Motifs
ISSN : 2726-0399

4 | 2021
Hors-champ et non-dit dans le texte et l'image

Le hors-champ dans les œuvres sonores immersives : des expériences sensorielles de l'espace par le son

Ève-Marie Monfort

https://lodelpreprod.univ-rennes2.fr/motifs/index.php?id=360

DOI : test360

Référence électronique
Ève-Marie Monfort, « Le hors-champ dans les œuvres sonores immersives : des expériences sensorielles de l'espace par le son », *Motifs* [En ligne], 4 | 2021, mis en ligne le 01 janvier 2021, consulté le 13 juillet 2025. URL : https://lodelpreprod.univ-rennes2.fr/motifs/index.php?id=360

Le hors-champ dans les œuvres sonores immersives : des expériences sensorielles de l'espace par le son

Ève-Marie Monfort

PLAN

Voix-off et spatialisation sonore binaurale dans l'œuvre *Alter Bahnhof Video Walk* de Janet Cardiff et Georges Bures Miller
Les « effets de présence » dans *The Paradise Institute* de Janet Cardiff
Une complémentarité entre le sens de la vue et de l'ouïe
L'absence de visuel dans l'installation sonore : l'exemple de Dans *le noir…* de Digital Flesh

TEXTE

1 Le concept du hors-champ tire son origine du monde cinématographique. Il est défini comme tous les éléments situés en dehors du cadre et évoque les limites d'un champ visuel cerné par l'optique de la caméra. Ces éléments hors-cadre sont suggérés de plusieurs façons : une voix-off, un bruit, les regards des personnages dirigés vers ce qu'il ne nous est pas permis de voir, nous spectateurs. Outre celui du cinéma, ce terme est présent aussi bien dans le lexique des arts de la scène en général (le théâtre, dont le champ se contraint à la scène) que dans celui des arts visuels (plus particulièrement dans la photographie et la peinture). Le hors-champ se présente alors comme une suggestion visuelle ou sonore sollicitant nos capacités d'analyse, de déduction, et notre imaginaire. Au cinéma, la création du hors-champ se révèle visuellement par un mouvement de champ et de contre-champ et se manifeste également de façon auditive par l'ajout d'éléments sonores à la scène ou à l'image. En ce qui concerne le champ de l'art contemporain, nous nous concentrerons sur le caractère audio du hors-champ dans les installations sonores immersives.

2 Les artistes de cette étude travaillent sur les supports d'enregistrement, la captation, l'amplification et la diffusion de sons. On retrouve cette pratique dans certaines œuvres sonores qui emploient un

langage proche du monde de la scène par l'utilisation de sons acousmatiques, c'est-à-dire des sons dont on ne voit pas la cause. Cette idée du hors-champ dans les œuvres sonores de l'art contemporain nous amène à nous interroger sur leur forme de présentation par les artistes. La question est : comment les artistes qui utilisent le médium sonore mettent-ils le hors-champ à l'honneur ? Quelles sont les techniques employées pour créer un espace hors-champ ? Quels enjeux sont engendrés par ce jeu entre ce qu'on entend et ce qu'il nous est permis de voir ? Ces questions impliquent de s'interroger sur les pratiques artistiques actuelles dans une approche technique et spatiale de l'acoustique. Il est vrai que l'association du sonore à l'idée du hors-champ dans les œuvres contemporaines suppose une réflexion sur l'espace de l'œuvre, mais aussi sur l'espace accessible au spectateur dans une alliance acoustique et visuelle. Cette approche spatiale du son nous amène à nous intéresser principalement à des œuvres qui impliquent la création d'espaces sonores immersifs c'est-à-dire des espaces mis en scène par les artistes qui plongent le spectateur dans un environnement acoustique.

Voix-off et spatialisation sonore binaurale dans l'œuvre *Alter Bahnhof Video Walk* de Janet Cardiff et Georges Bures Miller

3 En 2012, à la Gare de Cassel en Allemagne, les artistes Janet Cardiff et Georges Bures Miller, connus pour la création de « promenades sonores », donnent rendez-vous aux visiteurs pour une expérience sensorielle inédite à l'occasion de la Documenta 13. Muni d'un iPad et d'un casque audio, le participant est invité à se rendre à un point précis de la gare pour débuter l'expérience de l'œuvre *Alter Bahnhof Video Walk*. L'enregistrement démarre, la voix-off de l'artiste se fait entendre et donne des indications à suivre sur l'orientation de l'écran et sur les déplacements du promeneur (le rythme de la marche, les points d'arrêts, l'attitude à adopter, quoi regarder, où pointer la caméra) : « Turn the camera on [...]. I'm sitting right now with you in the train station Kassel, watching people pass by[1]. » Très vite, le promeneur fait le lien entre son environnement et les images qui

défilent à l'écran, le lieu qu'il voit à travers l'écran est identique à son propre environnement. Il comprend que l'enregistrement a été réalisé au préalable à la gare de Cassel. La voix-off de l'artiste demande une synchronisation de points de vue entre deux espaces identiques. Ces deux espaces (l'espace de l'écran et l'espace du participant) présentent deux temporalités différentes : le temps passé qui est celui de l'enregistrement et qui correspond à la fois à l'expérience spatiale de l'artiste et un temps présent, celui de l'expérience en temps réel du visiteur. En clair, ce dernier est convié à faire l'expérience de deux espaces-temps, celui du monde réel et celui du monde virtuel en simultané par l'intermédiaire de dispositifs technologiques audiovisuels.

