



**HAL**  
open science

# Tactiques artistiques et pratiques mobiles d'écoute médiatisée : entre 'révélation', 'superposition' et 'interaction'

Elena Biserna

## ► To cite this version:

Elena Biserna. Tactiques artistiques et pratiques mobiles d'écoute médiatisée : entre 'révélation', 'superposition' et 'interaction'. Jérôme Joy; Peter Sinclair. Locus Sonus, 10 ans d'expérimentations en art sonore, Le mot et le reste, pp.193-212, 2015, 9782360541782. hal-02926712

**HAL Id: hal-02926712**

**<https://hal.science/hal-02926712v1>**

Submitted on 18 Mar 2022

**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.

**Elena Biserna**

**Tactiques artistiques et pratiques mobiles d'écoute médiatisée : entre « révélation », « superposition » et « interaction »**

Publié dans : *Locus Sonus, 10 ans d'expérimentations en art sonore*. Sous la direction de Jerome Joy et Peter Sinclair, 193-212. Marseille : Le Mot et le Reste, 2015.

**Résumé :**

En s'appuyant sur la littérature interdisciplinaire qui concerne la marche urbaine, les études sur les médias mobiles et les études sonores, cet article explore la façon dont la marche quotidienne est redéfinie par les technologies audio portables et, en premier lieu, comment les artistes ont remodelé l'écoute en mouvement depuis les années 1980 – lorsque les premiers baladeurs ont été lancés sur le marché. Je vais aborder les différents projets artistiques pour suggérer qu'un nombre conséquent d'œuvres s'infiltrent dans la dynamique entre le promeneur et l'espace urbain, en agissant sur l'interférence et l'hybridation entre l'expérience contextuelle et celle véhiculée par les instruments technologiques, brisant ainsi la « bulle sonore » (Bull 2007) créée par l'écoute au casque et en mouvement. En particulier, je propose trois « tactiques » possibles – « révélation », « superposition » et « interaction » – comme des manières perméables d'établir des comportements, des espaces et des temps alternatifs qui renforcent les possibilités associées à la marche, créant ainsi des micro-pratiques d'habitation esthétique des espaces ordinaires.

Depuis le début du 20e siècle, la marche et l'errance urbaines sont devenues des pratiques répandues dans les arts visuels et la littérature (Arasse 2000, Davila 2002, Careri 2006, Coverley 2012, O'Rourke 2013). Des premières excursions dadaïstes à Paris aux promenades surréalistes, de la dérive situationniste aux pratiques nomades actuelles par des artistes tels que Gabriel Orozco et Francis Alÿs, la marche a émergé comme un moyen privilégié pour s'engager dans la réalité urbaine et quotidienne (dans leurs nombreuses nuances), en traversant simultanément les frontières disciplinaires et redéfinissant plus conséquemment les pratiques et les contextes artistiques. Ces mêmes processus apparaissent dans le domaine de la musique à partir des années soixante, lorsque, par exemple, Max Neuhaus tamponna le mot *LISTEN* sur les mains de son public alors que celui-ci arrivait à son concert et le conduisit pour une promenade à travers le quartier de Manhattan (1966), inaugurant ainsi une longue tradition de promenades d'écoute dirigées par des artistes.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Listen* (1966-1976) par Max Neuhaus est une série de travaux dans différents formats tournant autour des promenades sonores collectives conduites par l'artiste dans différentes villes aux Etats-Unis. Dans ces « conférences démonstrations », comme les définit Neuhaus, il accueille le public comme ils arrivaient à écouter son concert et il tamponnait le mot *Listen* sur leurs mains. Puis, il les conduisait dans une exploration des

Dans les arts, ainsi que dans la réflexion théorique, la marche est souvent interprétée comme un moyen d'établir une relation privilégiée et dialectique avec le quotidien et la mobilité de la ville elle-même ; avec ses transformations physiques et immatérielles. La micro-pratique de la marche crée une constellation de possibilités relationnelles. Elle permet l'observation du devenir urbain (Benjamin, 1982) mais aussi la réécriture et la redéfinition de son espace (Barthes 1985, de Certeau 1980, Augoyard 1979, Paquot 2008). Elle instaure un échange corporel et situé avec l'environnement (Sansot 2000, Le Breton 2000, Thibaud 2008, Thomas 2010), tout en offrant une occasion de participer de la sphère publique et de rencontrer l'altérité (Jacobs 1961, Solnit 2001, La Cecla 1988).

D'autre part, le son est une figure mobile par excellence : comme affirmé par Jean-Luc Nancy, le son « est d'abord présence dans au sens d'un *présent* qui n'est pas un être [...] mais plutôt un *venir* et un *passer*, un *s'entendre* et un *pénétrer* » (Nancy 2002, 31). Le son est transitoire, vibratoire, dans un état constant de déplacement, dispersion et transmission. Ainsi, la connaissance auditive souligne le mouvement et le devenir de la réalité, son processus (conjonctif, transitif) d'apparition et de disparition. En outre, le son est situé et relationnel – le sujet à l'écoute fait toujours partie d'un processus vibratoire avec l'environnement et les autres sujets (Connor 1997, Nancy 2002, LaBelle 2006, 2010) tout en participant conjointement à l'ambiance sonore qu'il écoute. Si la marche peut être considérée comme un moyen d'établir une relation corporelle, située et mutuelle avec l'environnement, la même chose pourrait être considérée de l'écoute.

