

# TERRITOIRES ÉLECTRONIQUES DE LA CRÉATION PLASTIQUE SONORE.

PROGRAMME DE RECHERCHE DAP 2005/2006  
École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

Responsable scientifique: Peter Sinclair  
Équipe: Jérôme Joy, Jean-Paul Ponthot  
Support: Post-diplôme 3ème cycle Locus Sonus (cursus étudiants,  
séminaires, Conseil Scientifique, partenaires), <http://locusonus.org/>  
Laboratoire associé: CNRS/MMSH/LAMES Laboratoire  
Méditerranéen de Sociologie (Samuel Bordreuil),  
<http://www.imageson.org/> <http://www.mmssh.univ-aix.fr/lames/>

---

Rapport 23 janvier 2006.

## Préambule

Le développement de l'audio et du son dans les arts plastiques et visuels a permis la prise en compte des notions multiples de l'expérience du temps et de la transparence dans un art traditionnellement concerné par l'espace et la visualité.

De surcroît avec les développements du contrôle du son permettant électroniquement, puis informatiquement, de le diffuser, de le déplacer, de le restituer et de le reproduire à tout moment, ce sont les expériences de temporalités et de spatialités, en tant que "virtualités" de nos environnements, qui nous occupent et nous actualisent. Nos espaces et nos temps ne sont plus seulement perçus par le parcours du regard et du corps, mais aussi "creusés" et multipliés par nos capacités d'écoute et de réception voire d'inscription dans des dimensions étendues, changeantes, modulantes et durables. De la transparence, nous retenons la présence virtuelle des choses et des êtres sans qu'ils soient "là", ce qui en audio est appelé l'*acousmatique*, par l'actualité et la réactualisation fantômatique d'actions passées, différées ou transmises à distance. Ce qui a été remarqué pour la photographie et le cinéma est aussi valable pour l'audio en se trouvant réinvesti de dimensions spécifiques quasi-quadrimensionnelles (X, Y, Z et T) mais ici exemptes de représentation visuelle spatiale.

Depuis quelques années nous voyons apparaître dans de nombreux lieux des expositions dédiées à un art - voire des arts - de l'audio. Cette qualité "audio" (enregistrement, transmission, restitution, contrôle) en complément de 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); le son samplé, bouclé, séquencé, réinjecté à partir de son "enregistrement" et des lectures de celui-ci; le son généré, le son contrôlé..., bref, des espaces qui ne sont plus ceux du concert mais qui concernent pourtant l'ouïe dans ses relations intermédiaires: en rapport avec, à l'exclusion de ou en contradiction avec d'autres media.

Nous disons ici "audio" car l'expression couramment acceptée "art du son" ou "art sonore", outre son renvoi à des considérations historiques ou matériologiques, semble appeler l'instauration d'un genre artistique, alors qu'il nous apparaît plus juste de discerner les articulations et les identifications des problématiques liées aux pratiques de production, de restitution et de diffusion sonores comme des problématiques générales de l'art, surtout dans notre contexte actuel et rapidement évolutif de l'hypermédiatisation. Ces articulations et ces identifications (et par là leurs singularités) pourraient proposer des outils et des objets, à la fois théoriques et expérimentaux, pour mieux appréhender la place de l'art dans cette hypermédiatisation et vice-versa.

Le son est devenu un matériau pour l'artiste qui peut être utilisé indépendamment de la représentation et de l'écriture musicales. Parallèlement, les espaces de l'exposition/installation sont devenus des lieux possibles pour l'expression musicale - nombreux sont les artistes qui ne cherchent plus à se situer par rapport à une distinction entre ces domaines ou qui ne prennent plus comme principe cette distinction (Cfd: livre de Bastien Gallet).

La création sonore a accompagné depuis plusieurs décennies l'essor des technologies en sciences comme en art en anticipant ou en détournant des usages et en énonçant des perspectives favorisant des pratiques vivantes expérimentales. Celles-ci ont continuellement questionné et enrichi les formes de représentation telles que l'exposition et l'événement public.

L'atelier est devenu studio, le studio est devenu atelier, des collectifs de jeunes artistes se forment pour jouer de l'image et du son. Locus Sonus propose d'explorer ces champs sans pour autant réduire ces investigations à la définition formelle d'un nouveau genre.

L'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence explore depuis la création de son option de recherche dans le champ croisé de l'art, des sciences et de la technologie, les possibilités qu'offre la création sonore, qu'elles soient de nature autonome, qu'elles engagent des opérabilités transdisciplinaires, ou qu'elles soient

interactives dans des dispositifs physiques ou virtuels. L'exploration de la création en réseau sur les supports télématiques et dans le cadre d'environnements partagés et collectifs donne au son et à la recherche audio un caractère prospectif et inédit sollicitant le développement de nouveaux dispositifs et environnements de production et de diffusion artistique.

Ces territoires électroniques sonores n'ont de cesse d'interroger et de tenter de problématiser les singularités de ces pratiques et des outils qu'elles génèrent ou mésusent. Plus que la transversalité ou le détournement, c'est la connectivité propre à ces pratiques et techniques qui a été relevée (une sorte d'audibilité sociale).

La question aujourd'hui que nous souhaitons soutenir serait de voir en quoi les pratiques sonores et audio constituent des territoires de recherches, d'innovations et d'expérimentations en art permettant de déterminer des spécificités propres et des enjeux définis, tout en favorisant des dialogues et des échanges entre des domaines de pratiques et des manières de faire. Nous voudrions établir un champ de recherche et d'évaluation, un laboratoire modulaire et mobile afin d'en identifier les émergences significatives et de proposer un espace de développement de celles-ci.

## **TERRITOIRES ÉLECTRONIQUES DE LA CRÉATION PLASTIQUE SONORE.**

Tout en considérant que les pratiques sonores et audio ont toujours marqué historiquement des positionnements artistiques radicaux, critiques et novateurs à propos des modalités des pratiques d'exposition et des formes événementielles spectaculaires, il nous semble essentiel d'investir à nouveau de manière théorique et expérimentale un espace d'évaluation et de valorisation des pratiques de production et de monstration liées à ce champ singulier.

Les solutions et les inventions abordées par ces pratiques ont permis et permettent encore le développement d'outils et d'organologies dont les spécificités et les singularités sont liées à des aspects polymorphes, mobiles et modulaires permettant à la fois une ouverture sur l'articulation avec d'autres mediums (media) et une réflexion originale sur les possibilités de traitement et d'enrichissement de l'espace (plastique) ainsi que sur les perspectives de modes de production et de diffusion liés aux environnements (dispositifs) en réseau. Ainsi nous proposons d'articuler ce séminaire sur 2 axes principaux complétés par un troisième axe transversal sur la base d'une grille de 3 référents - dispositif, collectif, réseaux - :

### **- dispositifs audio & espaces**

Dans le champ des pratiques audio, la notion d'espace a permis de problématiser les pratiques d'installation sous des formes modulaires et interactives dont une des références principales et historiques reste Rain Forest de David Tudor. La mise en espace et l'espace pris comme paradigme plastique "augmenté" par le son ont permis de redéfinir l'écoute du spectateur à mi-chemin entre l'exposition et le spectacle, et entre la sculpture/installation et le dispositif. Les objets articulés dans ces pratiques de l'espace prennent naissance dans un développement en mutation permanente de l'espace architectural/sonore, alimenté par les ressources issues de l'interactivité et de la spatialisation.

Bien que ce champ soit vaste et ouvert à de multiples perspectives, on peut identifier un certain nombre de pistes déjà empruntées et les faire converger vers une réflexion qui nous intéressent plus particulièrement: l'espace problématisé par le son; que cet espace soit celui de la représentation, des dimensions sonores, de l'architecture, de l'espace social, etc. Ces références peuvent nous aider à mieux identifier l'envergure des expérimentations à mener et à vectoriser, à l'aide de repères, les différentes phases d'élaboration et de réalisation.

### **- dispositifs audio & réseaux**

Cet axe de recherche aborde des expérimentations sur les conditions de développement et de réalisation des formes et des environnements collectifs et partagés et des dispositifs en réseau. En effet, tout en initiant des nouveaux dispositifs alliant la production et la diffusion audio, de nombreuses initiatives sont développées depuis plusieurs années par les artistes en associant les moyens électroniques, informatiques et télématiques : collectifs de jeu et d'échanges (sous forme d'événements, d'installations ou de publications évolutives), projets délibérés et participatifs, dispositifs de streaming (émissions en continu de flux audio -ou video ou de données - de point à point et disponibles à l'écoute en se connectant sur une adresse déterminée), projets de téléchargements et de dépôts évolutifs (repositoires), dispositifs interactifs ou conditionnés par l'actualisation de données et d'éléments externes, etc.