4 Au cours de l'expérience, des éléments et des personnes apparaissent, des événements se produisent à l'écran, mais aussi autour du participant. Cette voix-off qui mène l'expérience et qui nous prive d'une mobilité libre rappelle le monde cinématographique où le spectateur suit une narration à travers la voix et les événements qui se déroulent à l'écran. Cette voix préenregistrée constitue la présence de l'artiste qui veille au bon déroulement de l'expérience. Cet élément sonore assure la présence de l'artiste sans que le besoin de sa présence physique se fasse sentir. De plus, elle garantit une homogénéité dans chacune des expériences menées. Cependant, le choix d'utiliser une voix-off ne s'arrête pas à une approche purement pratique, il permet avant tout au participant de vivre l'expérience propre de l'artiste et de l'incarner. Le visiteur a accès aux pensées de l'artiste comme s'il était dans sa tête, à la manière d'un rêve éveillé incarné par l'espace virtuel.

5 Cette impression d'être projeté dans l'espace-temps de l'artiste est d'autant plus marquée par le caractère immersif de cette œuvre. Cette sensation d'immersion est due à la technique de spatialisation auditive utilisée : la technique binaurale. Il s'agit d'une technique d'enregistrement audio qui permet une écoute tridimensionnelle de l'espace sonore. Pour ce faire, les artistes ont utilisé des microphones miniatures et omnidirectionnels placés dans l'oreille d'une personne ou d'une tête de mannequin en déplacement, qui représentent la voix-off au sein de l'environnement spatial et acoustique. Lors d'une interview, George Bures Miller confirme cette perception auditive éprouvée par le participant, qui « se retrouve au centre de l'enregis-

trement, à l'endroit où la tête artificielle était originalement placée lors de la simulation binaurale. Les participants ont donc l'impression que l'action se déroule autour d'eux[2]. »

6 Deux éléments participent à la sensation d'immersion, la voix-off et la technique binaurale. Ils donnent au participant l'impression d'être au centre de l'histoire et de faire partie de l'œuvre. Cette technique de spatialisation acoustique qui crée l'illusion d'un espace sonore en trois dimensions renseigne sur la localisation des sources présentes dans ou en dehors du champ visuel. Bien évidemment, un jeu d'exploration auditive et de localisation des sources commence entre ce qui est entendu dans le monde réel et ce qui est entendu dans le monde virtuel. Les deux mondes phoniques se superposent et cette superposition crée une confusion entre ce qui appartient à la bande-son de l'œuvre et ce qui appartient à l'environnement acoustique de l'auditeur. En effet, au cours de l'expérience audiovisuelle, des événements se produisent à l'écran mais aussi dans l'environnement du participant. Pour parvenir à la fois à suivre la narration de l'artiste et ses indications, toute son attention se trouve mobilisée sur ce qui se passe à l'écran visuellement et auditivement. Dans ce même temps, il doit aussi faire attention à son propre environnement, qui est animé et dans lequel il est actif. Garder les yeux rivés sur un écran lorsque que le corps est mobile peut amener à des incidents d'inattention comme bousculer un usager de la gare ou rater une marche. John Way, journaliste au *New York Times Magazine* exprime cette désorientation éprouvée à vouloir accéder aux deux mondes :

> The problem of the walk – the impossibility of being in two times and places at once – was also the point of the walk, and it touched a deep ontological nerve. My mind demanded synthesis, but no synthesis was possible. "It's hard for me to be in the present," Cardiff's voice sighs at one point in the piece, and by the time I took my earphones out, I seemed to know exactly what she meant. It took me the better part of the evening to reassure my stunned brain that the walk was over[3].

7 Cette œuvre pousse les participants à être attentifs à tout ce qui s'y passe et demande indirectement un ajustement de la coordination du corps dans deux temporalités différentes. L'expérience mise en place par les artistes réclame une attention particulière accordée aux

informations communiquées par nos sens et particulièrement aux sens de la vue et de l'ouïe. Contrairement aux critiques faites au sujet des dispositifs technologiques audio et visuels comme le sont les casques audio et les écrans, qu'on accuse de couper du monde réel et de participer à l'aliénation de l'être humain, ces dispositifs agissent comme des outils de reconnexion avec le monde réel et avec notre propre corps en encourageant l'écoute de nos sensations. Janet Cardiff explique cette démarche lors d'un échange avec le cinéaste Atom Egoyan en 2002 :

> I do think that unconsciously the walking pieces are a strange attempt to join our separate worlds through a mediated one, to create a symbiotic relationship between the participant and my voice and body but also to heighten the senses so that you can experience or be part of the environment in which you're walking. Walkmans have always been criticized for creating alienation, but when I first discovered the walking binaural technique I was attracted to the closeness of sound and the audio bridge between the visual, physical world and my body. To me it was about connection rather than alienation [...]. But there is something else that connects you to the environment : the narrative information, which is always mixed with a layer of description. "There's a green door to your right, turn left at this corner, around the post. Watch out for the bike !" Some of what I say reinforces what you see in front of you so that my description parallels the voice inside your own head [4].

