

CeROArt

Conservation, exposition, Restauration d'Objets d'Art

5 | 2010 :

La restauration en scène et en coulisse

Dossier

Le son peut-il être spectaculaire ? L'exemple de l'art sonore

CÉLINE ELOY

Résumés

Le spectaculaire est indéniablement lié à l'approche visuelle des expositions. L'art sonore, en tant qu'art immatériel, est par sa nature opposé à cette évidence. Est-il dès lors considéré comme exempt de tout spectaculaire ? L'analyse des œuvres sonores permet d'envisager différemment la signification du mot.

The spectacular is undeniably related to the visual approach of the exhibitions. The sound art, as immaterial art, is by its nature set against this obviousness. Is it therefore on as free from spectacular ? The analysis of the sound works allows to consider differently the meaning of the word.

Entrées d'index

Mots-clés : exposition, perception, art sonore, spectaculaire

Keywords : exhibition, perception, sound art, spectacular

Texte intégral

Introduction

- 1 Depuis de nombreuses années, le spectaculaire se développe dans le milieu muséal. D'abord, par l'architecture de plus en plus imposante et marquante visuellement des institutions muséales. Prenons comme exemple le Centre Pompidou, considéré comme un des premiers bâtiments spectaculaires¹, le Musée Juif de Berlin, ou encore les architectures gigantesques de Franck Gehry. Ensuite par la conception d'expositions

qui, pour favoriser une certaine consommation de masse, recourt à divers dispositifs scénographiques: de la simple mise en ambiance jusqu'aux reconstitutions de paysages urbains, en passant par des expographies « extravagantes ». A l'heure actuelle, les métiers liés à l'institution muséale sont eux-mêmes mis en scène. Pour preuve, le thème même de ce numéro axé sur la spectacularisation de la profession de restaurateur, qui se retrouve parfois exposé au regard afin de faire découvrir au grand public les mystères de son métier.

- 2 Face à ce phénomène évoluant vers une spectacularisation du musée tant dans sa structure que dans son fonctionnement, il convient de repenser la notion de spectaculaire. D'un point de vue étymologique, spectaculaire est avant tout *spectaculum*, signifiant « spectacle, vue »² en latin. Il fait ensuite référence à ce « qui produit, qui cherche à produire un effet visuel, émotionnel », ou encore ce qui « frappe la vue, l'imagination par son caractère remarquable, les émotions, les réflexions suscitées »³. Mais il peut également être compris, au sens figuré, comme exceptionnel ou excessif. Suivant notre acceptation du terme, un évènement ou une exposition sera ou non perçu comme spectaculaire. Le présent article tente d'aborder cette notion sous un angle différent : celui de l'art sonore, forme plastique qui, contrairement à de nombreuses œuvres d'art, ne nécessite pas toujours de visuel pour être « regardée, contemplée et analysée ».

Le son comme élément du spectaculaire

- 3 Dans une exposition, différents éléments interviennent pour créer un environnement scénographique qualifié de « spectaculaire ». La création de décors imposants et de reconstitutions constitue une part importante de ce type d'expositions. Elle permet au visiteur de s'immerger totalement dans l'atmosphère souhaitée par les concepteurs. Si le visuel reste prépondérant, d'autres éléments sont également exploités pour toucher la fibre émotive et sensible du visiteur. Prenant part aux expositions-spectacles, les effets sonores sont fréquemment intégrés aux mises en scène. Considérés comme des « instruments », ils permettent de soutenir le visuel ou de créer une ambiance particulière. La diffusion de fonds musicaux, de bruits particuliers ou de témoignages est un procédé récurrent dans la conception de ce type d'expositions. Cela peut être le son d'une machine à écrire, matérialisant en quelque sorte la présence de l'écrivain qui élabore ses romans (Exposition *Tout... Simenon* à Liège en 1993) ou le bruit d'une machine à vapeur nous plongeant en pleine révolution industrielle. Comme l'indique Alessandra Mariani à propos de l'exposition *Sensations urbaines. Une approche différente de l'urbanisme*⁴, il s'agit avant tout « d'augmenter l'efficacité de l'appareil visuel par l'addition de toute la gamme des sens dits mineurs (ouïe, odorat, toucher) en vue d'offrir d'autres impressions et perceptions »⁵. Par exemple, l'exposition permanente *The Story of Berlin* retrace, comme son nom l'indique, l'histoire de Berlin. Dans son parcours, le visiteur est amené à « revivre » la nuit de Cristal. Arrivé au bout d'un couloir, il se trouve face à un panneau de verre brisé sur lequel est indiqué « Jude ». Il pourrait ne pas prêter réellement attention à la signification, s'il n'était pas interpellé par le bruit de verre cassé déclenché à son passage⁶. Dans la majorité des cas, le sonore a une position subalterne par rapport à celle du visuel, visant avant tout à rendre une ambiance plus crédible, à renforcer une impression ou à attirer l'attention sur un élément particulier. Mais il peut aussi être traité de la même manière que le support visuel et être considéré comme son équivalent. On pensera notamment aux

