



Note d'intention pour le Frac

Le laboratoire Locus sonus propose des processus de travail et de réalisation qui combinent l'expérimentation pratique et l'évaluation critique en interrogeant collectivement les environnements sonores selon deux axes: audio en espace, audio en réseau.

Aujourd'hui, Locus Sonus s'engage dans la construction de formes et de dispositifs autour des pratiques de streaming et plus génériquement celles des interactions d'espaces sonores, selon des environnements d'installation et de performance faisant appel à la production et à la diffusion de multiples flux et de systèmes de corrélations spatiales.

Ces flux sont des "micros ouverts" qui captent de façon continue des paysages et des "fenêtres" sonores; ils deviennent ainsi des matériaux/phonographies "jouables" et interprétables. Les systèmes développés font appel aux interactions entre espaces virtuels et espaces physiques. Les échanges et collaborations pour la mise en place de ces micros font partie intégrante de la méthodologie de la recherche, dans le sens où les technologies et les protocoles utilisés sont également interrogés et expérimentés par le biais de la construction de réseaux humains et sociaux.

« Immersions sonores à échelles variables ».

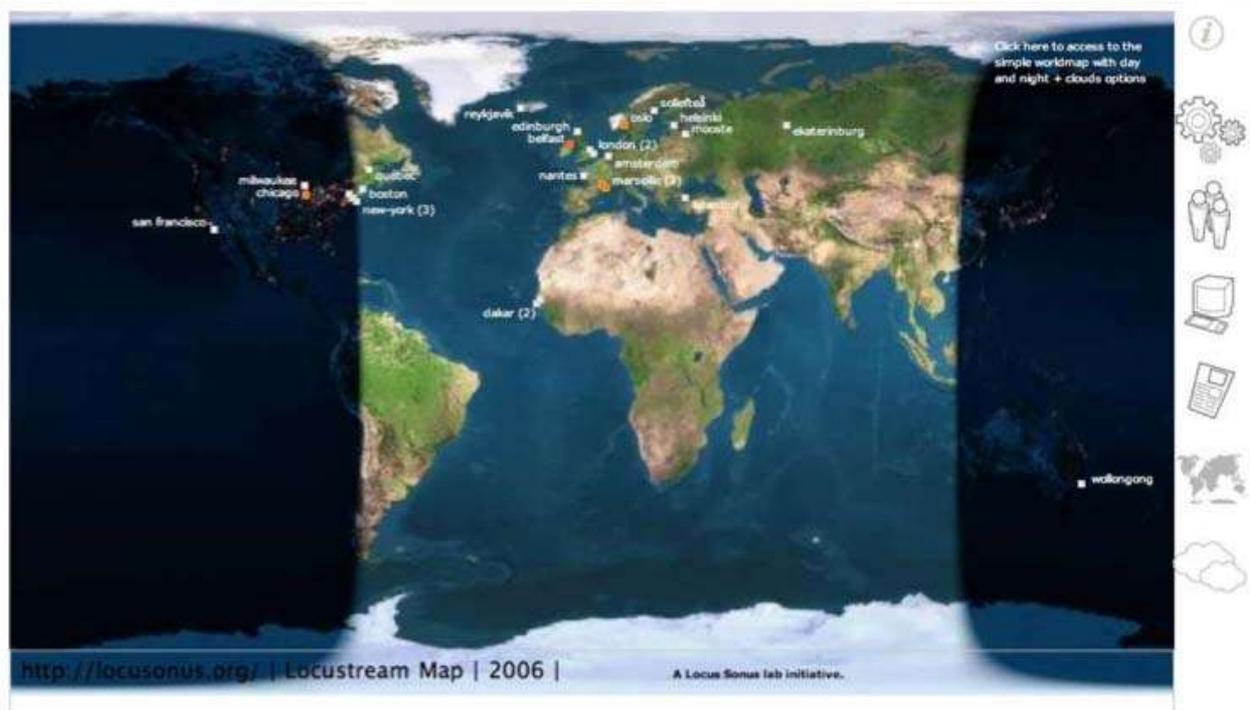
Locus Sonus convie le public dans les espaces du FRAC à une visite au fil des heures des propositions réalisées par le collectif. Produit sur deux journées, le dispositif joue entre dispositifs permanents et événements ponctuels: des invitations à suivre l'écoute d'espaces distants selon des échelles variables de provenances (échelle du lieu de l'exposition, échelle du quartier, échelle du globe, échelle du virtuel).