Ces dispositifs sont devenus des espaces de création qui s'affirment, des espaces dans lesquels les

singularités des pratiques s'enrichissent, avec lesquels les problématiques quotidiennes sont ré-interrogées: l'espace (streaming, diffusions), la matériologie (issue de procédures informatiques et analogiques), la représentation (interfaces), etc. Les systèmes s'échangent, peuvent être "pluggés" les uns aux autres, ou l'un à l'autre, circulent à la disposition de chacun afin d'être augmentés, ré-utilisés, modifiés, etc. La notion de "patch" remplace celle d'outil et renvoie à la modularité sans anticiper ni fixer la nature et le contenu de la production réalisée ensemble ou seul. Les concepts d'échantillonnage et d'environnements (dispositifs spatiaux et temporels) quittent leurs attaches premières "techniques" pour devenir des modes d'opérabilités artistiques. Ceci permettra de cerner en quoi ces nouvelles opérabilités et organisations sont pertinentes pour une approche innovante des créations numériques liées au son: dépasser les notions de collaboration et de participation par le concept de "coopération", augmenter celles liées aux interfaces et aux interactivités par une approche des "dispositifs" en tant qu'organologies "signifiantes", interroger les conditions de mixité et de transversalité par celles de "connectivité" et de "compatibilité", etc.

### **- territoires / topies et pratiques numériques / pratiques sociales**

Par l'expérimentation artistique et la généralisation de l'Internet, les technologies numériques interrogent régulièrement le rapport de l'individu à la société. En tant que support permettant le développement de nouveaux horizons de production, de communication, de création et d'action, elles posent aussi la question de leur inscription territoriale. Dès lors, comment les technologies numériques abordent la relation de ces trois notions: individu, société et territoire?

Tout en menant l'exercice de pointer des effets de "clôture", et en esquissant vers quelques pistes pour excéder ces "clôtures", nous voyons que nous avons d'une part, un terme qui flèche sur l'espace (territoire), et un autre qui, en principe ne prend guère de place, les technologies numériques, qui de leur côté, soit qu'on les définit par leurs effets générateurs de langages expressifs, soit qu'on les situe du côté d'un métalangage qui permet la conversion, la traduction, la "transduction", la circulation, etc.

Pourquoi ne pas dire "espaces numériques", ou encore "paysages numériques", comme on parle de "paysage audiovisuel", ou encore, "d'arènes numériques"? Ou bien de "plate-formes numériques", de "scènes numériques", ou pourquoi pas de "galaxies numériques", "d'archipels numériques", ou encore de "sphères numériques", de "régions numériques", ou finalement, au plus neutre, "d'aires numériques"?

Ces vocables de substitution font entendre la connotation spécifique qui s'implique dans le mot territoire, et qui a à voir avec des notions d'emprises, et donc de pouvoir, de "régie", de capacité à régir, si l'on veut, sur une "région". On peut décliner la pertinence qu'il y a à s'interroger sur le numérique comme pouvant faire territoire, de deux manières: une manière interne et une manière externe.

Une manière interne: "l'aire du numérique", c'est-à-dire la sphère des activités qui impliquent un usage des outils numériques peut être le réceptacle de processus territorialisants pour autant que des acteurs, individuels ou collectifs, se mettent en position d'en maîtriser les ressorts: de se les approprier, en l'occurrence de "faire leurs" ses codes constitutifs, de manière à pouvoir y évoluer "proprement". C'est-à-dire tout autant "correctement" et "en propre". Ensuite ces maîtrises expertes peuvent se ventiler en prétentions de maîtrise dans un champ concurrentiel d'usages.

Une autre manière de donner sens à - ou de faire saillir le sens qui se trouve implicitement dans - la notion de "territoire du numérique", est une manière externe: l'aire des usages du numérique est susceptible de faire emprise sur d'autres aires d'usages, avec les connotations d'envahissement, de confiscation de prérogatives, de dessaisie des compétences qui vont avec: "le territoire du numérique vs d'autres territoires".

Prise au sérieux, elle pose des problèmes: de quels autres territoires parle-t-on? Du territoire de l'analogique? Cela pourrait faire sens et aurait l'avantage d'être précis, mais nous voyons bien que ce serait un sens très limité: la conquête des chasses gardées de l'analogique par les percées du numérique? Il y va de l'emprise croissante, de la "morsure" des territoires électroniques sur nos territoires sociaux. L'usage des technologies numériques, avant que de faire effet sur des territoires, fait plus immédiatement effet sur quelque chose qui n'est pas territorial, et qui est la sphère de production et de circulation des signes, laquelle sphère a pourtant bien sa géographie, peuplée de diverses entités, humaines et non humaines. Des aires, des zones ou bien des "coursives de publication", de "porter à la connaissance" ou à la portée d'un "public", d'une audience, d'une communauté réceptrice. Au rayon des engagements artistiques, il semble que les ressources qu'on dira "a topiques" des nouvelles expressions sont moins recherchées comme un but en soi (s'installer dans des territoires de rechange), mais se travaillent sans arrêt du point de vue de leurs connexions avec d'autres topies, plus ancrées, et sans doute pour les déstabiliser.

Le programme **Territoires Électroniques de la création plastique sonore** se déroule sous forme d'un cycle de 3 symposiums (Novembre 2005, Avril 2006 et Juillet 2006). Ce cycle permet de présenter, d'analyser, de répertorier et enfin d'expérimenter les différentes facettes et problématiques tissées entre les 3 axes de recherche définis. L'ensemble du programme s'appuie intelligemment sur le cadre du post-diplôme 3ème cycle Locus Sonus et de ses activités annuelles. Chaque symposium propose l'invitation de chercheurs, d'artistes et d'enseignants sous la forme d'une session de travail alliant communications (conférences, présentations) et interventions (performances, etc.). Il associe aussi communications face-à-face et communications en ligne. Les symposiums sont semi-public, c'est-à-dire sont ouverts aux enseignants et étudiants des Écoles d'Art et Départements universitaires pour les communications, et à un public élargi pour les interventions événementielles. La succession des 3 symposiums sur une année favorise l'articulation et le suivi des problématiques abordées. Toutes les sessions sont documentées: en enregistrements vidéo et son, et par la circulation des compte-rendus et supports de conférences entre les participants. La publication finale du programme de recherche s'appuiera sur cette documentation. Le premier symposium a eu lieu à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence en novembre 2005.



Maison  
Méditerranéenne  
des Sciences de l'Homme

**Symposium Audio/Espaces/Réseaux**  
**<http://locusonus.org/>**  
**22 et 23 novembre 2005**  
**École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence**



*Préparatifs du symposium*

## programme

mardi 22 novembre		
14h00	Intro au symposium	
14h15	Philippe Franck	son installé dans la ville
15h15	François Parra	autotune.tk
16h15	Erik Samakh	chasseur-cueilleur... réalités sensibles
17h15	Erik Minkkinen	leplacard.org
18h15	(pause)	
19h15	performance	ERIK MINKKINEN
20h00	performance	APO33 (live streaming San Sebastian/Aix - Julien Ottavi / Ilios)
20h45	performance	JOCELYN ROBERT
21h30	(repas)	
mercredi 23 novembre		
10h00	Jocelyn Robert	MetaMedia, l'art incomplet
11h00	Apo33 (Sophie Gosselin, Jean-François Rolet)	Webradio, Poulpe, Radio Anarchitecture, Apodio, linux hacking, copyleft & libre
12h00	Christophe Charles	Interplay live @ ICC Tokyo (étudiants Musashino University Musabi / Aix-en-Provence)
13h00	(repas)	
14h30	Christophe Kihm	observatoire des pratiques sonores (intervention en ligne)
15h00	Pascal Broccolichi	Dial-O-Map 25°
16h00	Bastien Gallet	lieu et étendue (actualité/virtualité)
17h00	Douglas E. Stanley	instruments + plateformes interactives
18h00	Nicolas Bralet, Esther Salmons, Lydwine Van der Hulst	présentation projets Locus Sonus
19h30	(clôture)	

## Extraits des Actes du premier Symposium du mois de novembre

*(En tant que documentation dans le cadre de ce rapport, les textes sont volontairement fragmentés pour une meilleure lisibilité des champs explorés et afin d'offrir une vue globale des problématiques abordées et présentes dans le programme de recherche. Les textes intégraux seront disponibles dans la publication finale du programme de recherche).*



*Performance Jocelyn Robert*

---

### *APo33, Sophie Gosselin*

---

Les projets d'apo33 ne sont pas des « pièces », formes reproductibles pouvant voyager et s'implanter dans n'importe quel lieu. Nous construisons plutôt des *ensembles de concepts, de processus opératoires et d'agents machiniques*, formant des constellations. La constellation s'oppose au programme. Chaque action procède à l'actualisation singulière d'un agencement dans une constellation. Ces agencements combinent les processus techniques, artistiques et théoriques d'un devenir collectif. C'est pourquoi il serait sans doute plus juste de qualifier notre activité de « *poiétique* » plutôt que d'« artistique ». Les membres d'apo33 ne se voient pas tant comme des « artistes » que comme des « architectes tacticiens » ou *anarchitectes*. L'architecte tacticien ou anarchitecte développe des techniques et opérations de construction qu'il peut déployer dans des contextes multiples. Chaque « oeuvre » correspond au déploiement, dans un temps et lieu déterminé, d'un ensemble de tactiques, conceptuelles, opératoires et machiniques.