témoignages accompagnant des illustrations. Ainsi, au Mémorial du Bois du Cazier à Marcinelle, aux photographies des personnes mortes durant les événements de 1956 répond l'énumération sonore des noms.

4 Au sein des expositions d'art contemporain, les sons peuvent intervenir dans différentes dimensions. Ils peuvent participer d'une certaine manière au spectaculaire de l'exposition ou à sa mise en ambiance: ils soutiennent un visuel (une vidéo par exemple) ou contribuent à la dramatisation d'une œuvre. Par exemple, l'œuvre de Claude Lévêque, *Cercles*, est constituée de grandes faux suspendues au plafond et ayant comme fond sonore des murmures d'enfants. L'installation fait référence au bain pour enfants du village dans lequel elle a été créée. Elle n'aurait pas la même portée symbolique en l'absence du fond sonore. Comme ils font partie intégrante de l'œuvre, les sons ne sont pas envisagés comme des éléments participants à proprement parler à la spectacularisation d'une exposition. Ils peuvent cependant contribuer à rendre, de manière involontaire, une présentation plus spectaculaire. *Paul McCarthy, Head Shop/Shop Head. Works 1966-2006*, qui s'est déroulée au S.M.A.K. en 2007, en est un parfait exemple. L'artiste s'est inspiré de l'attraction « Pirates des Caraïbes » de Disneyland pour réaliser la première partie de son exposition, intitulée « Pirate Project ». Celle-ci est des plus prenantes tant visuellement que psychologiquement. Dans un seul espace, le visiteur est immergé, voire submergé, par les vidéos reproduisant des scènes de taverne et de bagarre, ainsi que par les reconstitutions de bateaux et de villages. Nous pouvons même dire que l'œil n'y est plus seulement sollicité, mais agressé par la multitude de procédés employés en un même lieu. Pour ajouter de l'intensité au propos, le son est omniprésent. Il émane de trois sources distinctes : des enregistrements vidéo, des reconstitutions et d'une bande sonore indépendante. Aucun dispositif, comme l'utilisation de casques, n'est employé pour « étouffer » les sonorités issues des vidéos, diffusées à un volume conséquent. L'ensemble crée un brouhaha où tous les sons semblent imbriqués les uns dans les autres, sans structuration particulière, ce qui contribue à rendre l'atmosphère encore plus pesante.

5 Que ce soit dans le cadre des expositions-spectacles ou de l'art contemporain, le sonore est intimement lié au visuel, en ayant pour fonction d'en renforcer la portée symbolique, ludique ou dramatique, ou de le compléter. Il sert en quelque sorte à rendre le visuel plus spectaculaire. Qu'en est-il du son créé indépendamment de toute forme visuelle? Dans le courant des années trente, Orson Welles et sa troupe de théâtre présentent l'émission quotidienne « Mercury Theatre on the air » sur la radio CBS, au cours de laquelle ils adaptent une œuvre littéraire. Le 30 octobre 1938, son choix se porte pour la première fois sur une production de science-fiction, à savoir *La guerre des mondes* de H.G. Wells. Il décide d'adapter le roman à la première personne et de l'entrecouper de séquences sous la forme de bulletins d'information, de reportages et de témoignages. Cette adaptation bouleverse le public à l'écoute de l'émission, et ce, malgré l'avertissement au début signalant bien qu'il s'agit d'une fiction. Même si le mythe fut démonté bien des années plus tard⁸, il n'en reste pas moins que la légende raconte la panique des auditeurs à l'annonce de cette invasion extra-terrestre et le chaos qui a suivi⁹. Cet épisode peut-il être considéré comme spectaculaire en soi? Oui, si l'on prend en compte le sens figuré du terme, c'est-à-dire ayant pour caractéristique d'être exceptionnel, voire excessif. L'évènement ne cherche pas à produire un effet visuel ou émotionnel. Pourtant, il suscite un certain choc. Ce dernier est créé par diverses composantes auxquelles les auditeurs n'étaient pas habitués : la science-fiction, l'adaptation sous forme de journal et de témoignages, l'utilisation de la première personne dans la narration à la place d'une lecture traditionnelle sous forme de « il », etc. Suivant ce raisonnement, on peut distinguer une autre facette du spectaculaire, en tant qu'élément qui provoquerait un choc ou qui serait exceptionnel. Il convient

