KorSonoR

Arts sonores et visuels
Exposition - Festival
Le Commun et autres lieux, Genève 22 octobre – 15 novembre 2025

Dossier pédagogique

Dossier réalisé par Gaëlle Dumas Edwards
Septembre 2025

Contact
gaelledme@gmail.com
076 582 84 77

TABLE DES MATIERES

1. PRÉSENTATION DE KORSONOR ET DE L'EXPOSITION **3**

2. QU'EST-CE QUE L'ART SONORE **5**

3. PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES **6**

A. Écoute du silence, écouter le lieu – une exploration sonore **6**

B. Faire le portrait d'une personne à travers les objets, les émotions **8**

C. Dessiner les sons – une partition graphique à partir d'objets du quotidien **10**

D. Faire vibrer le son – une exploration sonore à travers le corps **12**

4. PRÉSENTATION DE TROIS INSTALLATIONS SONORES EXPOSÉES AU COMMUN, FICHES PÉDAGOGIQUES

Marie Losier, *an eye in my ear / an ear in my eye* **14**
Pour aller plus loin
An eye in my ear / an ear in my eye **15**
Ses inspirations **18**

Dimitri de Perrot, *Niemansland* et *Live sets* **21**
Pour aller plus loin **22**
Quelles différences entre « bruit » et « son » ? **23**
Le son du silence **24**

Marina Rosenfeld, *μ (mu)* **27**
Pour aller plus loin **28**
L'enregistrement sonore et le vinyle **29**
Différences entre vinyle et dubplate **31**

5. LEXIQUE **33**

6. BIBLIOGRAPHIE **34**

1. PRESENTATION DE KORSONOR ET DE L'EXPOSITION

KorSonoR, est une exposition-festival biennale dédiée aux arts sonores et visuels, qui explore le son dans notre environnement, qu'il soit corporel, social, technologique, architectural ou naturel. Ce que nous qualifions de son est très vaste : vocal, instrumental, électronique, enregistrement de terrain, résonance d'espace, archive sonore, etc. Le son est omniprésent, il a une portée émotionnelle, documentaire, mémorielle, socioculturelle, politique, créative.

KorSonoR s'inspire notamment de la figure et du travail de Max Neuhaus, le « père » de l'installation sonore, qui a imaginé trois œuvres pour Genève, dont une des rares installations permanentes dans l'espace public, *Promenade du pin* (2002). Cette présence permet de relier l'histoire mondiale des arts sonores avec la scène artistique genevoise. *KorSonoR* convoque aussi la notion de *deep listening*, qui vise à différencier l'entendu de l'écouté, qui a été mise en exergue par la compositrice Pauline Oliveros, à qui une œuvre en néons de la plasticienne Émilie Ding rend hommage sur une façade d'immeuble à Plainpalais.

Cette année KorSonoR propose des performances-concerts, des installations, des sculptures, des vidéos, des films, des résidences, des discussions, des projets collaboratifs. Au Commun, il y aura quatre installations, respectivement de Dimitri de Perrot, de Gabriela Löffel, de Marie Losier et de Marina Rosenfeld. L'exposition est à découvrir du 22 octobre au 15 novembre 2025 à Genève.

Le lieu central de *KorSonoR* sera Le Commun, espace culturel de la Ville de Genève, attribué pour la réalisation d'expositions et de manifestations dans le domaine de l'art contemporain. Dans une des installations, celles de Dimitri de Perrot, un programme de *live sets* sera proposé du vendredi au dimanche. Ces *live sets* de 15' se tiendront à chaque heure pleine dans un dispositif dédié, et seront performés par Dimitri de Perrot et par des artistes proposé-e-xs par Bongo Joe, et d'autres par la Haute École de Musique.

Dans ce dossier pédagogique, nous aborderons plusieurs aspects liés à la représentation de la musique et du son. Nous commencerons par explorer au travers de l'oeuvre de Marie Losier, comment a-t-elle fait des portraits originaux et singuliers de musicien-ne-xs qui lui sont proches, au travers de ses boîtes à films. Pour continuer par certaines de ses inspirations, Georges Méliès et Jonas Mekas.

Ensuite, avec l'oeuvre de Dimitri de Perrot, nous distinguerons le son du bruit, en interrogeant le bruit comme matériau artistique. Quelles sont les différences – parfois subjectives – entre sons, bruits et musique ? Nous nous intéresserons également à la notion de silence, comment écouter le silence, qu'est-ce que le silence, qu'est-ce que l'on entend ou que l'on n'entend plus, par habitude ? Quels sons attirent notre attention, lesquels ignorons-nous ?

Enfin, nous terminerons avec Marina Rosenfeld ce parcours par une plongée dans l'univers de l'enregistrement sonore, en particulier du vinyle et les différentes étapes de sa fabrication, ainsi que les dubplates et les créations de micro-sillons.

D'autres projets gravitent en satellites, vous êtes vivement invité-e-xs à y participer. Une performance en français et en anglais de James Webb, *A series of personal questions addressed to the Musée d'Art et d'Histoire's Port Statue, inv. 004261*. Une exposition performance dans la Scène du haut aux Scènes du Grütli, de Matthieu Baumann, *Grésil Incandescent – Lumière Révolues.* Une projection de Marie Losier aux Cinémas du Grütli, *Felix in Wonderland* (2019, 49′) et *Barking in the Dark* (2025,43′). Une installation sonore à la Fonderie Kugler, conçue par Alexandre Joly et Daniel Zea et accompagnée de concerts. Des diffusions sonores en *live* au Musée d'ethnographie de Genève de Ahmed Essyad et Gilles Aubry, *Subterranean Changes*. *Sombre / Topos – Salon de musique avec population d'animaux sonores,* une installation sonore de Jean-Luc Hervé à Utopiana. *Solids for Voices,* un concert de Valby Vokalgruppe avec une projection de gobo conçue par Francis Baudevin à Soma. Et enfin un concert au Pneu, au Vélodrome, Chuchchepati Orchestra meets DARA Strings.

Objectifs du dossier

Ce dossier se concentre sur les notions de portraits vidéos, de bruits, de sons, de silence et de musique. Il présente trois installations sonores et visuelles qui seront exposées au Commun et propose pour les enseignant-e-xs des activités pédagogiques à faire ensemble au Commun ou en classe avec Gaëlle Dumas Edwards, médiatrice culturelle.

Les contenus présentés dans ce dossier sont destinés aux secondaires I et aux secondaires II, ils peuvent nécessiter une adaptation de la part de l'enseignant-e-x. Un lexique a été prévu en fin de dossier afin d'aider l'enseignant-e-x dans l'appropriation de certains termes spécifiques aux installations sonores.

QU’EST-CE QUE L’ART SONORE ?

L'art sonore est une forme de création interdisciplinaire où le son est le matériau principal, explorant ses dimensions visuelles, physiques, sensorielles et spatiales. Il se manifeste à travers des installations, des performances, des concerts, des sculptures, et utilise des technologies variées pour créer des œuvres qui remettent en question nos perceptions auditives et invitent à une nouvelle expérience de l’écoute.

Les installations sonores présentées au Commun interrogent les visiteur-euse-xs sur leur relation au son. Quels sont les effets du son sur le corps ? Comment filmer des musicien-ne-xs qui jouent de la musique ? Quelles est la différence entre un bruit et un son ? Quand est-ce que le bruit devient musique ? Est-ce que les sons du quotidien peuvent devenir musique ? Qu’est-ce qu’on écoute, qu’est-ce qu’on entend, sur quels sons pose-t-on notre attention ? Comment enregistrer le son ?

3. ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Vous êtes invité-e-xs à faire une séance d'introduction avec Gaëlle, médiatrice culturelle, avant votre venue dans l'exposition, pour l'introduire, aborder les thématiques, les artistes exposé-es, elle fera une activité pédagogique pendant cette introduction.

Puis de choisir parmi les **ateliers proposés** celle que vous souhaitez faire en priorité, elle l'animera pendant votre venue.

