

LOCUS SONUS
École Supérieure d'Art
Rue Émile Tavan
13100 Aix-en-Provence
<http://locusonus.org/>

Association Loi 1901
SIRET : 479 390 106 00017 APE : 913E

Août 2007

DICREAM

Aide à la Maquette

"LS / SL" (Locus Sonus / Second Life)

COMMISSION 3 SEPTEMBRE 2007

Introduction	p.3
1.Présentation du laboratoire de recherche Locus Sonus	p.3
2.Quelques exemples de projets réalisés par Locus Sonus	p.5
2.1 "Locustream"	p.5
2.2 "Locustream SoundMap"	p.7
2.3 "Locustream Tuner"	p.8
3. Le Projet "LS / SL" (Locus Sonus / Second Life)	p.11
3.1 Description du projet	p.11
3.2 Description de l'installation "LS / SL"	p.13
4. Équipe de recherche et de développement	p.14
4.1 Organigramme	p.14
4.2 Biographie et liens	p.16
5. Présentations publiques de Locus Sonus en 2006/2007	p.28
5.1 Projets Associés	p.28
5.2 Symposiums Locus Sonus 2006 / 2007	p.29
6. Publications et articles de Presse	p.29

Introduction

Le laboratoire de recherche en art Locus Sonus audio in art (École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, École Nationale Supérieure d'Art de Nice Villa Arson) propose des processus de travail et de réalisation qui combinent l'expérimentation pratique « contrôlée » (dans le sens où les productions du laboratoire sont de l'ordre de la réalisation artistique) et l'évaluation critique en interrogeant collectivement les environnements sonores selon deux axes: audio en espace, audio en réseau.

1. Présentation de Locus Sonus

Le laboratoire s'appuie sur un fonctionnement de recherche combinant :

- la candidature à des contrats de recherche (DAP, MRT, CNRS, ANR) en association avec le laboratoire de sociologie LAMES (MMSH/CNRS) de l'Université de Provence,
- l'articulation des symposiums et du Conseil Scientifique pour le suivi de la recherche et pour la transmission et la publication des états de recherche,
- la constitution d'une équipe à partir de recrutements d'artistes et de chercheurs sur des programmes annuels (3^{ème} cycle) articulant expérimentations, développements et réalisations artistiques publiques, en collaboration avec un réseau de partenaires nationaux et internationaux, et travaillant à temps plein sur les projets de recherche du laboratoire,
- la mise à disposition des ressources, techniques et documentaires, à destination des enseignements des Écoles d'Art par l'organisation de séminaires et de workshops et par la collaboration pédagogique (assistances, cours et ateliers, programme d'échanges), et à destination des communautés artistique et scientifique par des modes de publication en ligne (site web locusonus.org, listes de diffusion, wikis et blogs) et de collaboration sur des projets externes proposés.

Locus Sonus s'engage dans la construction de formes et de dispositifs autour des pratiques de streaming et plus génériquement celles d'interactions d'espaces sonores, entre espaces virtuels et espaces physiques, selon des environnements d'installation et de performance.

Dans le cadre du projet Locustream, ces flux sont des "micros ouverts" qui captent de façon continue des paysages et des "fenêtres" sonores et qui deviennent ainsi des matériaux/phonographies "jouables" et interprétables. 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.

Ces dispositifs s'articulent les uns les autres, entre installations et performances, entre interfaces en ligne et espaces physiques, entre manipulations et écoutes, et interrogent les passages entre les pratiques et les formes qu'ils constituent.

Ainsi les projets menés peuvent donner lieu à des circulations de propositions, voire des « plugs » d'éléments de dispositif dans un autre ou des développements localisés de ceux-ci, entre le travail en commun de l'équipe, les pistes et expérimentations suivies par chaque membre (pour la réalisation de projets) et les propositions développées par les partenaires et par les collaborateurs. Ceci est fonctionnel dans des mécanismes de va-et-vient et de « feedbacks », qu'ils soient entre des pratiques, des développements techniques ou des réflexions et investigations théoriques, pour qu'ils nourrissent d'une manière ou d'une autre le fonctionnement et les travaux du laboratoire Locus Sonus.

Les dispositifs développés par le laboratoire font appel :

- à la production et à la diffusion de multiples flux sonores captés par un réseau de microphones disséminés dans des lieux géographiques autour du globe et maintenus par des complices et des collaborateurs, via un environnement serveur spécifiquement programmé,
- à la construction d'interfaces en ligne d'écoute, en direct et en différé, des streams et de réalisations issues de pratiques de composition et d'interprétation, à partir de ces streams,
- à la réalisation d'installations et de systèmes de corrélations spatiales et d'écoute, autour des notions de *mixed realities*, d'interactions *remote/local*, de résonances et de spatialisation, donnant lieu à des installations artistiques,
- aux développements d'appareils mobiles de performance et de captation sonore en direct, pilotables et contrôlables, permettant de streamer de point à point.

Ces dispositifs s'articulent les uns les autres, entre installations et performances, entre interfaces en ligne et espaces physiques, entre manipulations et écoutes, et interrogent les passages entre les pratiques et les formes qu'ils constituent.

2. Quelques exemples de projets réalisés

2.1 "Locustream"



Locustream est un projet de micros ouverts autour du globe. Ces micros sont mis en place et maintenus par des collaborateurs et complices dans des lieux de prise d'écoute (comme on dirait de prise de vue) qu'ils choisissent. Conçu au tout début comme un travail expérimental sur la pratique du streaming, en tant que question sur l'articulation ou l'intrication entre espaces et réseaux via le médium son et des influences ou impacts que ce dispositif pouvait induire, le projet a démarré par la pose d'un microphone dans un lieu et la réception via Internet, dans un second lieu, du flux transmettant la captation faite par le microphone.

*Le **streaming** est un principe utilisé principalement pour l'envoi de contenu en « direct » (ou en léger différé). Très utilisé sur Internet, il permet de commencer la lecture d'un flux audio ou vidéo à mesure qu'il est diffusé. Il s'oppose ainsi à la diffusion par téléchargement qui nécessite par exemple de récupérer l'ensemble des données d'un morceau ou d'un extrait vidéo avant de pouvoir l'écouter ou le regarder. source <http://fr.wikipedia.org/wiki/Streaming>*

En janvier 2006, le laboratoire décidait de mettre en place des streams audio en direct, des microphones ouverts qui « streament » de manière continue des environnements ou paysages sonores donnés et choisis, par l'intermédiaire d'un serveur à partir duquel ces flux sont disponibles par Internet à partir de n'importe quel endroit. Notre intention première était d'organiser et de fournir une ressource permanente à exploiter comme matériau brut pour nos expérimentations artistiques sonores.

Le bruit intact et physique du monde perce le monde virtuel (ici celui de l'écoute et des éloignements) par une perception presque cagienne où l'écoute est modifiée par la distance cumulée réelle et virtuelle. De plus en plus intéressés par ces notions d'espace et de distance, nous continuons à partir de ce projet de poursuivre cette recherche en augmentant la porosité entre les mondes physiques et virtuels.

Pour la mise en place du projet Locustream, Locus Sonus a configuré l'ensemble du dispositif :

- un environnement serveur spécifique pour la réception et la transmission des streams audio (Icecast2, encodage ogg vorbis),
- l'environnement logiciel (PureData) qui permet d'émettre un stream à partir d'un ordinateur et du patch qui a été conçu par le laboratoire pour émettre un stream à partir de n'importe quel ordinateur,
- les protocoles de mise en place et de maintenance des microphones par personnes interposées,
- les fonctions dynamiques qui permettent d'actualiser en continu les interfaces (voir plus loin : Locustream SoundMap, Locustream Tuner, etc.) en fonction de l'activité du serveur de streaming et donc des microphones dans les lieux distants (PHP, MySQL)..

Liste actuelle des contributeurs et complices du projet Locustream, qui maintiennent un micro ouvert de manière continue ou temporaire :

00130Gallery Helsinki (Juan Kasari), Apo33 Nantes, Harmut Bosbach, Cap15 Marseille, CRISAP Creative Research into Sound Art Practices / University of the Arts London (Angus Carlyle, Michael Wright), Paul Demarinis (Stanford University), Karen Dermineur, Björn Eriksson, John Klima, Jason Nanna, Marc McNulty, NOTAM Norsk nettverk for Teknologi Akustikk og Musikk Oslo (Risto Holopainen), Ragnar H. Olafsson, SAIC School of the Art Institute of Chicago (Peter Gena, Robb Drinkwater), SARC Sonic Art Research Center Belfast (Alain Renaud), Hans-Christof Steiner (Polytechnic University, NYC), Timothy Nohe (Wollongong University Sydney, University of Baltimore), Koray Tahiroglu (Istanbul, Media Lab UIHA Helsinki), Daniel Schorno (STEIM Amsterdam), Dan Overholt (UCSB Santa Barbara), Cédric Maridet, Brett Ian Balogh, Raphaele Shirley (PAM), Avatar (Jocelyn Robert, Meriol Lehmann), ...

