

## Surfaces de propagation

On peut indéfiniment s'interroger sur les rapports qui légitiment les technologies numériques et le son ; la plupart de ces interfaces fonctionnent souvent de manière prédéterminée, sur un mode de recyclage de normes techniques et culturelles conventionnelles, d'autres doivent souvent attendre d'être obsolètes pour que l'on puisse les réinterpréter hors du contexte pour lequel elles avaient été destinées au départ.

De manière générale, je dirais que la quasi-totalité des outils numériques incorpore dans une logique du « tout en un » aussi bien les moteurs de création que ceux d'édition en négligeant une donnée primordiale, c'est qu'il y a autant de milieux infinis qu'il y a de moyens différents pour les étudier. Mon travail s'en tient là, observer et interpréter les contextes. Reste toujours à imaginer les instruments qui les convoquent. La définition du mot son, entendu comme un terme générique, devrait donc à mon sens spécifier tout simplement un phénomène acoustique en même temps que l'ensemble des modèles qui conditionnent notre perception auditive (l'écoute).

Depuis ce poste d'observation, mon plan consiste généralement à repérer un environnement favorable à la propagation des ondes sonores pour en amplifier ensuite les sources sous la forme d'un parcours pour l'oreille. C'est sans aucun doute une entreprise de dévoilement, elle induit toujours deux modèles majeurs de construction de l'oeuvre : le premier puisant dans la réalité immédiate et concrète des phénomènes acoustiques, à la manière d'un relevé topographique, le deuxième nourrissant la charge évocatrice (la mise en scène potentielle) que provoque le contexte spatial dans lequel sont diffusées plus tard mes installations.

Je m'appuie habituellement sur des principes d'observation spatiale très simples. Ce ne sont pas des styles ou des vocabulaires d'expression, mais plutôt des typologies acoustiques, des phénomènes facilement identifiables comme les résonances, les localisations d'ondes stationnaires et quantité d'autres caractères sonores qui participent à l'ensemble des repères physiques. Ils m'aideront par la suite à concevoir des environnements dans lesquels l'expérience auditive demeurera toujours le moteur essentiel qui sert à commander le contexte de l'écoute. D'ores et déjà il faut bien admettre qu'il s'agit là d'une procédure de projection qui ne peut se concevoir dans une relation unidirectionnelle avec un « ici et maintenant » mais plutôt par un faisceau de correspondances spatiotemporelles en mouvement et en repositionnement constant. Tout le processus consiste, me semble-t-il,

à mettre sur pied la distribution la plus complète de ces jeux de correspondances les uns entre les autres.

*« (Le dispositif) est le lieu où s'opère l'échange entre un espace mental et une réalité matérielle. Plus qu'un principe explicatif, il s'agit d'un ensemble d'opérations à cerner. »<sup>1</sup>*

Ces opérations contextuelles qui apparaissent dans différentes catégories de pratiques audio comme étant le lieu commun d'un grand nombre d'expériences offrent néanmoins des réponses extrêmement variées.

Mon territoire d'écoute reste donc le plus vaste possible et je peux dire qu'il s'étend de manière empirique, du lieu d'exposition jusqu'aux régions désertiques les plus éloignées sur la planète.

*« À cette échelle, l'environnement de travail prend alors sensiblement la forme d'un atlas qui fait réapparaître toutes les étapes de propagation des phénomènes rencontrés. Les lignes de fuite, les rythmes, les variations de densité qui progressent dans la durée, multiplient les opérations de déformation de la trame jusqu'à saturation. C'est un nouveau terrain en mouvement qui invente et module ses propres figures, un site de transduction sur lequel l'écoute et le regard vont pouvoir opérer leur travail de projection.*