Cependant, aujourd'hui la marche urbaine se définit progressivement à travers des expériences d'écoute véhiculées par le biais des technologies. Le son et la musique organisent et délimitent l'espace urbain (Sterne 2005), en créant une « écologie du son » (Atkinson 2007) selon des schémas sociaux, culturels et fonctionnels. Les paysages sonores urbains sont générés par la négociation entre ces systèmes collectifs et des pratiques individuelles (Arkette

---

environnements urbains quotidiens, s'aventurant parfois dans des zones industrielles ou abandonnées. De cette façon, *Listen* a représenté symboliquement et matériellement la sortie progressive de l'artiste du système musical où il avait jusque-là été actif. Au même temps, *Listen* étend la réévaluation esthétique du son quotidien de John Cage. Plutôt que d'accueillir le bruit et le son non intentionnel dans un contexte esthétique (comme Cage l'a fait en 1952 avec son légendaire *4'33"*), Neuhaus conduit l'auditeur à l'extérieur pour écouter les sons de la vie quotidienne, dans l'absence de tout cadre institutionnel. Ainsi, l'investissement esthétique du son quotidien n'est plus déterminé par son repositionnement dans le système institutionnel et formel de présentation musicale, mais simplement par la demande de l'artiste de se concentrer sur l'écoute.

2004, LaBelle 2010), tout en se modifiant continuellement par rapport à nos comportements et (inter)actions.

Ces dernières décennies, les médias mobiles – tels que le baladeur et les lecteurs MP3 – ont fourni un puissant moyen de reconfiguration des dynamiques auditives entre les sujets et les espaces communs. Ils sont entrés dans nos rituels quotidiens et ont gagné un rôle important, aussi bien dans notre culture urbaine que dans nos manières de se déplacer dans l'environnement. L'utilisation de ces dispositifs ne se limite pas seulement à recontextualiser l'écoute au sein de la mobilité croissante de notre vie quotidienne, mais il redéfinit également notre interaction avec la ville. D'une part, nous pouvons superposer notre propre piste sonore sur l'environnement qui nous entoure en personnalisant la forme acoustique de la ville. Cela nous permet de contrôler, organiser, esthétiser et, finalement, réécrire notre expérience urbaine (Thibaud 2003, Bull 2007, Hosokawa 1984, Weber 2009, LaBelle 2010). D'autre part, une telle superposition de l'espace audio dans l'espace physique devient une instance de privatisation et d'érosion de notre participation, en contribuant à une attitude « schizophonique » (Murray Schafer 1977) de notre mobilité quotidienne. De nombreux chercheurs de *media studies* ont souligné que l'écoute des baladeurs et des lecteurs MP3 nous enveloppe dans des « bulles communicationnelles » (Flichy, 1991) ou « bulles auditives » (Bull 2007), en nous isolant de la contingence et de l'imprévisibilité de l'expérience urbaine, de rencontres fortuites avec des inconnus ainsi que de la saturation médiatique de nos villes. À travers le transfert d'un mode d'écoute privé dans l'espace public, l'utilisateur est placé dans un « autre espace », une île d'écoute solipsiste qui étend le « territoire du soi-même » au détriment des territoires partagés, remodelant ainsi la géographie de l'espace urbain et son sens. Comme l'a fait valoir Michael Bull :

La culture iPod représente une expression de la créativité personnelle associée à un déni de la réalité physique de la ville. La ville s'individualise dans la culture iPod [...]. La culture iPod est mieux comprise comme une approche mono-rythmique à l'expérience urbaine, contre la conception traditionnelle de la vie urbaine vue comme polyrythmique – un monde de la certitude contre un monde de la contingence (Bull 2007, 9).

Dans cette perspective, l'écoute en mouvement véhiculé par les technologies semble compromettre bon nombre des potentialités associées à la marche mentionnées ci-dessus, et

surtout sa nature corporelle et contextuelle ainsi que ses possibilités fortuites et intersubjectives.

