



HAL
open science

Vers un modèle praticien de la musique mobile

Steve Jones

► **To cite this version:**

Steve Jones. Vers un modèle praticien de la musique mobile. Christophe d'Alessandro and Achille Davy-Rigaux and Christophe Pirenne and Solène Bellanger and Sylvie Pébrier and Julie Rosenkranz and Florence Roy and Mickaël Robert-Gonçalves (dir.). Recherches en musique Actes des Rencontres nationales sur les recherches en musique, Collegium Musicæ de l'Alliance Sorbonne Université, pp.321-326, 2023, Collection MusiqueS & Interdisciplinarité. hal-04238741

HAL Id: hal-04238741

<https://hal.science/hal-04238741>

Submitted on 12 Oct 2023

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.

Vers un modèle praticien de la musique mobile

Steve Jones

Université de Teesside, Royaume-Uni

DOI → <https://doi.org/10.25836/rnrm.2020.37>

Cet article présente ma recherche concernant le paradigme de l'utilisation de l'appareil portable (smartphone ou tablette que j'appellerais désormais « mobiles ») dans le contexte de la musique électronique et de la performance (dénommée « musique mobile »). Il s'agit d'explorer les dispositifs mobiles en tant qu'outils et modes d'expression artistique, et de ce fait, de placer la pratique de la performance au centre de la méthodologie. L'objectif est de montrer comment la mobilité implique des relations multiples entre un musicien, sa situation et son environnement, l'intention étant de remettre en question les limites des espaces associés à la musique électronique – où elle est faite, où elle est écoutée et vécue.

Je propose d'abord un aperçu du cadre théorique et pratique de la musique mobile, en m'inspirant des théories de l'oralité médiatisée, de la pratique de la marche, et des environnements urbains ou naturels comme sites de performance musicale. La deuxième partie comprendra un survol d'études de cas, décrivant mon travail d'investigation par la pratique.

ÉTUDES ET THÉORIES EXISTANTES SUR LA MUSIQUE MOBILE

Cette recherche combine des éléments théoriques et pratiques provenant d'études sur la mobilité, tels ceux sur la pratique de la marche au quotidien de François Augoyard (1979) et allant jusqu'aux études approfondies de Michael Bull (2000) sur l'utilisation du Sony Walkman. L'utilisation des appareils d'écoute et des écouteurs vise à créer ce qui est décrit par Brandon LaBelle (2015) comme un « *headphonic space* » – un espace entre les oreilles qui oblige l'auditeur à se désynchroniser avec le monde extérieur. Les artistes auteurs des *audio walks*, comme Janet Cardiff et Justin Bennett, explorent depuis longtemps ce sentiment de dislocation auditive. Cela a conduit à la création de nouveaux environnements auditifs superposés sur l'environnement et qui fonctionnent à l'aide de systèmes de lecture embarqués. « Sonic City » de Layla Gaye et Ramia Mazé (2002-2004) qui approche l'environnement urbain comme une interface de la performance musicale, « Walking Machine » de Jessica Thompson (2003) ou encore « Ambient Addition » de Noah Vawter (2006) et Atau Tanaka et Petra Gemeinboeck ont établi certains concepts fondamentaux avec « Net_Dérive » (2006).

Bien que le téléphone mobile ait seulement quelques décennies d'histoire, il existe déjà une panoplie d'études concernant la musique mobile qui explorent les capacités audio des smartphones et des applications de création musicale. La musique mobile en tant que genre spécifique a été identifiée et théorisée

pour la première fois lors du Mobile Music Workshop (MMW) en 2004. À cette occasion, la musique mobile a été considérée comme « toute activité musicale utilisant des appareils portables qui ne sont pas attachés à un lieu fixe » (Gaye, *et al.*, 2006, p. 22). La collection la plus complète d'études sur la musique mobile est probablement *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies* qui déclare : « Si la performance musicale mobile avait un répertoire de base, la promenade sonore serait un des genres essentiels » (Gopinath et Stanyek, 2014, t. II, p. 11). Ainsi, on peut considérer que la pratique de la musique mobile élève de la marche au rang d'une pratique artistique théorisée.