*Cette phase qui révélera ensuite un sens de lecture au spectateur est particulièrement importante et fragile. Si je porte un si grand soin à cette approche topographique, c'est parce que paradoxalement l'atlas qui s'organise progressivement, entraîne aussi à son tour un processus de déterritorialisation. Il nous invite à nous déplacer depuis sa surface vers des espaces en perpétuelle redéfinition, il nous offre des parcours non linéaires dans lesquels les situations s'enchaînent alors même que notre lecture apporte avec elle tous les contextes imaginables. »<sup>2</sup>*

Pour illustrer cette méthode d'approche des milieux qui consiste à activer un territoire par le son, je m'appuierai sur l'exemple de ma dernière exposition au centre d'art le Parvis à Ibos où, là encore tout le projet repose sur l'origine architecturale du site et les mouvements de vie qui l'impriment.

Ici, l'espace entre dans une catégorie hors des normes habituelles que l'on pourrait rencontrer dans d'autres lieux d'exposition. Il se situe dans l'enceinte d'un centre commercial Leclerc où sont aussi regroupées trois salles de cinéma et une salle de spectacle. Le contexte est véritablement insolite puisque cette situation spatiale reste d'autant plus riche qu'elle est saturée par une multitude d'activités et de paramètres connexes. Pendant la visite d'une exposition, il est possible, sans sortir du complexe, d'aller remplir son caddie au supermarché en dessous, de voir un film dans les salles situées juste en face de l'exposition, ou encore d'assister à un concert dans l'auditorium à l'étage au-dessus. Ce territoire impose en apparence sa propre « urbanité mercantile » qui semble être poussée à son comble. Il faut donc admettre que la grande majorité des publics qui vient au Parvis voir les expositions s'y rend parce qu'elle était venue à priori pour autre chose, faire les courses.

Dès lors qu'il possède son économie et sa culture propre, l'espace public du supermarché se dessine sur des axes et des parcours parfaitement ortho-normés.

Nous savons bien aussi que rien n'y est laissé au hasard, les événements peuvent paraître maîtrisés, le tout sous surveillance optimale et dans une atmosphère préservée à l'abri d'une quelconque anomalie ;

mais dans ce bruit de fond omniprésent, ce climat richement métabolique, où rien ne devrait venir occulter le rythme invariable et la redondance des drones acoustiques, demeurent pourtant des régions aux frontières indéterminées, comme des archipels tracés par des perspectives insulaires sans limites.

Sous ce méridien<sup>3</sup>, le centre d'art est certainement l'un des territoires les plus énigmatiques. Il n'est repéré par aucun fléchage signalétique du magasin, c'est un bloc erratique charrié inexorablement par les flux transitoires des épisodes réguliers qui scandent le magasin, une semaine italienne, une autre du blanc, une foire au bio...

*« Un lieu où aboutissent régulièrement des personnes égarées dans le grand dédale de la consommation. Une partie d'entre elles y cherche son chemin et une autre y cherche les toilettes qu'elle imagine facilement trouver là, dans cette sorte d'abri ouvert dont on peut avoir du mal à saisir la fonction. »<sup>4</sup>*

On l'a bien compris, ici le milieu semble imposer son rythme et ses conditions qu'il serait impossible d'ignorer ; mais contrairement aux premières impressions, ce n'est pas un environnement stable, il est versatile, multiple et à fortiori imprévisible. L'exposition gardera toujours un statut hybride et ne pourra donc véritablement trouver de la place libre que dans un niveau intermédiaire en relation avec cet écosystème. Toutes mes propositions d'installation s'appuient de manière évidente sur les caractéristiques du lieu dans lequel je les présente. Face à ces nombreux contextes et dans l'intérêt de pouvoir librement les interroger, au Parvis encore j'ai choisi de déterminer des conditions préalables au projet. Laisser l'espace vide de toute cimaise pour m'éloigner le plus possible de l'ingénierie classique de l'exposition. Ne pas dissimuler les équipements techniques et les parties fonctionnelles des ouvrages du bâtiment qui traversent le *périmètre d'exposition*<sup>5</sup>.