A. Écoute du silence, écouter le lieu – une exploration sonore

Thématiques : Vibration du son, Propagation du son, Sons du quotidien , Ecouter, entendre, Bruits / sons / musique
Public : élèves de secondaire I et II
Durée indicative : 20 à 30 minutes
Lieu : salle de classe
Objectif : développer une attention fine à l'environnement sonore et éveiller une conscience sensible du lieu dans lequel on se trouve.
Matériel nécessaire : aucun – à réaliser dans une salle de classe.

Cet exercice propose aux élèves une expérience immersive d'écoute active. Il vise à éveiller leur perception des sons présents dans leur environnement immédiat et à les sensibiliser à la manière dont un lieu "parle" à travers ses sonorités, ses silences, ses résonances.

À travers une série d'actions simples et progressives, les élèves seront amené-e-xs à transformer leur espace de classe en un véritable paysage sonore. L'attention portée aux variations acoustiques, aux entrées sonores (fenêtres, portes, voix, bruits extérieurs) et aux résonances propres à l'architecture leur permettra d'explorer la salle comme un lieu vivant, chargé de sons porteurs d'histoires, de rythmes et de présences.

Cet exercice peut être vu comme une porte d'entrée vers une approche sensible de l'espace, une manière d'aborder autrement le rapport au lieu, au collectif, et à l'environnement urbain ou scolaire.

Déroulé de l'exercice (en bref)

1. **Temps d'ancrage par la respiration** : une courte introduction pour calmer le corps et focaliser l'attention.
2. **Écoute en espace clos** : toutes les ouvertures (portes, fenêtres) sont fermées. Les élèves écoutent les sons présents dans la salle.
3. **Transformation de l'espace sonore** : ouverture progressive des fenêtres et des portes, tirer des rideaux. À chaque étape, les élèves observent les nouvelles sonorités qui entrent et modifient l'ambiance.
4. **Se déplacer dans l'espace :** Inviter les élèves à changer de places, à s'installer sur une table plus en hauteur, à s'assoir par terre, à aller dans un autre point de la pièce, pour écouter les variations sonores d'un point d'écoute à un autre.
5. **Jeu de partition sonore** : introduction de chuchotements ou de sons discrets produits dans la salle pour enrichir l'écoute.
6. **Discussion ou trace écrite possible** : que racontent les sons entendus sur le lieu ? Quelles impressions, quels souvenirs ou images font-ils émerger ?

Intentions pédagogiques

- Travailler la concentration et la présence attentive.
- Développer une écoute active et nuancée.
- Sensibiliser à l'environnement sonore comme reflet d'un lieu et de son histoire.
- Proposer une approche artistique et poétique du quotidien.
- Favoriser une posture d'observation sensible et de réflexion personnelle.

Ce moment peut être suivi, selon les possibilités du projet, d'un échange collectif, d'une mise en lien avec une pratique artistique (création sonore, écriture, performance…), ou d'un prolongement réflexif autour de la notion de mémoires et d'histoire des lieux.

B. Faire le portrait d'une personne à travers les objets, les émotions

Thématiques : Écrire un portrait, Filmer un portrait, Se rapprocher par l'observation, Objets, gestes, expressions qui décrivent une personne
Public : élèves de secondaire I ou II
Durée indicative : 30 minutes
Lieu : dans le lieu d'exposition (le matin) ou en salle de classe (l'après-midi)
Objectif : Amener les élèves à réaliser le portrait d'une personne en mobilisant une approche poétique, imagée et sensorielle, en considérant l'écriture comme un moyen de percevoir et de se relier à l'autre.
Matériel : feuilles de papier, stylos, éventuellement des images ou objets comme support d'inspiration.

Présentation de l'atelier

Cet atelier propose de réaliser un portrait d'une personne que l'on connaît ou d'un-e-x musicien-ne-x, chanteureuse qu'on admire, non pas en décrivant directement son apparence, mais en passant par les objets qui la représentent, les émotions qu'elle évoque, et les environnements dans lesquels on l'imagine.

L'élève écrit comme s'il tenait une caméra, capable de faire des gros plans sur les détails (objets, gestes, expressions), puis de s'éloigner pour révéler un décor, un paysage, une atmosphère autour de la personne.

Il s'agit d'un exercice d'observation, d'intuition et de fiction sensible, qui convoque à la fois la mémoire, l'imaginaire, et la création visuelle.

<u>Déroulé de l'exercice (en bref)</u>

1. Choix de la personne
Chaque élève choisit une personne :
- Un camarade de classe, un-e-x ami-e-x, un membre de sa famille
- Ou une figure d'admiration : chanteureuse ou musicien-ne-x

2. Réflexion autour des objets
L'élève identifie ou invente des objets qui pourraient représenter cette personne :
- Objets qu'elle utilise souvent
- Objets qui font penser à sa personnalité, à son histoire
- Instruments de musique ou parties d'animaux symboliques
- Objets réels ou totalement imaginaires

➞ *Par exemple : “Mon cousin, c’est une vieille boussole rayée, un ballon de foot crevé, un rire d’oiseau.”*

3. Écriture du portrait

L’élève écrit un court texte structuré comme un film :
- Gros plan : il commence par un détail ou un objet très proche
- Plan moyen : il décrit un geste, une attitude, une émotion
- Plan large : il élargit au décor, ou lieu où la personne pourrait se trouver

➞ *L’élève devient une caméra qui parcourt la personne, ses objets, puis le monde autour.*

Intentions pédagogiques

-Travailler la description de manière sensible et originale
- Développer la capacité à associer des images, des objets et des émotions
- Mélanger écriture et imagination
- Encourager l’expression personnelle, l’empathie et la créativité
- Apprendre à structurer un texte comme un regard cinématographique

C. Dessiner les sons – une partition graphique à partir d'objets du quotidien

Thématiques : Vibration du son, Propagation du son, Sons du quotidien, Dessiner le son, écrire le son, Bruits / sons / musique
Public : élèves de secondaire I et II
Durée indicative : 30 à 45 minutes
Lieu : dans le lieu d'exposition (le matin) ou en classe (l'après-midi)
Objectif : expérimenter la manière dont un son peut être ressenti, interprété et représenté visuellement.
Matériel : papier, crayons, crayons de couleurs (Gaëlle vient avec le matériel)

Cet atelier propose une exploration du son à travers le dessin, en partant d'objets du quotidien. Il s'agit ici de porter une attention fine à comment les objets "sonnent", puis de retranscrire graphiquement ces sons, non pas de façon figurative, mais comme une partition sonore : un langage visuel qui représente le mouvement, la texture ou l'intensité du son.

Déroulé de l'exercice (en bref)

1. **Choix de l'objet**
   Chaque élève (ou petit groupe) choisit un objet du quotidien.
   Cela peut être :
   - Un objet présent dans le lieu (verre, chaise, étagère, tasse, trousse…)
   - Un objet imaginé ou référencé (moto, casserole, assiette, sonnette…)

2. **Dessiner l'objet (très succinctement)**
   Un croquis rapide suffit, ce n'est pas un exercice de dessin d'observation.
   L'important est d'identifier l'objet visuellement comme point de départ.

3. **Observer et imaginer le son**
   - Comment cet objet sonne-t-il ?
   - Quel bruit fait-il lorsqu'il tombe, qu'on le frappe, qu'on le frotte ?
   - Est-ce un son sec, long, métallique, grave, doux ?

4. **Représenter graphiquement le son produit**
   - Par des traits, des formes, des répétitions, des rythmes visuels.

- Chaque élève invente sa propre “écriture” du son : pointillés, vagues, éclats, spirales…

  ➞ Il ne s’agit pas de dessiner l’objet **en train** de produire le son, mais bien le **son lui-même** : sa vibration, son énergie, son intensité.

5. **Création d’une partition graphique**

   Petit à petit, ces dessins deviennent des partitions visuelles, pouvant potentiellement être interprétées à l’oral ou en mouvement.

   ➞ En fin d’atelier, on peut proposer une lecture sonore ou corporelle de ces partitions : “Comment ce dessin pourrait-il être joué ?”

Intentions pédagogiques

- Explorer les liens entre son, corps et image.
- Développer une pensée sensible et abstraite à partir d’un objet concret.
- Créer des ponts entre les arts visuels et les arts sonores.
- Favoriser une expression libre et intuitive, sans enjeu de “savoir dessiner”.