Dans son ouvrage « *Traité des objets musicaux* » (publié en 1966) Pierre Schaeffer théorise une nouvelle manière de faire de la musique : à la fois un nouveau mode d'écoute et une nouvelle forme sonore à écouter qui sera nommée « musique concrète ». Cette modification dans le mode de production et de réception de la « musique » est déterminée par l'apparition d'une série de nouveautés techniques : le vinyl, le magnétophone, la chaîne électro-acoustique et la radio. Ou plutôt, la technique consistant dans un *rappport social objectif* sous la forme d'un outil, ces nouveautés techniques révèlent une reconfiguration plus générale dans les rapports et modes de production.

C'est en ce sens que la radio-diffusion fonctionne comme un paradigme, norme de pensée et modèle d'action qui tend à s'imposer à tout individu d'un groupe, et non seulement un outil parmi d'autres. En analysant la manière dont P. Schaeffer fait intervenir ces nouveautés techniques dans l'invention de la musique concrète, nous pourrions dégager les principes qui articulent ce paradigme, qui déterminent le rapport d'une pratique à un espace-temps dans le cadre d'une nouvelle configuration sociale et voir la manière par laquelle un créateur retourne un dispositif technique en agent machinique, en élément de déplacement et de mutation d'une configuration générale.

Le schéma de la radio-diffusion, s'il bouscule les modes de production et de réception de la musique, n'a pas encore transformé le rapport social supposé par le champ de l'art fondé sur le découpage auteur/oeuvre/spectateur.

Alors, ce qui s'intercale entre l'être humain et la nature ce n'est plus simplement une prothèse technique, mais un « monde » en lui-même, celui contenu en puissance dans les « mémoires » : un fantôme du monde hante le réel. Ce monde est à la fois *virtuellement* présent et *actuellement* absent. Or si ce fantôme est l'esprit « incarné » (dans un dispositif technique) d'un corps « mort », celui du réel capté par la machine, il a pour spécificité de n'avoir pour forme que celle que chacun projette en lui. Ce fantôme, *puissance pure*, fonctionne comme une surface de projection pouvant donner un « corps » à l'infinité des fantasmes de l'inconscient social et collectif.

Chaque chaîne électro-acoustique se trouve petit à petit augmentée d'un système de mémorisation numérique. Et chaque mémoire est reliée aux autres de manière à ne former de ces séries de chaînes plus qu'un seul corps.

L'envoi et la circulation des informations est alors assurée par un réseau de serveurs interconnectés. Le serveur (qui héberge la « mémoire ») se substitue à l'émetteur. La radio devient Web-radio.

La radio n'est plus un instrument manipulable par un individu, mais une entité multi-têtes faisant face à une multiplicité d'individus, s'intercalant entre eux et la nature et entre les individus eux-mêmes de telle manière à en bouleverser les rapports. Il n'y a plus un émetteur unique face à une multiplicité de récepteurs, mais chacun peut potentiellement devenir, alternativement et/ou simultanément, émetteur et récepteur.

Ce corps technique prend la forme d'un réseau, dont chaque « tête », sous la forme d'un serveur, gère, de manière automatisée, le trafic des informations qui y circulent et s'échangent.

C'est ainsi que s'opère le passage de la radio-diffusion à celui de la radio-communication.

Depuis la création de la Cellule d'Intervention d'Apo33 nous n'avons cessé d'explorer ces champs de questionnement et de réinterrogation, en tâtonnant à l'aveuglette au début, guidés par l'intuition et la nécessité ressentie de trouver des modes d'expression qui correspondent de manière plus adéquate à notre vécu des transformations générales de la société. Avec le projet du Poulpe, nous avons tous eu le sentiment que ces questionnements commençaient à prendre corps dans une forme autonome.

### *Le Poulpe : projet de radio expérimentale en réseau*

Le Poulpe est un organisme analogique et numérique en réseau. Implanté dans un lieu, il capte – grâce à différents systèmes de captation- les effets sonores des actions de ses habitants ou usagers pour les envoyer à un automate numérique qui les transforme avant de les diffuser simultanément sur un système de haut-parleurs installés dans l'espace et en streaming via internet. Le Poulpe s'installe de préférence dans les lieux de vies des habitants. Il forme le corps virtuel de la ville. Il exprime par le son ses mouvements invisibles, l'ensemble des flux qui la traversent et la constituent. Le Poulpe peut se concentrer dans un espace ou se déployer sur un réseau de plusieurs villes, reliant des contextes chaque fois différents qui s'échangent leurs flux de sons via internet. Le relais en forme le principe compositionnel et organisationnel. Le Poulpe produit un environnement sonore continu qui vient s'immiscer et modifier l'environnement sonore réel.

Sur l'année 2005 nous avons donné au Poulpe la forme d'une radio expérimentale en réseau mettant en

relation quatre espaces de pratique numérique : trois espaces dans trois villes de la Région Centre de la France (Labomedia à Orléans / Bandits-mages à Bourges / l'atelier nUM à l'école des Beaux-Arts de Tours) et Apo33 à Nantes. Dans chaque lieu, nous avons investi les couloirs et salles d'activité de capteurs son de toute sorte. Les sons captés en continu sont ensuite envoyés dans un serveur installé dans chaque lieu hébergeant un automate numérique qui transforme les sons en fonction de paramètres compositionnels déterminés par la spécificité du rendu dans le lieu et du sens de ce rendu, de l'image qu'il produit par rapport au lieu d'accueil. Les sons captés et transformés par l'automate sont diffusés dans l'espace d'accueil, à travers différents systèmes de hauts-parleurs installés dans les couloirs, points de passage et de croisement du bâtiment, et simultanément envoyés sur internet sous la forme d'émissions radio. La dernière étape de l'installation consiste à construire un automate qui fasse transiter les flux sonores d'un lieu vers un autre, de telle manière à ce qu'on ne sache plus dans lequel des lieux le son a été produit.

### Une nouvelle unité sonore : le flux

Le Fluxbox consistait dans un répertoire de flux sonores « illimités » diffusés en temps réel (streaming), émettant 24h sur 24 et 7 jours sur 7. Chaque flux sonore fonctionnait selon un schéma très simple : un micro ouvert dans un lieu (généralement posé sur la fenêtre de nos lieux de vie, chez nous ou au local d'apo33) – une borne streaming – un serveur permettant l'envoi de données audio en direct. Le contenu sonore fonctionne alors comme une extension de notre environnement quotidien, une mise en abîme par l'écoute de cet « environnement sonore ». Le son capté par le micro peut être transformé par des mécanismes virtuels ou analogiques (pédale delay...). L'interprétation sonore qui est alors produite est à jouer dans un environnement quotidien, opérant ainsi sur le même principe que la « musique d'ameublement ». Cela partait d'une proposition de construction d'un parcours sonore à travers différentes strates environnementales, un parcours dans lequel l'auditeur pourrait se « ballader » avec son lecteur ogg en traversant ces réalités virtuelles et pourrait participer à l'élaboration de ce parcours en proposant son propre environnement. Ces flux ne sont pas des pièces enregistrées, archivées ou archivables, mais restent éphémères : ce que nous avons alors qualifié d'« Environnement Sonore » évolue en fonction de ce qu'il capte et des manipulations dont le dispositif est l'objet. Ces « environnements » sont évolutifs reposant sur un principe de captation sonore qui peut changer en fonction des transformations dans le quotidien du créateur.

Ce premier module expérimental a fait apparaître une nouvelle unité sonore élémentaire : le flux.