toutefois de replacer le questionnement dans l'actualité. L'exemple de Welles est relativement éloquent, mais les conditions d'audition ne sont plus les mêmes à l'heure actuelle. La radio, premier média d'information à l'époque, a été remplacée par la télévision, et il n'est pas sûr que l'effet aurait été le même aujourd'hui. Pour actualiser le propos, il convient de faire appel à une situation particulière, à savoir la découverte d'œuvres sonores dans un environnement muséal.

Le cas de l'art sonore

Définition et mise en situation

- 6 Destiné à être écouté plutôt que regardé, l'art sonore se décline en différentes manifestations plastiques : installations, field recording, sculptures et instruments, ou encore concerts et performances. Ce qui les relie au sein du vaste champ de l'art sonore est la place primordiale accordée au son en tant que matériau de création. Il y est utilisé pour sa qualité plastique. « Ce que les installations sonores donnent à voir sont (...) : les supports fixant le son, les mécanismes produisant le son, les phénomènes physiques liés à la propagation du son »¹⁰. Certaines œuvres, appelées acousmatiques, ne donnent rien à voir. Il s'agit avant tout de percevoir des sonorités, sans en visualiser la source de diffusion. Le visiteur entre, par exemple, dans une pièce entièrement vide. Il y entend une composition musicale, mais ne sait détecter d'où elle provient (*Sonic Loft* d'Alexandra Dementieva, 2008). D'autres créations n'ont parfois besoin d'aucun matériel pour retransmettre les sons, à l'instar de *Listen* de Max Neuhaus (à partir de 1966). Dans ce cas, l'artiste se balade dans la ville, le mot « listen ! » imprimé sur la main, et s'arrête aux endroits d'écoute qu'il juge intéressants. Levant la main, il invite alors les gens à écouter les bruits aux alentours. Le visuel (l'inscription) devient le support qui attirera l'attention sur les sonorités urbaines naturelles ». Plus généralement, les œuvres font appel à des supports tels que casques, haut-parleurs, avec pour seule scénographie le positionnement des diffuseurs dans l'espace afin de créer l'effet souhaité. Il est intéressant de souligner que les postures d'écoute sont importantes dans l'élaboration des installations. Les artistes jouent beaucoup avec la présence du spectateur, évitant la position frontale recommandée dans les salles de concert.

Étude de quelques œuvres sonores et de leur exposition

- 7 Pour envisager de manière plus approfondie le sujet de cet article, il est nécessaire de s'attarder plus longuement sur quelques œuvres et sur leur exposition. La description qui suit divise les créations sonores en deux groupes distincts, ce qui permettra d'étayer l'analyse de la notion de spectaculaire par la suite.
- 8 D'abord, *Diabolus* de Finnbogi Petursson (2001)¹¹, installation de grand format présentée dans le cadre de la Biennale de Venise. Elle se constitue d'un couloir, formé de plaques en MDF., allant en se rétrécissant. Ce dernier mène à une structure, inaccessible aux visiteurs, renfermant les haut-parleurs qui diffusent des basses fréquences. Chaque personne est invitée à pénétrer dans l'espace et à y déambuler jusqu'à ce que la progression soit entravée par son étroitesse. Seule la structure de

l'installation est observable. Le visiteur ne contemple rien d'autre. C'est donc avant tout à une expérience physique sonore que l'artiste nous convie. L'objectif de cette dernière est de faire ressentir les vibrations sonores qui deviennent presque tactiles à l'écoute et au contact des fréquences utilisées. Ces dernières s'amplifient tellement au fur et à mesure de la progression que le corps entier vibre, comme si nous nous trouvions à côté des enceintes acoustiques lors d'un concert de rock. Si elle a été conçue pour exister à l'extérieur (dans le Giardini di Castello), cette œuvre a par la suite été exposée dans des espaces intérieurs (Orchard Gallery en Irlande du Nord et à la National Gallery of Iceland).