Informations pratiques

- Cet exercice est particulièrement adapté à une réalisation dans le lieu d’exposition, le matin, car il permet une mise en lien directe avec les œuvres présentées.
- Il peut aussi être mené en classe.
- Il ne nécessite aucune compétence préalable en dessin.

D. Faire vibrer le son – une exploration sonore à travers le corps

Thématiques : Les effets du son sur le corps, Jeux de voix, Sensations physiques du son, Matérialité du son, Propagation du son dans le corps
Public : élèves de secondaire I et II, le contenu s'adapte en fonction de l'âge et des classes
Durée indicative : 30 minutes
Lieu : dans le lieu d'exposition ou en classe
Objectif : explorer le son par le corps, ressentir les vibrations sonores, pour découvrir comment le corps devient un instrument sonore, quelles vibrations circulent dans le corps.
Matériel nécessaire : aucun – uniquement la voix et le corps.

Cet exercice propose une approche plus corporelle et ludique du son. Après avoir pris le temps d'écouter l'environnement sonore, il s'agit ici d'expérimenter le son en tant que vibration vivante dans le corps. En reproduisant des sons familiers (bruits du quotidien, bruits de bouche, sons aigus ou graves), les élèves vont peu à peu prendre conscience de la manière dont le son circule à travers eux.

L'expérience est à la fois sensible, introspective, mais aussi décomplexante et amusante : en imitant ensemble des sons parfois absurdes ou ridicules, les élèves se permettent d'oser, de lâcher prise, de déjouer les mécanismes d'auto-jugement souvent très présents à cet âge, et d'explorer d'autres formes de lien avec les autres et avec leur propre voix.

Cet atelier permet de poser un nouveau regard sur la production du son : comment le corps devient caisse de résonance, comment les vibrations sonores nous traversent et peuvent même, dans certains cas, nous apaiser ou nous énergiser.

Déroulé de l'exercice (en bref)

1. **Introduction ludique : jeux de sons du quotidien**
   Invitez les élèves à imiter des sons familiers avec la bouche ou la voix :
   - Une porte qui grince
   - Une tasse qui tombe
   - Une voiture qui démarre
   - Une moto qui vrombit
   - Une fenêtre qui claque
   - Des pas sur le gravier, etc.

- Dépendant de l'âge nous ferons différents jeux de sons

  ➞ L'objectif n'est pas de "bien faire" mais de s'amuser, d'oser, de jouer ensemble avec les sons.

2. **Observation corporelle**

   Après avoir produit un son :
   - Invitez les élèves à poser une main sur leur thorax, gorge ou ventre.
   - Refaites le son.
   - Posez la question : « Où sentez-vous les vibrations dans votre corps ? »

     ➞ On peut varier les sons : aigus, graves, longs, courts, pulsés, soufflés… et observer comment chacun produit un effet différent.

3. **Temps de silence et d'attention**

   Après un moment de jeu, proposez un temps de silence :
   - Que ressentent-ils dans leur corps maintenant ?
   - Les vibrations ont-elles laissé une trace ?
   - Comment l'état intérieur a-t-il évolué ?

6. **Exploration libre : sons inventés, improvisations**

   Ouvrez ensuite l'exercice vers des sons inventés : sons imaginaires, sons graves qui vibrent jusqu'aux pieds, sons aigus qui résonnent dans la tête…

   ➞ L'idée est de découvrir que le son peut "masser" le corps, que certaines vibrations peuvent procurer détente, relâchement, voire un état de conscience modifiée.

Intentions pédagogiques

- Développer une conscience fine du corps comme espace de résonance.
- Travailler l'écoute de soi à travers la voix et le souffle.
- Favoriser l'expression ludique et spontanée, sans performance.
- Créer un espace de liberté et de bienveillance, propice au lâcher-prise.
- Encourager l'exploration sensorielle du son.
- Poser les bases d'un travail artistique autour de la voix, du corps, ou du son.

À noter pour les enseignant-e-xs

- Il est adaptable à tous les niveaux, même avec des groupes peu à l'aise.
- Il peut être suivi d'une discussion, d'un retour sensible, ou intégré à un travail plus large sur la voix, le corps, ou la perception.

4. PRESENTATION DES INSTALLATIONS SONORES EXPOSEES AU COMMUN, FICHES PÉDAGOGIQUES

- **Marie Losier, *an eye in my ear / an ear in my eye***







Marie Losier est cinéaste, artiste visuelle et passionnée par les musiques expérimentales. Elle construit ses films avec les personnages qui en sont le sujet, dans un rapport rare et touchant de proximité et d'empathie. « Filmer le processus créatif du son, de la musique, sa performance et son imaginaire est ce qui me donne l'impulsion de créer des films avec et sur des musicien-ne-xs.

D’inventer aussi à l’image ce que le son peut provoquer sur le corps. De traduire la magie de la musique dans le cinéma. Je filme en 16mm sans son synchronisé, ce qui me permet aussi de créer au montage ma propre bande sonore, avec des bruitages et des compositions qui donnent une autre couleur à la vie. Pour cette exposition, je présente une série de boîtes à film, cinémas individuels habités par des *outtakes* de mes portraits filmés sur et avec des musicien-ne-xs avec qui je suis liée d’amitié depuis une vingtaine d’années. Les yeux grands ouverts et les oreilles épanouies. » (ML)

Un ensemble de boîtes à films est spécialement composé pour *KorSonoR* et sera présenté avec un dispositif de rideaux. Ces boîtes à films présentent, à travers des filtres kaléidoscopiques, des optiques spéciales ou des judas, des *outtakes* des films que Marie Losier a réalisés sur et avec des musicien-ne-xs, Felix Kubin, Genesis P-Orridge, Peaches, ARLT, David Legrand avec Elg, The Residents. Une nouvelle boîte à film est produite, avec l’image de Tony Conrad dansant projetée en flicker sur un tourne-disque.

POUR ALLER PLUS LOIN …

Marie Losier une artiste à la croisée des perceptions, elle réalise des films hybrides entre documentaire, fiction, performance et poésie visuelle. Elle filme en pellicule 16mm, avec une esthétique artisanale, kaléidoscopique. Elle utilise le montage et le collage d’images et de sons de manière presque tactile, donnant à l’œil et à l’oreille une même importance sensorielle.

Marie Losier combine un regard avant-gardiste expérimental avec une approche artisanale du cinéma, nourrie par ses racines plastiques et son engagement dans la scène musicale et queer underground, pour créer des films vibrants, sensibles et novateurs qui traduisent l’énergie et la singularité de ses sujets.

AN EYE IN MY EAR / AN EAR IN MY EYE

Ce titre incarne la fusion du sonore et du visuel, il s’agit d’un échange sensoriel, presque synesthésique. Dans cette exposition, Marie Losier explore la relation inversée et intriquée entre regard et écoute. Elle propose un dialogue intime et ludique entre vue et ouïe. Le titre lui-même évoque le passage, l’inversion et l’entrelacement de la perception. Son esthétique, faite de collages et de montages poétiques, donne à entendre les images et à voir les sons. L'œuvre reflète l’idée que la vidéo n’est jamais muette, et que le son peut devenir image.

Les films sont composés de fragments visuels poétiques, souvent surréalistes,

avec un paysage sonore construit comme un collage, un poème bruitiste. On ne voit pas des images, on les entend. On ne perçoit pas une bande-son, on y plonge, comme dans un rêve.

Chez elle, le son ne commente pas, il guide la sensation. Bruits de bouche, nappes analogiques, enregistrements de terrain, elle compose comme une sculptrice du son, tout en filmant avec la douceur d'un regard intime. Les corps dans ses films sont souvent performants, masqués, costumés. Ils dansent le son, miment la musique, deviennent l'image même du bruit, créant une esthétique de la poésie corporelle. L'utilisation du 16mm renforce le grain, la texture de l'image, et par là même, son caractère "sonore", rugueux, vivant. La pellicule devient peau ; le son devient souffle. Le son n'est plus l'accompagnateur de l'image, mais son double, son miroir, son complice.

Marie Losier réalise des « boîtes vidéos » : installations sculpturales contenant des boucles d'images, que les visiteureuses découvrent par des judas, optiques ou dispositifs ludiques. Ces procédés invitent à regarder et percevoir autrement, en sollicitant la curiosité, le toucher, l'ouïe et la vue, et en créant une intimité sensorielle avec l'objet artistique.

