

Musique, mémoire et création artistique

Le rôle de la musique dans la création de souvenirs et son importance dans le processus créatif

Léo Mirland

DSAA narration multimédia
Promotion 2020

Sous la direction de
Boris Du Boullay et Alexia De Oliveira Gomes

Remerciements

Merci à Boris Du Boullay et Alexia De Oliveira Gomes pour leur accompagnement, leurs conseils et leurs remarques qui m'ont beaucoup aidé dans la rédaction de ce mémoire.

Merci à toute l'équipe pédagogique du DSAA.

Merci à ma famille.

Merci à tous les groupes que j'ai pu écouter en rédigeant ce mémoire.

Sommaire

Introduction	p. 4
---------------------------	------

I) La musique comme outil de narration personnel

1. La capacité évocatrice de la musique.....	p. 6
2. La création d'un souvenir.....	p. 8
3. Utiliser la musique pour susciter des émotions et marquer un instant.....	p. 14

II) Découvrir des narrations n'étant pas nôtres

1. Nommer une œuvre et les conséquences des mots sur son appropriation personnelle.....	p. 17
2. Les différents degrés d'évocation de la musique.....	p. 19

III) Créer grâce à la musique

1. Créer le visuel et le musical simultanément.....	p. 25
2. Construire un univers à partir d'une œuvre musicale.....	p. 29
3. Créer le lieu musical.....	p. 38

Conclusion	p. 47
-------------------------	-------

Bibliographie.....	p. 48
--------------------	-------

Sitographie.....	p. 49
------------------	-------

Filmographie.....	p. 50
-------------------	-------

« L'homme est poète de deux façons : dans la conception et dans la communication. Le don naturel de la poésie est la faculté de condenser les phénomènes qui se manifestent du dehors par les sens vers une image intérieure ; le don artistique, la faculté de communiquer de nouveau cette image au dehors.¹ »

¹ Richard Wagner, *Opéra et drame*, 1851, traduit de l'allemand par J.-G. Prod'homme en 1913, partie 2, chapitre 2

« - Hey Rapido
- Wé Razmo
- T'entends ce rythme endiablé ça ça fait danser les rats ça
- C'est parti² »

« Enfant du soleil
Tu parcours la Terre le ciel
Cherches ton chemin
C'est ta vie c'est ton destin
Et le jour la nuit
Avec tes 2 meilleurs amis
À bord du grand condor
Tu recherches les Cités d'Or
Ah. Ah ah ah ah ah ah...
Esteban, Zia, Tao, les Cités d'Or³ »

Pour les lecteurs de ma génération, lire ces quelques lignes a de grandes chances d'avoir ravivé des souvenirs d'enfance liés à ces chansons, entendues lorsque nous étions à l'école primaire ou au collège. La musique pourtant n'a même pas été jouée, mais faisant partie de notre vécu, de ce que nous sommes aujourd'hui, un court voyage dans un temps passé a été possible grâce à des compositions que nous avons associées à des instants ou des périodes de notre vie.

S'il n'y est pas question de souvenirs ou de nostalgie, *Le paysage sonore*⁴, ouvrage de Raymond Murray Schafer, traite de sons reliés à un contexte particulier et ayant un sens pour des communautés spécifiques, nommés marqueurs sonores. Ce concept de marqueur sonore, bien qu'il concerne des *sons* et non pas spécifiquement de la *musique*, me semble cependant adéquat pour qualifier ces génériques que des générations d'enfants ont associé à une période de leur vie, à des temps passés. Dans ce même livre, on trouve la citation suivante : « [...] l'art, et surtout la musique, témoigne de ce paysage sonore idéal que l'homme créé pour cette vie autre, qui est celle de l'imagination et de l'univers psychique.⁵ » De cette citation, de ce concept de marqueur sonore et des constatations que j'ai pu faire auprès de camarades provient le sujet de ce mémoire : la capacité de la musique à plonger son auditoire dans un

² Générique du dessin animé *Les Rats*, interprété par Roddy Julienne et Eric & Ramzy

³ Générique du dessin animé *Les Mystérieuses Cités d'or*, interprété par Jacques Cardona

⁴ Raymond Murray Schafer, *Le Paysage Sonore*, Wildproject, 1979

⁵ Raymond Murray Schafer, *Ibid.* p.16

contexte autre que celui présent. De quelle manière la musique va-t-elle intervenir sur un instant vécu pour le marquer et permettre plus tard à son auditeur de se plonger dans ses souvenirs ? Que se passe-t-il alors ? Voit-il des images, construit-il un univers visuel à partir de ses propres souvenirs ? De quelle manière est-il possible de traduire ces univers visuels pour permettre à d'autres de les découvrir, avec quels médias ?

I) La musique comme outil de narration personnel

1) La capacité évocatrice de la musique

Certaines œuvres, qu'elles soient sonores ou visuelles, sont capables de plonger leur auditeur dans leurs propres souvenirs, dans un état d'introspection. Ces œuvres sont différentes pour tous, résultant de nos expériences et d'une infinité de facteurs qu'il m'est impossible de décrire ici du fait de leur nature si personnelle et unique à chacun.

Il me paraît essentiel de tout d'abord définir ce que serait la notion d'évocation, et de tenter de saisir, si ce n'est le sens, au moins les grandes lignes de ce que cette notion implique. Evocare, évoquer en latin, est composé du préfixe *e-*, variante du préfixe *ex-* marquant le point de départ, la matière dont une chose est faite ou une partie d'un tout qui est subdivisé. Ce tout, c'est l'auditeur tel qu'il se présente à une onde sonore à l'instant présent, c'est la somme de tout ce qu'il a vécu jusqu'à ce moment précis où il découvre les sons sortant de ses écouteurs, des hauts-parleurs du cinéma ou du camion de glace passant dans la rue qui, sans qu'il ne sache nécessairement pourquoi, lui parlent personnellement. *Vocare*, la seconde partie du mot, se traduit par « appeler », venant du latin *vox*, « la voix », dans lequel on retrouve l'idée de son émis, ici dans un contexte parlé. Évoquer, c'est alors grâce à la voix réussir à interpeller une partie du tout qui compose l'auditeur, lui faire prêter attention à un discours qui peut être de plusieurs natures selon le stimuli déclenchant chez lui cette réminiscence. Réminiscence qui est par ailleurs définie sur le site du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL) comme le « *retour à l'esprit d'une image dont l'origine n'est pas connue.*⁶ » La notion d'image prend alors place, et avec elle celle que je nomme *image mentale*, indescriptible, personnelle, nostalgique et changeante.

On trouve donc plusieurs composantes essentielles à la création de cette image mentale : la voix, qui fait appel à l'image de par sa capacité à toucher certaines cordes sensibles indéfinissables et propres à chacun, et la mémoire constituant ces cordes, parfois floue, imprécise et perpétuellement changeante.

Si un auditeur trouve un écho personnel dans la découverte d'un morceau de musique instrumentale par exemple, il construit alors lui-même le discours prêté à la composition, à partir des éléments qu'elle contient lui permettant d'ouvrir les portes de sa mémoire, consciemment ou inconsciemment. Il forme

⁶ Définition du CNRTL, consulté le 11 décembre 2019, cpc.cx/qjC

lui-même l'image mentale illustrant ses propres ressentis. Si à l'inverse le stimuli sonore provient par exemple d'une télévision diffusant le générique d'un dessin animé cher à sa jeunesse, un discours ne s'établit pas mais une image mentale se reconstruit, faisant appel aux sensations ressenties à l'époque de la découverte, filtrées au travers du temps passé depuis lors. Dans le domaine du son, et non de la musique, ce type de son pourrait être considéré comme un marqueur sonore, tels que ceux décrits par Raymond Murray Schafer dans son ouvrage *Le paysage sonore* paru en 1977.

Les marqueurs sonores sont des sons présents dans le paysage sonore d'une communauté et représentatifs de cette dernière. Par exemple, un marqueur sonore typique de la France serait la cloche d'église, que presque tout français a entendu une fois dans sa vie. Cette cloche est présente dans la conscience collective de chacun, mais fait appel à différentes sensations selon l'individu puisque chaque parcours de vie est unique : l'un aura ainsi quitté son village pour s'installer en ville, et la cloche entendue alors le renverra vers les souvenirs liés à son village natal, alors que pour le campagnard ce son est ancré dans sa vie présente. Raymond Murray Schafer étant canadien, s'intéresser au nom original de son concept et non sa traduction en français me paraît nécessaire. Il parle en effet de « *soundscape* », mot composé des termes *sound*, le son, et *scape*, le paysage. Il parle ainsi dans ses propos d'un son spatialisé, présent dans un contexte géographique précis.

Dans la mesure où il est aujourd'hui possible d'emporter avec soi et d'écouter n'importe où sa propre bibliothèque musicale, on peut considérer que la musique que nous choisissons de jouer à un moment et dans un lieu précis vient remplacer les marqueurs sonores « naturels » présents dans ce lieu. Coupés d'une majeure partie des signaux sonores que nous envoient le monde extérieur, nous sommes créateurs des marqueurs sonores qui seront associés à l'instant vécu, de manière inconsciente. Nous ne sommes cependant créateurs que de leur condition de marqueur sonore, et non pas de la conception même de ces derniers, de leur élaboration, puisque la seule incidence qu'il est possible d'avoir en tant qu'auditeur sur une musique est de décider de la jouer ou pas.

Est-il alors possible d'endosser à la fois les rôles de créateur de marqueur, de compositeur et d'auditeur de ces musiques ?

2) La création d'un souvenir

Quelles sont les possibilités qui s'offrent à nous lorsque l'on cherche à adopter cette posture de compositeur, de créateur ? Avant de penser à remplacer intentionnellement par la musique l'identité sonore d'un lieu, il me semble important de définir quelques-uns des moyens à la disposition de tout un chacun permettant d'approcher cette posture de création d'un souvenir. La représentation d'un environnement peut passer par de nombreux outils différents : dans la pratique amateur, il semble ainsi beaucoup plus commun lorsque l'on veut conserver un souvenir d'un endroit de le prendre en photo plutôt que de le filmer, ce qui est plutôt réservé aux moments, aux expériences (un anniversaire par exemple), qu'à la contemplation d'un paysage ou d'une vue. Il est encore moins commun d'enregistrer uniquement le son d'un environnement à l'aide du dictaphone d'un smartphone lorsque l'on souhaite garder trace de ce lieu, bien que cette option soit tout à fait possible. Toute l'identité sonore d'un lieu photographié est filtrée par ce médium, qui ne peut reconstituer le son. Il semblerait alors que l'aspect sonore d'un lieu ne soit pas une composante essentielle à la création d'un souvenir lié à ce dernier.

Lorsque l'on cherche à documenter une expérience, il est commun de prendre une vidéo lorsque l'on vit cette dernière (par exemple un concert). Cette action sépare pour moi le moment vécu en deux plans, dont l'ordre n'a pas d'importance. Le premier plan, celui dans lequel prend place le concert, est l'instant présent, la continuité temporelle dans laquelle la foule vit l'expérience de la musique en direct. Le second plan est celui contenant les personnes en train de documenter l'instant, par une photo, une vidéo... Capturer un instant, le figer, le filmer, l'enregistrer, vient remplacer une partie de l'instant que l'on cherche à immortaliser par une pause dans cet instant : le temps d'un cliché, le photographe se retrouve dans un plan extérieur au souvenir qu'il cherche à immortaliser, il sort de l'expérience qu'il est en train de vivre pour se placer en tant que créateur d'un repère, tel un archiviste, avant de revenir dans le même plan que le reste de l'audience. La présence de l'individu dans ce plan peut durer plus ou moins longtemps, mais le résultat sera toujours le même : pendant un court instant, il était « ailleurs ». Cet ailleurs, une fois le concert terminé, lui sera de nouveau accessible grâce au souvenir qu'il aura créé, et il le sera de manière « parfaite » : tout est exactement à la même place que lorsqu'il aura sorti son téléphone pour capturer l'instant, bien qu'il soit filtré par les limitations du médium utilisé.

Il nous est donné à tous d'expérimenter cette démarche, au travers d'un smartphone, d'un appareil photo, d'une tablette, d'une caméra... Et nous sommes ainsi tous créateurs d'autant de marqueurs

prenant place à différents instants de nos vies, qu'il nous est donné de revisiter comme bon nous semble pour peu qu'ils n'aient pas été supprimés ou victimes de la mort prématurée d'un disque dur. La création du marqueur est alors essentiellement technologique et immuable, et complémente la création d'un marqueur psychique personnel intangible étant, lui, changeant voire même oubliable.

