



**HAL**  
open science

# MARCHER AVEC LES FANTÔMES Considérations autour de la pratique des audio walks

François Parra

► **To cite this version:**

François Parra. MARCHER AVEC LES FANTÔMES Considérations autour de la pratique des audio walks. Jean Cristofol; François Parra. WALKING THE DATA | PLOTMAP, 2020, 979-10-93563-27-5. 10.25768/20.04.05.01.04 . hal-03264553

**HAL Id: hal-03264553**

**<https://hal.science/hal-03264553>**

Submitted on 13 Jul 2021

**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.

A close-up, low-angle shot of a person's leg and foot walking on a textured, brownish surface. The person is wearing dark pants and a brown shoe. The background is a warm, golden-brown color, suggesting an indoor setting with soft lighting. The overall mood is contemplative and focused on the act of walking.

DOI  
10.25768/20.04.05.01.04

François Parra

**MARCHER AVEC LES FANTÔMES**  
Considérations autour de la pratique des audio walks



L'une des raisons qui m'a poussé à entrer dans le champs réflexif et les pratiques de Walking the Data/Plotmap est – au delà de la pratique régulière d'explorations du territoire et de son écoute – le désir de contribuer à la création d'un espace de partage et de diffusion des formes que ce projet de recherche a permis d'expérimenter. Je proposerai ici comme support à cette réflexion l'analyse d'une famille de formes liées à l'écoute en marche, l'audio walk, que j'essaierai dans un second temps de situer dans cet espace d'édition et de diffusion spécifique que constitue le Plotmap.

L'écoute en marche, qu'elle soit du type sound walk ou audio walk, est une expérience au croisement du corps, du paysage, des sons qu'on y entend. Cette écoute a des spécificités qui la différencient fortement de celles induites par l'installation, le concert, le cinéma ou la radio en ce sens que le corps de l'auditeur/marcheur participe du son lui-même. Ce corps produit ses propres sons, ceux-ci devenant une partie de ceux qui se donnent à entendre. Le souffle, le rythme cardiaque, celui des pas, la fatigue – venant parfois comme filtre – sont autant de paramètres produisant un temps et un type différent d'autres formes d'écoute.

On peut l'accompagner – voire la guider – par le biais d'un protocole, d'instructions écrites, dites in-situ, enregistrées. Il y déjà là un type d'écoute spécifique, orienté par la consigne. On peut y donner à entendre des sons captés in-situ. On peut diffuser des sons produits en studio. Mais ces derniers se plient moins facilement au temps de l'écoute en marche. Il faut, lorsqu'on travaille de cette manière, effectuer un aller retour régulier entre le studio et le terrain, introduire une relation entre le geste du monteur et celui de l'auditeur/marcheur. Car ces sons produits ailleurs sont autant de signaux sans source visible et repérable émanant du terrain où on les donne à entendre.

Une troisième voie, rendue possible par l'évolution des technologies, consiste à capter et transformer les sons au cours de la marche elle-même. C'est à cette forme que nous nous attacherons plus particulièrement. Elle est une écoute appareillée et cet appareillage n'est pas sans relation avec les dispositifs liés à Walking the Data/Plotmap.

L'espace de diffusion de l'audio walk est majoritairement le casque. Cet accessoire a son histoire. Il était déjà présent en studio ou couplé au walkman, mais il permet un nouvel usage dès lors qu'il est l'outil de diffusion d'un paysage composé au sein du paysage sonore arpenté. C'est une situation d'écoute au sein de laquelle les technologies audio-numériques émergentes permettent des usages inédits. Ce casque devient un espace d'écoute singulière mais coexistante avec celle des autres marcheurs et fonctionnant au milieu de celle - plus fonctionnelle - des passants lorsqu'il y en a.

Alors, sur quels éléments d'écoute l'attention se porte-t-elle dans ce contexte ?

J'essaierai de répondre à cette question en analysant les quatre éléments constitutifs de l'écoute en marche, à savoir :

- I - La marche comme forme
- II - Les instruments de captation | production du son
- III - Les données du lieu
- IV - Le territoire d'écoute et son usage

## **I – La marche comme forme**

Bien que certains puissent considérer que le fait même de marcher n'appartienne pas à la modernité ou bien qu'il relève d'une quotidienneté sans intérêt, on trouve la figure du marcheur tant dans l'histoire de la pensée (Nietzsche, Rimbaud, Rousseau, Thoreau, Nerval, Kant) que comme expérience première ou même forme de travail à part entière chez nombre d'artistes. L'introduction du concept de cinéplastique permet d'envisager la marche comme une pratique et forme à part entière.

