



**JOURNEES PROFESSIONNELLES SUR LES METIERS DE L'EXPOSITION,
PARIS, 15/11/2019 ET 20/01/2020**

Deuxième journée : Virtuelle, connectée, durable : quel avenir pour l'exposition ?



Mise en ligne : novembre 2020

Exposer les musiques électroniques : un défi formel et technique

Intervention de Marie-Pauline Martin, directrice du musée de la Musique-Philharmonie de Paris et Rafaël Gubitsch, régisseur audiovisuel au musée de la musique-Philharmonie de Paris

Bonjour à tous. On espère ne pas être trop iconoclastes, ce sera le début de discussion, même si je pense qu'on a des perspectives communes. Moi, je remercie aussi beaucoup Anne-Solène Rolland, le service des musées de France pour cette invitation. De nombreuses problématiques, ce matin, mais aussi cet après-midi, je le disais, nous occupent quotidiennement ; elles sont en partie, en tout cas pour la matinée, contenues dans le titre même, le nom même de l'institution : l'idée d'un musée de la musique suppose que ces stars, même en tant que patrimoine immatériel puisse être conservé, on le disait, mais puisse être restitué, diffusé, exposé, c'est-à-dire donner à voir comme à entendre, s'adresser bien sûr aux yeux comme à l'oreille. Donc ce sont des problématiques, je le disais, qui motivent des réflexions renouvelées à chaque projet, pour la collection permanente comme pour les expositions, des problématiques qui mobilisent une partie importante de l'équipe du musée de la Musique ; pour le coup, on a un service des expositions très développé, au sein duquel aussi un pôle audiovisuel dont fait partie Rafaël Gubitsch qui vous fera part de son expérience.

Juste quelques mots, très rapidement, parce que notre musée est connu de certains, mais je pense aussi pas nécessairement de tous, le musée de la Musique est un musée national qui, depuis 1995, la construction de la cité de la musique par Portzampac, est partie intégrante de cette institution, suite au transfert à l'Etat des collections du conservatoire et, depuis 2015, que vous voyez à droite, ce complexe musée de la Musique-Cité de la Musique fait partie de la nouvelle Philharmonie de Paris édifée par Jean Nouvel sur une surface à côté. Le cœur du musée de la Musique d'une part, est sa collection permanente comme beaucoup de musées, comme tout musée, une vaste collection qui a été constituée sous la Révolution française, qui, notamment pour ces raisons historiques et les questions du transfert dont je parlais, est majoritairement instrumentale, mais à la différence d'autres musées d'instruments dans le monde, ce que nous appelons depuis 1995, non pas un musée instrumental mais un musée de la Musique, s'efforce, travaille vraiment quotidiennement à inscrire, élargir son champ culturel, élargir aussi son champ discursif au phénomène musical au sens large, ce qui implique d'intégrer en fait la facture instrumentale, qui certes est dominante et prédominante, dans une histoire artistique plus large qui inclut la peinture, on le disait, la sculpture, les arts vidéos mais aussi le répertoire, la musique vivante, la question de la notation musicale, la question de l'architecture des salles dans lesquelles ces musiques sont produites, etc. Et la conséquence de cette volonté d'élargissement, nous sommes un musée de la musique, c'est que la collection