Toutefois, selon des autres perspectives liées aux études des médias et du sonore, plutôt que de nous isoler de notre contexte, l'écoute au casque produit une ambivalence cognitive constante entre espace physique et acoustique, entre un espace-temps partagé et un espace-temps privé, en établissant un processus d'habitation multiple dans lequel l'expérience médiatisée et celle contextuelle interfèrent et s'hybrident (Thibaud 2003, Beer 2007, Pecqueux 2009). Le sociologue français Jean Paul Thibaud, en particulier, a souligné trois interférences principales entre l'écoute au casque et le milieu urbain (1994, 8-11). La première est le « *nœud inter-phonique*, c'est-à-dire de point de convergence entre deux espaces-temps sonores de nature différente – celui du baladeur et celui de la rue » (Thibaud 1994, 9). Les écouteurs ne nous rendent pas complètement imperméable au monde extérieur, les sons de l'environnement pénètrent dans notre expérience d'écoute et, en fonction de la situation, nous pouvons ajuster le volume pour sélectionner les sons que nous jugeons pertinents ou, au contraire, pour étouffer l'ambiance sonore générale partagée. La seconde polarité est le « *nœud topophonique*, c'est-à-dire de point d'interférence entre l'écoute médiatique et l'espace architecturé » (Thibaud 1994, 10). L'écoute de la radio, par exemple, est physiquement influencée par le tissu urbain, de sorte que nos positions et mouvements dans la ville deviennent fondamentaux pour la réception du son. Enfin, la dernière interférence est définie comme « *nœud visio-phonique* » (Thibaud 1994, 11) ; le point de convergence entre ce que nous voyons et ce que nous écoutons, déterminé par des associations culturelles subjectives entre paysage visuel et sonore. Cette dernière interférence implique des projections imaginaires liées à la musique entendue dans les endroits que nous traversons, en produisant un processus d'« esthétisation » de l'espace urbain.<sup>2</sup>

A partir de ces analyses, je voudrais suggérer que de nombreux projets artistiques qui utilisent des technologies audio mobiles pour impliquer le public dans des chemins d'écoute interviennent sur la dynamique entre le promeneur et l'espace urbain précisément en agissant

---

<sup>2</sup> Ces possibilités d'interférence entre l'expérience contextuelle et celle médiatique sont ensuite multipliées par les plates-formes mobiles en réseau actuelles qui établissent un pont permanent entre notre expérience dans l'espace urbain et dans l'espace électronique, redéfinissant ainsi la marche urbaine comme une dynamique de présence simultanée dans des situations spatio-temporelles multiples ou dans un « espace hybride » où les dimensions virtuelle et matérielle et celles globale et locale entrent en collision (Bassett 2005; Kluitenberg 2006; de Sousa Silva 2006; Varnelis, Friedberg 2009). Dans cet article, nous discutons surtout des projets utilisant des technologies mobiles hors réseau. Pour une étude et une taxonomie des projets utilisant des technologies audio mobiles en réseau voir Behrendt 2010.

sur ces interférences et hybridations. En d'autres termes, en forçant ou en déconstruisant les usages et les habitudes quotidiennes, ils amplifient la perméabilité des oreillettes et visent à briser la « bulle sonore » décrit par Flichy et Bull selon différentes approches. Plus précisément, je propose d'observer les pratiques artistiques à partir des points de convergence soulignés par Thibaud en suggérant trois directions différentes, mais osmotiques, que je vais appeler « révélation », « superposition » et « interaction ». Plutôt que des catégories, ces directions sont conçues comme des « tactiques » récurrentes et perméables qui reconfigurent la relation entre le promeneur et la ville. Elles traversent différentes plates-formes technologiques (à partir du baladeur, lecteurs MP3, radio portable jusqu'aux appareils mobiles actuels), modalités de *display* et catégories. Le plus souvent, elles convergent et coexistent dans le même projet.

### **Révélation : promenades sonores augmentées**

De nombreux projets investissent de façon esthétique l'environnement sonore simplement en le « révélant » à travers une « poétique de la remarque » (Johnstone 2008) qui attire l'attention sur les événements sonores et les rythmes en constante évolution dans les espaces que nous traversons. Bien qu'elle soit présente dans de nombreux projets, cette direction est particulièrement évidente dans les travaux qui portent sur le paysage sonore et qui proposent l'écoute en mouvement comme une expérience esthétique, comme un moyen de participation situé dans l'environnement ou comme tactique de ré-orientation perceptive par rapport à la prévalence de la vision dans l'expérience quotidienne, selon la tradition des promenades sonores (Westerkamp 1974).<sup>3</sup>

*Weiss/Weisslich 36, headphones* par Peter Ablinger (1999) est un exemple pionnier d'une série plus large de projets qui « augmentent » (Manovich 2006) l'écoute active des sons environnementaux à travers des dispositifs mobiles. La pièce se compose de micros reliés à un casque qui amplifient directement notre situation auditive. Par conséquent, *Weiss/Weisslich 36* crée un court-circuit en utilisant les écouteurs avec la même fonction que celle du tampon dans la série *LISTEN* par Max Neuhaus : nous invitant à passer de l'*audition* à l'*écoute*. Comme l'artiste l'a déclaré : « Ce que vous entendez avec un casque est le même que

---

<sup>3</sup> Pour un aperçu historique sur les promenades sonores voir McCartney 2014, Drever 2009.

sans. Mais : le même ce n'est pas le même. Il y a une différence. Au moins la différence entre être seulement là et écouter. Cette différence est justement l'œuvre » (Ablinger 2008, 71).