De la même manière que nous créons des souvenirs grâce à nos yeux, nous en créons également grâce à nos oreilles, dans une démarche comportant des points communs avec celle de la position active d'archiviste que je viens d'évoquer. La musique a une relation très étroite avec nos souvenirs, cela a été établi à de nombreuses reprises⁷ par diverses études scientifiques. Le français moyen écoute ainsi près de quinze heures de musique par semaine, dont 72% prennent place en voiture, et 60% dans les transports en commun.⁸ Rapprocher l'écoute de musique à l'immortalisation de moments au travers de la pratique de la photo ou de la prise de la vidéo est ainsi à mon sens possible, au vu de la popularité qu'a la consommation de musique et des liens qui ont été prouvés quant à la capacité de cette dernière à raviver des souvenirs. La différence majeure entre ces deux pratiques réside cependant dans le fait que l'écoute de musique a lieu de manière passive : elle se délivre en un flot continu dans nos écouteurs, et ne vient pas marquer un instant précis, mais une expérience vécue au minimum sur quelques minutes, le temps de l'écoute de l'œuvre musicale. Le fait que l'expérience de la musique soit une expérience qui dure dans le temps vient ainsi apporter une nouvelle dimension au marqueur temporel créé : l'auditeur ne se trouve pas dans un second plan autre que celui dans lequel l'écoute prend place, mais dans un plan parallèle s'entremêlant avec celui de l'expérience vécue et se déroulant dans la même continuité, ce plan parallèle étant rendu possible par la passivité de l'expérience. L'expérience vécue est alors ininterrompue, mais complétement de la création d'un souvenir.

Une autre différence majeure avec la pratique filmique ou photographique est que l'auditeur n'est pas réellement créateur de l'entièreté du marqueur, mais uniquement de la condition de marqueur qu'aura l'œuvre. Il n'a eu aucun contrôle sur la création des éléments sonores qui constitueront le point d'ancrage de son souvenir : il n'est pas commun à la majorité de composer une musique lorsque l'on souhaite garder en mémoire une expérience vécue. La réécoute du morceau, plus tard, permet l'exploration personnelle du souvenir, dans une forme bien plus déconstruite que ne le permettent la

⁷ Hervé Platel, *La résistance de la mémoire musicale dans les troubles cognitifs*, consulté le 11 décembre 2019, cpc.cx/qdQ

« La musique en tant qu'« Art du temps » ne peut s'apprécier et se comprendre pour l'auditeur que grâce à la mémoire. C'est le plaisir de reconnaître un air familier ou d'admirer comment évolue l'interprétation d'un instrumentiste dans un solo de jazz par exemple. »

⁸ Panorama de la consommation de musique en 2018, étude du Syndicat national de l'édition phonographique, cpc.cx/qdR

photo et la vidéo, puisqu'en réalité aucune des informations de l'instant vécu n'a été enregistré de manière exacte et tangible : tout est dans la tête de l'auditeur et le cerveau reconstruit l'expérience de manière différente à chaque écoute, ce dernier étant en perpétuelle reconstruction.

*So, our memories aren't fixed or permanent and, in fact, they're always changing. We're essentially reconstructing our narrative rather than reliving it. This we referred to as reconsolidation and we refer to it as pulling up this memory network, accessing it and actually laying it down again and every time you reconcile it, every time you put this network back down, you're actually able to change it.*⁹

Le projet Sound/Tracks (**Fig.1**), de Tim Pohle, Peter Knees, et Gerhard Widmer, créé en 2008, cherche à conférer une part active dans la création du marqueur sonore à l'auditeur. Ce projet, fonctionnant sur téléphones et ordinateurs, est inspiré par les voyages en train, durant lesquels les auteurs considèrent que l'une des activités principales est « la contemplation des paysages défilant au travers de la fenêtre ». Il mêle la pratique de la photo, de la vidéo et de la création musicale en déléguant cette dernière partie à un algorithme géré par le téléphone ou l'ordinateur utilisé. Si le projet n'est pas créé dans le but de capturer spécifiquement des souvenirs, mais plus pour créer un accompagnement sonore en adéquation avec le paysage défilant (adéquation définie par l'algorithme régissant le logiciel), il rejoint tout de même les idées principales de création musicale à partir d'un moment donné que nous avons exposées précédemment.

Dans les faits, l'utilisateur agit comme s'il prenait une vidéo, et le logiciel génère une bande son en prenant des photos d'une fine bande centrale de la vidéo afin de constituer une sorte de partition (**Fig.2**). Cette partition est écrite grâce aux couleurs contenues dans l'image, correspondant aux couleurs du *Clavier à lumières* d'Alexandre Scriabine et est jouée en direct par un piano virtuel. L'utilisateur ne s'occupe cependant réellement que de la création de la partie visuelle lors de la manipulation de l'application, la partie sonore étant déléguée à l'algorithme et se construisant à partir des informations visuelles enregistrées par l'utilisateur. Le projet permet cependant de passer de la création passive d'un souvenir lié à une musique à sa création active : la musique et les visuels sont rassemblés au sein d'un même appareil et l'on se retrouve finalement dans une posture similaire à celle

⁹ *Why are memories can't be trusted*, Dr. Julia Shaw pour The Guardian, 14 mars 2019, consulté le 19 septembre 2019, cpc.cx/qdS

« Nos souvenirs ne sont pas fixés ou permanents, et, en fait, ils sont perpétuellement changeants. Nous sommes essentiellement en train de reconstruire notre propre narration plutôt que de la revivre. On parle de reconsolidation, et il s'agit de ressortir ce réseau de souvenirs, y accéder et en fait le recoucher sur papier à nouveau, et à chaque fois que l'on effectue cette démarche, on est en fait capables de l'altérer » (je traduis)

de la prise de photo ou de vidéo classique, à ceci près que le son de l'environnement n'est plus enregistré, mais est remplacé par un accompagnement sonore censé être cohérent avec les informations visuelles enregistrées, elles-mêmes n'étant pas totalement fidèles à la réalité puisque capturées bandes par bandes puis reconstituées en une grande fresque. Cela tend à faire s'éloigner dans le principe cette application d'une méthode purement technologique et donc parfaite, puisque rien n'est réellement fidèle à la réalité, de la même manière qu'un souvenir psychique, « humain », n'est pas exact dans toutes ses dimensions.



Fig. 1, Tim Pohle, Peter Knees, et Gerhard Widmer, *Sound/Tracks*, application de sonorisation de paysage, 2008



Fig. 2, flux vidéo et sa partition correspondante, créée par l'application *Sound/Tracks*

Le fait que le projet prenne pour point de départ les voyages en train n'est pas sans rappeler l'origine de la création de la Machine à rêves (**Fig. 3**) inventée en 1958 par l'artiste Brion Gysin et le scientifique Ian Sommerville. Il en explique la genèse dans son journal :

Had a transcendental storm of colour visions today in the bus going to Marseille. We ran through a long avenue of trees and I close my eyes against the setting sun. An overwhelming flood of intensely bright colours exploded behind my eyelids: a multi-dimensional kaleidoscope whirling out through space. I was swept out of time. I was out in a world of infinite number.

*The vision stopped abruptly as we left the trees.*¹⁰

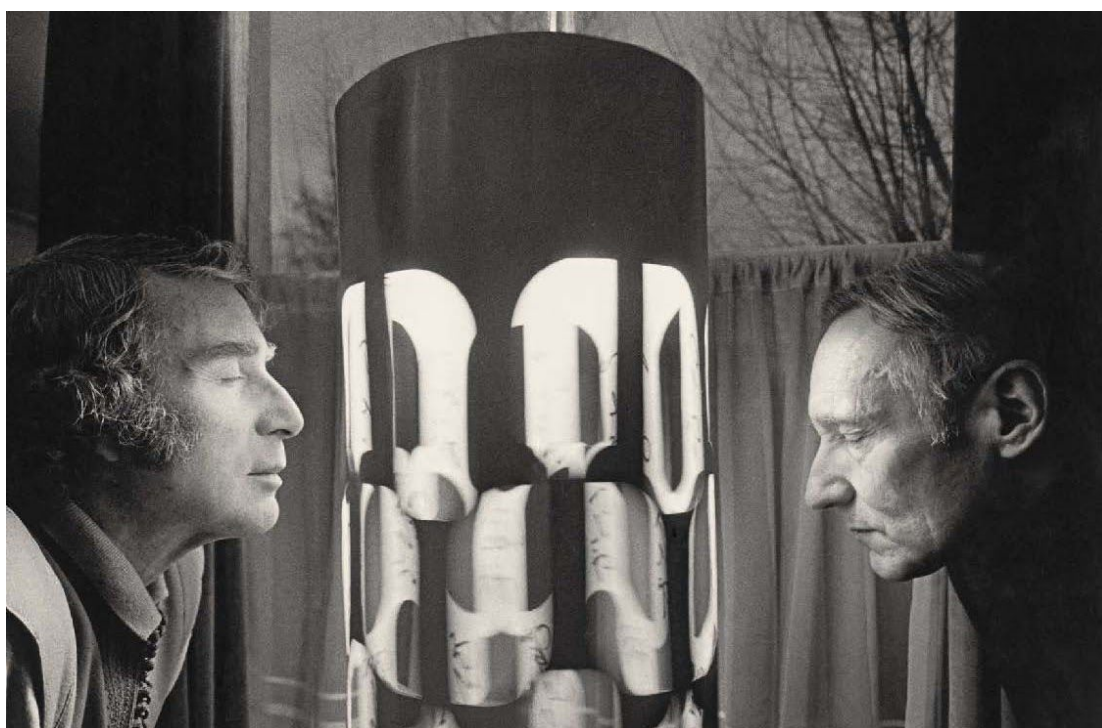


Fig. 3, photographie inconnu, William S. Burroughs et Brion Gysin utilisant une *Machine à rêves*, 1979

La Machine à rêves est un objet cylindrique percé de trous au centre duquel se trouve une source de lumière. En tournant sur elle-même, elle simule l'effet vécu par Brion Gysin lors de son trajet en car. Au travers d'un dispositif artificiel produisant des stimuli visuels, elle cherche à transporter son

¹⁰ *in Olympia, A monthly review from Paris*, n°2, janvier 1962, pp. 31-32

« Aujourd'hui, dans le car qui allait à Marseille, j'ai été pris dans une tempête transcendante de visions colorées. Nous suivions une longue avenue bordée d'arbres et je fermis les yeux face au soleil couchant. J'ai alors été submergé par un afflux extraordinaire de motifs d'une luminosité intense, dans des couleurs surnaturelles, qui explosaient derrière mes paupières: un kaléidoscope multidimensionnel tourbillonnant dans l'espace. J'ai été balayé hors du temps. Je planais dans un monde infini. La vision s'est arrêtée brusquement, dès que nous avons dépassé les arbres. » (extrait traduit par Jean-François Allain, paru dans le catalogue de l'exposition Sons et lumières, p. 220, Centre Pompidou, 2005)

utilisateur dans un endroit autre, à stimuler son imagination au travers de procédés techniques. Elle permet à chacun d'explorer des images mentales convoquées par les flashes de lumière, et tente de donner accès à ses utilisateurs à un espace intérieur créé par eux-mêmes.

Ces temps de pause que sont les trajets en transport ferroviaire seraient ainsi favorables à un autre mode de pensée, relié à l'abandon et à l'hypnotisme provoqué par le défilement du paysage sous les yeux du voyageur, telle une sorte de transe. Si des stimuli visuels parviennent à provoquer l'apparition d'images chez quelqu'un, on peut se demander si la même chose est possible pour ce qui concerne le son, et plus spécifiquement la musique.

Kevin Parker, tête pensante du projet de musique pop psychédélique Tame Impala semble ainsi expérimenter quelque chose de similaire à ces images mentales créées par des stimuli visuels. Il explique le titre de son premier album *Innerspeaker*¹¹, sorti en 2010, en ces termes :

*It's kind of just a silly term I came up with the try to explain the feeling you get when you're at your most inspired, the idea that it just appears to you vividly and if someone plugged a stereo into you brain they'd be able to hear it.*¹²

Les flashes visuels sont remplacés par des visions sonores, musicales, que l'artiste cherche ensuite à reproduire à l'aide de ses instruments pour faire sortir de lui-même ces mélodies. Ainsi, la création d'un univers musical semble possible au travers de la seule imagination d'un individu, sans utilisation d'algorithme ou d'application tierce, en tout cas pour certaines personnes si l'on se fie aux propos de Kevin Parker. L'abandon de toute technologie dans cette pratique est ce qui en fait pour moi l'intérêt : l'expérience est unique, propre à un individu, et l'impossibilité de sauvegarder une copie exacte de cet instant permet de l'apprécier d'autant plus, là où la prise d'une photo ou le tournage d'une vidéo à l'aide des outils numériques d'aujourd'hui (le smartphone notamment) crée une capsule temporelle quasi inaltérable. L'instant passé se transforme en souvenir, qui est reconstruit à chaque fois que l'on y accède et est donc perpétuellement changeant. Si il est effectivement possible de créer soi-même et de

¹¹ Tame Impala, *Innerspeaker*, Modular Recordings, 2010
Innerspeaker peut être traduit littéralement par *haut parleur intérieur*

¹² Interview de Kevin Parker par Glen Mcleod pour The Quietus, 12 août 2010, consulté le 11 décembre 2019, cpc.cx/qeg

« C'est un terme un peu idiot que j'ai inventé en essayant d'expliquer le sentiment que tu as quand ton inspiration est au plus haut, l'idée que ça t'apparaît vivement et que si quelqu'un branchait des enceintes à ton cerveau il serait capable de l'entendre. » (je traduis)

manière inconsciente la bande son accompagnant un instant vécu, le souvenir résultera du contexte dans lequel l'expérience prend place : l'état physique et/ou moral de la personne, le lieu où il se trouve et ce qu'il est en train de faire à cet instant dans lequel le sonore et le visuel se mêlent et viennent créer ensemble une « capture » du moment vécu de manière inconsciente.

