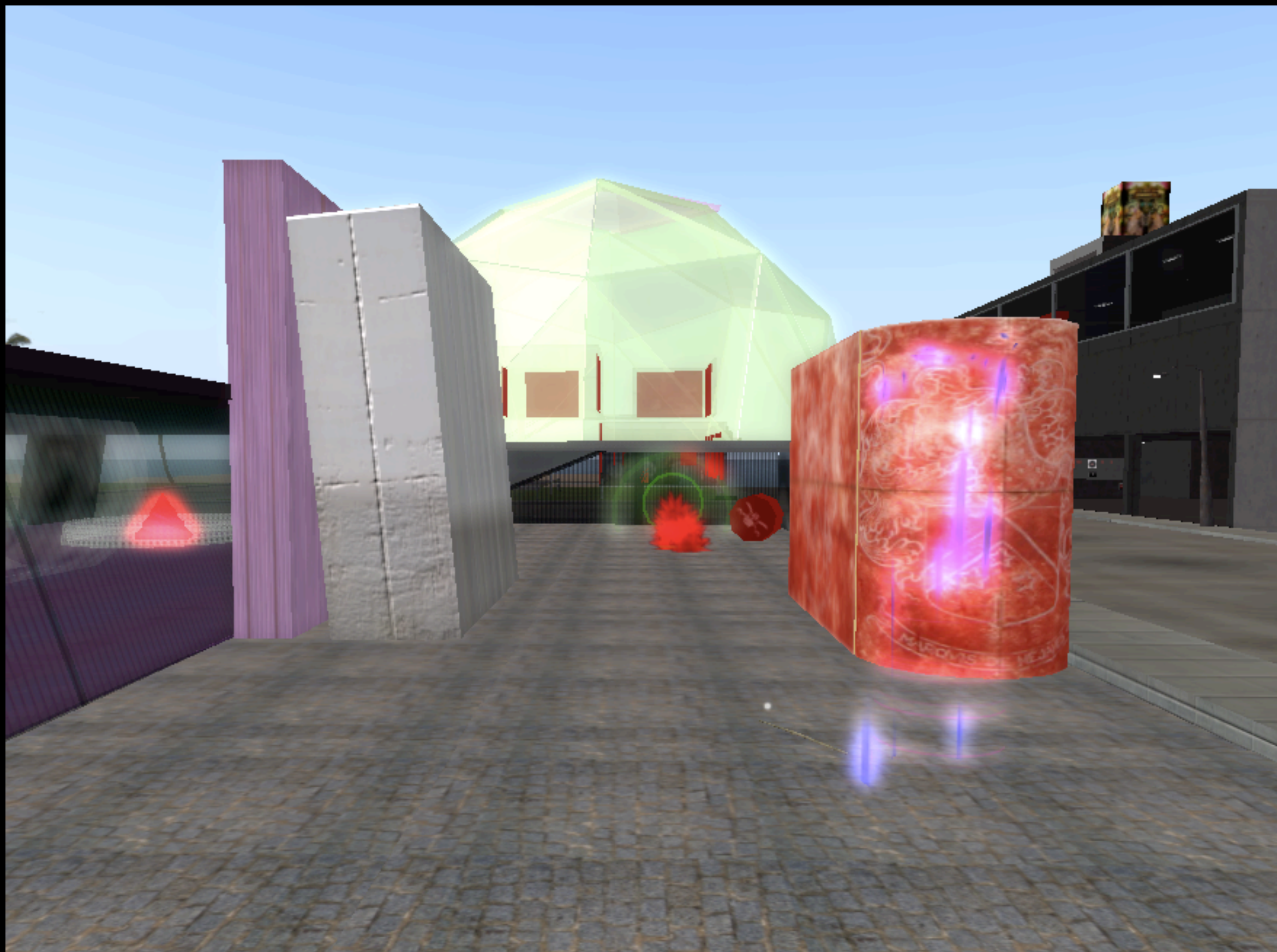


















# Locus Sonus

<http://www.locusonus.org>