« ...telle est donc la cinéplastique, une façon de mettre en mouvement, de déplacer pour produire, inventer des sur-prises et fracturer le réel, l'ouvrir à une nouvelle invention. Une façon de tracer des chemins pour donner forme à la mobilité et aux circonstances, pour informer le mouvement.

Non pas une analyse des réseaux de circulation qui rendent possibles des parcours et qui modèlent des géographies, non pas une odologie, [...] mais une saisie du mouvement comme moyen de production et de vision, comme outil d'invention... »<sup>1</sup>

La question de la marche a mis au travail un grand nombre d'artistes – citons ici les dérives des situationnistes, le collectif Stalker, Robert Smithson, Gabriel Orozco, Francis Alÿs, Hamish Fulton, mais aussi Max Neuhaus, Christina Kubisch, Janet Cardiff - comme moyen de produire des formes autonomes et alternatives. Certaines d'entre elles finissent par trouver des modes de transcription qui leur assurent une place au sein de l'institution.

On en trouve de nombreuses résurgences chez des artistes plus jeunes et souvent dans des pratiques collectives (Ici-même, collectif Mu, projet OTERP, l'Agence Touriste, Promenades Sonores, GR 13). Il serait d'ailleurs intéressant d'en analyser les conditions d'émergence afin de comprendre à quel besoin elles répondent chez les artistes ou collectifs qui la pratiquent aujourd'hui.

Marcher est un acte volontaire. Se mettre en mouvement induit une temporalité, une succession d'expériences amenant à faire des choix structurants. Une manière de construire une forme tout en l'expérimentant. Cette forme peut s'expérimenter seul, collectivement, dans l'instant, ou donner lieu à une restitution ultérieure. Mais s'il s'agit de marcher non pour des raisons utilitaires mais bel et bien comme une activité autonome et revendiquée en tant que telle, alors comment, pourquoi et où marche-t-on ?

---

1 - Catherine Malabou in *Marcher, Créer, déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XX<sup>e</sup> siècle* de Thierry Davila, Éd. Regards p. 42

« ... Aujourd’hui l’opposition ville/nature ne se pose plus comme telle. L’omniprésence de la métropole dans le champ de la culture a transformé le monde en “ready-made” planétaire dans lequel il s’agit de naviguer en traçant, et en inventant des trajets dans lesquels la nature n’est plus dominante mais bel et bien fragmentaire voire résiduelle ... »<sup>2</sup>

Cette citation n’implique pas que la question de la marche se limite exclusivement aux zones urbaines. Nombre d’exemples d’écoute en marche auxquels je me réfère se déploient dans l’espace urbain ou périurbain. Probablement parce l’on ne marche pas dans la nature pour les mêmes raisons et de la même manière qu’en ville. Mais aussi parce que l’on n’écoute pas de la même manière, ni avec les mêmes dispositifs, dans ces deux milieux.

Bien que dans les deux cas, nous écoutions certains sons comme autant de signaux nous permettant de nous diriger mais aussi de mesurer le temps, les zones urbaines sont celles d’une activité humaine plus dense, de ses traces, ses constructions, ses ruines. Autant de strates supplémentaires à écouter, d’accidents ou d’histoires dans lesquelles inscrire notre parcours.

Comme le note Hildegard Westerkamp, aller marcher à la campagne ne s’énonce probablement pas comme tel car faisant partie des activités quotidiennes. Mais marcher en milieu urbain relève ici d’une décision intentionnelle, participe d’une volonté, celle peut-être d’investir d’un autre sens le territoire de nos déplacements quotidiens.

Si l’écoute est le but de cette pratique de la marche – et c’est là notre hypothèse – intéressons-nous maintenant aux dispositifs d’écoute.