3) Utiliser la musique pour susciter des émotions et marquer un instant

On peut cependant s'intéresser à la manière dont cette association entre image et musique est mise en œuvre dans la pratique professionnelle, dans laquelle filmer un lieu nécessite une grande attention donnée à la partie musicale, car il faut que celle-ci n'aille pas à l'encontre du propos recherché que l'on construit grâce aux images. La création et la manipulation du son ne concerne d'ailleurs plus uniquement son aspect musical mais l'environnement sonore d'un plan dans sa globalité. Cela implique alors de créer une image sonore artificielle en studio qui rende compte de la volonté du réalisateur, éventuellement soulignée par une bande son choisie pour son adéquation avec le propos ou composée pour la réalisation. La démarche du réalisateur relève ainsi de la création de tous les plans permettant la cohérence de ce qu'il souhaite créer, en adéquation avec sa vision artistique. Le rôle de cette dimension musicale sur la réception que l'audience aura de la vidéo est majeur : elle est l'une des composante qui permet de donner le ton, l'ambiance à un plan. La partie sonore et musicale des films font partie intégrante de leur narration : le même plan, visionné avec deux ambiances sonores différentes, sera alors drastiquement différent, ce sont des outils de mise en scène à part entière.

Un exemple parlant est la scène d'introduction du film *The Shining*¹³ de Stanley Kubrick, qui présente des plans de paysages tournés en hélicoptère, suivant la voiture des personnages principaux (**Fig.4**) et s'achevant sur l'entrée du véhicule dans un tunnel. La musique jouée à ce moment est une composition originale pour le film, librement inspirée du *Dies Irae* de Krzystof Penderecki, dont la *Thrène à la mémoire des victimes d'Hiroshima* sera d'ailleurs utilisée comme bande son plus tard dans le film. On entend d'ailleurs la même utilisation atonale¹⁴ des violons dans cette scène d'ouverture que dans l'œuvre de Penderecki : les ressorts utilisés par ce dernier dans ses compositions sembleraient alors traduire parfaitement les sentiments d'angoisse et de malaise que l'on cherche à nous faire ressentir dès le début du film.

¹³ Stanley Kubrick, *The Shining*, 119 minutes, 1980

¹⁴ Écriture musicale se concentrant sur les principes de la dissonance



Fig. 4, Stanley Kubrick, *The Shining*, 1980, long métrage, 119 minutes

Ces ressorts semblent si bien fonctionner que pas moins de six autres compositions de Penderecki seront utilisées au long du film, et que sa musique a également été utilisée pour une autre œuvre majeure du cinéma d'horreur : *L'exorciste*¹⁵ de William Friedkin, qui utilise deux de ses morceaux, *Polymorphie* et *Kanon*, tous deux également présents dans la bande son de *The Shining*.

Des liens sont ainsi tissables entre les deux œuvres, dans le sens où elles partagent les mêmes ambiances sonores, et sont ainsi situables dans une famille, rendue identifiable non seulement par ses ficelles scénaristiques mais également par son accompagnement musical. Il s'agit d'ailleurs plus que d'un accompagnement, puisque la composition fait partie intégrante de la fiction créée par le réalisateur, puisque choisie et même parfois réalisée sur mesure pour correspondre à la vision de ce dernier, la renforcer. Dès la scène d'introduction de *The Shining*, et de manière en quelque sorte invisible, du moins à l'œil, le ton est ainsi donné grâce à une composition sonore permettant de poser une ambiance et un contexte supplémentaire par rapport aux informations que transmettent les images. La musique fonctionne en lien avec un instant et grave dans la mémoire du spectateur cet instant, l'associant au sentiment ressenti par la musique.

¹⁵ William Friedkin, *L'Exorciste*, 133 min, 1973

Ici, tout est créé pour le spectateur : le visuel et le sonore, et tout cet univers fictif lui est livré au travers d'un écran et d'enceintes. L'immersion dans cet univers est rendue possible par la combinaison de tous les facteurs ayant mené au produit fini : le cadrage, le jeu d'acteur, le scénario, les bruitages et... la bande son. On permet ainsi la visite d'un ailleurs, d'une temporalité autre que la nôtre pour la durée du visionnage du film, construite sur mesure pour correspondre à un propos spécifique et susciter chez le spectateur des émotions précises.

La musique est ainsi capable de communiquer non seulement les intentions d'un artiste et de renforcer le discours émis au travers de ses œuvres, mais également de faire appel chez l'auditeur à des ressentis et des expériences personnelles pour parfois toucher bien plus profondément son public. Un nouveau discours est alors créé par l'auditeur, discours ayant un sens unique pour ce dernier, prenant ses racines dans son vécu, l'environnement d'écoute et l'origine de la musique et son association ou non avec une autre forme d'art (le cinéma par exemple).

*L'art, et surtout la musique, témoigne de ce paysage sonore idéal que l'homme crée pour cette vie autre, qui est celle de l'imagination et de l'univers psychique.*¹⁶

¹⁶ Raymond Murray Schafer, *Le Paysage Sonore*, Wildproject, 1979, p.16

II) Découvrir des narrations n'étant pas nôtres

1) Nommer une œuvre et les conséquences des mots sur son appropriation personnelle

J'ouvrais ce mémoire avec une citation de Richard Wagner, qui disait, si l'on synthétise sa pensée, que l'art résulte de deux capacités : l'observation et la retranscription. L'observation correspond à la phase passive durant laquelle l'artiste se nourrit de ce qui l'entoure au travers de ses sens. La seconde phase est celle de la retranscription, phase active durant laquelle les différents filtres de sa personnalité et les sensibilités de l'artiste entrent en jeu. Il retraduit son observation du monde afin d'en offrir sa propre vision au travers de ses œuvres. Mais comment le public s'empare-t-il de cette vision que l'artiste propose, pour y trouver résonance avec soi-même ? Un des premiers contacts que l'on peut avoir avec une musique est la lecture de son titre, on peut alors se demander quelle influence ce premier contact visuel aura sur la découverte de l'œuvre par un public, et de quelle manière a été choisi ce titre.

Dans les programmes scolaires, la *Thrène à la mémoire des victimes d'Hiroshima*, composition de Krzysztof Penderecki datant de 1961, nous est ainsi présentée comme la traduction par des instruments des cris et de la panique des habitants d'Hiroshima lors du largage de la bombe atomique sur leur ville. Mais si nous en ressentons l'horreur si viscérale, est-ce grâce à des éléments contenus dans la musique ou grâce à des informations de contexte données par notre professeur, au travers de son titre et de ce qu'il a pu lire à propos de la composition ? Car cette œuvre au départ n'avait aucun rapport de près ou de loin avec les événements ayant ôté la vie de plus de 250.000 personnes lors de la Seconde Guerre Mondiale. Le compositeur a en effet créé la composition, dénommée alors *8'37* (en référence à sa durée), puis l'a dédiée à la mémoire des victimes du bombardement en se rendant compte de la force sonore que l'œuvre dégageait lors de ses représentations.

L'œuvre a imposé d'elle-même chez le créateur son propre sens, au travers des évocations que cette dernière a eu chez lui. Âgé de douze ans au moment de l'explosion de la bombe atomique sur la ville d'Hiroshima, on peut supposer que l'événement a marqué le compositeur, et le sentiment d'angoisse ressenti à l'écoute de la composition aurait fait appel aux émotions ressenties alors. L'imagination du compositeur a ainsi fonctionné en deux sens : l'appel à ses connaissances musicales afin de créer l'œuvre, puis le souvenir, la mémoire au moment de la nommer qui a rattaché la composition à des sentiments ressentis auparavant.

Nommer une œuvre, poser des mots qui ont du sens par rapport à cette dernière, la décrire, la qualifier... Serait donner à cette dernière un sens fixe, ou du moins orienter la réception que l'on peut en avoir. Dans la musique instrumentale, l'absence de paroles peut se rapprocher de l'abstractionnisme pictural dans le sens où les imaginaires des spectateurs sont stimulés par le titre de l'œuvre (et l'éventuel cartel dans le cas d'une peinture), donnant une direction à l'abstraction revendiquée, ou un sentiment général à la composition. Dès lors, l'œuvre n'est plus réellement abstraite puisque l'on lui a imposé une signification : elle devient sensée. Si la *Thrène à la mémoire des victimes d'Hiroshima* est un hommage rendu par un compositeur à la mémoire d'un drame, 8'37 ne serait peut être considérée que comme une cacophonie dissonante et peu agréable à l'oreille de certains si ce n'était pour son titre.

Jean Dubuffet notamment s'est beaucoup intéressé au processus du nommage de ses œuvres, qu'il nomme *titraison*. Inspiré par des macules¹⁷ résultant de sa pratique de la lithographie, sur lesquelles se superposent au hasard des planches de couleurs différentes, il décide d'imprimer ces dernières sous forme d'albums. Il cherche alors un moyen adéquat de nommer les œuvres produites par ce procédé, et écrit :

*J'ai cependant longuement hésité avant de donner à la planche un titre impliquant cette figuration que je n'avais pas visée lors de son exécution, craignant quelque sorte d'abus, d'imposture. Peu à peu cependant à regarder la planche cette figuration s'y est pour moi associée de plus en plus étroitement, jusqu'à s'imposer si fort qu'elle satisfait sans aucun doute le titre donné. [...] Alors que dans bien des cas au début j'éprouvais de l'embarras pour le titre à donner à des planches qui ne commençaient à suggérer quoi que ce soit qu'après longtemps, je m'habituais à leur trouver le plus aisément et vite une signification et donc un titre, observant avec quelle surprise qu'aussitôt elles se précipitaient dans le sens de ce titre avec une force imprévisible.*¹⁸

Au départ, l'artiste hésite ainsi à nommer ces œuvres qui ne sont pas nées d'une démarche précise. Le processus de *titraison*, comme il l'appelle, ne lui apparaît alors pas évident puisque cela revient à imposer un sens à une production qui ne résulte pas d'une démarche de création précise, mais plus de la simple appréciation esthétique d'éléments issus de la production principale de l'artiste. Et c'est ce qui au final le délivre de l'hésitation première : le titre, si puissant, parvient à influencer le regard de l'artiste sur l'œuvre de telle sorte que cette dernière reflète parfaitement l'étiquette qui lui a été collée dans un second temps. L'influence que peuvent avoir les mots sur l'approche d'une œuvre est ainsi si grande

¹⁷ Feuilles utilisées pour les essais d'impression avant l'impression finale

¹⁸ Jean Dubuffet, « Note jointe à une des lettres de Jean Dubuffet à Noël Arnaud, 23 avril 1961 », *Prospectus et tous écrits suivants*, Paris, Gallimard, 1967, t.II, p.161

qu'ils peuvent même convaincre le créateur de ladite œuvre de leur pertinence et de leur cohérence avec un propos qui n'est, dans le cas de Dubuffet, pas présent initialement.

Dans un article de Marianne Jakobi publié en 2004 dans le magazine *Genesis (Manuscrits-Recherche-Invention)*, intitulé « *Nommer la forme et l'informe, La titraison comme genèse dans l'œuvre de Jean Dubuffet* », est analysé ainsi le rôle du titre dans les arts et l'importance de son choix : « *Les titres méritent un important travail d'élaboration destiné à toucher l'esprit du spectateur et à mobiliser les liens entre le langage pictural et la pensée.*¹⁹ » Les mots, s'ils orientent alors sans aucun doute l'esprit du spectateur, peuvent tout de même s'émanciper de la signification originale qu'a voulu leur donner l'artiste, puisqu'ils ne sont que les ponts servant à relier les esprits de l'artiste et de son audience. Audience qui trouve le sens de ces mots au travers de son expérience personnelle, la menant vers des ressentis qui ne sont pas nécessairement les mêmes que ceux de l'artiste. Les expériences vécues auxquelles la musique peut faire écho peuvent ainsi être totalement différentes de celles qui lui ont donné naissance.