Plus récemment, plusieurs artistes ont joué de cette « différence », soit par le développement de dispositifs mobiles pour traiter le son de l'environnement en temps réel, soit en créant des compositions de *field recordings* à écouter *in situ*. Un bon exemple de plate-forme mobile pour le traitement de paysages sonores est *Ambient Addition* de Noah Vawter, réalisé au MIT Media Lab en 2006 : un simple dispositif composé d'écouteurs, de microphones binauraux et d'une unité portable de traitements de signaux numériques qui analyse, manipule et rejoue les sons de l'environnement dans des formes rythmiques.<sup>4</sup> D'autres projets impliquent plutôt un processus de composition en utilisant des *field recordings* pour créer un parcours sonore que l'auditeur est invité à retracer.<sup>5</sup> Un exemple est *Untitled #290* (2012), une promenade audio par Francisco Lopez commandée par *Soundtrackcity* à Rotterdam, qui se superpose à une route avec cinq compositions sonores créées à partir de *field recordings* recueillis dans les mêmes endroits que ceux où l'auditeur est invité à marcher.

Comme dans les promenades sonores, dans ces projets le mouvement de l'auditeur dans l'espace et son interaction avec l'environnement deviennent des moyens d'orchestrer des expériences auditives qui accueillent le caractère aléatoire et la nature temporaire des événements sonores, mais qui sont également basés sur leur caractère contextuel lié à l'acoustique et aux qualités architecturales ainsi qu'aux connotations sociales, culturelles et fonctionnelles de chaque lieu. Par conséquent, le processus de composition prend en compte les caractéristiques sonores de chaque endroit et vise à créer une piste qui n'est complète que si on l'écoute tout en marchant le long du parcours et que si on l'intègre avec les sons de l'environnement.

---

<sup>4</sup> Un des premiers projets dans ce domaine est *Sonic Interface* par Akitsugu Maebayashi (1998) ; ensuite des autres projets qui « mixent » le paysage sonore en temps réel en mouvement ont été développés. Aujourd'hui, ces possibilités ont déjà été absorbées par les applications de la téléphonie mobile tels que *RjDj* (définis par les développeurs comme « la bande sonore de votre vie ») qui permet de traiter le paysage sonore par l'intermédiaire des « scènes » correspondant à différents effets sonores. Locus Sonus expérimente aussi dans cette direction avec LocusCast, une application de streaming audio mobile et Pure Data pour Android (Voir : [Http://locusonus.org/w/?page=Locuscast](http://locusonus.org/w/?page=Locuscast) Consulté le 20 Novembre, 2014).

<sup>5</sup> L'une des premières promenades audio basée sur des *field recordings* est probablement *China Daily* par Cilia Erens, 1987 (Erens 2013), mais dans ce travail l'artiste superpose un paysage sonore complètement différent au contexte physique. Sur les compositions de *field recording in situ* voir aussi Kaye 2013 et Thulin 2012. Je remercie Owen Chapman pour diriger mon attention sur ces deux contributions au cours du Locus Sonus Symposium #8 *Audio Mobility*.

En remplaçant la musique avec des compositions basées sur des *field recordings*, en permettant à l'auditeur de traiter directement le paysage sonore, ou tout simplement en l'amplifiant, ces projets forcent la perméabilité du casque – le « nœud inter-phonique » de Thibaud – et soulignent le processus d'interpénétration entre les sons médiatisés et ceux de l'environnement et, de façon plus générale, la relation entre le promeneur et l'espace qu'il traverse. Paradoxalement, notre attention à l'écoute et notre interaction avec le paysage sonore sont ainsi misent en évidence par une pratique auditive modelée par des dispositifs technologiques.

### **Superposition et ré-écriture de l'espace urbain : entre “Audio Directed Theatre,” “cinéma incarné” et “mémoriaux auditifs”**

De nombreux projets réécrivent l'environnement en y superposant un espace-temps acoustique narratif sur celui physique. Ce faisant, ils « dramatisent » la réalité quotidienne immergeant le promeneur dans des aventures urbaines, dans des expériences cinématographiques en mouvement, ou dans une multiplicité d'histoires, de témoignages et de traces interpersonnelles laissées par les habitants, qui restituent une « image » fragmentée et multiple de la ville.

Cette superposition tire parti des possibilités de « colonisation esthétique » (Bull 2007) de la vie quotidienne accordées par les appareils d'écoute mobiles. L'interférence entre ce que l'on entend dans son casque et ce que l'on voit dans l'environnement – le « nœud visio-phonique » mentionné par Thibaud – est renforcée par le biais de récits contextuels qui amplifient le processus de projection de l'imaginaire lié au morceau que l'on écoute dans les lieux traversés (et vice-versa). Ainsi, le morceau réécrit le contexte autant que le contexte (en évolution continue) réécrit le morceau.

