

# Mémorial des Martyrs de la Déportation

Georges-Henri Pingusson

extérieur



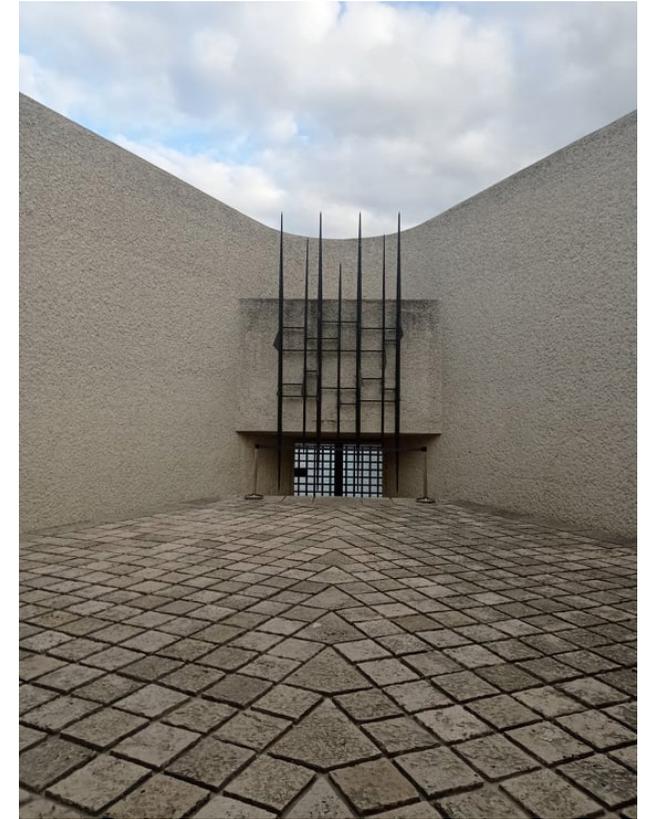
arrivée sur le lieu

- situé à la pointe de l'Île de la Cité, à Paris
- entrée qui s'effectue dans un square
- contraste entre les personnes silencieuses dans le parc et les bruits de la ville : automobiles (klaxons, accélération des moteurs), bateaux sur la Seine et sonnettes des vélos



descente

- début de l'expérience auditive en empruntant des escaliers très raides : forte résonance en raison des hauts murs en béton, recouvert d'un enduit (espace compressé)
- architecture qui met en scène la descente aux enfers, vers les camps nazis



fosse

- on arrive dans cet espace semi-clos, à ciel ouvert, avec des murs toujours hauts (4/5m) et une petite vue sur la Seine (grillage) ; résonance
- impression d'être isolée mais d'avoir encore contact avec l'extérieur : passage des bateaux mouches, bruit de l'eau (car plus proche), toujours les voitures/klaxons et même un garçon qui joue du saxophone au-dessus de nous (voir annexe 01)