Pour appréhender l'écoute dans des durées différentes (continue, discontinue, cyclique etc...) l'exposition offre la possibilité de prendre le temps, de traverser ou de tomber au bon moment:

- Le moment d'une écoute choisie à loisir...
- Le moment d'un événement ou d'une rencontre,
- ou encore celui de la traversée d'une installation,

autant d'appropriations possibles pour dé-localiser, et re-localiser son écoute.

Sur les deux jours se côtoient installations et événements, faisant dialoguer et coexister en temps réel, espace virtuel (second life) et espaces physiques, géo-distants et/ou locaux.



Thanks to [2Cult Inc.](#) for the egg player, to Stéphane Coust for his programmings, and to all the participants to the project for offering time, machine and involvement into the set-up and the maintenance of the open-mikes. If you wish to participate, or if you're having problems reading the egg streams, send a message to support@locusonus.org

Différents points d'écoutes, définis et ponctués dans le temps par le passage et les articulations d'une proposition à une autre. Les espaces d'expositions sont organisés pour la présentation de plusieurs installations, chacune étant 'réglée' sur des propositions d'écoutes et d'approches de géographies sonores, distantes ou virtuelles. Plusieurs événements sont prévus dans l'espace extérieur (la cour) et dans les espaces intérieurs (les salles) :

Autant d'éléments permettant les dialogues entre perceptions variées et variables de temps et d'espaces dans le lieu d'exposition.

Locustream Player

Il est prévu ainsi dans la cour extérieure, un point d'accueil, de rencontres et d'événements (concert, performances):

- *petit déjeuner d'écoute*, (prendre un café dans l'ambiance captée et diffusée d'un lieu autre: dans la campagne suédoise ou dans une rue de la banlieue de Boston, ou encore parmi les passants et les événements matinaux d'une rue passante d'Amsterdam, etc.)
- *espaces chantants*, (moment performé jouant avec les résonances de différents lieux à distance)
- *marée sonore*, (mixages furtifs de différents lieux captés par les microphones ouverts, qui viennent momentanément refluer dans l'environnement et dans le contexte d'un espace choisi à Marseille, comme par exemple le porche d'entrée du bâtiment du FRAC)
- *concert sympathique mondial*, (performances multi-situées à partir du réseau de microphones)
- performance musicale avec des captations et transformations sonores en direct sur le lieu du FRAC à l'aide de micros paraboliques sans fil focalisant sur des détails et des fragments sonores qui peuvent ainsi être joués et composés en live.
- *journal des streams* (retranscriptions interprétées de l'écoute des streams au travers de l'écriture et de la lecture offrant les vitesses ralenties et imaginées des flux sonores).



Locustream Tuner / Scanner

Dans un des espaces d'exposition, l'installation Locustream Tuner relie des paysages sonores en offrant des points d'écoute à l'image de point de vue. Cette installation est un dispositif automatisé permettant une écoute successive de l'ensemble des streams disponibles en direct à partir de la multiplicité des micros ouverts placés aux quatre coins du globe.

Locustream Tuner est constitué d'un fil tendu dans l'espace, sur lequel une balle est mobile; la position de celle-ci sur la corde détermine la diffusion d'un stream (captation sonore) transmis par un micro placé dans un lieu distant. Appareil d'écoute, le dispositif 'scanne' les flux sonores présents tout en se réactualisant automatiquement.

Diffusés dans l'espace, les 'paysages sonores' se succèdent et nous écoutons les mouvements et états non intentionnels du bruissement du monde distant. Le visiteur/auditeur peut également intervenir sur le dispositif et alors choisir d'écouter un stream en particulier en manipulant l'interface sur le fil tendu.

- *écoute performée*, interprétation des streams en direct, et réinjection d'un point de vue performé dans l'installation Locustream Tuner/Scanner. La balle lors de la manipulation du son, intervient à partir du temps d'écoute qui est celui du public et des événements successifs, c'est un événement local, une impulsion saisie où l'écoute est performée.