Effacer la plupart des ombres portées sur le sol et les murs en utilisant la lumière irradiante et diaphane des éclairages au néon. Ne pas enregistrer les bruits du magasin, mais plutôt les confronter avec des sonorités étrangères à ce contexte local.

Sous cet abri ouvert, comme Odile Biec le définit, l'exposition est composée d'un environnement sonore et d'une série de 24 dessins présentés sur les murs tout autour. Le dispositif appelé Sonotubes découpe un plateau de 250 m<sup>2</sup> en 3 régions d'écoute distinctes, distribuées par 3 modules qui génèrent les sons. Sur ce canevas préétabli, 3 volumes d'air se fondent donc en épis les uns aux autres.

Une première zone délimitée par le premier module (situé dans l'entrée principale de l'espace d'exposition), reste occupée par la présence forte des rumeurs du centre commercial. Dans ce périmètre, le dispositif diffuse des plages de fréquences dont les tonalités sont analogues à celles du supermarché.

Une deuxième zone marquée par le deuxième module (situé au centre de l'espace d'exposition) trace l'axe panoramique dans lequel les valeurs sonores sont toutes au même niveau et forment le cœur tonal des Sonotubes.

Une troisième zone correspondant au troisième module (situé dans le fond de l'espace d'exposition) diffuse les blocs de son avec une densité beaucoup plus importante. Dans ce périmètre, l'œuvre est omniprésente et efface toutes les rumeurs du centre commercial.

Le dispositif est composé de 3 événements cylindriques, chacun d'une longueur de 6 mètres. Ces fûts, presque familiers des Intonorumori mécaniques de Russolo, sont placés horizontalement à 1,30 mètre au-dessus du sol et sont traversés de longs ressorts en tension. Par contact solidien avec des vibreurs très basses fréquences fixés au centre des tubes, ces ressorts produisent des vagues de résonances et les tubes génèrent à leur tour des ondes planes en direction des extrémités.

La forme et la répartition de cette installation sonore restent commandées par leur champ d'application acoustique. Le plan de diffusion, clairement explicite, est encore dicté par les phénomènes physiques qu'il est susceptible de développer dans ce contexte. Il repose sur un principe de segmentation spatiale et temporelle dans lequel se confrontent la morphologie de l'espace d'exposition et les principes usuels de certaines lois acoustiques.

Ce plan des surfaces de propagation demeure néanmoins extrêmement simple, il divise la galerie en 3 zones distinctes d'émission à l'intérieur desquelles le spectateur peut tracer son propre chemin d'écoute, l'architecture du lieu, l'effet de facetage joué par les angles des murs, se chargeant alors de fixer les ondes et d'amplifier le phénomène directionnel que génère cette *machine à produire des sons*<sup>6</sup>.

Je précise que l'espace d'exposition est organisé pour une exploration libre, avec des entrées et des sorties multiples, des zones de transmission ou de rupture ouvertes. L'effet d'écoute en mouvement est d'autant plus renforcé que le dispositif de mise en scène traditionnel du musée est annulé et qu'il n'y a aucune cloison à part les murs d'enceinte.

*À la rumeur du magasin – des sons que Pascal Broccolichi analyse selon le timbre, la tessiture, le grain, selon un vocabulaire et une syntaxe du champ musical – et qui constituent "une identité, des traces, une matière sonore" révélant le supermarché se prolongeant dans le centre d'art – se superpose une pénétration de l'espace par l'œuvre installée dans le centre d'art, en un mixage qui concerne, dit l'artiste, "la totalité de ses œuvres". Dans l'espace environnant, les ondes qui se diffusent et reviennent "là où on ne les attend pas" (derrière, de l'autre côté...) créent des effets d'écho, mettant en œuvre un dispositif et des effets, une occupation de l'espace comme le fait l'installation elle-même. S'invente ainsi un "territoire" à la fois déterminé et qui échappe à la détermination. Dans tout cela, s'instaure aussi une tension entre ordre et désordre, liberté et surdétermination, entre un "espace", qui serait vide et libre, et un "territoire", qui serait habité, anthropisé<sup>7</sup>.*

L'installation est conçue comme un parcours exploratoire, aménagé par l'ordre compositionnel des sons.