2) Les différents degrés d'évocation de la musique

Au-delà du titre, l'œuvre elle-même nous donne des renseignements, des indices sur son propos au travers de ce qui la compose. Par exemple, les renseignements que nous donnent le son peuvent être la nature de ce dernier (bruitage, dialogue, musique instrumentale ou chantée) ou le contexte dans lequel il est émis (en extérieur, dans un environnement calme ou bruyant, spacieux ou confiné). Ainsi une donnée sonore pure peut avoir chez certaines personnes différentes résonances suivant de nombreux facteurs, dont l'un est le contexte de découverte première du son.

Le ronronnement d'un réfrigérateur peut avoir autant de puissance évocatrice et de souvenirs pour certains qu'une photo de famille retrouvée par hasard. Pour preuve, un morceau entier du groupe Salut c'est cool est une ode au bruit produit par leur réfrigérateur :

*J'aime la présence douce et apaisante de mon réfrigérateur. J'entends une berceuse dans le ronflement de mon réfrigérateur. [...] Il y a des choses qui changent tout le temps et parfois ça me fait flipper. Au final c'est quand même rassurant ce bruit qui ne s'arrête jamais.*²⁰

¹⁹ Marianne Jakobi, « Nommer la forme et l'informe, La titraison comme genèse dans l'œuvre de Jean Dubuffet », in *Genesis (Manuscrits-Recherche-Invention)*, N°24, 2004, pp.94-95

²⁰ Salut c'est cool, *Mon réfrigérateur*, Pain Surprises Records, 2019

Le morceau, produit par le musicien Jacques (connu pour incorporer des éléments de musique concrète²¹ dans ses compositions) intègre un enregistrement dudit réfrigérateur, mêlant à la musique un élément du paysage sonore du domicile des membres du groupe. Au travers de leur musique, le groupe intègre ainsi ses propres souvenirs pour créer une sorte de capsule temporelle, figeant dans le temps le bien-être et l'apaisement que leur procure le murmure électrique de leur frigo.

La musique, qui ancre dans la mémoire les instants passés à l'écoute d'un morceau est ainsi comparable dans cet aspect à l'effet ressenti lors de la découverte d'une peinture inconnue nous plongeant en arrière, en ce que les deux œuvres sont des créations nourries de l'expérience de l'artiste trouvant une résonance chez d'autres individus qui y voient un écho à leur propre ressenti. La comparaison entre art pictural et art sonore peut être poussée plus loin si l'on se questionne sur les outils servant à la conception de ces deux types d'œuvres. L'influence de ces outils sur le rendu final est capitale : une peinture analogique et une infographie 3D possèdent des différences de rendu évidentes puisque les pinceaux et la peinture sont troqués pour une souris et un clavier. Si l'on ne perd pas nécessairement la touche de la peinture, les techniques de rendu 3D ayant évolué et permettant des rendus impressionnants, il est certain que le résultat ne sera jamais exactement le même entre une production analogique et une production numérique. Les techniques de production de l'œuvre lui donnent son vernis esthétique.

Ce choix des outils de production et les spécificités qui en découlent se retrouve également dans la création musicale. Le processus de production dans la musique contemporaine consiste à choisir différents outils et décider de comment les utiliser, les agencer ensemble afin de présenter à une audience le rendu souhaité, le « bon vernis ». Si l'on s'intéresse par exemple à la musique ambient, la production a une influence majeure puisqu'un morceau mal produit peut s'avérer ennuyeux et plat. Le genre joue beaucoup sur la superposition de nappes sonores, une progression lente et l'idée que la musique ne soit pas intrusive, mais agisse comme un complément sonore, une bande son accompagnant des instants de vie. Dans les notes de son album *Ambient 1 (Music For Airports)*²², l'américain Brian Eno écrit ceci :

²¹ Genre musical reposant sur l'enregistrement de sons produits à partir de sources diverses et agencés afin de former une composition. Un exemple parlant serait l'enregistrement d'un coup sur une casserole dont on modifierait la hauteur de ton afin de former une mélodie.

²² Brian Eno, *Ambient 1 (Music For Airports)*, EG, Polydor, 1978

*My intention is to produce original pieces ostensibly (but not exclusively) for particular times and situations with a view to building up a small but versatile catalogue of environmental music suited to a wide variety of moods and atmospheres. [...] Ambient Music must be able to accomodate many levels of listening attention without enforcing one in particular; it must be as ignorable as it is interesting.*²³

Considéré comme un pionnier du genre, Brian Eno livre ainsi sa vision des lettres d'or de la composition ambient au travers des notes présentes sur la pochette de l'album. Cette démarche contribue à l'association d'instant de vie et de morceaux de musique, puisque c'est là que réside pour lui l'intérêt du genre.

Sur le papier, le genre musical ambient serait alors l'accompagnement parfait à la vie de tous les jours, et donc une potentielle clef permettant d'explorer plus en détail cette capacité évocatrice de la musique et son lien avec la mémoire, qui permet à la manière de la madeleine de Proust de revivre des sentiments, des expériences passées. Brian Eno est revenu sur son approche de la musique lors d'une interview dans l'émission Boomerang sur France Inter, dans laquelle il explique :

*Je m'intéresse à l'idée que la musique serait comme un lieu dans lequel on se rend et non un récit qu'on écoute. Cela fait longtemps que je veux faire de la musique qui soit un domaine, un lieu à visiter.*²⁴

Cette démarche de construction d'un ailleurs, Michel Gondry en a produit une occurrence en 2002 avec son clip réalisé pour le morceau *Star Guitar* (**Fig. 5**) du groupe de musique électronique The Chemical Brothers. Ce clip est par ailleurs relié à l'imagerie du voyage, consistant en un trajet de quatre minutes dans un train de la fenêtre duquel un paysage défile devant les yeux du spectateur, se trouvant alors dans la position et le rôle du voyageur. Dans ce clip, le voyage s'accompagne donc d'un paysage français aux premières apparences banal, mais dont on s'aperçoit très vite que chaque élément visuel correspond à une donnée sonore, qu'il s'agisse de la batterie ou de la ligne mélodique et des effets qui y sont associés. Si cette vidéo m'intéresse, c'est parce qu'elle réunit plusieurs facteurs issus de la réflexion construite jusqu'ici : une idée de voyage, de paysage, de recherche et de création d'un accompagnement

²³ Texte issu de la pochette de l'édition américaine originale de l'album *Ambient 1 (Music For Airports)*

« Mon but est de produire des pièces originales ostensiblement (mais pas exclusivement) pour des moments particuliers et des contextes en vue de construire un petit mais versatile catalogue de musique environnementale adaptée à une grande variété d'humeurs et d'atmosphères. [...] La musique ambient doit être capable de s'adapter à divers niveaux d'attention d'écoute sans en favoriser un en particulier; elle doit être autant ignorable qu'intéressante. » (je traduis)

²⁴ Brian Eno au micro de Boomerang, France Inter, 8 février 2019, consulté le 30 septembre 2019, [cpc.cx/qfQ](https://www.cpc.cx/qfQ)

visuel de la part d'un individu ayant les capacités de retranscrire un univers personnel créé et nourri par la musique.



Fig. 5, Michel Gondry, *Star Guitar*, 2002, clip vidéo

Le paysage qui se construit est ainsi une représentation visuelle des données sonores de la musique, les poteaux s'alignant avec la batterie, les mottes de terre arrivant et repartant au gré des filtres appliqués au morceau. Michel Gondry a ainsi cherché à traduire d'une certaine manière la musique pour permettre la création d'un univers visuel adéquat : à propos du principe de la traduction et de ses enjeux, Joëlle Gauthier écrit « La traduction implique toujours une part d'intuition, un glissement, une certaine "liberté poétique". » Bien que l'on parle ici de traduction de matière textuelle, ayant recours au langage, il est possible de rapprocher ces concepts aux enjeux de la création d'images à partir de son si l'on considère que le rôle du réalisateur est celui du créateur de l'univers correspondant à la matière première musicale, selon ses propres critères et ceux du ou des musiciens avec qui il travaille. On se retrouve alors dans le cadre d'un processus de traduction d'un média à un autre, du musical vers le visuel, dans un travail n'étant pas régi par des codes autres que ceux définis par le réalisateur de la vidéo et de ses propres sensibilités.

Michel Gondry est passé par plusieurs étapes afin de construire les visuels et d'établir les règles régissant le clip, dont la première est celle du croquis (**Fig. 6**). Il a dessiné ce qu'il imagine être la structure musicale du titre dans une sorte de partition graphique, puis a mis en scène et filmé cette partition à l'aide d'oranges, de cassettes, et de chaussures, avant enfin de réaliser la mouture finale du film (**Fig. 7**). Il incarne ainsi de manière visuelle les différents sons, sans pour autant que chaque élément, relié à un

son précis, ne traduise de quelque manière sa nature autre que par sa présence. L'orange représente une partie de la batterie, non pas parce qu'elle en traduit une quelconque dimension sonore mais parce qu'elle est aisément différenciable de la cassette qui elle traduit un autre instrument ou une autre partie rythmique. Cette recherche s'est ensuite poursuivie lors de la réalisation de la mouture finale, avec en plus la dimension supplémentaire du montage, permettant d'agir sur les objets filmés en étirant par exemple une motte de terre pour représenter l'arrivée d'un filtre sonore englobant la production musicale, poussant les analogies entre son et image encore plus loin.

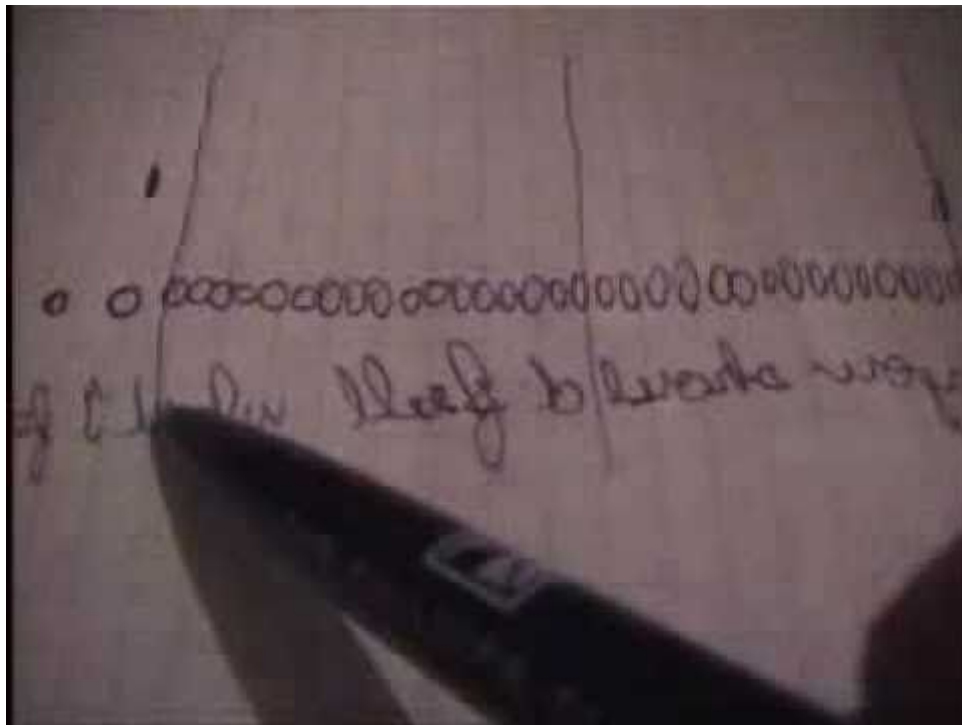


Fig. 6, croquis préparatoire pour la vidéo de *Star Guitar*



Fig. 7, installation préparatoire pour la vidéo de *Star Guitar*

Si l'on repense à la démarche de Brian Eno et sa recherche de la construction d'un lieu musical, on peut considérer qu'une manière de créer un espace visitable à partir de la musique serait de demander l'aide d'un réalisateur, dont le rôle serait de transposer les idées sonores de la musique à un univers visuel. Le réalisateur permettrait de rendre concret et visible la vision d'un compositeur, en bâtissant réellement un lieu dans lequel se rendre : celui de la vidéo, de l'image, de la fiction donnant corps à la musique.

III) Créer des histoires

1) Créer le visuel et le musical simultanément

Des artistes s'intéressent à l'idée de créer une démarche formant un tout indissociable des univers de l'image et du son : Norman McLaren est l'un des pionniers de ce mode de pensée. Il créait en 1971 le court métrage *Synchromie*²⁵ (Fig. 8) en dessinant sur la partie dédiée au son d'une pellicule des formes géométriques, qui lues par une cellule photo-électrique correspondaient à des notes musicales. Il reproduisait ensuite ces formes sur la partie dédiée à l'image de la pellicule, en les colorisant. Le terme de « son-image » ou « d'image-son » prend alors tout son sens, puisque ce qui est vu est ce qui est entendu : chaque forme est un son et chaque son est une forme, sans autre intervention qu'une couche de couleur afin de rendre l'image plus graphique.

