



Marylou Petot,  
Intermède.

Mémoire de recherche en design,  
sous la direction de Julien Borie et de Sophie Clément.  
Diplôme Supérieur des Arts Appliqués,  
spécialisé en Design responsable et Éco-conception.  
Option Design de produits.

Cité scolaire Raymond Lœwy,  
La Souterraine,  
2016.

# Intermède<sup>1</sup>

1. Laps de temps plus léger qui interrompt le développement de quelque chose.

# Préface

La perception de l'homme est une exquise problématique, et me semble être le plus bel outil pour comprendre le monde. Cependant, mes études m'ont démontré que l'homme est dualiste : il a toujours tendance à différencier le corps et l'esprit. *Je pense... donc je suis*. Combien de fois ai-je dû réviser cette théorie cartésienne qui place la conscience au-dessus de toute sensation... Intellectualiser serait exister. Certes, mais qu'en est-il de ceux à qui échappe cette compréhension, qu'on se le demande ! Qu'arrive-t-il à ceux qui, soumis à une montagne de ressentis incontrôlables, n'arrivent plus à penser correctement ? Sans remettre en cause l'acquis philosophique du cogito ergo sum, je serais tentée de revoir notre équation : sentir aussi, c'est exister, car pour penser il faut d'abord percevoir correctement. Notre capacité à ressentir est une force, il faut donc la préserver.

Correctement, j'ai dit..? Je suis si mal placée pour affirmer cela. Ma sensibilité extrême s'est toujours montrée encombrante, d'une complexité intense par son adhérence avec mes émotions. Chaque événement perturbateur passager semble toujours prendre une place immense dans l'intégralité de mon être. Je l'avoue, j'ai toujours rêvé de contrôler mon hypersensibilité. Mais mes études, ma maturité et une expérience à l'étranger m'ont fait comprendre qu'il fallait juste lui donner du repos. Percevoir de tout son corps est si vrai, et même si je ne comprends pas toujours le pourquoi de ce que j'éprouve, c'est ma manière d'être ici, avec les autres. Et s'il y a bien une chose que j'ai comprise, c'est que j'ai besoin de les écouter, ces autres.

Je tiens à remercier l'entreprise Life Design Sonore de Limoges, et particulièrement Benoît Texier, Monika Southon, Alain Richon et Nicolas Picard pour leur précieuse aide durant ce projet qui me tient à cœur.

Merci aussi mille fois à Gilles Malatray pour m'avoir fait découvrir les surprises du monde de l'art sonore.

Une voix peut être faible, obsessive, peu présente ou agressive.  
Je trouve celles de mon quotidien simplement belles,  
et c'est à celles-là que je dois tout ce que je deviens.

Alors merci,

Aux voix bienveillantes de Julien Borie, Sophie Clément  
et Sophie Devaud-Judas, qui m'ont énormément  
aidée, mais qui ont surtout su me faire parler.

À celles d'Élizabeth Charvet, Ann Pham Ngoc Cuong,  
Catherine Pradeau, Laurence Pache, Cyril Nicolas, Alexandra  
Debonnaire, Didier Voisin et Marie Privat, dont les conseils  
furent d'une grande richesse et d'une précieuse clarté.

Aux sagesses de ma famille, pour avoir eu confiance  
en la voie que j'ai choisie malgré certaines méfiances.

Aux belles d'Elodie, Estelle et Mathilde, qui, timides  
me disent bonjour chaque matin, mais qui savent  
toujours me dire tout, tout en ne prononçant rien.

À celle d'Estelle, essentielle pour me donner de l'élan,  
Ainsi qu'à la douce de Julien au timbre incandescent.

Merci à celle d'Hélène, une des plus sincères.  
À Lauranne et Manon, des gaîtés qui me sont chères.  
À celles de Vincent et Valentin, des lueurs réconfortantes.  
Puis d'Alexis et Adrien, discrètes mais joliment présentes.

Je remercie enfin celles d'Agathe, Anne, Alix, Ophélie  
et Jérémie que j'aurais souhaité plus écouter.

Merci à sa voix, plus rare, mais qui semble si vraie.  
Merci pour la musique.

# Sommaire

|   |       |  |       |
|---|-------|--|-------|
| Introduction, ou le besoin de ponctuer la ville                                   | p. 13 | La cacophonie, ou pourquoi il est si difficile de décompresser | p. 55 |
|   |       | Objets désaccordés et disharmonie                              | p. 55 |
|   |       | Combattre le bruit, c'est d'abord lui prêter attention         | p. 57 |
|   |       | Interlude  |       |
|   |       | Le son, ce bouc émissaire                                      | p. 61 |
| <b>I. Se focaliser en ville : un équilibre et une économie dans la perception</b> | p. 19 | <b>III. Pour un intermède sonore</b>                           | p. 67 |
| Contre la vastité sensorielle, l'appel à l'allègement                             | p. 22 | Des stratégies sensorielles pour se focaliser                  | p. 69 |
| Comprendre sa perception, ses limites et son réseau                               | p. 22 | Une diversion acoustique                                       | p. 75 |
| S'isoler du monde urbain, un retour vers soi                                      | p. 26 | Une réponse technologique habile                               | p. 77 |
|   |       | Vers un design sonore...                                       |       |
| Contre le temps mécanique de la grande ville, l'appel à la légèreté               | p. 32 | Il est temps de comprendre ce que nous devons vraiment écouter | p. 81 |
| Marcher, flâner...  | p. 34 |  |       |
| Briser le cadre   | p. 38 | Conclusion, ou le besoin de ponctuer notre conception          | p. 86 |
| <b>II. Penser une zone de décompression</b>                                       | p. 43 | Annexe   |       |
| Un univers réinvesti  | p. 47 | Croquis sensibles pour le macro-projet                         | p. 88 |
| Trouver le réconfort  | p. 47 | Bibliographie  | p. 90 |
| La zone d'un troisième type   | p. 52 | Photographies  | p. 95 |

# Introduction, ou le besoin de ponctuer la ville

C'est l'histoire d'un homme qui, un jour, traverse par hasard un nuage de particules et qui peu à peu rétrécit jusqu'à dépasser la limite du minuscule. Cette œuvre<sup>1</sup> écrite par Richard Matheson en 1956 déborde de science-fiction, mais reste aujourd'hui une métaphore pertinente de la petitesse croissante de l'homme, et du sentiment d'oppression constant qu'il semble ressentir au sein de son environnement.

Il existe un excès, une suffocation, une provocation des sens si intense qui traverse le monde de la ville. L'hyperstimulation sensorielle<sup>2</sup> décrit donc ce phénomène du « trop » subversif envahissant la perception. Et cela n'est pas récent : en 1920, les mutations d'après-guerre des grandes villes ont modifié l'appareil perceptif de l'homme par l'expansivité et la rapidité de la croissance urbaine<sup>3</sup>. L'accumulation des personnes dans la ville, l'accélération des vitesses, l'intensification du trafic

1. Matheson R. (1956), *L'Homme qui rétrécit*. Paris : Éditions Denoël (collection Présence du futur).

2. Stimuler désigne l'acte de rendre un sentiment, une faculté, une activité ou une fonction organique plus intense. C'est inciter à agir ou à réagir. Un stimulus est le signal qui provoque cette réaction physiologique ou psychologique. À stimulation s'ajoute le préfixe hyper. Il désigne le caractère excessif d'une chose, d'un état ou d'une personne. Ce qui est sensoriel, c'est ce qui se rapporte aux organes des sens, aux structures nerveuses qu'ils mettent en jeu et aux messages qu'ils véhiculent.

3. Füzessey S. et Simmay P. (2008), *Le Choc des métropoles Simmel, Kracauer, Benjamin*. Paris : éditions de l'Éclat, page 31. (collection Philosophie imaginaire)

## « Nous sommes tous des hommes qui rétrécissent ».

Pascal Bruckner (1956), *La Tentation de l'innocence*, page 13.

et des lumières et la densification du bâti ont en effet causé une expérience polysensorielle intense.

Il apparaît qu'aujourd'hui encore la ville engendre un rythme sans temps de respiration, à la manière d'une phrase sans ponctuation. À vrai dire, c'est un genre de pollution, mais plus sournoise. Surtout sonore et visuelle, cette accumulation impalpable oppresse le corps petit à petit. Des perceptions comme le crachotement de moteurs bouillonnants des voitures, les lumières artificielles des enseignes et des vitrines, les bruits de travaux divers, le rythme formel infini des immenses immeubles enlaçant les rues encourageant ce continuum corrosif. Aussi, Gilles Lipovetsky nomme notre modèle comportemental en ville Hypermodernité<sup>1</sup>. Cette dernière est bien entendu caractérisée par un mode de vie exacerbé et instantané, où règnent l'éphémère, l'accumulation matérielle et le désir de sensation immédiate. De plus, l'ensemble de la famille de l'Hyper s'ajoute aux déclencheurs : Paul Virilio accuse l'hypervitesse, l'accélération de nos modes de transport et de communication, comme coupable de la saturation sensorielle. Son frère l'hyperconnexion et l'accès à tout instantanément qui en dépend, placent l'homme dans une logique de sollicitation constante. Néanmoins, les « Hyper » amènent l'homme vers un sentiment de claustrophobie... Et c'est ce que raconte en définitive notre histoire de l'homme rétrécissant : aujourd'hui, le monde apparaît de plus en plus petit, car tout est de plus en plus proche et à portée de main. Le malaise et l'isolement enflamment donc l'engorgement des sens. Et pourquoi y a-t-il toujours de la musique d'ambiance dans les centres commerciaux ? C'est, selon Pascal Bruckner, dû au fait que l'homme recherche aussi la stimulation

1. Lipovetsky, G. (1983), *L'Ère du vide : Essais sur l'individualisme contemporain*. Paris : éditions Gallimard.

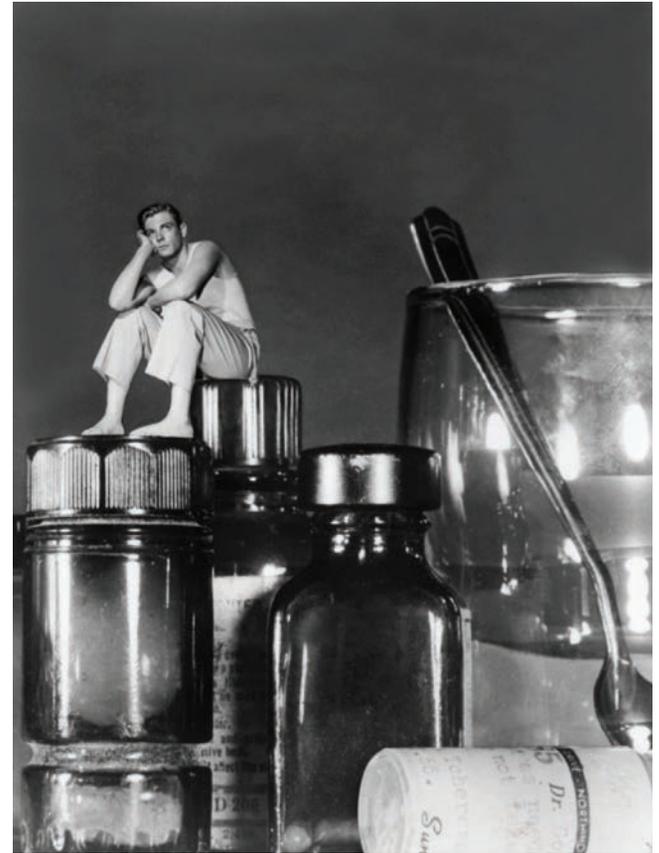


Photo extraite du film *L'homme qui rétrécit*, de Jack Arnold issu du roman fantastique de Richard Matheson, 1956.

perpétuelle dans une tentative d'échapper à l'isolement<sup>1</sup>. Il y a donc un déni de l'état de saturation, et une tentative de remplissage du vide, métaphore de l'appareil sensoriel meurtri.

1. Bruckner, P. (1956), *La Tentation de l'innocence*. Paris : éditions Grasset, page 71.

Telle une boucle sans fin, l'accumulation de perceptions en ville encourage ces hyper-attitudes, qui elles favorisent d'autant plus ce cumul de stimuli. Donc, une meilleure perception de cet environnement amènerait-elle à un meilleur usage de ceux-ci ? Il devient alors tentant de se tourner vers le travail de Florence Doléac, qui souligne ces habitudes mécaniques par la création d'effets de surprise là où le geste est devenu une norme automatique<sup>1</sup>. Par cela, la designer ramène l'utilisateur à un état de conscience sensorielle. Finalement, ne faut-il pas questionner ces codes comportementaux tournés vers l'excès qui conduisent l'homme vers l'hyperstimulation ? Face au surplus de stimuli, il est tout d'abord intéressant de traiter l'hypothèse de la réduction de ces derniers pour encourager l'homme à prendre le temps de se focaliser, de se concentrer en ville. Face à la vitesse propre à la ville, il est décisif de questionner le retour à la lenteur au sein du rythme propre au monde urbain. Face à l'oppression de l'espace urbain, il est aussi essentiel d'envisager la création d'un nouvel espace, un microcosme hors-contexte au sein de la ville. Enfin, face à l'actuelle mauvaise compréhension du système sensoriel humain, il est évident qu'il nous faudra remettre en question la hiérarchie des sens dans notre contexte d'étude. Il est donc temps de regarder la ville d'un point de vue différent, et de lui apporter la virgule dont elle a besoin. Serait-ce le rôle du designer de créer l'effet de surprise nécessaire à la prise de recul de l'homme ? Ainsi, au cours de cette réflexion, il nous faudra définitivement répondre à une question essentielle : un nouvel effet de design en ville peut-il éloigner l'homme de l'état d'hyperstimulation de manière à la fois ponctuelle et durable ?

1. Dautrey J. et Quinz E. (2014), *Strange Design: Du design des objets au design des comportements*. Paris : It éditions, pages 209 à 215.