En 1981 – c'est-à-dire seulement deux ans après le lancement du baladeur sur le marché – ces potentialités ont déjà été exploitées par l'artiste Fluxus hollandais Willem de Ridder. Son projet *The Walk* comprenait une série de cassettes audio et un livret vendu à la Fondation de Appel à Amsterdam, qui invitait l'auditeur à se déplacer dans tout le pays en suivant les instructions de l'artiste enregistrées sur une piste composée de musique, voix et narration. De Ridder relie cette œuvre aux pratiques performatives et, en particulier, à ses « Audio Directed Theatre Events » – une série de projets qui, à travers des enregistrements audio ou de



transmissions radio, invitaient le public à mettre en scène des actions, des micro-performances ou à explorer l'espace de manière aléatoire : à pied, en voiture ou en transports en commun.

Depuis lors, plusieurs artistes interdisciplinaires ont utilisé les technologies audio mobiles pour impliquer l'auditeur dans un récit, pour le transformer en un *performer* – ou, en utilisant un terme formulé par Debord (1963), en un *viveur* – dans sa sphère quotidienne. En combinant des *field recordings*, des voix narrantes, de la musique et des effets sonores comme dans une bande sonore, ces projets suspendent le promeneur entre le réel et l'imaginaire et, dans de nombreux cas, transforment des lieux ordinaires en une toile de fond dans laquelle on peut jouer à la première personne.

L'une des artistes les plus connues dans ce domaine est Janet Cardiff qui, à partir de 1991, a produit avec George Bures Miller une longue série de promenades audio conçues pour des espaces d'exposition ou urbains afin d'immerger le spectateur dans ce qu'elle appelle un « cinéma incarné » (Schaub 2005, 100). Ses promenades sont basées sur des récits *site-specific* qui accueillent et contemplant l'imprévisibilité des processus aléatoires de synchronisation qui peuvent se produire entre la bande sonore et le contexte physique dans l'ici et le maintenant de l'expérience. L'auditeur – équipé d'écouteurs, de lecteurs MP3 et d'une carte – se trouve immergé dans une interaction complexe entre la réalité et la fiction, où le présent, le passé et l'imagination sont superposés en un même endroit. L'espace urbain est ainsi réinventé et réécrit : des lieux communs deviennent alors des lieux où se passent des événements extraordinaires ou des indices de possibles histoires, en activant des processus de dépaysement qui renouvellent notre relation physique, psychique et interprétative de l'environnement.

D'autres artistes travaillent sur des processus cinématographiques moins individuels en créant des performances collectives et des formes comparables aux *flash mobs*, comme par exemple Circumstance – un groupe d'artistes qui, depuis plusieurs années, a mis au point des « sublemobs », c'est-à-dire des performances urbaines jouées par des groupes d'inconnus qui deviennent participants et se laissent porter par le son de pistes audio téléchargeables.

D'autres projets utilisent également le potentiel de la superposition pour graver *in situ* des « contre-histoires » ou « micro-histoires » qui fonctionnent comme supplément aux récits officiels de l'espace urbain en prêtant voix aux habitants et en rassemblant des souvenirs, des

témoignages ou simplement des traces. Beaucoup de ces projets visent à dénicher des histoires personnelles, oubliées ou délibérément supprimées; à créer une image de la ville comme un palimpseste – une superposition d'histoires, d'anecdotes et de micro-événements – où le passé est expérimenté presque comme s'il était présent.<sup>6</sup>

*Linked*, par exemple, commandé en 2003 par le Musée de Londres, est un projet réalisé par le directeur de théâtre Graeme Miller mis en scène dans la banlieue de Londres, entre Hackney Wick et Redbridge. Il s'agit d'une promenade sonore *site-specific* qui fait usage de vingt émetteurs radio installés le long du parcours pour redonner vie à l'histoire du quartier avant la construction contestée de la périphérique M11 au début des années 1990. L'œuvre pouvait être vécue en empruntant des écouteurs de bibliothèques locales et en suivant un parcours d'à peu près 6,5 kilomètres le long du périphérique. Le récit fragmenté de *Linked* est le résultat des discussions menées entre les résidents et les groupes locaux, un monument sonore dédié aux familles forcées de se déplacer et aux maisons expropriées. L'écart entre le paysage visible et les souvenirs entendus crée une collision du passé et du présent dans laquelle les voix des témoins hantent un paysage complètement transformé.

Plusieurs de ces projets questionnent une pratique spécifique d'écoute au casque, celle de l'audio-guide, en perturbant ses stratégies narratives et sa perspective « héroïque » ou didactique sur le monde, en dirigeant notre attention vers des aspects banals et ordinaires des lieux ou des couches cachées de l'histoire, tout en se jouant de la possibilité de désorienter l'auditeur plutôt que de le guider. Néanmoins, le format audio-guide – le sens de la proximité de la voix de guidage et ses modalités discursives particulières qui s'adressent à l'auditeur à la première personne en l'invitant à agir – est souvent exploité, intégrant ces projets dans une longue tradition d'appropriations artistiques de la pratique des visites guidées, telle que la visite dadaïste à Saint-Julien-le-Pauvre à Paris (1921) ou les *Free-Fluxus Tours* (1976).