Dans le périmètre du centre d'art et au-delà des premières allées du supermarché, j'ai imaginé une distribution spatiale multipistes en partant de textures qui pourraient engager un rapport avec l'environnement global.

Je n'utilise aucun son de type figuratif qui risquerait de venir illustrer le bruit de fond du supermarché mais plutôt des développements souvent très lents d'ondes continues allant jusqu'à atteindre des points statiques ;

le gel des rythmes et des mouvements sonores favorise dans certaines conditions les passages de lecture entre l'installation sonore et les dessins accrochés au mur.

Cet entrecroisement de plusieurs niveaux de lecture est pour ainsi dire la partie de l'exposition la plus complexe. Il délimite la traversée d'un contexte vers l'autre en mettant à jour dans un même projet les 2 axes principaux de mon travail, l'un sonore et l'autre visuel. Il met en scène aussi par un processus de stratification de l'espace les hybridations qui se forment à partir du fictionnel et du concret. Sur ce plan, j'envisage donc l'installation comme un système composite dans lequel l'*inertie active du lieu*<sup>8</sup> et le dispositif vont servir ensemble de convertisseurs aux formes (sonores & visuelles). Ce processus de transformation se fait de façon continue et sans rupture, en direction des différentes zones d'approche du sensible. Il implique un jeu compositionnel qui consiste à construire une relation à partir de plusieurs plans autonomes structurés par les groupes de sons qui se propagent dans l'espace acoustique et les régions sans frontières produites par les dessins.

C'est sans doute parce que cette pratique s'appuie sur des systèmes de représentation des espaces que je considère aussi le dessin comme un processus similaire à celui du soundscape. Il est basé sur des règles de projection dans lesquelles les effets de relief figurent des trajectoires mentales, comme des îlots de pensées qui viennent perturber ou entretenir le développement initial de lecture.

Est-il nécessaire de le préciser, dans cette exposition la présence du visuel ne joue pas un rôle accessoire, elle assure un statut tout aussi important que celui du dispositif sonore. Si les itinéraires de propagation d'ondes que génèrent les Sonotubes décrivent des tracés géographiques, la présence du visuel vient aussi augmenter ce jeu de localisation en encourageant les déplacements des spectateurs entre chaque scène potentielle.

Mon projet consiste donc à amorcer des narrations dans lesquelles l'ordre d'investigation se fait de façon séquentielle ou linéaire selon le choix, sur un itinéraire croisé avec celui des sons ; la lecture construit ici de véritables *formes de moments*<sup>9</sup> qui modulent et fusionnent progressivement les blocs de sons avec une multitude de récits vraisemblables.

Ces dessins composent la série Micropure commencée en 2004, un inventaire sans limite d'antennes émettrices ou réceptrices, de dispositifs à générer des sons, de sites d'observation. Ils évoquent un univers crépusculaire dans lequel aucun lieu n'est repérable, ni aucune zone reconnaissable. Ce n'est pas pour autant un monde absent, puisqu'en partant des principes de la 3D axonométrique, j'imagine (toujours à l'échelle : 1) des structures qui demeurent dans un rapport de réalité relative. D'un point de vue architectural, elles sont donc plausibles puisqu'on pourrait toutes les concevoir à partir des proportions planifiées dans les dessins. Les outils de modélisation tridimensionnelle me permettent aussi, dans certains contextes, de tracer l'origine de futurs projets d'installations sonores.