permanente doit être rendue vivante, bien sûr sonore – beaucoup de solutions techniques dont on parlera – la collection doit être aussi rayonnante, c'est-à-dire elle doit être connectée – ce n'est pas qu'un discours d'intention – elle doit être connectée concrètement, pertinemment à ces autres arts que je mentionnais et ça non seulement par la voix d'événements, c'est une possibilité, de performances mais aussi d'outils de diffusion, qui sont sans cesse renouvelés. Parallèlement à cette collection permanente, nous avons aussi une politique d'expositions temporaires au rythme de trois, voire quatre, mais essentiellement trois expositions par an qui, pour la plupart, je dirais pour 90 % d'entre elles, à l'exclusion de l'exposition Wagner dont Paul Lang parlait, sont conçues – par leur spécificité, elles sont souvent conçues, dessinées au sein même du musée de la musique, du service d'expositions ou de la conservation -, trois expositions par an. Je dirais, la plupart d'entre elles, même si on essaye de faire évoluer les choses, sont déconnectées de la collection permanente, donc on peut y trouver un atout ; c'est une manière de compléter aussi le discours, l'approche de la musique par-delà les frontières dessinées par les corpus de la collection permanente et grosso modo nous avons trois axes de programmation majeurs : le premier, c'est un axe bien sûr monographique : explorer des grandes figures iconiques que ce soit Wagner ou David Bowie ; le deuxième axe sur lequel aussi nous misons de plus en plus est d'explorer les liens féconds entre musique et arts visuels, que ce soit dans le domaine de la photographie – on a présenté l'année dernière une exposition sur Doisneau, les musiques de Robert Doisneau, ou Marc Chagall, bien sûr Wagner et en 2020, nous présenterons avec le musée Picasso un grand projet sur les musiques de Picasso – ce qui pose bien sûr la question de comment mettre en dialogue effectivement la musique avec ces œuvres d'art visuel et le troisième champ, qui nous occupera aujourd'hui, c'est explorer, pas seulement des figures iconiques, mais plus largement des grands courants esthétiques, pas que musicaux, mais esthétiques au sens large. On a eu une exposition sur les musiques afro-américaines, *Great Black music*, ou encore, ce que vous voyez ici, une exposition sur les musiques jamaïcaines. Le spectre de la musique étant très large, nous abordons des sujets très variés ce qui implique, pour faire un peu écho à ce que vous disiez, c'est qu'effectivement nous avons quatre conservateurs au musée qui ne peuvent pas se saisir de l'ensemble de ces champs, mais qui implique que l'on fasse appel à des commissaires extérieurs, autant de spécialistes que de sujets que nous voulons aussi aborder, même si maintenant nous intégrons beaucoup plus systématiquement les commissaires à ces projets, et donc des sujets variés qui, finalement, peuvent par tous, de constats et de questionnements qui sont assez proches, le constat c'est que ces musiques en soi, elles s'écoutent de prime abord, elles se vivent, elles se pratiquent dans des lieux de diffusion propres, usuels à ces genres ou de personnalités, des salles de concert, la radio, mais du point de vue visuel comment dans un musée, comment est-ce qu'on peut les donner à voir et pas simplement à les entendre ? Comment peuvent-elles s'exposer ? Est-ce qu'elles ont une fin visuelle en soi et aussi d'un point de vue sonore, ce qui nous occupe, notamment Rafaël et son équipe, c'est comment restituer cette identité sonore, pas simplement en fonction d'un potentiel de recettes ou de solutions techniques, mais surtout en fonction de l'ADN propre du sujet ; nous, on part toujours du sujet pour ensuite envisager la solution technique et notamment et l'exploitation sonore adaptée. Je te laisse préciser un peu le rôle de ton pôle....

Rafaël Gübitch

Nous, au service des expositions, le pôle audiovisuel, notre particularité c'est qu'on est en interne, on n'est pas des prestataires extérieurs qui devons nous adapter à un fonctionnement qui n'est pas forcément le nôtre ; on est là à la naissance des projets des expositions, on est là pour accompagner les commissaires et les scénographes dès le début et on est force de propositions parce qu'on a un parc audiovisuel, donc on a une expertise technique, mais on a aussi une expertise sur le lieu sur ce qu'on peut faire dans ce lieu, ce qu'on peut proposer comme solution technique et donc en interne, on est trois en fixe : il y a Matthias Abhervé, qui est le responsable du pôle

audiovisuel, qui pense notre place dans l'exposition, qui gère les budgets et les équipes ; il y a Inès Saint-Ceren qui est la chargée de production, qui elle, fait les montages parce qu'on est aussi à l'origine des montages audiovisuels, même à cet endroit-là on peut intervenir, donc les montages audiovisuels, le suivi de production, les interactions avec les producteurs ; moi, je suis le régisseur audiovisuel, je m'occupe plus de la partie technique et logistique, donc je dessine les plans d'intégration, je fais l'interaction avec les différents corps de métier : les scénographes, les éclairagistes sur la partie EXE des expos.

