

Oyez, Oyez !

**Le paysage sonore
au service du passé :
création ou travail scientifique ?**

**Musique et écologie du son
Projets théoriques et pratiques
pour une écoute du monde**

Université Paris 8
Vincennes -Saint-Denis
du 27 au 30 mai 2013

Le plan

Problématique

Deux exemples d'installation sonore

Le musée de l'Armée, Hôtel des Invalides à Paris

Le projet Bretez

L'archéologie du paysage sonore :

Peut-on entendre le passé ?

Pourquoi restituer le passé sonore ?

Comment le restituer ?

Travail scientifique ou artistique ?

3

4

La problématique

Ma problématique aborde la question de la restitution de paysages sonores du passé et de leur présentation au public.

De nombreux musées cherchent à sortir des habituelles présentations figées d'œuvres d'art (ou de faits historiques) et sont en demande de « re-mise en contexte des scènes ou des objets. Le but étant de présenter des « tranches de vie historique » ou des « tranches d'action du passé ».

Le constat : un visuel seul (animé ou non) ne peut suffire à remplir cette mission. En effet, nous vivons dans un monde où le sonore tient une place importante. Il devient donc nécessaire de ne pas laisser un de nos sens orphelin, donc de faire du son un acteur des présentations muséographiques.

La finalité : rendre plus vivantes les visites, compléter la perception qu'offre un visuel, permettre au visiteur d'acquérir des connaissances de manière plus ludique.

La méthode : Elles diffèrent selon les besoins. Les 2 exemples suivants proposent 2 modes opératoires.

6

Les exemples

Mes propos, ma réflexion s'appuient sur 2 exemples :

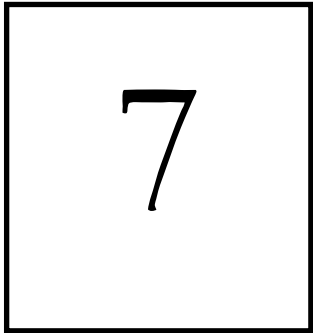
Ils sont tous deux à destination de la muséographie et/ou destinés aux nouvelles applications de réalité virtuelle ou augmentée.

⇒ l'un **finalisé** (celui du **musée de l'Armée**) ;

⇒ La commande du musée de l'Armée consistait à la sonorisation des couloirs de l'aile Orient (pour l'inauguration), la création d'animation sonore pour les bornes d'information et la restitution sonore de 5 batailles (dont la période s'étend du XVIIe à la fin du XIXe siècle).

⇒ l'autre en **cours d'élaboration** (le **projet Bretez**). Dans ce cas, il s'agit d'un projet portant à la fois sur du visuel et du sonore : restitution immersive visuelle, sonore et musicale de Paris au XVIIIe siècle.

Le Musée de l'Armée – Hôtel des invalides



La demande

Le travail s'est fait en collaboration avec **Louis Dandrel**. Il fonctionne depuis 2010. La demande initiale n'était pas clairement définie : également sonoriser les couloirs et lieux de passage de l'aile Orient nouvellement restaurée mais également sonoriser des animations de batailles. Ce qui laissait une grande latitude aux intervenants.

Si la création des ambiances sonores des couloirs permettait à l'artiste de laisser libre cours à son imagination (tout en respectant certains cadres historiques), il n'en est pas de même pour la restitution des batailles.

Une demande était initialement prévue pour sonoriser le tableau de la bataille de la Moskova => cela ne s'est pas concrétisé.

Le Musée de l'armée :

Comporte 2 volets :

- ⇒ Un travail de *sound designer* (sonorisation des zones de déplacement et de stationnement, des bornes d'information) ;
- ⇒ Un travail d'archéologue du son : la sonorisation des batailles.

Description du travail (1)

La sonorisation des couloirs devait respecter la thématique générale des vitrines et la chronologie des événements.

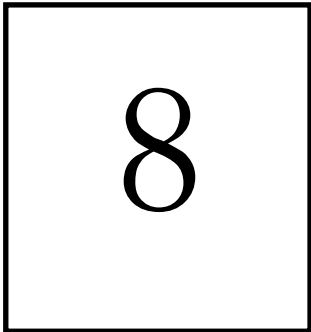
La sonorisation des batailles concerne des « bacs à sable » où sont projetées des séquences en flash.

Description du travail

La sonorisation des lieux de passages et de stationnement :

Comporte les 5 couloirs et un hall.

C'est un travail de *sound design*.



- ⇒ Soit on recontextualise un fait (situer la chanson « Le Temps des cerises » dans un contexte donné et associé => sur demande du musée => ici La Commune),
- ⇒ Soit on crée une ambiance sonore pour installer le visiteur dans un espace-temps (dans ce cas : vie dans une caserne de cavalerie : la forge).

9

La sonorisation des Batailles

5 batailles : Rocroy (19 mai 1643), Fontenoy (10 mai 1745), Austerlitz (2 décembre 1805), Waterloo (18 juin 1815) et Sedan (31 août – 1er septembre 1870)

Dans ce cas, la mission est différente et s'apparente à un travail d'archéologie du sonore.