L'ensemble de la série Micropure se caractérise par des atmosphères sans contraste. J'utilise une méthode de modélisation dite « par subdivision de surfaces » à partir de laquelle chaque apparition de la ligne horizontale dans le (décor) décrit une combinaison paramétrique qui sépare toujours 2 milieux issus du minéral, du liquide ou du gazeux. Ces différents milieux désignent à eux seuls un réseau imaginaire de points de fuites dans lequel un sujet (différent à chaque dessin) vient se positionner. Depuis ce principe de composition simplifié, je peux tout aussi bien déployer des horizons sans limites, disjoints ou improbables, que construire des points de vue réalistes. Face à cette démarche, dire que mes dessins naissent de modèles virtuels serait presque un paradoxe puisque dans ces environnements aux leurs diaphanes où la géométrie topologique est réduite au minimum, il demeure néanmoins une prise avec la réalité.

*Les dessins entrent en résonance avec l'installation de Sonotubes, tout en s'affirmant non illustratifs, selon un principe de rencontre et d'autonomie. Les œuvres visuelles "relatent une certaine réalité, un récit potentiel, séquentiel, de dessin en dessin", livrant en 3D – ce qui accentue l'effet de réel – des objets dans l'espace vide : une tour de 60 mètres de hauteur, une banquise de 5000m<sup>2</sup>. Ces objets possèdent une ambivalence qui leur vaut de sembler dans le même temps absolument virtuels, susceptibles de se métamorphoser, de se défaire, et absolument réels. Il en est de même de l'espace dans lequel ils s'inscrivent, tout à la fois un monochrome – avec le potentiel infini*

*d'interprétation que l'on sait – et au contraire un espace figuratif de signes, les lignes suggérant la terre, l'eau, le ciel, la glace... "un cabinet d'utopies" comme l'indique l'artiste.*

*Pascal Broccolichi utilise des logiciels d'architecture pour concevoir ces bâtiments, ces structures organiques, ces machines de capture de sons interstellaires et de diffusions qui sont comme autant de dispositifs réalisables.*

*Techniquement, les objets sont dans un premier temps modelés, construits physiquement selon des surfaces et des vides, en une ossature filaire, torique, puis habillés. La texturisation se fait selon un choix de matière parmi d'infinies possibilités, des brillances ou des matités, un "facettage". Ainsi se construit une ambiance, une atmosphère, que l'artiste a voulue ici "diaphane" et "éthérée", contrairement à la surenchère d'effets spéciaux qu'induit habituellement l'emploi de logiciels de 3D.*

*Pascal Broccolichi instaure ici une tension inédite entre la figure et le fond, l'objet et son environnement, l'abstrait et le figuratif, la réalité et l'imaginaire, le contexte réel et la fiction, qui semblent, comme en un ruban de Möbius, indissociables. Par tension, entendons ici un jeu de construction et de neutralisation dont il apparaît assez rapidement que ce jeu concerne aussi bien la matière que "l'énergie" : "Ce n'est pas l'environnement qui construit, explique Pascal Broccolichi, il neutralise". Les dessins sont un "jeu de la figuration dans l'extrême précision, l'effet tenu des choses" mais leur ambiguïté est aussi un appui pour que le spectateur "glisse à autre chose".<sup>10</sup>*

Confronté à cette intrication image/son, le spectateur est invité à s'engager dans une relation subjective avec l'œuvre. Son parcours dans l'exposition se fera très vraisemblablement sous un mode immersif, avec la conscience qu'il le réalisera dans un environnement hétérogène à partir de plusieurs conversions d'échelles (du gigantesque au microscopique ou inversement). Chaque dessin pose un univers sans borne, un voyage simultané qui va de l'océan à la glace, du ciel à la terre, où les horizons restent indéfinis ou tout au moins en mouvements de transformation. Autrement dit, c'est une collection de récits qui débordent en aventures infinies.