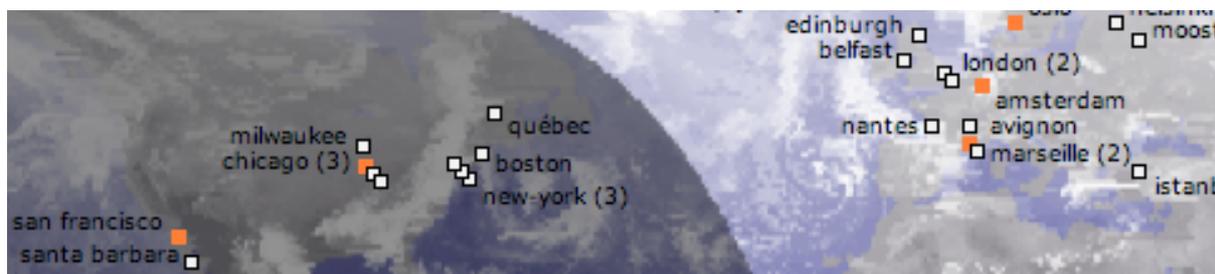
***PureData** (ou abrégé **pd**) et **Max/MSP** sont des logiciels de programmation graphique et modulaire pour la création sonore, musicale et multimédia en temps réel. Chaque fichier programmé issu de ces logiciels et organisé pour réaliser des processus s'appelle un Patch.*

***Ogg vorbis** est un algorithme de compression de fichier audio pour l'encodage, la lecture et la diffusion. Il est jugé d'une qualité supérieure à celle du mp3 et est open-source (sans paiement de droits).*

Collaborations :

Réseaux : Creacast, ENSA Villa Arson Nice, nujus.net NYC, The Thing Inc. NYC
Développements : Stéphane Cousot (PHP, MySQL), Jean-Louis Paquelin (serveurs)
Programmation : Hans-Christof Steiner (PureData), Olaf Matthes (ogg PureData)

2.2 "Locustream SoundMap"



Locustream Soundmap est la carte audio-géographique d'écoute des streams émis par le projet de micros ouverts autour du globe. Cette carte est une interface en ligne accessible sur le site internet de Locus Sonus (<http://locusonus.org/>). Elle fait partie des différentes interfaces qui ont été développées à partir du dispositif de micros ouverts Locustream.

La carte sert d'interface sur Internet pour d'une part avoir une représentation (géo)graphique du réseau de microphones ouverts, et d'autre part pour écouter en direct les captations sonores faites par ces microphones posés dans les différents environnements et lieux disséminés. Il ne s'agit pas d'écouter en différé des enregistrements réalisés dans les différents lieux repérés sur la carte et qui seraient disponibles en lecture et en téléchargement, mais il s'agit bien d'écouter les environnements en direct et en simultané. Le principe est similaire à celui des webcams, sauf qu'ici nous ne recevons que du son et les images sont absentes – un autre terme utilisé pour les microphones ouverts est webmikes -.

La carte utilisée pour le projet est une carte satellitaire mise à jour automatiquement présentant les variations continues jour/nuit et les mouvements atmosphériques des nuages, à laquelle nous intégrons, via des scripts programmés en PHP et faisant appel à une base de données actualisée et évolutive, la représentation dynamique des localisations des microphones et des informations sur ces emplacements et sur la mise en place réalisée par le collaborateur ou la collaboratrice.

Chaque point d'émission de stream est informé : description du stream, images du dispositif, informations sur la localisation et l'auteur du stream.

Le développement actuel recherche à automatiser intégralement l'ouverture des streams, leur repérage sur la carte (soundmap) et leur écoute à partir du site Internet, afin de permettre le développement plus actif et ouvert du projet.

Collaborations :

Réseaux : Creacast, ENSA Villa Arson Nice, nujus.net NYC, The Thing Inc. NYC

Développements : Stéphane Cousot (PHP, mySQL), Jean-Louis Paquelin (serveurs)

2.3 "*Locustream Tuner*"



L'installation *Locustream Tuner* est un dispositif automatisé contrôlable par le public permettant d'écouter successivement l'ensemble des streams disponibles en direct à partir de la multiplicité des micros ouverts du dispositif *Locustream*.

La version actuelle de l'installation *Locustream Tuner* utilisée pour présenter le projet des streams dans des espaces publics d'exposition consiste en une paire de fils de fer tendus de part et d'autre de l'espace d'exposition, et sur lesquels une petite balle est enfilée. La position de la balle peut être modifiée par le public en la faisant coulisser comme un *tuner* d'appareil radio : une promenade audio durant laquelle les auditeurs glissent la balle/interface sur le fil tendu en traversant les environnements sonores distants soit pour choisir l'écoute d'un stream en particulier soit pour jouer en écoutant les passages d'un stream à un autre (d'un lieu à un autre).

De multiples haut-parleurs permettant la spatialisation du son des streams reçus par l'interface diffusent dans l'espace où se trouve l'installation. La spatialisation programmée sur l'installation permet que chaque nouvelle source audio émane d'une nouvelle position ou configuration de haut-parleurs dans l'espace local.

Diffusés dans l'espace, les *paysages sonores* se succèdent et nous écoutons les mouvements et états non intentionnels du bruissement du monde distant.

Afin de permettre à ce dispositif de fonctionner efficacement nous avons été obligé d'incorporer un système programmé pour interroger notre serveur et de remettre à jour continuellement la liste de streams à écouter et qui sont répartis proportionnellement sur la longueur de la corde (les streams sont volatiles car les personnes qui les maintiennent s'absentent de temps à autre ou utilisent leur ordinateur pour autre chose, ou encore parce qu'un des ordinateurs qui émet un stream plante). Appareil d'écoute, le dispositif *scanne* les flux sonores présents tout en se réactualisant automatiquement.

Cette même liste est utilisée pour donner un retour visuel à l'intérieur de l'exposition en projetant, en analogie avec la diffusion sonore, les noms des lieux d'où provient le son.



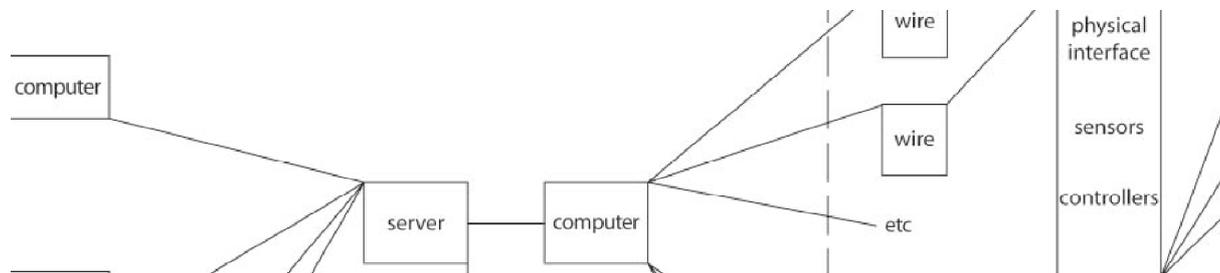
Belfast Irlande
Chicago_USA

Le développement de cette interface d'écoute est passé par plusieurs étapes: Dans une première version, faisant référence aux travaux d'Alvin Lucier, des fils résonants, un par stream, permettaient de modifier les qualités acoustiques de la source audio (issue du stream) en effleurant les cordes avec les doigts dans une situation de performance. Nous avons ensuite cherché le moyen de mesurer la position de l'intervenant sur la corde, ce qui nous a amené à employer un fil spécialisé (fil résistif) dont la mesure de la résistance électrique permet d'obtenir une échelle précise et ainsi de récupérer la position de la balle sur la longueur du fil.

En dehors de l'utilisation simple de ce dispositif dans le cadre de l'installation décrit ci-dessus nous le portons actuellement vers un statut d'instrument relativement sophistiqué qui permet à un musicien/performeur de capturer et manipuler des échantillons sonores provenant des streams en temps réel. Ce développement est mené actuellement en collaboration avec le centre de recherche STEIM à Amsterdam, spécialisé dans le domaine des interfaces physiques pour instruments informatiques.