*Ventilator*<sup>1</sup>, de Florence Doléac, exposition «La crise du logement» à la Galerie Dominique Fiat, Paris, 2007.

1. *Ventilator* est un rideau exposé à la Galerie Dominique Fiat. Il est accroché à un mur sans fenêtre, constamment mis en mouvement grâce à deux ventilateurs. L'effet de surprise généré au sein de cette installation est cette impression de brise provenant d'une fenêtre qui n'existe pas.



# I. Se focaliser en ville : une économie et un équilibre dans la perception

Il nous faut nous intéresser au fonctionnement de la perception : tout commence par un stimulus, capté par un de nos récepteurs sensoriels (l'œil, l'oreille, la peau, le nez et la bouche). Ce premier stade du signal reçu est celui de la sensation. Puis, le message parcourt le corps jusqu'au système nerveux central pour être analysé par le cerveau. Cette nouvelle étape est la perception : la compréhension consciente du message sensoriel. Ce cheminement qui nous permet de percevoir est décrit par Walter Benjamin comme le passage de l'expérience vécue (la sensation), vers l'expérience transmissible, celle qui nous éduque<sup>1</sup>. Car c'est par cette analyse que l'homme cerne mieux son environnement, décide s'il est agréable, désagréable voire hostile. Ce schéma forge notre mémoire sensorielle à laquelle l'homme se réfère pour comprendre les comportements qu'il peut adopter dans son environnement.

Mais la mémoire sensorielle connaît une limite dans sa sollicitation. Dans le milieu urbain, il n'est pas question d'un dysfonctionnement de celle-ci mais de sa sur-exploitation. Elle est en effet mise à rude épreuve : l'accumulation de perceptions de formes différentes

1. Füzeséry S. et Simmay P. (2008), *Le Choc des métropoles : Simmel, Kracauer, Benjamin*. Paris : éditions de l'Éclat, page 38.

impose une analyse de beaucoup trop de stimuli pour le système nerveux, et selon Kracauer, la multiplication des signes dans l'espace rend toute lecture impossible<sup>1</sup>. Les bruits par exemple : ils se multiplient, se recouvrent et finissent par se contredire dans une cacophonie. Cela place le système perceptif de l'homme dans un « état de choc », le message est paré par la conscience qui suit une sorte d'instinct de préservation. Celle-ci donne à ce qui est ressenti le caractère d'une expérience vécue analysée très rapidement, provoquant le réflexe et non une bonne assimilation du signal. Que nous l'appelions fatigue ou saturation sensorielle, ce phénomène décrit l'impossibilité de réagir à l'avalanche de données perceptibles. Face à ces stimuli, l'homme est tenté de se renfermer sur lui, d'être le plus rapide dans ses déplacements, dans un réflexe de fuite de la sur-stimulation. La perception de la ville est inconsciente, et la synthèse de tout ce qui est perçu n'est plus possible. Bref, le diagnostic tombe : il y a un blocage sensoriel qui opère une régression de la perception, un déclin du signe perçu au simple signal, et du signal à la stimulation nerveuse indifférenciée. Autrement dit, l'homme ne comprend plus ce qu'il ressent.

**« La grande ville est le lieu d'une vie vidée de sa substance, creuse comme une boîte de fer-blanc, qui ne connaît pas de cohérence interne, mais seulement des événements ponctuels qui s'assemblent de manière kaléidoscopique dans des séries d'images toujours nouvelles. »<sup>2</sup>**

L'attention de l'homme se porte généralement non pas sur un stimulus mais plutôt sur un foyer de perceptions. Par exemple, un néon est source de plusieurs stimuli : sa lumière excite la vue tandis que le grésillement de l'ampoule aiguise l'oreille. À la notion de foyer est associée l'idée du focus, le cœur, le point sur lequel l'homme va se concentrer.

Généralement, l'homme prend le temps de choisir son centre d'attention, comme lorsqu'il choisit d'écouter de manière concentrée une voix en particulier dans une discussion. Mais comme nous le devinons, le problème de l'espace urbain est son accumulation immodérément rapide de foyers. Faire un choix devient alors bien plus compliqué pour son usager qui a du mal à être attentif à un point précis. Le designer pourrait-il remettre en place ce focus ? Il est alors intéressant de se demander s'il est nécessaire de réduire le diaporama de l'attention de l'homme en ville, de supprimer les foyers en surplus, pour l'encourager à se focaliser.

1. Füzesséry S. et Simmay P. (2008), *Le Choc des métropoles Simmel*, Kracauer, Benjamin. Paris : éditions de l'Éclat, page 30.

2. Ibid.

# Contre la vastité sensorielle, l'appel à l'allégement

## Comprendre sa perception, ses limites et son réseau

Réduire, oui. Néanmoins, quelle est la limite de la réduction ? Il existe un intérêt important pour la mise en exergue d'un seul sens face aux autres, notamment dans le domaine de la création artistique contemporaine. *Plight*, de Joseph Beuys est une installation au sein du Centre Pompidou créée en 1985 au sein de laquelle le visiteur pénètre pour découvrir un silence extrême obtenu à l'aide de 284 rouleaux de feutre posés sur les murs. Le corps en déplacement devient alors seul outil sonore de la pièce : l'expérience dévoile avant tout le potentiel créateur de sons du corps humain, devenu seul instrument de la pièce à cause de l'absorption acoustique du feutre. Si nous pouvons penser que la valorisation du silence est une bonne piste pour ajouter du calme à la perception, il s'avère que les visiteurs ayant parcouru la salle racontent avoir ressenti comme un sentiment de claustrophobie : il s'en dégage une expérience oppressante principalement causée par le vide sonore fragilisant. Alors, il apparaît que le blocage d'un récepteur sensoriel est une expérience plutôt déstabilisante pour l'homme. Revenons à la fonction des sens : si chacun des cinq sens connus, la vue, l'ouïe, le toucher, le goût et l'odorat, capte un message sous une forme particulière, il existe d'autres fonctions propres à notre système perceptif. Nous possédons en vérité d'autres sens : celui de l'équilibre, la proprioception (le sens



*Plight*, Joseph Beuys, Centre Pompidou, 1985.

responsable de la juste localisation par le cerveau des différents membres du corps dans l'espace), la nociception (le sens de la douleur) et la thermoception qui contrôle les variations thermiques du corps. Si ces trois derniers fonctionnent grâce au toucher principalement, les premiers demandent la sollicitation des sens recevant des stimuli plus distants : la vue et l'ouïe. Effectivement, ils sont tous deux essentiels à l'ancrage corporel, c'est-à-dire à l'orientation dans l'espace et dans le temps, et sont aussi un pilier pour l'équilibre du corps. La mise en valeur d'un sens au détriment de l'autre n'a donc finalement pas de sens, car cela amène à la perte de l'orientation. Serait-il alors possible que les récepteurs sensoriels fonctionnent de manière complémentaire ? Une inter-connexion entre ces différents organes, comme cette relation entre la vue et l'ouïe, est effectivement présente : c'est la polysensorialité,

mais nous pouvons aussi la qualifier de réseau sensoriel. C'est en effet cette pluralité sensorielle que nous appréhendons, cernons, puis enregistrons de manière analytique lorsque le schéma de la perception est respecté. La mémoire sensorielle conserve donc des additions sensorielles et non des sensations isolées pour analyser le mieux une situation complexe.

**« Je croyais entendre la clarté de la lune chanter dans les bois »<sup>1</sup>**

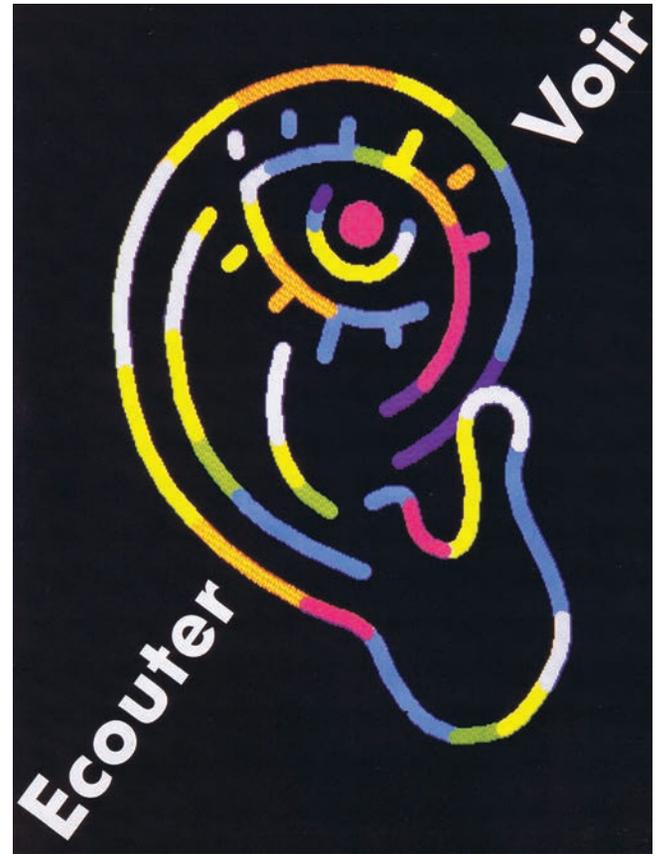
Souvent, les écrivains romantiques tels que Chateaubriand associent intimement deux sensations issues de différents sens. Cette simultanéité dans la perception accorde à leurs descriptions un ton d'une profonde sensibilité propre au Romantisme. Ce phénomène, c'est la synesthésie, c'est-à-dire l'appel à un terme normalement réservé à des sensations d'ordre différent. Cela étant, cette stylistique d'abord littéraire peut-elle être véritablement ressentie par le corps ? Est-ce que tous les sens fonctionnent ensemble de manière égale ?

**« Les parfums, les couleurs et les sons se répondent Dans une ténébreuse et profonde unité. »<sup>2</sup>**

La sollicitation sensorielle est différente en fonction de l'environnement dans lequel elle agit. L'œil est d'ailleurs majoritairement aguiché dans nos quotidiens par la publicité et tout ce qui peut contenir un écran depuis l'avènement du numérique au début du siècle.

1. François-René de Chateaubriand (1809), *Mémoires d'Outre-Tombe*, « Deux années de délire. – Occupations et chimères », Partie I, livre 3, chapitre XI. Paris : Le Livre de Poche.

2. Charles Baudelaire (1857), *Les Fleurs du mal*, « Correspondances ». Paris : Larousse (collection Petits Classiques Larousse).



*Écouter, Voir*, affiche sérigraphie, 176x120, 1989.  
À l'heure où les bibliothèques se transforment en médiathèques.

Les images publicitaires et les vitrines des magasins sont pensées pour attirer l'œil en premier lieu, et les lumières sont mises en place pour favoriser l'attention visuelle. L'homme a donc plus tendance à développer ce sens par nécessité au détriment des autres. Nous ne pouvons donc pas encore qualifier

notre système perceptif de synesthésique car pour que ce soit le cas, il faudrait que l'homme face attention à ses autres sens, et que leur développement soit au même niveau.

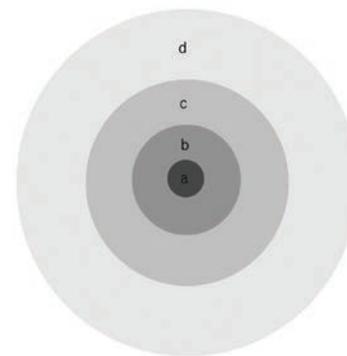
Nous admettrons tout de même que le réseau entre les sens de la vue et de l'ouïe s'actionne de manière permanente. Alors, s'il y a un déséquilibre dans la sollicitation sensorielle au sein du milieu urbain, l'engrenage reliant l'œil à l'oreille connaît un dysfonctionnement. Le son de la ville n'est pas favorisé lors du processus de création des objets qui la peuplent. Par exemple, la sonorité des moteurs des voitures apparaît souvent comme brute et agressive, et par polysensorialité elle évoque un univers visuel plutôt désagréable, enfumé et grisâtre. Telle une mélodie désaccordée, la correspondance des sens n'est pas utilisée de façon appropriée pour placer l'homme dans un bon état de calme. Elle prête même assistance à l'hyperstimulation ! Il s'avère que ce milieu sensoriel n'est pas pensé globalement pour une bonne compréhension du paysage citadin, et il devient donc nécessaire de prendre en compte la totalité de l'appareil perceptif de l'homme durant sa conception. Le designer est-il capable de favoriser cet équilibre dans l'exploitation des sens dans le monde urbain ? Face à l'immensité stimulante que représente la grande ville, une piste alternative devient intéressante : réduire le champ de la perception de l'homme pour focaliser cette dernière sur lui.

### S'isoler du monde urbain : un retour vers soi

L'appareil sensoriel de l'homme comporte deux catégories de récepteurs : les percepteurs à distance qui s'attachent aux objets éloignés, qui sont les yeux, les oreilles et le nez, et les immédiats qui explorent le monde proche par le toucher grâce aux sensations que nous livrent la peau, les muscles et les muqueuses. Dans la ville les sens de la distance sont

principalement utilisés par l'homme. Mais si l'accumulation de perceptions visuelles et sonores nous atteint sans physiquement nous toucher, elle force tout de même les frontières de notre sensibilité. Peut-être est-ce la raison du fait que l'hyperstimulation n'apparaît pas comme un phénomène visible aujourd'hui... Elle paraît en effet lointaine, mais est extraordinairement présente et oppressante, comme si elle brisait les frontières de notre sensible intimité.