8 Le discours de la voix-off est constitué d'indications mais également de fragments de narration qui orientent l'attention sur tel ou tel événement ou élément. Le niveau de l'attention est particulièrement élevé lorsqu'un son hors-champ se fait entendre. On entend par exemple un orchestre jouer, l'artiste attire notre regard sur ce qui se passe à gauche nous indiquant dans quelle direction regarder : « Move the screen up to the left as I do. [...] Do you see the musicians ? There're between the pillars now ». Soudain, à ce moment précis, un groupe de musiciens en train de jouer, apparaît entre deux colonnes à notre gauche et traverse la gare. Après quelques minutes, c'est un chien qu'on entend, il vient de la droite mais il est impossible de dire à quel monde il appartient jusqu'à ce qu'il entre à droite de l'écran s'approchant de nous en aboyant. Ces éléments sonores hors champ viennent désorienter le participant qui se trouve entre deux

mondes et qui peine à différencier les sources sonores provenant de l'un et de l'autre. Finalement, ces éléments sonores situés hors du champ visuel du participant, qu'ils appartiennent au monde virtuel ou au monde présent, font partie de l'expérience de l'œuvre. Ils ont été déclenchés à un moment et sont donc réels. En fait, ils sont la représentation même d'un événement ou d'une personne. Chaque son est provoqué par une action, il a une origine. À partir du moment où le son est identifié, il est associé à une image mentale. En clair, lorsque nous entendons des aboiements, nous les associons automatiquement à la présence d'un chien, que la source soit visible ou non. Nous créons des associations d'images aux sons. Nous associons donc ces aboiements à sa source, qui devient soudainement visible. Cette connaissance acquise par l'expérience auditive ne peut être valable sans la contribution du système optique, qui associe le son à une image ou à un être (on reconnaît la voix d'une personne par exemple). En ce sens, le simple fait d'entendre un son reconnaissable sans avoir un aperçu de la source sonore suffit à marquer la présence d'une personne, d'un événement ou d'un tout autre élément.

Les « effets de présence » dans *The Paradise Institute* de Janet Cardiff

9 Le son hors-champ est une manière de matérialiser une présence, il devient illustration et convoque l'imagination. On parle alors d'un « effet de présence », une impression de présence reconnue par le docteur Gerald Oster de la faculté de Médecine du Mont Sinaï de New York dans son article « Auditory Beats in the Brain », paru en 1973. Cet article fait le lien entre cet effet et la technique de spatialisation audio dite binaurale. Le terme « effet » a son importance car il introduit l'idée même de l'illusion de présence alors que ce n'est concrètement pas le cas. C'est ce que l'on observe dans le monde du cinéma ou du théâtre, où le bruitage est largement utilisé. Les « effets de présence » font l'objet de plusieurs études menées par un groupe de chercheurs issus de différentes disciplines (musique, arts du spectacle, arts visuels et médiatiques) réunissant les universités de Québec à Montréal, Sorbonne-Nouvelle Paris 3, Paris 8 Saint Denis et

Paris Ouest-La Défense. Ce groupe de recherche nommé « Théâtralité, performativité et effets de présence » cherche à définir le concept d'effet de présence et ses enjeux liés à la création artistique et technologique. Josette Féral et Edwige Perrot dans l'ouvrage collectif *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, qui est l'un des résultats de ces travaux de recherche, donnent une définition de l' « effet de présence » :

> Il faut comprendre par là tout effet, tout procédé, qui donne l'impression au spectateur qu'il y a présence. L'effet de présence est le sentiment qu'a un spectateur que les corps ou les objets offerts à son regard (ou à son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lequel il se trouve alors qu'il sait pertinemment qu'ils sont absents [5].

10 La sensation de présence semble réelle car la technique binaurale possède la particularité de donner à l'auditeur l'impression que les sons proviennent directement de sa tête et non de l'extérieur. Gerald Oster souligne également cet effet dans son article : « Listening to binaural beats produced the illusion that the sounds are located somewhere within the head [6]. » Cet effet brouille les perceptions de la réalité, le spectateur est comme transporté dans une sorte de « schizophrénie perceptive [7] ». Il doit séparer le vrai du faux. En ce qui concerne l'œuvre de Janet Cardiff et de George Bures Miller, « l'effet de présence » est créé par le biais du son de façon évidente mais le visuel peut parfois y contribuer, comme on peut le voir dans l'œuvre *The Paradise Institute* au Pavillon du Canada à la 49e édition de la Biennale de Venise en 2001. C'est une installation qui se présente sous la forme d'un espace clos, un box construit en contreplaqué dans lequel le spectateur est invité à entrer par un escalier. L'intérieur est plongé dans la pénombre, seize sièges en velours rouge, munis de casques audio, sont disposés sur deux rangées. À l'écran, un décor en trompe-l'œil représentant la réplique d'un vieux cinéma réalisé en hyper-perspective donne l'illusion d'un balcon situé en hauteur de la salle. Le décor de la pièce rappelle les salles de cinéma des années 1930. Dans ce décor en trompe-l'œil, un écran diffuse un film en noir et blanc. Les scènes se succèdent mais la trame narrative est difficilement discernable. Tout à coup, le spectateur entend des sons autour de lui : des chuchotements, des bruits