Un autre projet sur lequel nous travaillons actuellement, propose de « robotiser » la balle sur le fil afin qu'en l'absence d'intervention humaine, la balle puisse continuer à parcourir le fil d'un bout à l'autre en « scannant » successivement et automatiquement les lieux sonores.



Installation : Locustream Tuner (Bourges mai 2007)

Collaborations :

Réseaux : Creacast, ENSA Villa Arson Nice, nujus.net NYC, The Thing Inc. NYC
Développements : Stéphane Cousot (PHP, MySQL), Jean-Louis Paquelin (serveurs)
Interfaces physiques de performance : STEIM Amsterdam

3. Le Projet "LS / SL" (Locus Sonus / Second Life)

3.1 Description du projet



Locus Sonus / Second Life est un dialogue entre espaces physique et virtuel. Dans *Second Life*, Locus Sonus souhaite installer son laboratoire et travailler l'espace virtuel comme un espace acoustique potentiel.

Il est 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 pourra 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 offrira 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.

En créant une extension de son laboratoire (physique) dans *Second Life*, l'objectif est d'utiliser ce monde virtuel en réseau pour expérimenter des espaces acoustiques de synthèse et les permutations possibles entre le monde physique et le monde virtuel (en utilisant l'audio comme vecteur principal).

Second Life est un métavers (ou univers virtuel) en 3D sorti en 2003. Ce programme est une simulation qui permet à l'utilisateur (le « résident ») de vivre une sorte de « seconde vie » (second life en anglais). La majeure partie du monde virtuel est créée par les résidents eux-mêmes...*Second Life* n'est pas un jeu stricto sensu mais un espace d'échanges (donc de jeu aussi si les utilisateurs le désirent), visant à être aussi varié que la vie réelle. C'est un forum où s'expriment les engagements sociaux et politiques de manière libre et internationale ; les débats, expositions, conférences, formations, recrutements, concerts, mariages sont des événements courants sur *Second Life*.

source http://fr.wikipedia.org/wiki/Second_Life

Les possibilités de manipulation de l'audio implémenté dans *Second Life* sont relativement limitées: au-delà de la spatialisation et la lecture de fichiers pré-enregistrés il n'existe pas ou peu de moyens pour générer de l'audio par des moyens de synthèse ou pour modifier du son par DSP (traitement numérique du signal). Cependant il est possible de recevoir un « stream » à l'intérieur de ce monde virtuel.

Après une première étape où nous avons à l'aide d'une interface visuelle fait passer des « streams » du monde physique (voir plus haut le projet *Locustream*) dans *Second Life* (<http://slurl.com/secondlife/Redear/2/244/54>) nous souhaitons poursuivre notre collaboration avec le département son de SAIC (School of the Art Institute of Chicago), la création d'un protocole de dialogue entre un serveur de synthèse audio et *Second Life*. Ainsi lorsqu'un objet sonore sera déplacé ou modifié à l'intérieur de *Second Life* ses nouvelles coordonnées (x, y) et ses nouvelles caractéristiques seront envoyées via le réseau à un programme de synthèse qui calculera les modifications des phénomènes de résonance par rapport à l'espace virtuel, générera le signal audio et le renverra en tant que stream à l'auditeur dans *Second Life*.

Pour la partie synthèse audio, le schéma du système sera le suivant:

Coordonnées Second Life

(d'un déplacement par rapport à des espaces virtuels projetés)

- vers notre serveur - commandes PHP -

○ PHP to OSC (Open Sound Control – udp –)

▪ programme de synthèse audio (PureData)

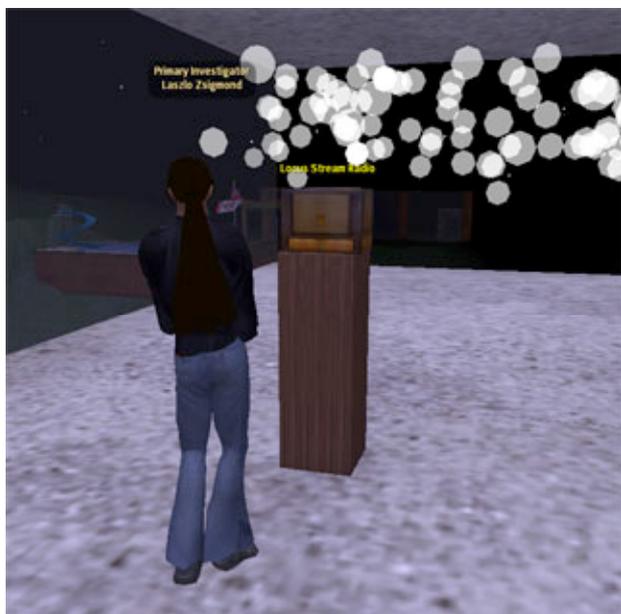
• Icecast/OGG (stream audio)

○ Second Life

(diffusion en streaming du résultat sonore issu du calcul de la sonorité virtuelle des objets selon le point d'écoute dans les espaces acoustiques simulés réverbérants)

L'espace virtuel résonant projeté est constitué d'un ensemble d'espaces, imbriqués les uns dans les autres et ayant chacun des qualités acoustiques: volume, surfaces, formes différentes. Des « objets sonores » meublent les espaces et l'avatar visiteur est libre de les déplacer. Il peut ensuite se rendre à un point d'écoute (également mobile) d'où il entend le son des différents objets sonores, chacun étant filtré par l'addition des espaces réverbérants entre lui et le point d'écoute.

Le signal audio généré par les activités dans *Second Life* peut également être entendu avec n'importe quel autre client de streaming (que *Second Life*) ainsi il sera possible d'écouter le stream en provenance de *Second Life* en parallèle des streams en provenance des « micros ouverts » installés dans le monde.



3.2 Description de l'installation "LS / SL"

L'installation que nous proposons est destinée à une diffusion dans une galerie d'exposition. L'installation est une reproduction de l'espace Locus Sonus dans *Second Life* et le décor est réalisé avec des matériaux légers (toiles imprimées). Les visiteurs de cet espace « physique » sont incarnés sous forme d'avatars dans *Second Life* (à l'aide de techniques de tracking video) et la manipulation et le déplacement des « objets sonores » entraînent des modifications analogues dans l'espace virtuel avec les changements acoustiques correspondants. Les visiteurs peuvent parler et entendre leur voix résonner de manière synthétique à l'intérieur du volume virtuel. Il n'y a aucune barrière (audio) entre les espaces virtuels et physiques. Les avatars, visiteurs du côté virtuel et présents dans *Second Life* peuvent également manipuler les objets sonores. À l'intérieur de la galerie, l'acoustique virtuelle reproduite utilise des techniques de spatialisation (les sons venant de *Second Life* - bruits de pas, etc. peuvent également être spatialisés).

Bien qu'un monde virtuel puisse répondre à un monde physique par simple émulation (imitation?), il est également possible de construire quelque chose à partir de conditions abstraites voire impossibles. Un des principes que nous cherchons à vérifier est la manière dont un espace résonant (dont l'occurrence naturelle serait impossible) peut influencer, s'immiscer dans et se mélanger à l'espace physique acoustique local et ainsi créer un hybridation paradoxale plaçant (hypothétiquement) l'utilisateur dans les deux espaces simultanément, l'espace acoustique synthétique *existant* en trois dimensions et sous forme d'ondes sonores à l'intérieur de l'installation.