Les notions de proxémie<sup>1</sup> et de l'espace sensoriel et culturel de l'homme révélées par l'anthropologue américain Edward T. Hall peuvent nous aider à répondre à cette question. Selon lui, il existe différentes zones affectives propres à l'homme établies selon nos façons de discuter. Elles peuvent se schématiser sous la forme de cercles dont le centre commun à toutes est le corps de l'individu. Le cercle au plus grand diamètre est la distance publique,

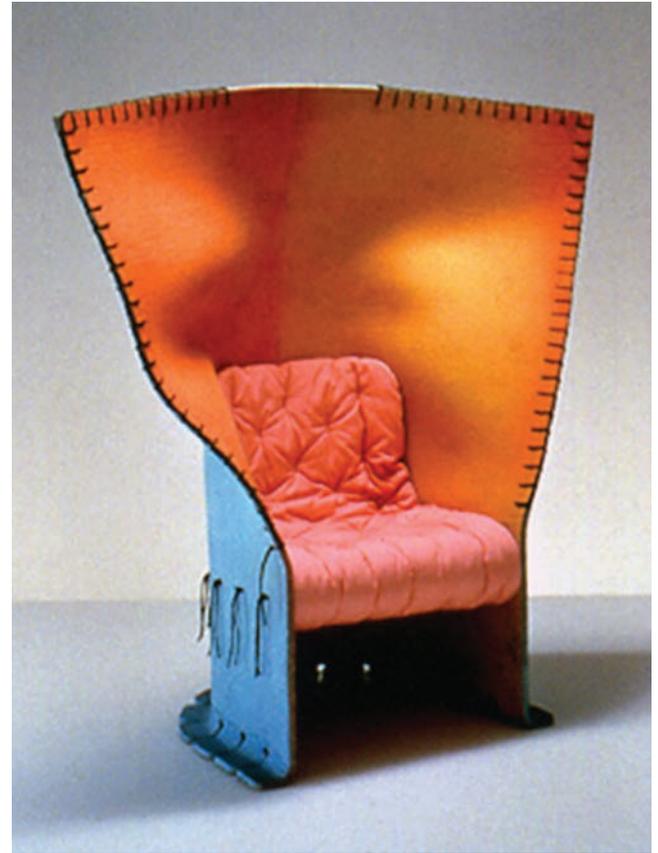


1. La proxémie est « l'ensemble des observations et théories que l'Homme fait de l'espace en tant que produit culturel spécifique » selon E.T. Hall (1971), *La Dimension cachée*, Paris : éditions du Seuil.

- a. La sphère intime (moins de 40 centimètres)
- b. La sphère personnelle (jusqu'à 1,20 mètre)
- c. La sphère sociale (entre 1,20 et 4 mètres)
- d. La sphère publique (4 mètres et plus).

celle du monde urbain, où l'autre très éloigné est destiné à demeurer un étranger. La distance sociale, au diamètre plus petit, correspond à un cercle plus proche destiné aux négociations polies. Ensuite, E.T. Hall distingue la distance personnelle. Si elle implique un rapprochement entre les individus, donc un lien affectif, elle est encore assez grande pour ne permettre aucun contact ou presque : elle correspond à un cercle amical. Enfin, la distance intime engage un contact tactile (ce récepteur sensoriel immédiat est majoritairement sollicité) ainsi qu'un lien amoureux entre les interlocuteurs. Pourtant, c'est cette dernière sphère qui se retrouve tourmentée en ville. En effet, les stimulations sonores envahissent ce cercle de proximité, et ce phénomène reste inobservable. L'oppression ressentie en ville s'explique donc. Cet essoufflement donne vie à un repli, et par conséquent tout ce qui a trait au toucher est fui.

La préservation de cette sphère intime est-elle nécessaire pour permettre la pause sensorielle en ville ? En effet, le temps de protection, c'est-à-dire le moment où l'on peut faire attention à soi, semble être une bonne piste pour le designer qui souhaite éloigner l'homme de l'état d'hyperstimulation. Cette idée attirante favorise ainsi le plaisir individuel de l'usager de la ville, et l'utilisation d'un vocabulaire sensoriel proche de la douceur, de l'abri et du cocon. Il est donc intéressant de stimuler les sens de façon réconfortante. Prenons l'exemple du fauteuil *I Feltri* réalisé par Gaetano Pesce. Lorsque l'usager s'installe sur cet objet combinant la chaise et la couverture, son sens du toucher est stimulé de façon vigoureusement délicate. Le designer délimite de façon tangible la sphère privée en utilisant le feutre, un matériau isolant acoustique, qui recouvre presque entièrement l'homme assis et calfeutre ses sens. La mise en valeur de l'intimité de l'homme amène ce dernier à se concentrer sur lui-même et sur ce qu'il ressent. Il s'isole donc douillettement du monde extérieur dans ce petit



*I Feltri*, Gaetano Pesce, 1984.

espace consolateur. Mais ce confinement peut-il être réellement un bon moyen de permettre à l'homme de mieux percevoir en ville ?

*I Feltri* est un mobilier domestique, réservé à une culture élite, ou alors un objet exposé et expérimenté au sein d'un musée. Ainsi il n'est pas conçu pour une utilisation

dans le milieu urbain. La mise à distance que cette dernière pourrait introduire semble assez extrême, et le contraste entre la ville et l'intimité de l'utilisateur apparaît comme un profond écart sensoriel. Si la coupure créée permet effectivement de se détacher de la sur-stimulation, valoriser la distance intime telle que l'entend Edward T. Hall semble dépasser la limite de la simple rupture sensorielle car elle peut avoir des conséquences dans le milieu urbain, comme une recherche constante de l'isolement. En effet, cette focalisation sur soi et l'hyperstimulation sensorielle sont deux confinements, certes divergents, mais dont les résultats se ressemblent intimement : face au sentiment de solitude devant la foule dont découle le rejet des grands espaces, le cocooning tend à pousser l'homme à rechercher constamment cette solitude confortable. Donc, la rupture créée par l'isolement de proximité est certes intéressante, mais elle est à tempérer. Notre intérêt n'est non pas d'écarter totalement l'homme de la ville, mais de lui proposer de prendre du recul, « faire un pas de côté » pour prendre le temps de percevoir. La question du dosage est donc à poser : le designer doit être à même de se rendre compte des limites de la rupture à mettre en place. Pour comprendre où et comment le designer doit intervenir pour mettre une place une pause sensorielle équilibrée et efficace, il est dorénavant nécessaire de la penser au sein des usages que l'homme fait de la ville. Et la ville est un espace de mouvement...



# Contre le temps mécanique de la grande ville, l'appel à la légèreté

En 1920, Simmel décrit une culture de l'exactitude et de la ponctualité au sein des déplacements en ville. Les affaires du citadin y sont multiples et compliquées, et face à l'accumulation de tant d'hommes aux préoccupations si diverses dans la ville, les activités de chacun s'enchevêtrent toutes. Le réseau en résultant est à ce point si complexe que sans une ponctualité absolue, l'ensemble semble s'écrouler. L'exigence croissante de précision et la rationalisation de nos usages de la ville peuvent d'ailleurs se retrouver aujourd'hui avec l'utilisation indispensable du numérique au sein de notre quotidien. L'hyperconnexion donne accès à n'importe quelle information tout de suite, et forme un rythme auquel l'homme tente de se rapprocher de manière la plus efficace et mécanique possible. L'hypervitesse domine donc au sein de l'environnement urbain, et elle est aussi caractérisée par la multitude de flux différents qui peuvent intervenir au sein d'un même espace : voitures, piétons, cyclistes, transports en commun circulent en effet ensemble. L'accélération en ville est donc vivace et puissante, et l'homme pense y perdre son temps. En contrepoint, la ville respire un certain sentiment d'épuisement, l'avènement des objets et environnements connectés depuis les années 2000 en étant partiellement responsable. La perception régresse. Mise de côté au profit de la vitesse, elle s'arrête au stade de la sensation. L'homme pressé devient alors un automate, et presque déshumanisé, il ne prend plus en considération l'importance de son corps, de ce qu'il perçoit et des conséquences sensorielles de ses mouvements quotidiens.

**« Le temps de la métropole n'est pas  
l'addition du temps vécu subjectif.  
C'est un temps homogène et  
arithmétique, un temps mécanique »**

Georg Simmel, *Le Choc des métropoles* (2008), Page 35.

Et arrive évidemment le temps où il finit par accentuer l'hyperstimulation par cette mauvaise considération sensorielle... Alors, à quel moment la perception peut-elle être valorisée dans nos déplacements ? Intéressons-nous à la marche. Au cœur des flux observés, marcher est un mouvement plus lent qui peut être démécanisé : plusieurs concepts armés d'une idée de légèreté comme la flânerie<sup>1</sup> peuvent accompagner notre réflexion reposant sur la valorisation de la lenteur dans notre perception du monde urbain.

**«Flâner, ce n'est pas suspendre le temps mais s'en accommoder sans qu'il nous bouscule»<sup>2</sup>**

### Marcher, flâner...

Flâner, c'est prendre le temps de marcher sans but, l'esprit léger et le sourire aux lèvres. Cet état d'âme favorise la contemplation de ce qui est perçu, et cela principalement par l'utilisation de la vue et l'ouïe. De surcroît, cette douce déambulation demande une certaine temporalité plus lente, ainsi que la disponibilité de l'attention de l'homme, ce qui entraîne une pleine ouverture du duo de sens. Mais l'action de flâner adoucit l'esprit et tend à favoriser la sensation vécue plutôt que l'intellectualisation de cette dernière, et de manière caricaturale, elle donne à l'homme un certain air béat... Alors, sans atteindre cette légèreté trop intense, le designer peut-il favoriser la marche contemplative, dont l'unique finalité est la marche elle-même ?

1. La flânerie est l'action de déambuler au hasard, pour le plaisir de regarder. Mais cela peut être vu comme de la paresse, une perte de temps.

2. Sansot P. (1998), *Du bon usage de la lenteur*. Paris : Rivages, page 33.



*Marche Sonore*, Pays de Felletin, Pierre Redon, 2013.

D'une part, cette dernière amène vers un état de conscience sensorielle plus développé. C'est une perception attentive, déstressée et libérée de toute obligation de productivité. D'autre part, malgré le fait que seuls les sens de la distance soient convoqués, prendre le temps de parcourir et de contempler la ville encourage une certaine proximité entre ce qui est vu et entendu et le système sensoriel.

Cette manière de se déplacer établirait-elle un état de veille dans le rythme de l'homme qui démystifierait la distance sensorielle ? Prenons pour exemple les marches sonores de Pierre Redon. Elles se présentent comme des parcours que chaque participant suit durant trois ou quatre heures à l'aide d'un baladeur MP3 et d'une carte. À différents moments du parcours, le baladeur diffuse des sons enregistrés antérieurement comme des témoignages de l'histoire du lieu dans lequel le marcheur se tient. Le projet est une nouvelle découverte du territoire par le sens de l'ouïe. Il est alors notable que l'environnement sonore de l'homme se dédouble : aux sensations directes du mouvement de la marche s'ajoutent les voix-off des témoins et habitants de l'espace de parcours. Cette diffusion est une sorte de réalité sonore augmentée, qui donne au visiteur deux fois plus à écouter. Alors, par la lenteur et l'attention offertes par la marche, le participant prend le temps de distinguer le dédoublement sonore propre à l'expérience de Redon : les deux univers sonores superposés sont perçus sans ambiguïté ni hyperstimulation. Ainsi, même les stimuli distants peuvent sembler proches si l'attention est intensifiée. Nous pouvons d'ailleurs les comparer à des sensations tactiles, leur tangence avec l'oreille via le baladeur MP3 accentuant beaucoup ce phénomène. Cela intensifie l'intimité établie entre l'homme et le territoire qu'il découvre. Alors, l'acte de déambuler transpose les facultés des sens, c'est-à-dire qu'un organe sensoriel proche de la distance se trouve doté des caractéristiques du sens du toucher. Comme une sorte d'inspiration profonde pour ressentir à pleins poumons, la marche est un élan pour la perception, et permet à l'homme de comprendre cette dernière. Cependant, la contemplation reste un état idéal difficile à atteindre pour l'homme hypermoderne.

## « Les hommes pressés – et tels sont les hommes chargés de responsabilités – ne flânent pas. »<sup>1</sup>

Pour que l'état apte à la compréhension sensorielle soit atteint, il faut que l'homme choisisse de s'y plonger... Et la majorité des individus utilisent la ville uniquement comme un moyen de se déplacer rapidement. Leur penchant pour la rapidité tend de plus en plus à rendre l'idée de libérer la marche lointaine et inaccessible. Ce bonheur ne peut être compris par tous, car beaucoup d'individus ne ressentent pas le désir de ralentir. La vitesse fait en effet grandement partie de leur vie. En effet, l'homme réagit à la montée exaltante et entêtante des informations sensorielles qui le submergent quand il va vite, et cela fait parfois du bien... La vitesse entraîne la libération de deux substances chimiques (l'épinéphrine et la norépinéphrine) connues pour provoquer la sensation d'extase.

## « Qu'on le veuille ou non, le cerveau humain est programmé par la vitesse »<sup>2</sup>

Beaucoup s'accoutument très bien à la vitesse : pour Milan Kundera<sup>3</sup> elle aide à refouler l'horreur et la stérilité du monde moderne, et les gens se mettent souvent sous pression jusqu'à l'épuisement afin d'éviter de se confronter à leur insatisfaction. Si la recherche de vitesse est une obsession, et s'il est si difficile de faire changer le regard sur nos rythmes, le designer peut-il trouver un moyen de briser ce schéma de la précipitation dans lequel se conforte l'homme pressé ?

1. Sansot P. (1998), *Du bon usage de la lenteur*. Paris : Rivages, page 36.

2. Honoré C. (2013), *Éloge de la lenteur*. Paris : Marabout, page 42.

3. Kundera M. (1995), *La Lenteur*. Paris : Gallimard.

## Briser le cadre

Selon Depardon, se retrouver au dépourvu dans l'errance est une manière de mieux se connaître<sup>1</sup>. Le fait est que lorsqu'on en arrive à improviser, nos mouvements ne sont plus cadrés. Le marcheur n'a plus de but à atteindre, et cela l'amène à se focaliser sur ce qui l'entoure, à percevoir uniquement l'instant présent. L'errance est une suspension du temps, au sein de laquelle la recherche de vitesse n'a pas sa place. Mais cette attitude est loin d'être rassurante, et demande une certaine force d'esprit pour éviter à l'homme de subir un stress intense dû à l'absence de repères. Par cette appréhension, l'errance est terriblement dévalorisée et évitée aujourd'hui, tout comme l'ennui. Cette dernière idée est d'ailleurs valorisée dans l'exemple de l'*Aladin Spaghetti Bench* de Pablo Renoso (2013). Lorsque nous devons attendre en ville, nous prenons l'habitude de nous asseoir sur un banc, trouvant une quelconque activité pour passer le temps (regarder son téléphone, lire un livre...).