## II – Les instruments de captation | production du son

Je souhaiterais ici déterminer si les dispositifs dont nous disposons dans l’écoute en marche peuvent s’inscrire (ou non) dans une tradition proche de la tradition instrumentale. Si je m’appuie sur une définition donnée par Jean-Claude Risset de l’art du facteur d’instrument comme « celui qui par une prise en compte des règles de l’acoustique autant que celles des modes de perception de l’auditoire construit des machines permettant de convertir les gestes de l’interprète en énergie acoustique perceptible » les dispositifs associés à l’écoute en marche ne peuvent pas se situer dans ce champ-là.

Cependant, une observation attentive de l’évolution des lutheries au XX<sup>e</sup> siècle révèle une introduction progressive de la mécanisation, de l’électricité, puis de l’électronique pour arriver à des instruments non haptiques, voire encore des dispositifs à produire du sonore dans lequel le rapport au corps et au geste instrumental est ré-interrogé.

Un premier exemple de cette évolution est le thérémine, inventé par un ingénieur en télé-communications. Le geste n’est plus lié au toucher mais à l’exploration de l’espace autour de l’instrument par le biais d’antennes émettant un champ électromagnétique que le corps de l’interprète ou même la présence du public vient perturber.

<sup>2</sup> - *Marcher, Créer, déplacements, flâneries, dérivés dans l’art de la fin du XXe siècle* de Thierry Davila, Éd. Regards p.40

Il est intéressant de noter que la première version de cet instrument entièrement électronique ait été développée dans le contexte de la recherche spatiale en URSS, puis qu'elle ait été plébiscitée par nombre de musiciens par la suite.

Un deuxième exemple est le synthétiseur. Le DX7, premier synthétiseur à destination du grand public est commercialisé en 1983. Mais avant d'être associé à un clavier tempéré proche de celui du piano, il est à ses débuts contrôlé par des boutons et potentiomètres. Cette ergonomie spécifique a valu aux premiers musiciens qui l'ont utilisé – Bebe et Louis Barron en 1956 pour composer la musique de *Forbidden Planet* – l'impossibilité d'être reconnus en tant que tels par l'organisation syndicale des musiciens et compositeurs américains au motif que les gestes-mêmes qui leur permettaient de produire leurs sons n'étaient pas musicaux. Il suffit de constater à quel point la musique électronique a envahi les espaces d'écoutes et faire une liste des surfaces et interfaces de contrôle inondant actuellement le marché pour penser qu'un temps d'assimilation long est nécessaire aux inventions qui changent les pratiques musicales.

Un troisième exemple est l'échantillonneur, précédé au début des années 1960 par le mellotron, dont l'objet est de reproduire un son mémorisé, de jouer avec la mémoire de l'auditeur dans un principe de répétition/altération.

Le premier exemplaire à avoir été utilisé en studio apparaît en 1979. C'est un châssis métallique avec lequel on communique par boutons et écran interposés. On peut, dans la mesure où il n'est fourni au départ avec aucune surface de jeu musical, lui associer autant d'interfaces physiques que de gestes que l'on souhaite effectuer pour pouvoir contrôler les sons qu'on y a mémorisés. La notion d'instrument est dans ce cas-là constituée de plusieurs étapes successives dans lesquelles le musicien effectue des choix d'assemblage et détermine une partie des gestes qu'il va effectuer par la suite. Une étape supplémentaire est franchie avec la possibilité de numériser et manipuler le signal audio par les processeurs d'ordinateurs qui ne sont pas conçus à cet usage exclusif. Si cette possibilité était déjà présente dans le concept de l'échantillonneur, le fait de manipuler du son au milieu d'un nombre grandissant de processus incluant des données de toute sorte en change les modalités. D'équipements destinés aux chercheurs, ces processeurs équipent d'abord les studios, les home-studios puis avec leur miniaturisation, les ordinateurs portables, les tablettes, smartphones... ce qui les rend facilement accessibles et leur usage totalement nomade.

Les traitements effectués par ces processeurs, bien que reprenant les principes du synthétiseur ou de l'échantillonneur, déplacent imperceptiblement la notion d'instrument de musique vers l'instrument de mesure et de contrôle. Ils sont embarqués sur des équipements mobiles dotés de capteurs permettant de traiter un grand nombre de données provenant tant du monde physique que d'informations issues de divers réseaux.