La radio communication fonctionne comme un système de circulation de flux. Chaque point d'émission/captation constitue un noeud dans un réseau, un point de passage et non un point initial ou terminal (schéma de la radio diffusion).

### Traiter les flux : l'automatisation

Le flux sonore est une « matière » en mouvement continu. Le dispositif radiophonique s'implante dans un milieu matériel, capte en continu des tranches de l'environnement sonore de ce milieu (en fonction du placement, de la puissance et de la nature des systèmes de captation) puis les transforme en données numériques transportables afin de les faire transiter par les tuyaux du réseau: découpe d'une tranche d'un environnement sonore pour sa transformation en flux.

Le mode de traitement du son se trouve complètement modifié par ce changement. Il ne s'agira plus alors de composer (découper-coller : monter) des sons (objets sonores). Au moins deux nouvelles manières de traiter le son se présentent:

\_une première est celle de la pratique phonographique qui consiste à capter une tranche d'environnement sonore pour la restituer en tant que « point de vue » sur cet environnement. Elle suppose un rapport contemplatif à cet environnement (c'est sans doute pourquoi cette pratique se développe souvent par rapport à un milieu « naturel ») et n'utilise la technologie que comme moyen de développer ce rapport contemplatif.

\_une deuxième consiste à introduire dans le flux des systèmes de contraintes automatisés. L'action sur le son (la composition) n'intervient plus en fin de chaîne mais au cours de la chaîne : il agit directement sur le mouvement du flux lui-même en le sculptant.

Nous avons d'abord expérimenté cette pratique de composition dans le module expérimental des Automates.

Dans le Poulpe, le flux sonore qui résulte de l'action de l'automate est ensuite envoyé, par l'intermédiaire d'un serveur, vers d'autres ordinateurs (clients) et inversement, formant ainsi une diffusion en réseau. Or ici apparaît un nouveau phénomène (spatial et temporel) qui nous est d'abord apparu dans le projet Raccorps : le relais.

## Hyperarchitecture

L'hyperarchitecture a pour modèle l'architecture réseau. C'est une architecture « hors-sol » qui articule une multiplicité de strates (techniques). Ces strates forment une infrastructure générale constituée de points nodaux communiquant les uns avec les autres à travers des envoies de flux d'informations. Ce niveau horizontal est articulé et mis en activité par un niveau vertical composé de séries d'opérations organisées en programmes. Ces séries d'opérations, enchaînements de boucles interconnectées, ouvrent ou ferment les processus qui permettent la circulation des flux. Or il arrive que le circuit horizontal, dont la forme est réticulaire, opère une boucle sur lui-même, que la dissémination des informations soit neutralisée par un mécanisme tautologique de la machinerie se bouclant sur elle-même. La machinerie manifeste ainsi sa « prétention » à l'autonomie totale.

L'hyperarchitecture forme le support de l'environnement, l'infrastructure qui le soutient. Elle est le produit de l'accumulation des systèmes de circulation et de transport de l'énergie : elle est formée de l'ensemble des tracés, des *routes* inscrites sur le corps de la réalité à travers lesquelles la « force » de la nature captée par les prothèses techniques se fraye un chemin dans la matérialité du réel. En ce sens, l'environnement désigne un tout autre rapport à la nature (ou ce qu'il en reste) que celui défini par le paysage. Le paysage est la nature donnée à voir sous la forme du tableau. C'est la campagne qui est vue depuis les hauteurs de la ville. Nature sauvage à maîtriser et conquérir, dont le tableau ouvre le champ. L'environnement, c'est la nature conquise, la nature re-construite au cours de la conquête. La nature comme résultat d'une production. La matière « naturelle » est de toutes parts enserrée et supportée par une infrastructure technique qui la modèle. L'environnement n'est qu'une apparence de nature : c'est la nature urbanisée.

La re-construction de la nature sous les formes de l' « environnement » est corrélative du passage au numérique. Elle s'opère de la même manière que la construction d'un monde virtuel. Les lois et protocoles appliqués sur le monde parallèle du numérique se reportent dans la réalité matérielle. Leur application suppose que la nature soit elle-même abordée comme structure virtuelle, une forme de pâte à modeler faite d'énergie et de matière. La forme devient ce qui est tracé par l'appareil technique sur le corps de cette « matière énergétique ». La re-construction de la nature suppose que toute dimension de la réalité soit intégrée dans le processus de re-construction artificiel, que l'ensemble de la réalité se soumette aux lois et protocoles de cette re-construction.

Mais dans cette re-construction quelque chose *résiste*, engendrant une forme de chaos.

Une fois installé dans un espace, la tentacule du Poulpe est reliée à une autre tentacule dans une autre ville. Les sons d'un contexte sont mélangés avec les sons d'un autre contexte par l'automate. Le Poulpe engendre des flux qui pénètrent les strates de l'hyperarchitecture. Ces échanges de flux ne produisent pas de nouvelles strates, mais des champ mouvants ou territoires mutants – entre les strates-, reliant les corps distants agissant dans leur environnements et espaces en perpétuelle transformation.



*Performance Jocelyn Robert*

---

## *Metamedia, l'oeuvre-outil et l'art dispersé (l'Art Incomplet), Jocelyn Robert*

---

Avatar est un centre d'artistes autogéré de Québec. Son principal mandat est le développement de la pratique en art audio et en art électronique. C'est dans le cadre de ce mandat, et notamment comme résultat du travail exploratoire effectué à l'automne 2004 lors du projet SoftAvatar, que nous avons pris conscience de l'ampleur du changement qui s'opère actuellement dans le rôle même de l'artiste investi dans les arts dits technologiques. Cela étant, nous avons entrepris quelques recherches pour comprendre les tenants et les aboutissants de ce changement, ce qui nous a amené à faire les observations suivantes.

### *1- Metamedia, un texte de Lev Manovich*

Quand Manovich pose la question « What exactly is New Media ? », il nous embarque tous dans un voyage passionnant et inconfortable. Passionnant parce qu'il touche aux bases mêmes de la pratique artistique et inconfortable pour les mêmes raisons. Car à partir de cette question simple, il va se rendre — et nous amener — loin :

« The greatest avant-garde film is software such as Final Cut Pro or After Effects which contains the possibilities to combining together thousands of separate tracks into a single movie, as well as setting various relationships between all these different tracks – and it thus it develops the avant-garde idea a film as an abstract visual score to its logical end – and beyond. Which means that computer scientists who invented these technologies – J.C. Licklider, Douglas Engelbart, Ivan Sutherland, Ted Nelson, Seymour Papert, Tim Berners-Lee, and others – are the important artists of our time – maybe the only artists who are truly important and who will be remembered from this historical period<sup>1</sup>. »

Manovich n'a probablement pas tout à fait raison avec cet énoncé, mais il n'a pas tout à fait tort. Les « moules » logiciels dans lesquels les artefacts de notre époque sont coulés font plus que recevoir la matière première — sonore, visuelle ou autre — que l'on veut bien y mettre : ils lui donnent forme. Cela permet à Manovich d'affirmer plus loin : « The new avant-garde is no longer concerned with seeing or representing the world in new ways but rather with accessing and using in new ways previously accumulated media. In this respect new media is post-media or meta-media, as it uses old media as its primary material<sup>2</sup>. »

### *2- La notion d'artiste, la notion d'auteur*

Cette vision des nouveaux médias, et quelques-unes de ses conséquences, est confirmée par Bernard Edelman dans *Le sacre de l'auteur* quand il démontre que l'avènement de la notion de *droit d'auteur* est contemporain à l'avènement de la notion de *sujet*, c'est-à-dire la notion d'*auteur* elle-même. Avant l'apparition de la notion de sujet chez les philosophes de la Renaissance, il n'y a pas à proprement parler d'auteur. Or, cette apparition de la notion de sujet, qui semble remise en cause actuellement, est contemporaine d'une certaine vision d'éternité du monde qui est apparue avec la révolution scientifique. Alors que jusqu'au 17<sup>ème</sup> siècle l'occident était en attente de la fin du monde, la révolution scientifique a permis de rêver à une certaine pérennité tant pour les œuvres que pour leurs auteurs. Mais la conclusion atomique de la Seconde Guerre mondiale *contemporaine des deux projets actuels* a remis la question à l'ordre du jour.

#### Alors ?

Est-ce qu'il y a un lien entre l'érosion des libertés individuelles que nous vivons actuellement et le nivellement de la notion d'auteur par les réseaux électroniques qui permettent une distribution anonyme de tout document numérisable ? Un lien avec une société où il y a dissolution du sujet ? Est-ce qu'il y a un lien entre cette question et l'occultation de l'identité de l'auteur d'une œuvre médiatique quand y participent nécessairement le (les) programmeur(s) et l'artiste(s) dans une pratique qui, selon Manovich, ne crée pas de nouveau matériel mais qui crée une nouvelle façon d'y accéder ?

