

Le mixage binaural pour les musiques populaires enregistrées : réflexions et expériences autour de la scène rennaise

Spécifique à une écoute au casque, le format binaural permet de faire écouter un espace sonore à 360° autour de l'auditeur. Il existe actuellement de nombreux logiciels de mixage audio et plugins permettant d'obtenir un rendu binaural tel que le Spatialisateur de l'IRCAM, Spat Révolution de Flux:: ou encore les plugins de l'INA-GRM.

Alors que les autres techniques de diffusion audio 3D restent difficilement accessibles aux musiques populaires enregistrées, cette nouvelle manière de mixer le son se trouve être une alternative prometteuse pour donner accès à ce nouveau champ de possibilités et de créativité que représente la spatialisation 360°.

Des programmes de productions ont fleuri ces dernières années. En France, on peut relever le programme SEQUENCES (Milgram Productions/Radio France/RFI), FIP360(Radio France) ou encore SessionLab (RFI). Les premiers se consacrent exclusivement aux musiques électroniques tandis que le dernier exemple explore les possibilités créatives du binaural dans la World Music.

Mon travail de thèse tente de conceptualiser l'idée de Paysage Sonore Artistique. Directement inspiré de R.M. Schafer, ce concept correspond à la sensation de lieu, d'atmosphère, présente dans une musique populaire enregistrée. Un Paysage Sonore Artistique serait défini par toutes les manières (musicales, psychoacoustiques, extramusicales, intertextuelles et transmédias) que l'artiste exploite dans le but (conscient ou non) de créer cette sensation d'espace et de lieu dans un morceau donné. Ce Paysage Sonore Artistique participe à la construction de l'univers musical de l'artiste ou du groupe et serait classifiable en fonction de son degré d'abstraction : d'un paysage scénique à un paysage abstrait. Les techniques de spatialisation sonore et de mise en espace des sons y joueraient un rôle fondamental. Cette classification offrirait une clé d'approche dans les pratiques de la spatialisation 360° pour l'ensemble des productions des musiques populaires enregistrées.

Le poster présente l'état actuel d'un travail expérimental qui tente de faire le lien entre certaines pratiques et approches du mixage binaural à des fins artistiques – et de l'audio 360° par extension - avec un type de Paysage Sonore Artistique. Ce travail a été effectué en collaboration avec des artistes de la scène rennaise.

Je tente ainsi de faire le lien entre le Paysage Sonore Artistique identifié et une certaine pratique et approche du binaural et du mixage 360°.

Premièrement, j'ai tenté d'identifier et de classer les Paysages Sonores Artistiques des titres étudiés. Pour cela, j'ai effectué (1) des entretiens avec les artistes ; (2) une recherche intertextuelle, transmédias et extramusical du projet musical et du titre étudié ; (3) une analyse musicale, notamment autour de la spatialisation sonore.

Dans un deuxième temps, après leur avoir expliqué les possibilités du mixage binaural / 360° et des outils à disposition (à travers un catalogue d'usages préalablement constitué à partir des pratiques existantes mais également inspiré de la spatialisation stéréophonique), un travail collaboratif a été effectué avec les artistes pour produire une version binaurale de leur titre étudié.

Un soin particulier a été apporté pour ne pas dévoiler le concept de paysage sonore artistique et le système de classification aux artistes afin de ne pas les influencer.

Le poster présente quatre cas d'étude : « *Fauna Minute* » de The Burmese Days (Rock Indé), « *Underworld* » de Stèrnn (Trip Hop), « *Bloom* » d'Époque (Post Rock) et « *Qui Parle ?* » d'Enfant Perdu (Chanson).

Références

Doyle P. , *Echo and Reverb : Fabricating Space in Popular Music. 1900-1960*, Middletown, Conn. , Wesleyan University Press, 2005.

Périaux B. , Ohl J.-L. , Thévenot P. , *Le son multicanal. De la production à la diffusion du son 5.1, 3D et binaural*, Paris, Dunod : INA, 2015.

Moore A. F. , Dockwray R. , Schmidt P. , « A Hermeneutics of Spatialization for Recorded Song », *Twentieth-Century Music* 6/1, 2009.

Moylan, W. , « Considering space in recorded music », in Frith, S. , et Zagorski-Thomas, S. , *The Art of Record Production. An Introductory Reader for a New Academic Field*, NY, Routledge 2012, pp. 163-188.

Schafer R. M. , *Le paysage sonore : Le monde comme musique*, Marseille, France : Éditions Wildproject, 2010.

Judikaël LEVIN - judilvn@gmail.com

Musicien et doctorant sous la direction de Bruno Bossis à l'Université Rennes 2, je travaille sur la notion d'espace sonore et la spatialisation dans les musiques populaires enregistrées. J'étudie et questionne ces notions pour tenter de dresser un catalogue des usages et des pensées en fonctions des époques et des styles musicaux. L'objectif final étant de proposer des modalités de pratiques des nouvelles technologie audio 3D dans ces musiques.

- *La spatialisation dans les musiques actuelles amplifiées, la diffusion spatiale comme procédé compositionnel et ses tentatives de développement dans les musiques actuelles amplifiées*, Mémoire de Master 2 Arts et Technologies Numériques, dir. Bruno Bossis, université Rennes 2, juin 2015.
- Performance octophonique et création visuelle générative avec The Burmese Days et Marin Esnault à l'Université Rennes 2 durant le colloque international INTERACT/Festival Maintenant, 11 octobre 2017.
- Stage en production binaural à RFI Labo, Issy-Les-Moulineaux, janvier 2019.

- « Les descripteurs audio au service de l'analyse comparée des canaux stéréophoniques dans les musiques populaires enregistrées », *Journées d'Informatiques Musicales*, Bayonne, 15 mai 2019.
- « Construction de L'environnement sonore chez Led Zeppelin et son influence », dir. Philippe Gonin, université de Bourgogne, parution à venir.