

Bruit de fond

Par Nicolas Thély

« J'aime me mettre un casque sur les oreilles et écouter ce qui se passe autour de moi à un volume beaucoup plus important que celui réellement produit par les sons (1). »

Pour Robin Rimbaud, alias Scanner, l'environnement sonore est le langage même de la ville. Il exploite la richesse de l'espace urbain en collectant et en amplifiant des bruits qui ont attiré son attention au cours de ses déplacements. Comme Mika Vainio qui enregistre les lieux ventilés de Barcelone ou Justin Bennett qui compose ses pièces à partir d'enregistrements de 24 heures effectués à un endroit précis, à la manière des prises de vues programmées, Rimbaud fait partie de ce que l'on pourrait appeler des artistes du paysage urbain : artistes qui sillonnent la ville, installent des dispositifs de captation pour reproduire le paysage sonore d'un quartier, d'une rue, d'un non-lieu. Depuis la fin des années 1990, le champ de l'art contemporain montre un intérêt grandissant pour ces nouveaux flâneurs, qui se manifeste dans de grandes expositions thématiques comme Sonic Process au Centre Georges Pompidou ou lors d'interventions plus pointues telle que la programmation Sonic City, imaginée par Hans-Ulrich Obrist pour l'exposition Mutations à Arc en Rêve, à Bordeaux.

À l'opposé de cet engouement pour les paysages sonores urbains, il est curieux de remarquer que d'autres individus qui parcourent la ville tendent à fuir ses bruits, à tout faire pour les oublier. Il ne s'agit pas des piétons occasionnels, des touristes en train d'arpenter une nouvelle ville, un nouvel espace urbain, mais des individus qui traversent la ville quotidiennement à l'occasion de leurs déplacements habituels, le plus souvent entre le domicile et le lieu de travail. Ce désir d'échapper à l'environnement sonore urbain se manifeste par l'usage de plus en plus fréquent du baladeur numérique qui n'est plus l'apanage des early adopters comme au début des années 2000, mais un appareil high-tech produit en masse. Réplique technologique du Walkman lancé par Sony en 1970, c'est aujourd'hui le iPod de Apple qui est le symbole de l'expérience du nomadisme musical remettant au goût du jour la question de notre manière d'être en milieu urbain.

En 2000, alors que la pratique de l'écoute des MP3 sur des baladeurs numériques commence à se développer, Michael Bull publie une première étude sur le phénomène du Walkman (2). La mobilité étant inscrite dans le design des baladeurs, ces derniers placent le comportement humain sous le signe de la musique. Ainsi, pour le sociologue américain, le baladeur intervient nécessairement dans la gestion personnelle du quotidien, plus

précisément pour affecter positivement l'humeur. Le baladeur est un appareil qui offre les moyens à son utilisateur de moduler son engagement dans le monde, dans l'environnement dans lequel il se trouve, plus souvent en milieu urbain, dans les transports.

Quand le sociologue évoque le problème du bruit, notamment du bruit de la rue, il remarque que d'une manière générale la pollution sonore est le plus souvent écartée, oubliée, comme si dans l'utilisation du baladeur il y avait a posteriori un effacement des nuisances, une sorte d'amnésie. Les personnes interrogées les plus attentives à leurs comportements reconnaissent ainsi régler le volume au maximum afin d'amoindrir l'invasion du bruit extérieur. Le métro s'avère, quant à lui, être un lieu particulièrement inconfortable pour écouter de la musique sur son baladeur ou alors il exige d'ajuster sans arrêt le volume sonore selon l'endroit où l'on se trouve, dans la rame, sur le quai. L'étude de Bull témoigne du rôle sélectif de la mémoire quant au plaisir d'utiliser un baladeur dans ses déplacements : une grande majorité des utilisateurs interrogés insistent sur l'effet esthétisant de celui-ci, qui produit une bande-son accompagnant leurs déplacements, qui se superpose à leur vision, et enrobe leurs pensées. Relaxant, faisant rêver, le baladeur permet de remédier à la monotonie des déplacements quotidiens et embellit le regard porté sur l'espace traversé. Qu'il soit numérique ou non, c'est un objet qui engage incontestablement son utilisateur dans un type d'expérience esthétique : il permet de contrôler l'aspect de cet étrange dispositif sensoriel qu'est la ville. Bull en conclut qu'utiliser un baladeur consiste à transformer un environnement agressif en « spectacle », donc en quelque chose d'agréable.