Ces instruments informés par les données analogiques ou numériques deviennent de fait, au même titre que le marcheur, sensibles à leur milieu.

### III - Les données du lieu

La première source de données perceptibles dans le cadre de l'écoute en marche est bien sûr constituée par les sons du lieu. Mais il s'agit dans le cadre qui nous intéresse de sons perçus par l'intermédiaire du microphone. Ce microphone est celui du preneur de son que l'audio-walk nous restitue ou celui embarqué sur notre mobile. Il peut déjà être considéré comme instrument, de perception, de mesure de transformation du réel. Il permet d'agrandir ou de rétrécir l'espace perçu, d'en exagérer certains aspects, de créer de la fiction in-situ. Il permet de mettre en relation des sons enregistrés et composés avec des sons captés et amplifiés dans l'instant. Leur écoute au casque crée des distorsions car on les entend sans cause visuellement perceptible.

Dès lors que l'on s'essaie à travailler avec ces sons traités en temps réel par un processeur, s'ajoute une donnée incontournable : le délai de traitement du signal. Ce décalage entre la source du signal et sa perception constitue à lui seul un principe fictionnel justifiant un certain nombre de marches lors desquelles le décalage entre la source sonore et sa diffusion par le programme change notre écoute de l'environnement. Mais les sons perçus sont alors en majorité ceux que notre corps produit car les microphones dont nous disposons sur nos smartphones sont calibrés pour une zone d'écoute réduite, personnelle. Cette utilisation des sons relève à la périphérie l'écoute du lieu.

Un autre type de données sont issues des accéléromètres des mobiles. Mais ces données permettent essentiellement d'intégrer le rythme ou le son de la marche dans les traitements sonores. Comme les sons du corps sont déjà fortement présents dans le microphone, la sonification de ces données ne relève que de manière lointaine de préoccupations topographiques mais elle peut être une manière d'indiquer par le rythme une temporalité de la marche. Les coordonnées GPS en revanche permettent tout autant de renseigner un itinéraire que d'associer des sons à des points de diffusion et donc à des moments précis de la marche. C'est l'un des modes de travail possible que de permettre d'augmenter par d'autres sons ceux de l'espace perçus par l'auditeur/marcheur. Mais ce qui nous paraît tout aussi important en terme de données est – puisque nous marchons connectés à des réseaux – la possibilité d'accéder à une mémoire que l'on peut convoquer dans une dimension spéculative. En captant sur ces réseaux des informations qui ne sont pas physiquement présentes sur le lieu, on élargit l'appréhension et la compréhension que l'on a de celui-ci. Que ces données aient été produites pour la situation d'écoute ou soient captées de manière non-intentionnelle, elles enrichissent notre psycho-géographie, informent et modifient notre manière de marcher. À partir de ce moment là, nous marchons accompagnés. Les informations offertes par le site peuvent être mises en regard de celles qui sont accessibles lorsque nous sommes connectés. Organisables comme autant d'éléments d'écriture elles conduisent à cette impression de marcher avec des fantômes que j'associe à l'écoute en marche. Marcher accompagné des données liées au lieu, voire générées par lui, conduit à une écoute solitaire mais habitée.

#### IV - Le territoire d'écoute et son usage

Le territoire est le catalyseur de l'écoute en marche.

Il la rythme, excite les instruments, distribue et agence les données. Sans lui rien ne se passe vraiment. Il offre, selon les paysages dans lesquels nous évoluons, la possibilité de s'y projeter, de s'en abstraire, s'y tenir immobile, ce qui est déjà en soi une forme de kinesthésie. On peut toujours écouter une audio walk à la maison mais c'est un contresens, du moins si elle est vraiment conçue comme telle.

Le territoire ne nous est pas forcément connu à l'avance. Nous l'explorons sans carte, sans la lecture d'une signalétique qui pourrait nous y aider. Nous le parcourons en explorant la subjectivité d'un autre ce qui élargit considérablement les signes qui nous y immergent.

J'ai évoqué dans l'introduction de ce texte le walkman comme dispositif le plus proche de celui dont je parle. Mais, marcher avec un walkman ne réussit que rarement à associer une musique faite en studio à l'espace dans lequel on se trouve. L'oreille est toujours plus tendue vers ce qui se passe là où on se trouve que vers des sons enregistrés. Les sons que l'on y entend sont plus riches car ils sont inattendus et la position de l'auditeur détermine une partie du mixage de ce qui est entendu.