### **Interaction : appareils d'improvisation corporelle**

Une troisième direction est l'intensification de la relation entre le corps et l'environnement grâce à des processus interactifs où l'écoute et la production du son s'entrelacent à travers le mouvement. Cette stratégie est particulièrement évidente dans les projets qui utilisent des

---

<sup>6</sup> Sur les potentialités des promenades audio comme un moyen multi sensoriel de présenter l'histoire orale et la géographie culturelle in situ, voir Butler 2006.

« appareils d'improvisation corporelle » customisés ou qui modifient les dispositifs technologiques communs.

L'artiste allemande Christina Kubisch est parmi les pionniers de ces pratiques. Elle a commencé à explorer le potentiel des dispositifs d'écoute mobile au début des années 1980 avec une série d'installations où des petits amplificateurs téléphoniques étaient utilisés pour capturer les sons transmis par des fils électriques colorés installés dans l'environnement. En se déplaçant dans l'installation, l'auditeur créait un mélange personnel entre les différentes textures sonores composées par l'artiste et étaient transmises par le biais des câbles. Depuis 2003, Kubisch a élargi cette stratégie dans l'espace urbain avec ses *Electrical Walks*. Dans cette série, l'auditeur est équipé d'un dispositif parasite – un casque capable de capturer et d'amplifier les ondes et les champs magnétiques omniprésents dans l'environnement urbain – et, en errant dans l'espace urbain, ce dernier se trouve immergé dans un champ sonore continu et en constant redéfinition en fonction de sa localisation et de ses mouvements.

Cette forme d'interaction avec l'environnement est aussi développée dans des projets de Jessica Thompson. *walking machine* (2003), par exemple, se structure comme un dispositif portable comprenant des micros attachés aux chaussures du promeneur, un mini amplificateur et un casque. L'unité permet au promeneur/auditeur d'entendre le son amplifié de ses pas – c'est-à-dire le contact fondamental du corps avec l'environnement tout au long de la marche – et devient ainsi une plate-forme d'interaction ludique à la fois avec les différents matériaux et surfaces qu'avec les micro-mouvements liés à la marche.<sup>7</sup>

Dans ces projets, le flux sonore écouté dans le casque est produit en temps réel par nos actions et notre interaction avec l'environnement ; il est le résultat des processus indéterminés et indéterminables d'habitation contingent de l'espace urbain. Ces rythmes sont superposés sur les paysages sonores urbains, mais cette « musicalisation du pas » (Thibaud 2003, 329) est renforcée par un effet de boucle – la mobilité du corps et son interaction avec l'environnement est l'élément qui déclenche et détermine le flux sonore, tandis qu'à son tour, le son constitue le rythme de base auquel nous répondons en temps réel en le reconfigurant. La forme sonore est donc le résultat d'un processus relationnel dans lequel l'auditeur est appelé à « jouer » la

---

<sup>7</sup> Aujourd'hui, plusieurs projets font appel à des progrès dans le domaine de la sonification ou design d'interaction sonore pour les appareils en réseau mobiles pour traduire le mouvement de l'auditeur dans des textures sonores, un exemple étant un autre projet récent par Jessica Thompson : l'application pour Android *Triangulation Device* (2014).

ville. Cela renforce l'interférence entre l'expérience contextuelle et celle médiatisée et, en particulier, l'interférence entre la position et le mouvement du corps et l'environnement que Thibaud appelle « noeud topo-phonique ». Marcher devient une forme d'expérimentation comportementale et perceptive, une manière d'explorer un univers sonore relationnel, ainsi que de découvrir un langage expressif basé sur de micro actions quotidiennes. La ville est transformée en un champ d'improvisation ludique, tandis que les technologies mobiles deviennent des dispositifs d'amplification de la relation entre le corps et l'environnement dans un processus génératif, subjectif et contextuel.

### **Briser la bulle sonore**

Cet aperçu suggère que ces différentes directions peuvent être considérées comme des moyens pour s'infiltrer dans la relation entre le promeneur et la ville en utilisant un casque et une modalité d'écoute privée pour l'intensifier (paradoxalement). Comme l'a déclaré George Bures Miller, « Nous construisons une expérience simulée dans la tentative de faire sentir les gens plus connectés à la vie réelle » (Schaub 2005: 18).

En jouant sur les limites entre l'art et la vie quotidienne, les artistes forcent ou questionnent nos pratiques liées à l'écoute en mouvement et notre perception et interprétation de l'espace urbain. Ils contredisent la hiérarchie sensorielle basée sur la vue qui guide nos mouvements pour mettre l'accent sur l'écoute comme méthode se reliant ainsi à la réalité. Ils désamorcent le contrôle personnel introduit par le baladeur pour souligner la multiplicité des histoires et des relations qui constituent tout lieu ou la possibilité de participer à des aventures urbaines. Ils transforment l'expérience d'écoute par casque (souvent réputée passive) dans un processus créatif et ludique. Dans l'ensemble, ils tentent de déconstruire l'érosion de notre participation à la vie urbaine.