4. Equipe de recherche et de développement

4.1 Organigramme

LOCUS SONUS	
Directeurs de recherche	Jérôme Joy, Peter Sinclair.
Coordination du laboratoire	Anne Roquigny.
Coordination générale	Jean-Paul Ponthot
Équipe du Laboratoire Locus Sonus 2006/2007	Session 1 : Nicolas Bralet, Esther Salmona, Lydwine van der Hulst. Session 2 : Sabrina Issa , Nicolas Maigret
COLLABORATEURS Collaborateurs 2006/2007	Charles Bascou (GMEM développement logiciel, Max MSP Pure Data), Jean-Louis Paquelin (ENSA Nice, Développement Système serveur), Stéphane Cousot (Indépendant, développement PHP), Robb Drinkwater (SAIC, synthèse audio), Brett Ian Balogh (SAIC, spatialisation), Ben Chang (Développement Réalité Virtuelle 3D) .
CONSEIL SCIENTIFIQUE 2006/2007	Samuel Bordreuil (CNRS/MMSH LAMES Aix-en-Provence / Sociologue chercheur) Philippe Franck (Transcultures Mons Belgique / journaliste, commissaire d'exposition CitySonics, Luxembourg 2007) Bastien Gallet (Musica Falsa / philosophe) Christophe Kihm (Art Press / Le Fresnoy / critique d'art, commissaire d'exposition) Michel Waisvisz (STEIM Amsterdam / directeur, artiste) Jean-Paul Ponthot (ESA Aix-en-P / directeur) Jean-Marc Réol, Alain Derey (ENSA Nice Villa Arson / directeurs)
Membres accompagnants	Bernard Stiegler (Centre Pompidou / philosophe) Jean Cristofol (ESA Aix-en-P / épistémologue) Raphaël de Vivo (GMEM Marseille / directeur) Jocelyn Robert (Avatar / directeur artistique, artiste) Jean-Claude Risset (CNRS LMA Marseille) Les enseignants des Écoles d'Art (Aix, Nice, Marseille)
Association Locus Sonus	Présidente : Julie de muer, Trésorière : Stéphanie Majoral, Secrétaire : Brice Matthieussent
Partenaires	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, FACE French-American Cultural Exchange Ambassade de France Washington, Étant Donnés: The French-American Fund for Contemporary Art.
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, DIGIT Festival Delaware Valley

Contributeurs projet Locustream

Arts Alliance & Roebling 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, L'Embobineuse Marseille, Creacast.com, Micro'Orange, Association Age d'Or, Festival Bandits-Mages, ENSA Bourges, Meta2 Marseille.

00130Gallery Helsinki (Juan Kasari), Apo33 Nantes, Harmut Bosbach, Cap15 Marseille, CRISAP Creative Research into Sound Art Practices / University of the Arts London (Angus Carlyle, Michael Wright), Paul Demarinis (Stanford University), Karen Dermineur (Dakar), Björn Eriksson, John Klima, Jason Nanna, Marc McNulty, NOTAM Norsk nettverk for Teknologi Akustikk og Musikk Oslo (Risto Holopainen), Ragnar H. Olafsson, SAIC School of the Art Institute of Chicago (Peter Gena, Robb Drinkwater), SARC Sonic Art Research Center Belfast (Alain Renaud), Hans-Christof Steiner (Polytechnic University, NYC), Timothy Nohe (Wollongong University Sydney, University of Baltimore), Koray Tahiroglu (Istanbul, Media Lab UIHA Helsinki), Daniel Schorno (STEIM Amsterdam), Cedric Maridet (Moneme, Hong-Kong), Dan Overholt, (Santa-Barbara, USA), La Chartreuse Villeneuve-lez-Avignon, Brett Ian Balogh (SAIC Chicago), Raphaëlle Shirley (PAM New-York), Avatar Québec (Jocelyn Robert, Meriol Lehmann), ...

4.2 Biographie et liens

JÉRÔME JOY

Compositeur et artiste-enseignant à l'École Nationale Supérieure d'Art de Nice Villa Arson depuis 1992, Jérôme Joy coordonne le laboratoire de recherche et cursus 3ème cycle **Locus Sonus** audio in art avec Peter Sinclair et Anne Roquigny.

Après un parcours de performances et de concerts instrumentaux et électroacoustiques à partir de 1982, il développe depuis 1995 de nombreux projets en réseau d'envergure internationale (concerts de musique en réseau, database sonore participative, projets musicaux entre musique électronique, radiophonie, cinéma et performances) et des performances musicales qui mettent en jeu ces mêmes technologies (programmation, systèmes en réseau, improvisation, etc.). Depuis 1998, il a donné plusieurs workshops et conférences dans différentes universités et institutions au sujet de ses recherches et expérimentations artistiques: CIREN Paris8, Collège International de Philosophie Paris, ICC Tokyo, School of the Art Institute of Chicago (visiting artist depuis 2001), Bauhaus Weimar Universität, CCCB Barcelone, Northwestern University Evanston, diverses Écoles d'Art en France, etc. Ses projets et concerts, personnels ou en collectif sont présentés dans de nombreux festivals et événements internationaux - 99Generators Vancouver, Invenção Sao Paulo, Gallery 9 Walker Art Center, Murs du Son Villa Arson, Festival Manca Nice, Brussels2000, Festival GMEM Marseille, SoundBox Helsinki, Kunst in der Stadt Bregenz, Musiques en Scène Lyon, ISEA Osaka, 33RPM SFMOMA San Francisco, Festival Sonor Nantes, Festival d'Automne Paris, Festival Multi Québec, Festival Radiophonic Bruxelles, etc. - et sont souvent cités en référence: **Collective JukeBox**, **picNIC**, **nocinema.org**, **PacJap**, **pizMO**, **Lib_**,

Sobralasolas !, etc. (dont notamment dans la publication NetzMusik/NetMusic, Éditions Wergo Berlin en 2004).

Ses dernières réalisations sont tournées vers les réseaux et la radiophonie.

Ses différentes éditions cd et livres (sous son nom en tant que performer ou sous le nom des projets) sont disponibles chez Metamkine (<http://www.metamkine.com/>), chez Tiramizu (<http://tiramizu.net/>) et chez Apo33 Fibrr Records (<http://www.apo33.org/>), ainsi qu'aux Editions è@e (<http://www.editions-ere.net/projet55>) et sur de nombreux sites internet (<http://www.silenceradio.org/>, etc.).

- Résidences, distinctions, initiatives, collaborations (sélection):

- Prix de la SACEM 1992
- Fondateur de l'ensemble instrumental Proxima Centauri et du groupe électroacoustique Octandre (Bordeaux)
- Résidence Casa Velazquez, LIEM Centre Reina Sofia, Madrid, 1993-94 / Bourse Leonard de Vinci
- Résidence CCCL Alexandrie Egypte, 1997
- collaborations avec David Ryan (1982-1985), avec Jean de Giacinto architecte (1992-94), avec François Magal cinéaste (1997 et 2001), avec Jürgen Waller (1999-2001), avec Richard Kongrosian (2004).

- Bibliographie (sélection):

- Imagina 1998 "Hypermusique, programmation, composition", Actes du Colloque "les sens du digital"
- Revue Archée 2001 <http://www.archee.qc.ca/>, "Les dispositifs coopératifs, prospective 21ème siècle"
- Catalogue Frac Aquitaine 2002 ("Ryan&Joy Joy&Ryan")
- Éditions l'Harmattan 2002 "L'art contemporain et son exposition", Lascaux2, dir. Catherine Perret
- Revue Archée <http://www.archee.qc.ca/> et Revue Volume n°2 2003 "Construction de situations collectives d'invention, homestudios et dispositifs audio en réseau"
- Revue Volume n°3 2004 "L'orchestre au 21° siècle" par Apo33
- Éditions Wergo Neuen Zeitschrift für Musik 2004 "NetzMusik / Net Music", dir. Golo Föllmer
- Éditions è@e Paris 2005 "Logs, micro-fondements pour une émancipation sociale et artistique"
- World Literature Today Univ. of Oklahoma 2005 "Experimental Music in 2005", dir. Warren Burt

- Webographie:

- > <http://homestudio.thing.net/>
- > <http://nocinema.org/>
- > <http://picnic.tk/>
- > <http://locusonus.org/>
- > <http://www.agglo.info/>

PETER SINCLAIR

Né en 1962, Walberswick, Angleterre. Vit et travaille à Marseille, France.

Peter Sinclair est un artiste principalement connu pour ses installations sonores et ses réalisations utilisant l'audio comme principal médium. Engagé dans des pratiques artistiques liées aux technologies il manipule ces médiums avec un regard critique, parfois ironique, mettant en œuvre des rencontres entre hommes et machines pour créer des situations inédites. Son travail évolue de la mécanique burlesque, en passant par le détournement d'ordinateurs, jusqu'à la performance – son œuvre parodie le langage des media modernes via des collaborations en réseau depuis l'autre côté de l'Atlantique.

En parallèle de son travail de production, Peter Sinclair est membre de plusieurs collectifs comme "PacJap" et "Daisy Chain" et il collabore avec l'artiste New-Yorkais GH Hovagimyan depuis 1996. Leurs projets communs « Exercises in talking », « A soapopera for laptops », « Heartbreak hotel », « shooter and Rant rant back back rant » sont souvent présentés en Europe et aux USA (dernièrement au MAC de Marseille, MAC de Lyon, Postmasters Gallery New-York, EyeBeam New York, La Gaité Lyrique Paris, Musée du Jeu de Paume Paris, etc...)

