

Laboratoire de recherche de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence

LOCUS SONUS



Locus Sonus est un laboratoire de recherche dont l'objectif principal est d'explorer la relation constamment fluctuante et modifiée entre le son, l'espace, leurs pratiques et leurs usages. Situé dans la lignée arts/sciences, il traite des technologies émergentes relatives au son et notamment liées à la transmission, à la mobilité et à la spatialisation audio. Il comprend une recherche pratique de création et une approche transdisciplinaire des arts du son.

Comment un lieu (*locus*) de recherche et d'expérimentations en création sonore (*sonus*) construit un espace interdisciplinaire qui interroge nos pratiques et nos usages du son ?

Locus Sonus observe l'évolution des espaces sonores à l'ère numérique, explore et développe des formes et des concepts inédits d'art sonore. Depuis sa création, Locus Sonus a rassemblé près de cent cinquante chercheurs et artistes internationaux dans ses symposiums annuels ; accueilli au sein de son laboratoire une vingtaine de jeunes artistes chercheurs ; développé des outils logiciels libres d'audio en réseau et présenté des œuvres et des dispositifs dans de nombreux festivals et expositions internationaux.

L'ouvrage *Locus Sonus, dix ans d'expérience en art sonore* tente une coupe transversale dans les expérimentations qui se sont développées durant les dix premières années d'existence de ce laboratoire de recherche basées sur la pratique artistique. Il se présente sous la forme d'un recueil de différents textes de chercheurs de Locus Sonus qui témoignent de la variété des formes de recherche qui animent ce laboratoire.

L'ouvrage est présenté au public à l'occasion de VISION : *Locus Sonus, dix ans d'expérience en art sonore*, par Peter Sinclair et Jérôme Joy, édition Le mot et le reste, 2015.

Avec les participations de Jérôme Joy, Peter Sinclair, Samuel Bordreuil, Elena Biserna, Nicolas Bralet, Julien Clauss, Stéphane Cousot, Jean Cristofol, Alejo Duque, Sabrina Issa, Anne Laforêt, Grégoire Lauvin, Nicolas Maignet, Fabrice Métais, Jean-Paul Ponthot, Esther Salmona, Jean-Paul Thibaud, Lydwine Van Der Hulst, et le concours de Laurent Di Biase, Scott Fitzgerald et Marie Muller

www.lemotetlereste.com

Équipe :

- Anne Roquigny, coordinatrice de Locus Sonus
- Elena Biserna, artiste associée à Locus Sonus
- Laurent Di Biase, artiste associé à Locus Sonus
- Grégoire Lauvin, artiste associé à Locus Sonus

LOCUS STREAM & SOUNDMAP

Locus Stream & Soundmap sont des un projets du laboratoire Locus Sonus

Locus Stream est un ensemble de microphones, ouverts, mis en place et maintenus en continu par des collaborateurs et complices dans des lieux choisis de *prise d'écoute* (comme l'on dirait de *prise de vue*). Conçu à l'origine comme un travail expérimental sur la pratique du streaming, Locus Stream est aujourd'hui une ressource à l'origine de multiples formes artistiques basées sur des flux sonores. Certains de ces projets sont directement issus du laboratoire, d'autres sont réalisés par des artistes extérieurs.

Soundmap se présente sous forme de carte audio-(gé)graphique, permettant de visualiser, de localiser et d'écouter à tout moment les microphones qui sont ouverts aux quatre coins du globe. L'internaute peut cliquer sur chaque emplacement de microphone sur la mappemonde et ainsi écouter, à l'aide de son navigateur internet, le « paysage sonore » capturé en temps réel dans les différents lieux. Plusieurs options sont également disponibles : des descriptions et images des environnements sonores captés ; la possibilité de suivre visuellement en temps réel les déplacements des microphones mobiles à l'aide des techniques GPS ; et un mode automatique d'écoute qui passe d'un microphone à un autre selon une temporisation donnée, créant une promenade virtuelle continue parmi les microphones.

Ces flux intarissables des ambiances sonores sont le matériau et la source de nombreux projets artistiques au sein du laboratoire.