ÉTUDES DE CAS

L'objectif de mon projet de recherche était de concevoir, développer et affiner un système de performance utilisant des appareils génériques et des applications pour mobile ; un système qui ne nécessite pas l'appareillage habituellement associé à la production de musique électronique – table de mixage, câbles, cartes son. Les applications, que j'appellerai « apps », peuvent parfois être considérées comme un obstacle à la créativité artistique, car les systèmes précodés sont souvent vus comme des technologies prescriptives ou fermées. Une de mes stratégies pour dépasser ces limitations perçues, consistait à implémenter une interconnectivité, en particulier à l'aide d'Audiobus – qui ne génère pas de son, mais qui agit comme un système de routage inter-applications. De cette manière, des apps qui fonctionnent habituellement de façon indépendante peuvent être couplées en entrée, en traitement et en sortie. Elles peuvent être conçues comme des « câbles » en chaîne, comme si un guitariste raccordé une série de pédales d'effets. Avec un iPad équipé d'Audiobus, j'ai commencé à développer une approche de la performance en utilisant le microphone intégré de l'appareil, des apps de traitement des signaux pour transformer le son, et une app d'enregistrement audio pour capturer les résultats. Ainsi, je disposais d'un système qui intégrait simultanément un dispositif d'écoute, un instrument de musique et un studio d'enregistrement portable. Cette dimension de liberté supplémentaire, le déplacement, m'a permis d'expérimenter le traitement audio dans des endroits qui m'était jusqu'à là, inaccessibles. Je considère que cette pratique de traitement du signal en temps réel et sur mobile comme un « remixage de l'environnement sonore ». *CorsicaSoundscape* (2013) est un exemple consultable en ligne⁶⁸.

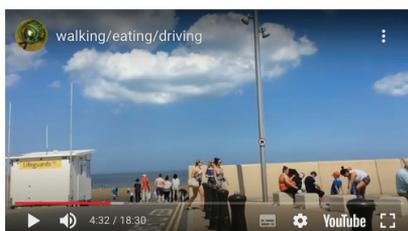
Samuel Thulin identifie cette pratique comme une « composition *in situ* », qui « met l'accent sur les interconnexions entre la situation dans laquelle se déroule la composition et le processus de composition » (Thulin, 2017, p. 73). Plutôt que de considérer l'environnement comme un arrière-plan de la composition, il devient l'élément essentiel de l'activité de composition elle-même. La pratique de la musique mobile détourne le point focal de la production audio, de la maîtrise et la fidélité sonore, vers ce que Thulin appelle une approche « incarnée et placée » (2017, p. 81) du travail sonore. À la différence significative avec les débuts de la *soundscape composition*, lorsque l'on ramenait les enregistrements dans un studio dédié, la composition *in situ* se réalise dans le même environnement que la prise de son.



SoundWalking: *Streetwalk* (2014). <https://www.youtube.com/watch?v=QQcfEi3oO3A>

Dans cette étude *SoundWalking: Streetwalk*, j'ai continué de développer des techniques pour capturer et manipuler le son en marchant et explorant mon environnement immédiat à Paris. Cela m'a amené à poser les questions pratiques suivantes : quelle est la méthode la plus efficace pour composer et enregistrer en déplacement ; comment puis-je me fondre dans la foule des piétons tout en restant attentif à la circulation ? L'écoute avec une paire d'écouteurs a fourni le bon équilibre entre l'audition des sons du monde réel et ceux issus de mes traitements, essentiel pour naviguer dans des rues animées. Dans *StreetWalk*, j'ai également adopté l'utilisation d'une caméra GoPro pour documenter les processus implicites dans ces expérimentations. Le fait de porter la GoPro sur ma hanche servait non seulement à la cacher du regard du public, mais donnait par la même occasion une nouvelle perspective à la caméra. Le mouvement et le balancement de ma démarche sont capturés ; parfois ma foulée se synchronise avec le son, lorsque les sirènes ou les klaxons de voiture bouclent dans des rythmes répétitifs par exemple. Jean-Paul Thibaud nous dit que marcher avec des écouteurs est une tactique urbaine qui crée une relation ou *tuning* auditif entre l'oreille et le pas. Écouter au casque tout en marchant « musicalise » le pas du marcheur, comme une façon de « décoder l'environnement urbain » (Thibaud, 2003, p. 329). Pieter Verstraete (2017) soutient qu'un des aspects fondamentaux de l'écoute au casque est la façon dont elle offre une expérience

théâtrale secrète, une expérience qui forge de nouvelles relations discrètes entre l'utilisateur, des passants et leur environnement. J'ai continué à explorer le potentiel de ce système, en m'inspirant de la notion de «*headphonic space*» pendant mes trajets quotidiens dans le métro ; ainsi, j'ai appelé cette pratique de la performance : *headphonics*. Cependant, dans les apparences, rien ne permet de distinguer qu'une performance musicale *headphonic* est en cours d'exécution. Ce manque de signes visuels extérieurs évidents soulève une énigme : si personne n'a conscience qu'une performance a lieu, est-ce que cela compte comme une performance dans le sens entendu du terme ?



