La recherche-création dans New Atlantis

Ludmila Postel

▶ **To cite this version:**

Ludmila Postel. La recherche-création dans New Atlantis. Séminaire doctoral de la recherche-création, IRCAM, Jun 2021, Paris, France. hal-03527974

HAL Id: hal-03527974
https://hal.science/hal-03527974

Submitted on 17 Jan 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Postel Ludmila
Aix Marseille Université, PRISM-CNRS, ESAAix

Slide Titre

Bonjour,

Je suis actuellement doctorante à Aix Marseille Université au sein de l'UMR PRISM en Pratique et théorie de la création littéraire et artistique. Mon doctorat se déroule en partenariat avec l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, où j'ai rejoint le groupe de recherche Locus Sonus pour travailler sur le projet *New Atlantis* monde virtuel et multijoueur en ligne dédié à l'expérimentation sonore. C'est un projet de recherche qui a débuté il y a une dizaine d'année et qui vise à étudier le développement expérimental et l'usage d'un univers virtuel comme nouvel espace de pratique et d'écoute des arts du son. Ma thèse porte sur les usages des mondes virtuels pour une pratique participative / collective / collaborative des arts sonores.

Il ne s'agit pas d'étudier l'objet *New Atlantis* mais l'ensemble des contextes où il peut être utilisé et aux types de relations qui peuvent émerger avec ce type d'outils. Dans les études sur le jeu, le domaine des *play studies* aborde de plus en plus le jeu vidéo comme un « régime d'expérience », formule proposée par Mathieu Triclot dans son ouvrage Philosophie du jeu vidéo qui fait écho, selon moi, à la proposition de Jacques Rancière d'appréhender les arts relationnels comme un « régime esthétique ». Plus un objet mais un ensemble, un faisceau d'élément qui provoque des expériences.

Les pratiques participatives sont exacerbées par les nouvelles technologies de communication car leur contenu n'est plus contrôlé, mais cogénéré, comme l'affirme le précurseur Roy Ascott dans cette citation.

Silde 2 :

> *« C'est ainsi que l'utilisation télématique du réseau rend explicite, dans ses protocoles et dans sa technologie, ce qui, dans toute expérience esthétique, est implicite, à savoir que cette expérience est considérée comme aussi créative dans l'acte de perception du regardeur que dans l'acte de production de l'artiste »*

Les différents domaines, sociaux, politiques, environnementaux ou artistiques, apparaissent de plus en plus clairement comme un faisceau de connexion qui implique un glissement de notre vision du monde. Le sens, comme modalité du sensible, ne naît plus seulement de l'observation, mais de l'interaction. Les pratiques artistiques n'évoluent plus

dans des systèmes sémantiques déjà fixés, mais dans une négociation permanente, une relation entre tous ses acteurs d'où peut émerger le sens.

Le groupe de recherche création Locus Sonus, que j'ai rejoint en 2018, place au centre de ses problématiques l'usage du réseau dans nos pratiques artistiques et sonores. Pour Peter Sinclair et Jérome Joy à l'initiative de projet :

Silde 3 :

> *« Cette exploration des systèmes d'espaces en réseau révèle et rend lisible les contextes des pratiques nouvelles qui s'y développent entre espaces physiques et espaces virtuels (de l'ordre de ce que nous pourrions appeler une audibilité sociale ou un état musical et sonore des réseaux) tout en offrant une dimension expérimentale renouvelée de la création musicale et sonore. » (3)*

Ils s'intéressent aux nouvelles technologies mais surtout aux nouveaux contextes perceptifs qu'elles rendent possible. Leurs projets se préoccupent des nouveaux espaces acoustiques qui apparaissent dans ce contexte et qu'ils appellent « nouveaux auditorium » et posent la question du rapport entre notre perception sonore et son environnement.

Slide 4 Photo

New Atlantis est un projet de recherche-création développé au sein de Locus Sonus autour d'une plateforme en image 3D virtuelles, en ligne dédiée à l'expérimentation sonore. La plateforme permet différentes formes de participation allant d'un développement collaboratif. Par exemples workshops incluant des professionnelles du monde de la recherche et de l'art ainsi que des étudiant·e·s. Mais aussi des performances et représentations publiques où les visiteurs et visiteuse peuvent intervenir dans le monde virtuel pour participer à la construction de mondes visuo-sonore. La composition dans *New Atlantis* est abordée comme une construction spatiale dont l'auditeur, parfois collaborateur, contrôlera le parcours et par voie de conséquence le déroulement temporel. Le temps de l'œuvre s'écoule par son déplacement dans le monde. Déambuler au sein *New Atlantis* est autant une expérience de navigation, d'écoute, qu'une pratique sonore en soi. Toutes nos problématiques de « Game Design » (que ce soit le développement des outils que leurs usages) sont donc aujourd'hui orientées vers une construction de l'espace. Nous sommes en train de travailler sur un système en gigogne où chaque source sonore peut être placée dans des boites virtuelles qui la filtreront et/ou dans des espaces résonnants, utilisent des filtres par convolution.