Marie-Pauline Martin

Et par-delà ses compétences techniques, il y a, ce que ne dit pas Rafaël, il y a vraiment une partie créative : un commissaire a une idée d'un répertoire qu'il veut diffuser, mais comment le rendre pertinemment dans un espace et pertinemment le sujet, c'est là où les 20 ans d'expérience du musée de la musique dans cette matière peut être évidemment source de propositions techniques, mais aussi artistiques.

Alors, nous, ce qu'on souhaitait faire aujourd'hui, c'est vous présenter un exemple, un cas d'étude concret qui était une gageure, vous allez le voir, à plus d'un titre pour le musée de la musique-Philharmonie de Paris. Déjà d'un point de vue patrimonial, mener ce projet signifiait que la place de ces musiques, des musiques électroniques n'était pas uniquement dans les clubs ou les lieux alternatifs de diffusion ou en streaming, mais que ces musiques avaient aussi leur place à la Philharmonie de Paris, et ceci en regard d'une collection prestigieuse tournée essentiellement vers les musiques savantes, il faut le dire, ou en regard des plus grands répertoires de la musique classique donnés quotidiennement sur la scène de la Philharmonie ou de la cité de la Musique. Alors, cette reconnaissance, elle était opérée déjà par la programmation de concerts – la Philharmonie depuis une vingtaine d'années accueille des grands noms de la musique électronique, que ce soit Fake Twins ou plus récemment Jeff Mills en 2015 ou cette année, parallèlement à l'expo, nous avons aussi la chance d'accueillir le projet 3D de Kraftwerk ; donc là encore une reconnaissance sur scène, encore fallait-il confronter ces cultures électroniques à l'art de l'exposition, c'est-à-dire les matérialiser, les importer physiquement, les restituer dans un espace muséal qui n'est pas, vous en conviendrez, leur lieu de conception originale ; donc c'était un travail de, je dirais, comme tous nos projets en les dessinant, on a un temps long de conception, tous ensemble : ce projet, c'était deux ans et demi minimum, ç'a été un vrai terrain d'expériences, d'expériences nouvelles menées en interne aussi avec des collaborations, et j'en citerais essentiellement trois, qui sont le commissaire, Jean-Yves Leloup, en l'occurrence qui n'est pas un conservateur du musée, Jean-Yves Leloup qui est un des spécialistes de la musique électronique, assisté de Thierry Maniquet, lui conservateur notamment de la lutherie électronique du musée de la Musique. Nous avons aussi développé pour le son, et là en termes de création sonore, une collaboration assez exceptionnelle avec Laurent Garnier ; Laurent Garnier a répondu favorablement à notre invitation qui était d'écrire une histoire sonore de la musique, donc empirique de la musique à travers un mix, 11 mix inédits, donc qui constituaient une des matières sonores principales de l'exposition et troisièmement, visuellement, on en parlera, on détaillera, la collaboration avec les architectes de 1024 Architecture a été décisive. Alors peut-être le teaser de... juste un petit film d'entrée en matière dans l'exposition... [*mise en place vidéo*] J'espère qu'on peut actionner quelques vidéos parce qu'effectivement l'essentiel de la matière de ce projet était animé...

