

Postel Ludmila

Aix Marseille Université, PRISM-CNRS, ESAAix

Sons et mondes virtuels, l'exemple du projet *New Atlantis*

La présentation se fera en trois parties : un retour sur l'histoire du projet *New Atlantis* et son actualité, un questionnement sur la perception des espaces virtuels partagés, et enfin une présentation des travaux que je mène avec / autour de *New Atlantis*.

New Atlantis est univers virtuel en ligne multijoueur dédié à l'expérimentation et à la création sonore initié et porté par l'équipe de recherche Locus Sonus de l'école Supérieure d'Art d'Aix en Provence. C'est un espace d'exploration des relations entre son, image 3D et interactivité pour les artistes sonores, musiciens, chercheurs et étudiants ou même enfants. Le nom « *New Atlantis* » vient du titre d'une nouvelle utopique de 1627 du philosophe anglais Francis Bacon. Il y décrit une société imaginaire, sur l'île de Bensalem quelque part dans l'océan Atlantique, qui place l'éducation et le savoir au cœur de la culture, favorisant la recherche scientifique et artistique. L'île est traversée de phénomènes et de machines sonores qui prédisent les techniques électroniques et numériques actuelles. Dans notre *New Atlantis*, tous les éléments ont, par défaut des propriétés sonores : les objets sonnent, les espaces résonnent, les surfaces reflètent. Le monde réel fait des incursions sonores via des objets de streaming audio et les joueurs peuvent importer leurs propres sons, leurs voix, leurs instruments, ... De workshop en collaboration, *New Atlantis* regroupe un ensemble de participants dont : le School Art Institute of Chicago, l'école de création industriel de Paris, l'Université de Concordia à Montréal, l'institut polytechnique de Troy aux USA, le laboratoire PRISM du CNRS.

Alors que la musique est souvent considérée comme un art du temps, on trouve de plus en plus d'expérimentation sonore de l'espace. Une des particularités des univers virtuels interactifs est qu'ils sont navigables. Les auditeurs se déplacent dans l'espace du jeu. Lorsque l'on pense le son dans un espace navigable, on doit prendre en compte la donnée suivante : l'auditeur n'écouterait pas forcément tout jusqu'au bout et on ne pourra pas prévoir à quel moment il engagera une action. Une grande partie des sons sont généralement impossibles à fixer dans une narration mais peuvent orienter les auditeurs et leur permettre d'avancer selon leur propre rythme dans l'univers virtuel grâce à un positionnement dynamique dans/avec la diégèse de l'œuvre. La mobilité des auditeurs est une mobilité de l'écoute. Dans ses travaux sur la phénoménologie de la perception, Merleau-Ponty admet l'importance du temps, mais il va plus loin en abordant la perception de l'espace par le corps, il considère le corps comme la matrice même de la perception. Et si le corps est le pivot de la perception de l'espace, le geste

en est une modalité. C'est d'ailleurs une des idées que met en avant Claude Cadoz dans son article sur la communication homme/machine, où il associe la communication gestuelle avec l'environnement à une modalité de perception.

Les expérimentations que je mène dans le cadre de ma thèse m'ont permis d'arriver à une évidence : espace partagé en ligne et projet collectif, *New Atlantis* est propice à la création collective et participative. Il permet de créer des situations de recherche création et de mêler recherche, création et enseignements artistiques. Pour ce constat, j'ai deux points de départ : mon expérience de workshop avec/autour *New Atlantis* depuis 2017 et les travaux de la musicologue et enseignante-chercheuse Grazia Giacco, qui propose de penser les formations en arts comme un enseignement de démarches artistiques et d'expériences esthétiques et poétiques. Il s'agit de développer des « compétences à créer » plus que de s'attacher à la production d'objets finis. Dans mes expériences, j'aborde aussi *New Atlantis* comme un instruments de musique d'improvisation participative. En 2019, au sein de groupe d'artistes RΔΔdio CΔΔrgo, nous avons initié un groupe d'improvisation sonore et narrative. LA PULPE se compose de Crys Aslanian, Aurélia Nardini, Lola Dubus et moi-même.

Bibliographie :

- CADOZ Claude, *Le geste, canal de communication homme/machine : la communication instrumentale*, Technique et science informatique, 1994.
- GENVO Sébastien et PIGNIER Nicole, « *Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo* », *Communication Vol. 28/2*, 2011, disponible via <http://communication.revues.org/1845> [consulté le 31 mars 2016].
- SINCLAIR Peter, « *New Atlantis : Audio Experimentation in a Shared Online World* » in CMMR. *Bridging People and Sound : 12th International Symposium*, CMMR 2016, São Paulo, Brazil, July 5-8. *Revised Selected Papers*, Edité par Mitsuko Aramaki, Richard Kronland-Martinet et Sølvi Ystad, Lecture Notes in Computer Science, Springer, 2017.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *La phénoménologie de la perception*, Domont : Gallimard, 2018. Tel Gallimard.
- GIACCO, Grazia. *Recherche-crétion et didactique de la création artistique*, Le chercheur travaillé par la création, Fernelmont : EME éditions, 2018. CREArTe.

Biographie :

Après un passage par l'école des Beaux-Arts de Tourcoing, Ludmila Postel se forme à la composition acousmatique au Conservatoire royal de Mons, sous la direction d'Annette Van de Gorn. Son questionnement sur la perception audiovisuel à l'heure des nouvelle technologie la conduit à suivre le Master Art « Musique, musicologie et dispositifs contemporains » à l'Université de Lille (Haut de France), sous la direction de Vincent Tiffon et Romain Bricout. Suite à sa rencontre avec Peter Sinclair, elle intègre l'équipe de Locus Sonus à l'école Supérieure d'Art d'Aix en Provence et développe un projet de thèse sur les liens entre Arts du Son et jeux vidéo autour du projet New Atlantis encadré par Peter Sinclair et Douglas Edric Stanley.