Le matériau de base :

Les scénarios des batailles sont transcrits de manière à pouvoir être transformés en séquences flash. Ces animations posent les jalons temporels et permettent de visionner l'ensemble des mouvements des troupes sur le terrain. Une voix off commentent les actions.

La mise en son nécessite :

- ⇒ une connaissance de l'évolution des différents types d'armées en présence, de leurs matériels ;
- ⇒ une connaissance de l'évolution de la stratégie, de la tactique et de la polémologie en général ;
- ⇒ la prise en compte des facteurs météo.

Description du travail (3)

Le visionnage des séquences permet :

⇒ d'élaborer une grille de travail pour chaque bataille ;

de mettre en lumière les spécificités de chaque bataille.

Le résultat

Les difficultés résident en :

⇒ Le travail de lecture trans-disciplinaire => il faut établir une grille afin d'utiliser les mêmes termes ;

⇒ Pas de témoignages sonores => il faut donc se plonger dans la lecture des témoignages de l'époque (tant civils que militaires) ;

⇒ La prise en compte et la mise en lumière des différentes temporalités (celle de chaque bataille, mais également celle de l'ensemble) ;

⇒ Garder l'authenticité.

La mise en œuvre :

⇒ l'ensemble des sons enregistrés provient exclusivement d'armes d'époque (le musée des Invalides a organisé des campagnes de tirs notamment).

⇒ Le travail préparatoire est important et représente plus des 2/3 du temps de la mission.

10

11

Le projet Bretez

Le projet

Ce projet vise à la restitution multimédia (visuelle et sonore) et interactive d'un plan de Paris au XVIII^e siècle (établi par Louis Bretez entre 1734 - 1739). La reconstruction et la génération de modèles 3D urbains et architecturaux, la mise au point d'un dispositif informatique permettant la pénétration et la navigation à l'intérieur d'édifices remarquables (tels les hôtels particuliers, les théâtres et les lieux de concert par exemple) permet au visiteur de découvrir et d'appréhender différemment le passé – d'autant plus qu'il est plongé dans un espace sonore reconstitué et spatialisé.

Immersion visuelle et sonore :

À ce jour, il n'existe aucune restitution d'une ville du XVIII^e siècle offrant une navigation urbaine et une pénétration dans les bâtiments, tout en plongeant le protagoniste dans une ambiance sonore restituée et spatialisée.

Immersion en temps réel :

Cette plongée dans l'histoire doit également prendre en compte les différents facteurs météorologiques, saisonniers et spatio-temporels qui correspondent à ceux effectifs au moment de la connexion.

12

Réalisation

L'équipe Passages XX-XXI et le laboratoire LIRIS sont porteurs dudit projet. Le LIRIS s'occupe de la reconstruction et de la génération de l'ensemble des aspects urbains, ainsi que des intérieurs des constructions. La partie restitution sonore et spatialisation se fait avec le soutien de Master Pro MAAAV.

Les spécificités

Elles résident en :

- Ce sont les réflexions autour du son et des paysages sonores qui sont la source du projet ;
- Le projet ne peut exister sans l'un des partenaires (son et/ou visuel) ;
- L'avancée ne peut se faire qu'en concomitance.

13

Le projet Bretez

La restitution sonore d'ambiances du XVIIIe siècle et d'œuvres oubliées

La ballade doit permettre de plonger le visiteur dans l'environnement sonore de l'époque (des ambiances différentes selon les heures, les quartiers, *etc.*). Il en est de même pour les restitutions en intérieur (entendre des extraits de concerts, écouter des échanges dans des salons, *etc.*).

14

À ce jour

Nous nous focalisons essentiellement sur les ambiances et paysages sonores urbains.

15

Un mode opératoire

Collecte des informations.

Elle se fait soit à partir d'un visuel, soit à partir d'un texte.

La collecte permet de d'établir une cartographie sonore.

16

Une grille de lecture

Collecte des informations.

Ici, un extrait du « Tableau de Paris » de Louis Sébastien Mercier

Une grille de travail

Dépouillement de la documentation

Collecte des informations

Classement

Analyse

Transcription

17

Le projet Bretez

Les réflexions

Elles portent sur :

⇒ Où trouver les sources ?

L'ensemble des restitutions s'appuie en grande partie sur des témoignages et écrits de l'époque (L.S. Mercier, Rétif de la Bretonne, S.P. Hardy, les « Mémoires secrets » de Louis Petit de Bachaumont, *etc.*).

⇒ Comment transcrire ces traces écrites en sons ?

⇒ Comment prendre en compte les différents éléments spatio-temporels ?

⇒ Comment restituer le passé sonore sans le dénaturer ?

Les premiers constats

Les ambiances sonores des quartiers sont comme isolées et très typées en fonctions de ceux-ci (sorte de petits villages fermés)

L'étroitesse des rues permet une localisation serrée (il n'y a pas de dispersion)

Dans les ambiances intérieures :

Il n'y a pas d'enfermement des sons dans une pièce (porosité), les parois sont faibles, pas de notion d'intimité.