Walking/Eating/Driving (2016). <https://steranko.tumblr.com/post/156628170588>

Si cette interrogation est restée sans réponse, elle m'a toutefois obligé à penser la question de la trace et à ma façon de partager ces expériences. Il est important de signaler qu'au cours de cette recherche l'utilisation d'une caméra mobile comme moyen de documentation a évolué pour devenir une stratégie de performance en elle-même. À l'origine, la GoPro était un moyen de recueillir des preuves vidéo, une méthode efficace pour transmettre le sens du mouvement, du lieu et de la situation. Mais j'étais fasciné par l'effet du ralenti ; du ralentissement et de l'étirement des voyages familiers et habituels. Cela semblait révéler des schémas cachés et des gestes inconscients de passants que je n'avais pas initialement perçus. *Walking/Eating/Driving* a été enregistré à Redcar, dans le nord-est de l'Angleterre. J'avais alors abandonné mon iPad et ma caméra GoPro au profit d'un iPhone. J'ai marché le long du front de mer, manipulant et enregistrant l'audio directement sur le téléphone. Je suis ensuite revenu dans la direction opposée en tant que passager dans une voiture, tout en enregistrant des images vidéo sur mon iPhone en mode ralenti depuis la fenêtre. En lisant les fichiers audio et vidéo simultanément sur mon téléphone, j'ai trouvé que la promenade en temps réel et le passage au ralenti étaient parfaitement « raccord ». Le ralenti a donné une impression d'animation suspendue m'obligeant à contempler les gens que j'avais filmés. Cette vidéo a été tournée en 2016, le lendemain du référendum britannique sur le « Brexit » sur l'opportunité de quitter ou de rester en Europe. Redcar avait voté massivement pour partir, et alors que je me dirigeais le long du front de mer, je me sentais hostile envers les gens qui m'entouraient.

Partageant mon temps entre le Royaume-Uni et la France, je savais que cela allait avoir un impact direct sur ma vie, ma famille et mon travail. Désormais, ce système de performance mobile était devenu un moyen d'interagir avec la société dans laquelle je me trouvais, comme une expérience « vécue ». L'expérience médiatisée mobile était devenue un moyen de m'aider à essayer de comprendre la situation culturelle et politique à laquelle je faisais face. Rétrospectivement, en regardant l'ensemble de mes vidéos, je constate qu'elles capturent des moments, des lieux et des activités ordinaires. Ce modèle de la musique mobile devient une approche phénoménologique d'être dans le monde.

J'ai présenté ici l'éventail des possibilités qui nous conduisent vers un modèle praticien de la musique mobile. Et j'ai tenté de démontrer comment un système de performance autonome peut être développé à l'aide d'appareils génériques grand public et d'applications mobiles. J'ai pu ainsi établir les principes d'un dispositif de performance à taille réduite, de la composition *in situ*, « headphones », et préciser l'emploi de la caméra ultraportable comme une stratégie de performance. Cette recherche utilise ainsi les qualités intrinsèques à l'objet « mobile » comme un prisme pour inventer et interroger de nouvelles pratiques et façons de faire la musique électronique et de la performance audiovisuelle.

RÉFÉRENCES

- Augoyard, Jean-François. *Pas à pas. Essai sur le cheminement quotidien en milieu urbain*, (1979), Bernin, À la Croisée, 2010.
- Bull, Michael. *Sounding out the City : Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, Oxford, Berg, 2000.
- Gaye, Layla, Holmquist, Lars Erik, Behrendt, Frauke et Tanaka, Atau, *Mobile Music Technology: Report on an Emerging Field. NIME '06*, Paris, France, 2006, p. 22-25.
- Gopinath, Sumanth et Stanyek, Jason. *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Oxford: Oxford University Press, t. II, 2014, p. 11.
- LaBelle, Brandon. *Background Noise: Perspectives on Sound Art*. New York/London: Bloomsbury, 2^e édition, 2015.
- Thibaud, Jean-Paul. « The Sonic Composition of the City », *The Auditory Culture Reader*, éd. Michael Bull et Les Back, Amsterdam, Berg Publishers, 2003, p. 329.
- Thulin, Samuel. « Situated Composition in Emerging Mobile Sound Production Technologies and Practices », *Organised Sound*, vol. 22, n° 1, 2017, p. 77-82.
- Verstraete, Pieter. « The Secret Theatre Revisited: Eavesdropping on Locative Media Performances », *Journal of Sonic Studies*, vol. 5, 2017/2.