Mais il nous serait impossible de ne pas contempler le banc de Pablo Renoso, dont les lattes de bois semblent prendre vie et danser dans l'espace dans une intense délivrance et une agilité désinvolte. L'objet est une métaphore des bénéfices de l'ennui : au moment où l'homme ne sait plus quoi faire à part attendre, arrive un nouvel état de la perception. Cette dernière s'intensifie, s'ouvre, et devient follement sensible au point de passer la frontière de l'imaginaire, comme si le moment de la rêverie était doté des mêmes capacités sensorielles – voire plus développées – que l'état conscient. Cependant, comme pour l'errance, il faut être prêt à s'ennuyer pour que cette expérience soit bénéfique pour l'homme.

1. Depardon R. (2004), *Errance*. Paris : éditions du Seuil.



Photographie extraite du livre *Errance*, Raymond Depardon, 2004.

**« L'errance n'est ni le voyage, ni la promenade mais cette expérience du monde qui renvoie à une question essentielle : qu'est-ce que je fais là ? »**

Raymond Depardon, *Errance*, page 13.

Malgré ses qualités pour ouvrir et accentuer la perception, la perte de repères n'est pas forcément une idée attirante pour l'homme qui d'habitude se rassure dans l'encadrement de ses déplacements. La rupture sensorielle a des chances d'être subie plutôt que bien vécue, et le designer, par son rôle social et empathique, ne peut imposer une expérience déstabilisante.

La mise en valeur de la lenteur dans nos déplacements en ville est un concept attirant pour celui qui souhaite destimuler l'homme. Il faut donc donner à ce dernier la volonté de temporiser son rythme : l'exemple de Pierre Redon apparaît alors comme une tentative de l'artiste d'amener le visiteur à apprécier ce ralentissement. Mais arrive le moment où nous devons nous poser la question de la durabilité de cet usage de la lenteur. En effet, nous avons pu relever le fait que la vitesse ne peut être bannie de la ville, elle est nécessaire pour ses habitants. Si le marcheur prend plaisir à flâner et contempler pendant un instant, l'état de calme construit durant l'expérience se dissout rapidement au profit d'une réactivation de l'allure. L'attrait est passager, et il peut être difficile de lutter contre le retour d'une accélération fondamentale à toutes les responsabilités qui construisent notre quotidien. Et comme le choix de ralentir dans ses déplacements peut devenir difficile à faire pour l'homme, il est certainement plus intéressant pour le designer de se tourner vers une ou des stratégies concrètes encourageant la pause, l'intérêt étant de trouver un meilleur équilibre à la rupture sensorielle pour que cette dernière fonctionne correctement, et durablement. Finalement, tout n'est qu'une question de dosage...



*Aladin Spaghetti Bench, Pablo Renoso, 2013.*

## II. Penser une zone de décompression



Le problème avec l'effet de surprise, c'est sa sévère éphémérité qui ne permet pas une destimulation permanente dans le milieu urbain. De plus, serait-il étrangement possible que l'homme recherche fréquemment la stimulation ? Il nous faut alors revenir à Gilles Lipovetsky : ce dernier accuse le caractère narcissique contemporain de l'attitude commune, responsable d'un certain désintérêt pour son environnement<sup>1</sup>. Et cela entraîne un intérêt constant pour la sensation intense et momentanée. C'est un attrait qui va jusqu'à côtoyer étroitement l'addiction. Nous pouvons d'ailleurs oser faire un parallèle avec un trouble addictif connu, la boulimie. C'est une névrose caractéristique de l'hypermodernité, et une conséquence du culte de l'excès. Cette anarchie alimentaire absorbe l'homme dans une logique de remplissage instantané, indomptable et interminable. Alors, si certaines attitudes citadines sont analysées comme des états symptomatiques, des réactions face aux effets atomisants de l'hyperstimulation, d'autres peuvent découler de ce phénomène addictif. Pourquoi, au milieu d'une telle richesse matérielle, le désir constant et le manque de temps sont-ils devenus si endémiques ? La faute en incombe lourdement à notre condition mortelle. D'une part, maîtriser le temps est une façon de se rassurer et de contrôler illusoirement notre conditionnement biologique ; et d'autre part, faire de nos désirs des priorités est une échappatoire.

1. Lipovetsky, G. (1983). *L'Ère du vide : Essais sur l'individualisme contemporain*. Paris : éditions Gallimard, chapitre III «Narcisse ou la stratégie du vide».

**«Nous devenons des drogués de la vitesse. Lorsque nous conduisons pour la première fois sur l'autoroute, une vitesse de 130 km/h nous paraît élevée. Au bout de quelques minutes, elle est devenue une routine. Prenez une route de traverse, descendez à 50 km/h et votre nouvelle allure vous paraît lente à en grincer des dents. L'habitude de la vitesse alimente le besoin constant d'aller plus vite.»<sup>1</sup>**

Ainsi s'explique le fait que l'homme peut être difficile à éloigner de la vitesse, comme de l'hyperconnexion et de l'hyper-consommation qui en découlent. Mais ce rythme est-il propre à la totalité de l'espace urbain ? Ne disposons-nous pas de différentes temporalités en son sein ? Il est temps d'analyser les différentes typologies d'espaces de la ville.

Marc Augé appelle non-lieux des espaces creux qui ne produisent aucune sociabilité, comme des lieux sans fonction particulière à part la circulation des individus, des informations, un réseau dont les parties ne se croisent pas<sup>2</sup>. Mais la ville n'est pas un non-lieu en soi. Elle est à la fois composée de secteurs de rencontre et de passages de circulation. Tandis que ces derniers sont pensés de manière fonctionnelle pour faciliter la circulation des piétons et des véhicules (rues, carrefours, ronds-points...), la fonction des premières zones s'oriente plus vers le loisir : les parcs et les jardins en sont les représentants. Ils illustrent un temps que l'homme dédie à sa sphère amicale

1. Honoré C. (2013), *Éloge de la lenteur*, page 42.

2. Augé M. (1992), *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris : Éditions du Seuil.



Le Parc de la Tête d'Or à Lyon. Droits Réservés (DR).

et familiale. En effet, chacune de ces zones propose des activités oisives qui semblent être une porte d'entrée vers une bonne prise de recul. Par exemple, au sein de parc de la tête d'or à Lyon, nous pouvons ressentir un certain changement de climat : nous abandonnons le béton des rues pour profiter d'un temps poétique, assis sur l'herbe, sur un banc ou même un pédalo. Il est clair qu'une reprise de souffle vis-à-vis de la rythmique citadine est bien présente dans ces espaces transpirant d'oisiveté. Alors, pourquoi ces zones qui se dégagent de l'oppression de la ville semblent-elles impuissantes lorsqu'il s'agit de proposer une réponse durable à la pause ? Se promener dans un parc est une activité de fin de semaine que le citadin s'autorise lorsqu'il en a le temps. Les loisirs prennent part à un équilibre social, et disposent de vertus complémentaires et indispensables au quotidien.

Bertrand Russel dit même dans son ouvrage *Éloge de l'oisiveté*<sup>1</sup> que le loisir participe à l'augmentation de l'efficacité dans le temps du travail. En effet, en 1960, il est important de développer des fonctions liées à la détente dans la ville pour permettre la distraction, entraînant une concentration plus intense et habile lors du retour au labeur. Aujourd'hui, construire la ville relève d'une attention toute particulière du lieu et du temps, ce dernier étant profondément lié à notre rythme de vie. La ville se sectorise en fonction de ce quotidien, elle comprend les trois moments qui le caractérisent : le temps du travail, le temps du sommeil et le temps libre. Cette segmentation a une conséquence de démarcation trop puissante... Car si c'est bien dans l'espace public que nous nous trouvons lorsque nous déambulons dans un parc tel que celui de Lyon, restons-nous pour autant présents dans le milieu urbain ? L'espace vert devient un monde en soi, se distinguant totalement de l'environnement global et se singularisant beaucoup trop de la principale zone hyperstimulante, la rue réservée à la circulation. De ce fait, la pause que propose ce bout de nature fragmente aussi notre manière de percevoir. Certes, elle permet une belle perception de nos moments de distraction, mais ne résulte pas du réel monde de la ville... Et notre intérêt est de valoriser ce dernier. Le banc public est bien le seul mobilier qui permet de s'asseoir pour faire une pause en ville. Mais son effet devient de plus en plus anodin, à cause de sa forme archétypale sans aucune surprise. Cette dernière essentiellement fonctionnelle tend à prendre le moins de place possible, et n'offre pas la protection nécessaire face à l'hyperstimulation. Un nouvel effet de design est donc requis dans le monde urbain.

1. Russel B. (1932), *Éloge de l'oisiveté*. Paris : Éditions Allia.

# Un univers réinvesti

## Trouver le réconfort

Déterritorialiser le loisir du parc vers la rue semble être une belle piste pour créer un espace de divergence. Le mobilier urbain *Boll* d'Adrien Blanc illustre bien cette appétence : il use du langage du jeu pour enfant pour apporter une note de naïveté sur des plots en béton, situés au sein de la place de la gare de la Part-Dieu à Lyon. D'un côté, l'objet valorise un élément de la vie urbaine invisible tellement il s'est enraciné dans nos trajets quotidiens. Puis, par des couleurs saturées et une ligne arrondie, les modules ajoutés assument totalement une identité du jouet pour apporter l'effet fantaisiste qui transforme de simples plots en un plateau de jeu dont l'homme est le protagoniste. Effectivement, le contraste est frappant entre l'archétype et l'élément nouveau, qui ne sont pas deux objets qui s'accordent communément.

Notre analyse guette dorénavant les quelques éléments de surprise que l'on peut trouver dans nos rues, d'une forme dont certains ingrédients paraissent surgir d'une autre sphère de nos vies. Si dorénavant l'espace du parc se distingue trop du monde urbain, certains designers peuvent réutiliser ses codes pour singulariser leurs créations destinées à ce dernier contexte. Par exemple, l'*Escalé Numérique* de Mathieu Lehaneur – réalisée en partenariat avec JCDecaux pour la ville de Paris – est une sorte de superposition : l'objet mêle à la fois sa fonction d'abri-bus ainsi qu'un espace vert pour greffer un temps plus paisible à l'archétype de ce genre d'espace d'attente. La halte propre au projet est un concept fort, et la nature est un bon moyen d'inciter l'homme



*Boll*, Adrien Blanc, 2015.  
*Escale numérique*, Mathieu Lehaneur, 2012.

à ralentir. Ce dernier en a éperdument besoin, car rien ne représente aussi bien la pureté et ce qui lui est essentiel que la nature. Elle le conditionne et porte sa vie, et son affinité pour le vivant est l'essence de son humanité. C'est d'ailleurs pour cela que les parcs sont les lieux propices à la détente. Mais en quoi l'utilisation de codes issus de la nature améliorerait-elle la perception ? Eh bien, il est notable qu'un gouffre entre les deux entités que sont l'homme et la nature existe, puisque celles-ci ne disposent pas de la même temporalité. Notre époque, l'hypermodernité, se fonde sur un temps qui répond à ses fantasmes d'intensité constante, tandis que l'homme possède malgré lui une chronobiologie caractérisée par une organisation temporelle du métabolisme et soumise à chaque être vivant. L'homme dispose donc d'une énergie inégale en fonction des différents temps de la journée. Un rapprochement avec la nature nous reconforte avec la normalité du fonctionnement du corps humain, en inadéquation face aux attentes du monde moderne. Ainsi, le message de Mathieu Lehaneur tend à relativiser l'attrait pour la vitesse dans le milieu de la circulation urbaine. La création du designer dispose d'une plus-value par rapport au projet d'Adrien Blanc qui ne met en lumière que le plaisir de la stupéfaction face à l'originalité de l'addition des deux entités, le jeu et la ville. Si l'*Escale Numérique* use des textures du jardin dans un espace de vitesse, c'est pour offrir un cadre rassurant au citoyen qui se voit en meilleure posture pour ralentir. De plus, attendre le bus peut-être synonyme d'ennui et de perte de temps. La réapplication agit telle une mise en valeur de ce moment de latence, nécessaire à notre rythme biologique. L'usage qui semblait auparavant inutile est revalorisé... Enfin, vraiment ? De grands écrans numériques sont présents pour relayer de façon permanente des informations sur la ville. Alors ils deviennent nuisibles à la contemplation multi-sensorielle de l'environnement.



Place Rougé, quartier des Arcades Rougé à Cholet,  
Marc Aurel, Tortel, T+T Design et Metalco, 2009.

L'usager se focalise sur ces instants digitaux éphémères, et la pause instaurée perd toutes ses vertus ralentissantes en faveur d'une perception attentive à ce qui l'entoure.