- 9 Ensuite, Ann Veronica Janssens. Lors de sa récente exposition au Wiels (2009), l'artiste présente quelques œuvres sonores. Suivant le principe de l'expérimentation, elle travaille sur les effets physiques de la couleur, de la lumière ou du son. L'une des créations, *Untitled (sons infinis)*, n'est matérialisée que par deux haut-parleurs, positionnés l'un en face de l'autre. Situés dans le coin d'une des salles, ceux-ci diffusent des « sons creux multipliés et superposés sur plusieurs octaves en descente »¹². Lorsque le visiteur se place entre ces deux sources, il entend un bruit de fond. En fermant les yeux, il a davantage l'impression d'être en chute libre et se surprend à croire qu'il tombe réellement, les sons se répercutant sur l'entièreté du corps.

Fig.1 *Untitled (Sons infinis)*



Détail de l'exposition *Serendipity* de Ann Veronica Janssens : *Untitled (Sons infinis)*, 2009.

Cliché: Philippe de Gobert

Programming: Axel Fostier

- 10 Enfin, une œuvre assez particulière, dans le sens où elle ne présente rien à voir, et pour cause : elle se situe dans le noir complet. *Dans le noir* de Digital Flesh¹³ (2009) se veut une « installation sonore interactive pour un seul spectateur ». Elle se constitue d'un grand rideau noir délimitant l'espace de diffusion sonore. Le visiteur est invité à pénétrer dans cette partie de la pièce complètement obscure. Dès son entrée dans le sas menant au centre de l'installation, il perd tous ses repères et peut donc être totalement déstabilisé. Le seul élément qu'il ressent est le son qui se déploie, évolue en fonction des mouvements corporels du « spect-acteur »¹⁴. Pour expliquer brièvement le système employé par les artistes, le visiteur est filmé par quatre caméras infrarouges au sein de

l'espace. La silhouette qui se dégage sur l'enregistrement est, en temps réel, analysée par un logiciel qui va interpréter les données et les transposer en sons. Il y a donc ici également une implication physique totale de la part du visiteur, sans qu'il ne s'en rende réellement compte.

- 11 Dans ce premier groupe, le visuel est totalement absent de la création. Rien n'attire le regard. Ces œuvres interfèrent beaucoup sur les sensations, proposant davantage de ressentir le son plutôt que de l'écouter. À cela, on peut opposer d'autres installations sonores, plus visuelles, moins vibratoires, mais qui pourtant requièrent une attitude autre du visiteur.
- 12 D'abord, *Prototype pour scanner* (2006), première œuvre d'une série de Céleste Boursier-Mougenot. Elle se compose d'un ballon gonflé à l'hélium, flottant dans l'espace grâce à un ventilateur. Sur ce ballon est fixé un microphone qui enregistre sa progression à l'intérieur de la pièce¹⁵. Ce mouvement, cette « déambulation », est délimité par des haut-parleurs disposés en cercle. « Le déplacement du microphone ouvert entre les haut-parleurs actifs produit un feed-back audio (...) qui est analysé, re-synthétisé et diffusé en direct par un processeur audio »¹⁶. Le visiteur est libre de se déplacer dans l'œuvre et d'interférer de la sorte sur le mouvement du ballon, mais aussi sur les sons enregistrés. Le même procédé est employé pour *Transcom 1*, présenté à la Maison Rouge (Paris)¹⁷. L'artiste y ajoute toutefois une dimension supplémentaire, avec l'apparition de caméras filmant le visiteur. L'image de ce dernier est projetée en temps réel sur les ballons. Les spectateurs sont insérés dans l'image même de la création. Cela les amène à prendre plus rapidement conscience du rôle qu'ils ont dans l'évolution de l'installation.