Belfast Irlande
Chicago_USA

LS / SL (locus Sonus/Second Life)

Un autre point d'écoute présente un dialogue entre espaces physique et virtuel. Dans Second Life, Locus Sonus installe son laboratoire et travaille l'espace virtuel comme un espace acoustique potentiel.

Il sera ainsi proposé d'expérimenter la simultanéité d'un va-et-vient entre le monde physique et le monde virtuel. Par la réalisation d'un environnement (décor) à l'image de celui de l'espace Locus Sonus dans Second Life, le visiteur peut interagir avec l'espace virtuel et recevoir les événements sonores se déroulant dans ce second espace. En délocalisant les dimensions de l'écoute et en offrant des perceptions de cet espace absent, le dispositif offre une interface d'action à distance et de réception. Le son et les actions sonores pourront alors agir sur l'apparence des personnages virtuels, ou créer des objets en 3D, à partir de ce frottement et ces échanges poreux entre les espaces.

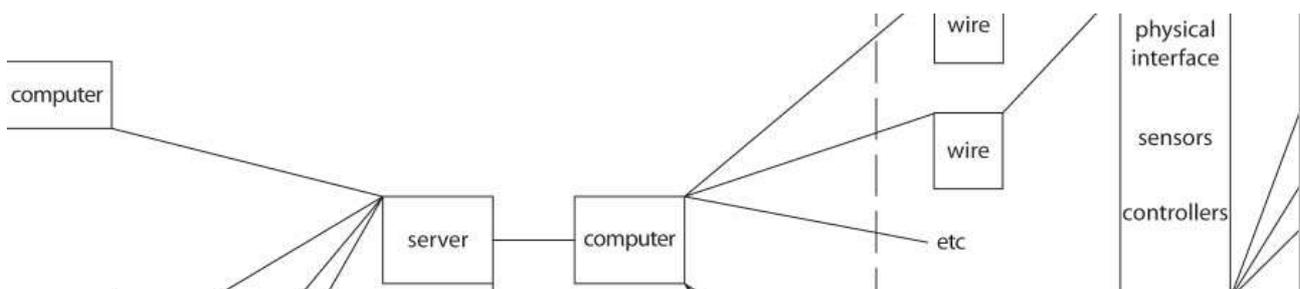
Il s'agit alors, bien plus que de formes de transvasement et de duplicité (voire de complicité) entre les mondes et au travers des frontières, d'un jeu simultané et réciproque de flux interagissants à la fois du côté du monde physique et de celui du monde virtuel.



Locus Solus

Enfin une salle consacrée aux activités du laboratoire Locus Sonus rassemble diverses formes d'archives et de documentations:

- journal des streams (flux sonores),
- podcasts,
- cartes du réseau streamique,
- documents, textes, vidéos, etc. issus des activités du laboratoire.



Locus Sonus est un laboratoire de recherche en art audio (École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, École Nationale Supérieure d'Art de Nice Villa Arson).

Laboratoire Locus Sonus: Jérôme Joy, Peter Sinclair, Anne Roquigny, Nicolas Bralet, Sabrina Issa, Esther Salmona, Nicolas Maigret, Lydwine Van der Hulst.

Partenaires pour ce projet: 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, LAMES CNRS MMSH Laboratoire Méditerranéen de Sociologie

Collaborations: THE THING Inc. New-York, G.H. Hovagyman and nujus.net New-York, STEIM Amsterdam, GMEM Marseille, CRiSAP Creative Research in Sound Art & Performance Research Unit / University of Arts London, Polytechnic University Brooklyn NYC, SARC Sonic Art Research Centre Belfast, Micro Orange Aix en Provence.

<http://locusonus.org/>

contact: admin@locusonus.org

Budget:

équipe: 7 personnes.

cachet des artistes: 2100 euros (300 euros (soit 50 euros x 6 jours) x 7 personnes)

déplacements : 500 euros (4 A/R train)

hébergement : 720 euros (60 euros x 4 personnes x 6 jours)

repas : 180 euros (30 euros x 7 personnes x 6 jours)

achat de petit matériel : 300 euros

TOTAL : 3800 euros

montage : 3 jours

durée de l'événement : 2 jours

démontage : 1 jour