

Jerome Joy

<http://joy.nujus.net>



Jerome Joy

artiste, compositeur,
enseignant,
chercheur
artist, composer,
teacher, researcher

/ Après avoir lancé un travail de performance au tout début des années 80, puis de prises de son performées, de composition instrumentale et électronique à partir de sons détournés et bruités et de constructions d'immersions sonores, j'ai développé des œuvres programmées qui oscillent entre composition live, spatialisation sonore répartie et ambiances électroniques et électroacoustiques. C'est ainsi que j'ai pu aborder l'Internet en 1995 en considérant le studio comme un studio "étendu", initialement constitué de machines (samplers, synthétiseurs, séquenceurs, logiciels de programmation) reliées et interagissant entre elles, complété par des machines en relais et distantes : les serveurs et les ordinateurs des internautes.

À l'aide des langages de programmation, j'ai pu imaginer le développement d'œuvres musicales et sonores en réseau, avec la particularité d'être sans début ni fin et permanente, et de s'adresser à un auditoire réparti. Cela m'a permis d'aborder ce que j'ai appelé plus tard la "musique étendue", et que je qualifiais à l'époque d'hyper- ou méta-musique entrelaçant composition, programmation et réseaux, laissant entrevoir les possibilités liées à l'improvisation et la comprovisation; c'est-à-dire sur des échelles de temps élargies et des questions d'in-situ et d'in-tempo, d'une toute autre manière et ampleur que d'habitude.

La particularité de ces œuvres en réseau était d'offrir des états musicaux "flottants", à la fois combinés, aléatoires à partir d'éléments fixés, et basés sur des programmations complexes envoyant des données de synthèse sonore (et plus tard des streamings de sons) pilotant à la fois les serveurs et les processeurs des machines des internautes. Par la suite et jusqu'à

aujourd'hui, en utilisant le streaming, je suis revenu à la performance en étant actif sur la scène des concerts en réseau et de l'improvisation...

En parallèle, j'ai pu développer un autre projet, le *Collective JukeBox*, entre 1996 et 2004, fondé sur une proposition d'écoute (en réseau) d'un fonds continuellement actualisé d'œuvres musicales et sonores expérimentales, qui a rassemblé plus de 1500 œuvres de plus de 500 artistes. Cela a été aussi le cas du projet *Lascaux2*, une des premières e-expositions en France, que j'ai réalisé avec Paul Devautour en 1999 : une exposition dans un centre d'art fermé au public (la Villa Arson), dans lequel une quinzaine d'artistes ont réalisé des œuvres (installations continues, performances, etc.) que le public ne pouvait suivre qu'à travers d'un réseau de webcams accessibles sur Internet. Cet aspect collectif a toujours été présent dans mon travail... En commençant le développement d'œuvres en réseau vers 1995 sur un serveur français (Imaginet), j'ai ensuite quitté celui-ci en 1997/98 pour participer activement au serveur The Thing à New-York. La particularité de ce serveur (et de ce projet mené par Wolfgang Staehle) était d'être un serveur destiné aux projets artistiques et à la fois un collectif d'artistes mûs par des dynamiques similaires et des positions "politiques". Les réseaux étant tiraillés entre potentiels économiques et imaginaires, il était important (et il est très certainement encore important) de les penser comme un "atelier" (un studio) permanent, c'est-à-dire de multiples lieux, aussi virtuels soient-ils, constitués à la fois d'actions à distance, en temps réel ou en différé, et de leurs "extérieurs" — les va-et-vient entre espaces en réseaux et espaces physiques. Le serveur The Thing lancé en 1991

a fermé en 2007, à la fois pour des questions financières et "politiques"...

À la suite de cette fermeture, j'ai entrepris d'écrire une histoire de The Thing. Le résultat verra le jour dans un an ou deux, avec l'aide (ou non) du Ludwig Boltzmann Museum à Linz. Il me semble particulièrement intéressant aujourd'hui de parler de "mémoire" pour les projets en réseau.

Après The Thing, GH Hovagimyan et Peter Sinclair ont mis en place le serveur Nujus.net; c'est le serveur sur lequel je développe actuellement, notamment avec le "laboratoire de recherche" Locus Sonus. Locus Sonus, comme laboratoire collectif artistique, travaille sur les espaces sonores en réseau, notamment au travers de deux projets génériques : *Locustream*, un réseau de micros ouverts disséminés dans le monde entier, captant continuellement des ambiances et "fenêtres" sonores à l'aide d'une équipe toujours plus nombreuse de "streamers" volontaires et complices qui maintiennent et "pilotent" ces microphones, alimentant plusieurs dispositifs d'écoute que nous construisons (Tuner, Promenade, Tardis, etc.) ; et *New Atlantis*, un monde virtuel sonore, à l'image de Second Life, dont la structure est complètement acoustique, et les avatars, des auditeurs constructeurs et flâneurs élaborant ces espaces hybrides sonores entre virtuel et physique. Deux de mes derniers projets concernent d'une part, toute une recherche sur l'écoute à distance, comme paradigme des réseaux, et la construction d'un historique, le NMSAT (Networked Music & SoundArt Timeline) qui recense et documente tout ce qui touche à l'écoute à distance au travers de l'histoire (jusqu'à l'Antiquité) et de l'actualité...