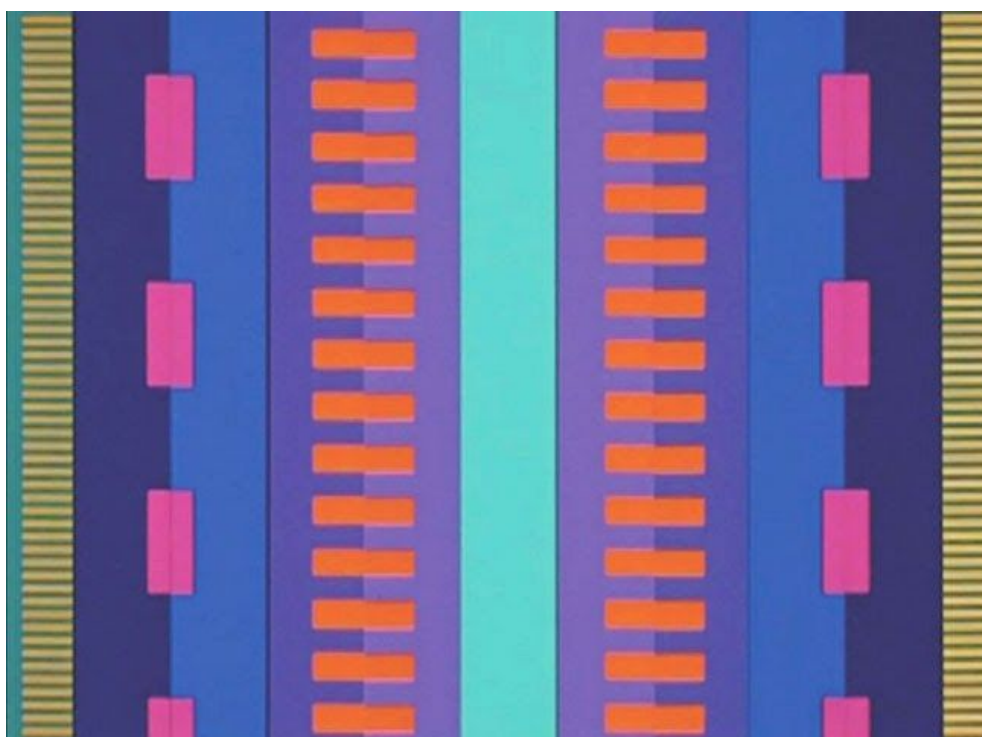


Fig. 8, Norman McLaren, *Synchromie*, 1971, dessin sur pellicule, 7 min 26

Il n'est plus alors question « d'évocation » de la part du son ou de l'image, mais d'une adéquation parfaite des deux médias, dans une relation bien plus poussée que le projet *Sound/Tracks* dont je parlais au début de ce mémoire. Avec cependant une différence de taille : le projet *Sound/Tracks*, bien que reposant sur une traduction sonore artificielle du visuel puisqu'interprétée par un algorithme, est en

²⁵ Norman McLaren, *Synchromie*, dessin sur pellicule, 1971, cpc.cx/qji

théorie accessible et utilisable par tous, là où les connaissances et les médiums employés par Norman McLaren font de sa méthode une technique extrêmement exclusive car réservée à une poignée de personnes ayant l'accès aux connaissances et aux outils spécifiques qu'elle demande.

On peut alors se demander si la démarche de Norman McLaren serait applicable aujourd'hui, à l'aide des nouveaux outils numériques dont nous disposons. Cette création utilisant des outils entièrement analogiques, on peut la mettre en parallèle avec le travail de Jerobeam Fenderson et Hansi3D et leur projet *Oscilloscope Music* (**Fig. 9**). Utilisant lui aussi la technologie analogique (un oscilloscope) pour dessiner des visuels en trois dimensions dont les données sont directement tirées du son nourri à l'appareil, il cherche à appliquer une démarche similaire à celle de Norman McLaren en mêlant technologies numériques et analogiques.

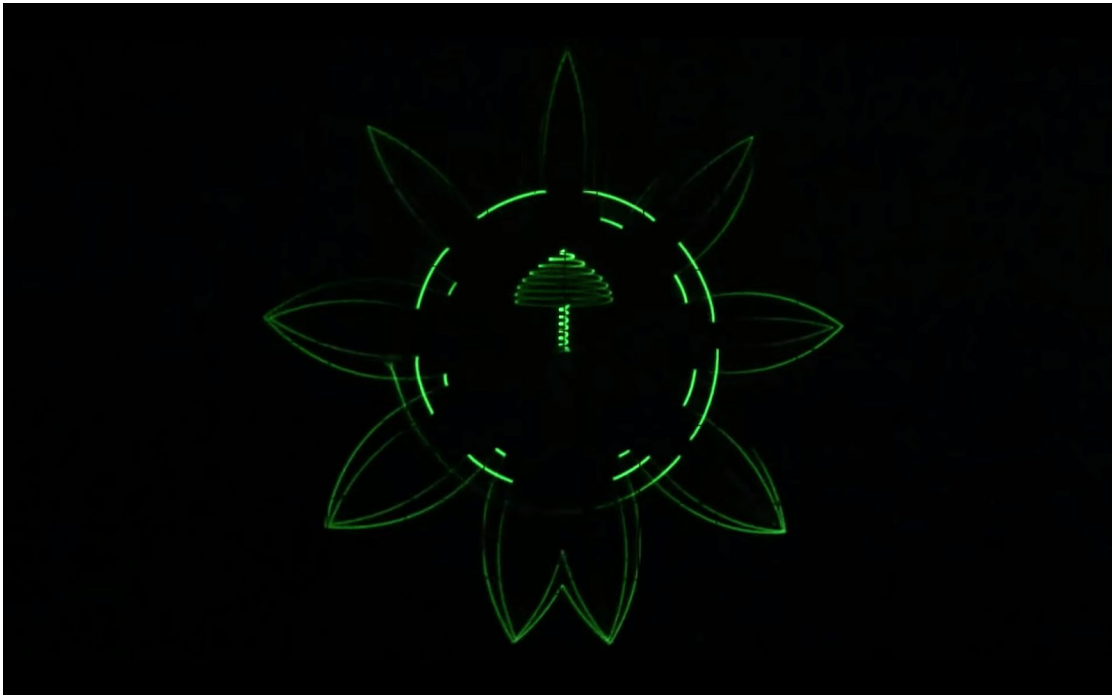


Fig. 9, Jerobeam Fenderson et Hansi3D, *Oscilloscope music - Shrooms*, 2016, vidéo et musique, 6 min 02

Pour obtenir des formes si complexes à partir de musique au format numérique créée dans un logiciel, un traitement numérique est appliqué aux données audio : le numérique permet « l'impossible ». Les visuels d'Oscilloscope Music ne représentent en effet pas réellement le son émis, mais un son dans lequel ont été injectées des données visuelles de manière artificielle à l'aide de la technologie : on se retrouve de nouveau avec une relation infidèle entre l'image et le son, qui s'ils sont censés être l'exacte représentation l'un de l'autre se retrouvent parasités par la volonté de donner un sens clair aux images.

Marie-Aimée Lebreton, maîtresse de conférences au Centre de Recherche EA 3476 sur les Médiations (crem) de l'université de Lorraine, écrit ainsi dans un article du magazine *Images re-vues* : « *Écrire une image sonore revient à s'immerger dans la vie d'un son pour en modifier les composantes.*²⁶ » Dans cette citation, on retrouve ainsi la notion d'immersion, que nous avons identifiée précédemment comme étant une composante potentiellement essentielle à la capacité évocatrice du son. Marie-Aimée Lebreton emploie également le terme *écrire* puisqu'elle aborde la question de l'image sonore sous le prisme de l'écriture musicale et notamment des partitions graphiques, mais ce qui m'interpelle dans cette citation est la notion de *vie*. Parler du son *vivant* implique selon moi que ce dernier est part entière du processus de création en ce qu'il aurait la capacité d'influencer lui-même son créateur, parler du son *vivant* c'est se dire qu'en écoutant deux fois la même chose on pourrait y entendre deux choses différentes, bien qu'il soit resté identique. Et c'est ici que l'on retrouve la notion *d'évocation*.

Les techniques de création de Norman McLaren ne relèvent alors en rien de l'évocation chez leur créateur, puisqu'elles dictent d'elle-mêmes le sens sonore et visuelle qu'elles prennent, et ce dès leur création : c'est là la limite d'une approche « scientifique » de la création d'image-son. La logique mathématique vient remplacer en grande partie la sensibilité du créateur et orienter d'elle-même son discours pictural et sonore pour ne jamais dévier de ce dernier. Si l'une des formes géométriques produite par Norman McLaren venait ainsi à être modifiée, ne serait-ce qu'avec une subtile touche de peinture, elle perdrait tout ce qui en fait une image sonore pour devenir une simple illustration du son. Le projet *Synchromie* tend d'ailleurs déjà vers cette représentation légèrement inadéquate du son par l'image, puisque l'image est colorée par rapport à la donnée sonore et n'est pas l'exacte copie de cette dernière. La démarche moins pure du projet Oscilloscope Music est alors plus proche de cette définition, puisque le son est plié à des règles mathématiques dictées par les musiciens leur permettant de lui faire prendre n'importe quelle forme désirée.

²⁶ Marie-Aimée Lebreton, « Qu'est ce qu'une image sonore ? », in *Images re-vues*, Hors Série 5, 2016

Le projet *Telefunken*²⁷ (**Fig. 10**) de Nicolai Carsten est en quelque sorte une synthèse de ces deux travaux : un lecteur de CD est connecté à des téléviseurs (à l'époque de la création de l'œuvre, à tubes cathodiques, aujourd'hui des écrans plats, l'œuvre évoluant au fil de ses itérations) et transmet une information visuelle à ces derniers. Cette information visuelle provient de la sortie audio du lecteur CD, relié à l'entrée vidéo des téléviseurs, donnant alors à voir des informations sonores telles qu'interprétées par un dispositif analogique autonome, sans intervention aucune de l'homme. Les pulsations et la hauteur de l'information sonores sont traduites visuellement par des lignes d'épaisseurs variables. Si cette méthode ne permet pas la création et la visualisation d'images sonores en direct, on peut imaginer relier les téléviseurs aux sorties son d'instruments, permettant alors de créer son et image de manière simultanée sans dénaturer aucun des deux médiums, l'image s'adaptant d'elle-même pour représenter de manière « naturelle » la donnée sonore reçue, sans que l'on ne la plie artificiellement à prendre une direction précise. L'image n'est pas une traduction mathématique, mais permet d'évoquer le son sans régir son illustration sous des principes fixes, le travail analogique impliquant une marge d'erreur par rapport à l'aspect « parfait » que peuvent revêtir les techniques de création numérique.



Fig. 10, Nicolai Carsten, *Telefunken*, 2000, installation audiovisuelle

²⁷ Nicolai Carsten, *Telefunken*, 2000, installation audiovisuelle

Le problème principal que laissent entrevoir ces projets est qu'il s'agit d'œuvres créées par des artistes, dont les moyens de production sont loin d'être accessibles à tous. La production de ces œuvres nécessite des compétences techniques réelles qui font de ces méthodes des techniques réservées à un public de passionnés. Elles sont peut-être accessibles d'un point de vue du public (n'importe qui peut techniquement découvrir ces œuvres), mais ne le sont pas d'un point de vue créateur : il n'est pas possible au plus grand nombre de s'emparer des processus de création de ces œuvres pour en faire naître de nouvelles plus personnelles.

2) Construire un univers visuel à partir d'une œuvre musicale

Avant la vidéo cependant, bien d'autres médiums ont été utilisés pour traduire visuellement la musique, la peinture étant l'un d'eux. Vassily Kandinsky, après avoir terminé la réalisation de sa *Fugue* en 1914 (**Fig. 11**), se serait ainsi « assuré de l'ordre polyphonique du tableau²⁸ » avant de le nommer ainsi. La fugue est en musique une manière de composer une œuvre qui consiste en la superposition et la répétition de motifs musicaux distincts. Visuellement, le tableau est d'un abstractionnisme frappant, et il n'est pas aisé de parvenir à rapprocher au premier regard la musique de l'œuvre, tant les clefs nécessaires à sa compréhension sont nombreuses. Cette approche de la création visuelle est une approche sensible, et rend la critique ou l'analyse de ce type d'œuvre selon moi tout à fait sujette à interprétation. S'il est impossible de parler à la place de Vassily Kandinsky à propos de la création de cette œuvre, je peux en revanche avancer qu'elle résulte de la construction que l'artiste s'est fait de lui-même au fil des ans, des expériences vécues et des œuvres réalisées. La fugue, et ce qu'il en sait, a été pour lui traduite par la peinture selon des principes établis par l'artiste lui-même, qu'il a tenté de rendre clairs aux yeux des autres. Parce qu'il est impossible de savoir de quelle manière Kandinsky se serait assuré de l'ordre polyphonique du tableau, il est difficile de tirer des conclusions permettant une compréhension universelle des intentions de l'artiste.