Avant de rentrer dans des questions très techniques, avec Rafaël, préciser les trois ambitions qui nous ont orientés dans nos choix, qui ont motivé les dialogues qu'on a avec le pôle audiovisuel : la première chose, c'est que nous voulions pour ce sujet éviter, en tout cas contourner le plus possible, le point de vue seulement rétrospectif, nous voulions éviter de céder à l'élan nostalgique – alors bien sûr, on n'ignore pas, il y a des chefs-d'œuvre incontestables des années fondatrices 1980/1990 que nous évoquons, il y a des instruments mythiques, notamment dans notre collection et que nous présentons dans une *time line* instrumentale, dès l'ouverture de

l'exposition, mais à côté de ces évocations, il nous paraissait vraiment fondamental d'inscrire ces musiques dans une actualité toute récente, je dirai même dans une actualité en devenir : nous souhaitons vraiment convoquer les artistes des scènes actuelles et surtout de motiver la création, de faire de l'exposition un lieu d'expérimentation et pas qu'un lieu d'exposition rétrospective, et c'est là que nous avons été surpris et même comblés, à savoir que tous les artistes phares, que nous avons, d'hier et d'aujourd'hui, que nous avons appelés pour collaborer, tous se sont prêtés au jeu, n'ont pas tenu spécialement, même si on a bien su formuler quelques demandes de prêt, mais avant tout, ils ont souhaité prendre au pied de la lettre le champ muséal, l'espace muséal comme un terrain d'expérience et donc concevoir pour nous des créations originales ; donc, je parlais de Laurent Garnier, bien sûr ; Kraftwerk également, on vous en montrait des exemples, a conçu pour nous un montage audiovisuel qui retraçait leur carrière ; Jean-Michel Jarre également a conçu à partir de ses instruments un studio imaginaire qui présentait notamment – vous le voyez notamment ici – sa fameuse harpe laser ; Jacques, jeune musicien électronique français a conçu aussi – lui, travaille sur des sons concrets qu'il retravaille électroniquement, il a conçu un instrument qui s'appelle un « Phonochose », musiques concrètes, un Phonochose qu'il a installé dans l'exposition – et dernière collaboration qui est arrivée six mois avant l'ouverture du projet, et qui pour nous était enthousiasmante, c'est peu dire, c'était de travailler directement avec Kraftwerk et là pas en tant que prêteur, pardon avec Daft Punk, pas en tant que prêteurs, mais eux-mêmes ont souhaité concevoir une installation sonore et scénographique pour l'exposition. Deuxième parti pris, cette exposition, bien sûr valorise, on l'a vu avec ses collaborations, la culture électronique dans ses dimensions sonores et musicales, mais nous souhaitons aussi montrer que la richesse de cette culture, elle outrepassse le simple médium musical, elle dépasse aussi l'expérience de la scène, du club, du *dance floor*, mais qu'elle a un vrai potentiel visuel, elle a une vraie identité artistique au sens large, et ce qui impliquait d'inclure dans l'exposition des œuvres visuelles – alors, bien sûr on pense d'emblée à une documentation de flyers, d'affiches, de pochettes qui étaient en partie présentes -, mais nous avons vraiment mis l'accent sur la collaboration avec des artistes du champ des arts visuels marqués profondément par cette culture, je pense par exemple à Andreas Gursky, le photographe allemand qui, pour l'exposition, a réédité son œuvre célèbre, *May Day IV*, pour le projet, une grande photographie de quasiment 5 mètres de long ; Claude Lévêque, qui a aussi édité, conçu, un néon que vous verrez à la fin, « *La Fête est finie* », pour l'exposition ; Bruno Peinado, également deux sculptures ; Xavier Veilhan, pour avoir travaillé sur les grands producteurs des musiques électroniques, a collaboré aussi, nous a fait un certain nombre de prêts, a réédité aussi pour l'exposition sa sculpture du duo de Daft Punk. Par-delà le champ de l'art contemporain, il y avait aussi plutôt des arts et traditions populaires : nous avons travaillé avec le collectif Kindergarten qui met en scène notamment une partie de la Love Parade de Berlin : des collectifs brésiliens aussi pour les masques parce que beaucoup de ces sculptures sont fondées sur la culture de l'Anima – cela se traduit par la conception création de costumes et de masques. On a aussi ouvert un champ assez sérieux sur l'art chorégraphique et notamment Gisèle Vienne qui avait... Les musiques électroniques ont imprégné lors de la dernière décennie, vraiment en masse, la chorégraphie, non seulement le support sonore du geste chorégraphique, mais aussi dans la matière même, dans le matériau dansé lui-même. Gisèle Vienne notamment avait marqué la scène chorégraphique française à Strasbourg en 2017 avec son œuvre qui s'intitulait *Crowd* et pour l'exposition, elle a fait un montage aussi, inédit, pour le projet dont Rafaël va nous montrer un extrait et, dernier parti pris, et je pense peut-être le plus important et qui fera écho chez beaucoup d'entre vous, c'est d'un point de vue scénographique, sonore et visuel, nous voulions définir un principe scénographique vraiment adapté au sujet, nous voulions là aussi éviter un écueil, celui de dénaturer l'identité, vous avez vu, sensorielle et bien souvent extatique de cette musique ; pour ça, il fallait que l'on trouve des moyens visuels, muséographiques et sonores, capables de retranscrire cette expérience sensorielle au plus près, pour ne pas sacraliser, pas dénaturer aussi ces cultures électroniques et, dans ce