d'agitations, des commentaires, de bruits de papier et de pop-corn mâchés, un téléphone portable qui sonne. En se retournant pour chercher la provenance de ces sources sonores, il comprend très vite qu'il s'agit de sons fictifs, complétement mis en scène. Ces sons ajoutés à la bande-son du film créent une illusion auditive. Le spectateur a l'impression de ne pas être seul mais que des personnes autres que celles présentes dans la pièce sont là avec lui, comme des fantômes prenant part à la séance. Cette impression de présence d'origine sonore et spatiale, envahit complétement l'espace personnel du spectateur. Et pour cause, ces sons introduis à la bande-son ont été enregistrés de façon binaurale, exactement comme l'œuvre précédente des artistes *Alter Bahnhof Video Walk*. Ces sons binauraux présentent une dimension spatiale tridimensionnelle qui transmet aux oreilles du spectateur des indices acoustiques directionnels qui lui donnent la localisation de ces sons dans l'espace (le spectateur peut dire si le son vient de la gauche, de la droite ou de derrière lui) et des indices acoustiques liés à la distance (est-ce que le son se situe tout près ou loin de lui ?). La notion de distance se confirme lorsqu'une voix de femme s'adresse directement au spectateur et lui chuchote à l'oreille comme si elle se trouvait juste à côté de lui : « Did you check the stove before we left ? ». La présence de cette femme visuellement absente est d'autant plus surprenante que tous les effets sonores sont présents pour donner l'impression que chacun de ses mouvements est réel. Après avoir fait l'expérience de l'œuvre, Ken Johnson décrit cette sensation de réalité auditive dans son article paru dans le *New York Times Magazine* à la chronique « Art In Review » en 2002 :

> A woman – your date, it seems – arrives after the movie has begun. She speaks into your left ear to almost embarrassingly intimate effect. [...] what is happening on screen is mixed up with that seems to be going on around you in the theater. Your date worries that she has left a burner on at home, and on screen you see a house in flames. A menacing man with a thick accent appears in the movie and then sits down behind you and whispers insinuatingly into your ear. After a stunning, surrealistic climax, you leave feeling mystified and exhilarated [8].

11 Le monde virtuel et le monde sonore construits autour du spectateur se mélangent. Autrement dit, la fiction déborde de l'écran jusqu'à atteindre la réalité du spectateur. Cet effet volontaire est dû à la technique binaurale utilisée par les artistes. L'écoute binaurale au casque est un effet de spatialisation très convaincant, surtout dans un environnement simulé. La mise en scène de cet espace en salle de cinéma manipule les sens et accentue l'illusion auditive. La binauralité de la bande-son brouille les frontières entre le réel et la fiction : le spectateur ne sait plus faire la différence entre les sons qui appartiennent aux images qui défilent à l'écran, les sons des autres participants présents dans la salle et les sons binauraux qui s'intègrent parfaitement au contexte et qui créent des « effets de présence » persuasifs. Ainsi le contexte visuel a un rôle à jouer dans la concrétisation de cette expérience auditive fictive. Ces illusions perceptives visuelles (décor en trompe-l'œil à l'écran) et sonores (spatialisation sonore binaurale) associées à des éléments réels (présence et son des autres participants et sièges rouges de cinéma) permettent l'immersion du spectateur dans ce monde fictif.

Une complémentarité entre le sens de la vue et de l'ouïe

12 La relation entre les sens de la vue et de l'ouïe est un point important dans le travail de Janet Cardiff et de George Bures Miller. Le contexte visuel est complémentaire des éléments sonores, ils se nourrissent mutuellement. Et cela est aussi valable dans la vie de tous les jours. En effet, lorsque nous entendons un son, il nous arrive de chercher une confirmation visuelle en regardant dans la direction de la provenance du son en question. Ainsi, lorsque nous sommes dans l'espace urbain et que nous entendons par exemple une voiture s'approcher, notre attention visuelle, pour des questions de sécurité entre autres, nous amène à chercher sa provenance. Dans cette œuvre, le même phénomène est observé, le spectateur cherche une confirmation visuelle de ce qu'il entend. Mais voilà, dans le cas des « effets de présence » utilisés dans cette installation, il n'y en a pas. Dans le domaine cinématographique, on qualifie ces sons de nondiégétiques [9], c'est-à-dire des sons dont la source n'est potentiellement pas visible. La question dès lors se pose en ces termes :

l'absence de visuel signifie-t-il que ces objets sonores que le spectateur entend ne sont pas réels ? Visiblement, ils ne le sont pas. En tout cas, pas dans le temps présent. En revanche, ces événements sonores ont bien existé. Ils appartiennent à une temporalité antérieure, qui correspond au temps de la captation sonore.

> L'artiste compose une réalité sonore en partant d'une situation concrète qu'elle transplante dans un nouvel univers. Elle fait appel à notre mémoire corporelle des sons [...]. En fait, l'artiste travaille en strate et fait entrer la dimension réelle du lieu physique [...] et une dimension fictive sans créer d'opposition entre les deux, mais plutôt en les liant [10].

13 Ainsi, les artistes donnent aux participants l'accès à deux temporalités différentes, une temporalité sonore antérieure qui coexiste avec sa propre temporalité. La présence sonore de ces événements enregistrés leur donne vie et les matérialise. Ces « effets de présence » convoquent la mémoire et l'imagination du spectateur, qui dans sa recherche d'identification des sources sonores engendre des associations référentielles. Les sons entendus se réfèrent à une image et ce processus passe par la mémoire sonore et visuelle qui identifie un son comme la résultante de telle ou telle action ou événement. « Pour percevoir, il faut aller chercher dans sa mémoire une concordance entre les sons entendus et une image, une représentation. Cette représentation passe par la pensée [11] », affirment Josette Féral et Edwige Perrot. En effet, un son (dont l'origine n'est pas électronique), est considéré comme la manifestation auditive d'un événement, il est provoqué et provient donc d'une cause. Ces associations référentielles ou représentations sont influencées par le contexte visuel dans un premier temps mais aussi par la matérialité des sons émis. Dans son ouvrage de 1991 sur le son et l'image au cinéma, Michel Chion, compositeur de musique concrète et théoricien du cinéma, définit cette matérialité sonore par ce qu'il nomme des « indices sonores matérialisants » dans son ouvrage de 1991 sur le son et l'image au cinéma :