Peter Sinclair enseigne également à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence où il est responsable du département son depuis 1996. Il est aussi membre du Conseil Scientifique du Bureau de la recherche et de l'innovation de la Délégation aux arts plastiques du Ministère de la Culture et co-dirige avec Jérôme Joy le laboratoire de recherche et cursus 3ème cycle Locus Sonus audio in art, École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, École Nationale Supérieure de Nice (la Villa Arson) et l'Université de Provence - Aix/Marseille LAMES CNRS-MMSH (Recherche en Sociologie).

Enseignement:

Depuis 1994, Enseignant à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, responsable de l'atelier son. A également enseigné dans les Écoles d'Art de Dijon, Lyon, Metz, Nice, et SVA à New York.

Collectifs :

Cap Quinze: Collectif d'ateliers d'artistes situé à St Antoine, Marseille 15eme.
Co-Fondateur et Co-responsable avec Caroline Duchatelet de Sarl Cap-Quinze.

Expositions, Installations, Spectacles, Performances (sélection)

2003 _____

Paris - "Shooter". festival La Gaité Lyrique
Split, Festival de Cinéma et de Nouveau Media, Croatie.
performance, Marseille. concert avec le collectif Pacjap Festival MiMi

2002 _____

Amsterdam - "Heartbreak Hotel". exposition personnelle STEIM
Nagoya, Japon avec le collectif PacJap. performance ISEA
Split, Festival de Cinéma et de Nouveaux media, Croatie.
installation Eyebeam, Beta Launch, NewYork, USA. exposition collective

2001 _____

Marseille. Galerie du Tableau exposition personnelle
Marseille. GMEM exposition personnelle
Marseille Château de Servière, , avec le collectif Daisy Chain. installation
SVA, New York, USA. Digital Salon exposition collective

2000 _____

Belfort. installation Festival Interférences
Baillargues. avec GH Hovagimyan. exposition personnelle Aldebaran

1999 _____

MAC de Lyon Musiques en scène. avec GH Hovagimyan. exposition collective
New York,USA. Void avec GH Hovagimyan. performance
Belfort. avec GH Hovagimyan. performance Festival Les Nuits Savoureuses
New York,USA. avec GH Hovagimyan. Postmasters Gallery exposition personnelle

1998 _____

New York,USA. avec GH Hovagimyan. performance Postmasters Gallery
avec GH Hovagimyan. performance Festival Les Musiques, MAC Marseille
Montpellier. performance Dérives Magnétiques

1997 _____

San Francisco, USA. performance Exploratorium
Festival Out of Doors, New York,USA. installation Lincoln Center
Trembley en France. avec Marc Tompkins. spectacle Mai Danse

Bourses et Résidences (sélection)

2003 Allocation pour L'équipement DRAC PACA. bourse

2001 Eyebeam Atelier, New York.avec GH Hovagimyan. résidence

2000 CICV Pierre Schaeffer. résidence / STEIM Amsterdam. résidence / GMEM, Marseille. résidence / DAP, réalisation du projet "l'Hôtel des Cœurs Brisés". bourse

1997 La Villa Médicis Hors les Murs, New York/San Francisco. bourse / Exploratorium San Francisco USA. résidence

1994 Lieux Publics, Marseille, Centre National des Arts de la Rue. résidence

1993 Pépinières Européennes, "The Sculpture Factory", Cork, Ireland. résidence

1992 Cosy Disco/Centre D'Art, Drac Languedoc Roussillon. commande publique

1987 Allocation du CNAP pour la réhabilitation d'un atelier. bourse / Aide individuelle à la création FIACRE. bourse

1986 Bourse de recherche et de création FIACRE. Bourse

- Webographie:

--> <http://nujus.net/>

ANNE ROQUIGNY

Anne Roquigny , s'est spécialisée ces 10 dernières années dans la production, la programmation, la coordination et la promotion de projets "nouveaux média".

Après s'être occupée pendant 3 ans de la programmation du Webbar à Paris , elle rejoint en 1999 l'équipe du CICV Pierre Schaeffer, un des premiers centres français de création et d'expérimentation dans le domaine du numérique où elle assure successivement la coordination et la programmation artistique des festivals internationaux d'art multimedia urbain et la direction adjointe du lieu.

De 2002 à 2004 elle est responsable, à la Gaîté Lyrique, de la coordination générale du projet de préfiguration du futur centre d'art numérique parisien.

Elle partage aujourd'hui ses activités entre le développement du projet de performances web WJs et co-ordonne en parallèle avec Peter Sinclair et Jérôme Joy le projet Locus Sonus un laboratoire de recherche en art audio (audio en espace, audio en réseau). École supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, École nationale supérieure d'art de Nice Villa Arson.

www.roquigny.info

NICOLAS BRALET

Né à Perpignan en 1972

Vit et travaille à Paris, Nice et Aix-en-Provence

<http://nicolasbralet.free.fr/>

Compositeur et artiste plasticien, Nicolas Bralet utilise dans ses dispositifs ou concerts installés des notions de distances et de mesures qui articulent ses pièces et induisent son jeu dans des rapports d'échelles et d'intervalles.

Il se considère lui-même comme un « espace-intervalle-transitoire » qui intervient dans le lieu pour le mettre en son, ou dans le son pour le mettre en espace.

Son désir est de mettre en mouvement un espace physique ou mental dans l'orchestration de divers procédés en questionnant par exemple la place du public.

Une autre de ses préoccupations est de « remonter le courant » pour mieux appréhender ses œuvres dans un cheminement afin d'en saisir la source en considérant son travail non comme un résultat mais comme une succession d'événements qui font paysage.

Le son serait-il ce qui permet d'entendre le temps mis à l'épreuve ?

Le visuel serait-il le témoignage, les restes de cette épreuve ?

EXPOSITIONS COLLECTIVES

Avec le Laboratoire collectif Locus Sonus :

- mars 07 Soirée PétaHertz, Maison Pop, Montreuil
- dec 06 Micro Jamboree, Steim, Amsterdam, Hollande
- sep 06 Festival Arborescence, 3 bis F, Aix-en-Provence
- août 06 Digit Festival DVAA, Delaware Valley, Pennsylvanie, USA
River Fawn Gallery, New York, USA

Participations personnelles :

- oct 06 47 m2, Vacancy, Paris
- sep 06 commande d'une sérigraphie pour les 10 ans de la société 6è son, Paris
- juil 06 City Sonics 2007, Mons, Belgique
commissariat Philippe Franck et Transcultures.
- juil 06 Temps Zéro, t0+4 ou La position du tireur couché, La Vitrine, Paris
commissariat Emilie Renard
- juin 06 Temps Zéro, t0+2 Ventriloquies et autres romances, La Vitrine, Paris
commissariat Emilie Renard
- mai 06 Les Nuits Blanches, Bibliothèque Nationale de France
(sélection en short list)
- nov 05 Interplay live @ ICC Tokyo,
Musashino University Musabi / École supérieure d'Arts Aix-en-Provence
- mai 05 Chapitre II, Abbaye de Maubuisson (95)
commissariat Bernard Marcadé
- janv 05 Occupation 2, Scène Nationale des Louvrais (95)
commissariat Jean-Pierre Nouhaud et Anne Pontet
- mai 05 Chapitre I, Abbaye de Maubuisson (95)
commissariat René Denizot
- janv 04 Occupation 1, Scène Nationale des Louvrais (95)
commissariat Jean-Pierre Nouhaud et Anne Pontet
- sep 03 One space - many use, Pallazzo Pesaro Papafava, Biennale de Venise, Italie
commissariat Bordigliona
- août 03 Box Son, Centre culturel de Flaine (Alpes)

Collaborations:

- août 05 Festival « cordes et âme », Jardin des Bénédictins, La Charité s/Loire
Suspentio, en collaboration avec Renaud Patard
- mai 04 Hors Taxe, commissariat Claire Routdenko-Bertin, La Vitrine, Paris

- nov 04 Postillons de l'impermanence #3, en collaboration avec Mlle M
Festival Vidéo, commissariat Michelle Waquant,
Centre d'Arts de Basse-Normandie, Hérouville Saint Clair
- mai 04 Postillons de l'impermanence #2, en collaboration avec Mlle M
À la limite, commissariat Véronique Joumard, Biennale de Gonesse (95)
Postillons de l'impermanence #1, en collaboration avec Mlle M