En tant que centre d'artistes consacré aux pratiques des nouveaux médias, notre expérience nous fait répondre par l'affirmative. Les nouvelles technologies ne créent pas que des nouvelles manières de faire, elles constituent de nouvelles communautés dans lesquelles les rôles sont à redéfinir. Alors que certains philosophes humanistes crieront sûrement à la catastrophe, notre rôle est d'explorer ces constats, de les questionner et de faire émerger clairement les pratiques et les œuvres qui en découlent.

Notre projet Métamédia explore donc ces questions. Nous planifions le projet sur trois ans : une année de mise en contexte, d'établissement des acquis et d'identification des problématiques fondamentales au sujet; une année de développement national de projets et d'établissement des bases d'un réseau international d'intervention artistique sur ces sujets et, enfin, une année de développement et de consolidation du réseau international.

En parallèle à ces activités, nous soutiendrons en continu la création par des artistes « d'œuvres logicielles » ou « d'œuvres-outils », c'est-à-dire d'œuvres qui permettent de créer d'autres œuvres, d'œuvres qui remettent en question le caractère définitif de l'appellation « artiste » et qui impliquent une participation fondamentale d'autres personnes que le créateur ou l'initiateur de l'œuvre.



*Performance Jocelyn Robert*

---

### *Instruments et plateformes interactives, Douglas E. Stanley*

---

Depuis plusieurs années, l'Atelier Hypermedia d'Aix-en-Provence collabore avec l'Atelier Son sur des expérimentations son+image+programmation. Il suit également ses propres recherches dans ce domaine, notamment en explorant des figures interactives héritées des jeux vidéos, ou en construisant des instruments et plate-formes interactives qui croisent d'autres manières image, son, et interactivité. Pour le Symposium Locus Sonus novembre 2005, nous avons montré quelques-uns de nos recherches dans cette domaine, insistant sur la nécessité de dépasser les dispositifs interactifs purement démonstratifs (de leur propre fonctionnement), et pousser vers la création de plate-formes de création artistiques.

Nous avons montré des travaux d'étudiants de l'atelier, par exemple d'anciens travaux de Naoyuki Tanaka ou des travaux plus récents de Pierre-Erick Lefebvre, actuellement en dernière année à l'école. Nous avons parlé aussi du dispositif "Hypertable" conçu par Douglas Edric Stanley et utilisé comme plate-forme d'expérimentation et de prototypage par les étudiants de l'ESAA et de la Haute Ecole d'Arts Appliquées à Genève lors d'un workshop en mai 2005. Pendant ce workshop, Pierre-Erick Lefebvre et Douglas Edric

Stanley ont également conçu le dispositif d'un concert qui a eu lieu ensuite au Cabaret Aléatoire en Octobre 2005 avec la participation de Naoyuki Tanaka et Thomas Michalak. Nous avons parlé alors des enjeux de ce dispositif et de la manière dont il cherchait à répondre à la problématique des plate-formes vis-à-vis les concepts de l'interactivité, de l'instrument, et de la programmation.

Nous avons enfin parlé d'un prototype -- "<sup>3</sup>", ou "Cubed" -- actuellement en développement pour l'exposition ZeroOne San Jose 2006. Il s'agit d'un Rubik's Cube® transformé en séquenceur 6-pistes pour musiques rythmées, voire dansantes. Il s'agit d'un prototype d'instrument insolite, un anti-instrument difficile à manier, conçu pour permettre à un musicien/DJ à programmer -- autrement qu'avec son souris ou son clavier -- des musiques combinatoires. Ce travail rejoint un prototype précédent -- "Trane" -- qui a aussi été montré.

L'ensemble de ces travaux nous rapproche de divers groupes d'artistes dont nous avons parlé. Comme le groupe "TopLap" qui cherchent, à leur manière, à reformuler les notions de performance publique avec des machines programmables.



*Performance en réseau avec Christophe Charles (Musashino University Tokyo et ICC Tokyo)*

Je pense que le projet de l'installation sonore *Dial-O-Map 25°* a véritablement démarré à partir d'une observation simple.

Lorsqu'on pénètre dans la nef par l'entrée principale, il y a cette puissante ligne horizontale immédiate et extrêmement dense que l'on perçoit comme un soubassement profond. Elle doit cette présence énigmatique et insondable à la formidable traction verticale qu'opèrent les piliers et les arches plantés au centre. Sous cette immense enveloppe vide de plus de vingt-sept mille mètres cube, à elles seules ces deux lignes de tension concentrent la profondeur géographique avec le temps de propagation des ondes sonores. Dans ce contexte spatial particulier, les bruits paraissent se défaire de leur source émettrice aussi vite qu'ils empruntent des parcours singuliers et différés à la fois.

Un point me paraît donc essentiel, l'œuvre devra prendre en compte à la fois la configuration des entrepôts et ce travail précis de capture sonore que je mène habituellement lorsque je cherche à étendre un territoire d'exploration.

J'imagine donc dans un premier temps de faire un découpage précis de ce volume d'air et de dresser une carte des itinéraires acoustiques de la nef. À l'aide d'outils de numérisation de la structure et de spatialisation 3D, je trace rigoureusement la zone dans laquelle va venir correspondre plus tard la forme définitive du dispositif sonore.

Ensuite, pendant deux ans, c'est un rendez-vous régulier qui s'organise. Je viens, équipé d'antennes réceptrices Ultra Basses Fréquences et de capteurs sismiques, puis j'entreprends de faire l'inventaire complet des perturbations du réseau électrique et des mouvements vibratoires qui tissent les différents volumes du bâtiment. Durant cette période de fouille, toutes les observations me poussent à comprendre que ce sera un parcours d'écoute depuis lequel l'ensemble de l'œuvre pourra être imaginé comme un laboratoire que j'aurais progressivement conçu pour cet espace d'exposition. Plus qu'une étude acoustique sur cette architecture particulière, l'inventaire des vecteurs de propagation de tous ces « bruits résiduels » m'aura aidé à détecter peu à peu la matrice d'une multitude d'itinéraires d'écoute. C'est toujours ici la même méthode de filtrage qui me permet d'exhumer ces trajectoires de résonances depuis leurs foyers émetteurs jusqu'aux couches réceptrices de la structure. (...) Ce théâtre d'essai aura révélé progressivement une importante collection de fréquences immersives sophistiquées, de formules rythmiques internes, de stases répétitives ; tous ces matériaux qui demeureraient totalement inaudibles par l'oreille humaine sans l'appui de cette technique d'introspection et de captation sonore.

À ce jour, l'atlas de l'espace d'exposition dévoile, zone par zone, un panorama constitué de stratifications sans limites de perspectives. Les phénomènes vibratoires diffus s'articulent et se croisent depuis les fondations de l'édifice jusqu'aux haut-parleurs du dispositif et le bâtiment tout entier joue ici le rôle acoustique d'un pont d'onde avec l'auditeur. À la manière d'un amplificateur, il opère comme énergie englobante et établit un rapport de contamination avec les flux de l'activité électromagnétique. (...) Toute œuvre sonore est commandée à la fois par sa durée d'émission et le contexte spatial dans lequel elle se déploie. Je n'en connais pas qui échappe à cette règle.

Même celle qui ne fait qu'évoquer un son dans une forme relativement conceptuelle lie obligatoirement cette relation spatio-temporelle avec le spectateur. Je pense que dans la construction du projet *Dial-O-Map 25°*, d'emblée la méthode est en place, elle concerne tout le bâtiment. J'en reviens toujours à ça mais ce que je dessine avant tout c'est un parcours préalable à l'intérieur duquel l'amplitude d'écoute peut très bien aller de la captation passagère de l'intérêt de l'auditeur jusqu'à la mobilisation complète de son attention pendant une durée indéterminée. Après tout, les sons ne demeurent guère qu'une réserve inépuisable de motifs et l'environnement qui les compose, un enchaînement de parcelles émergentes. La contrainte temporelle qui d'ordinaire devrait dicter au son ses opérations d'expansion et de compression n'en est pas une véritablement puisque pour finir c'est l'auditeur, seul arbitre, qui trace ici son parcours.