> Dans un son, nous baptisons indices sonores matérialisants ceux qui nous renvoient au sentiment de la matérialité de la source et au processus concret de l'émission du son. Ils sont susceptibles entre autres de nous donner des informations sur la matière (bois, papier,

> métal, tissu) qui cause le son, ainsi que la manière dont le son est entretenu (par frottements, chocs, oscillations désordonnées, allers et retours périodiques, etc.) [...] Il y a autour de nous dans les bruits les plus quotidiens, certains qui sont pauvres en indices matérialisants et qui, entendus séparés de leur source et acousmatisés [12], deviennent des énigmes : tel bruit de moteur ou grincement d'objets aura tout d'un coup une qualité abstraite et dépourvue de référence. Dans beaucoup de cultures musicales, le but visé par l'instrumentiste ou le chanteur, est [...] d'épurer au maximum les sons qu'il produit de tout indice sonore matérialisant. Même s'il veille à conserver, au minimum, un reste exquis de matérialité et de bruit dans l'envol du son, l'effort du musicien vise bien à dégager ce dernier de sa causalité [13].

14 Les indices sonores matérialisants sont des composantes acoustiques qui permettent au spectateur de ressentir la nature matérielle de la source, par exemple le bruit du souffle dans la voix, le bruit du parquet qui grince ou du gravier lors de la marche. Dans ce dernier exemple, les indices sonores matérialisants donnent des indications sensorielles sur les matières du sol. Ils sont vecteurs de sensations, de textures et donnent du relief aux sons. Précisons que les effets de spatialisation sonore comme la technique d'enregistrement binaurale utilisée dans les œuvres de Janet Cardiff et George Bures Miller font aussi partie de ces indices sonores matérialisants. En effet, ils contribuent à cette matérialité sonore par le « sentiment d'une distance entre source et micro, et [la] présence d'une réverbération caractéristique dénonçant le son comme produit dans un espace concret [14]. » Les sons qui composent les œuvres de Janet Cardiff et George Bures Miller ne sont pas des sons abstraits, mais des sons pleins d'indices sonores matérialisants qui nourrissent la mise en scène et accentuent la confusion entre les différents mondes. Les effets de présence sont donc le résultat d'une association entre le son et la mise en scène d'un contexte visuel convaincant, mais ils sont rendus possibles par la présence d'indices sonores matérialisants, dont la technique de spatialisation sonore tridimensionnelle utilisée par les artistes. Autrement dit, la technique binaurale permet la création d'effets de distance et de localisation des sons dans un espace concret.

15 Après avoir expérimenté les œuvres de Janet Cardiff et de George Bures Miller, le trouble règne chez les spectateurs car leurs sens ont

été déstabilisés et mis à l'épreuve. Dans notre quotidien, le sens de la vue et le sens de l'ouïe communiquent entre eux en permanence. L'artiste américain Max Neuhaus a travaillé sur la complémentarité de ces deux sens dans ses installations en dissimulant des sources sonores dans l'espace. L'œuvre la plus représentative est l'œuvre *Sans titre*, elle aussi présentée à Cassel en 1977 lors de la Documenta 6, où il cache des sources sonores derrière les radiateurs installés le long des murs d'une pièce vitrée. En traversant l'espace, les passants détectent ce son inhabituel et surprenant mais ne savent pas d'où il provient. Il y a deux raisons à ceci : d'abord, les sources sonores ne sont pas visibles et ensuite, elles projettent les ondes acoustiques contre le verre, qui les réfléchit, ce qui donne l'impression que ce son provient des vitres. L'artiste parle de ce trouble de la perception observé dans cette œuvre lors d'une conversation avec Greg Desjardins en 2003 :

> En projetant le son contre le verre, l'oreille entendait le son venir du milieu des vitres. Mais l'œil regardait et disait : mais non, il n'y a rien ici ! Cette contradiction entre ouïe et vue faisait que le son, que les sources disparaissaient, et pour la perception, le son était vraiment diffusé à travers toute la pièce. Ce désaccord entre l'œil répondait : n'importe quoi, il n'y a rien du tout[15] !

16 En ce sens, les sources sonores sont aussi bien cachées de la vue que de l'oreille puisqu'elles ne sont pas détectables ni pour l'un ni pour l'autre sens. La distribution du son dans l'espace et l'absence de localisation créent la confusion chez le spectateur car rien ne correspond à ce qu'il perçoit. Cette œuvre rejoint l'installation *The Paradise Institute* de Cardiff et Miller à bien des égards : dans la spatialisation des sons, dans l'absence visuelle des sources sonores et dans la création d'une présence sonore palpable. Par cela, les artistes jouent avec les limites de nos capacités perceptives et prouvent combien notre perception de la réalité dépend du dialogue entre nos sens. Les sens de la vue et de l'ouïe sont d'ailleurs considérés comme les sens principaux sollicités dans notre appréhension de l'espace : « Nous percevons les lieux autant par l'ouïe que par la vue, même si nous n'en avons pas conscience[16] », dit Max Neuhaus. Partant de là, ce n'est pas uniquement notre réalité visuelle et sonore qui se trouve altérée mais

toute notre réalité spatiale, avec tout ce que comporte notre environnement.