Rassurer, en voilà une belle action du designer face au sentiment d'oppression ! Encore faut-il qu'elle encourage l'homme à prendre le temps de percevoir en ville... Prenons un autre exemple : lorsque nous arrivons dans le nouveau quartier des Arcades Rougé à Cholet, et plus particulièrement au sein de la place Rougé créée en 2009, nous semblons entrer dans une sorte de salon ouvert sur la ville. En effet, le designer Marc Aurel, associé à T+T Design et à l'entreprise Metalco, utilise un univers de formes issu de nos espaces domestiques transposé au sein de cet agencement de mobiliers urbains. Quel est l'intérêt de cette réexploitation surprenante ? Tout d'abord, il paraît logique que la signification de notre espace personnel nous offre un cadre rassurant pour ralentir dans la zone circulante. Et si la trop forte subtilité de la transposition est critiquable – certains pourront pointer du doigt le manque de confort –, il nous faut ici éclaircir la spécificité de l'acte de design. Si le créateur tente de domestiquer l'espace urbain, il ne le fait pas de manière brutale. Il y a de la justesse et de l'attention dans son travail qui réutilise subtilement certains signes de nos habitats : le motif des assises découpé au laser reprend les textures des tissus à l'esprit organique des meubles baroques du XVII<sup>e</sup> siècle. Le principe est donc d'abord de jouer sur la juste utilisation de l'imaginaire visuel de l'usager pour aménager une prolongation du « chez-soi », et non une imitation. La vertu reconfortante de l'espace domestique est reconduite vers l'extérieur par la juste utilisation du signe – le motif – qui humanise les assises. Mais alors, que reste-t-il de cette superposition de ces deux sphères antithétiques, l'une privée et l'autre publique ?



Place Rougé vue du ciel. DR.

### La zone d'un troisième type

Notre perception n'est évidemment pas la même au sein de nos espaces personnels et le milieu urbain. Dans ce dernier, elle est alerte, attentive au moindre stimulus se distinguant des autres comme un bruit de klaxon signalant un danger. Rappelons que la ville est presque le lieu de règne du réflexe, puisque notre système sensoriel est porteur de stress. La distance de la perception y est plus grande, de 4 mètres ou plus selon Edward T. Hall. Dans nos zones privées, notre perception s'attache à moins de choses car cette distance est réduite (jusqu'à 4 mètres). La transposition formelle propre à la place Rougé permet d'aller au-delà de la sensation de déjà-vu : c'est aussi une déterritorialisation des distances perçues. Elle sécurise la perception de l'homme, qui plus calme, se redirige

vers des choses plus proches... Comme l'autre, car ce dernier participe à ce processus de réconfort. Nous n'en avons pas parlé jusqu'à présent... La présence de l'autre aide-t-elle à une meilleure perception de son environnement ? En effet, l'homme est un être sociable. Selon Aristote, la nature l'a fait pour vivre avec ses semblables<sup>1</sup>, et la construction de soi passe avant tout par la reconnaissance de l'autre. Mais aujourd'hui, avec l'expérience de la masse propre à l'hypermodernité (décrite notamment par Hannah Arendt<sup>2</sup>) et le sentiment de claustrophobie caractéristique de l'espace urbain hyperstimulant, l'homme tend à s'isoler des autres par souci à la fois de mise en sûreté et de rapidité. Si l'homme a besoin de prendre du recul en ville, il est aussi nécessaire qu'il vive cette rupture sensorielle dans une logique d'ensemble. Si Hannah Arendt décrit le concept d'action collective comme fédératrice d'un monde commun<sup>3</sup>, un domaine public où l'homme dépasse le confinement biologique de la famille et de l'isolement du moi – le monde commun étant selon elle, la « condition de notre existence au réel » –, le « percevoir ensemble » pourrait agir de cette manière.

**«Tant qu'il est vrai que nous n'éprouvons celui-ci [le monde] comme vrai que parce que d'autres l'éprouvent avec nous»<sup>4</sup>**

Si être actifs ensemble nous ancre dans notre monde, l'inaction collective n'en possède pas moindre vertu. L'expérience vécue accordée avec celle de l'autre forme donc une synergie de l'attention globale,

1. Aristote (1856), *La Grande Morale*, Livre II, Chapitre XV. Éditeur en ligne CreateSpace (plateforme indépendante).

2. Arendt H. (1958), *Condition de l'homme moderne*. Paris : Calmann-Lévy, pages 92 et 93.

3. Ibid, pages 233 à 241.

4. Weill N. (juin 2012), *Hannah Arendt, philosophe d'action*. Le Monde [en ligne], consulté le 20.12.2015.

une remise en cause commune de notre environnement dont la discussion est le médiateur. Comprendre ensemble l'état de saturation, voilà qui est motivant et réconfortant ! La place Rougé est cette zone intermédiaire à caractère social située entre le lieu public et notre espace personnel, permettant en fin de compte une appropriation de la ville par ses habitants. Si la surprise engendrée par la ressemblance avec un salon est éphémère au départ lors de la découverte du lieu, cela n'amoindrit pas totalement l'effet de design pour autant. La pause tend vers le durable, et l'échange en est sa force. Ainsi l'usager adopte ce nouveau domaine telle une zone de confort face à l'hyperstimulation de la grande ville, et une communauté peut s'y retrouver lors de moments de stress engendrés par cette dernière.

Mais en revenant à une analyse purement sensorielle, cet interstice connaît une limite. Si la perception s'ouvre un peu plus grâce à une stratégie de consolation et si l'œil se concentre sur une zone de proximité, son complice l'oreille peut toujours subir malgré elle un phénomène de perturbation sensorielle. Alors que nous étions finalement en train de trouver un bel équilibre à la prise de recul, des stimulations polluantes semblent toujours présentes et difficilement éloignables du système perceptif. Il est grand temps de mettre en lumière une injustice de l'ordre des sens bien présente dans le monde urbain, qui peut rendre toute tentative de pause trop frêle.

## La cacophonie, ou pourquoi il est si difficile de décompresser.

### Objets désaccordés et disharmonie

Il devient désormais indispensable de comprendre ce qu'est particulièrement la pollution sonore en ville. Murray Schafer, père du concept d'écologie sonore, a monté le World Soundscape Project en 1979 à l'Université Simon Fraser au Canada pour déterminer l'impact des changements sonores dans les activités et les manières de penser des individus. Selon lui, parler de paysage sonore est une façon de mettre sur le même plan les deux sens de la distance, la vue et l'ouïe, pour mettre en relief l'identité sonore particulière d'un lieu alors qu'elle nous était auparavant inconnue<sup>1</sup>. De ce point de vue – ou plutôt d'écoute –, il pointe du doigt la dégradation de nos environnements sonores depuis quelques décennies, et affirme que les sons et les bruits sont issus des actions et non des réflexions des différentes sociétés. Le son est alors une conséquence de nos œuvres : en effet, un designer ne pense pas vraiment aux ondes sonores que son objet va générer en amont de sa création. Et si une résonance isolée n'est pas agréable à l'écoute, son addition avec d'autres peut former une affreuse dissonance synergique. Le problème de l'accumulation en ville ne peut pas paraître aussi problématique qu'avec cette dévalorisation du sens de l'ouïe,

1. Murray Schafer R. (1993), *The Soundscape : Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Londres : Inner Traditions Bear and Company, page 4.

et cela aggrave bien évidemment l'état d'hyperstimulation sensorielle. Un designer pense à l'esthétique visuelle de son objet avant de le produire pour que son image soit gracieuse et agréable à voir, il devrait en être de même pour sa sonorité. Schafer entend bien initier une prise de conscience de cette dégénérescence sensorielle responsable de la saturation de l'ouïe, dont la conséquence paradoxale est l'appauvrissement croissant de nos espaces sonores. C'est en réalité un déclin d'ordre qualitatif, dû au brouillage des sources dans la masse mêlé à des intensités croissantes empêchant une audition qualifiée, et attentive. Schafer distingue deux paysages sonores : L'espace hi-fi est celui dans lequel chaque son est clairement perçu, en raison du faible niveau sonore ambiant. La zone de circulation urbaine, c'est le lo-fi : les signaux acoustiques individuels s'y perdent dans une surpopulation de sons, et la sensation de perspective s'évanouit<sup>1</sup>. Oui, il s'agit dorénavant de penser globalement le paysage sensoriel dans lequel la création se fait trop souvent sans prendre le temps d'observer son organisation subtile. À coup sûr certaines productions ne font pas attention à la typologie sonore d'un lieu ou d'une matière provoquant une résonance particulière, ou bien un mauvais renvoi d'un bruit trop percutant. Par exemple, le passage d'une place à une rue plus étroite peut en effet vite faire office d'entonnoir sonore, au détriment des oreilles du citoyen. Pour créer un instant de calme durable, il est maintenant question de valoriser une interdisciplinarité dans sa conception. C'est-à-dire qu'avec l'utilisation d'un univers visuel rassurant, l'ajout d'une sonorité tout aussi réconfortante est essentiel. Cependant, cette fameuse résonance peut être bien difficile à cerner. Quelle forme doit-elle prendre ? Comment écoutons-nous aujourd'hui ? À quoi le designer

doit-il faire attention ? Ce manque de connaissance est aujourd'hui significatif du sacrifice de l'ouïe, délaissé dans la hiérarchie des sens en ville. Enfin ! Il est temps d'apprendre à écouter.

### **Combattre le bruit, c'est d'abord lui prêter attention.**

Dès lors, nous ne pouvons même pas parler d'« écoute » en ville aujourd'hui, qui implique une attention particulière aux sons et une tentative d'assimilation de ces derniers. Nous entendons seulement, et cela de manière beaucoup trop passive... S'il faut mettre en valeur un moment de retrait pour percevoir, cela signifie-t-il qu'il faut privilégier une bonne et belle écoute ? Quelques designers semblent attirés par la revalorisation de la perception sonore en ville, comme Marc Aurel et son banc musical *Treccia* créé en 2010. Ce mobilier diffuse de la musique grâce à des vibreurs acoustiques situés derrière le tressage de métal. Il offre alors une audition aux sources multiples à son usager, qui prend le temps de se focaliser sur cette onde stupéfiante pendant le moment de l'attente. De plus, le son dispose maintenant d'une dimension tactile : les vibrations de chaque musique donnent au métal une surface différente et fantasque à chaque utilisation. Effectivement, la valse sensorielle due au mélange du sens du toucher à l'écoute est certainement une bonne stratégie pour solliciter et rééduquer la perception sonore de l'homme. Alors, l'attention semble à la fois grande ouverte et protégée par ce jeu de focus.

Mais il nous faut revenir sur un point : le bruit, c'est un son dont la création et la diffusion ne sont pas contrôlées. Voilà donc ce qui nous ennuie... La ville regorge de bruits.

1. Murray Schafer R. (1993), *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Londres : Inner Traditions Bear and Company, page 10.



*Banc musical Treccia, Marc Aurel, 2010.*

Rappelons que ces derniers perçus par l'oreille nous oppressent par leur brutale infiltration dans le système perceptif, et ce malgré la distance de la source sonore. L'ouïe se doit d'être remise à sa juste place lorsqu'on pense un environnement urbain, car il faut protéger ce que l'homme a de plus intime, c'est-à-dire ce qu'il ressent. Le son est le stimulus le plus pénétrant, et donc la première source de stress en ville. Si la situation de clairvoyance caractéristique de l'expérience d'Aurel est nécessaire à une meilleure perception de la ville, elle semble enfin essentielle au créateur pour lui permettre de ré-harmoniser l'environnement sonore. Globalement, l'écoute est à mettre en place dans le monde urbain dans un souci de confort perceptif, mais aussi de fonctionnalité créatrice.

Enfin, revenons à l'idée forte de notre analyse : la question du dosage. Puisque maintenant nous avons relevé les ingrédients nécessaires à une prise de recul à l'effet durable en ville, il est nécessaire de synthétiser notre recherche. La mise à distance est très intéressante en ville, mais elle l'est pour pouvoir prendre le temps

de la percevoir par la suite. Se focaliser sur un point précis n'est pas une fin intéressante en soi, mais plutôt un moyen de se détacher du rythme urbain pour reprendre son souffle. Et pour que cette rupture ait des conséquences bénéfiques et durables sur les comportements perceptifs de l'homme, il est important de distinguer cette dernière telle une nouvelle zone du monde urbain, un nouveau monde qui dispose de fonctions à la fois sociales et réconfortantes. Donc, comme le sens de l'ouïe doit être réinvesti et ce de manière urgente, car il est à double tranchant –il peut permettre une meilleure concentration ou une terrible dispersion–, nous nous devons de trouver quel dosage apporter dans la valorisation de l'écoute active du paysage sonore par rapport à la passive. Cette dernière tient aussi un rôle : l'usager de la ville la privilégie lorsqu'il a besoin d'aller vite, ou de penser, ou de parler... Ou pour toute autre action constitutive de cet univers. Le designer devra donc prendre en compte les fonctions des différentes écoutes pour attirer l'attention de l'homme de la manière la plus juste possible.

Enfin, n'oublions pas que les autres sens doivent être mis à contribution, car si l'ouïe est prioritaire par sa sollicitation ou sa protection, le designer ne doit pas oublier le reste de la sensorialité durant la conception. Chaque sens tient un rôle particulier, et c'est cette prise en compte multiple qui formera un bon effet de design, cohérent vis-à-vis de la rupture sensorielle dosée. Et c'est pourquoi à la vue de toutes les limites à la rupture que nous avons pu mettre à jour, il est utile de se demander si l'intégration du design ne devrait pas tendre vers une certaine modestie.

Notre recherche prend une tournure assez exaltante, mais reste cependant inachevée. Il est donc résolument temps d'enclencher le mécanisme créatif, l'essence du métier de designer.



# Interlude

## Le son, ce bouc émissaire

Par cette approche naissante en regard du son, notre étude se retrouve grandement bousculée. La reconsidération des stimuli sonores devient de toute évidence la force de notre hypothèse en design qui se doit enfin d'être refondée. Néanmoins, le manque de contrôle de la perception de ces états sensoriels transforme cet outil pour comprendre le monde en un véritable générateur de soumission perceptive ; car si l'homme peut choisir ce qu'il regarde, il est malheureusement difficile pour lui de choisir ce qu'il entend.