---

### ***L'installation sonore, entre lieu et étendue, Bastien Gallet***

---

*Philosophe, rédacteur en chef de la revue Musica Falsa, directeur du festival Archipel à Genève et impliqué dans la maison d'édition Mf qui propose des ouvrages échappant aux classifications traditionnelles, Bastien Gallet vient de publier un petit essai « Composer des étendues » (publié par l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Genève) dans lequel il s'interroge sur les spécificités de l'art de l'installation sonore.*

On ne peut poser la question des rapports entre espace et musique qu'en éliminant la notion d'espace, une notion ambiguë (notre notion du sonore n'étant de fait qu'un quasi espace imaginée). Il faudrait donc aborder la question de l'installation sonore en éliminant ce paramètre ou en le désignant autrement. Quand on entend un son, on entend toujours un mixte : le son déterminé par ses sources et le source tel qu'il est répercuté, filtré par le lieu dans lequel on l'entend. On entend jamais un son sans entendre le lieu dans lequel il a été émis. Il faut distinguer ces composantes : l'une est sonore, l'autre architecturale. La première serait une « étendue » (elle dépend de l'aspect spatial du son en tant que tel), la seconde, un « lieu » (l'acoustique du lieu dépendant du volume, de la forme et du matériau constituant). Les musiciens proposent des « étendues » et les architectes des « lieux ». Les compositeurs ne composent pas sans avoir une idée générique du lieu dans lequel la pièce sera jouée (et pareil pour les architectes). J'appelle ce type de rapport musique-architecture, un « état de lieu ».

Ce qui fait la spécificité de cet art sonore n'est pas tant de produire des sons mais de composer des états de lieux avec des rapports spécifiques.

Les « sound artistes » composent en fonction des lieux, à chaque fois, des sons différents, des durées différentes, des volumes différentes, etc. Cette manière de définir les installations sonores exclue nombre d'œuvres définies comme tels, ce ne sont que des diffusions plutôt dans la lignée de l'électro-acoustique, se contentant de « poser » des sons dans un lieu et pas de les « installer ». Les véritables installations sonores sont assez rares. Citons « I'm sitting in a room » d'Alvin Lucier, « Eigen-State and displacement » de Toshiya Tsunoda qui a produit des sons opposés à Kobe (l'installation sonore annulant, dans ce cas, les sons standardisés), les œuvres de Brandon Labelle ou encore la récente installation « Dial-O-Map25° » de Pascal Broccolichi au CAPC. Robin Minard a réalisé une belle installation « Stationen » à Berlin dans un escalier (5 microphones installés dehors dans une arche ouverte dans les ruines du clocher d'une église, afin de capter les sons environnant, l'utilisation de hauts parleurs variés dans l'escalier, des hauts parleurs placés hors de vue,...). Ces différentes couches ne se recouvrent pas mais restent en grande partie transparente les uns par rapport aux autres. Chaque couche produit un état de lieu original et il faut toutes ces couches pour

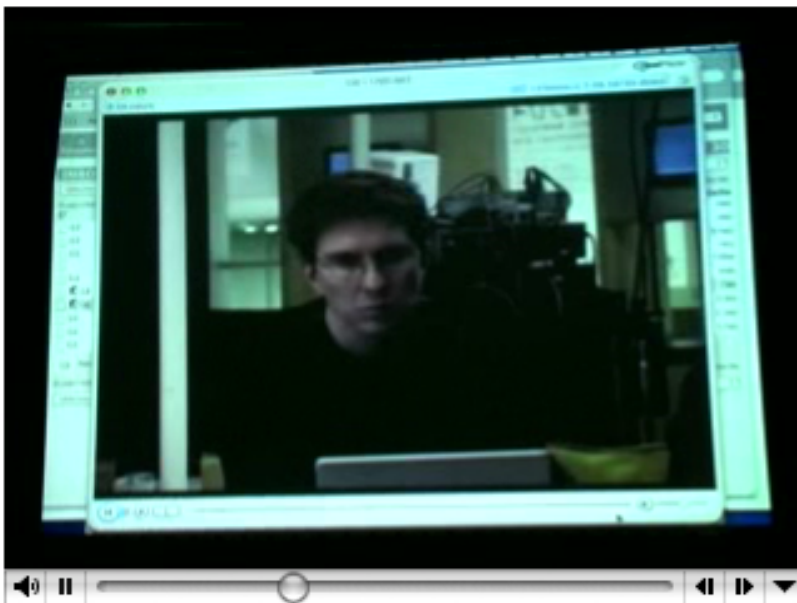


que les sons remplissent le lieu et actualisent l'architecture. Il y a tout un jeu très fin sur la manière dont on peut percevoir l'espace acoustique. « Stationen » serait une variation sur un état de lieu, celui naturel de l'église. On peut comprendre la présentation que fait Minard de cette installation dans le catalogue pour récuser l'opposition entre le sonore et l'architecture ; la musique devient intégralement architecture et vice versa, ce qu'on retrouve peut être dans l'installation de Pascal Broccolichi. On y entend le son à travers le lieu et vice versa, de manière très concrète.

Il faudrait aussi distinguer ce qui relève de l'acoustique à ce qui relève de l'environnement.

On peut remonter à la tradition de la musique ambiante, de Satie à Eno. De toute manière, le lieu apparaît de manière plus complexe que ce qu'on peut imaginer au départ. L'artiste sonore travaille sur ces sons soit en les révélant, les opposant ou encore en les faisant disparaître. Robin Minard fait disparaître les murs y installant une sorte d'« enduis sonore » tandis que Pascal Broccolichi révèle dans « *Dial-O-Map25°* » tous les sons du lieu.

Chez Minard, il y a cette idée que d'autres sons vont intervenir en fonction des propriétés acoustiques du lieu. Pascal joue dans son installation d'un leurre : les groupes de son reconnaissables à l'oreille n'étaient pas diffusés là où on les aurait imaginé, afin de déplacer le centre d'intérêt. On ne peut pas faire ce type d'installation si on n'a pas une connaissance intime du lieu dans lequel elle se crée. C'est aussi pour cela qu'on a la plupart du temps affaire à des diffusions car soit les artistes n'ont pas le temps ou la possibilité de travailler sur le lieu, soit ils n'ont pas une personnalité assez forte pour le faire. On pourrait aussi parler, dans ce cadre de réflexion sur ce type d'installation, des médias de diffusion et de transmission du son mais ce sera pour une autre fois...



*Performance en réseau avec Christophe Charles (Musashino University Tokyo et ICC Tokyo)*

---

## *Chasseur-cueilleur de sons, Erik Samakh*

---

Erik Samakh élabore depuis une vingtaine d'années des installations acoustiques réalisés à partir de dispositifs technologiques autonomes et interactifs ainsi que des environnements naturels où l'intervention artistique favorise la communication entre les espèces. On connaît bien ces flûtes à capteurs solaires qui ont enchanté nombre de forêts et d'espaces publics de part le monde. Les œuvres audio in situ et naturellement interactives d'Erik Samakh sont des « graines de lumière » qui dialoguent aussi respectueusement que poétiquement avec la grande symphonie de la terre.

Dès mes premières installations réalisées entre 1985 et 1990, j'ai désiré raconter ce qui se passe dans la nature et cette capacité du visiteur à déclencher notre imaginaire et à devenir un conteur qui ne passe pas par les mots. Je trouvais ces premiers outils informatiques (multisampler, programme pré max, etc.) très compliqués et j'ai essayé de simplifier ces moyens. Je me suis mis à travailler sur des modules acoustiques autonomes, des petits robots équipés de capteur solaire, permettant de capturer des sons entre « chien et loup » (du nom d'une installation au Crestée en 95), des outils permettant de ne pas avoir de câbles à la patte. J'ai donc développé des outils beaucoup plus proches du comportement animal, des objets que je peux placer dans des éléments naturels (la montagne, la forêt) en échappant au contexte habituel des expositions (galeries et musées) bien que certains centres d'art offrent des possibilités. Ces outils me libèrent de cette emprise technologique. On peut au hasard d'un chemin être capté par des sons qui flottent dans l'espace d'un lieu inattendu, par exemple un chemin de randonnée en pleine montagne. Par exemple, une flûte harmonique équipée d'une turbine qui grâce à l'énergie solaire, va siffler. Les sons se mêlent à la réalité du milieu, à une réelle interactivité. C'est pour moi un élément très important qui me permet de placer le promeneur entre deux réalités : des sons réels qui évoquent la présence d'entité (par exemple, un son de grenouille pour une de mes premières expériences au Marais Poitevin ; j'émettais des sons enregistrés en Guyane qui se mêlaient aux sons des Marais Poitevin). Sur l'île de Vassivière, j'ai utilisé 350 « graines de lumière ». Le fait de vouloir être autonome m'a poussé à développer une technique particulière pour placer le matériel hors du public pour produire des sons de façon relativement magique (parfois à 17m de haut dans les arbres). J'ai réalisé plusieurs installations de flûte solaire.