# Mémorial des Martyrs de la Déportation

Georges-Henri Pingusson

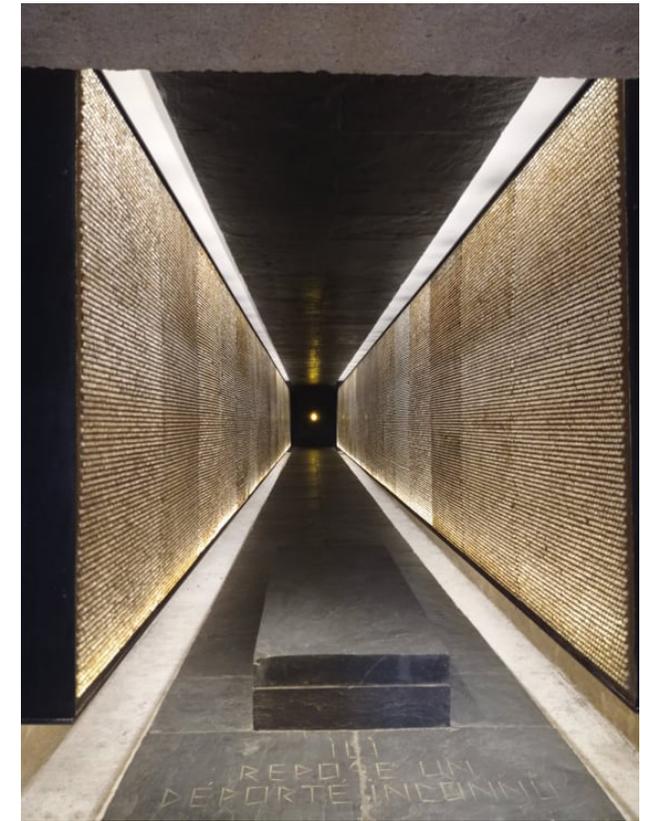
intérieur



entrée dans la crypte



sous le dôme

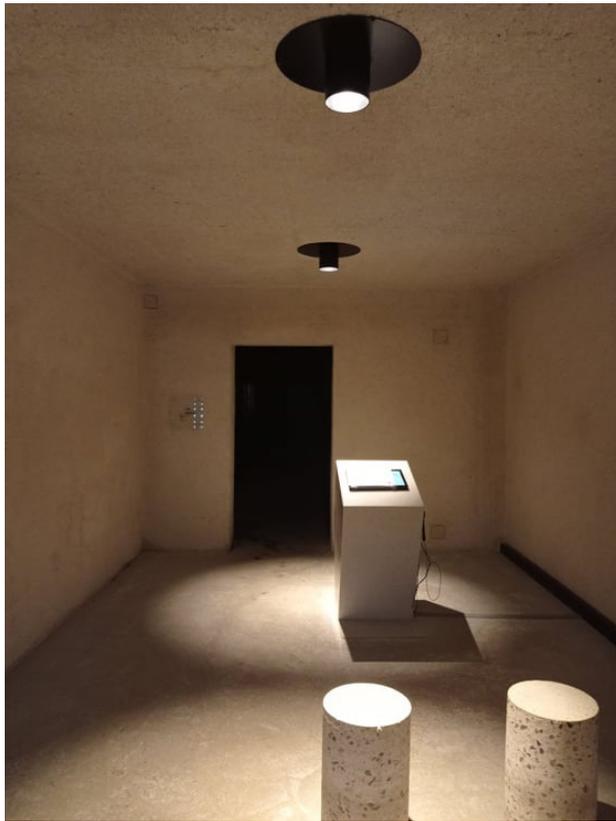


tombeau du déporté inconnu

- petites marches à franchir avant de pénétrer à l'intérieur de la crypte
- sensation d'oppression par les murs resserrés, transition vers une nouvelle ambiance
- résonance des pas, voix qui porte vers l'intérieur

- atmosphère calme et de commémoration
- géométrie imposante, forte réverbération (3/4 secondes), son aiguë similaire à une église
- on entend de manière éloignée l'extérieur car l'entrée est ouverte, on entend les voix/pas des personnes à travers tout le bâtiment (chaque son est amplifié, forte résonance)

- espace clos et inaccessible, dédié à une tombe entourée de parois vitrées contenant des billes en verre (une bille = un mort)
- verre : grande surface de transmission du bruit
- son qui porte au loin, vers le fond de la pièce, forte résonance (voir annexe 02)



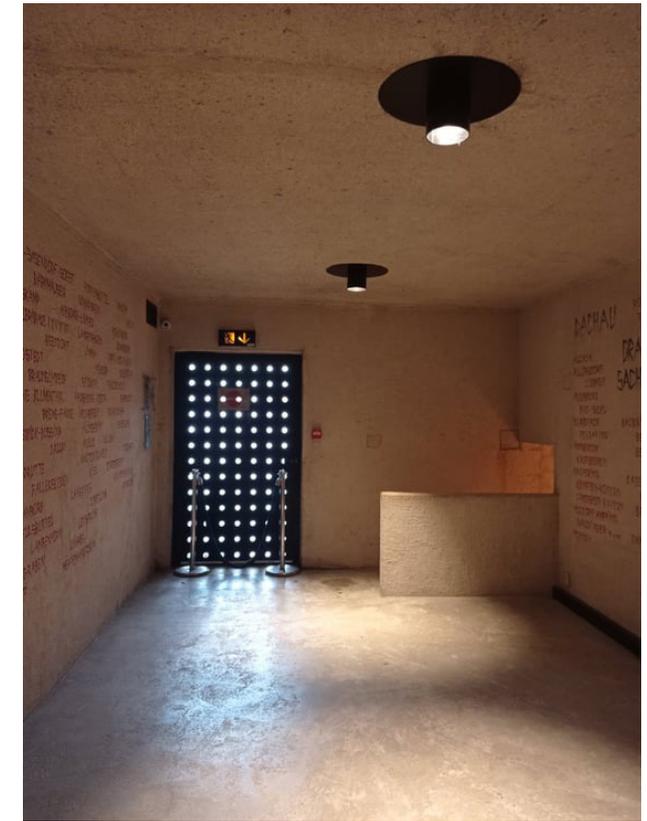
espace vidéo

- espace plus compact et confiné mais aussi plus bas sous plafond : moins de réverbération, légère résonance
- bruits des lumières qui scintillent et son de la voix dans la vidéo qui remplit totalement la pièce



corridor

- espace sombre et étroit
- aucun bruits extérieurs, juste le son de la voix dans la vidéo qui résonne jusqu'au fond du long couloir (réverbération de 2 secondes)
- au bout du U : peu de réverbération, on ne perçoit plus le son de la voix de la vidéo, propre voix qui porte dans la longueur (voir annexe 03)



espace final

- similaire à l'espace vidéo dans la spatialité et dans la sonorité : peu de réverbération et légère résonance
- ici, on entend de nouveau les bruits extérieurs en raison de la porte de sortie de secours qui est percée par des trous de haut en bas
- espace entre les deux mondes

## résumé

Dès le début du cheminement, le visiteur est plongé dans une atmosphère particulière, un espace intemporel, comme si le temps s'arrêtait.

Il passe de la ville parisienne bruyante à un lieu silencieux dédié au recueil. Cette transition se matérialise par un espace tampon, la fosse, où les bruits urbains sont encore perceptibles.

C'est une fois avoir pénétré la crypte que le monde extérieur disparaît totalement. Le visiteur est emmené au coeur de l'action, ou plutôt de la non-action, dans le corridor, où il se sent confiné et coupé du monde.

Dans la dernière salle, il comprend que cette immersion prend fin en entendant de nouveau des sons extérieurs. Il sait qu'il va retrouver un endroit familier.

Tout le long du parcours, une grande sensation d'enfermement traverse le corps de l'individu par le biais de l'architecture (géométrie spatiale/matérialité) mais aussi des sonorités que ces espaces produisent (intérieur/extérieur).