²⁸ Médiation du Centre Pompidou autour de l'exposition Kandinsky de 2009, consulté le 23 novembre 2019, cpc.cx/q4w



Fig. 11, Vassily Kandinsky, 1914, *Fugue*, huile sur toile, 129,5 x 129,5 cm, fondation Beyeler

On peut cependant remarquer quelques analogies évidentes entre musique et peinture dans cette œuvre, à commencer par ce qui définit la fugue et semble avoir été mot d'ordre dans l'élaboration du tableau : le travail du motif. Ces derniers sont extrêmement nombreux et divers, on observe par exemple la présence répétée de bandes colorées sur lesquelles se superposent des traits réguliers et rythmés. De grandes formes englobantes divisent également le tableau en sections, que l'on peut comparer à des mouvements (musicaux) dont le tout forme la dynamique globale de l'œuvre : le bas gauche de la peinture est bien plus calme que son haut droit où se bousculent de petits motifs géométriques. Si l'on prend le temps d'analyser l'œuvre, on peut ainsi trouver des clefs permettant de rapprocher son et image au travers d'analogies entre les codes et les langages employés par ces deux univers.

On perd toutefois dans ce type de travaux l'immédiateté de la compréhension : il faut analyser le tableau et posséder des clefs visuelles comme musicales pour permettre de faire ces rapprochements entre la musique et l'œuvre picturale. Cette difficulté à arriver à une forme de compréhension universelle des signes graphiques est ce qui fait le cœur du travail de Roman Haubenstock Ramati.

Dans une démarche similaire bien que dépourvue des mots et du sens que ces derniers peuvent porter, il cherche une manière juste de poser sur le papier ses idées musicales afin de les partager et de pouvoir les faire interpréter au travers de ses partitions graphiques. La partition de son *Concerto a tre* (**Fig. 12**), réalisée en 1973, « suggère un climat, un esprit. [Elle] donne le maximum de liberté aux interprètes.²⁹ » Les interprètes sont dans cette pièce autant créateurs que le compositeur lui-même, au vu du degré de liberté qui leur est laissé par l'absence de tout signe au sens établi. « Interprètes » est alors un mot juste, puisque la notation inventée par le compositeur ne fait pas appel au vocabulaire graphique habituel de la musique occidentale, développé depuis le Moyen Âge, mais cherche à inventer de nouveaux signes à même de porter plus que les indications de hauteur de ton et de nuance classique, en prenant en compte l'imprédictibilité de la performance résultante. La première définition de l'interprète donnée par le dictionnaire Larousse en ligne est ainsi : « l'action d'interpréter, d'expliquer un texte, de lui donner un sens ; énoncé donnant cette explication.³⁰ » Le rôle de l'interprète est alors déterminant dans la réception de l'œuvre par le public, puisqu'il va décider de son propre chef des directions que prendra l'œuvre.

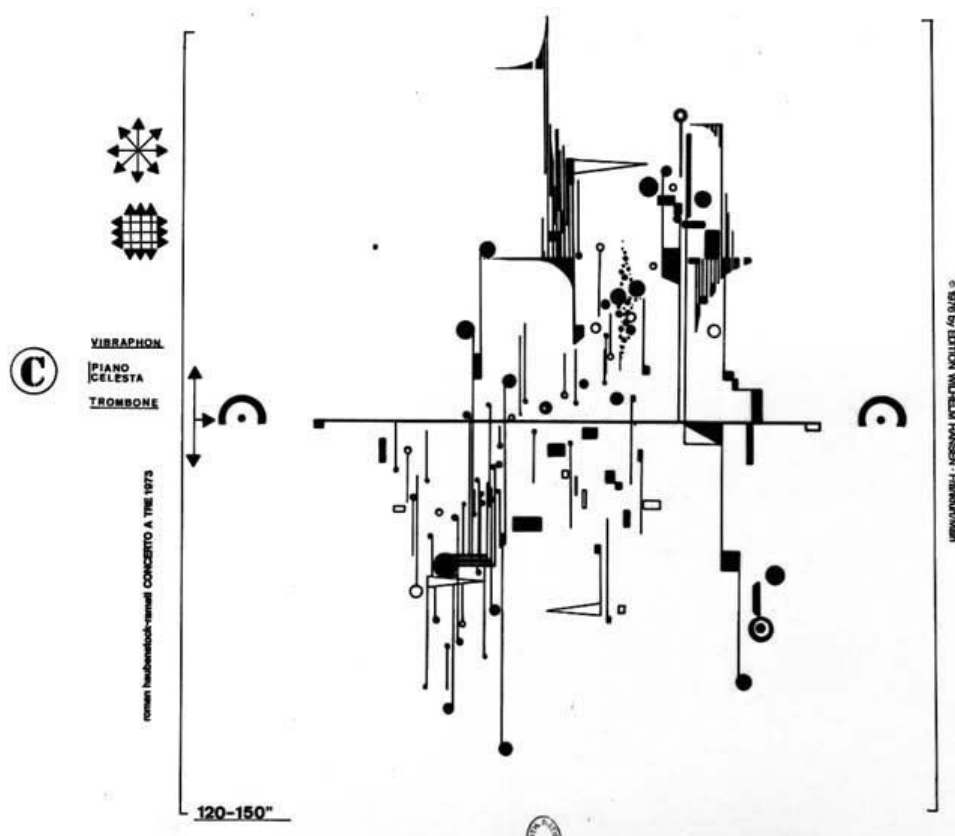


Fig. 12, Roman Haubenstock Ramati, partition graphique pour le *Concerto a tre*, 1973

²⁹ Site pédagogique de la Bibliothèque Nationale de France, consulté le 23 novembre 2019, cpc.cx/qgN

³⁰ Site du dictionnaire Larousse, consulté le 16 décembre 2019, cpc.cx/qgP

Toujours dans cette recherche de clefs universelles, s'intéresser à la démarche de Piet Mondrian permet d'observer une troisième approche de la représentation visuelle du son, qui tout en étant différente, possède des points communs avec celle de Kandinsky. Il réalise ainsi en 1942 l'huile sur toile *Broadway Boogie-Woogie* (**Fig. 14**) et si l'on s'intéresse à son titre, la peinture semble d'abord inspirée par la ville, dont il tire la composition graphique de son tableau, et est par la suite qualifiée en des termes musicaux qui viennent diriger le propos vers un imaginaire plus musical. Le boogie-woogie, genre musical populaire dont le nom traduit étrangement bien la nature, ajoute ainsi au quadrillage la nature joyeuse et entraînée que les choix de couleurs viennent souligner. L'œuvre a ceci d'intéressant par rapport à notre sujet qu'elle combine dans son titre à la fois des informations visuelles et des informations sonores, sans qu'aucune de ces deux données ne soit représentée figurativement sur la toile. Le titre entre cependant en résonance avec la composition graphique, et permet l'accès aux clefs de la compréhension du tableau, et ce de manière étonnamment logique. La capacité évocatrice du registre musical employé est telle qu'elle permet la compréhension des intentions de l'artiste de manière aisée et quasi immédiate, le genre étant extrêmement populaire dans les années 1940 lors de la réalisation de la peinture. La notion de rythme est ici essentielle, tant dans la peinture que dans les références musicales, puisque le boogie-woogie est un genre extrêmement rythmé, dont le nom fait référence aux bogies qui sont la partie inférieure des wagons, sur lesquelles sont fixées les roues, et dont le bruit caractéristique lors du déplacement sur les rails a inspiré son nom au courant musical.

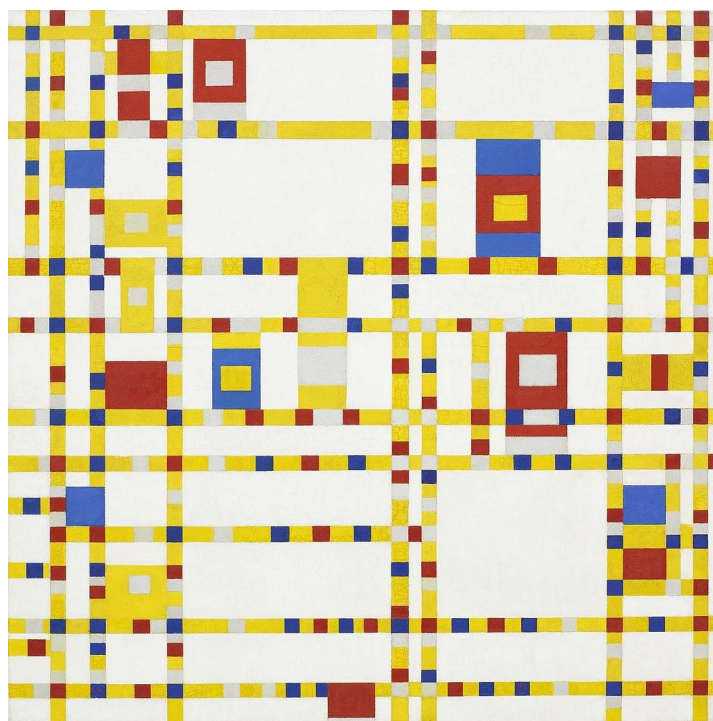


Fig. 14, Piet Mondrian, *Broadway boogie-woogie*, 1942, huile sur toile

La culture populaire et une culture plus élitiste sont ainsi en jeu lorsqu'il s'agit de convoquer des références permettant l'accès à un imaginaire collectif sur lequel les artistes peuvent s'appuyer afin de transmettre des messages précis au travers de leurs œuvres. La culture élitiste et ses codes restent peu accessibles (par exemple la musique classique) et entravent l'appropriation personnelle, tandis que la culture populaire permet au plus grand nombre de posséder les connaissances nécessaires à la compréhension d'une œuvre qui n'est pas figurative au premier abord.

Certains registres musicaux semblent donc plus favorables à la création et la compréhension d'œuvres visuelles autour de compositions musicales, le genre ambient précédemment évoqué par exemple. En s'intéressant à l'univers visuel construit autour de ce genre, on se rend compte rapidement de plusieurs choses : peu d'artistes majeurs de ce courant semblent créer de clips pour leurs morceaux, leurs fans le faisant dans certains cas à leur place dans des sortes d'hommages rendus à leurs artistes favoris. Si l'on s'intéresse par exemple à la communauté du groupe écossais Boards Of Canada, on constate en regardant quelques-uns de ces clips qu'un point est commun à tous : chacun utilise des images d'archives ou des images documentaires, qui ne sont pas tournées par la personne créant la vidéo. Les images sont détournées de leur propos initial, on leur retire leur accompagnement sonore d'origine, pour leur apposer une création musicale autre n'ayant pas de rapport direct avec l'œuvre. La nature de ces vidéos est diverse, allant de la vue aérienne d'une ville (*Amo Bishop Roden*³²)(**Fig. 15**) à une campagne de prévention pour la sécurité routière à vélo (*Everything You Do Is A Balloon*³³)(**Fig. 16**), mais on observe qu'elles sont utilisées inaltérées et ne font pas l'objet d'un travail de montage supplémentaire de la part du réalisateur. Le groupe lui-même utilise les mêmes procédés de création lorsqu'il réalise sa première vidéo officielle en 2006 pour le morceau *Dayvan Cowboy*³⁴ (**Fig. 17 & 18**), en altérant cependant le montage et créant une narration plus personnelle.

³² Boards Of Canada, *Amo Bishop Roden*, vidéo de ballacid, 2012, cpc.cx/qjw

³³ Boards Of Canada, *Everything You Do Is A Balloon*, vidéo de nonameno5, 2008, cpc.cx/qjx

³⁴ Boards Of Canada, *Dayvan Cowboy*, vidéo officielle, cpc.cx/qjy



Fig. 15, ballacid, *Amo Bishop Roden*, 2012, clip vidéo, 6 min 19



Fig. 16, nonameno5, *Everything You Do Is A Balloon*, 2008, clip vidéo, 7 min



Fig. 17, Boards Of Canada, *Dayvan Cowboy*, 2006, clip vidéo, 4 min 36



Fig. 18, Boards Of Canada, *Dayvan Cowboy*, 2006, clip vidéo, 4 min 36

L'utilisation de ce type de visuels préexistants ne semble pas anodine puisque la musique du groupe est généralement décrite comme comportant de nombreux éléments nostalgiques, puisant elle aussi dans des ressources déjà existantes pour créer une œuvre nouvelle. Le groupe utilise par exemple des extraits de discours télévisés ou d'émissions pour enfants qu'il distille dans ses compositions, rajoutant une dimension narrative à une musique instrumentale. Utiliser de vieux extraits audio situe la narration dans le temps, plus précisément dans le passé, et le discours lui-même tenu dans cet extrait ajoute un contexte supplémentaire et donne un second sens à la musique qui vient souligner la narration. Les deux sources sonores soutiennent chacune le discours de l'autre, la réception que l'on a de la musique étant influencée par les mots prononcés au fil d'un album, situés eux-même dans le contexte de la musique.