Il se produit une boucle étrange entre la manière d'introduire une idée dans un lieu et sa réponse, un plan d'eau n'est pas neutre et l'acoustique de la salle est totalement modifiée par la pièce d'eau qui y est créée. Tous les centres d'art n'acceptent pas ce type de projet, celui d'un artiste sonore qui désire y faire une pièce silencieuse ! L'autre expérience, dans les années 80, je me suis intéressé à l'éthologie. J'ai travaillé avec une bambouseraie. Peut être, en toute modestie, à la manière d'un Claude Monet qui se sont servis de la nature pour peindre ou de James Turrell qui a fait des expériences avec son volcan, j'ai vraiment voulu expérimenter des interventions sur la nature qui allaient engendrer des sons, avec un paysage sonore qui a modelé la nature. Grâce à une équipe qui m'a aidé, on a planté 2500 arbres et arbustes tous choisis pour attirer les oiseaux. On ne se situe plus là dans la durée d'un mois ou un an d'exposition mais sur la base d'une idée qui fait son chemin sur plusieurs dizaines d'année. Le projet était de modifier le paysage sonore d'une partie de l'île par une plantation. Pour moi, la réelle interactivité ne peut être que dans ce genre d'expérience. Souvent on parle d'interactivité dans les installations sonores ou vidéo que l'on montre mais beaucoup sont conscients que ce n'est pas de la réelle interactivité.

Ce que j'entend par chasseur-cueilleur, c'est par exemple ce que j'ai pu mener comme travail pour « chasser le naturel », une exposition pendant l'été 2005, au Château de Chambord. Avec des étudiants de l'école d'Aix-en-Provence, on a enregistré des sons d'animaux dans la forêt de Chambord (4000 hectares) ; à partir de ces sons (on peut entendre par moment des sangliers à quelques centimètres du micro), j'ai créé une bande son de 6 heures. J'ai fait une boucle si longue car je ne voulais pas qu'on arrête ce son au cours de l'exposition. Pour les flûtes solaires (dont j'ai montré en 1987 les prototypes dans un petit festival organisé par l'association In situ, qui s'appelait *Au-delà* à Engien les Bains), j'ai essayé aussi de faire attention à la durée.

A cause de la technologie, on a tendance à ne pas répéter une expérience. Je n'ai pas cessé de montrer les flûtes solaires et petit à petit, j'ai trouvé le bon rapport entre les capteurs solaires et la turbine dans les sifflets puis j'ai pu avoir un outil qui résiste au temps (parfois 3 ou 4 ans dans une forêt mais attention aux guêpes, aux fourmis et aux araignées capables d'enrayer le système), à la manière des scientifiques ou des militaires. Le fait de répéter ces actions, a d'une certaine manière, permis, entre autres éléments positifs, de financer cette recherche. Travailler dans la durée m'a aussi permis de toucher aux mythes et aux histoires des lieux. J'ai travaillé pendant plusieurs années dans le Piémont, à côté de Turin, où j'ai rencontré, à travers des promeneurs, des historiens et mes commanditaires, la « masca », une sorte de sorcière qui m'a énormément appris. Lorsqu'on travaille avec les sons et qu'on investit un lieu de cette manière, on peut toucher aux

traditions, aux contes qui peuvent se réinventer, s'enrichir d'autres histoires.

Dans ma vie, j'ai quitté la ville pour vivre dans la campagne, cela fait partie du processus. Le fait de vivre avec des bambous, de s'en occuper, permet de vivre de l'intérieur le processus de transformation naturelle. Aujourd'hui, après 10 ans d'expérience avec des bambous, je peux récolter, en tant qu'artiste et qu'agriculteur, c'est-à-dire faire des images ou des enregistrements. Un autre projet est d'acheter des parcelles de forêt dans des zones inaccessibles et d'intervenir sur des mono cultures et de « laisser faire » la nature en empêchant par exemple les conifères de réinvestir les cultures.



*Performance en réseau avec Christophe Charles (Musashino University Tokyo et ICC Tokyo)*

---

*leplacard.org, Erik Minkinen*

---

En 1999, dans ma chambre de bonne à Paris, j'ai organisé une première expérience de 72 heures de diffusion de concerts pour casques, avec 6 personnes dans des placards. On a réalisé que la concentration des auditeurs et que l'intimité des musiciens étaient maximum. Nous en sommes aujourd'hui au huitième festival placard. Maintenant que beaucoup de gens participent, le placard a la capacité de rassembler nombre de musiciens de la ville (par exemple, à Vienne, au Festival Phonotactic où étaient présents toute la scène de Mego et d'autres labels autrichiens indépendants). Cela donne une dynamique de scène et des écoutes sous fatigue, très concentrées car beaucoup restent là, enfermés, pendant 72 heures. Chaque concert dure une heure et on peut passer de l'un à l'autre. En 2005, nous avons organisé le placard dans une galerie parisienne à Oberkampf, à Glasbox mais à l'origine, le placard se déroulait dans un appartement. La première expérience se déroulait entre Paris et Tokyo, chaque ville avait une salle où on pouvait voir ce qui se passait chez l'autre. L'idée de réunir les villes, les lieux différents par la musique, est toujours là.

Depuis le début, nous fonctionnons par inscription libre des musiciens. Il n'y pas de programmation en tant que tel. Cela dynamise nombre de petits projets inconnus et de musiciens qui n'oseraient peut être pas se manifester publiquement autrement. La véritable sélection se fait de bouche à oreille. N'importe qui peut ouvrir un placard prêt de chez lui et les musiciens peuvent s'inscrire librement dans le programme. Notre record de longévité du placard est une semaine.

On tente de mettre à disposition des outils très simples pour chacun. C'est un projet « low tech » et non « high tech ». En 2003, on a organisé un placard dans une voiture Volvo, à Paris ! Le vrai public écoutait le stream dans une galerie et non pas dans la voiture. Il y a toujours plein de trucs inattendus qui se passent pendant les placards. Etant musicien, je tourne dans plusieurs villes et c'est ainsi que le réseau placard a pu se développer.

Cet été, j'ai été invité au festival Garage dans le nord de l'Allemagne de l'Est. Le thème de cette année était l'archivage et plus précisément la destruction d'archivage. J'avais donc commencé à réunir tout ce dont nous disposons dans nos archives placardiennes. Les concerts sont souvent des bons souvenirs pour ceux qui y participent tant en tant que musicien que de spectateur, mais tous ne méritent pas toujours d'être archivés. Beaucoup d'artistes s'archivent eux mêmes et me donnent leurs bandes. Pour ma part, je préfère l'idée d'une archive qui a été miraculeusement sauvé à l'idée d'exhaustivité.

Je tiens fortement à ce qu'il existe un lien physique entre les gens qui écoutent plutôt qu'une sorte de radio diffusée sur le web. Plus il est difficile d'écouter le son (le rapport d'écoute, au casque mais partagée dans son temps de diffusion, est aussi particulier), plus on y est attentif. Et si, en plus, on nous envoie un commentaire, un avis, une suggestion via le chat, cela devient une vraie présence.



*Performance Erik Minkkinen, leplacard.org*

---

*Observatoire des pratiques sonores, Christophe Kihm*

---

Il me semble que les expériences et expérimentations sonores qui sont et qui vont être menées dans le cadre du programme de recherche permettraient de développer, de manière périphérique, une sorte d'**observatoire des pratiques sonores** qui pourrait également devenir un outil de théorisation des pratiques artistiques contemporaines.

Mener donc, du côté théorique, des expériences et expérimentations en relation directe avec celle des artistes et en collaboration avec eux (c'est-à-dire sans séparation de fait entre les uns ou les autres, sachant que les pratiques, ce n'est pas une invention récente, mais un des préceptes de la modernité, sont elles-aussi théoriques). C'est-à-dire porter la théorie sur des objets concrets et de considérer l'esthétique comme une théorie des pratiques artistiques.

Je crois qu'il y a, ici, un enjeu important. Le questionnement et la réflexion sur des modes de pensée et de production artistiques permettrait une mise à jour de différentes opérations menant du projet à sa réalisation. Plonger au coeur des dispositifs, des opérations et des branchements, plutôt que de se consacrer toujours à un commentaire des formes.



