



HAL
open science

La tessiture d'un pas - Production sonore ordinaire de l'utilisateur

Gabriel Bérubé

► **To cite this version:**

Gabriel Bérubé. La tessiture d'un pas - Production sonore ordinaire de l'utilisateur. *Ambiances in action / Ambiances en acte(s) - International Congress on Ambiances*, Montreal 2012, Sep 2012, Montreal, Canada. pp.171-176. halshs-00744924

HAL Id: halshs-00744924

<https://shs.hal.science/halshs-00744924>

Submitted on 24 Oct 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La tessiture d'un pas

Production sonore ordinaire de l'utilisateur

Gabriel BÉRUBÉ

CRESSON, Graduate School of Architecture of Grenoble, France
berube.g@grenoble.archi.fr

Abstract. *Monumental orchestra composed of multiple configurations and shifting, city and its public spaces offer to the ears of their inhabitants a real urban symphony. Often overlooked as composers, these same individuals, daily users of urban public spaces, participate in the writing of the immediate and perpetual interpretation of this partition by performing their mundane activities. This project focuses specifically on some sounds which we define using the notion of “trace sonore”. We consider the latter as the set of sounds that the user leaves in its wake through the actions of his own body by interacting in some way or another with the space. Thus, footstep sounds, guttural sounds, sounds due to contact of clothing, etc., become the object on which we focus.*

Keywords: *sound, public space, perception, ordinary*

Expérience sonore quotidienne

L'article qui suit présente les grandes lignes d'un projet de recherche création développé autour de la thématique de l'expérience sonore quotidienne des usagers dans l'espace public urbain. Les explorations qui y sont menées s'inscrivent dans la poursuite d'une thèse en architecture (en cours de rédaction, 2012) menée au sein du laboratoire de recherche CRESSON (CNRS UMR 1563 Ambiances architecturales et urbaines).

En Occident, l'urbanité fait désormais partie du quotidien de chacun. En quelques décennies, les villes se sont métamorphosées, donnant ainsi naissance à un nouveau paysage urbain. Cette évolution n'est pas anodine, nombreuses sont les transformations et les impacts sur les modes de vie des citoyens. Nouvelles typologies et configurations urbaines, nouveaux matériaux, nouvelles mobilités urbaines sont, parmi tant d'autres, des éléments qui ont modifié et redéfinissent sans cesse notre manière d'appréhender la ville.

L'expérience sensible quotidienne de la ville en a donc été bouleversée. Au niveau sonore, nous sommes passés d'un environnement relativement hétérogène, où le concert de la ville était composé de diverses sonorités, à une certaine forme d'homogénéisation sonore. D'une richesse sonore quasiment sans limites, il est dorénavant beaucoup plus difficile d'entendre les multiples sonorités que le paysage sonore de la ville pourrait offrir à nos oreilles.

Production sonore ordinaire

Monumental orchestre aux configurations multiples et mouvantes, la ville et ses espaces publics offrent aux oreilles des citoyens une véritable symphonie urbaine. Souvent oubliés en tant que compositeurs, ces mêmes individus, usagers quotidiens des espaces publics urbains, participent pourtant à l'écriture et à l'interprétation immédiate et perpétuelle de cette partition en effectuant leurs activités ordinaires. Malgré tout, rares ont été et sont les

projets, qu'ils soient de recherches, artistiques ou autres, mettant en exergue ces particularités sonores.

En effet les sons de la ville sont, plus souvent qu'autrement¹, étudiés selon des acceptions liées aux bruits et aux multiples nuisances qu'ils engendrent. Ainsi il en découle des solutions normatives et d'ingénieries sophistiquées qui visent à la seule diminution de leurs intensités ou à en isoler au maximum le citoyen-auditeur de ces sons perturbateurs.