Je tiens à rappeler ici encore que le rendement de la technologie numérique ne m'intéresse pas. Ça n'est rien d'autre qu'un instrument de projection qui m'offre la possibilité d'objectiver une multitude de procédés de rendu et qui me permet simultanément de modeler des foyers de perception à partir de contextes déterminés ou imaginaires. Avec cette technologie, le piège serait de succomber à l'hyperartificialité du traitement des surfaces 3D, alors qu'elle permet avant tout de recomposer un champ poétique dans l'image. Par exemple, j'emprunte au cinéma la règle bien connue de la focalisation 0. Ce processus de composition par lequel tous les points de vue restent parfaitement cernés permet de produire l'illusion d'une image nette de 0 à l'infini. Cette opération donne l'impression d'un temps figé, juste avant lequel tout aurait été suramplifié dans ses moindres détails.

Avec la volonté d'enrichir à la fois les traces d'un univers raconté (récit apporté par les dessins) et les trajectoires d'un environnement d'écoute physique, je détermine des *contre-emplacements*<sup>11</sup> dans lesquels je vais tenter de provoquer chez le spectateur/auditeur des effets persuasifs optimums, des espèces de mises en alerte qui devraient l'encourager à « marquer la piste » et à élargir le champ d'investigation dans ces zones interstitielles - tenter à son tour de poser des repères dans un environnement où l'ordre des choses semble éclaté de prime abord - composer avec les éléments et faire face en permanence à un ordre d'approche instable qui est remis en question par le mouvement des sons et leurs distributions multiples (fonction directionnelle des 3 tubes).

Mon point de vue et mes expériences menées sur les surfaces de propagation seraient certainement incomplets si je ne parlais pas du travail de topographie qui est forcément nécessaire dans ce type d'*environnement atopique*<sup>12</sup>.

À propos des voyages dans les déserts au cours desquels je commence souvent par faire des prises de son à la manière de relevés topographiques sonores, je disais dans un entretien avec Thierry Davila : « *Que l'expérience d'une expédition et des travaux qui suivront plus tard me permettent d'observer que ces points de relevé réalisés là où il n'y a plus aucun repère sont simplement utiles à neutraliser un certain nombre de phénomènes qui se propagent même lorsqu'ils semblent ne naître de rien. La plupart de ces traces incongrues sont d'ailleurs souvent imperceptibles sur le terrain, elles ne se révèlent que progressivement, loin de leur contexte initial, de retour au studio et après de longues étapes de dépouillement. À ce stade, l'environnement de travail prend alors sensiblement la forme d'un atlas qui fait réapparaître toutes les étapes de propagation des phénomènes rencontrés. Les lignes de fuite, les rythmes, les variations de densité qui progressent dans la durée multiplient les opérations de déformation de la trame jusqu'à saturation. C'est un nouveau terrain en mouvement, un environnement en perpétuelle redéfinition qui invente et module ses propres figures, un site de transduction sur lequel l'écoute et le regard vont pouvoir opérer leur travail de projection.* »<sup>13</sup>

Reste toujours à imaginer les instruments qui correspondent à l'observation d'un contexte déterminé, ensuite tout l'intérêt de cette démarche consiste à élargir sans cesse les différents cercles d'expertise qui préexistent entre les modes d'expression et leur lieu d'exposition. Je m'efforce de faire en sorte que cette équation demeure la plus viable possible à toutes les étapes du projet, puisqu'elle en est la principale syntaxe et le système structurant du sujet. Ici au Parvis les liens contextuels n'ont d'ailleurs aucun rapport avec une démarche sociologique. Même s'ils sont hétérogènes, ils permettent de matérialiser les procédures qui fixent les flux sonores, les récits et les surfaces de propagation.

Il y a des liens évidents entre l'observation critique d'un environnement avec ses fonctionnements propres et la démarche de collectionner pour pouvoir construire du sujet.