La fabrique de ses films

Marie Losier découvre l'avant-garde dans les années 90 à New York, après une formation à Hunter College où elle a pratiqué la peinture, le collage et le portrait, ce qui nourrit une sensibilité artistique forte mise en œuvre dans ses films. Sa passion pour le cinéma l'oriente naturellement vers le cinéma d'art et d'avant-garde new-yorkais. Lorsqu'on lui offre une caméra Bolex, une caméra argentique à manivelle utilisant des bobines de 3 minutes avec un moteur manuel qui se remonte toutes les 30 secondes, elle se lance dans la réalisation de portraits filmiques. Cette caméra, avec ses contraintes techniques, devient un outil créatif essentiel : elle lui permet d'explorer les surimpressions, les coupes, les jeux de lumière dans l'optique, dans la lignée de Georges Méliès. Tout ce qui l'attire dans le cinéma d'avant-garde se trouve réuni dans cette pratique artisanale de l'image.

Le rythme imposé par les 30 secondes de remontée de la caméra crée une cadence visuelle autonome, détachée du son. Cette séparation devient un terrain d'expérimentation : comment assembler image et son, les dissocier ou les faire dialoguer autrement. Cette approche influence sa manière de penser le portrait et le documentaire, dans un esprit proche de la peinture et du collage, où l'éphémère et la vivacité priment.

Le tournage, sans vision immédiate des rushs, est intense, limité dans le temps, et marqué par l'attente du développement. Il y a des surprises et des erreurs. Les

erreurs deviennent des éléments intégrés au processus créatif. En filmant seule, sans équipe, elle découvre et exploite les effets de la caméra, surimpressions, déformations, rythmes, au service des corps, des voix, des artistes qu'elle filme. Ce langage visuel s'est nourri de sa découverte du cinéma expérimental, notamment à l'Anthology Film Archives de Jonas Mekas, à New York.

L'esthétique visuelle épouse l'univers musical qu'elle filme

« Pour moi la musique, sans l'écouter tout le temps, c'est vraiment quelque chose qui est le plus intense et le plus instantané comme émotion. Parce que la musique c'est immédiatement en rapport avec le corps presque comme la danse. Il y a quelque chose d'émotif et de si fort, qui fait bouger tous les sens. ».

Elle a rencontré de nombreux-ses musicien-ne-xs dont elle aime la pratique, dans le sens de la fabrication musicale, comme Tony Conrad, qui construit ses instruments à partir de raquettes de tennis ou d'objets détournés, ou Felix Kubin, toujours en quête de nouvelles expérimentations sonores avec son Korg MS-20. Ce n'est pas seulement la musique qui l'intéresse, c'est l'approche du son, le travail du bruitage, et le geste sonore.

Avec le temps, le son, la musique et le rythme ont pris une place centrale dans sa pratique. Comme elle filme le son séparément de l'image, c'est au montage que tout se construit. Elle monte l'image avec le son, sans synchronisation, en cherchant à restituer l'univers sonore propre à chaque artiste filmé, et à transmettre l'émotion vitale que suscite chez elle cette « fabrique » du son, ce que ça lui procure en tant que cinéaste de filmer le son, de filmer la musique.

« Il y a une sorte de rage, d'énergie de vivacité qui est tellement intense quand je filme, que je l'entends, je le sens, il est sur le corps je danse avec la caméra. Et donc au montage il y a quelque chose de l'orchestration musicale qui doit se reproduire au montage »
Ce travail passe par le rythme, les cassures, les transitions d'une émotion à l'autre. Le musical naît autant de l'affinité avec la musique des personnes filmées, que part la fabrication, leur processus créatif et son propre goût pour le montage sonore. Beaucoup des artistes qu'elle a filmé-e-xs possèdent d'ailleurs de vastes collections musicales très éclectiques.

Par exemple, Felix Kubin a exploré de nombreux registres, passant de la musique électronique à la pop, à l'opéra, puis à l'expérimentation et à la radiophonie. Ce qui intéresse Marie Losier, c'est de puiser dans la musique ce qui peut devenir narratif, pour elle comme pour le film. Elle cherche des univers sonores capables de faire parler le corps sans recourir à la parole, et s'interroge sur la manière dont

un film peut évoquer le son et la musique. Comment l'image peut produire le son, l'émotion du son, comme dans son travail avec Peaches.

Filmer les artistes

Son approche reflète une esthétique expérimentale où la distanciation est évitée pour privilégier une captation frontale et empathique des personnalités et de leurs univers. Les artistes qu'elle filme sont souvent extravagant-e-xs, avec un masque social, et ce qui l'intéresse c'est ce qu'il y a derrière ce masque et comment dévoiler et s'approcher de la personnalité, ou de ce qu'elle a rencontré, ressenti, ce qui l'a touchée chez l'autre. C'est le temps qui le lui donne, ça se fait par l'amitié, par les années qui passent pour pouvoir faire partie de leur quotidien.

« Je pense que se sont les relations qu'on établie avec les autres, et bien sûr les émotions, l'affection, l'amour sous toutes ses formes, c'est, je crois, ce qui m'intéresse le plus dans la vie, aussi difficile parfois qu'elle soit. Parce que l'amour est là, mais elle est aussi pleine de conflits, elle est pleine de tensions. Il faut aussi parfois savoir passer au-delà de certaines situations et c'est ce qui forme parfois des moment magiques d'amour justement. Et je pense que tous les films, de par les portraits de ces artistes, sont des sortes de lettre d'amour pour un être qui a réussi ou qui m'a donné ce temps, qui m'a donné à partager le processus créatif de leur travail, de leur oeuvre, de leurs moments de vie. »

SES INSPIRATIONS

Georges Méliès

Georges Méliès (1861-1938) est l'un des pionniers du cinéma, célèbre pour avoir transformé le film en un véritable art visuel et narratif. D'abord illusionniste, il découvre le cinéma en 1895 lors d'une projection des frères Lumière. Fasciné, il commence à créer ses propres films, non pas pour documenter la réalité comme ses contemporains, mais pour raconter des histoires et émerveiller les spectateurices.

Méliès innove en introduisant dans le cinéma des effets spéciaux artisanaux et des trucs de montage révolutionnaires pour l'époque. Il utilise des techniques comme :

- Le trucage par arrêt de caméra (substitution d'objets ou de personnages),
- La surimpression (pour faire apparaître des fantômes ou des doubles),
- Le fondu enchaîné,
- Les décors peints et la mise en scène théâtrale,

- Le maquillage et les costumes élaborés.

Son film le plus célèbre, *Le Voyage dans la Lune* (1902), est emblématique de son style : un mélange de science-fiction, de fantaisie, et de prouesses techniques. Ce film est considéré comme l'un des premiers longs métrages de fiction et une œuvre fondatrice du cinéma narratif.

Georges Méliès a été un précurseur du cinéma moderne : il est l'un des premiers à comprendre que le cinéma peut être un outil de narration, d'imaginaire et de spectacle. Il a posé les bases des effets spéciaux et de la mise en scène cinématographique.