Dans les théâtres, les matériaux tels que le bois, les tentures, mais également le facteur éclairage doivent être pris en compte.

L'archéologie du paysage sonore :

19

Pourquoi/pour qui vouloir entendre le passé ?

Ces questions ce sont posées dès le début du projet Bretez. En fait, la question de la place du son est réccurente. Musique, bande son ou paysage sonore ne sont appelés à la ressecousse qu'à la toute fin des projets (quel qu'ils soient : muséographique ou autre).

Pourtant entendre le passé se révèle un atout :

⇒ Dans le cadre d'une vulgarisation du savoir :

- Facilite la transmission d'un savoir ;
- Facilite la compréhension en recontextualisant l'action ;
- Rend ludique la visite ;
- Répond à une demande muséographique où histoire et histoire sonore sont liées, à une époque où l'ouïe est constamment sollicitée. Supprimer le son, c'est amputer notre équilibre sensuel d'un de ses membres.

⇒ Mais aussi pour les scientifiques et les chercheurs :

- Pour le musicologue ;
- Pour l'historien ;
- Pour les urbanistes et architectes ;
- Pour les ethnologues et les sociologues

L'archéologie du paysage sonore :

20

Peut-on entendre le passé ?

Oui et non

2 cas de figure :

- Il existe des témoignages enregistrés (comme c'est le cas depuis le début du XXème siècle) => OUI
- Il n'existe pas ou plus de trace sonore. Plusieurs options :
- On restitue car on a encore la possibilité (ce fut possible pour le projet du musée de l'Armée aux Invalides, ce fut également le cas pour la bande sonore du film Apocalypse (23 septembre 2009) film d'Isabelle Clarke et Daniel Costelle)
- Plus/pas du tout de trace enregistrée (pour les périodes antérieures par exemple)
- Dans ce cas, l'affirmation est moins tranchée car :

=> Entendre le passé reposera sur une part imaginaire (se défaire du présent pour se plonger dans la passé) et dans ce cas, il faut établir des cadres précis pour faire œuvre de restitution et non de création artistique.

L'archéologie du paysage sonore :

21

Comment le restituer ?

Afin d'éviter que la restitution ne soit une œuvre de l'iminaire, il faut, avant toute chose :

- prendre en compte l'ensemble des matériaux historiques à disposition ;
- être rigoureux tant dans ses recherches que dans sa collecte ;
- être rigoureux dans le traitement de l'information (textuelle, visuelle ou sonore) : analyse, transcription, *etc.*

La phase préparatoire réclame un travail concomitant de récolte et d'établissement de cartes sonores :

- Identification des sons grâce aux sources visuelles (tableaux, gravures, *etc.*) et littéraires (témoignages, journaux, registres de polices, *etc.*) ;
- Création de la carte sonore (en fonction des différents lieux)
.../...

La phase retranscription des sons :

- Comment passer de l'écrit/visuel au sonore ;
- Etablissement de grilles de lectures/décodages (pour savoir détecter ce que l'on cherche) ;
- Etablissement de grilles de collecte ;
- Positionnement de la collecte dans la carte sonore établie précédemment.

La phase « fabrication »/restitution des sons, ambiances et paysages sonore :

- Création ou récolte des sons en fonctions des besoins ;
- Positionnement et spatialisation.

L'archéologie du paysage sonore :

22

Création ou travail scientifique ?

La demande des musées devient de plus en plus précise. Elle demande non un « simple habillage » sonore, mais des ambiances sonores qui puissent restituer le plus fidèlement possible la situation historique décrite (par exemple retrouver la diction, l'accent tonique d'un texte ancien).

L'acte de création se fait lors de la restitution/recréation d'un son et d'une ambiance. A ce niveau, il existe une part d'imagination (on tente d'être au plus près de, mais il n'existe pas de témoignages pour nous assurer que...). C'est donc dans les phases retranscription (comment passer de l'écrit ou du visuel au sonore) et fabrication/restitution où l'on doit se montrer le plus vigilant.

23

Conclusion

Pour conclure :

Avec les 2 exemples présentés, nous avons pu relever que le travail sur le paysage sonore historique pouvait faire l'objet un véritable travail scientifique. Par la rigueur avec laquelle on cherche et traite l'information, celle avec laquelle on la retranscrit et on la restitue. Toutefois, force est de constater qu'il existe une part où l'imaginaire fera son œuvre (notamment dans la perception/réception d'un événement, dans la scénographie).

Et, de nombreuses questions restent en suspens (soulevées ou non ici – et je pense notamment aux télescopages des différentes temporalités).

Mais, même si la commande de la partie sonore se fait après la création ou la mise en place du visuel, nous restons loin du simple habillage sonore (*sound design*) ou d'un acte de composition (propre à une œuvre musicale).

Le message véhiculer doit être neutre : il ne doit pas susciter des émotions, les exacerber.

En fait l'archéologie du paysage sonore est une science qui relève de l'histoire (on relate un fait, on ne prend pas partie).