L'absence de visuel dans l'installation sonore : l'exemple de Dans *le noir…* de Digital Flesh

17 Si notre réalité spatiale dépend du dialogue entre le sens de la vue et de l'ouïe, on peut considérer que l'altération de l'un engendre des répercussions sur notre rapport à l'espace. On pourrait se demander quelle expérience de l'espace engendre une cécité. Le duo d'artistes Digital Flesh, composé de Christian Delécluse[17] et d'Armando Menicacci[18], s'est penché sur la question de l'absence totale d'indices visuels. En 2007, le groupe crée un espace immersif et sonore intitulé *Dans le noir…* Cette œuvre invite le spectateur à entrer seul dans un espace complètement obscur en pénétrant par un sas afin de ne pas dévoiler la structure de l'environnement. Une fois arrivé dans cet espace, le spectateur entend des sons de corps qui circulent autour de lui, faisant penser à une présence humaine. Ces sons émis sont très concrets et réalistes car ils contiennent des indices sonores matérialisants qui sont à l'origine d'une impression de présence. À ce travail de texture sonore, s'ajoute un travail de spatialisation du son créé par la disposition des sources sonores. En effet, la conception de cet espace requiert la présence de huit enceintes amplifiées qui encerclent le spectateur. Le son est spatialisé de façon à toujours venir de l'enceinte la plus proche du spectateur, ce qui est déroutant et rend cette présence réelle et inquiétante.

18 Cette situation rappelle les scènes d'écrans noirs accompagnées d'une bande-son au cinéma. Ces scènes souvent inquiétantes privent le spectateur d'indices visuels mais le son encore présent convoque directement son imagination. C'est le cas dans le film *Tesis* (1995) du cinéaste Alejandro Amenábar, un thriller dont la séquence d'ouverture plonge le spectateur dans le noir. L'écran noir le prive d'images, laissant la bande-son donner des indices sur la scène qui est en train de se jouer dans cet espace hors-champ. Nancy Berthier met en avant l'utilisation de la non-image comme source d'angoisse et d'attention auditive. « Précédant le générique, un écran noir s'impose, plongeant

la salle dans une obscurité angoissante. Une voix masculine surgit d'on ne sait où [et] réclame notre attention, suscit[ant] naturellement notre désir de voir et excit[ant] notre désir scopique[19]. » Priver le spectateur d'indices visuels lui retire la possibilité de certifier ce qu'il entend. Le spectateur ne peut que se fier à ce qui se donne à son ouïe. Son attention est dans l'attente de plus de clarté, ce qui peut être très frustrant. L'écran noir est une technique du hors-champ très présente dans les thrillers ou films à suspense. Plus récemment, dans cette catégorie, on peut citer le film *Creep* (2004) de Christopher Smith, où une femme tente d'échapper à un tueur traversant des pièces sombres avec une lampe à la main. On peut distinguer quelques éléments visuels tels que des meubles éclairés par la lumière vacillante de la lampe, quand tout à coup, c'est le noir complet, un moment qui dure sept secondes où seul le son nous donne des indications sur ce qui se passe. De ce point de vue, le hors-champ au cinéma ne se limite pas au cadre mais inclus ce qui n'est pas donné à voir.

19 Dans cette œuvre de Digital Flesh, on retrouve cette perte visuelle constatée au cinéma, un aveuglement qui déroute et qui ne rassure pas. Ainsi, dans les œuvres cinématographiques comme dans les installations sonores, le trouble du spectateur n'est pas dû à ce qu'il voit mais au contraire à ce qu'il lui est interdit de voir. Cette cécité trouble le dialogue entre la vue et l'ouïe. Cependant, dans les installations sonores, ce trouble se trouve décuplé car l'espace personnel du spectateur est directement visé. Cette dimension spatiale place le spectateur au centre des événements, d'autant plus que le caractère tridimensionnel de la bande-son mise en place par les artistes agit sur la perception de l'espace, donnant des indications directionnelles sur la localisation des sources sonores. Dans la suite de cette expérience d'écoute créée par Digital Flesh, la dimension spatiale se précise. En étant attentif aux sons émis autour de lui, le spectateur comprend rapidement que cette présence humaine agit comme un double de lui-même qui l'accompagne dans ses gestes. Les mouvements de son propre corps dans cet espace sonore spatialisé activent des sons qui lui donnent l'impression de ne pas être seul. Dans leur document informatif, les artistes expliquent le choix de cette technique de spatialisation à l'origine du double sonore : « Ainsi on renforce l'impression de double sonore, et on recrée un repère spatial

inconscient, d'autant plus prégnant qu'il vient pallier une perte des repères visuels très désorientante [20]. » En l'absence de visuel, les sons présents agissent comme des repères spatiaux et permettent au spectateur de s'orienter et de se déplacer dans l'espace. Cette situation centre son attention sur le corps en tant que corps sensible et mouvant. La présence de ce double sonore fait que chaque geste et mouvement du spectateur entre en interaction avec l'espace et déclenche des sons, ce qui l'encourage à être actif dans l'espace. Ainsi, le spectateur crée sa propre composition sonore avec son corps comme un musicien joue d'un instrument. Il est impliqué physiquement dans l'espace sensible, et cela, jusqu'à ce que le double sonore prenne son indépendance et désoriente une fois de plus le spectateur dans son rapport à l'espace.