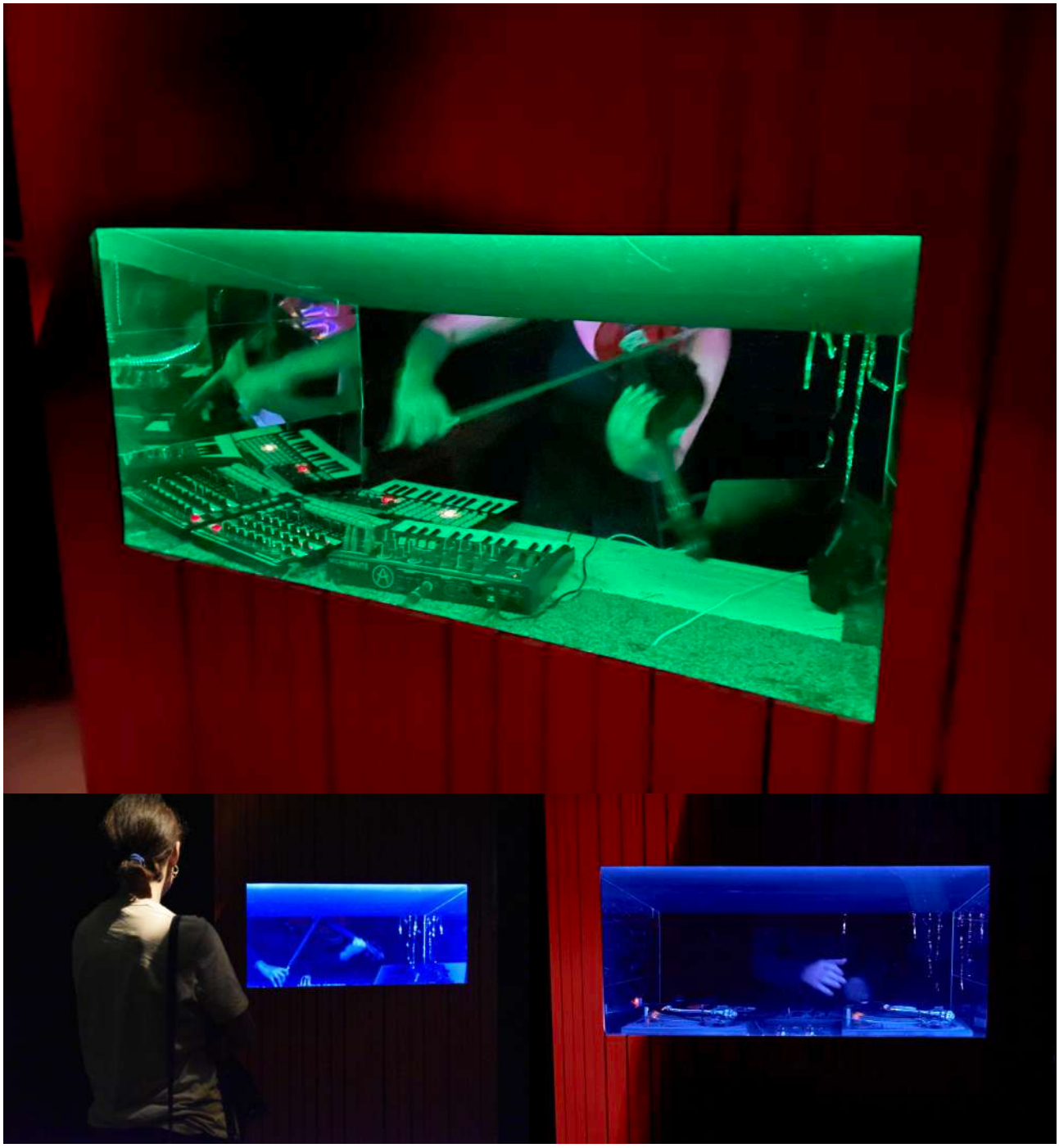
Jonas Mekas

Jonas Mekas (1922–2019) est une figure majeure du cinéma expérimental et un pionnier de la vidéo intime et poétique. D'origine lituanienne, exilé aux États-Unis après la Seconde Guerre mondiale, il s'installe à New York où il devient rapidement un acteur incontournable de la scène artistique underground. Dès les années 1950, Mekas développe une pratique filmique profondément personnelle, rompant avec les formes narratives traditionnelles du cinéma. Son œuvre repose sur une approche diaristique, il filme son quotidien, ses rencontres, ses émotions, construisant ainsi un journal filmé qui traverse plusieurs décennies. Une forme unique de narration où la frontière entre documentaire, autobiographie et poésie s'efface, un flux de sensations visuelles, fragmentées, vibrantes, spontanées. Ses œuvres les plus emblématiques, telles que *Walden* (1969), *Lost, Lost, Lost* (1976) ou encore *As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty* (2000), témoignent de cette volonté de capter l'instant fugace, de faire du cinéma un prolongement de la mémoire et de la sensation.

Ce qui distingue Mekas de ses contemporains, c'est son rapport immédiat, presque organique, à l'image. Ses films, souvent tournés avec une caméra Bolex 16 mm, se caractérisent par un montage impressionniste, rapide et elliptique, où l'émotion prime sur la narration. Refusant les conventions du cinéma de fiction ou du documentaire classique, il invente une forme libre, sensorielle, proche de la poésie visuelle.

Parallèlement à son travail de cinéaste, Jonas Mekas joue un rôle central dans la diffusion et la reconnaissance du cinéma d'avant-garde. En 1962, il cofonde la Film-Makers' Cooperative, une organisation destinée à soutenir les cinéastes indépendants. Puis, en 1970, il lance l'Anthology Film Archives, l'un des plus importants centres d'archives et de projection de films expérimentaux au monde. Grâce à ses activités de programmateur, de critique (notamment dans *The Village Voice*) et de militant culturel, Mekas contribue à faire émerger et reconnaître une scène alternative.

Dimitri de Perrot, *Niemansland* et *live sets*



Dimitri de Perrot a commencé son parcours artistique dans les années 1990 en tant que DJ et **turntablist**. Aujourd'hui, il est artiste sonore, musicien, scénographe, metteur en scène. Il utilise le son comme moyen central de narration théâtrale.

Avec ses mises en scène, il amène le public à une écoute approfondie, qu'il considère comme un fondement essentiel du vivre ensemble. L'écoute doit être exercée et entretenue, elle nécessite une disponibilité intérieure. En y consacrant

du temps, nous nous offrons la possibilité d'une rencontre, d'une découverte. L'écoute est le début de la compréhension et du changement. « Ce que nous entendons nous appartient. Ce que nous en faisons détermine notre manière de vivre. » « L'oreille est un espace de liberté – car elle ne se ferme pas. » sont des formules qui lui tiennent à coeur.

NIEMANDSLAND – Un voyage vers ce qui se trouve entre nous est un espace immersif traversé d'une musique entraînante composée de sons et de rumeurs de la vie quotidienne. Dans cette « discothèque du quotidien », le public se déplace librement. Il n'y a pas de gradin, pas de scène et pas d'acteur-ice-xs. Rien sauf l'espace, le son et le public – donc nous. *NIEMANDSLAND* vise à susciter l'étonnement, la réflexion et l'inspiration en offrant un espace à l'intersection du théâtre, du concert, de l'installation et de la fête.

POUR ALLER PLUS LOIN

Niemandsland est un projet artistique qui invite à une réflexion profonde sur le temps et l'espace de l'entre-deux. L'œuvre interroge ce que signifie une rencontre, ce que représente le fait d'être ensemble, et où cela se produit-il. À travers cette installation transdisciplinaire, Dimitri de Perrot propose d'ouvrir un espace où chaque individu peut percevoir, ressentir et penser librement, loin d'une narration imposée. Ce projet questionne les frontières entre l'individuel et le collectif en mobilisant les interprétations personnelles de chacun.

Un « Niemandsland » (no mans land) se situe entre deux ou plusieurs zones définies et attribuées. Des friches s'y développent, la nature y prospère sans intervention humaine. C'est un espace de vie comme il y en a peu aujourd'hui.

La force de *Niemandsland* réside dans sa capacité à faire ressentir la poésie du quotidien, à porter une attention renouvelée à la beauté des instants les plus ordinaires. Ce sont ces « moments d'entre-deux », par exemple, le temps qui précède un voyage en train, que l'artiste valorise. Là où nous cherchons souvent à combler ces intervalles par des distractions, *Niemandsland* invite à la patience et à la découverte de l'inattendu. Ce terrain vague, cette friche ouverte à l'exploration, apparaît comme un espace de liberté essentiel, un contrepoint à un monde obsédé par l'optimisation, la productivité et l'utilité commerciale.

Au cœur de l'installation, le son joue un rôle fondamental. À travers une collecte minutieuse de sons urbains, d'enregistrements réalisés dans divers espaces aux

acoustiques uniques, et même de fragments trouvés sur Internet, Dimitri de Perrot restitue une multiplicité d'histoires et de vécus. Le son, ambivalent par nature, provoque des associations singulières à chaque écoute. Il devient un vecteur d'empathie, un moyen de percevoir notre environnement avec plus de profondeur et d'ouverture.