Comme nous l'avions précédemment souligné et selon le concept de proxémie d'Edward T. Hall<sup>1</sup>, les messages sonores du monde urbain transpercent nos sphères intimes et génèrent des états de stress ; c'est donc pourquoi ils se présentent comme parfaits responsables de tout sentiment d'anxiété selon Solène Marry, auteure de *L'espace sonore en milieu urbain* (2013)<sup>2</sup>. En effet, comme les bruits sont considérés comme involontaires et inévitables, et que nous restons souvent vulnérables et démunis devant certains d'entre eux (n'ayant ni les moyens de bien réagir ou de les comprendre), ils deviennent, pour l'homme et d'après le designer sonore Alain Richon<sup>3</sup>, des sortes de « bouc émissaires » coupables de l'étouffement sensoriel

1. E.T. Hall (1971), *La Dimension cachée*, Paris : éditions du Seuil.

2. Marry S. (2013), *L'Espace sonore en milieu urbain*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.

3. Propos recueillis durant un entretien avec Alain Richon, designer sonore au sein de l'entreprise Life Design Sonore (Limoges).

propre à la ville. Cette déresponsabilisation du citoyen envers les phénomènes sonores urbains est d'autant plus automatique –et involontaire d'une certaine manière– puisque notre cerveau a naturellement la capacité de s'affranchir du bruit : quand ce dernier est constant, comme un vrombissement linéaire par exemple, il devient un fond du décor sonore et échappe peu à peu à notre attention. Par sa stabilité, sa permanence, son absence de modulation, ou de par l'habitude de sa perception, il échappe à notre conscience auditive... Et c'est seulement lorsque l'homme fait l'effort de se concentrer, de se focaliser sur cette ambiance voilée que ce qui est entendu est écouté, et peut être identifié comme dérangent par la suite par son éternelle présence<sup>1</sup>. Le système perceptif crée donc sa propre barrière protectrice face à l'hyperstimulation... Et évidemment, celle-ci se révèle inefficace à long terme. Même dissimulée et volontairement ignorée, les états sonores de la ville peuvent toujours envahir notre intimité. Au final, une grande partie des signaux perçus n'est pas traitée par notre perception consciente mais participe au ressenti environnemental subi.

### « Quand le bruit de fond cesse se mesure clairement le confort supplémentaire gagné avec sa disparition »<sup>2</sup>.

Alors, si notre hypothèse de la pause, de la zone de décompression et de calme permettait d'éloigner l'homme de la suffocation sensorielle, nous pouvons maintenant convenir qu'elle n'est plus une fin efficace en soi pour lutter durablement contre l'hyperstimulation. Il devient fondamental d'encourager la « reprise en main » du sens

de l'ouïe, et donc l'attention auditive. Le processus de la perception du son, totalement incontrôlé par l'homme, a besoin d'être renversé... Bref, il est nécessaire de donner à l'homme la possibilité de contrôler ce qui est entendu. Alors se pose une question essentielle : le designer doit-il favoriser l'écoute de tout son urbain ?

Revenons à la capacité d'adaptation du cerveau : ce dernier peut se protéger de toutes les sources sonores quotidiennes, même celles qui, prises à part, ne sont pas forcément dérangeantes. Le citoyen peut ne plus faire attention aux sons d'une fontaine ou d'un manège –qui apparaissent comme des sons plutôt agréables aux premiers abords– si ces derniers sont constamment présents durant ses trajets journaliers. Alors, quels sont les sons dont l'écoute peut être intéressante et intelligente pour une bonne remise en valeur des paysages acoustiques urbains ? Et desquels devons envisager un détournement de l'attention ? Comment faire une sélection dans cette abondance d'ambiances urbaines ? Sur quels critères devons-nous nous baser pour cela ? Dorénavant, il est important pour notre étude de mettre en relief la notion d'identité sonore d'un territoire, et de distinguer ce concept face à ce qui est communément et subjectivement appelé une nuisance. Pour analyser un paysage sonore, il existe selon Murray Schafer, auteur de *Le Paysage Sonore, Le Monde comme musique* (1977)<sup>1</sup>, différents caractères distinctifs : la tonalité d'un lieu, ou ses phénomènes sonores constants et prédominants produits par sa géographie, ses climats et tout ce qui le constitue, qui influencent les comportements de l'homme ; les signaux sonores, ou les sons qui soulignent les événements ordinaires d'une société –c'est un son qui apparaît au premier plan, qui s'écoute consciemment

1. Marry S. (2013), *L'Espace sonore en milieu urbain*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, page 8.

2. Ibid.

1. Murray Schafer R. (1977), *Le Paysage sonore, Le Monde comme musique*. Paris : Éditions Wildproject, collection Domaine Sauvage, pages 31 à 33.

puisqu'il indique un message qui se doit d'être compris par la collectivité – ; et les empreintes sonores, c'est-à-dire les objets sonores uniques qui appartiennent à un lieu précis, qui le rendent spécial.

Alors voilà notre nuance : un son est identitaire de son lieu d'émission si son message correspond pleinement à son contexte. Par exemple, le son, plutôt aigu, d'enfants qui jouent est une empreinte auditive d'une rue petite et calme au sein de laquelle se situe une école primaire. Il fait partie du paysage, car il est relatif à son contexte assez léger. Le bruit d'une moto roulant à toute vitesse dans cette même rue ne sera quant à lui pas du tout en accord avec son identité sonore. Il sera une émergence, une apparition soudaine, inattendue, et donc incomprise. Donc, un son identitaire peut être de l'ordre du signal fonctionnel qui concerne la collectivité, qui dévoile un message compris par tous, chargé de significations, ainsi que parfois d'une forte valeur symbolique et culturelle vis-à-vis du lieu. C'est un objet sonore, signifiant par sa lisibilité, qui a aussi la particularité d'être pérenne puisqu'il est répété à long terme, tel un son de cloche communiquant clairement une nouvelle heure, en tant que témoin sonore et ponctuel de l'architecture d'une ville ou d'un de ses quartiers. Le bruit des travaux publics installés au sein d'une place, au contraire, n'a ni message à donner, ni de lien culturel avec ce lieu particulier... Il ne correspond donc pas l'ADN sonore de ce dernier. Donc, par son indétermination, cette « chose sonore » – une émergence – se retrouve incommode. C'est ce genre de bruits que nous pourrions dès à présent appeler nuisance, et c'est ce que notre effet de design cherchera définitivement à filtrer, laissant l'oreille de l'homme attentive à ce qui fonde la richesse acoustique de sa ville, de son quartier...

**« Par sa nature même donc, l'oreille exige que soient arrêtés les sons futiles ou gênants afin de permettre la concentration sur ceux qui ont une véritable importance »**

Raymond Murray Schafer (1977), *Le Paysage sonore, Le Monde comme musique*, page 35.



### III. Pour un intermède sonore

Rappelons que l'intermède est un événement qui interrompt le cours de quelque chose, c'est un intervalle de temps qui fait diversion entre deux autres temps de même nature<sup>1</sup>. Alors, la zone de décompression telle que nous l'avons envisagée peut devenir notre diversion, une sorte d'alibi comme un jeu intelligent que le designer doit organiser pour mener doucement et de manière confortable l'homme à écouter attentivement son environnement ; et comme une diversion se doit d'être subtile, il est important pour le créateur de porter délicatement attention à la forme dessinée qui doit répondre aux fonctions symboliques et d'usage de la manière la plus juste possible. Mais, comme nous le savons, il ne s'agit pas de créer un cocon trop délicat et douillet, car notre priorité est de faire en sorte que l'homme perçoive mieux son environnement acoustique. Dès lors, un dessin « essentiel », sincère et non-ostentatoire est une belle approche pour débiter notre pratique créative.

Aussi, nous ne pouvons nous tourner vers des structures formelles imposantes, qui certes, filtreraient convenablement les bruits nuisibles, mais nous détourneraient de notre objectif d'attention vis-à-vis du paysage sonore. Leur effet de diversion serait trop brutal pour l'usager de la ville. Prenons l'exemple du mur anti-bruit, souvent placé de part et d'autre d'une autoroute, à destination du confort auditif des riverains. Dans notre contexte d'étude, la lourdeur formelle de cette manière de filtrer le bruit tendrait plus

1. Dictionnaire Larousse de poche 2016, Paris : éditions Larousse.

à contraindre l'utilisateur à «s'échapper» de son environnement. En effet, il est toujours plus intéressant de se tourner vers un design discret et qui n'est *pas trop bavard*, pour qu'il laisse suffisamment de la place à la perception de l'environnement alentour auquel l'homme doit faire attention. Comme notre besoin de dosage formel demande de l'exigence, de l'intelligence et de la légèreté, plusieurs stratégies subtiles en design s'offrent à nous. Elles utilisent notamment certains réflexes sensoriels propres à notre système perceptif qui mènent automatiquement et simplement l'homme vers la focalisation auditive... Donc, les réexploiter est une piste sérieusement intéressante pour nous. Pas de grands besoins techniques, pas de structures formelles imposantes et compliquées à réaliser... Il s'agit seulement d'une utilisation maligne et lucide de ce que sait déjà inconsciemment faire notre cerveau : se focaliser.



Mur anti-bruit avec panneau modulaire en terracotta pour autoroute, CIR Ambiente. DR.

## Des stratégies sensorielles pour se focaliser

**«L'œil est, en fait, souvent considéré (...)  
moins comme un organe récepteur  
que comme un instrument de la volonté,  
le principal organe récepteur étant l'oreille»**

R. Murray Schafer (1977), *Le Paysage sonore, Le Monde comme musique*, page 34.

Nous écoutons mieux les choses que nous voyons. Par exemple, lors d'un concert de jazz, si nous portons notre regard sur le jeu du bassiste, nos oreilles distingueront mieux la mélodie de son instrument mêlé à l'ensemble du groupe puisque la faculté polysensorielle de notre système perceptif sera mise en marche. Il est alors plutôt habile d'utiliser cet automatisme pour transposer le contrôle de la vision vers celui de l'ouïe. Si notre effet de design laisse le choix de l'orientation du regard, alors il pourra en être de même avec celle de l'écoute, ce qui entraînerait une focalisation auditive grâce à la vue. Ainsi, utiliser cette caractéristique propre à notre système perceptif serait une belle stratégie pour redonner le contrôle de la perception sonore.

Cette approche est-elle néanmoins suffisante ? Car comme nous l'avons appris, le son est inévitable, incontrôlable, et engendre une attitude passive et résignée chez celui qui entend sans le vouloir...



21 *Balançoires musicales*, Mouna Andraos et Melissa Mongiat, 2013.

**« Nos actes, déplacements ou travaux, génèrent des bruits diversifiés que nous estimons intrinsèquement liés aux occupations humaines et donc inévitables (...). Vécu comme une conséquence non décidée et non maîtrisée, le champ sonore ne quitte pas un statut schizomorphe, déresponsabilisant l'individu percevant en le distanciant de son environnement audible. »<sup>1</sup>**

De plus, pour étayer cette idée, Pascal Bruckner écrit dans *La Tentation de l'Innocence* que l'homme moderne succombe malgré lui à un instinct de victimisation : l'auteur définit l'innocence comme une maladie de l'individu qui cherche sans arrêt à échapper aux conséquences de ses actes, mais aussi à chercher constamment un coupable

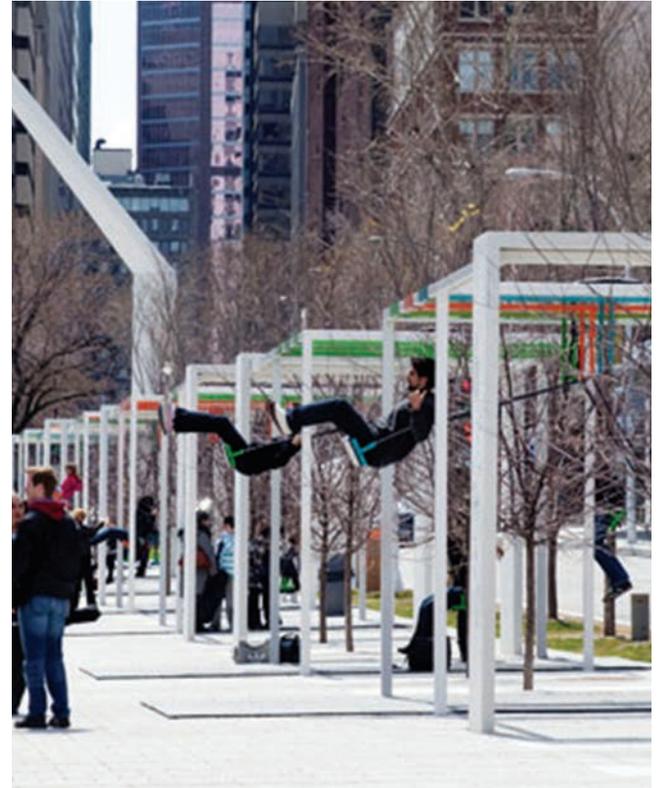
1. Marry S. (2013), *L'Espace sonore en milieu urbain*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, page 7.

à son mal-être. Se confortant dans une position de plaignant, l'homme peut se retrouver totalement résigné, non-conscient du problème sonore de la ville et toujours dans un état de gêne<sup>1</sup>.

Alors, nous pouvons nuancer notre stratégie. Avec cette rupture clairement mise à nu entre l'usager de la ville et l'environnement sonore de cette dernière, la ruse du « regard pour entendre » apparaît peut-être un peu fragile, puisqu'il faudrait que l'homme révise son jugement sur l'acoustique urbaine. Prenons l'exemple des *21 balançoires musicales* à Montréal situées sur la Promenade des Artistes, créées par Mouna Andraos et Melissa Mongiat (2013). Le projet est situé dans un environnement soumis à la vitesse, au stress et au bruit dus à l'affluence des voitures se multipliant au sein du grand boulevard longeant la promenade. Ces dispositifs proposent au passant de se balancer, et par ce biais ils créent une mélodie qui s'intensifie plus la bascule est élevée. Comme chaque air musical propre à chaque balançoire possède la même tonalité, une synergie mélodieuse se crée si plusieurs personnes se prennent au jeu. Il nous semble alors entendre une sorte de romance douce qui mêle sons de piano et de xylophone, un air terriblement éloigné du brouhaha quotidien caractéristique du lieu. Dans un sens, l'exemple est intéressant, puisque ce dispositif rend l'homme acteur et créateur de sons. Ce nouveau rôle attribué empêche toute tentative de victimisation, puisque l'usager devient le principal responsable de la source sonore émise. Mais surtout, la douceur de cette dernière lui propose une nouvelle vision des sons issus de la ville : ceux-ci peuvent être doux, à condition que leurs créateurs aient la volonté de les rendre doux...