FORMATION

- 2005-2007 3eme cycle Laboratoire de recherche « Locus Sonus »
Laboratoire de création sonore - Groupe de recherche audio in art
École supérieure d'art d'Aix-en-Provence / Villa Arson, Nice
- 2006 GMEM, résidence, Marseille
Workshop Podcast avec G.H. Hovagimyan, Villa Arson, Nice
- 2005 DNSEP, École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (95)
- 2004 Maîtrise d'Oeuvre Urbaine, prix de l'originalité
Ateliers internationaux de maîtrise d'œuvre urbaine, Cergy-Pontoise (95)
- 2003 DNAP avec félicitations du Jury, ENSAPC
- 2003 Stage de « spatialisation » avec Manuel Poletti, IRCAM, Paris
- 1998-1999 Atelier de Gamelan, Cité de la Musique, Paris

NICOLAS MAIGRET

Diplômes :

- DNSEP Art, 2003
- DNAP Art, 2001
- Bac S, spécialité maths, 1998

Nicolas Maigret diffuse principalement son travail à travers le son et la vidéo, en s'intéressant notamment aux liens qui unissent les médias. Après avoir terminé ses études aux Beaux-Arts de Besançon, il développe son travail à travers différentes pratiques comme l'installation, la composition, le son, la vidéo, la radio et le multimédia, ainsi qu'à travers des collaborations avec les domaines de la danse, de la performance, du théâtre et du graphisme.

Il expérimente les techniques de notre époque et leur capacité à auto-générer des formes esthétiques, des langages sonores ou visuels et des comportements spécifiques. Chacune de ses œuvres est à la fois un micro-laboratoire et un point de vue sur l'outil technologique et son influence sur notre manière de penser et de créer. Partant du principe que toute création sollicite un outil et est influencée par cet outil, il présente des situations où l'outil technologique parvient à générer ses propres formes. Les formes générées deviennent alors une expression des caractéristiques structurelles, formelles et fonctionnelles de cet outil, et dans un sens l'expression de l'époque qui en a l'usage. C'est ce qui est expérimenté à travers ses œuvres précédentes comme « Standard, Between 0.1 », « The Voice ou encore Anna ». Il a présenté ces problématiques dans le cadre d'expositions, de résidences, de workshops, ou d'établissements scolaires, à des groupes allant de l'étudiant en art à l'adulte néophyte ou au jeune public.

Résidences et Expositions personnelles

- Good bye material time, résidence juillet 06, Station-Mir, Caen
- Visual Music #2, résidence janvier 06, exposition La Filature, Mulhouse, 06
- CONTACT, résidence janvier - mai 05, Montbéliard, exposition: CRAC, Montbéliard, 05

- Visual Music, résidence mars 05, exposition La Filature, Mulhouse, 05

Workshops :

- Paysages sonores, présentation historique et ateliers pratiques, Espace Multimedia Gantner, Bourogne, 06
- Introduction aux technologies numériques, association Microwave, 04-06
- Partitions, ateliers pratiques «de l'image au son...», exposition Affinités, Le Pavé Dans La Mare, Saline Royale d'Arc et Senans, 05
- CONTACT, présentation historique et ateliers pratiques Image/Son/Mouvement, Lycée G.Cuvier, Montbéliard, 05
- De l'image au son, du son à l'image, présentation historique et ateliers pratiques, La Filature, Mulhouse, 05
- Introduction à l'art multimédia, Lycée G.Cuvier, Montbéliard, 04

Expositions collectives :

- The Voice, installation multimédia, Le Pavé Dans La Mare, Saline d'Arc et Senans, 05
- Axes, Vidéo, Digital Story Telling in Ludwigsburg, Allemagne, 04
- BETWEEN 0.1, installation multimédia, Mulhouse 004, Mulhouse | CRAC, Montbéliard, 04
- Anna, Logiciel de création audio/typographique, B.H.V Rivoli, Paris, 03
- Saint-Didier, installation audio/typographique, Centre d'Art Mobile, Haute Saône, 03
- Rouge, installation multimédia, Open-Art #1, Le Cylindre, Larnod, 01
- 4 EAR, installation multimédia, Rencontres Jeunes Créations, Besançon, 01
- Ondes, construction in situ, projet le Flux du Bus, Montagne Froide, Haute-Saône, 00

Performances :

- CRAPS, improvisation pour projecteurs diapos et lecteurs K7, Moulin de Brainans, 06
- The Voice, processus interactif, Espace Multimedia Gantner, Bourogne, 05
- BETWEEN 0.1, performance multimédia, Galeria XXI, Varsovie, PL | La Filature, Mulhouse | Espace Gantner, Bourogne | CRAC, Montbéliard | Le Cylindre, Larnod, 03
- Splash, avec Yvan Etienne, première partie du groupe Etage 34, Le Cylindre, Larnod, 02
- And Many More, Collages-musicaux, Hors-Bords, Besançon | Villersexel, 02
- 23 minutes de bonheur, avec ETANT DONNÉS, ESBA, Grenoble, 00

Scénographie :

- STILL LIFE, concept multimédia pour une chorégraphie de Valentine Verhaeghe, Centre culturel A. Malraux, Vandœuvre les Nancy, 05
- Projection et mixage de vidéos monumentales, pour un concert d'orgue contemporain, Rencontres Jeunes Créations, Église St Madeleine, Besançon, 01

Collaborations diverses :

- Dispositif sonore - Nuit des Musées 2006, Musée des Beaux Arts de Besançon, 06
- Dispositif sonore en temps réel - Frictions, Andrea Schmitt, Besançon, 04
- Design sonore - exposition de Y. Gautron, Galerie Patrick Gautier, Quimper, 04
- Conception sonore avec Yvan Etienne - Le Vol Du Flamant (théâtre): Franck Esnée, 03
- Logiciel audio/typographique - Ikhéa, J. B. Farkas, Espace d'art contemporain, Paris | Tohu-Bohu, Marseille | Le Pavé Dans La Mare, Besançon, 01-03

Diffusions :

- STANDARD, BBB, Toulouse, 06
- PHAZE WORK, Art-Action, Paris-Berlin, 05
- CRAPS, coréalisation avec Nicolas Bardey, émissions autour des arts et de l'outil radiophonique, Besançon + Internet, installations, concerts, organisation, 04-06
- BETWEEN 0.1, Bandits Mages #8, Bourges, 03

Extraits de ses recherches : (parus dans)

- Journal Libération, exposition Affinités, 05
- Journal DNA, VISUAL MUSIC, 05
- Revue Inter, Fabrikason #1, 04
- Revue Zurban, Anna, 01
- Catalogue TOOL BOX, La Filature, 06

- Catalogue affinités, Le Pavé Dans La Mare, 05
- Catalogue de l'exposition Between 0.1, galeria XX1, 04
- Catalogue de l'exposition Art et Utopie, Haute-Saône, 04
- Catalogue Ikhéa, J.B. Farkas, 03
- Catalogue de l'événement Le Flux Du Bus, Haute-Saône, 01
- DVD CONTACT, résidence d'artiste, 05
- Vidéo Fabrikason #2, Espace Gantner, 05
- Vidéo Digital Story Telling, Ludwigsburg, D. 04
- Vidéo Le Frigo, Nadine Locatelli, 04
- Cdrom Open Art #1, Masahiro Handa, 01

- **Webographie:**

--> <http://peripheriques.free.fr/>

SABRINA ISSA

Pour caractéristique essentielle son travail joue et questionne l'ordre d'apparition des choses, en tenant compte des normes propres à toute discipline dans la construction d'un champ de savoir. Le champ d'apparition d'une chose est repris à sa racine, recréer, déplacer, jusqu'à ce que l'on puisse à travers une installation se retrouver par exemple au centre d'une musique faite pour les chiffres! Ses installations sont des recoupements, des intermédiaires entre différentes pratiques et ordres de constitution du savoir. Sa problématique est de toujours, quelque part, « dire autrement une même chose » Elle s'élabore en juxtaposition et en conjugaison de points de vues, issus de champs pratiques (disciplinaires) a priori hétérogènes les uns aux autres. Principalement, à partir des mathématiques ou de toute science de la mesure, est interrogée une manière d'appréhender le monde toujours d'un certain angle ou « dans un certain rapport à ». Les manières de dire se révèlent chacune en leur propre justesse et révèlent leur carence propre dans d'autres champs. Le sens à l'œuvre est considéré ici au sein d'une pratique de l'espace d'exposition et résulte d'un échange de points de vue, une construction « de donné » sans « déjà là ». La pratique comprise comme enjeu d'échanges et de transmission est une construction créatrice: «On ne comprend que ce que l'on peut en quelque mesure, réinventer» *Bergson*. Sa pratique artistique se conçoit comme une pratique des pratiques de mise en forme.