> Le double s'autonomise petit à petit, les sons évoquent des dynamiques corporelles qui indiquent clairement qu'il s'agit du corps d'un autre. Puis, l'univers sonore varie peu à peu du concret vers la distorsion. Le volume sonore devient important, les sons très présents et très réactifs aux gestes du spectateur. En parallèle la spatialisation du son perd peu à peu sa logique rassurante et confortable. Le son se met à tourner de façon aléatoire dans l'espace, de plus en plus vite. Le visiteur a ainsi la sensation de ne plus se déplacer dans l'espace mais que l'espace se déplace autour de lui, qu'il est plongé dans un tourbillon sensoriel [21].

20 Jusque-là, les sons émis par son corps servaient de repères spatiaux, il était seul avec son corps déclencheur de son. Cette perte de contrôle sonore issue de l'affranchissement du double sonore perturbe le spectateur dans ses propres mouvements et met à l'épreuve ses sens, qui se trouvent complétement perturbés. Le spectateur prend conscience de sa dépendance sensorielle dans son rapport à l'espace et prend conscience de son corps en tant qu'être sensible.

21 Cette œuvre repose sur la gestion de l'espace de façon physiologique (les déplacements, les différents mouvements du corps et les attitudes). Les artistes notent que certaines personnes en entrant dans ce lieu éprouvent le besoin de faire le tour pour en découvrir les limites avant de se prendre au jeu de cette expérience : « Une partie des gens qui pénètrent dans l'espace de l'installation commencent par

baliser l'espace en faisant le tour de la zone délimitée par des pendrillons, alors que d'autres se mettent directement à bouger dans un espace donné[22]. » Cette attitude démontre que certains participants ont besoin d'informations supplémentaires sur leur environnement, qui passent par le sens du toucher, qui vient combler le manque de repères visuels. De plus, cette plongée dans le noir total annule les rapports de distance, les limites de l'espace, mais aussi la vue de notre propre corps. Cette situation sollicite indirectement le sens du toucher et donne l'impression de ne faire qu'un avec l'espace sonore. Cela donne une sensation de déploiement dans l'espace, ce qui permet au spectateur de se l'approprier plus facilement. Cette expérience sensorielle proposée par les artistes offre une autre perception spatiale basée sur la cécité, qui active notre attention et met en alerte nos autres sens, les rendant disponibles pour une autre lecture de l'espace dans un phénomène de compensation sensorielle.

22 Le hors-champ ne se limite pas au cadre et définit aussi ce qui n'est pas donné à voir. Les artistes privent le spectateur d'éléments visuels en empruntant un langage proche du cinéma afin de procéder à la création de ces œuvres sonores : sons hors-champ, voix-off, écran noir. Ces trois pratiques du hors-champ sont mises en œuvre dans des environnements sonores tridimensionnels à l'aide de techniques de spatialisation sonore qui immergent le spectateur (technique binaurale, audio multi-canal ou « son surround », technique de réflexion audio, etc.). L'association des techniques de spatialisation audio aux techniques cinématographiques du hors-champ plonge le spectateur dans un environnement qui trouble ses perceptions spatiales. En effet, les sources sonores sont dissimulées ou complètement absentes du champ de vision. La présence de ces sons dont on ne voit pas la cause déstabilise le spectateur, qui ne peut s'assurer de ce qu'il entend. Cela est dû au dialogue permanent opéré entre les sens de la vue et de l'ouïe, qui interviennent dans la représentation tridimensionnelle de l'espace.

23 Dans cette privation visuelle, c'est l'attention auditive qui est mise à l'honneur. Les artistes montrent l'importance de l'écoute, et plus précisément du système auditif, dans la lecture de l'espace grâce à son ubiquité. Autrement dit, les sons hors-champ orientent et activent un niveau d'attention plus accru chez le spectateur. Cette attention éveillée se focalise sur toutes les informations que peuvent

lui fournir ses sens pour appréhender l'espace. En ce sens, l'utilisation du son spatialisé dans les œuvres sonores ne serait-elle pas un moyen de convoquer toute la sensibilité du participant ? Bien que ces œuvres traitent de l'espace, n'est-ce pas le corps le véritable sujet ? Tout au long de l'histoire de l'art, la réception des œuvres d'art par le public est une préoccupation majeure. La façon dont sont perçues les œuvres et les réactions qu'elles provoquent ont une importance. Le son est un médium qui interpelle directement l'attention auditive du spectateur, mais sa mise en scène dans l'espace dépasse l'écoute pour une expérience sensible plus globale. C'est la sensibilité qui semble être au cœur du processus de création.

NOTES

1 Cardiff Miller, « Alter Bahnhof Video Walk », 23 juillet 2012, https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw.

2 Brigitte Kölle, *The Paradise Institure - Janet Cardiff & Georges Bures Miller*, 06 octobre au 04 novembre 2001, Wayne Baerwald (dir.), Canada XLIX Biennale Di Venizia, p. 16.

3 John Way, « Janet Cardiff, George Bures Miller and the power of sound », *The New York Times Magazine*, 26 juillet 2012.

4 Atom Egoyan, « Janet Cardiff by Atom Agoyan », *BOMB Magazine*, n° 79, 1er avril 2002, https://bombmagazine.org/articles/janet-cardiff.