1. Bruckner, P. (1956), *La Tentation de l'innocence*. Paris : éditions Grasset.

Mais... Cet exemple est-il véritablement une « re-responsabilisation » ? Car il est aussi une performance connotée par l'univers du jeu. En cela, il décontextualise l'expérience usager du lieu au sein duquel il est implanté. L'homme s'extrait donc de l'usage de la ville même, ce qui nuance l'expérience étant censée reresponsabiliser. Trop inédite, et donc trop limitée en termes de durabilité dans le temps, elle est un événement original qui ne dure qu'un moment. À cette limite de durabilité s'ajoute le fait qu'il devient difficile de concevoir la valorisation du paysage sonore environnant. En effet, recréer du son en ville favorise-t-il réellement l'écoute active ? Alors certes, le principe de la mélodie collective transforme l'espace public en milieu délicieusement relationnel et beaucoup plus attrayant, mais cette zone à la musicalité nouvelle a définitivement plus tendance à agir telle une sorte de pansement sur un secteur de stress, et en aucun cas elle n'aide à comprendre l'univers acoustique du lieu. L'exemple des 21 *balançoires* n'accompagne pas un choix d'écoute, il guide une entière transformation de la sonorité d'un environnement particulier. Pour en revenir à notre stratégie qui peut faire voir pour écouter, il existe en définitive une nécessité de filtration si nous la souhaitons assurément efficace. Le designer a besoin de séparer les nuisances intrusives émergentes du paysage sonore pour que son identité acoustique reste intelligible. En cela, à défaut de ne pouvoir imaginer des technologies filtrant et isolant chaque fréquence sonore tellement ce système est compliqué et inimaginable à produire et à faire fonctionner convenablement, il existe un autre réflexe de la perception humaine qui peut être adroitement réutilisé par le designer pour entraîner une filtration des nuisances, ou plutôt, une distraction judicieuse de l'attention...



21 *Balançoires musicales*, Mouna Andraos et Melissa Mongiat, 2013.



Place des Terreaux à Lyon. DR.

## Une diversion acoustique

Avant de définir la diversion adaptée pour favoriser la filtration du paysage sonore, demandons-nous quelle posture de l'utilisateur s'accorde le mieux avec notre intention d'accroître son attention. La position assise semble la plus appropriée puisqu'elle est déjà symbole de pause : elle suggère une rupture dans la mobilité de l'homme. Effectivement, le fait de changer littéralement de rythme est une mise à distance. Cependant et comme nous le savons, si s'asseoir en ville est symbole de réflexion, cela n'empêche pas d'échapper à la perception des stimuli sonores de cet environnement.

**« On ne ferme pas ses oreilles à volonté  
comme on ferme ses yeux »<sup>1</sup>**

Prenons alors l'exemple de la place des Terreaux à Lyon, ornée de la fontaine Bartholdi sculptée en 1888 par le sculpteur du même nom. Ce monument possède un rebord sur lequel beaucoup de passants ont étonnamment le réflexe de s'asseoir. En fait, le son de l'eau est un phénomène sonore qui attire naturellement l'attention, sa diffusion crée donc aisément la rupture dans la perception de la ville. Une fontaine a donc comme fonction le fait d'engendrer une pause sensorielle, et c'est aussi pour cela que les urbanistes la pensent souvent au centre d'une place publique soumise à l'hyperstimulation : comme la source sonore est rassurante pour l'homme, ce dernier est plus à même de s'asseoir tandis que son cerveau se concentre sur elle, limitant alors

1. Murray Schafer R. (1977), *Le Paysage sonore, Le Monde comme musique*. Paris : éditions Wildproject, collection Domaine Sauvage, pages 34.

automatiquement les autres sollicitations sensorielles. Par conséquent, nous pouvons nous inspirer de ce réflexe de l'attention et en retenir une stratégie en design ! Cette mécanique de l'ouïe peut être utile pour filtrer subtilement ce que perçoit l'homme : une bonne diffusion sonore à proximité de ses oreilles peut détourner habilement ces dernières des nuisances sonores environnantes. De plus, nous pouvons apprendre que le cerveau est automatiquement attiré par des sources sonores d'origine naturelle. Cependant, en ville, ces dernières peuvent se faire rares, ou sont altérées et masquées par d'autres bruits plus artificiels et plus intenses. Alors il est maintenant intéressant pour notre démarche créative de nous tourner vers des technologies sonores qui offrent de bonnes qualités de diffusion du son, des spécificités que nous avons définitivement besoin de replacer en ville pour rediriger la concentration de l'homme. Aussi, ces systèmes doivent détenir le minimalisme formel que nous recherchons, essentiel à la mise en valeur du paysage acoustique urbain qui doit incontestablement captiver l'attention de l'utilisateur.

## Une réponse technologique habile

Utiliser le son comme moyen même de la diversion semble être une trajectoire adéquate pour notre étude, et c'est pour cela que nous pouvons être charmés par la technologie des vibreurs acoustiques. Ce système diffuse le son par le biais de vibrations à l'aide de capteurs directement posés sur n'importe quelle matière. Ce procédé astucieux prend peu de place et permet au designer de se détourner de l'utilisation de haut-parleurs et de sculpter la matière pour diriger le son. Par exemple, Pierre Charrié utilise ce principe pour composer la forme de ses *Surfaces Sonores* (2013). Le capteur, posé au centre de l'objet transforme ce dernier en créateur de musique. Sa courbure est donc justement conçue pour créer une belle émission sonore. Ainsi, il se délivre de l'aspect corpulent d'une enceinte à caisson, appareil communément utilisé pour propager un son, pour lier intimement son caractère visuel à ses traits acoustiques. Et si justement la surface est arrondie, c'est pour que l'émission des fréquences graves et aiguës soit répartie de manière harmonieuse. En effet, il nous faut savoir que les sons plutôt bas se propagent aisément dans la matière, tandis que les fréquences hautes ont plutôt tendance à se maintenir dans un périmètre plus restreint autour de la zone touchée par le vibreur. La courbure guide donc la matière sonore pour que le mélange des propagations soit idéalement unifié. Enfin ! La figure sonore de l'objet est réfléchie dès le début de sa création, ce qui forme un bel exemple à suivre pour revaloriser le sens de l'ouïe dans le domaine du design. De plus, l'objet prend alors plus de sens puisque c'est par cette douce synergie sensorielle que son résultat offre une expérience agréable à la fois pour la vue et l'ouïe. Par leur dimension et la légèreté formelle qu'ils permettent, les vibreurs sont d'une discrétion qui convient parfaitement à la diversion que nous souhaitons mettre en place. Cependant, la création de Pierre Charrié



*Surfaces sonores*, Pierre Charrié, 2013.

reste destinée à un cadre domestique, il nous faut repenser sa technologie dans l'espace urbain soumis au problème d'accumulation de perceptions. Si nous souhaitons que la diversion auditive soit efficace à l'aide de ce procédé, la forme propageant le son doit être plus proche de l'oreille de l'utilisateur pour devancer les intrusions sonores perturbantes. Donc, pour que le détournement de l'attention soit efficace dans l'espace urbain, il nous est nécessaire de créer une structure entourant partiellement la tête de ce dernier. Le designer doit donc rester vigilant dans son travail de mise en forme, son intérêt n'étant pas, comme nous l'avons déjà déduit, de créer un objet cloisonnant et isolant les individus les uns des autres, et de leur environnement à la manière du casque audio. La diffusion du son de ce dernier exemple est sans conteste beaucoup trop proche de l'oreille de l'utilisateur, inhibant toute possibilité d'écoute de l'environnement extérieur. La permission formelle de la stratégie des vibreurs acoustiques nous reconforte face au défi qu'implique notre objectif en design : trouver le juste équilibre dans la forme qui permettra de diffuser le son qui filtrera les bruits émergents mais qui dévoilera aussi, à la vue et à l'écoute, le paysage sonore du monde de la ville.



*Casque walkman H.ear*, Sony MDR AAP. DR.

Parlons maintenant du nouveau son à créer... Quelle forme sonore doit-il prendre ? Il est primordial pour le designer de penser à cet aspect, car il ne peut faire diffuser n'importe quel son gratuitement ; d'autant que le son émis doit être en mesure de placer sur un premier plan d'écoute les caractéristiques sonores identitaires du lieu de son émission. En effet, comme nous le savons, la perception est un facteur de choix créatif, elle doit être prise en compte en amont de la conception d'un projet. Alors, quel son sera le plus adapté à notre objectif en design, celui d'éloigner durablement l'homme de l'hyperstimulation par sa prise de conscience vis-à-vis de ce phénomène ?

**Vers un design sonore...**  
**Il est temps de comprendre ce que nous devons vraiment écouter.**

**« Les sons naturels et particulièrement les sons d'eau génèrent un sentiment positif vis-à-vis de l'environnement »**

Citation issue de *L'Espace sonore en milieu urbain*, de Carles, Lopez-Barrio, Viviente de Lucio (1999), page 33.

Les sons naturels ont une forte valeur symbolique, ils représentent des qualités à la fois de survie et de fertilité. En effet, des symphonies comme le chant des oiseaux, des insectes, des êtres aquatiques, du vent, des feuilles, des arbres (...) sont des sons propres à la vie<sup>1</sup>. Ils détiennent un caractère rassurant très fort. Alors, pour notre stratégie en design, est-il intéressant de diffuser des sons provenant de la nature pour filtrer les nuisances sonores de l'espace urbain ? En fait, cette piste réduirait notre action à une simple diffusion d'un enregistrement sonore, et cela n'a pas beaucoup de sens vis-à-vis de notre objectif à caractère pédagogique. En effet, nous souhaitons que l'homme ouvre les yeux sur le problème de la mauvaise conception des sons urbains, sur l'impact des bruits incontrôlés sur sa perception et ses comportements, et masquer un bruit par un son agréable ne fait que répondre temporairement à la gêne sensorielle. Comme dans toute spécification liée au design, la forme de l'objet créé doit répondre à une fonction et ce de manière précise. Il ne s'agit pas de faire de la simple cosmétique sonore. Cet aspect de notre étude, la création de cette matière intangible qu'est le son, prend maintenant tout son sens.

1. Marry S. (2013), *L'Espace sonore en milieu urbain*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, page 33.

Comme dans l'ensemble de nos hypothèses, penser le design sonore fera aussi office de stratégie à mettre en place. Les sons naturels sont bordés de mythes et de connotations réconfortantes qui semblent indissociables de notre façon de les percevoir, ils sont constitutifs de la richesse de notre esprit. Les préserver en les réexploitant astucieusement consisterait donc à sauvegarder l'imaginaire de l'homme. Par ailleurs, cette approche peut nous rappeler une de nos analyses... L'exemple du mobilier urbain de Marc Aurel pour le quartier de Cholet que nous avons étudié plus haut utilise des codes formels connus et représentatifs d'un milieu particulier pour mettre l'homme en confiance. Ici, il serait par conséquent intéressant d'exploiter des codes sonores provenant de la nature. Nous pouvons supposer que si la nuisance sonore est enregistrée, puis retravaillée en l'associant subtilement à des caractéristiques acoustiques de sons naturels, et si le résultat de cette association est diffusé en destination de l'utilisateur, ce dernier sera plus à même de reconsidérer l'impact du son en ville. Le caractère familier ajouté au bruit apaisera l'attention de l'homme, qui sera plus en mesure de s'intéresser à lui, d'autant plus que cette concentration sur le « naturel » est un automatisme du cerveau humain. Mais il n'est pas seulement question d'apporter de la douceur sonore. Il est surtout important de faire ouvrir les yeux sur l'hyperstimulation sensorielle : l'homme pourrait enfin réaliser que le son possède un fort caractère intrusif et agressif s'il est mal conçu, et que le monde urbain mérite qu'on lui accorde de l'importance...

Cependant, mais toujours dans notre lancée créative, nous pouvons enfin nous demander s'il est logique d'utiliser des sons issus de nature pour notre design sonore, sachant qu'ils n'ont pas forcément de rapport avec le contexte de notre futur lieu d'intervention ? Prenons la place Jourdan, située à Limoges. Ce lieu est à la fois un espace de circulation pour piétons sur la place même, de voitures et d'autobus



Place Jourdan à Limoges, photographie personnelle. DR.

tout autour de celle-ci, et contient plusieurs éléments naturels comme des parterres fleuris, des arbres abritant des nids d'oiseaux, et est relativement proche de la cathédrale Saint-Étienne, emblème du patrimoine architectural de la ville. Le paysage sonore de ce lieu a la particularité de détenir beaucoup d'éléments différents, mais qui ne se propagent pas avec la même intensité et tonalité. En effet, le son des voitures est beaucoup plus élevé et présent que celui de la nature. Alors, nous pouvons dorénavant nous avouer qu'il y a un problème de dosage acoustique au sein de ce lieu-là. Puis, nous ne pouvons nous résoudre à considérer le son de la circulation comme hors contexte, ou telle une émergence nuisible, car il représente l'un des usages que les citoyens font de cet endroit. Il est identitaire, mais excessif, leur omniprésence et leur amplitude démesurée couvrant chacun des autres ingrédients sonores plus ténus.

Il apparaît dorénavant urgent de ne plus se faire piéger par l'image dominante du bruit comme simple chose à éradiquer, car dans le cadre de la place Jourdan, ce n'est qu'une affirmation péremptoire : pourquoi ne pas simplement et logiquement rééquilibrer la balance acoustique de cet espace ?