Slide 5 : exemple convolution

Ainsi en plaçant ma source sonore dans un espace résonnant qui reproduit la cathédral Saint Pierre de Rome, elle en sera affectée.

J'ai commencé par aborder *New Atlantis* par le prisme de ma formation en musiques de sons fixés sur support. J'ai essayé de transposer cette pratique vers une écriture de sons placés dans l'espace virtuel. Je me suis basée sur les cours d'écriture d'Annette Vande Gorne, issu entre autres des propositions de Guy Riebel, pour adapter des grandes figures de la musique acousmatique (type delta, percussion-résonance, accumulation, …). Si au premier abord, il semblait facile de transposer l'interprétation spatiale sur acousmonium dans un monde virtuel, la chose s'est avérée peu fructueuse. L'écriture sur support reste une écriture temporelle avec la position de l'auditeur fixe dont la spatialisation est interprétation qui a lieu en concert. La transposition directe de la salle de concert à un environnement virtuel n'a que peut d'intérêt.

Par contre, ces expériences m'ont menée vers une réappropriation numérique de la Soundwalk. Par exemple, lorsque j'ai tenté de transposer la forme du micro-montage, une fois dans l'espace, elle s'est plus transformée en une accumulation de corpuscule et l'écoute la plus intéressante était celle qui consistait à déambuler parmi ces fragments.

S'il s'agit bien de percevoir le monde virtuel de *New Atlantis* par son propre corps, pour paraphraser Merleau-Ponty, il faut prendre en compte le principe d'affordance proposé en 1986 par le psychologue Gibson, qui suppose que l'on perçoit les objets non pas en soi mais en fonction des actions ou non qui sont possible avec. Son exemple est : je ne vois pas une chaise mais un objet pour m'assoir (pour faire vite). L'écoute par la déambulation qui est au centre de *New Atlantis* doit être comprise. Elle l'est déjà par le son, un objet qui sonne au loin invitera à s'en approcher plus qu'un objet muet. Mais nous travaillons aussi sur un outil spécifique, le portail, il permet de voyager à travers le monde en suggérant présence d'autres espaces par le son et l'image :

Slide 6 : portail

Lorsque je vois un portail, un nouvel espace en 3D est visible dans l'espace virtuel dans lequel je suis déjà projeté. Une sorte de mise en abîme. Je vois la profondeur mais j'entends aussi les sons qui en émane. C'est une invitation à la déambulation.

Slide 7 : la Pulpe

En parallèle, je fais partie d'un groupe d'improvisation narrative et sonore, la Pulpe, où *New Atlantis* est un instrument avec des caractéristiques spatiales et de réseau que j'utilise pour inventer un usage en relation avec d'autres instruments électroniques et vocaux. La Pulpe est composée de 4 artistes sonores : Crys Aslanian, Aurélia Nardini, Lola Dubus et moi-même. Nous utilisons des systèmes de jeux issus du Jeu de rôle sur table, pour inventer des réseaux

de relations entre nous, mais aussi entre nos instruments et nos machines. Le jeu de rôle a la particularité de proposer des systèmes de jeu mis au service de la création de fictions émergentes et collectives par le langage oral.

Nous travaillons aussi à faire de la musique à distance, non pas en inventant de nouveau outil mais en essayant de détourner des outils tel que skype, messenger, butt, discord …. Nous avons conçu la pièce Maléfiction à moitié en distanciel et présentiel avec le dispositif que l'on peut voir sur ce schéma.

L'expérience reste cependant entre nous, la chose qui nous intéresse était le moment vécu où nous arrivions à avoir une présence partagée par l'improvisation malgré la distance. Et ce que nous souhaitons partager, en plus de notre musique, c'est la naissance d'une relation par la pratique de l'improvisation et du jeu. Actuellement, nous sommes en train de concevoir une installation / performance pour faire cohabiter espace réel et virtuel en collaboration avec la chorale des Dissipées. La chorale et les machines seront éclatée dans l'espace physique en îlots et recomposé dans *New Atlantis*. Le public pourra déambuler dans l'espace de représentions entre les îlots mais aussi dans *New Atlantis* et jouer à assembler, casser, déplacer ses différents îlots. La pièce devrait voir le jour en novembre lors d'une résidence d'une à la friche Antre-Peau de Bourges.

Enfin, depuis le printemps 2020 nous avons entamé le développement d'une version web de *New Atlantis* qui m'a permis d'organiser des sessions d'improvisations collectives, que je qualifie de dérives au sens situationniste d'une déambulation active et participante.