La méthode de création des clips du groupe est fortement similaire à cette idée de réutiliser de la matière déjà existante pour créer un nouvel univers. Le fait de libérer une partie du poids que peut représenter celui de la création de visuels originaux est peut-être ce qui fait le succès de cette méthode de création chez les auditeurs de Boards Of Canada : peu de compétences techniques sont nécessaires à la réalisation d'une vidéo, rendant le processus accessible et à la portée du plus grand nombre. Une histoire nouvelle est créée pour les images sources, le son original de la vidéo étant effacé et remplacé par celui de la musique du groupe, prêtant alors de par son ambiance un nouveau discours aux images. Par la réunion des univers sonores et visuels, une nouvelle œuvre cohérente est créée. Les processus de création musicale et visuelle sont ainsi similaires chez les musiciens et chez les vidéastes (amateurs) : une cohérence entre les deux univers s'est créée d'elle-même au fil du temps.

Le groupe lui-même, lorsqu'il présente sa démarche, évoque de fortes connexions avec le passé, la nostalgie...

*Our music is born from a strange union of the air of childhood and more troubled feelings, representing a more terrible reality which blends paradoxically with our childhood dreams.*³⁵

Réussir à instiller dans la musique des éléments permettant l'accès à une sorte de nostalgie universelle serait alors une clef pour permettre la construction de visions collectives chez un groupe d'auditeurs ?

³⁵ Ariel Kyrou et Jean-Yves Leloup, « Two Aesthetes of Electronic Music », in *Virgin Megaweek magazine*, juin 1998, cpc.cx/qhB

« Notre musique est née d'une étrange union entre les ambiances de l'enfance et des émotions plus troublées, qui représentent une réalité plus terrible qui paradoxalement se mêle avec nos rêves d'enfance. » (je traduis)

Vladimir Jankélévitch, dans son livre *L'irréversible et la nostalgie*, avance ainsi que « la “*maison du souvenir*” est par excellence chose de la musique ³⁶ », et constate :

[...] le passé contemplatif s'installe dans le vide des dimanches et dans le vide de la nuit : c'est le moment de se souvenir. À mesure que la nuit descend sur nous, le souvenir remonte en nous comme une prière. C'est pourquoi le mouvement nostalgique par excellence, dans les sonates et les symphonies, est le mouvement lent. [...]

L'adagio ³⁷ du regret traîne avec soi la mélancolie du souvenir inconsolable : lorsque le temps du largo ³⁸ est venu, l'effusion mélancolique, n'allant plus nulle part, s'attarde et se recueille [...] ³⁹

Cette analyse correspond alors parfaitement au registre de la musique ambient, musique lente et évolutive par excellence, qui renforce l'idée que ce style de musique serait une clef permettant d'ouvrir les portes de la nostalgie chez ses auditeurs, et donc rendre plus accessible le voyage vers un ailleurs que permet cette dernière.

3) Créer le lieu musical

Si la réunion des domaines de l'image animée et de la musique sont ce qui permet effectivement de donner corps à une composition et de permettre l'immersion en son sein, le jeu vidéo est alors pour moi ce qui se rapproche aujourd'hui le plus d'un lieu musical, dans lequel il nous est donné de visiter une œuvre dans toutes ses dimensions, sonores et visuelles, en ayant dans certains cas une incidence sur ces deux univers en tant que joueur. Le jeu vidéo est un médium interactif et grand public, permettant un engagement de la part de ses utilisateurs extrêmement fort, et est aujourd'hui considéré comme un art à part entière. ⁴⁰ Réunissant les domaines visuels et sonores au sein d'une narration interactive, il semble posséder toutes les qualités permettant de plonger ses utilisateurs dans un ailleurs, de créer des souvenirs communs à plusieurs personnes au travers des expériences vécues dans les multitudes de fiction auxquelles ce média donne accès. Le joueur est en effet dans une position de créateur passif, ayant en main toutes les instruments nécessaires à la création d'une expérience dans laquelle il sera à

³⁶ Vladimir Jankélévitch, *L'irréversible et la nostalgie*, Flammarion, Paris, 1974, p. 378

³⁷ Adagio : indication de tempo lent

³⁸ Largo : terme d'interprétation musicale qui indique un mouvement très lent.

³⁹ Vladimir Jankélévitch, *L'irréversible et la nostalgie*, Flammarion, Paris, 1974, p. 212

⁴⁰ « Bonjour @LegeLoL, je vous confirme que les jeux vidéo figurent bien dans l'offre du #PassCulture, comme je m'y étais engagé ! Le jeu vidéo est un art, il y a donc toute sa place. »

l'origine d'images, de sons, tout en étant soulagé de la création de ces instruments (les graphismes, le système de jeu, la musique...)

La musique adaptative est un principe propre à ce média, consistant en un accompagnement musical dynamique accompagnant les actions du joueur tout au long de leur expérience et réagissant à leur comportement. Une étape importante dans la création de ce système d'intégration particulier de la musique a été le système iMuse, développé au début des années 1990 par le studio LucasArts (fondé par Georges Lucas), à l'origine de nombreux jeux de type *point'n'click*⁴¹ populaires.

On peut citer l'exemple du jeu *Monkey Islands 2 : LeChuck's Revenge* (**Fig. 19**) dans lequel ce système est utilisé pour la première fois. Développé par LucasArts, il permet lorsque le joueur change de tableau d'effectuer des transitions extrêmement subtiles de manière dynamique entre les bandes-son correspondantes à chaque tableau, donnant l'impression d'un accompagnement musical continu et évolutif.⁴² Cela permet, de manière invisible, de renforcer l'immersion dans l'œuvre en effectuant des transitions fines et intelligentes, de déclencher des phrases musicales synchronisées avec les éléments visuels du jeu, ou encore d'arrêter la musique de manière « logique » (en terminant par un accord ou une phrase musicale précise). FibreTigre, créateur de jeux vidéo français et spécialiste de la narration interactive, écrit ainsi dans un billet de blog : « *En fait, nous sommes dans une expérience musicale continue telle que l'offrent les films d'aventure de Georges Lucas.* »⁴³

⁴¹ Type de jeu se jouant la plupart du temps à la souris, composé d'une interface graphique et d'un menu d'interaction et dont le but est généralement de résoudre une série d'énigmes afin d'avancer dans l'intrigue. La série culte *Monkey Island* fait partie de cette catégorie de jeux.

⁴² Le système est mis en exergue par Peter Silk, compositeur et développeur dans cette vidéo : cpc.cx/qi9

⁴³ FibreTigre, *Une proposition technique viable pour un iMuse à l'ère du MP3*, 19 mars 2012, consulté le 18 décembre 2019, cpc.cx/qib



Fig. 19, LucasArts, *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, 1991

Si l'on analyse le fonctionnement in situ de ce dispositif, au travers d'une vidéo réalisée par Peter Silk (cpc.cx/qi9), on remarque alors qu'un thème principal est joué lorsque le joueur se trouve dans l'extérieur du port, et qu'il est altéré à chaque fois qu'il rentre dans un bâtiment, de manière plus ou moins subtile. Cela peut aller du simple ajout d'un instrument à la composition, à la transition vers une section musicale complètement différente. Cela contribue à la création d'atmosphères uniques pour chaque environnement du jeu, et de marquer les esprits plus que si une composition universelle se jouait dans chaque tableau.

Ce système n'est aujourd'hui plus applicable en raison des évolutions techniques qui ont fait passer la musique de jeux vidéo de données midi jouées « en live » par l'ordinateur du joueur à des enregistrements figés, mixés par des ingénieurs du son et dont les éléments ne sont pas altérables. Le studio australien House House a cependant réussi à recréer un effet similaire quoique plus poussé dans sa réactivité avec leur jeu *Untitled Goose Game* (**Fig. 20**), sorti en 2019. On y contrôle une oie chargée de semer le chaos dans un petit village en caquetant après les habitants et en rivalisant d'ingéniosité pour leur mener la vie dure. Un des points forts du jeu est sa bande-son originale, réalisée par Dan Golding. Cette dernière a été réalisée à partir de compositions de Debussy qui ont été réinterprétées par Dan Golding au piano de deux manières différentes : de manière calme, puis de manière plus soutenue. Les interprétations ont ensuite été divisées chacune en plus de quatre cents micro phrases musicales, et

le jeu alterne en permanence entre ces deux versions et un état silencieux selon les actions du joueur. Trois états sont ainsi présents : silencieux, musique jouée doucement et musique jouée énergiquement⁴⁴.



Fig. 20, House House, *Untitled Goose Game*, 2019

À la différence du système iMuse, le système ne réagit plus seulement à la position du joueur dans le monde, mais également à ses actions en temps réel. Ainsi, lorsque le joueur déambule seul dans les tableaux, ne sont présents que les effets sonores des bruits de pas de l'oie qu'il contrôle. Dès qu'il commence à effectuer une des actions qui lui sont demandées (voler une radio, renverser une tasse de thé sur un personnage...) la musique intervient, et lorsqu'il est repéré par un des humains et que l'action s'emballe, l'enregistrement plus dynamique de la bande-son est joué.

Dans une relation encore plus poussée que pour les clips musicaux traités précédemment, la musique vient ainsi souligner chaque action du joueur de manière pertinente, et renforcer l'immersion ressentie : la musique est l'exacte représentation sonore des intentions transmises par les visuels et le système de jeu.

Ces deux approches sont combinées dans le jeu *Portal 2* (**Fig. 21**), sorti en avril 2011. Le jeu est un jeu d'énigmes en 3D en vue subjective, dans lequel la protagoniste doit réussir une série de tests afin d'échapper à l'emprise d'une intelligence artificielle cherchant à tester des énigmes sur elle jusqu'à ce

⁴⁴ L'effet est visible dans cette vidéo réalisée par Gareth Damian Martin : cpc.cx/q4h

que mort s'ensuive. Les énigmes se résolvent en créant des portails permettant de se téléporter d'un endroit à un autre. Les éléments participant à la résolution d'une énigme possèdent généralement dans le jeu une identité sonore qui leur est propre, phrase mélodique ou bruitage harmonisé, qui s'imbrique et se combine avec la musique du jeu pour former un tout cohérent⁴⁵. Au fur et à mesure de l'avancée du joueur dans une énigme, il construit ainsi la bande son de cette dernière, la complétant en avançant dans les salles de test du jeu.



Fig. 21, Valve, *Portal 2*, 2011

Le projet *Bondage* (**Fig. 22**) de l'artiste japonais Atau Tanaka, réalisé en 2003 pour Le Fresnoy, studio national des arts contemporains à Tourcoing, relève des mêmes principes de musique interactive, mais les transpose à la vie réelle.

Le projet est une projection audiovisuelle interactive sur un support de bois d'environ deux mètres de haut sur trois de large sur lequel sont tendues des feuilles de papier (appelées *shoji*). L'ensemble se rapproche visuellement de l'architecture d'intérieur traditionnelle japonaise, faisant très clairement référence aux portes coulissantes des habitations du pays. La projection est construite à partir d'une photo du photographe japonais Nobuyashi Araki (malheureusement introuvable sur internet) qui a été transformée en négatif, ainsi que des silhouettes des visiteurs captées par une caméra, traitées elles

⁴⁵ Démonstration vidéo réalisée par Mister Dimentio sur YouTube, chaque laser joue une mélodie différente lorsqu'il alimente une des entrées présente sur le mur : cpc.cx/qIZ

en positif et se superposant à la photo d'origine, révélant ainsi par endroits la photo non traitée (**Fig. 23**). Une matière sonore de base est générée en traitant la photographie au travers du logiciel Metasynth, créant à partir des informations visuelles de la photo une toile sonore sur laquelle vont s'ajouter les éléments créés par les visiteurs. Le son est diffusé par quatre enceintes placées à la verticale à l'intérieur du socle de la structure, produisant un son quadriphonique. Le son que ces enceintes émettent est constitué des mouvements des visiteurs captés par la caméra, la taille et l'éloignement par rapport à l'œuvre de ces derniers influant sur la hauteur de fréquence du son produit, tandis que leur position face à l'œuvre (vers la droite, centré, vers la gauche...) influe sur la panoramique. Le son suit ainsi littéralement les mouvements des spectateurs, se déplaçant d'enceinte en enceinte en même temps qu'ils se déplacent devant l'installation.