5 Josette Féral et Edwige Perrot (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2013, p. 136.

6 Gerald D. Oster, « Auditory beats in the brain », *Scientific America*, n° 229, octobre 1973, pp. 94-102.

7 Carolyn Christov-Bakargiev, *Janet Cardiff: A Survey of Works Including Collaborations with Georges Bures Miller*, New York, P. S. 1 Contemporary Art Center, 2001, p. 25.

8 Ken Johnson, « Janet Cardiff and George Bures Miller, "The Paradise Institute" », *The New York Times*, 12 avril 2002.

9 « Sons qui ne sont pas de sources visibles ou potentiellement visibles mais employés de façon narrative, illustrative, émotive, par exemple : voix

divines, sons d'ambiance, musique atmosphérique, etc. Son subjectif. On peut parler d'emploi métaphorique du son. » (Charles de Mestral, Cégep du Vieux Montréal, « Vocabulaire sonore », 2004, http://www.cvm.qc.ca/encephi/Syllabus/Mediacomm/Articles/vocabulairesonore.htm).

10 Manon Tourigny, Review of « Janet Cardiff et Atom Egoyan au MAC : Du dispositif à l'œuvre », *Ciné-Bulles : le cinéma d'auteur avant tout*, vol. 21, n° 1, 2003, p. 46.

11 Josette Féral et Edwige Perrot, « De la présence aux effets de présence : écarts et enjeux », *in Pratiques performatives : Body Remix*, Québec/Rennes, PUQ/PUR, 2012, p. 21.

12 « Terme repris par Pierre Schaeffer et Jérôme Peignot pour désigner une expérience aujourd'hui très courante, mais assez peu connue dans ses conséquences, qui consiste à entendre par la radio, le disque, le téléphone, le magnétophone etc., des sons dont la cause est invisible ». Michel Chion., *Guide des objets sonores : Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Buchet-Chastel, INA, 1983, p. 18.

13 Michel Chion, *L'audio-vision : son et image au cinéma*, Paris, Éditions Nathan-Université, 1991, pp. 98-100.

14 *Ibid.*, p. 100.

15 Greg Desjardins, « Conversation avec Max Neuhaus », Bergerie de Kerguéhennec, colloque « Écrire, décrire le son », 24 mai 2003, *in* Max Neuhaus, *Les pianos ne poussent pas sur les arbres*, Dijon, Les presses du réel, 2019, p. 116.

16 « La conception de Max Neuhaus d'une sculpture sonore. Discussion avec Max Neuhaus, 1998 », *in* Max Neuhaus, *op. cit.*, p. 269.

17 Christian Delécluse est ingénieur des Ponts et Chaussées, architecte et artiste visuel. Ses premières collaborations artistiques ont été réalisées au Canada entre 1998 et 2002 sur le thème des perceptions. Depuis, il multiplie ses collaborations avec différents artistes (plasticiens, musiciens, chorégraphes, architectes) sur des projets impliquant les nouvelles technologies de façon sensible et s'intéresse en parallèle à l'impact des nouvelles technologies sur les évolutions de la société actuelle.

18 Armando Menicacci a étudié la danse et la musique. Il est aujourd'hui professeur à l'École Media Art de Châlons-sur-Saône et fondateur et directeur de « Médiadanse », un laboratoire de recherche, pédagogie et création sur les rapports entre la danse et les technologies numériques.

19 Nancy Berthier, « Voir ou ne pas voir : la fonction du hors-champ dans *Tesis* », *in* Nancy Berthier (dir.), *Le cinéma d'Alejandro Amenábar*, Toulouse, PU du Mirail, 2007, p. 46.

20 Digital Flesh, « *Dans le noir…* Installation sonore interactive », [Document d'artistes], 2009, p. 6.

21 *Ibid.*

22 *Ibid.*, p. 12.

RÉSUMÉ

Français
Au-delà du cadre des arts de la scène et des arts visuels, la présence du hors-champ, défini par ce qui n'est pas donné à voir, se manifeste dans une sphère de l'art contemporain, celui des « arts sonores ». Des artistes qui utilisent le médium son, comme Janet Cardiff, Max Neuhaus ou encore le groupe Digital Flesh, créent des environnements sonores et immersifs à l'aide de techniques de spatialisation acoustique où le spectateur est invité à se déplacer afin d'explorer ce qui s'offre à lui. Entre les sons appartenant à l'espace et les sons diffusés par les artistes, deux espaces sonores se superposent, créant la confusion chez les spectateurs. Ces sons spatialisés, dont on ne peut voir la source, convoquent notre mémoire et notre imagination par la création « d'effets de présence ». Un effet de présence est défini comme une illusion, une impression de présence d'un corps ou d'un objet dans un espace par le son alors qu'il n'en est rien. Le son prétendument immatériel et intangible a la capacité de matérialiser des objets et la présence humaine. Il permet de créer un nouvel espace hors-champ mais bien présent. Le spectateur situé au cœur de l'expérience d'écoute fait l'expérience sensorielle des déplacements du son dans l'espace, de l'acoustique du lieu et de son propre corps en tant qu'être sensible dans un monde situé entre le réel et le fictif.

INDEX

Mots-clés
installation sonore, spatialisation sonore, effet de présence, Cardiff (Janet), hors-champ, art sonore, indices sonores matérialisants, perceptions, Neuhaus (Max), interactivité, Digital Flesh

AUTEUR

Ève-Marie Monfort
Université Rennes 2