Locustream Soundmap accessible sur le site <http://locusonus.org/soundmap/>

SPLIT SOUNDSCAPE, DIORAMA SONORE

La reconstitution de l'espace sonore en temps réel

Projet de recherche doctorale de Grégoire Lauvin dans le cadre de la mention de doctorat "pratique et théorie de la création artistique et littéraire" d'AixMarseille Université en covalidation avec l'unité de recherche Locus Sonus.

Split Soundscape étudie le paradigme de la transmission sonore en temps réel et la reconstitution du paysage sonore. Il s'adosse au programme Locus Sonus - Locustream. Ce projet se présente comme un ensemble d'installations sonores, articulées en deux parties. Un volet de captation des sons d'un espace donné, grâce à une série de microphones ouverts, disposés selon un schéma particulier. Un volet diffusion vient ensuite reconstituer un espace sonore, diffusant les sons captés en temps réel. Dans un dispositif induisant l'écoute approfondie, le réagencement des sources sonores permet de faire émerger un espace nouveau, dépassant ainsi la somme des sources utilisées. Cette recherche s'inscrit dans la pratique contemporaine de l'installation sonore et réinterroge les notions de paysage sonore et de *schizophonie* introduite par Murray Schafer dans « Le paysage Sonore ».

AUDIO MOBILITÉ

Le projet de recherche *Audio Mobilité* de Locus Sonus a débuté en 2014 pour explorer les relations entre la mobilité et les (nouvelles) formes d'écoute et de création sonore qui en découlent. Plus particulièrement, le projet aborde la récente diffusion des technologies audio portables et mobiles qui sont capables de transmettre, enregistrer, géolocaliser et aussi de traiter et mixer le son en temps réel pour explorer les nouvelles possibilités qu'elles introduisent dans la recherche artistique. Le projet, développé en

suivant une approche recherchecréation, combine une recherche théorique interdisciplinaire et une pratique artistique.

Pendant les deux dernières années, ce programme de recherche a développé différents projets artistiques, dispositifs et applications, ainsi qu'un symposium international, des publications scientifiques et, récemment, l'organisation du *Mobile Audio Fest*.

Le point de départ se situe dans l'observation d'un phénomène récent : les ordinateurs deviennent réellement portables, déplaçables, et suffisamment bon marché pour être dédiés à une tâche spécifique tout en étant assez puissants pour accomplir des calculs complexes en temps réel. Si un système capable de générer et de capter de l'audio peut partager la mobilité des utilisateurs, le statut de l'audio produit est-il modifié ? Peut-il y avoir une ou des formes nouvelles d'art audio qui découleraient de cette mobilité ? Le projet *Audio Mobilité* propose de considérer les technologies audiomobiles de deux points de vue qui peuvent être illustrés par les notions de cartographie et de sondage : projection dans le cadre d'une représentation (schématique et abstraite) d'une part ; activation et récolte des informations d'un environnement de l'autre. Sondage et cartographie se croisent au sein de la question de la mobilité de l'art sonore. Devons-nous considérer aujourd'hui que nos appareils portables participent à nous isoler de manière néfaste de l'environnement sonore autour de nous (coupure), ou au contraire penser qu'ils permettent la réappropriation d'un espace sonore urbain devenu saturé et l'augmentation de notre espace personnel d'écoute (couture) ? En intégrant les informations émanant de l'environnement lui-même, soit par le biais de la captation soit grâce à la géolocalisation, les aspects négatifs de l'écoute mobile pourraient être réduits et les aspects positifs augmentés.

MOBILE TRACKS

Le projet Mobile Tracks a été réalisé par Laurent Di Biase lors d'une résidence d'artiste chercheur au sein du laboratoire Locus Sonus à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2014 et 2015.

Le projet *Mobile Tracks* est une diffusion sonore spatialisée à partir de captations faites par quatre microphones mobiles, reliés en direct par des streams (4G). Les parcours empruntés par les streamers dans les rues de la ville deviennent les lignes d'une partition polyphonique ou « multipistes » — un jeu s'établit entre les éloignements, les rapprochements et les croisements de ces parcours. Les *streamers* « interprètent » leur chemin, incluent des gestes synchronisés à partir des instructions chronométrées et écrites sur une partition. Le tout crée un nouvel espace sonore qui confronte la tension entre le réel et la fiction. *Mobile Tracks* est un cinéma sonore sur le vif, une performance basée sur le mixage de *streams* en temps réel.