Fig. 22, Atau Tanaka, *Bondage*, 2003, installation audiovisuelle interactive

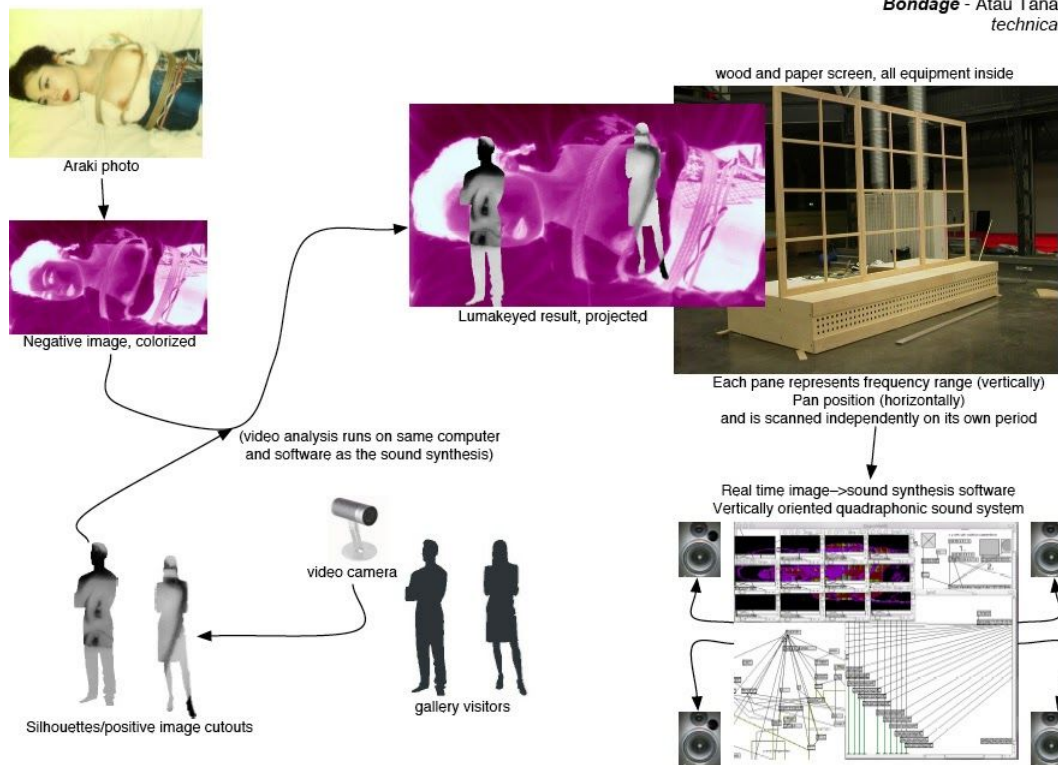


Fig. 23, schéma de fonctionnement de l'œuvre *Bondage*

Le but de l'installation est d'inciter les visiteurs à révéler la photographie de base à l'aide de leurs corps, ainsi que de contribuer à la bande son évolutive. Le fait que chacun des éléments visuels et sonores de l'installation soient interactifs contribue alors à l'engagement du public avec l'œuvre. Par rapport à *Portal 2* où sont associées des phrases musicales à des objets, on attribue ainsi à un spectateur une nappe sonore qu'il modifie continuellement de par sa simple position d'observateur. Il joue alors avec l'œuvre, de manière d'abord inconsciente puisque ne connaissant pas ses ressorts, puis par plaisir de la découverte des sons nouveaux que lui permettent de produire l'installation, et de la recherche de la révélation de l'image.

Si les joueurs d'un jeu ou le public d'une installation ne sont pas à l'origine de sa création, leur conférer une part d'interaction avec la dimension sonore de l'œuvre, en plus de la dimension visuelle, permet de renforcer l'expérience et de marquer encore plus les esprits, puisque chaque action aura une conséquence et un retour venant « récompenser » le joueur ou le public. La musique de *Monkey Island* vient renforcer le sentiment d'exploration et de découverte du joueur au fil de sa progression, celle d'*Untitled Goose Game* permet de mettre l'emphasis sur les actions du joueur en temps réel et celle de *Portal 2* combine ces deux aspects en accompagnant le joueur à chaque nouvelle étape du jeu réussie. Atau Tanaka quant à lui offre une œuvre qui ne se révèle totalement à son public que lorsque

l'engagement de ce dernier est total. En incitant les joueurs ou le public à participer à l'expérience et en leur offrant plus de retours sur leurs actions qu'à l'accoutumée, l'immersion n'en est que renforcée, et les souvenirs laissés par les œuvres dans la mémoire de chacun bénéficient de cette immersion plus poussée qu'à l'accoutumée. Si les joueurs ne sont réellement créateurs ni de la partie visuelle ni de la partie musicale de leur expérience de jeu, ils sont pleinement créateurs des souvenirs que leurs actions dans cet univers fictif vont créer, de l'impact qu'ils auront sur ce monde artificiel. L'interactivité image/musique que permet le média du jeu vidéo est ce qui est à l'origine de souvenirs marquants présents dans la mémoire de milliers de joueurs différents, chacun ayant vécu l'expérience à sa manière.

C'est pour cette raison que la musique traditionnelle peut paraître éloignée de prime abord de ces questions d'immersion, pourtant nécessaire à l'élaboration de souvenirs : l'auditeur n'a aucun contrôle sur ce qu'il écoute et aucune part active dans le déroulé musical. Dans un article de Yann Leroux intitulé *Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo*⁴⁶, on trouve ainsi l'observation suivante :

*Cependant, ce n'est pas toute la réalité qui se trouve déniée, auquel cas le joueur s'avèrerait incapable de jouer. N'est déniée que la part de réalité nécessaire pour que le jeu puisse avoir lieu. C'est grâce à ce "laissé de côté" que le jeu peut prendre.*⁴⁷

Il faudrait se couper d'une part de la réalité pour pouvoir s'immerger dans une œuvre musicale ? Mais priver un de nos sens (l'ouïe) de toute communication avec le monde réel, par le biais d'un casque ou d'écouteurs peut être considéré comme une forme de privation d'un certain prisme de la réalité. Les informations sonores reçues en temps normal sont atténuées, voire supprimées par la bande son « artificielle » que l'auditeur choisit pour l'accompagner le temps d'un titre, d'un album, qui ne s'adapte pourtant pas à la situation vécue.

Toutes les techniques de création et tous les médias que nous avons pu aborder dans ce mémoire se rejoignent autour d'un seul problème : leur manque d'accessibilité et d'instantanéité au quotidien, et si les jeux vidéo sont ce qui se rapproche aujourd'hui le plus d'un média créateur de marqueurs sonores universel, il m'est difficile de le qualifier en ces termes. S'ils sont sans aucun doute extrêmement populaires, ils n'en restent pas moins facile d'accès à tout le monde, puisque tout le monde n'est pas exposé de la même manière à ce média. Chercher intentionnellement à créer une œuvre agissant comme Madeleine de Proust universelle perd tout son sens lorsque l'on se rend compte que c'est

⁴⁶ Yann Leroux, *Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo*, in *Adolescence*, 2012, n°79, pp. 107 à 118

⁴⁷ *Ibid*

précisément car chacun perçoit différemment chaque œuvre qui fait que des individus s'identifient à une musique particulière et la relie à une période de leur vie, plus ou moins précise et pouvant aller jusqu'à l'instant.

Conclusion

Nous nous constituons un journal sonore propre tout au long de notre existence, que l'on ne cesse de compléter : ce journal est unique à chacun, mais nous possédons tous en revanche au-delà de la musique des références universelles formant autant de ponts entre nos souvenirs. Qu'il s'agisse du bruit de l'eau ou de celui du cliquetis d'un train sur les rails, ces sons font partie d'un inconscient collectif, qu'il est possible de convoquer au travers d'œuvres sonores.

La voix interne des artistes, créateurs d'œuvres sonores et visuelles, parle à un auditoire au travers de l'incarnation de ces pensées dans leurs œuvres. Auditoire qui reçoit le discours au travers du filtre de leurs expériences, qui l'infusent dans les expériences vécues à l'instant de la réception ou le rattachent à un moment passé sans qu'une logique autre que sensible et donc indéfinissable ne soit appelée.

Les marqueurs sonores sont ainsi divisibles en deux catégories : les marqueurs sonores *naturels* et les marqueurs sonores *artificiels*, sans que l'un ne soit plus légitime que l'autre. Ces deux types de marqueurs sont susceptibles d'engendrer chez leurs auditeurs des réactions similaires, en faisant appel à des souvenirs, des sensations, liées aux émotions et à ce qui est entendu à un instant précis.

Il n'est pas, selon moi, de théorie régissant la création de telles œuvres, d'une composition universelle pouvant donner accès à chacun aux portes de leurs souvenirs, de paysages mentaux ou d'expériences vécues. Si, lorsque l'artiste crée, il est lui-même touché par ce qu'il produit, alors une chance existe pour qu'il ne soit pas le seul et que son œuvre permette à d'autres personnes d'accéder à cette poésie de la nostalgie, unique à chacun de nous par sa forme mais universelle par son existence.

Il est cependant pour les auditeurs des moments où la musique de nos écouteurs et de nos chaînes Hi-Fi doit se taire pour permettre à une musique personnelle de surgir, produite par nous et pour nous et permettant de nous accompagner nous-mêmes, qu'elle soit construite des rires d'enfants jouant plus loin dans un parc, du *clac-clac* irrégulier du wagon ou de la cloche d'église qui retentit dans le village, déformée par l'inexactitude de la mémoire mais ancrée dans un instant passé où nous ne nous sommes pas placés à l'extérieur du moment vécu.

Bibliographie

Centre Pompidou. « Catalogue de l'exposition Sons et Lumières ». Centre Pompidou, 2005.
cpc.cx/ql8.

Dubuffet, Jean. *Prospectus et tous écrits suivants*. Vol. I, II, IV vol. Blanche. Paris: Gallimard, 1967.

Gysin, Brion. « “ leurs lumières” , Brion Gysin, The Dream Machine ». Consulté le 12 décembre 2019.

cpc.cx/qef.

Jakobi, Marianne. « Nommer la forme et l'informe. La titraison comme genèse dans l'œuvre de Jean Dubuffet ». *Genesis (Manuscrits-Recherche-Invention)*, n o 24 (2004). cpc.cx/ql5.

Jankelevitch, Vladimir. *L'irréversible et la nostalgie*. Champs essais. Paris: Flammarion, 1974.

Legendre, Alice. « La philosophie de la musique chez Vladimir Jankélévitch: dire l'insaisissable, enchanter la vie », Philosophie. 2015. dumas-01326124

Leroux, Yann. « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo ». *Adolescence* n° 79, 15 avril 2012

Murray Schafer, Raymond. *Le paysage sonore*. Wildproject, 1979.

Wagner, Richard. « Opéra et Drame (Wagner, trad. Prod'homme)/Partie 2/Chapitre II - Wikisource », 1851. Consulté le 13 décembre 2019 cpc.cx/ql3.

Sitographie

« Hantologie ». In *Wikipédia*. Consulté le 3 décembre 2019. [cpc.cx/ql6](#).

« BnF - L'Aventures des écritures. Naissances : Partition graphique de R. Haubenstock-Ramati ». Consulté le 23 novembre 2019. [cpc.cx/qgN](#).

« RÉMINISCENCE : Etymologie de RÉMINISCENCE ». Consulté le 11 décembre 2019. [cpc.cx/qjC](#).

Fibretigre. « Une proposition technique viable pour un iMuse à l'ère du MP3 ». *Bonjour, c'est FibreTigre* (blog), 19 mars 2012. Consulté le 18 décembre 2019 [cpc.cx/ql7](#).

Larousse, Éditions. « Larousse en ligne ». Consulté le 16 décembre 2019. [cpc.cx/ql4](#).

Eno, Brian. « Music for Airports liner notes ». Consulté le 13 décembre 2019. [cpc.cx/ql9](#).

Sanderson, Max. *Why our memories can't be trusted*. Documentaire. The Guardian, s. d. Consulté le 19 septembre 2019 [cpc.cx/qdS](#).

Trapenard, Augustin. « Brian Eno en continu ». Boomerang, s. d. Consulté le 30 septembre 2019 [cpc.cx/qfQ](#).

Mcleod, Glen. *Locate Your Innerspeaker : Tame Impala Interviewed*. The Quietus, s. d. Consulté le 11 décembre 2019 [cpc.cx/qeg](#).

SNEP Musique. « Panorama de la consommation de musique 2018 ». Consulté le 11 décembre 2019 [cpc.cx/qdR](#).

« La résistance de la mémoire musicale dans les troubles cognitifs ». In *Silvereco*, 29 juin 2018. Consulté le 11 décembre 2019, [cpc.cx/qdQ](#).

Filmographie

William Friedkin, *L'Exorciste*, 133 min, 1973

Stanley Kubrick, *The Shining*, 119 minutes, 1980