« L'écoute crée des liens entre nous et développe l'empathie. Écouter demande du temps : donner du temps à quelqu'un ou à quelque chose signifie lui donner de l'espace, dans notre propre réalité, dans notre propre espace. Il s'agit d'une qualité essentielle permettant rencontre, découverte et la possibilité d'une compréhension et d'un changement. » (Dimitri de Perrot)

QUELLE DIFFERENCE ENTRE "BRUIT" ET "SON" ?

Si l'on se réfère à la définition du Larousse, le **bruit** «est un ensemble de sons perçus comme étant sans harmonie, par opposition à la musique.» Physiquement, il n'y a aucune différence entre un bruit et un son. Connoté de manière péjorative, le bruit est vu comme une impureté sonore par rapport aux consonances plus musicales et harmonieuses d'un son musical.

Or, durant le courant du XX^{e} siècle, le bruit devient parti intégrante des compositions musicales, des recherches plastiques et artistiques. Auparavant exclu de la musique, il est libéré de ses connotations péjoratives et la hiérarchie entre un son créé avec une intention musicale et un bruit créé de manière volontaire disparaît. De nombreux artistes futuristes vont faire du bruit leur matière première pour donner naissance à des expériences sonores insolites, en faisant fi des sonorités traditionnelles de la musique classique. Le bruit devient ainsi un terrain d'exploration à part entière. En intégrant des objets, des machines et de nouvelles technologies à leurs compositions, ils développent un nouveau schéma de réflexion, en réaction à un bien-être auditif jusqu'alors dominant dans la musique classique, contribuant ainsi à élargir les notions classiques que nous avons de la musique. Pour le futuriste italien Luigi Russolo, en 1913, la différence vraie entre le son et le bruit se réduit uniquement à ceci : "Le bruit est bien plus riche de sons harmoniques que ne l'est généralement le son. »

La musique étant un art subjectif, ce qui est de la musique pour certains peut devenir du bruit pour d'autres. L'oreille et le cerveau de chaque personne décryptent les sons en fonctions de leurs habitudes, de leur culture… Quand donc le bruit devient-il musique ? Le statut de la musique vient de l'auditeur, il dépend de sa posture d'écoute. Comme le disait John Cage, «Le bruit devient musique quand nous décidons de l'écouter et de l'entendre comme tel, car la musique naît

dans l'oreille de celui qui l'écoute.»

Le bruit comme matériau

Les avancés techniques telles que l'arrivée du magnétophone en 1939 puis la généralisation des procédés magnétiques dans l'industrie phonographique à partir de 1945, l'exploration du phénomène sonore, la **musique concrète** de Pierre Schaeffer ont permis de reconnaître les qualités plastiques du son, qui devient matériau de départ à de nombreuses œuvres. Des artistes tels que **John Cage** ou le groupe ***Fluxus*** dont la volonté était de transgresser les catégories artistiques, de mélanger les langages de la musique, du théâtre, des arts plastiques, de donner une dimension ludique, humoristique et provocante de l'art à travers des *happening* et des performances, vont contribuer à la réflexion sur le son.

Les premières expérimentations réalisées dans la première moitié du XX^{e} siècle perdurent dans les années 1950 et se multiplient dans les années 1960, ouvrant la voie à de nouvelles pratiques musicales, explorées par John Cage puis par des artistes tels Joseph Beuys, Ben ou Robert Filiou, le groupe *Fluxus*.

LE SON DU SILENCE

John Cage (1912-1992)

John Cage, compositeur, poète et plasticien américain, est très lié à tous les mouvements d'avant-garde de son temps prônant un «anti-art», tel que le groupe *Fluxus*. Il a été l'élève d'Arnold Schönberg, le précurseur de la musique concrète.

Il s'est intéressé aussi bien au silence qu'à la grande diversité et richesse de sons. Ses compositions sont expérimentales et s'opposent au caractère rationnel de la construction musicale européenne. En détournant les instruments de leur fonction première, il invite l'auditeurice à les ressentir comme de véritables expériences sonores qui élargissent les conceptions traditionnelles et classiques de la musique et de l'art.

Dans *Silence* (1970), il écrit :
« La musique n'est-elle que de sons ? / Si oui, que communique-t-elle ? / Un camion qui passe est-il de la musique ? / Si je le vois, est-ce que je dois aussi l'entendre ? / Si je ne l'entends pas, est-ce qu'il continue de communiquer ? / Lequel est le plus musical d'un camion qui passe devant une usine ou d'un camion qui passe devant une école de musique ? »

En 1952, Cage conçoit *4'33"*, pièce dont la durée est le titre du morceau. Dans cette œuvre pour piano, souvent décrite comme «quatre minutes trente-trois secondes de silence». C'est une œuvre musicale révolutionnaire qui consiste en une pièce où le musicien ne joue aucun instrument pendant quatre minutes et

trente-trois secondes. Cette œuvre interroge radicalement la notion de musique et de silence en proposant au public d'écouter les sons ambiants de l'environnement pendant cette durée. Plutôt que de créer un silence absolu, *4'33''* met en lumière les bruits du quotidien, le souffle des spectateurices, les mouvements dans la salle, les sons accidentels de l'environnement, les sons extérieurs, transformant ainsi l'inaudible ou l'inaperçu en matière sonore à part entière. Par cette démarche, John Cage invite à une écoute attentive et à une revalorisation de ce qui est habituellement considéré comme du bruit, abolissant les frontières traditionnelles entre musique et environnement sonore, et redéfinissant profondément ce qu'est l'expérience musicale.

John Cage a eu une influence majeure et durable sur l'art contemporain, la musique expérimentale, la performance et l'art conceptuel. Son geste radical — faire du silence (ou plutôt de l'écoute) une œuvre en soi — a ouvert la voie à une pensée artistique centrée sur l'expérience, l'attention, l'absence, et la perception.

Max Neuhaus (1939-2009)

Max Neuhaus, artiste sonore américain, musicien et compositeur, est un pionnier de l'art sonore, à l'origine du terme d'«installation sonore». Interprète reconnu en percussion contemporaine, il décide d'arrêter les concerts à l'âge de vingt-huit ans pour se consacrer au travail du son et pour créer de nombreuses installations sonores pérennes et éphémères durant quarante ans. Il a inventé le terme "**installation sonore**" pour décrire ses œuvres sonores qui n'étaient ni de la musique, ni des événements.

Dans l'esprit de John Cage qu'il admirait profondément, Max Neuhaus souhaitait faire sortir la musique des lieux de concert pour l'offrir à un maximum de public. L'espace public, la ville, les rues se posaient donc comme un théâtre sonore des plus pertinents. Un groupe de promeneurs était emmené au travers des lieux choisis pour la diversité des sources sonore et des acoustiques ambiantes, comme un parcours qui offrait un concert de sons « naturels ». Pour renforcer l'immersion, ou garder les visiteurs dans un état d'attention optimum, le mot *Listen* était tamponné sur leurs mains, leurs rappelant ainsi tout au long du parcours la motivation de cette déambulation. Max Neuhaus a ainsi proposé sur plusieurs années à partir de 1966 de nombreuses marches, d'usines en parcs, de places en gares, dans le but de partager des sons et d'axer l'attention sur la perception auditive.