Le contexte sonore urbain dans lequel l'usager évolue à l'heure actuelle a subi d'innombrables changements depuis la fin du 18^e siècle, avec l'avènement de la première industrialisation. Il en a été d'une augmentation significative du nombre de sources sonores répertoriées, ainsi que d'un accroissement important de leurs niveaux sonores. Néanmoins cette prolifération des sources n'a pas eu comme seul effet que celui de leurs superpositions, elle a surtout provoqué une homogénéisation, une uniformisation de l'environnement sonore. La diversité des sonorités pouvant être entendue autrefois dans l'espace public s'est peu à peu dissipée. D'un paysage sonore que Schafer (1979) nommerait « hi-fi », où à perte d'oreilles le citadin pouvait écouter et entendre son environnement sonore sous ses tessitures les plus variées, nous sommes désormais entrés dans une ère sonore dont le caractère principal est celui d'un masquage quasi total des singularités sonores au profit de celles presque uniques du bruit des moteurs. De nos jours, il s'avère donc difficile, et ce dans la plupart de nos centres urbains, d'entendre par exemple le long d'un boulevard, l'eau ruisser dans un caniveau, le bruissement délicat du vent dans les arbres ou le crépitement de pas sur un sol en gravillons.

Cependant c'est bien ce sur quoi le projet « La tessiture d'un pas » concentre ses interrogations. Il s'agit d'étudier ces sonorités, matière première de la construction sonore de l'espace public urbain malheureusement reléguée au second plan sonore, et de les faire résonner à nouveau. L'idée n'est pas ici d'entrer comme à l'habitude dans une posture de confrontation, où les sons doivent être contrôlés, maîtrisés et endigués, mais plutôt d'ouvrir de nouvelles possibilités en mobilisant une attitude créative envers les sons. Plus précisément, il est question de s'intéresser aux productions sonores ordinaires, c'est-à-dire à tous les sons produits qui, à profusion, emplissent de leurs textures, grains et timbres l'espace de notre quotidien, mais qui se dissimulent derrière un drône urbain². Ainsi s'ouvre un paysage sonore infini dans lequel il nous est impossible de tout maîtriser et comprendre à la fois.

Alors, non sans vouloir mettre de côté certaines sonorités produites dans l'environnement, nous avons dû malgré tout centrer davantage nos intérêts sur certains types de productions sonores ordinaires, à savoir celles émises uniquement par les usagers de par leurs activités quotidiennes et ordinaires se déployant dans l'espace public urbain. Il s'agit alors d'être attentif à tous ces sons que les usagers laissent dans leur sillage à travers les actions de leur propre corps entrant en relation d'une manière ou d'une autre avec l'espace. Sons de pas, sons gutturaux, sons dus aux contacts des vêtements, etc. deviennent l'objet sur lequel nos oreilles sont portées. Ces derniers, à chaque instant, se diffusent dans l'espace et laissent des traces parfois infimes et souvent éphémères, mais déterminantes dans l'expérience sonore que vivent les usagers jouant le rôle à la fois d'investigateurs et de témoins de nos actions. Ce sont donc ces traces sonores produites par les usagers dans leur quotidien qui constituent la base de notre travail.

L'objet sur lequel ce projet porte étant désormais identifié, une question se pose, à savoir de quelle manière est-il possible de faire entendre ces sons, ces traces sonores ? Comment en arriver à leur redonner une existence sonore ? Le moyen le plus indiqué et le plus pertinent

1. Seules quelques recherches ont été effectuées suivant une approche plus qualitative, notamment les riches travaux développés au laboratoire CRESSON.

2. L'effet de drône urbain ou bourdon se caractérise par la présence dans un ensemble sonore d'une strate constante, de hauteur stable et sans variation notable d'intensité. In Augoyard J.-F. & Torque H., « À l'écoute de l'environnement sonore, répertoire des effets sonores », page 28.

est selon nous d'intervenir directement dans l'espace public afin de recueillir nos données à même l'expérience, c'est-à-dire en train de se faire et de s'éprouver. Le but ici n'étant pas tant de développer un projet artistique esthétique, mais plutôt de transformer l'expérience sonore ordinaire de l'utilisateur en une autre plus extraordinaire, afin entre autres de lui faire prendre conscience des diverses sonorités qu'il produit.