Expositions collectives

JUIL/AOUT 2006: La visite, 70 ans en 1, commissaire d'exposition Christian Besson, Association-Fondation Yvonne et Christian Zervos, Maison de La Goulotte, Lès Vézelay.

JUIN 2003: Classenfoto, Drapeau mondial moyen, installation, Berlin.

MAI 2003: Suite de Fibonnacci, installation sonore, pendant les concerts de Marco Ramirez Perez, au Corum à Montpellier.

MAI 2002: face A face B, La vache moyenne, commissaire d'exposition la classe de DESS de Montpellier, galerie Aldébaran à Baillargues.in situ, projet le Flux du Bus, Montagne Froide, Haute-Saône, 00

OCT 2001: Résonances, Diagramme de l'appréciation en temps neuf pour un sujet de 25 ans, commissaire d'exposition Jordi Colomer, Montpellier.

MAI 2001: A Distance, collaboration avec Mathilde Rousseau, Centre d'art contemporain de Kerguéhenec, à Bignan.

MAI 2000: Cadran solaires à affichages par alignement de formes, Château d'O, à Montpellier.

Expériences

2007 _____ Herborisation en Ethiopie, diffusion d'un film documentaire de 52 min sur

l'Ethiopien collaboration avec Francis Hallé, professeur de botanique tropicale et initiateur du projet radeau des cimes, (C.N.R.S) dans plusieurs expositions en France (Antibes, Paris, Lyon, Millau...)

2006 _____ Coordinatrice de stylistes, FIMH à Hyères.

2005 _____ Performances dans Fairy Queen d'Olivier Cadiot, Bourges.

2004 à 2007 _____ Plusieurs Expéditions botaniques en Afrique du Sud, Zimbabwe, Ethiopie et Namibie (chaque fois 1 mois).

2003 _____ Résidence à Berlin, Age d'Or

2003 _____ Assistante de Michel Aubry, sur le montage d'un film à partir de lettres de Rodtchenko.

2001 _____ Résidence au centre d'art contemporain de Kerguéhenec, à Bignan.

Formation

2006 Étudiante en licence de philosophie à Paris X, Nanterre

2004 Étudiante en licence de philosophie option logique et histoire des sciences, Paris I, Sorbonne.

2003/1998 DNSEP des beaux-arts de Montpellier.

ESTHER SALMONA

Esther Salmona est artiste, née en 1974 à Paris. Diplômée de l'École Nationale Supérieure du Paysage de Versailles en 2005, et de l'École Estienne en 1996, elle participe en 2006 au laboratoire de recherche « Locus Sonus » dirigé par Jérôme Joy et Peter Sinclair à l'École d'Art d'Aix-en-Provence et Nice-Villa Arson. Elle poursuit entre autres une expérience de parcours sonores urbains parlés, initiés en 2004 à Detroit lors de son diplôme d'architecte-paysagiste, dont les lignes de force continuent à se développer au long de sa démarche.

Une de ses manières d'aborder les réalités est de concentrer la production de la parole sur la perception directe et la sensation, et de produire une écriture d'écoute de flux pour donner à entendre les espaces eux-mêmes à travers les mots.

Ses implications dans des champs de recherche tels ceux initiés par Locus Sonus, Apo33 ou PLOT visent à éprouver les articulations entre des disciplines dont les frontières mêmes sont mouvantes. C'est une forme de recherche dans la recherche qui prend appui sur une considération des déplacements dans le langage même, et sur le principe *d'évidance* qui sera développé et travaillé dans son mémoire pour Locus Sonus.

Déplacements/Résidences

mars/avril 2007:

Mise en place d'une webradio (Radio Radieuse) lors d'une résidence à la Maison Radieuse de Rezé, proposée par APO33 (www.apo33.org), l'association ECOS, organisateur de rencontres dans le parc de la Maison Radieuse sur les relations entre écologie, technologie et économie (ecos.crealab.info—doku.php.) Travail avec les habitants, constitution d'un programme test, diffusion sur r23.cc et sur un émetteur local face à la Maison Radieuse.

décembre 2006: Avec le collectif APO33, résidence à la Friche de la Belle de Mai, Marseille. Mise en place du Poulpe (www.apo33.org—doku.php) et émission quotidienne sur radio Grenouille.

octobre 2006: Participation avec APO33 au festival Pixel à Bergen, appropriation de techniques de transmission et d'amplification dans un contexte informatique libre.

2005: Deux séjours à Détroit, Michigan, EU dans le cadre du diplôme de paysagiste DPLG.

2002: Voyage à New York, avec Bruno Tanant, paysagiste, artiste. Projet New York Ground Zero/Sarcelles.

Écritures

2007/08: Auteure sonore pour Thierry Fournier, artiste multimédia et créateur d'Echolalie (www.echolalie.info), collectif de production, de diffusion et de critique de créations interdisciplinaires, dans le cadre du projet "Conférence du dehors": promenades sonores parlées transmises en direct.

2006/2007/...: "Journal de Stream: tentatives de description". Écriture d'écoute en ligne de streams aux quatre coins du globe mis en place dans le cadre de Locus Sonus. Protocole: stream on: écriture - stream off: arrêt de l'écriture. Épreuve de la transcription en temps réel d'un ailleurs sonore immédiat qui devient un ici et là, et qui se mêle à la matière du réel. (audiolib4.free.fr—index.php)

2005/06/07: Articles dans la revue Urbaine (www.urbaine.net):

N° 10: Lire la Ville - interview - article

N° 12/13: Sous-Sols - article sur la Bièvre à Paris

N° 14: Le "Désaménagement" - interview du collectif ici-même [Grenoble] www.icimeme.org

Workshops:

janvier 2007: atelier de création sonore à la médiathèque l'Astrolabe de Melun, initiation au matériau son, prise de son et montage.

juin 2006: Participation au workshop CALOM au festival Scopitone (www.scopitone.org—rubrique.php3), Nantes, avec APO33

2006: Organisation du Workshop X-tension Please! avec Marc Blume. Participation de Luc Kerléo, Christian Faubel, Clément Charmet, R.Schreiber.

2006: Workshop de danse contemporaine avec la compagnie La Zouze, (www.lazouze.com) Christophe Haleb, 3 bis F, Aix-en-Provence

2004: Workshop basic stamp avec le collectif HeHe, (hehe.org.free.fr), Mains d'Oeuvres, Saint-Ouen.

2004: Workshop Pure Data avec Thierry Henry à Confluences, Paris

2001: Workshop avec le collectif Stalker, à Saint-Quentin en Yvelines

Graphisme, Édition, Reliure, Mise en Page

2006/...: Mise en place des éditions [enunjour], collaborations avec écrivains, artistes, musiciens.

2001/2005: École Nationale Supérieure du Paysage de Versailles Stagiaire paysagiste et graphiste, Agence TN+, Paris

2000: Voyage en Angola, Luanda, conférences, cours de reliure dans le cadre de Lire en fête. Préparation au concours d'entrée de l'École Nationale Supérieure du Paysage de Versailles

1999/2000: Stage de PAO, Conseil Régional d'Île-de-France. Infographiste (revue médicale AIM, Meudon)

1998/1999: Bibliothèque Sainte-Geneviève, Paris. Restauration, reliure, éditions galiciennes Raina Lupa, Paris. Exposition de reliure, Bibliothèque Municipale d'Auxerre.

1997/1998: Professeur de reliure, Lycée Professionnel Tolbiac, Paris

1997: Deuxième prix départemental de la Formation aux Métiers d'Art, Société d'Encouragement aux Métiers d'Art, pour une reliure sur "L'heure grise puis l'heure blanche" de Gabriel Thibault, éditions du Rouleau Libre, 1995

1996/1997: Année supplémentaire École Estienne. Thème: Le Lien.

1996/1997: Stage de reliure médiévale, Roehampton Institute, Londres

1996: Diplôme des Métiers d'Arts, spécialité reliure-dorure/décor du livre, École Estienne. Thème de diplôme: "La Topographie Intérieure". Travail sur la Bièvre. Livres d'artiste (Yves Bonnefoy, Pierre Bettencourt)

Études et diplômes:

2005: Diplôme d'Architecte-Paysagiste DPLG "Detroit Urgence: Techno, cycles, processus: pistes pour une ville."