Au-delà de la filtration des nuisances, il s'agirait plutôt d'un besoin de régulation sonore via notre stratégie de détournement auditif de l'attention. Il est temps d'observer le rôle du designer sonore avec un nouvel œil. Tel un chef d'orchestre, il se doit de trouver la manière de placer chaque note du paysage acoustique urbain à la même tonalité, pour revaloriser certains sons occultés par d'autres. Alors, en termes de création sonore, il est intéressant pour lui de réexploiter subtilement les sons existants mais mis à l'écart et camouflés. S'il se réfère à des sons naturels, alors ceux-ci seront intimement liés et cohérents vis-à-vis de ce secteur et cette approche particulière. Alors, l'homme découvrira la signature sonore d'un environnement qu'il côtoie régulièrement. Selon Henry Torgue, chaque ville possède sa propre touche acoustique, qu'elle soit due à son architecture, son emplacement géographique ou à sa densité de population. Ce cadre sonore proposé conditionne les déplacements, les postures et les activités du lieu, il crée la mise en scène de la ville<sup>1</sup>. Apprendre à l'écouter, et surtout y découvrir chacune de ses résonances profondément identitaires permettent d'ancrer l'homme au sein de son environnement, et d'y théâtraliser sa vie, ses comportements et ses trajets. Cet amarrage spatial par la perception sonore est définitivement un moyen d'amener l'homme à mieux percevoir l'espace public, et donc à mieux en faire usage.

Enfin, il peut s'éloigner durablement de la saturation sensorielle et des hyper-comportements qui en découlent. Tout compte fait, nous venons curieusement de découvrir qu'une bonne part des qualités d'une ambiance urbaine dépend de la prise en compte du sonore, et cela en considérant son appréhension sensible au même titre que sa fonctionnalité... Ce qui nous prouve finalement qu'une bonne conception d'un espace passe nécessairement par un doux souci de la sensibilité qu'il génère. C'est étonnant : nous accostons un territoire créatif renversant l'attitude traditionnelle, celle qui place les logiques fonctionnelles comme prioritaires dans la qualité de vie de l'homme.

Avant d'achever notre réflexion, et dans notre désir de faire en sorte que l'homme reprenne la main sur ce qu'il perçoit, il est serait curieux de revenir à l'exemple des balançoires musicales pour nous apporter plus de clarté nécessaire à la suite de notre pratique en design : le caractère manipulable de l'installation par ses usagers donne à ces derniers le pouvoir de créer les messages sensoriels, et surtout de les contrôler en fonction de leurs envies. Ils peuvent donc reprendre confiance en leur sensibilité et finalement, retrouver le goût de percevoir. Il est donc réellement important pour notre effet de design de mettre en place cette manipulation, permettant notamment de cadrer l'orientation de l'attention et le degré de sa focalisation, et éventuellement, d'intervenir sur la diffusion du nouveau son. En effet, contrôler implique de suivre ses propres envies, et c'est pour cela que le designer devra avant toute chose valoriser ce qui fonde notre nature autonome : notre faculté de choisir. Voici enfin notre leitmotiv, notre dessein pour notre futur design, qui valorisera une approche humaine et empathique et dévoilera l'attribut sensible de l'homme tel qu'il est vraiment : une force pour comprendre le monde.

1. Solène Marry (2013), *L'Espace sonore en milieu urbain*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, pages 8 et 9.

# Conclusion, ou le besoin de ponctuer notre conception

Le designer est une sorte d'équilibriste. Nous avons analysé différentes hypothèses tout au long de notre étude, et il s'avère que pour créer une pause urbaine à la fois ponctuelle et permettant de changer durablement les comportements excessifs de l'homme hypermoderne (en recentrant sa perception sur la signature sonore de son environnement), plusieurs orientations nous ont été dévoilées au regard de notre futur acte de design. Finalement, ce dernier peut être vu comme accompagnateur d'un changement de regard envers la perception en ville, un changement qui passe de l'incompréhension, voire la saturation sensorielle, à la mise en confiance de l'usager à l'égard de son système perceptif. Entre le besoin de rassurer l'homme par des codes et symboles faisant sens, de guider sa perception visuelle et donc sonore, de lui laisser le choix de l'orientation de son attention, de trouver une forme qui diffuse correctement et intelligemment le son, de faire diversion par ce dernier pour filtrer les nuisances sonores et de rester cohérent dans sa forme, tout n'est qu'une histoire de bon dosage entre différentes stratégies en design délicates et étudiées, pour trouver le dessin juste et évident. En effet, le milieu urbain est un lieu si dynamique et abondant, que notre futur objet se doit d'être doté d'une affordance efficace... Et cela peut nous paraître compliqué tellement le dessin se doit d'être subtil face à tous les paramètres qui entrent en jeu.

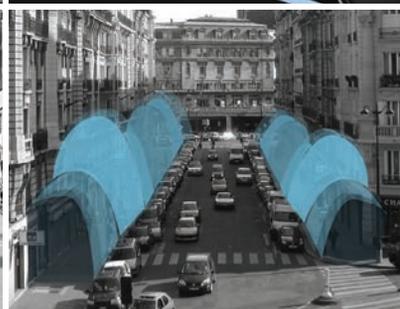
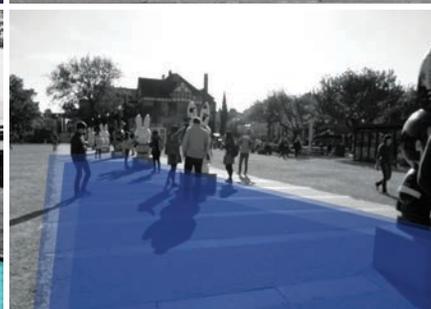
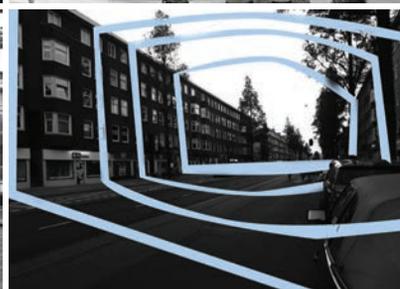
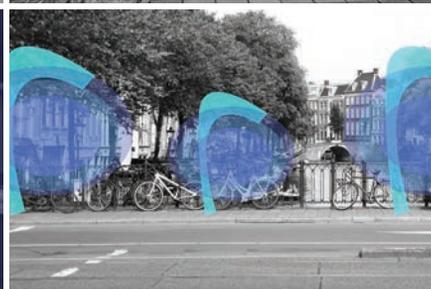
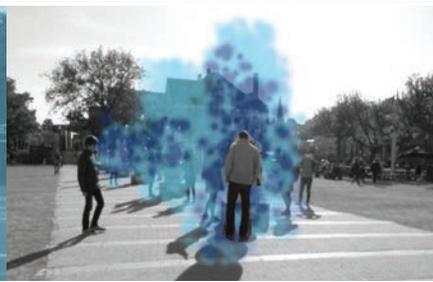
Comme il serait agréable de trouver la forme qui parle d'elle-même ! Celle qui peut nous dire :  
« Avec moi, tu peux souffler, faire une pause et écouter, regarder, ressentir tout autour de toi, et te sentir bien ».

Alors...

Le designer est une sorte d'équilibriste, mais il doit tout de même savoir s'aventurer sur des terrains créatifs. Car il ne faudrait pas que les déductions qui ont rythmé toute notre étude ferment notre esprit lors de la conception de notre projet. Elles sont maintenant là pour guider un effort de synthèse, évidemment nécessaire, qui interviendra ponctuellement lors du développement de notre travail. En fait, nous avons démontré que l'homme a définitivement besoin de prendre du recul en ville, et ce durant toute notre investigation. Il s'avère maintenant que le designer, lui aussi, doit apprendre à se détacher de ce qui peut saturer son ouverture d'esprit, sa pensée, et son essence idéaliste... Car si la principale fonction du design est d'aider l'homme, cette discipline est beaucoup plus efficace, parlante, et simplement belle lorsqu'elle nous fait rêver et qu'elle embellit – même juste un peu – notre quotidien.

Le designer est une sorte d'équilibriste, mais par la touche de poésie et de douceur que propose notre future pause sensorielle, il doit savoir parfois lâcher prise.

*Pages suivantes : croquis sensibles et intuitifs.  
Photomontages réalisés sur des photographies de la ville  
d'Amsterdam, qui amorcent la conception du macro-projet (DR).*



# Bibliographie

Triée par ordre d'apparition des références.

• Richard Matheson (1956), *L'Homme qui rétrécit*.  
Paris : Éditions Denoël (collection Présence du futur).  
ISBN 2-207-50018-7

• Stéphane Füzesséry et Phillip Simmay (2008),  
*Le Choc des métropoles : Simmel, Kracauer, Benjamin*.  
Paris : éditions de l'Éclat (collection Philosophie imaginaire).  
ISBN 978-2-84162-1644

• Film : *Le Désert rouge*, Michelangelo Antonioni (1964),  
1h 55min.

• Revue du Centre de Création Industrielle Centre Georges  
Pompidou, Traverse 43, *Le Génie de la Ponctuation* (1987).  
Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou. Directeur  
de publication : Jean Maheu.  
Rédactrice en chef : Huguette Briand-Le Bot.  
ISSN 0336-9730

• Gilles Lipovetsky (1989), *L'Ère du vide, Essais  
sur l'individualisme contemporain*.  
ISBN 978-2-07-032513-9

• Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz (2014),  
*Strange Design : Du design des objets au design  
des comportements*. Paris : It : éditions.  
ISBN 978-2-917053-18-8.

• Mémoire de recherche en design : Antoine Drugeot (2015),  
*La Multi-sensorialité*, mémoire de recherche en design  
en design (spécialité Design de produits). La Souterraine :  
lycée Raymond Lœwy, 88 pages.

• François-René de Chateaubriand (1809), *Mémoires  
d'Outre-Tombe*, «Deux années de délire. –Occupations  
et chimères». Partie I, livre 3, chapitre 11. Paris : Le Livre  
de Poche.  
ISBN 2253160792

• Charles Baudelaire (1857), *Les Fleurs du mal*,  
«Correspondances». Paris : Larousse (collection Petits  
Classiques Larousse).  
ISBN 203586156X

• Edward T. Hall (1971), *La Dimension cachée*.  
Paris : éditions du Seuil.  
ISBN 978-2-02-004776-0

• Pierre Sansot (1998), *Du bon usage de la lenteur*.  
Paris : Rivages.  
ISBN 2-7436-0678-9

• Carl Honoré (2013), *Éloge de la lenteur*. Paris : Marabout.  
ISBN 978-2-501-08952-4

• Milan Kundera (1995), *La Lenteur*. Paris : Gallimard.  
ISBN 9782070402731

• Film : *The Big Lebowski*, Joen et Ethan Coen (1998),  
1h 57min.

• Francesco Careri (2013), *Walkscapes, La marche comme  
pratique esthétique*. Barcelone : Editorial Gili.  
ISBN 978-2-330-01845-0

- Raymond Depardon (2004), *Errance*.  
Paris : éditions du Seuil.  
ISBN 2020604191
  
- Cahier du Centre de Création Industrielle Centre Georges Pompidou n°6, *Aménagement, construire pour le transport* (1989). Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou. Directeur de publication: Hélène Ahrweiler. Rédacteur en chef: Claude Eveno.  
ISSN 0766-6756
  
- Gilles Lipovetsky (1987), *L'Empire de l'éphémère : La mode et son destin dans les sociétés modernes*. Paris : Gallimard.  
ISBN 2-07-032642-X
  
- Marc Augé (1992), *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris : Éditions du Seuil.  
ISBN 2020125269
  
- Bertrand Russel (1932), *Éloge de l'oisiveté*. Paris : Éditions Allia.  
ISBN 978-2-84485-083-9
  
- Marc Aurel, *Domestiquer l'Espace public, 20 ans de design de mobilier urbain* (2011). Textes de Fabrice Pincin. Paris : Archibooks + Santereau Éditeur.  
ISBN 978-2-35733-127-3
  
- Serges Tisseron (2000), *Petites mythologies d'aujourd'hui*. Paris : Aubier.  
ISBN 2-7007-2418-6
  
- Aristote (1856), *La Grande Morale*, Livre II, Chapitre XV. Éditeur en ligne CreateSpace (plateforme indépendante).
  
- Hannah Arendt (1958), *Condition de l'homme moderne*. Paris : Calmann-Lévy.  
ISBN 2266126490
  
- Site : Nicolas Weill (juin 2012), Hannah Arendt, philosophe d'action. Le Monde [en ligne], consulté le 20.12.2015.
  
- Raymond Murray Schafer (1993), *The Soundscape : Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Londres : Inner Traditions Bear and Company.  
ISBN 0892814551
  
- Raymond Murray Schafer (1977), *Le Paysage sonore, Le monde comme musique*. Paris : éditions Wildproject, collection Domaine Sauvage.  
ISBN 978-2-918490-05-0
  
- Solène Marry (2013), *L'Espace sonore en milieu urbain*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.  
ISBN 978-2-7535-2288-6
  
- Ricciarda Belgioso (2010), *Construire l'espace urbain avec les sons*. Paris : L'Harmattan.  
ISBN 978-2-296-12766-1
  
- CD : *City Sonic, a sound of art selection*. Sélection d'expérimentations de sons issus de l'espace urbain, diffusés lors du festival international des arts sonores City Sonic à Mons (Belgique), 2015. Mons : Transonic Éditions.
  
- Radio : France Culture, Émission *De la production à la nuisance : les bruits du monde (1/3 à 3/3), Mettre en scène l'acoustique : le design sonore* (novembre 2013). Intervenants : Jean Savary, Alkis Argyriadis et Louis Dandrel.

- Radio : France Culture, Émission *Paysage Sonore* (1/4 à 4/4) avec Alain Corbin, Arlette Farge, Stéphane Audoin Rouzeau et Alexandre Vincent (mars 2013).

- Film : *Sound of Noise*, de Ola Simonsson et Johannes Stjarne Nilsson (2010), 1h 42min.

- Chansons :  
Simon & Garfunkel, *The Sound of Silence* (1964), album *Wednesday Morning, 3 A.M.*  
Grand Corps Malade, *Je connaissais pas Paris le matin* (2006), album *Midi 20*.

# