

LOCUS SONUS - <http://locusonus.org/>

LOCUS SONUS

Laboratoire de recherche Audio in Art

École Supérieure d'Art

Rue Émile Tavan

13100 Aix-en-Provence

<http://locusonus.org/>

Association Loi 1901

SIRET : 479 390 106 00017 APE : 913E

Candidature au 1% artistique Collège La Batie Neuve

Membres du laboratoire Locus Sonus :

Jérôme Joy, Peter Sinclair, Anne Roquigny

Nicolas Bralet, Sabrina Issa, Nicolas Maigret, Esther Salmona, Lydwine van der Hulst

LETTRE DE MOTIVATION

Locus Sonus est un laboratoire de recherche en art développé depuis deux ans par les Écoles Supérieures d'Art d'Aix-en-Provence et de Nice Villa Arson. L'équipe actuelle comprend 7 membres qui travaillent de manière collective sur les projets de recherche en associant leurs compétences. Nos recherches actuelles sont menées en collaboration continue avec le CNRS (laboratoire de sociologie LAMES / MMSH ¹) et d'autres structures de recherche, d'expérimentation et de développement aux niveaux national et international (GMEM Marseille ², STEIM Amsterdam ³, SAIC Chicago, etc.). Nous développons des réalisations artistiques sonores et plastiques autour des problématiques d'espaces, de parcours et d'écoute qui interrogent les différents aspects du cadre social : environnement, contextes, lieux, etc.

¹ Laboratoire Méditerranéen de Sociologie / Maison Méditerranéenne des Sciences Humaines, Direction : Samuel Bordreuil. Spécialisation : Extranauts (réalités mixées, Espaces physiques / Espaces virtuels), Nouvelles scénarités)

² Groupe de Musique Expérimentale de Marseille, Direction : Raphaël de Vivo. Spécialisation : spatialisation du son.

³ Centre de Recherche Musique Expérimentale, Direction : Michel Waisvisz. Spécialisation : contrôle du son sur des dispositifs de jeu en direct.

Du fait que nos travaux de recherche et de réalisation se situent au centre de ces préoccupations, notre proposition de candidature est tout-à-fait motivée sur les résolutions de ces croisements au travers de ce 1% artistique. Notre position d'articulation entre recherche, expérimentation, pédagogie, développement et réalisation artistique peut très certainement apporter des avantages sur la direction du projet vers les questions liées à l'architecture, aux contextes sociaux et à la dimension publique.

Nos réalisations font appel à des constructions et des dispositifs électro-acoustiques (de captation et de diffusion du son) et électroniques (sonores et visuels) qui jouent des relations entre le local et le distant. Le local peut être perçu et parcouru de manière renouvelée lorsqu'il est découvert, révélé et mis en résonance par des différences avec le distant.

Dans cette voie, notre proposition de candidater à cette réalisation de 1% correspond à notre volonté, présente depuis le début de nos travaux, d'impliquer « socialement », donc publiquement, ce révélement entre architecture et installation sonore, entre paysage et habitat, entre actions perceptives et engagements artistiques. Le fait que ce projet de construction soit un Collège, un lieu et un espace d'enseignement, demande à dépasser le simple décorum ou l'illustration architecturale, pour impliquer des dispositifs artistiques à révéler, à découvrir, à « apprendre » (dans le sens de se découvrir), et à expérimenter, le tout dans une dimension collective et sociale. En tant que dispositifs « expérientiels », il s'agit plus de les rendre actifs que simplement « installés », c'est-à-dire de les habiter et de les « jouer » (en les interprétant) plutôt que d'uniquement les croiser ou de les viser du regard, situations que nous écartons parce que dans celles-ci nos dispositifs ne seraient pas opérants.

Ces dispositifs que nous développons sont des appareils : des appareils d'écoute et des appareils de parcours. C'est-à-dire qu'ils sont à la fois autonomes et reliés aux contextes. Sans être fonctionnels (sauf utiles à leur propre fonction) et sans être décoratifs (ils ne représentent et ne symbolisent rien), ils sont plus à être pratiqués qu'à être utilisés ou contemplés. Il s'agirait sans doute de les proposer en tant qu'architecture(s) virtuelle(s) insérées dans une architecture physique d'une dimension plus ample et complexe.

En tant que dispositifs sonores desquels s'induisent les dimensions visuelles et plastiques (installation, projections, etc.), nos réalisations sont fondées sur l'écoute et sur l'acoustique (les distances, les déplacements, les parcours). Ils accompagnent tout autant qu'ils peuvent diriger, c'est-à-dire indiquer, prolonger et détourner un ou des parcours. Dans leurs proportions spatiales et temporelles, ils indiquent plutôt de la lenteur, quitte à s'arrêter pour écouter, que de la vitesse

d'exécution (traverser sans conscience). Ils jouent principalement sur des invariants, physiques et techniques pour ce qui concerne leur « installation », continus et continuellement mis-à-jour quant aux contenus sonores, qui, eux, peuvent être soit apportés dans les dispositifs (comme avec l'exemple des microphones ouverts dans le projet Locustream) soit générés par le ou les contextes dans le(s)quel(s) les dispositifs sont insérés (les sons de l'environnement et des activités « pilotent » le dispositif).

Notre expérience des flux (sonores) au travers de nos travaux sur le streaming et sur les interactions nous ont beaucoup appris sur les questions de permanence et sur les relations entre événement et non-événement. La question sonore est toujours délicate lorsqu'elle est envisagée dans des espaces existants (ou à faire exister) du fait de la propension du son à se diffuser sans limite spatiale (sauf en jouant avec les éloignements) et du fait que sa répétition sur des durées longues entretient une perte d'attention et une obnubilation impromptue de notre perception. Nos dispositifs résolvent ces questions selon un point de vue que nous développons continûment quant à l'activation volontaire des processus et à la discrétion des diffusions et des systèmes visuels. Ils offrent une lecture plutôt qu'une spectacularité des espaces et des actions. Tout comme une architecture pourrait être considérée comme *dormante* ou potentielle lorsqu'elle n'est pas traversée, nos dispositifs artistiques sonores prennent vie par l'activation de moments d'espaces d'écoute à expérimenter.

La gestion publique dans un lieu où les utilisateurs ou habitants sont présents pour une raison toute autre que celle de venir voir ou écouter des œuvres, est un enjeu majeur pour notre future proposition, tout comme cela l'est pour nos réalisations que nous abordons à chaque fois d'un point de vue social. Nos dispositifs peuvent dialoguer avec l'architecture et les activités dans les espaces qui ne sont pas consacrés à l'activité principale du lieu (l'enseignement), participer aux dimensions architecturales et sociales des passages (entre intérieur et extérieur, entre occupé et inoccupé, entre espace de provenance et espace de destination, etc.), et pourtant ils peuvent aussi entrer dans des processus de découverte (que cela soit vis-à-vis de l'architecture et du paysage, ou encore comme accompagnements d'enseignements « en plein air »).

Nous nous permettons ici une remarque qu'il serait intéressant d'envisager, puisqu'il s'agit de la construction d'un Collège : engager des possibilités d'accompagnement de notre réalisation artistique au travers par exemple de propositions de médiations au sein du Collège. Ceci pourrait permettre de poursuivre le travail réalisé artistiquement sous forme d'ateliers en relais et en articulation avec les enseignants (quelles que soient les matières qu'ils enseignent) et de le placer dans une réflexion de la place de l'œuvre artistique et de son appropriation « culturelle ».

Un autre enjeu est celui, comme nous le rappelions plus haut, de la permanence du dispositif sur le lieu. Cet enjeu fait partie de notre réflexion et de notre travail, notamment sur le projet en cours que nous avons avec la Fondation Langlois à Montréal à propos des Variable Media (Médias Variables) : il s'agit des différentes manières que le *projet* et *l'œuvre* se renouvelle au sein d'un dispositif. Nos réalisations engagent en effet des systèmes technologiques très élaborés (informatique, réseaux, analyse numérique du son, etc.) et des systèmes électroacoustiques de diffusion (haut-parleurs) (ou de projections visuelles et/ou sonores). La stabilité des dispositifs qui seront proposés sera ajustée à la permanence de la présence dans la construction. Cela est potentiellement possible si l'acoustique et l'optimisation technique sont les dimensions principales que nous pourrions traiter et interpréter. Dans ce cas, il serait intéressant d'envisager le travail en amont avec le cabinet d'architecture comme une articulation essentielle de ce travail.

Les pratiques architecturales et celles sonores ont toujours trouvé des convergences, autant dans l'histoire que dans l'actualité (les exemples sont nombreux, quelles que soient d'ailleurs les natures sonores qui y sont impliquées). La proposition exceptionnelle de ce 1% artistique où l'option sonore est majeure, est une chance à saisir pour renouveler ces questions (et ces convergences) ou pour les interroger à nouveau. La possibilité de traiter et d'impliquer à la fois les dimensions architecturales, sociales et artistiques peut être l'occasion de bénéficier au niveau technique, artistique voire même « citoyen », des apports de chacun sur cet espace commun, et ceci d'autant plus que la destination de cette construction est celle de l'enseignement.

Locus Sonus

Coordination : Jérôme Joy, Peter Sinclair, Anne Roquigny

Nicolas Bralet, Sabrina Issa, Nicolas Maigret, Esther Salmona, Lydwine van Der Hulst.

Partenariats :

Ministère de la Culture et de la Communication DAP Bureau de la Recherche et de l'Innovation & Mission de la Recherche et de la Technologie, Direction Régionale des Affaires Culturelles PACA, Conseil Régional PACA, Conseil Général des Bouches-du-Rhône, Ville d'Aix en Provence, FACE French-American Cultural Exchange Ambassade de France Washington, Consulat Général de France Chicago, SAIC School of the Art Institute of Chicago, Étant Donnés: The French-American Fund for Contemporary Art, LAMES CNRS MMSH Laboratoire Méditerranéen de Sociologie.

Collaborations :

THE THING Inc. New-York, G.H. Hovagymian and nujus.net New-York, Mushashino University Tokyo, Avatar Québec, School of the Art Institute of Chicago, STEIM Amsterdam, Apo33 Nantes, GMEM Marseille, Cap15 La Jetée Marseille, La Régie Culturelle regionale Provence Alpes Côte d'Azur, Association Age d'Or PACA, DIGIT Festival Delaware Valley Arts Alliance & Roebing Bridge Environmental Arts, LMCC Lower Manhattan Cultural Council New-York, River Fawn Gallery New-York, Festival Arborescence Aix-en-Provence, 3bisF Lieu d'Arts Contemporains Aix-en-Provence, CitySonics & Transcultures Mons Belgique, Radio Grenouille Marseille, CRiSAP Creative Research in Sound Art & Performance Research Unit, University of Arts London, Polytechnic University Brooklyn NYC, SARC Sonic Art Research Centre Belfast, NOTAM Nettverk for teknologi / akustikk og musikk Oslo, KHM Kunsthochschule für Medien Cologne, Stanford University San Francisco, X-RESEAU Théâtre Paris-Villette, Fondation Langlois Montréal, Micro Orange Aix-en-Provence, Creacast.com Paris.

>> LOCUS SONUS

admin@locusonus.org

<http://locusonus.org/>

Anne Roquigny: 06 62 11 04 54

Jérôme Joy: 06 81 25 98 16

Peter Sinclair: 06 15 13 16 01