////

<http://old.thing.net/> >
<http://joy.nujus.net/files/articles/TheThing/hostedcgi062000.html> >
<http://www.thing.net/~bindigr/> >
<http://dollyoko.thing.net/> >
<http://www.thing.net/~cocoFusco> >
<http://fm.thing.net/> >
<http://aen.walkerart.org/> >
<http://aen.walkerart.org/mediatheque/> >
<http://www.jesus swimming.com/> >
http://pavu.com/shower/jerome_joy.htm >
http://nujus.net/~nujus/gh_04/hd_rants/index.html >
<http://www.editions-ere.net/projet55> >
<http://pizmo.free.fr/> >
<http://www.pFony.com/> >
<http://Locusonus.org/soundmap/> >
<http://www.shakerattLeroLL.org/> >
http://www.youtube.com/v/Ry7Q_RWTPY8autoplay=1 >
<http://www.youtube.com/v/2v7u2VN58ow8autoplay=1> >
<http://www.youtube.com/v/nHbOfg88ACk8autoplay=1> >
<http://www.youtube.com/v/R14ZiNSafPQ8autoplay=1> >
<http://www.youtube.com/v/Vb0LkgtwFwA8autoplay=1> >
<http://www.youtube.com/v/O5WYDH7Hd0Q8autoplay=1> >
<http://myownspace.fr/scenophonie> >
<http://myownspace.fr/860> >

/ After the performance work I did in the beginning of the 80s, followed by work with performance sound recordings, instrumental and electronic composition based on noise sound and sound immersions, I created programmed art pieces on the brink of live composition, distributed sound spatialization and electronic and electroacoustic ambiance. That's how I came into contact with the Internet in 1995, considering it as an "extension" of the studio, made up of machines (samplers, synthesizers, sequencers, programming software) which are connected to, and interact, with each other; and supplemented by distant relay machines: servers and surfers' computers. Using programming languages, I conceived of network musical and sound art pieces; these pieces were original in that they had neither fixed beginning nor ending and in that they had a distributed audience. That's how I got started working on what I would later call "extended music," and which I called at the time hyper- or meta-music; music which wove together composition, programming and networks, providing a hint of the possibilities opened up by improvisation and comprovisation; in other words an extended time frame, and in-situ and in-tempo issues, on a much greater scale, and in a manner far different than usual. These network pieces were unique in that they created "floating" musical states that were all at once combinatory, randomly based on fixed components, and based on complex programs sending out synthetic sound data (and later sound streaming) and simultaneously piloting several servers and the processors of surfers' machines. Since then, I have come back to

performances, working on the network concert and improvisation scene ...
 In parallel, I developed another project, the *Collective JukeBox*, between 1996 and 2004, based on suggested (network) listening to a continuously updated body of experimental music and sound pieces; the project brought together more than 1500 pieces of work from over 500 artists. The same goes for the project *Lascaux2*, one of France's first e-exhibits, which I produced with Paul Devautour in 1999: an exhibition in an art center closed to the public (the Villa Arson, Nice), in which about 15 artists produced art work (continuous installations, performances, etc.) that the public could only experience over the Internet, via a network of webcams. My work has always had a collective dimension to it... In 1995, I started programming network pieces on a French server (Imaginet), which I left in 1997/98 to actively participate in The Thing server in New York. The originality of that server (and the project conducted by Wolfgang Staehle) was that it was both a server for artistic projects, and an artistic collective motivated by similar dynamics and "political" beliefs. Because the networks were torn between economic and imaginary potentialities, it was important (and it is definitely important today) to think of them as permanent workshops (studios), in other words a multitude of places, regardless of how virtual they may be, made up of synchronous and asynchronous virtual actions, as well as their "exteriors"—the movement, back and forth, between network spaces and physical spaces.

The Thing server, launched in 1991 and closed down in 2007, both for financial and "political" reasons... After it shut down, I started to write a history of The Thing with the help of Wolfgang Staehle, Ricardo Dominguez and Jordan Crandall. The result will be finished in a year or two with (or without) the help of the Ludwig Boltzmann Museum in Linz. I think it's particularly important today to talk about the "memory" of network projects. After The Thing, GH Hovagimyan and Peter Sinclair set up the server Nujus.net; it's the server I'm programming on today, along with the Locus Sonus "research laboratory." Locus Sonus, as a collective artists' laboratory, works on network sound spaces, using two umbrella projects: *Locustream*, a network of microphones spread out around the world, continuously capturing ambiances and sound "windows;" this is done with the help of a growing team of voluntary "streamers" and their accomplices who maintain and "pilot" these microphones, feeding them into several listening systems that we're currently building (Tuner, Promenade, Tardis, etc.); and *New Atlantis*, a virtual sound world, similar to Second Life, whose structure is completely acoustic, and constructive, wandering avatars, assembling spaces which are sound hybrids between the physical and the virtual. Two of my latest projects are about, on the one hand, extensive research on virtual listening as a paradigm for networks, and the writing of a history; the NMSAT (Networked Music and SoundArt Timeline) which seeks out and documents everything that has anything to do with virtual listening throughout history (all the way to Antiquity) and up until today...