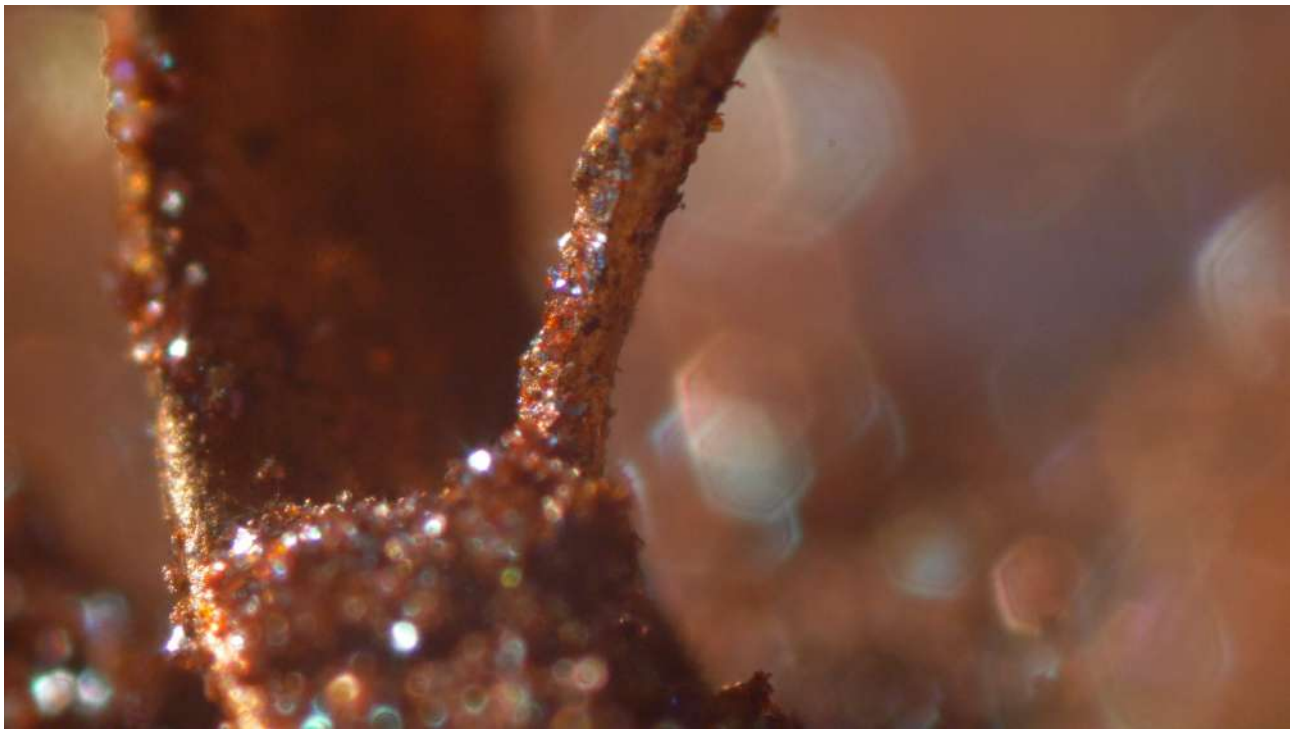
Ses installations sonores comprennent par exemple des sifflets placés sous l'eau dans des piscines, des sons électroniques dans un arboretum et des sons modifiés d'auditeurs sifflant des airs sur une radio publique.

À **Genève**, à la **Promenade du Pin**, il réalise en 2002 une pièce sonore, qui peut être appréciée par les promeneurs et auditeurs attentifs. Sur le sol de la place, l'installation sonore est signalée visuellement seulement par deux grilles latérales au travers desquelles se diffuse un son. Neuhaus a créé un environnement perceptif dans ce jardin entouré d'arbres qui ne relève ni exactement de la musique, ni de la forme visuelle. Son œuvre, composée sur ordinateur à partir de sons enregistrés sur le terrain, cherche à offrir une nouvelle perception auditive de l'espace environnant.



Max Neuhaus, installation sonore, Promenade du Pin, Genève, 2002

- **Marina Rosenfeld, *μ (mu)***





Marina Rosenfeld est une artiste, compositrice et musicienne, dont le travail traverse les frontières disciplinaires de la musique, de la performance, de l'improvisation, de la vidéo ou de la sculpture. Depuis les années 1990, ses oeuvres interrogent les conditions fondamentales du son et de la musique.

μ (“mu-”) est une installation vidéo et sonore à deux canaux tournée à l’échelle microscopique sur la surface d’une plaque de **dubplate**, un support utilisé de longue date par Marina Rosenfeld dans sa production artistique et musicale. Intitulée d’après le coefficient mathématique de friction ou de toucher et exposée sur deux écrans dans des juxtapositions toujours changeantes de son et d’image, *μ* met en scène une rencontre entre une série d’objets ressemblant à des stylets et un paysage élémentaire dans lequel l’inscription sonore semble continuellement en cours. Elle créé des liens entre l’infiniment petit et l’infiniment grand. Ses oeuvres interrogent et redéfinissent les conditions fondamentales du son et de l’image. On se retrouve plongé-e-xs dans du microscopique le long et à l’intérieur des sillons d’un dubplate au moment de la gravure. Son, toucher et mouvement s’entremêlent. *μ* imagine le travail du stylet dans ce paysage sans frontières et pigmenté comme une sorte d’avatar dans un espace de conditions quantiques dans lequel les potentiels proto-sociaux et matériels de la musique se chevauchent et s’entrechoquent. La topographie sensuelle de la surface d’enregistrement semble produire une tapisserie complexe de sons fricatifs, dispersés et déformés par le processus physique d’inscription. « μ nous fait pénétrer dans l’infrastructure du son par une hyper-magnification de ses conditions matérielles, où la base matérielle du son est réimaginée comme un riche champ d’articulation individuelle et de rencontre sociale. » (Artforum, 2024).

POUR ALLER PLUS LOIN

Pour ce projet, Rosenfeld imagine la surface du dubplate comme un domaine audiovisuel distinct, indépendant de l’audio qu’il contient. Elle s’intéresse aux manières dont des agents analogiques – un stylet ou une main – modifient le contenu sonore et visuel des disques. L’artiste se demande ce qui se produirait si l’on cessait de se concentrer sur le son explicite de la dubplate pour s’attacher plutôt aux phénomènes incidentels le long de sa surface.

Dans *μ*, Marina Rosenfeld explore le son en tant que phénomène tangible, sensible et physique, soulignant la relation entre la matière et la production du son. Cette matérialité est incarnée par la friction du stylet sur la plaque dub, symbolisant la naissance sonore. Les notions de frictions, toucher et geste sont centrales. La friction devient une métaphore du contact intime et actif nécessaire à la création sonore. Son travail questionne les mécanismes à l’œuvre dans l’enregistrement et la reproduction du son, mettant en lumière la transformation entre l’énergie sonore et sa matérialisation.

Son installation explore les perceptions sensorielles en jouant principalement sur la relation entre le toucher, la vision et le son. Elle invite les spectateurices à une expérience multisensorielle qui met en avant la matérialité tactile et sonore. À travers la friction du stylet sur la surface microscopique de la plaque dub, l'œuvre rend perceptible la texture et le contact physique qui sont à la base de la production sonore. Cette matérialité tactile est visualisée par une imagerie agrandie qui révèle des détails imperceptibles à l'œil nu.

Ainsi, *μ* suscite une attention accrue aux micro-événements sensoriels ordinaires transformés en expérience étendue par l'art. L'œuvre exacerbe la perception en amplifiant les sensations de friction et d'inscription dans un espace à la fois visuel et sonore, invitant à une écoute et une observation sensibles et actives. En créant des liens entre l'infiniment grand et l'infiniment petit, ses vidéos deviennent des espaces de contemplation, entre rêve et réalité, peuplés de créatures aquatiques ou d'autres formes où l'imaginaire peut librement se projeter.

L'ENREGISTREMENT SONORE ET LE VINYLE

L'histoire de l'enregistrement sonore commence en 1877, lorsque Thomas Edison, un inventeur américain, met au point le phonographe. Cet appareil est capable d'enregistrer la voix humaine et de la restituer à l'aide d'un cylindre tournant recouvert de feuille d'étain ou de cire. Le son est capté par un diaphragme qui vibre sous l'effet des ondes sonores, et une aiguille grave ensuite ces vibrations sous forme de sillons.

À peu près à la même époque, en France, Charles Cros imagine un procédé similaire appelé le paléophone, mais il ne parvient pas à le construire avant Edison. Quelques années plus tard, en 1887, un autre inventeur, Émile Berliner, met au point le gramophone, qui utilise non plus des cylindres, mais des disques plats, gravés sur une seule face. Ce format facilitera la production industrielle de la musique enregistrée.

Du disque en gomme-laque au vinyle

Au début du XXe siècle, les disques sont fabriqués en gomme-laque (aussi appelée shellac), une résine naturelle. Ces disques tournent à 78 tours par minute (78 t/min) et peuvent contenir environ 3 à 5 minutes de musique par face. Malgré leur fragilité, ils deviennent rapidement le standard du marché de la musique enregistrée.