Fig. 2. *Transcom 1*



Céleste Boursier-Mougenot, *Transcom 1*, 2010, Maison-Rouge, Paris

Cliché: Marc Damage

- 13 *The Forty Part Motet* est une installation de Janet Cardiff (2001)¹⁸, inspirée de la composition musicale « Spem in Alium » de Thomas Tallis (1573). L'œuvre se compose de quarante haut-parleurs sur socle, disposés en ovale dans l'espace d'exposition. Chaque haut-parleur diffuse une voix de chanteur, l'ensemble formant ainsi un chœur. Le visiteur est dans ce cas invité à se déplacer entre les différentes sources et à écouter

séparément ou non les voix. L'objectif de l'artiste est double. D'une part, elle souhaite placer le visiteur dans une position où il expérimente le son et la musique du point de vue des chanteurs et non plus dans une position d'écoute « classique », à savoir frontale. Elle crée ainsi un lien entre l'auditeur et l'œuvre. D'autre part, *The Forty Part Motet* lui donne également l'occasion d'analyser la construction d'un espace physique par le son. La création a, pour ce faire, été exposée dans divers endroits tels que le Moma, le Musée d'art contemporain de Montréal, mais aussi la Rideau Street Convent Chapel (National Gallery of Canada à Ottawa).

Fig. 3 The Forty Part Motet



Janet Cardiff, *The Forty Part Motet*, 2001

Cliché: Myoung-Rae Park (Platform Seoul Installation 2008)

- 14 Enfin, une création qui rejoint à la fois l'art sonore et le design, proposée par Sébastien Roux. Exposé en 2009 à l'occasion du festival City Sonics, *Wallpaper Music* est, comme son nom l'indique, un papier peint musical. Ce dernier est en réalité accolé à des supports de diffusion plats intégrés aux murs. Il diffuse des séquences sonores répétées de manière aléatoire. Le papier peint devient alors un véritable environnement quotidien. Le son s'insère dans l'espace, « investit et colore le lieu avec lequel il cohabite »¹⁹. Le visiteur est dans ce cas plongé presque inconsciemment dans un univers sonore qui, par l'usage d'un matériau anodin, n'apparaît pas à la vue première de la pièce vide. C'est à force d'attention que la composition musicale se dégage petit à petit et que l'on remarque la présence d'un élément d'écoute.

Fig. 4 Wallpaper Music, 2009



Sebastien Roux, *Wallpaper Music*. Festival City Sonics (Mons). Conception du papier : Cocktail designers ; Musique : Ivan Solano, Leafcuffer John, Stephan Mathieu et Sébastien Roux.

Cliché : Céline Eloy

Les œuvres d'art sonore peuvent-elles être considérées comme spectaculaires ?

- 15 Suite à la description de ces différentes œuvres d'art sonore, il convient à présent de se demander si elles sont véritablement spectaculaires et, en conséquence, d'interroger la notion même de spectaculaire. Afin d'envisager ces questionnements au regard de l'art sonore, il est nécessaire de se recentrer sur la perception des créations et sur les éléments qui participent aux impressions qu'elles donnent. L'un des points essentiels est évidemment le fait que ces œuvres sollicitent des sens inhabituels, voire « mineurs » pour reprendre l'expression d'Alessandra Mariani. Dans les expositions, la vue est primordiale, c'est grâce à elle que nous apprenons à appréhender l'art²⁰. Le son, ou plutôt le bruit, est souvent estompé, même quelquefois banni des expositions d'art : on observe en silence et rien ne doit perturber la concentration visuelle. L'ouïe est donc très peu sollicitée dans les musées. Face à des œuvres « originales », le visiteur peut perdre ses repères et être en quelque sorte dérouté. Par sa nature, l'art sonore induit donc indubitablement une perception différente. Mais, outre le fondement même de cette pratique, il existe d'autres éléments entrant en jeu dans son appréhension.

