

(par Frédéric Chevereux, Revue Culture Europe)

### Questions :

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

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

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

*Question très intéressante. En fait il s'agit d'un point de convergence entre des problématiques et pratiques issus de nos travaux respectifs et celles d'un espace commun d'expérimentation et de réalisation artistique. Au travers de cette investigation, nous essayons de mettre à jour les enjeux de la recherche en art. Ce débat et cette discussion à l'ordre du jour à propos de la recherche en art, sont essentiels sur plusieurs points. D'une part, l'enseignement artistique est dans un cadre de validation de l'enseignement supérieur, et dans cette échelle la recherche, comme dans les autres domaines éducatifs, se doit d'être développée et d'être portée. D'autre part, la pratique artistique semble antagoniste à une « pratique de recherche », désignée communément comme faisant partie des champs scientifiques. Précisons que nous parlons bien de la recherche « en art » différenciée de celle « sur l'art » qui existe déjà, que cela soit dans les domaines de l'Histoire de l'Art ou encore de l'Esthétique. Ce qu'il faut entendre par recherche en art est une recherche fondée et impliquée dans les pratiques artistiques et dont les rendus et les publications sont de l'ordre de la réalisation pratique articulée à des questions théoriques. Il ne s'agit pas de vérifier des concepts ou des théories, mais d'ouvrir des espaces critiques à partir d'objets qui semblent stables ou fixes et qui sont précisés dans un domaine de pratiques (pour nous, celles sonores). Si cette recherche nous semble essentielle, c'est parce qu'il nous semblerait préjudiciable que d'une part des objets seraient exclusifs au domaine de l'art et d'autre part que certains d'entre eux, issus de l'art, sont en train d'être confisqués ou « résolus » par d'autres domaines, soit que ceux-ci apparaissent plus « performants », soit sont-ils tout simplement plus reconnus socialement, économiquement ou encore « industriellement ». Poser des questions et les éprouver artistiquement et techniquement - d'autant plus que nous signifions qu'il est important de faire ceci « ensemble », d'où le dispositif de type laboratoire que nous proposons - , est nécessaire pour engager l'art non seulement dans son actualité mais aussi dans les interrogations continues vis-à-vis des controverses et des certitudes issus de nos contextes, qu'il s'agisse de ceux technologiques, sociaux et économiques.*

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

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

*Notre approche technique n'est pas un principe, elle découle et se constitue dans les pratiques que nous développons. L'intérêt de la recherche menée dans Locus Sonus est celle d'un espace d'interrogation et d'expérimentation artistique qui problématise les intrications nécessaires entre art et technique. L'approche, le développement et la réalisation de dispositifs et de systèmes, qu'ils soient électroniques, informatiques ou télématiques, partent d'une interrogation critique de ces technologies ou plutôt de ces environnements technologiques en tant qu'ils sont instables donc capables de révéler ou de mettre à jour des pratiques et des perceptions (qui pour nous sont orientées vers le sonore). Les pratiques sonores sont fortement ancrées sur celles de l'écoute, qui aujourd'hui sont celles qui posent problème. Nous pouvons à la fois « tout » écouter, qu'elle que soit la provenance et l'origine de l'émission sonore, et à la fois écouter simultanément (streamings) ou à la demande (podcasts). Nos écoutes peuvent devenir des expériences et non plus seulement une activité ou une propriété humaine. Paul Valéry au début des années 30, dans son texte « la Conquête de l'Ubiquité », a bien abordé cette question en apercevant que le développement des techniques allait immerger les champs du sensible : il parlait de transmission et réception de réalités sensibles à domicile. Dans ce sens, nos perceptions des espaces, physiques et virtuels, en proximité ou distants, via des dispositifs appareillés, sont devenues nos dimensions à l'échelle humaine. Ceci dialogue évidemment continuellement avec les pratiques de production sonore, qu'elles soient d'ordre plastique, puisque les espaces visibles et invisibles y sont impliquées, ou d'ordre musical, tant que l'organisation et la gestion des sons y est primordiale. Travailler ainsi sur les passages entre installation et performance, entre composition et improvisation, entre écoute et interprétation, entre systèmes et gestes, entre espaces et temporalités, est au centre de nos préoccupations.*

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

*Ce n'est la question du participatif qui est un principe pour nous, c'est plutôt celle de l'expérience, de ce qui l'institue, la fonde, la condense et qui ainsi permet de la placer dans un problème esthétique et social, bref artistique. Sans conditions d'expérience, c'est-à-dire sans intensification de celle-ci dans nos relations au monde - donc dans une inanité de nos activités et dans un enserrage d'environnements techniques et médiatiques -, le sensible nous devient extérieur, ou un artifice supplémentaire, ou bien encore nous échappe. Il s'agit donc bien de se situer à chaque fois, de pouvoir constituer un point de vue dans une multiplicité, et que celui-ci soit continuellement mobile et varié (voire variable). La production artistique permet et même se fonde sur l'interprétation individuelle « ensemble », sur les constructions continuellement mouvantes des circuits entre productions et présentations (espaces – environnements – interfaces – émissions – réceptions – attentions – etc). Une œuvre est autant une stabilité (qui se pose et se dispose, qui occupe du temps et de l'espace) qu'une instabilité, une controverse, dont l'expérience construit nos mémoires et nos perceptions.*

*Ne pas penser ou ne pas impliquer dans nos procédures et processus de production, de réalisation et de publication la dimension de l'adresse (de la réception et de l'attention qu'elles demandent) et par ailleurs celle de la « manipulation » - dans le sens où tout système et appareil techniques, et où toute configuration artistique (en tant que dispositif) sont régis par l'attention qu'on y porte et par la pratique (et moins l'usage) qu'on en fait -, reviendrait à ne proposer que des jeux formels, auto-vérifiés, imperméables à leurs propres réalités et à celles qui les accueillent.*

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

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

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

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

*Dans Locus Sonus, nous nous intéressons à ces processus où les rôles sont partagés et où la notion d'expression personnelle n'est plus forcément la question cruciale. Nous pensons que la recherche en art est de faire avancer les choses, de faire réfléchir et de générer une pensée critique sur la modification et la « démocratisation » des outils de création*

*et la manière de les mettre en œuvre.*

*Je suis loin d'être convaincu par cette idée que les critiques émanent du public ou alors de quel public? Il me semble que ces critiques proviennent plutôt ou le plus souvent de « luddites » qui cherchent à tout prix à éviter le chamboulement des valeurs stables et reconnaissables qui sont celles de l'art contemporain et cela principalement pour des raisons d'intérêt personnel. Cependant je pense malgré tout que ce débat a beaucoup évolué ces dernières années et qu'il n'est plus tout-à-fait d'actualité. Quel artiste aujourd'hui n'est pas aidé par ordinateur à un stade ou un autre de ses processus de travail et de réalisation, voire même de sa réflexion?*