Dans tous les cas, lors de l'utilisation des appareils mobiles, les artistes renforcent souvent un effet clé : les oscillations continues entre l'expérience médiatisée et celle contextuelle additionnées à l'interaction mutuelle entre ces deux sphères. L'écoute avec les appareils audio devient « une façon d'adopter les impulsions extérieures plutôt que de les exclure » (Gleber 1999, 26), en donnant espace à cette « disposition réceptive » que Anke Gleber attribue au *flâneur*. Révéler, superposer et créer des interactions physiques sont pour chacun des moyens d'amplifier l'interférence entre l'écoute médiatisée et le milieu urbain ; des moyens pour briser

la « bulle sonore » par l'effondrement des frontières entre expérience esthétique et quotidienne.

Ainsi, l'œuvre d'art est redéfinie comme une expérience contextuelle, corporelle et subjective qui aborde des contextes et des habitudes quotidiennes autant (et parfois plus) que l'expérience esthétique en elle-même. De ce point de vue, nous pourrions considérer ces œuvres comme des tactiques de suspension temporaire de formes ordinaires de l'expérience, ou d'expérimentations de réactivation de la pratique quotidienne, qui renforcent les potentiels associés à la marche en fournissant des possibilités d'habitation esthétique des espaces ordinaires.

La première version de cet article a été rédigée pendant une résidence à Locus Sonus en janvier-avril 2014. J'aimerais tout d'abord remercier Peter Sinclair, Jerome Joy, Anne Roquigny et tout l'équipe de Locus Sonus ainsi que mes co-résidents Fabrice Metais, Laurent di Biase et Marie Muller pour les discussions et les échanges qui m'ont sans doute permis de préciser mon propos. Je tiens à remercier plus particulièrement Peter Sinclair et Amandine Provost pour leur relecture scrupuleuse et leurs suggestions et conseils.

## **Bibliographie**

Ablinger, Peter. 2008. *Hören hören/Hearing listening*. Heidelberg: Kehrer.

Arasse, Daniel. ed. 2000. *Un siècle d'arpenteurs. Les figures de la marche*. Antibes: RMN-Musée Picasso.

Arkette, Sophie. 2004. "Sounds like City." *Theory, Culture & Society*, 21 (1): 159-168.

Augoyard, Jean-François. 1979. *Pas à pas. Essai sur le cheminement quotidien en milieu urbain*. Paris: Editions du Seuil.

Atkinson, Rowland. 2007. "Ecology of Sound: The Sonic Order of Urban Space." *Urban Studies*, 44 (10): 1905-1917.

Barthes, Roland. 1985. "Sémiologie et urbanisme." In *L'Aventure sémiologique*. Paris: Seuil.

Beer, David. 2007. "Tune Out: Music, Soundscapes and the Urban Mise-en-scene." *Information, Communication & Society*, 10 (6): 846-866.

Basset, Caroline. 2005. "'How Many Movements?' Mobile Telephones and Transformations in Urban Space." *Sound in Art and Culture, Open*, 9: 38-47.

- Benjamin, Walter. 1982. *Das Passagenwerk*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Behrendt, Frauke. 2010. *Mobile Sound: Media Art in Hybrid Spaces*. Ph.D. dissertation, University of Sussex.
- Bull, Michael. 2007. *Sound Moves: iPod Culture and Urban Experience*. London-New York: Routledge.
- Butler, Toby. 2006. "A Walk of Art: the potential of the sound walk as practice in cultural geography." *Social and Cultural Geography*, 7 (6): 889-908.
- Careri, Francesco. 2006. *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*. Torino: Einaudi.
- de Certeau, Michael. 1980. *L'invention du quotidien. I Arts de faire*. Paris: Union générale d'éditions.
- Chambers, Ian. 1994. "The Aural Walk." In *Migrancy, Culture, Identity*, 49-53. London-New York: Routledge.
- Connor, Steven. 1997. "The Modern Auditory I." In *Rewriting the Self: Histories from the Renaissance to the Present* edited by Roy Porter, 203-223. London-New York: Routledge.
- Coverley, Merlin. 2012. *The Art of Wandering: The Writer as Walker*. Harpenden: Oldcastle books.
- Davila, Thierry. 2002. *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*. Paris: Regard.
- Debord, Guy. 1957. *Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale*. Paris: Internationale situationniste.
- Drever, John Levack. 2009. "Soundwalking: Aural excursions into the Everyday." In *The Ashgate Research Companion to Experimental Music* edited by James Saunders, 163-192. Ashgate.
- Erens, Cilia. 2013. "Reality Sound. An interdisciplinary medium." *Sounds of Europe*. Accessed March 23, 2014. <http://www.soundsofeurope.eu/eblog/reality-sound-an-interdisciplinary-medium/>.
- Flichy, Patrice. 1991. *Unhistoire américaine p aepi'avepi'ée*. Paris: La Découverte.
- Hosokawa, Shuhei. 1984. "The Walkman Effect." *Popular Music*, 4: 165-180.
- Kaye, Lewis. 2013. "YOU ARE HERE: Binaural Audio, Mobile Media and the Sonic Exploration of Urban Space." *Journal of Mobile Media, Sound Moves*, edited by Owen Chapman, 7 (1). Accessed October 20, 2014. <http://wi.mobilites.ca/you-are-here-binaural-audio-mobile-media-and-the-sonic-exploration-of-urban-space/>
- Kluitenberg, Eric. 2006. "The Network of Waves. Living and Acting in a Hybrid Space." *Hybrid Space, Open*, 11: 6-16.