Le cabinet de dessins Micropure, de même que les blocs de sons diffusés dans les Sonotubes, toute cette base que j'entretiens procède de la même démarche. Réunir dans chaque catégorie, des espèces qui présentent des caractères communs. Mettre en place des principes et des règles de classification et de valeur, analyser, comprendre et gérer un environnement en perpétuelle reconstruction. Ma technique d'occupation de l'espace d'exposition se calque sur ces mécanismes, le rôle de la collection venant augmenter l'impression que les récits imaginaires qui s'en dégagent sont flottants et indéfinis, qu'ils résonnent avec les Sonotubes, sans pour autant que l'un accompagne l'autre. Face à la concordance complexe des lois physiques et psychiques qui régissent les notions d'espace et de durée, je dirais que dans mon travail le mouvement transitoire et l'interpolation des repères sont des axes essentiels qui participent à ce que je qualifierais d'état de « séjour ». Séjourner dans une exposition comme on le ferait au cours d'un voyage, ou encore comme si l'expérience du voyage était soumise à l'exercice de l'errance et à l'épreuve du « point de non-retour », cet effet de déperdition que l'on subit pendant les traversées des déserts. Être parfaitement conscient que les déserts sont des territoires multiples de non-lieu à l'intérieur desquels on peut mesurer que le point de non retour n'est plus un repère géographique, mais plutôt une décision fatale à prendre sur son itinéraire préalable, un instant bref au cours duquel on pourrait s'ordonner de ne plus revenir sur ses pas. Cela reste une démarche générique libre, un moyen parmi tant d'autres pour explorer les durées multiples dans le temps.

Mon travail prend donc l'allure de ces récits de retour et des lieux multiples qui construisent des mondes possibles. Il repose sur deux plans de réalité dont l'un des pôles est fixe et tangible, l'autre mobile et intime.

Pascal Broccolichi

1. Anne-Marie Duguet, *Question de l'art*, in CD-Rom, « actualité du virtuel », Paris, Ed. du Centre Pompidou.
- 2-13. entretien Thierry Davila / Pascal Broccolichi, catalogue Pascal Broccolichi, exposition *Dial-O-Map25°*, capcMusée d'art contemporain de Bordeaux.
3. le centre Leclerc se situe sur le méridien de Greenwich.
4. in texte Odile Biec, responsable du Parvis Centre d'art contemporain.
5. expression utilisée par le service de sécurité du magasin pour qualifier le centre d'art.
6. terme emprunté à Bastien Galet pour qualifier un dispositif générateur de sons.
- 7-10. extraits de la conférence présentée au Centre d'art contemporain Le Parvis le 15 novembre 2006 par Evelyne Toussaint, maître de conférences en histoire de l'art contemporain, Université de Pau.
8. Bastien Gallet définit le lieu de l'installation sonore comme un site médiateur actif, réunissant l'ensemble de ses conditions matérielles et les circonstances qui lui sont propres.  
Cf. Conférence *Lundi c'est théorie*, Espace Paul Ricard, *Qu'est-ce que penser de façon locale ? (Espèces d'espace)* avec Elie During, Bastien Gallet, David Rabouin et une installation sonore de Pascal Broccolichi.
9. en 1962 Karlheinz Stockhausen décrit le concept de forme momentanée. Déjà approché dans *Kontakte* (1959-1960), ce principe apparaît clairement dans la première version de *Momente*.
11. terme défini par Michel Foucault, attribué à des utopies effectives réalisées, dans lesquelles les emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur d'une culture, sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien qu'ils soient localisables.
12. Chaque atopie a pour objet de mettre entre parenthèses le cadre de référence, le contexte discursif et formel, le système de médiation symbolique par lesquels tout savoir sérieux ou spécialisé se met en scène - à tous les stades de sa formation : observation, spéculation, expérimentation, exposition.  
Bruno GUIGANTI, *Qu'est ce que l'atopisme ?*, revue en ligne *Atopie* n° 0.