Un projet de recherche création

Une des spécificités de ce projet correspond au fait d'adopter une approche de recherche création. En effet les finalités souhaitées ne sont pas uniquement celles de faire vivre une expérience particulière ou d'exécuter une performance artistique, mais bien celle de répondre à certains questionnements et ainsi construire un savoir.

La recherche création (Gosselin & Le Coguiec, 2006) propose ainsi de construire ce savoir autour d'une étroite collaboration entre une connaissance qui provient directement de la pratique et une autre plus théorique. L'idée est de procéder à des allers et retours constants entre réflexion et opération, et que c'est de ce va-et-vient, de cette auto-influence de l'un sur l'autre que la connaissance se construira.

Ainsi le problème de recherche que nous traitons prend ses origines du fait que l'utilisateur à travers ses déplacements, mouvements, gestes et actions quotidiens, produit des sons. Ces sons, traces sonores laissées par l'utilisateur à même ses expériences ordinaires de la ville, ne font pourtant pas l'objet d'études spécifiques. La richesse, la variété, la quantité et la qualité de cette production sonore ordinaire et usagère, mérite selon nous une attention plus soutenue et d'être largement approfondie.

Suivant cette idée, plusieurs questions surgissent. Nous n'en présentons ici que deux, à savoir :

- Quels types d'informations les traces sonores produites par les utilisateurs à travers leurs actions sonores ordinaires donnent-elles sur l'espace, le son et l'utilisateur ?
- Une fois révélées, quels effets ces traces sonores ont-elles sur le comportement et les conduites des utilisateurs ?

Afin de répondre à ces questions, notre première hypothèse est donc d'ordre méthodologique. Nous pensons que les méthodes actuelles en sciences humaines et en sciences pour l'ingénieur, largement utilisées, se doivent d'être renouvelées. En ce sens, il était nécessaire d'étendre nos recherches vers d'autres domaines comme celui de l'art sonore. À partir de ces apports, nous avons formulé notre hypothèse, soit : l'intégration de dispositif sonore dans l'espace public urbain permettra de catalyser des données sensibles issues de l'expérience sonore de l'utilisateur.

Nous croyons que c'est par l'intégration d'un dispositif sonore dans l'espace public urbain qu'il sera possible de répondre à nos questionnements. En effet, une fois que nous avons les outils nous permettant de mettre l'utilisateur dans des situations particulières (Garfinkel, 1967) et de pouvoir exacerber la sensibilité sonore de ce dernier, nous pouvons développer une hypothèse de travail. Ainsi nous croyons que les traces sonores, et notamment celles des pas des utilisateurs, sont des marqueurs sonores de l'identité d'un lieu.

Le dispositif sonore « La tessiture d'un pas » devient donc un outil méthodologique permettant l'accès à de nouvelles données sur le sensible sonore. Afin de pouvoir rendre compte de ces situations d'écoutes particulières et de l'expérience qu'en font les utilisateurs, un protocole méthodologique est mis en place à chaque présentation du projet.

Le déroulement de chaque présentation prend la forme d'un ou de plusieurs parcours dans les espaces publics de la ville. En amont du choix de ces parcours, une réflexion est menée afin de cibler le trajet le plus pertinent. Sa durée doit être comprise entre 20 minutes et 1 heure pour les plus longs. Il doit comprendre différents types d'espaces publics, jardins, squares, rues, boulevards, etc., ces derniers se devant bien évidemment d'être fréquentés par des utilisateurs. Une fois le parcours identifié, munis du dispositif nous parcourons ledit

trajet suivi par une autre personne filmant en cadrage large non spécifiquement la prestation, mais plus directement les autres usagers situés aux alentours. Le caméraman doit ainsi se tenir et conserver une distance suffisante par rapport à nous pour ne pas attirer outre mesure l'attention de l'usager sur la performance. Le but est de surprendre les usagers dans leur quotidien. Nous ne souhaitons pas créer l'événement, mais simplement nous implanter dans l'espace public urbain et comprendre de quelle manière ces éruptions sonores transforment l'expérience sonore des usagers et quelles sortes d'informations elles peuvent nous fournir.