Slide 8 : Extrait déambulation

Le réseau permet la co-création d'un espace-temps partagé de l'écoute démultiplié, une sorte d'élargissement de l'espace-temps musical. Il devient mouvant et changeant. Ainsi, en déambulant dans *New Atlantis*, je peux écouter des sons enregistrés implémentés à partir de bases de données ou bien des microphones ouverts diffusant en direct l'ambiance sonore de la forêt de Kyoto, par exemple, et je peux croiser une autre utilisatrice. J'écoute du son passé et du son présent, et lorsque que je rencontre l'avatar de quelqu'un d'autre, je suis en même temps dans mon bureau devant mon ordinateur et dans un espace virtuel partagé. Mon expérience sensible est en réseau et un réseau, un jeu de ficelle, tissé entre différents espace-temps. Si *New Atlantis* propose d'évoluer dans un univers virtuel reproduisant la perspective de notre monde physique, cela fait bien longtemps que les artistes sonores se questionnent sur le réseau comme espace d'une nouvelle pratique musicale et de l'écoute. Lorsqu'il analyse les concerts en visio-conférence mis en place entre différentes villes de 1995 à 2005, Atau

Tanaka constate, avec évidence, que l'objet de l'expérimentation était la latence qui créée un nouveau rapport à l'espace-temps musical.

Silde 9 :

> *« If networks have significant latency for real time applications, this means that they exhibit specific temporal characteristics. Seen in this light, it is the same musical concern as when composers consider the acoustical characteristic of the concert space in which their work will be performed. »(4)*

Autrement dit, la latence est au cœur de l'expérimentation de l'espace acoustique musical en réseau, de la même manière que la longue réverbération des églises a influencé la composition des musiques sacrées ou la courte réponse acoustique des clubs de jazz permet la virtuosité rapide de l'improvisation. La latence provoque sa propre poétique esthétique et sensible de la relation à l'autre. Dans *New Atlantis*, elle peut être source de frustration. Dans les entretiens que j'ai menés avec des personnes ayant utilisé New Atlantis pour la première fois, il est souvent revenu que l'attente était source d'incompréhension de l'espace. « Je ne sais pas si les autres sont vraiment là avec moi et je ne suis pas sûr de comprendre les signaux qu'ils m'envoient à cause de du délai »

Mais cette latence peut aussi provoquer une attente de l'autre qui accentue sa présence par son absence. En attendant que l'autre agisse dans le monde, ma concentration et ma perception son focalisée sur son avatar pour guetter la moindre fenêtre d'interaction possible.

Ce paradigme de la relation par l'attente transforme la temporalité de la création partagée. Il ne faut oublier que les technologies qui occupe le réseau sont des pratiques qu'il faut apprivoiser, ce que met en avant Jérome Joy dans son article « Une époque circuitée »

Silde 10

> *« La pratique des réseaux est acquise par tâtonnements et expérimentations successives (en solitaire, et souvent en demandant conseils et astuces à d'autres internautes à distance), amenant au fur et à mesure à une aisance et une expertise dans ses propres modes d'intervention, pour décider de la pertinence de ses inserts et de ses présences. » (5)*

Si toutes les formes de technique s'acquièrent par tâtonnements, la particularité de la pratique artistique en réseaux, collective, d'autant plus sonores, est de développer une technicité de la perception de sa propre présence de celle de l'autre. Dans les entretiens que j'ai pu mener, les personnes allant pour la première fois dans *New Atlantis* n'ont pas vécu immédiatement une expérience partagée, elles ont bien vu les avatars des autres participants mais ne les ont pas perçus comme une présence, là ou au bout de plusieurs sessions, elles étaient capables de décrire des moments d'interactions ressentis. Sentir l'autre télématiquement peut demander une forme d'apprentissage car la sensibilité de la distance du corps sort de nos paradigmes habituels de relation. Dans l'écoute à distance se joue aussi la distance de l'autre.

Pour conclure, je dirai que mon travail s'inscrit dans une démarche de recherche création heuristique qui croise des méthodologies de diverses disciplines (sciences humaines, arts plastiques, composition) afin de proposer et valider, ou non, par l'expérimentation des nouvelles pratiques de recherche. Consciemment ou non, avec succès ou non, le récit de *New Atlantis* se déploie en et par le réseau, autant en patchant des machines, qu'avec internet ou en activant qu'un réseau d'institution de transmission des savoirs (universités, écoles, instituts, …) qui elles-mêmes sont constituées de réseaux d'individu aux statuts et aux compétences diverses.

Les outils techniques, méthodologiques ou théoriques que j'utilise sont des êtres appartenant aux différents récits qui émergent, au même titre que tous les participants et participante. En considérant l'outil, car il faut toujours penser ce que pensent nos outils, on peut inventer de nouveaux modes d'écriture en expérimentant nos perceptions.

Silde 11 : Merci