L'environnement

- 16 L'environnement intervient évidemment dans la perception d'une création. Prenons un exemple plus général: le concert. Un concert performé dans une salle immense où le

spectateur est entouré de milliers de personnes ne sera pas vécu avec une intensité comparable à celle ressentie dans un espace plus intimiste. La grandeur de la salle et son acoustique particulière jouent sur la perception que l'on aura de la performance, et ce, même si l'artiste ne change en rien la structure et le déroulement de son show. Dans un ordre d'idées, un concert aura une portée différente s'il est produit lors d'un festival en plein air ou dans une salle fermée. Cette situation est somme toute similaire pour l'art sonore. L'environnement immédiat et l'acoustique du lieu ont un impact sur la perception de l'œuvre. Ainsi, *Diabolus* de Finnbogi Petursson est perçu différemment selon son exposition à l'extérieur ou à l'intérieur. Présentée dans le Giardini, la création est enveloppée par les sons naturels tels les chants d'oiseaux. Rien ne présuppose que le visiteur va être confronté à la vibration des basses fréquences. Il n'entend pas le bruit sourd à l'entrée de la structure et doit progresser au plus loin pour se rendre compte des sonorités. Ces dernières sont comme amoindries par l'environnement extérieur. Par contre, si *Diabolus* est installé dans un espace clos, comme une salle d'exposition, le visiteur perçoit presque directement les vibrations, car celles-ci résonnent à travers tout le lieu. La salle fermée et sa propre acoustique décuplent les sons qui émanent de l'installation. Un autre exemple de l'importance de l'environnement est apporté par *The Forty Part Motet*. La création de Janet Cardiff est fréquemment exposée dans des espaces intérieurs dont la configuration varie. Comparons deux de ces lieux. Le premier est la Rideau Street Convent Chapel, chapelle datant de 1887, restaurée et accueillant des créations contemporaines. L'espace y est tout en longueur et complètement ouvert. Le deuxième est une des salles du Museum of Modern Art de New York, dont l'agencement est somme toute assez classique (espace fermé, étroit, avec un plafond bas). Dans ce cas-ci, deux paramètres entrent en jeu. D'abord, la fonction et l'architecture du lieu apportent une dimension supplémentaire à la diffusion. S'agissant de l'écoute d'un motet « revisité », l'œuvre aura un impact symbolique plus fort lors de sa présentation dans la chapelle. Ensuite, l'acoustique architecturale va aussi en modifier la perception. Dans un lieu ouvert tel que la chapelle, l'espacement entre chaque haut-parleur sera plus important et la réverbération des sons sur les parois aura pour incidence une amplification de ceux-ci. L'impression qui en découlera sera donc différente.

L'immersion

- 17 Tout comme l'environnement, l'immersion dans l'œuvre participe sans aucun doute à sa perception. La plasticité de l'art sonore nécessite que le public soit immergé dans la création. Le son envahit complètement chaque individu et il s'avère impossible d'y rester étranger. Il n'est pas question de barrière ou d'écran de séparation entre l'œuvre et le visiteur. Ce dernier ne peut passer outre en décidant de ne pas regarder comme il le ferait avec une création visuelle, sauf s'il se bouche les oreilles. De même, c'est par sa présence que l'œuvre existe en tant que création plastique. En son absence, elle reste en latence. Cette immersion joue évidemment un grand rôle dans la perception qu'une personne aura de l'œuvre. Partant du principe qu'il doit être à l'intérieur même de celle-ci, le visiteur ressent plus profondément les sensations. L'obscurité totale (*Dans le noir*) provoque une désorientation et décuple l'ouïe ; les sons creux d'*Untitled (sons infinis)* donnent une impression de chute libre à condition que le visiteur se place entre les haut-parleurs. La progression du spectateur au sein de l'installation intervient également dans la réception. Devenant "spect-acteur", il en modifie les paramètres et devient par là physiquement impliqué dans l'évolution de la création. Il crée sa propre composition musicale suivant les mouvements et la position qu'il adoptera. Il peut

choisir de s'installer au centre de la salle pour écouter le motet de Janet Cardiff dans son ensemble ou de se déplacer pour se concentrer sur une voix particulière. Il peut danser, sauter, tourbillonner ou rester immobile dans le noir afin de déclencher des sons différents. Il peut aussi s'interposer entre un ballon et un haut-parleur pour faire écran à la réverbération du son. Cette dimension participative et expérimentale fera qu'il se sentira plus impliqué dans l'œuvre.