L'idée est aussi de faire participer directement les usagers. Ainsi chaque participant peut se munir du dispositif et déambuler dans l'espace public. À la suite du temps de parcours, une séance de restitution servira aux partages des expériences de chacun et viendra ainsi enrichir encore davantage la connaissance sur les tenants et aboutissants des traces sonores à l'intérieur de l'expérience sonore.

Le dispositif sonore

Le projet « La tessiture d'un pas » prend donc plus précisément la forme d'un dispositif sonore. Il se concentre spécifiquement sur les traces sonores de « pas » produites par l'usager dans l'espace public urbain. Afin de les faire entendre, le dispositif a pour but de capter l'attention auditive de l'usager à l'aide de ces sonorités particulières, et ainsi lui en faire prendre conscience. L'intégration de ce dispositif sonore à même le contexte urbain nous permet de mettre l'usager dans des situations d'écoute particulières (Garfinkel, 1967) et ainsi d'en exacerber la sensibilité sonore. Pour en arriver à ce niveau de conscience sonore, différents moyens sont développés et chapeautés par trois grands principes de captations de l'attention sonore à savoir l'amplification, la transformation et la répétition.

Le premier de ces principes consiste simplement à augmenter l'intensité sonore des sons de pas. Par la suite, la nature du son, c'est-à-dire sa facture, est changée ; par exemple le son de pas sur le béton se modifie en celui d'un son sur une surface métallique. Le dernier, quant à lui, joue sur la rythmicité du son dans le temps et la durée à l'aide d'effets comme ceux de délai et de tempo. C'est donc à l'aide de ces trois éléments que nous allons faire vivre à l'usager une autre expérience sonore que celle dont il a l'habitude. L'ordinaire sonore devient alors l'extraordinaire sonore.

Les objectifs étant maintenant bien clarifiés, il est possible de préciser de quelle manière concrètement le dispositif sonore prendra place dans l'espace. Afin de nous guider dans cette démarche, nous avons effectué un état de l'art en ce qui concerne les différents types de projets artistiques ayant un rapport avec le son, l'espace public et ses usagers. Nous n'en présentons ici que trois d'entre eux qui nous semblent les plus pertinents et qui ont influencé la conception de notre dispositif.

Le projet « La tessiture d'un pas » se situe pleinement dans la lignée des « Soundwalks » développés depuis les années 1970, mais surtout dans les multiples dérivés qui s'en sont suivis. Par exemple l'artiste Jessica Thompson, avec son œuvre sonore « Walking Machine, 2003 », propose un dispositif qui permet d'amplifier en temps réel les sons de pas. L'usager muni d'un casque d'écoute et de microphones intégrés dans ses souliers, se déplace dans l'environnement urbain en entendant les différents sons qu'il provoque en interagissant avec les textures de sols. Dans le projet « Sonic City, 2002 », l'usager doit enfiler une sorte de vêtement permettant d'entrer en dialogue non seulement avec les sons de l'environnement, mais aussi avec une panoplie d'autres éléments tels que la luminosité et le déplacement de son corps. L'ensemble des données ainsi captées sont par la suite transformées et diffusées par l'intermédiaire d'un casque d'écoute, et ce en temps réel. La bande sonore en est donc une, originale, propre au contexte et aux divers paramètres que l'usager aura lui-même établis par ses interactions avec l'espace. Finalement Nicolas Nambru nous propose,

à travers son projet intitulé « L'homme enceinte, 2007 », un dispositif capable de capter et de diffuser simultanément les sons de l'environnement dans lequel il se déplace.