En participant régulièrement à des sound walk ou audio walk, on finit par constater un rythme de marche complètement inhérent à ces formes. Sur un miroir dans le fond d'un bar le reflet d'un groupe auquel je me suis joint, me renvoie à la singularité que nous dégageons, marcheurs casqués dont le pas suit tantôt quelques indications d'orientation ou encore s'arrête sur une injonction entendue de nous seuls.

Une sorte de ballet singulier à la rythmique compréhensible de ses seuls participants.

C'est la place assignée au corps par ce dispositif d'écoute en marche qui me paraît inédite et la figure du marcheur casqué peut potentiellement être en passe de venir s'ajouter à celles de la modernité. Ce corps ne marche pas selon les seules indications que lui fournit son environnement mais il est traversé par des données (de la mémoire) constituées en couches. Il baigne en permanence dans des flux d'informations, certaines visibles d'autres pas. Le fait n'est pas nouveau. Une partie de ces informations, telles la cartographie, l'urbanisme, la radio, ou tout autre moyen de se repérer dans un espace ne sont pas nouvelles. Mais pouvoir repérer une marche puis en laisser le tracé accessible à d'autres par le biais d'outils cartographiques en ligne me semble changer la manière dont nous projetons notre corps dans le territoire. Le fait de pouvoir soi-même en faire partie dans l'instant ou y laisser sa trace invite le marcheur à passer d'une couche d'information à l'autre, d'où ces variations rythmiques de la marche au gré de l'écoute.

Alors, qu'en est-il exactement du partage de ces écoutes en marche au sein du Plotmap ?

Si l'on peut « marcher les données » et recevoir sur le territoire toutes ces informations rendues perceptibles par cette écoute appareillée dont nous venons de décrire les modalités, la réciproque n'est en revanche pas tout à fait possible. Nous pouvons certes épingler sur le Plotmap, images, sons, textes, tracés GPS sur le point exact représentant l'endroit où ils ont été captés. Nous pouvons sans même nous déplacer passer d'une trace à l'autre, les combiner. Mais ces traces sont autant d'informations impossibles à activer par les mouvements du corps. Le Plotmap est un espace de représentation, un espace mental. Le corps n'y est convoqué que par des gestes spécifiques de certaines de ses parties. Pas de déplacement physique possible et si écoute il y a, n'y entrent pas en considération les sons associés aux mouvements de l'auditeur/marcheur, l'exploration collective des lieux. On peut en revanche activer certaines des données qui y sont regroupées pour créer de la narration. Car bien que l'activation de ces données soit le geste d'un seul, leur réception est collective. Il s'agit là d'un système d'édition numérique qui, s'il ne peut permettre d'expérimenter un espace peut permettre d'en déployer d'autres. Cet outil – lorsqu'employé dans des temporalités telles que lors d'expositions, conférences, performances – offre un contexte de perception des données qu'il capte agrège et rend sensible. Il peut dans un même moment convoquer le présent, le passé, l'ici et l'ailleurs. Mais il le fait par la structuration d'un ensemble de données qui n'ont pas d'espace ou de temporalité propre et que nous ne pouvons donc pas expérimenter comme nous le ferions d'un paysage que nous traversons et écoutons.

Il y a dans l'écoute en marche toute une série de perceptions, une conceptualisation et une restitution du territoire, qui en font une écoute spécifique. Elle n'est pas réductible aux données même si ces données y tiennent une place importante.

Elle vient s'ajouter aux modalités d'écoute qui l'ont précédé et qui jusque-là engageaient moins le corps dans sa totalité, si l'on fait exception des musiques à danser. Elle se déploie dans l'espace et dans le temps par le déplacement des corps. Mais à cette dynamique d'une liberté physique s'opposent certains ralentissements ou accélérations, peut-être dus à une densification toujours croissante des sons et des informations qui nous entourent, que les instruments – de mesure ou de musique ? – que nous avons avec nous permettent de transcrire en un flux de plus en plus riche. Nous marchons dans une mémoire de plus en plus dense et accessible.

Peut-être est-ce cela « marcher avec des fantômes » ... ?