dessein, la collaboration avec 1024 Architecture a été décisive à trois titres : la première chose, 1024 a proposé de remplacer les traditionnelles cimaises des musées, du champ muséal, par une architecture d'échafaudages et de lumières au sens strict, donc échafaudages – vous le voyez sur ce plan, qui quadrillent l'espace, vous le voyez aussi dans l'élévation, et, dans cet ensemble d'échafaudages – donc, on a loué vraiment auprès de Layer au sens strict des mètres carrés, linéaires d'échafaudages qui nous ont permis, soit entre les échafaudages soit dans la structure échafaudée de présenter, par exemple, des instruments, ou bien entre les barres de métal, sur du médium, de pouvoir aussi exposer la riche matière visuelle dont je vous parlais. Et l'autre parti pris, induit aussi par cette structure en échafaudages, pour ne pas dénaturer l'identité de ces musiques, c'était de concevoir, on en parlait, un son *live* avec quantité de produits sonores qu'on pouvait aller capter avec un casque en se « pluggant », en se branchant sur des petits écrans, mais nous voulions un son unique, celui que Laurent Garnier a composé pour l'exposition, et ceci, pour pouvoir rassembler l'ensemble des visiteurs dans une même émotion musicale à l'image du partage d'émotion qui opère bien dans les lieux de diffusion de ces musiques, sur les *dance floors* ou dans les fêtes alternatives.

Alors, quelle contrainte technique ? Peut-être pour aller plus dans la matière, nous prendrons exemple sur trois œuvres, trois œuvres majeures de l'exposition. La première, c'est le dispositif qui s'appelle « Core », C.O.R.E., construit justement par 1024 architecture ; en quelques mots, et là on leur rend vraiment hommage ; Pier Schneider et Pierre (*sic*) Wunschel sont les deux architectes de 1024 architecture qui ont fait leurs armes notamment avec Patrick Bouchain à la Biennale de Venise – vous le voyez ici dans ce projet Vortex à Bordeaux, en 2014 – l'élément de langage de 1024 architecture, c'est l'échafaudage et la lumière – ils opèrent soit dans des musées, soit aussi directement sur des scènes ; ils ont mis en scène notamment tous les spectacles d'Etienne de Crécy – et pour l'exposition, ils ont conçu, non seulement cette structure échafaudée, mais ils ont conçu ce que l'on peut véritablement appeler le poumon de l'exposition, et peut-être que tu montres un....