Mis à part l'intérêt technique de ces différents projets, chacun d'entre eux a attiré notre attention relativement à la manière dont il permet d'entrer en relation avec la dimension sonore. Premièrement tous utilisent les sons ordinaires de la ville comme élément premier de leurs compositions. Le mouvement des participants devient aussi un élément moteur de la composition, mettant ainsi l'accent sur le rôle du corps de l'utilisateur dans l'espace et vis-à-vis de son potentiel en tant que producteur de sons. Finalement tous explorent aussi, mais à des niveaux différents, non seulement l'expérience sonore individuelle de l'utilisateur, mais aussi la manière dont celle-ci interagit avec celle d'autrui.

À partir de ces différents projets artistiques, nous avons pu concevoir le projet « La tessiture d'un pas ». Il s'agit donc d'un dispositif qui, à l'image de « Walking Machine, 2003 », capte les sons des pas à l'aide de microphones situés dans les chaussures, les transforme et les diffusent en temps réel dans l'espace à l'aide de haut-parleurs intégrés dans un sac-à-dos, s'inspirant cette fois-ci du projet de « L'homme enceinte, 2007 ». Le dispositif comporte finalement l'ensemble des composants nécessaires au modelage des sons de pas suivant les différents principes développés en amont.

Contrairement à deux des projets présentés, les sons captés peuvent être entendus par l'ensemble des usagers présents dans l'espace au moment de sa présentation, l'objectif n'étant pas uniquement de faire vivre une expérience sonore individuelle, mais d'être au plus proche de l'expérience sonore ordinaire vécue par les usagers, et donc de les rejoindre précisément dans ces situations de partages du sensible. Deux types d'événements sont ainsi proposés. D'une part, l'artiste s'immisce lui-même dans le quotidien de la ville. Il s'agit alors d'une performance artistique où nous sommes amenés à nous déplacer dans l'espace public urbain nous intégrant et simulant les gestes et comportements habituels des usagers qui y sont présents, seuls les sons de nos propres pas sont magnifiés, créant ainsi une toute autre expérience sonore. D'autre part, ce sont les usagers, devenant alors participants, qui munis du dispositif, déambulent dans l'espace public et entrent en contact directement avec la matière sonore qu'ils produisent.

L'utilisation, et surtout la présence du dispositif sonore dans l'espace public urbain, servira à provoquer des situations d'écoutes particulières, qui à leur tour influenceront sur l'expérience sonore quotidienne des usagers. Nous pourrions ainsi saisir ces moments et accéder à de nouvelles données sur le rôle des traces sonores, et ce non seulement *via* les observations et le visionnement *a posteriori* des vidéos captées lors des performances, mais aussi *via* des retours d'expériences menées à la suite de l'événement.

Le dispositif devient donc à la fois un outil méthodologique nous servant de déstabilisateur de l'expérience sonore des usagers plongés dans leur quotidienneté et un moyen de les immerger, de les confronter directement à la matière sonore tout en les éveillant à cette dimension.

Références

- Augoyard J.-F., Torgue H. (1995), *À l'écoute de l'environnement, répertoire des effets sonores*, Marseille, Éditions Parenthèses
- Garfinkel H. (1967), *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall
- Gosselin P., Le Coguiec É. (dir.) (2006), *La recherche création, pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec, Presses de l'université du Québec
- Schafer R.M. (1979), *Le paysage sonore*, Paris, J.-C. Lattès

Auteur

Gabriel Bérubé est architecte du paysage, il poursuit actuellement un doctorat en architecture sur l'expérience sonore et le design urbain au sein du Laboratoire CRESSON, CNRS UMR 1563 ambiances architecturales et urbaines. berube.g@grenoble.archi.fr