Quand la Seconde Guerre mondiale interrompt l'importation en Amérique de la matière originale du vinyle, la gomme-laque, les compagnies se tournent vers la production de polychlorure de vinyle dont le coût est moins élevé. En 1946, la Columbia Records dépose un brevet pour un disque plat en polychlorure de vinyle, un matériau plastique plus résistant et plus flexible, qui ne peut être joué que sur un tourne-disques à amplification électronique. La taille du sillon est réduite, et la compagnie fait la publicité de son produit sous le nom de « microsillon » (« microgroove »). Nombreuses sont les améliorations. La réduction de l'encombrement du sillon permet d'allonger le temps de musique sur chaque face, et la vitesse de rotation est réduite à 33 ⅓ tours par minute, on le dit « long play » (LP) avec jusqu'à 23 minutes par face. Plus tard, en 1948, c'est le label Columbia Records qui propose le vinyle 33 tours tel que nous le connaissons, et offre de grandes avancées pratiques. Un an plus tard, RCA Victor lance le 45 tours, destiné aux singles, des morceaux plus courts souvent diffusés en radio.

L'âge d'or du vinyle (1950–1980)

Durant les années 1950 à 1980, le disque vinyle devient le principal support de diffusion musicale. Le 33 tours est utilisé pour les albums complets, tandis que le 45 tours est réservé aux chansons à succès. Ce support s'impose dans toutes les sphères de la culture musicale, que ce soit dans le jazz, la variété, le rock, ou la musique classique.

Les pochettes de disques deviennent elles aussi des objets artistiques à part entière, dessinées par des graphistes, des photographes ou même les musicien-ne-xs elleux-mêmes. L'expérience d'écoute devient à la fois musicale et visuelle, ce qui renforce l'attachement du public au format vinyle.

Le déclin avec l'arrivée du numérique

Dans les années 1980, l'arrivée de la cassette audio, plus compacte et réinscriptible, commence à concurrencer le vinyle. Mais c'est surtout avec l'apparition du CD (Compact Disc) en 1982, que le disque vinyle subit un véritable recul. Le CD, grâce à sa lecture numérique, propose une qualité sonore sans bruit de fond, une manipulation plus simple, et une meilleure durabilité. L'industrie musicale adopte alors massivement ce nouveau support.

Pendant les années 1990 et 2000, le vinyle devient presque obsolète, réservé à quelques collectionneureuses, audiophiles ou DJ.

Le retour du vinyle au XXIe siècle

Depuis les années 2010, le vinyle connaît un retour spectaculaire, notamment chez les jeunes générations. Ce regain d'intérêt s'explique par plusieurs raisons : la nostalgie, la valeur esthétique des objets physiques, la qualité sonore "chaleureuse" de l'analogique, et le besoin de ralentir face à la consommation instantanée du streaming.

De nombreux artistes contemporains sortent leurs albums en édition vinyle, parfois avec des versions limitées ou colorées. Les boutiques de disques réapparaissent, les fairs du vinyle se multiplient, et même les grandes surfaces proposent à nouveau des platines.

DIFFÉRENCES ENTRE VINYLE ET DUBPLATE

La différence principale entre un vinyle standard et une dubplate réside dans leur fabrication, leur usage, et leur exclusivité.

Vinyle

- **Matériau et fabrication :** Un vinyle standard est fabriqué par un procédé de pressage à partir d'un master gravé, suivi de la création de matrices métalliques (stampers) pour produire en masse des disques en PVC. Ce procédé permet la production de nombreux exemplaires de bonne qualité.
- **Usage :** Destiné à la distribution commerciale, le vinyle standard est robuste, conçu pour être vendu et utilisé par le grand public.
- **Durée de vie :** Le vinyle est relativement durable et peut supporter un usage répété sans perte majeure de qualité sonore.

Dubplate

- **Matériau et fabrication :** La dubplate est un disque gravé directement à la main sur une plaque d'aluminium recouverte d'une laque nitrocellulosique (appelée aussi acétate), sans passer par la fabrication de matrices. Ce disque est donc unique ou produit en très faible quantité.
- **Usage :** Utilisé majoritairement dans la culture sound system, reggae, dub, ou DJ pour tester des morceaux exclusifs ou des mixes spéciaux avant un éventuel pressage commercial. Il est souvent modifié pour être personnel et exclusif à un sound system ou DJ.

- **Fragilité et durée de vie :** La dubplate est beaucoup plus fragile que le vinyle, s’use au bout d’un cinquantaine de lectures environ, ce qui renforce son aspect précieux et exclusif.
- **Exclusivité :** Chaque dubplate est un exemplaire unique ou presque, souvent fait sur commande avec des versions personnalisées ou des « specials » (par exemple, paroles modifiées pour un hommage).

En résumé, le vinyle standard est un produit commercial fabriqué en série pour une distribution large, tandis que la dubplate est un disque unique en acétate, fragile et exclusif, utilisé principalement pour des diffusions ciblées en milieu DJ ou sound system

Les sillons d’une dubplate

Les sillons dans une dubplate sont gravés par un procédé appelé "cutting" ou gravure directe. Concrètement, un disque en acétate (une plaque d’aluminium recouverte d’une couche de laque nitrocellulosique) est tourné à vitesse constante, et un burin chauffé muni d’un diamant ou d’un saphir vient creuser un sillon en spirale dans la matière. Ce sillon est un canal en forme de V, dont les parois droites et gauches correspondent au panoramique stéréo de la musique.

Le tracé est réalisé en temps réel, les vibrations sonores sont transmises au burin, qui oscille verticalement et horizontalement pour reproduire fidèlement les fluctuations du signal audio. Plus le signal est chargé en fréquences hautes ou basses, plus le sillon varie en profondeur et largeur. Ce procédé artisanal fait que chaque dubplate est unique.

La gravure produit une trace analogique que la tête de lecture du tourne-disque va ensuite lire sous forme de vibrations mécaniques qui sont converties en signal électrique et enfin en son. La gravure est délicate, car la profondeur et la largeur du sillon influencent la qualité sonore et la durée possible du disque.

5**. LEXIQUE**

Avant-garde : Le terme avant-garde désigne, depuis le XIX^{e} siècle, des personnes qui entreprennent des actions nouvelles ou expérimentales, en particulier dans les arts et la culture. En art, quelques artistes avant-gardistes refusent toute affiliation avec leurs prédécesseurs et se placent donc en porte à faux en refusant tout art antérieur. Le terme est souvent utilisé en art à propos d'artistes qui « seraient » en avance sur leur époque.

Fluxus : né dans les années 1960, ce mouvement artistique signifiant le «flux de la vie» propose des interventions artistiques mêlant l'art et la vie. Il touche aussi bien les arts visuels que la musique et la littérature, par la réalisation de concerts, de happenings, la production de livres, de revues, la confection d'objets.

Installation : dans l'Art contemporain, le mot «installation» désigne des œuvres conçues pour un lieu donné, ou adaptées à ce lieu. Ses divers éléments constituent un environnement qui peut solliciter la participation du spectateur.

Musique concrète née en 1948 sous l'égide de Pierre Schaeffer, la musique concrète prend comme matériau sonore des bruits et des sons instrumentaux qui sont ensuite modifiés par l'usage de l'accélération, du ralentissement ou du mixage.

Un turntablist (ou platiniste) est un artiste qui utilise des platines vinyles et des disques comme des instruments de musique, non seulement pour enchaîner des morceaux, mais aussi pour créer de nouveaux sons à travers des techniques comme le scratch, le beat-juggling ou le pass-pass. Contrairement à un DJ traditionnel, qui sélectionne et mélange des chansons existantes, le turntablist manipule les disques et le mixage pour produire de la musique originale, faisant des platines un outil de composition à part entière.

6. BIBLIOGRAPHIE

Bosseur, Jean-Yves, *L'art sonore*, Minerve, 2020

Bosseur, Jean-Yves, *Musique et arts plastiques*, Minerve, 2006

Bosseur, Jean-Yves, *Le sonore et le visuel,* Dis Voir

John Cage, *Silence*, *Conférences et écrits*, Editions Héros-Limite, 2012

Bosseur, Jean-Yves, *John Cage*, Minerve, 1993

Gann, Kyle, *No Silence, 4'33" de John Cage*, 2014

Dieter Daniel, Inke Arns (eds), *4'33" Sounds Like* Silence, 2018