Rafaël Gübitch

Cette exposition « Core », elle porte bien son nom, puisque c'était une œuvre qui est un peu le centre névralgique de l'exposition : c'est une œuvre qui réagit de façon générative, procédurale au son qu'a créé Laurent Garnier pour l'exposition avec ces bandes de lumière qu'on peut voir sur la photo ici, et toutes les 20/25 minutes, il y a ce que les 1024 appelle le reboot, qui est une sorte de bug volontaire dans l'exposition, qui fait s'interrompre tous les écrans de l'exposition, toutes les vidéos projections qui diffusent un son spécifique ; la lumière se met à dysfonctionner, le graphisme, les textes de section se mettent à clignoter au rythme du son et je vais vous montrer le reboot maintenant [01:06:34 : fond musical avec quelques commentaires fournis].

Là au-dessus, on peut voir les images qui sont diffusées dans tous les écrans de l'exposition à ce moment-là, qui viennent remplacer ce que l'on voit d'habitude, le reste du temps dans l'exposition

01 :07:35 : voilà, c'est quand même une interruption d'une minute, tout d'un coup, en plein milieu du parcours du visiteur et cette œuvre, qui est formidable en tant que telle et qui pourrait très bien être autonome avec ses lumières et est extrêmement impressionnante à contempler. Nous, à l'audiovisuel, en interne, on lui apporte vraiment une dimension muséale en fait, en rapport avec l'espace, en rapport ... qui vient convoquer le visiteur à ce moment-là, notamment aussi avec la question du son ; en fait, on a pris une posture où le son est diffusé dans toute l'exposition, mais il n'y a pas le même traitement partout, dans l'exposition. Il y a déjà des enceintes dans l'espace extérieur à l'exposition qui diffusent un son un peu étouffé, comme dans une boîte de nuit : on s'est dit que c'était approprié et à mesure qu'on s'approche de Core, le son se précise, le son s'intensifie et, une fois qu'on est devant l'œuvre, c'est là qu'on a vraiment les conditions idéales d'écoute de la playlist de Laurent Garnier et où on peut contempler le 2024.

Marie-Pauline Martin

Et autre installation dont je parlerai très brièvement, née d'une commande, plutôt d'une collaboration avec les Daft Punk : au départ, une liste de demande de prêts d'instruments s'est transformée en notre désir de prendre possession de 100 m² au sein de l'exposition par les Daft Punk pour créer une installation tout à la fois scénographique, sonore, je dirai aussi robotique... Tu vas présenter ?

Rafaël Gübitch

Donc, je vous montre un cours extrait de ce qui se passait dans l'expo, au niveau de Daft Punk [01:09:13 à 01:09:31, extrait musical]. Cette installation de Daft Punk, c'est une reproduction à plus petite échelle du clip *Technologic*, fameux, des Daft Punk. On a eu la chance aussi d'accueillir le robot d'origine du clip qui, pour l'anecdote, est aussi le squelette de Chucky dans le film *Chucky*, et on a accueilli le technicien officiel de ce robot, avec qui on est capables de gérer cette interaction, de faciliter l'installation, avec qui on a fait aussi la passation pour la maintenance du robot – on a eu peu d'interventions à faire sur ce robot, mais on en était capables – et là c'est une démarche presque opposée à 1024, et là on est vraiment dans... faire en sorte de faire passer la vision des artistes, les accompagner dans l'installation et pas du tout de proposer des idées de diffusion du son comme on l'a fait, par exemple sur 1024. Ici, le son cohabite avec la playlist de Laurent Garnier, donc on fait un réglage avec les Daft Punk pour faire vivre, à l'intensité qu'ils souhaitaient, le son de Daft Punk, tout en permettant que tous les sons cohabitent correctement.

Marie Pauline Martin

Et dernière installation, qui part d'une autre ambition, projet qui rejoint plus largement, les lignes les orientations que préconise le musée de la Musique, et dont vous parliez très bien avec l'exposition avant les musées, c'est de motiver le plus possible l'appréhension physique par le spectateur de la matière muséale et effectivement, nous, au musée de la Musique, pas simplement donner à lire et à comprendre sur des cartels, mais donner à comprendre aussi physiquement, matériellement comment fonctionne la création musicale est très important.