- Jacobs, Jane. 1961. *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Random House.
- Johnstone, Stephen ed. 2008. *The Everyday*. London-Cambridge, MA: Whitechapel-MIT Press.
- LaBelle, Brandon. 2006. *Background Noise: Perspectives on Sound Art*. New York: Continuum.
- LaBelle, Brandon. 2010. *Acoustic Territories. Sound Culture and Everyday Life*. New York: Continuum.
- La Cecla, Franco. 1988. *Perdersi. L'uomo senza ambiente*. Roma: Laterza.
- Le Breton, David. 2000. *Eloge de la marche*. Paris: Ed. Métailié.
- Manovich, Lev. 2006. "The Poetics of Augmented Space." *Visual Communication*, 5 (2): 219-240.
- McCartney, Andra. 2014. "Soundwalking: Creating Moving Environmental Sound Narratives." In *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Volume 2 edited by Sumanth Gopinath, Jason Stanyek. Oxford: Oxford University Press.
- Gleber, Anke. 1999. *The Art of Taking a Walk: Flanerie, Literature, and Film in Weimar Culture*. Princeton: Princeton University Press.
- Nancy, Jean-Luc. 2002. *À l'écoute*. Paris: Galilée.
- O'Rourke, Karen. 2013. *Walking and Mapping. Artists as Cartographers*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Paquot, Thierry. 2008. Dossier "Marcher." *Urbanisme*, 359.
- Pecqueux, Anthony. 2009. "Les ajustements auditifs des auditeurs-baladeurs. Instabilités sensorielles entre écoute de la musique et de l'espace sonore urbain." *ethnographiques.org*, 19. Accessed 20 March, 2014. <http://www.ethnographiques.org/2009/Pecqueux>
- Schafer, Raymond Murray. 1977. *The Tuning of the World*. New York: Knopf.
- Schaub, Mirjam. 2005. *Janet Cardiff. The Walk Book*. Wien: Thyssen-Bornemisza Art Contemporary - Public Art Fund.
- Sansot, Pierre. 2000. *Chemins aux vents*. Paris: Payot & Rivages.
- Simmel, Georg. 1957. "Die Großstädte und das Geistesleben." In *Brücke und Tür*. Stuttgart: K.F. Koehler Verlag.
- Solnit, Rebecca. 2001. *Wanderlust. A History of Walking*. London: Penguin.
- Sterne, Jonathan. 2005. "Urban Media and the Politics of Sound Space." *Open*, 9: 6-14.

- de Souza e Silva Adriana. 2006. "From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Space." *Space and Culture*, 9 (3): 261-278.
- Thibaud, Jean-Paul. 1994. « Composer l'espace: les territoires du pas chanté ». In *Les faces cachées de l'urbain* edited by Michel Bassand, Jean-Philippe Leresche, 183-195. Bern: Editions P. Lang.
- Thibaud, Jean Paul. 2003. "The Sonic Composition of the City." In *Auditory Culture Reader* edited by Michael Bull, Les Back, 329-341. Oxford: Berg.
- Thibaud, Jean Paul. 2008. "Je, Tu, Il. La marche aux trois personnes." *Urbanisme*, 359: 63-65  
 Accessed March 20, 2014: [hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/50/25/89/.../2008\\_JP\\_T\\_ART\\_Trois.pdf](http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/50/25/89/.../2008_JP_T_ART_Trois.pdf).
- Thomas, Rachel ed. 2010. *Marcher en ville. Faire corps, prendre corps, donner corps aux ambiances urbaines*. Paris: Éditions des archives contemporaines.
- Thulin, Samuel. 2012. "'There to Hear': Reimagining Mobile Music and the Soundscape in Montreal." In *Hidden Cities: Understanding Urban Popcultures* edited by Leonard R. Koos, 97-106. Oxford: Inter- Disciplinary Press.
- Varnelis, Kazys and Anne Friedberg. 2008. "Place: Networked Place." In *Networked Publics* edited by Kazys Varnelis. Cambridge-London: The MIT Press.
- Weber, Heike. 2009. "Taking Your Favorite Sound Along: Portable Audio Technologies for Mobile Music Listening." In *Sound Souvenirs. Audio Technologies, Memory and Cultural Practices* edited by Karin Bijsterveld and José van Dijck, 69-82. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Westerkamp, Hildegard. 1974. "Soundwalking." *Sound Heritage*, 3 (4): 18-27.