Mais pour échapper aux bruits de la ville, il faut cependant, en amont, s'adonner à une activité qui relève de la post-production. Cette question concernait moins l'usage des baladeurs cassettes-CD, mais elle est capitale en ce qui a trait à l'usage des baladeurs numériques : l'utilisateur prépare chez lui le contenu de son lecteur en sélectionnant des morceaux qui lui tiennent à cœur. Il compose spécialement des listes de lecture qu'il peut faire évoluer à tout moment, en remplaçant un titre par un autre quand l'écoute du morceau devient lassante, sans effet. L'opération ressemble à la programmation d'un robot primitif tel un Aibo : on met en mémoire une bibliothèque de comportements, de musiques afin d'agir sur l'humeur, sur le comportement. L'utilisateur du baladeur numérique est un DJ sans auditoire qui peut faire connaître par le biais de plateformes ses compositions, ses sélections (play-list). Cela n'a pas échappé à l'industrie des médias : l'interface iTunes de Apple transforme en marchandises les goûts de ses utilisateurs à travers la fonction iMix (3) ou les vedettes avec les Playlist commentées (4). L'imaginaire contemporain trouve ainsi un nouvel espace de circulation et de diffusion. De fait une géographie personnelle sonore des villes et des espaces traversés se met en place. La forme plastique est celle d'une bande-son dont chaque auditeur est l'auteur de la composition, du choix, de l'agencement. Cette bande-son peut être enrichie par l'expérience d'autres utilisateurs mais dans tous les cas, pour Bull, l'usage du baladeur contribue à créer un espace personnel « désigné » par des choix musicaux liés à la biographie des utilisateurs. Dans ce cas, le baladeur numérique est-il un instrument de régression, conduisant à une anesthésie affective de l'environnement ?

Comme le remarque le critique d'art Jean-Charles Masséra, si on peut parler de régression, il faut reconnaître que « depuis plusieurs décennies, pour les jeunes générations, la culture musicale – de ses manifestations underground ou alternatives à ses formes les plus commerciales – participe à la construction de l'Histoire de la société contemporaine en produisant un certain nombre de modèles, de références, de manières d'être individuelles et collectives, sans doute beaucoup plus signifiantes que la culture visuelle (5). » Le monde s'écouterait donc plus qu'il ne se regarderait. Toutefois, la bande-son dont il s'agit n'est pas celle des artistes plasticiens, mais celle de l'industrie musicale. On peut encore s'interroger sur la portée esthétique de l'expérience : le baladeur numérique permet d'écouter de la musique à tout moment et en tout lieu, mais la qualité d'écoute en milieu urbain n'est pas des meilleures. Même avec un casque sur les oreilles et le volume réglé au maximum, le bruit persiste (6).

Dans son essai *Paysages en mouvement*, Marc Desportes s'est intéressé au paysage de la technique, plus précisément à la manière dont chaque technique (train, voiture, avion) apporte avec elle une perception originale de l'espace traversé. Pour Desportes, il existe dans le paysage urbain un niveau dit « hypo signifiant » qui correspond à l'environnement doté de panneaux de signalisation, de logos, d'enseignes et de messages sonores. Le bruit qui nuit à la bonne écoute des baladeurs numériques est le produit de cet environnement : les pas, le vrombissement des escaliers roulants, les grincement de freins des rames de métro qui entrent dans la station, les sonneries d'alertes, les discussions des voisins. Tous ces bruits sont les signes du rythme des mouvements de la ville. Dans ces conditions, pourquoi écouter de la musique sur son baladeur alors qu'il est difficile d'échapper au bruit ? Comment expliquer l'amnésie des utilisateurs de baladeurs interviewés par Bull ? Les utilisateurs des baladeurs numériques sont des usagers des transports, ceux qui se déplacent sur un trajet. Ils ne sont pas disposés à la flânerie ni à l'errance. Ils se déplacent d'un point à un autre en choisissant le moyen de transport le plus rapide ou le moins contraignant. Dans leurs comportements, ils ne sont pas disponibles pour écouter le rythme de la ville comme Robin Rimbaud, Mika Vainio et Justin Bennett. Pourtant les moyens de transports sont considérés comme des espaces où les usagers sont le plus réceptifs. C'est le point de vue des publicitaires, mais c'était aussi celui de William Burroughs qui, expérimentant l'usage du magnétophone et la pratique du cut-up et du fold-in, expliquait : « Installez dans la rue en pleine heure de pointe dix opérateurs munis d'enregistrements soigneusement pré-établis et voyez à quelle vitesse se propage la rumeur. Les gens ne savent pas où ils l'ont entendue, mais ils l'ont entendue (7). »