1996: Diplôme des Métiers d'Arts, spécialité reliure-dorure/décor du livre, École Estienne.

- **Webographie:**

--> <http://audiolib4.free.fr/wikils/index.php>

→ <http://www.1400cm3.net/enunjour/>--> <http://www.1400cm3.net/oceanvertical/>

LYDWINE VAN DER HULST

Compositrice de musique electro-contemporaine que l'on pourrait classer dans la musique "cinématique" et issue d'une formation musicale classique au conservatoire (piano puis classe de composition contemporaine de G. Boeuf à Marseille), ainsi que d'études théoriques musicales (DEUG musicologie), elle fait partie actuellement du laboratoire de recherche Locus Sonus Audio in Art. Sa démarche joue de la rupture entre sa formation classique et sa volonté d'ouvrir la musique contemporaine au plus grand nombre par le biais d'un rapprochement subtil avec les territoires de la musique électronique. Son travail se construit essentiellement à partir de prises de sons d'instruments dont le piano "dé-préparé", enregistrement d'instruments symphoniques lors de la tournée de l'Orchestre des Jeunes de la Méditerranée 2004, de la voix mais aussi d'ambiances (rues, fêtes, voyages...) suivi d'un traitement sur Pro Tools. Toutes ses compositions sont mixées et masterisées par Romain Rivalan. Un CD présentant ses compositions est en cours de production.

Depuis janvier 2003 elle expose son travail dans des galeries, en collaboration avec des plasticiens vidéastes, danseurs...

- Exposition de Jean Philippe Petrot à la Part des Anges dec. 2003 ;
- Exposition association les Ultra terrestres à l'Atelier 33, févr.2004 <http://ultraterrestre.free.fr/expositionartist.html>
- Performance musicale à ICC Tokyo sur la Spirale de M. Briand août 2004
- Résidence de création sonore au CECDC autour du projet multimédia " En un instant mille mondes " d'Etienne Rey en Septembre 2004 www.millemondes.org
- Création sonore pour la vidéo "Bruit" de S. Stuart galerie Justine Lacroix, nov.2004
- Création sonore pour le spectacle "Blanche" de José Maria Alvès, avril 2005
- Installation de "Mille mondes skuro" au Patio/CECDC dans le cadre de la DigitaleeMeUTE " "Hors les murs" à l'occasion de Territoires Electroniques organisée par Terre Active (festival Arborecence) et le CECDC et le ZINC/ECM de la Friche.
- Concert Festival Placard #8 Epilogue - Data Marseille, 29 nov 2005
- Concert dans le cadre du workshop de Tetsuo Kogawa - Data Marseille <http://www.data-error.org/>
- Projet radio Grenouille avec Etienne Noiseau pour l'Anniversaire de l'Art, concert en stream depuis Nice , 17 janvier 2006 http://grenouille888.org/dyn/article.php3?id_article=599
- Concert sous le label Bourbaki, Territoires Electroniques 06, 31 mai 2006 <http://www.territoires-electroniques.org/> - Edition limitée du live sur le label Bourbaki <http://www.bourbaki-rec.com/>
- Concert cinématique laptop 27 juin 2006 dans le cadre de City Sonics 06
- Live à Share NYC le 21 Août 2006 <http://share.dj/share/>
- Participation aux présentations publiques installations/performances de Locus Sonus, depuis 2006 (<http://locusonus.org>).

Charles Bascou

(GMEM développement logiciel, Max MSP Pure Data),

<http://www.gmem.org/>

Robb Drinkwater (SAIC, synthèse audio)

<http://www.splintergroup.com/rdrink/>

Brett Ian Balogh (SAIC, spatialisation)

<http://www.brettbalogh.com/>

Ben Chang (Développement Réalité Virtuelle 3D)

<http://www.bcchang.com/index.php>

5. Présentations publiques de Locus Sonus en 2006/2007

- Villa Arson (Symposium 2) , avril 2006, www.villa-arson.org/
- Cap15 La Jetée, juin 2006, www.cap15lajetee.org/
- Festival Digit (DVAA), Narrowsburg, PA, Etats-Unis, août 2006
- River Fawn Gallery NYC, Etats-Unis, août 2006
- Festival Arborescence, octobre 2006, <http://www.arborescence.org/>
- Micro Jamboree, STEIM Amsterdam, Pays-Bas, 11-14 dec 2006, www.steim.org/
- ESA d'Aix en Provence , du 5 au 11 décembre 2006 « Quand les Ondes Balacent »
Exposition de Brett Ian Balogh, <http://www.brettbalogh.com>
- Colloque SIME/SITEM, Carrousel du Louvre à Paris, janvier 2007,
www.simesitem.fr
- L'Embobineuse, février 2007, <http://www.lembobineuse.biz/>
- Festival Bandits-Mages, mai 2007, <http://www.bandits-mages.com/>
- Grenouille Capitale / Sous la Plage / 104, Parc Eole, Paris 21/22 juillet 2007,
<http://www.souslaplage.com/>, <http://www.grenouille888.org/>
- GMEM / FRAC/PACA Marseille, 27 au 29 septembre 2007, www.fracpaca.org/
- Musée Départemental de Gap, 2008, <http://www.ia05.ac-aix-marseille.fr/musee/musee.htm>
- Chartreuse de Villeneuve-Lez-Avignon , octobre 2007, <http://www.chartreuse.org/>
- Programmation Transcultures, Luxembourg Capitale Européenne 2007
<http://www.luxembourg2007.org/>

5.1 Projets associés

- Citysonics 06, présentations de Lydwine van der Hulst et de Nicolas Bralet, juin, juillet 06
- Panatone.net, collaboration avec Avatar Québec, 06, <http://www.panatone.net/>
- « Ososphère », KaskPam de Lydwine van der Hulst, septembre 06. Festival Arborescence Aix-en-Provence, octobre 06
- « Lecture S-Ther », Antik Café Paris, octobre 06
- « French May festival », Hong Kong, <http://frenchmay.com>, Sound Works, Cédric Maridet, Monème, www.moneme.com, <http://www.soundworkshongkong.net/>
- « #Flux Petahertz », MaisonPop Montreuil, Nicolas Bralet, mars 07
- « Sobralasolas ! », projet mené par Jérôme Joy dans le croisement entre Locustream, la création radiophonique , la spatialisation et la performance, Festival SonoR, Lieu Unique, Nantes, avril 07
- SARC, Sonic Art Research Center Belfast, développements de projets à partir du réseau de microphones ouverts, <http://www.sarc.qub.ac.uk/>, 07

5.2 *Symposiums Locus Sonus 2006 / 2007*

- **Symposium 2**, « Audio Geo » du 10 au 14 avril 2006
<http://nujus.net/~locusonus/site/symposiums/200604/200604symp.html>
- **Symposium 3**, « Audio Sites - L'installation sonore, sites et flux » du 15 et 16 novembre 2006, <http://nujus.net/~locusonus/site/arch/200610dap.html>
- **Symposium 4**, « Extranautes », octobre 2007 (en collaboration avec le LAMES/MMSH/CNRS)

La documentation audio et video concernant les présentations publiques et les symposiums est intégralement disponible sur le site web de Locus Sonus. locusonus.org

6. *Publications et articles de Presse*

- Transcultures.net, revue en ligne, juin 06
- Turbulence.org, rubrique « networked performance », juillet 06
- Intute, Arts and Humanities, (Resources Discovery Network, UK), août 06
- Mediateletipos.net, août 06
- Aminima n° 18, septembre 06, <http://www.aminima.net/numeros.htm>
- Culture&Recherche N°109, octobre 06
- Libération , novembre 06
- Nouveauxmedias.net, décembre 06, <http://www.nouveauxmedias.net/>
- "Autumn Leaves", Angus Carlyle, CRiSAP Univ. of Arts, en cours d'impression
- Ecrans.fr (Libération), janvier 07
- Wikipedia.fr, article « spatialisation », janvier 07
- Audio Strategien, Univ. Luenenburg, janvier 07,
<http://audio.uni-lueneburg.de/pdm/pdm-0701.php?druck=1>
- Interview radio Atelier d'écoute, avril 07, <http://ilots.ecm4.net/>
- Revue Culture Europe N° de juin 2007, <http://culture-europe-international.org/>
- Revue Mouvement N° 44, juin 2007, <http://www.mouvement.net/>
- Quotidien Chicago Tribune, juin 2007, <http://www.chicagotribune.com/>