Le spectaculaire dans l'art sonore

18 Par leur non-quotidienneté et leur aspect inattendu, les différentes caractéristiques analysées ci-dessus peuvent engendrer un effet exceptionnel, dans le sens figuré du terme. Sont-elles spectaculaires pour autant? Avec l'art sonore, il n'est pas question de "frapper la vue", ni de "produire un effet visuel" spectaculaire, étymologiquement parlant. Nous nous situons dans un autre registre. Un certain effet est produit, certes, mais il ne relève pas de ce que l'on pourrait définir comme "spectacle". Le choc provoqué par les œuvres et la surprise tiennent surtout du fait que les visiteurs ne sont pas habitués à percevoir une création d'une manière autre que visuelle. Dans une exposition d'art et, plus généralement, dans un musée des beaux-arts, ils ne s'attendent pas à ressentir d'autres sensations et à solliciter d'autres sens. Ce n'est donc pas tant le spectaculaire qui est convoqué ici, mais plutôt la déstabilisation. Le visiteur confronté à ce type de création est davantage déstabilisé ou désorienté, par l'environnement modifiant la perception, par l'immersion et tout simplement par le fait qu'il n'y a rien à voir.

19 On peut toutefois constater une gradation dans l'effet de surprise, dans le "choc" que va éprouver le visiteur. Un même environnement immersif ne sera pas perçu de manière similaire s'il en appelle à des dispositifs différents. L'expérience sera plus prenante si le visiteur est envahi par des sensations vibratoires que s'il se trouve plonger dans une ambiance musicale diffuse, pour reprendre les exemples de *Diabolus* et du *Wallpaper Music*. De même, il aura davantage conscience de l'impact de sa présence physique s'il se retrouve dans le noir plutôt que face à une installation visuelle. Le degré de surprise varie selon les sensations qui entrent en jeu. C'est ainsi que le premier groupe d'œuvres (F. Petursson, A. V. Janssens, Digital Flesh) sera considéré comme plus déstabilisant que le deuxième groupe analysé, par les procédés utilisés, l'implication du visiteur, etc. Mais il ne sera peut-être pas vécu comme spectaculaire au sens propre du terme.

Conclusion

20 Le spectaculaire est une notion très difficile à définir, chacun ayant sa propre conception du terme. Ce qui peut sembler spectaculaire pour l'un ne le sera pas spécialement pour l'autre. Il est d'autant plus difficile de juger s'agissant d'œuvres requérant une appréhension et une sensibilité différentes. Le cas de l'art sonore permet de remettre en question la signification du mot. Parce que le visuel est absent de sa conception, l'art sonore est-il considéré comme exempt de tout spectaculaire ? Oui et non. Les créations suscitent un choc. Par les dispositifs mis en place et par la nature même de la pratique artistique, elles provoquent un effet qui est interprété, dans ce cadre, comme une déstabilisation. Mais cette déstabilisation n'est-elle pas exceptionnelle et par là, spectaculaire ?