*Performance Erik Minkkinen, leplacard.org*

---

## **Projet d'édition, année 1**

### **Actes des symposiums du programme de recherche**

Cette première édition est prévue sous un format composite alliant les supports utilisés lors du programme et de son enregistrement:

- publication papier
- dvd
- site internet

Elle aura un aspect pédagogique, introductif aux problématiques abordées et des aspects bien entendu scientifiques et artistiques (précisions, éclairages personnalisés, expériences particulières...). Cet ouvrage permettra plusieurs fils et niveaux de lectures en s'adaptant et en tentant de retranscrire le suivi processuel de la recherche dans un premier temps, puis en entrelaçant selon les formes d'enregistrement et de réflexion employés par les acteurs du programme, les différents fils d'exploration, d'analyse et d'expérimentation. Cette publication serait réalisée de fait avec l'ensemble des intervenants impliqués dans le programme de recherche, en vue de constituer une boîte à outil commune et collective, dépositaire des initiatives réalisées et demandant à être prolongée sur l'année suivante.

---

### **Etudes communes avec le LAMES (Laboratoire Méditerranéen de Sociologie, directeur: Samuel Bordreuil)**

Le laboratoire LAMES est associé au programme dans sa seconde phase (2006) par le croisement des thématiques communes et en dialogue autour des notions de territoires et de topies. Le mode d'association proposé permettra de joindre des parcours d'études entre chercheurs du LAMES (principalement les doctorants) et chercheurs du programme de recherche, et de trouver des espaces communs d'exploration.

L'activité scientifique du LAMES se développe dans trois domaines de la sociologie : urbaine dans plusieurs de ses dimensions : espaces et territoires d'appartenance, circulations migratoires ; cadres sociaux de la connaissance, avec d'une part la transmission des savoirs scolaires d'autre part la réception des œuvres artistiques et plus spécifiquement littéraires ; enfin celui des rapports entre sociologie et économie sous l'angle des représentations sociales et sous l'angle des pratiques et circuits informels de l'économie marchande. Le Lames est laboratoire d'accueil de la formation « Sociologie » de l'École Doctorale « Espaces, cultures et sociétés », de la Maison méditerranéenne des sciences de l'homme, formation et école qui recouvrent les domaines de recherche développés au Lames et à la MMSH.

Le domaine de recherche mené par Samuel Bordreuil "Espaces et Territoires" sera bien entendu privilégié. Les chercheurs du LAMES sont invités à suivre l'ensemble des activités du programme de recherche et à travailler autant en amont qu'en aval aux suivis de la recherche. Ceux-ci demandent la participation aux espaces de travail et de réflexion ouverts dans le programme, par des communications avec les acteurs invités et les chercheurs permanents (Locus Sonus, Conseil Scientifique, enseignants, etc.). Ces échanges et recherches communes déboucheront sur la participation aux publications et aux communications lors des symposiums.

---

## **Symposiums 2 et 3**

Les deux prochains symposiums sont prévus en avril 2006 (deuxième semaine) et en juillet 2006 (première semaine).

La forme de ceux-ci sera dans le prolongement du premier symposium: cycle de présentations et de communications dans l'esprit de séances de travail et d'échanges, soirées d'événements publics sous des modes d'interventions inédits. Ces symposiums seront ouverts dans la mesure du possible aux étudiants et aux enseignants des Écoles d'Art, et seront continuellement documentés pour la construction de la première publication du programme de recherche.

La continuité de la recherche et l'ouverture des questions et des problématiques imposent un suivi des intervenants et la possibilité d'inviter des chercheurs sur des points précis à discerner ou à interroger. La logistique et la modération est assurée par l'équipe de coordination du programme de recherche. Colonne vertébrale du programme de recherche mais également du cursus du post-diplôme 3ème cycle Locus Sonus, le cycle des 3 symposiums dialogue de manière permanente avec les axes de recherche et d'expérimentation maniés par le 3ème cycle et son tissu partenarial et scientifique. Dans ce sens, le Conseil Scientifique de Locus Sonus est fortement impliqué dans le développement des axes de recherche (<http://locusonus.org/>) et garantit un espace commun de pensée et de méthodologie.

---

## **LE LABORATOIRE DE RECHERCHE ET DE PRATIQUES (LOCUS SONUS)**

<http://locusonus.org/>

<http://audiolib4.free.fr/wikils/> (espace wiki)

Se développant en proximité du programme de recherche en tant qu'espace-test et articulant l'ensemble du cursus du 3ème Cycle Locus Sonus, le laboratoire est constitué des 3 étudiants du 3ème cycle (Nicolas Bralet, Esther Salmona et Lydwine Van der Hulst) et des deux coordinateurs (Peter Sinclair, Jérôme Joy), auxquels s'associent les membres du Conseil Scientifique pour les explorations et les observations critiques.

Le laboratoire est au coeur des séminaires et des workshops de pratiques audio qui s'associent avec le programme de recherche et les enseignements des cursus des deux Écoles (ESA Aix, ENSA Nice Villa Arson - le 3ème cycle Locus Sonus est en effet mutualisé par convention entre ces deux Écoles).

Considérant l'aspect innovant et transdisciplinaire des formes en art audio et les controverses résultantes de cet aspect dans la présentation de ces oeuvres dans les lieux artistiques, le laboratoire Locus Sonus propose un espace-test et de développement pour évaluer ces formes en permanente évolution. Nous sommes aussi impliqués dans les caractères collaboratifs, collectifs et multi-jouables, inhérents à ces pratiques audio et qui nécessitent un véritable investissement collectif lié aux développements et engagements individuels. Deux principales thématiques constituent cette recherche: audio & espaces, audio & réseaux.



Les étudiants inscrits sont choisis pour leurs parcours antérieurs et leurs intérêts dans les axes de recherche. En parallèle du développement de leur projet personnel durant leur cursus de 3ème cycle au sein de Locus Sonus, le “laboratoire” collectif propose d’articuler l’expérimentation artistique et l’apport de pratiques, avec une évaluation permanente critique. Nous recherchons l’articulation de propositions artistiques individuelles (des membres du laboratoire) au sein du projet collectif. L’une de nos composantes essentielles est de rendre public, autant que les processus de travail le permettent, les travaux du laboratoire au travers d’événements publics artistiques, de séminaires, de workshops, de conférences et de publications.

Le laboratoire Locus Sonus est centré sur les systèmes appareillés et instrumentés autour des pratiques de streamings audio multiplex. Les streams (flux audio continu) issus principalement de “micros ouverts”, sortes de “webcams audio”, ouvrent des environnements sonores, “soundscapes”, que le laboratoire intègre en tant que “matériau jouable”. Nous considérons l’audio en réseau comme un espace “symbolique” de ressources, impliquant une socialité (en tant qu’esthétique de ces pratiques ou une prise en compte de l’impact social de la pratique de ces systèmes, de l’activation et de la localisation de ceux-ci) et une modification des espaces géographiques et personnels. La perspective d’un tel travail mené conjointement avec d’autres artistes et chercheurs, ainsi qu’avec des “personnes-hôtes” afin de mettre en place et de maintenir ces flux streamés continus, fait partie de la méthodologie du laboratoire, tout autant que les “dernières technologies” impliquées dans ces systèmes socio-techniques induisent des notions de construction de “réseaux humains”. Un autre aspect important de ce travail est “l’orchestration”, l’organisation spécifique de ces streams, au travers du choix de la localisation de ceux-ci, et de leur séquencements et intrications, offrant des possibilités inédites compositionnelles et artistiques.

Les formes potentielles des présentations publiques engageant:

(directions et explorations dans lesquelles nous sommes actuellement impliqué)

- Orchestre de Laptops, en tant que “groupe” de 5 artistes jouant ensemble des streams audio en tant que matériau commun
- Meta-Instrument, le design et la fabrication des interfaces instrumentales pour “interpréter” les sons streamés
- Mise en scène/performance, qui induit la manipulation des sources sonores et les comportements dans un espace physique (hybride).
- Installation/architecture, espaces sonores



Les événements prévus (été 2006)

- 10/14 juillet, Villa Arson
- 22/23 juillet, Citysonics Mons Belgique <http://www.citysonics.be/>
- 7-11 août, School of the Art Institute of Chicago, <http://www.artic.edu/saic/>
- 12-18 août, Eyebeam, New York, <http://www.eyebeam.org/>
- 19-26 août, DIGIT, Festival Woodstock, Roebling Bridge Environmental Arts, <http://www.artalliancesite.org/>
- 1-8 septembre, Avatar Québec, <http://www.meduse.org/avatar/>
- 15 septembre, GMEM Marseille, <http://www.gmem.org/>