Le trajet d'un point à un autre est la somme d'attentes, de déplacements pédestres ou motorisés. La bande-son vient homogénéiser et structurer ces variations temporelles et spatiales. La musique accompagne des moments de déplacements rapides, des moments d'attentes, bref différents régimes d'action, des moments où l'on est assis dans un bus, un métro. La musique écoutée qui aménage l'humeur de l'utilisateur du baladeur numérique a un statut bien particulier, il appartient à l'art de masse. Dans *L'œuvre d'art à l'âge de sa*

mondialisation (8), Roger Pouivet explique qu'une œuvre d'art de masse doit remplir trois conditions : être à instances multiples, être diffusée par une technologie de masse, être accessible sans le moindre effort. Ainsi pour le philosophe, « la valeur instrumentale des films et de la musique de masse n'est pas de nous apprendre quoi que ce soit, de nous aider dans nos dévotions religieuses, d'assurer notre éducation morale, de provoquer notre réflexion. Elle est de procurer à tous un plaisir immédiat en accompagnant nos occupations quotidiennes, sans les interrompre tout à fait pour la musique, ou en constituant un moment de délasserement pour le cinéma (9). » Inscrit dans le rythme de la ville, l'utilisateur du baladeur numérique qui se déplace en milieu urbain n'est certes pas disponible pour apprécier spontanément d'un point de vue esthétique son environnement, mais il est par instant touché par un sentiment d'oisiveté qui le travaille et l'invite à se tourner vers l'écoute individuelle de la musique pour combler un vide, une attente. Le bruit qui persiste lui rappelle alors la réalité de l'environnement dans lequel il évolue.

NOTES

1. Christophe Kihm, « Scanner : cartographier les villes », catalogue Sonic Process, éditions du Centre Pompidou, Paris, 2002, p. 243.
2. Michael Bull, *Sounding out the city, personal stereos and the management of everyday life*, Berg, Oxford, 2000.
3. Exemple de iMix consultable sur le logiciel iTunes : Vol AF 069 / Paris – Los Angeles : « habitué des vols transatlantiques et des voyages, voici le iMix ! Un mélange de rock, ambient, pop avec des artistes renommés comme U2, la jeune génération comme Tahiti 80, le flow de Zero 7 et Massive Attack, en passant par Gwen Stephani, Thievery Corporation. Un iMix qui commence dans le speed rock du départ, s'adoucit pour se récupérer et vous remet en selle avec un sunrise pour l'atterrissage. Bonne écoute. »
4. Voici un exemple de l'effet biographique de la bande-son, de la manière dont les industries des médias produisent et vendent de l'imaginaire pour reprendre les propos de Patrice Flichy : Kirsten Dunst à propos de Just Like Honey du groupe Jesus and Mary Chain : « Le genre de chanson que j'aimerais entendre venir de la voiture d'à côté. »
5. Jean-Charles Masséra, *Amour, gloire et CAC 40, Esthétique, sexe, entreprise, croissance, mondialisation et médias*, POL, Paris, 1999, p. 32.
6. La rédaction de ce texte s'est faite dans l'hypothèse d'un individu qui écoute de la musique pop, du rock, de la variété ou bien une bande originale d'un film. La question reste ouverte en ce qui concerne un individu qui écouterait de la noise music sur son baladeur numérique.
7. William Burroughs, *Révolution Électronique*, traduction Sylvie Durastanti, éditions D'ARTS, Cergy, 1999, p. 5-6.
8. Roger Pouivet, *L'œuvre d'art à l'âge de sa mondialisation, un essai d'ontologie de l'art de masse*, La Lettre volée, Bruxelles, 2003.
9. Ibid., p. 103.