Notes

- 1 Au sujet du spectaculaire muséal, se référer à François Mairesse : MAIRESSE, F., *Le Musée, Temple spectaculaire. Une histoire du projet muséal*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 2002. Il y parle notamment du Centre Georges Pompidou en tant que premier musée spectaculaire.
- 2 GOELZER, H., *Dictionnaire de latin*, Paris, Garnier/Bordas, 1928, p. 617.
- 3 *Trésor de la Langue française*, Tome 15, Paris, Gallimard, 1992.
- 4 L'exposition a eu lieu au Centre canadien d'Architecture, du 26 octobre 2005 au 10 septembre 2006.
- 5 MARIANI, A., « L'immersion sensible : une autre façon de transmettre les contenus ? », dans *Muséologies*, n°3-vol.2, Montréal, Institut du patrimoine - Université du Québec, 2007, p. 52.
- 6 Des capteurs sont installés au sol, déclenchant le bruit dès que quelqu'un les franchit.
- 7 Exposition du 13 octobre 2007 au 17 février 2008.
- 8 Voir à ce sujet : LAGRANGE, P., *La guerre des mondes a-t-elle eu lieu ?*, Paris, Robert Laffont, 2005.
- 9 Certaines personnes ont, par exemple, appelé les commissariats pour signaler l'apparition soudaine de soucoupes volantes dans le ciel.
- 10 SZENDY, P., « Expositions de la musique », dans DÉOTTE, J.-L., et HUYGHE, P.-D., *Le jeu de l'exposition*, Paris, L'Harmattan, 1998, p. 60.
- 11 Une vidéo de l'installation, présentée dans différents environnements, est disponible à l'adresse : <http://www.youtube.com/watch?v=OUosTwtazME>.
- 12 Guide du visiteur édité par le Wiels, exposition *Ann Veronica Janssens. Serendipity*, du 5 septembre au 6 décembre 2009, n.p.
- 13 La pièce a été présentée en 2009 dans le cadre du festival City Sonics (Mons), au sein de la Fucam, et également dans le cadre du festival Fabrica de Movimentos (Porto).
- 14 Un exemple d'évolution de visiteur au sein de l'œuvre est disponible sur le site des créateurs à l'adresse : http://www.digitalflesh.org/film_dans_le_noir.html.
- 15 Le lien suivant permet de visualiser l'œuvre exposée au sein de la galerie Xippas : http://www.youtube.com/watch?v=jsUp5TwzOE&feature=player_embedded#
- 16 *Céleste Boursier-Mougenot, états seconds*, Arles, Analogues, 2008, p. 195.
- 17 Exposition *Céleste Boursier-Mougenot*, du 19 février au 16 mai 2010 à la Maison Rouge, Paris.
- 18 Un exemple de la diffusion sonore est disponible à l'adresse http://www.youtube.com/watch?v=U6nCFy_81n8&feature=related. Il est également possible de visualiser la création présentée dans divers environnements sur le site internet de l'artiste : <http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/motet.html>.
- 19 Philippe Franck sur *Wallpaper Music* de Sébastien Roux, dans *City Sonics 2009*, guide du visiteur, édité par l'A.S.B.L. Transcultures, p. 35.
- 20 Sur le sujet de la vue et de l'ouïe, voir notamment DUFRENNE, Mikel, *L'œil et l'oreille*, Paris, Editions Jean-Michel Place, 1992.

Table des illustrations



Titre **Fig.1 Untitled (Sons infinis)**

Légende Détail de l'exposition *Serendipity* de Ann Veronica Janssens : *Untitled (Sons infinis)*, 2009.

Crédits Cliché: Philippe de Gobert

URL <http://ceroart.revues.org/docannexe/image/1477/img-1.jpg>

Fichier image/jpeg, 40k

Titre **Fig. 2. *Transcom 1***Légende Céleste Boursier-Mougenot, *Transcom 1*, 2010, Maison-Rouge, Paris

Crédits Cliché: Marc Damage

URL <http://ceroart.revues.org/docannexe/image/1477/img-2.jpg>

Fichier image/jpeg, 24k

Titre **Fig. 3 *The Forty Part Motet***Légende Janet Cardiff, *The Forty Part Motet*, 2001

Crédits Cliché: Myoung-Rae Park (Platform Seoul Installation 2008)

URL <http://ceroart.revues.org/docannexe/image/1477/img-3.jpg>

Fichier image/jpeg, 808k

Titre **Fig. 4 *Wallpaper Music*, 2009**Légende Sebastien Roux, *Wallpaper Music*. Festival City Sonics (Mons). Conception du papier : Cocktail designers ; Musique : Ivan Solano, Leafcuffer John, Stephan Mathieu et Sébastien Roux.

Crédits Cliché : Céline Eloy

URL <http://ceroart.revues.org/docannexe/image/1477/img-4.jpg>

Fichier image/jpeg, 24k

Pour citer cet article

Référence électronique

Céline Eloy, « Le son peut-il être spectaculaire ? L'exemple de l'art sonore », *CeROArt* [En ligne], 5 | 2010, mis en ligne le 14 avril 2010, consulté le 09 février 2012. URL : <http://ceroart.revues.org/1477>

Auteur

Céline Eloy

Doctorante au Séminaire de muséologie de l'Université de Liège. Réalise une thèse intitulée « la muséalisation des œuvres sonores. État des lieux et perspectives ».

Droits d'auteur

© Tous droits réservés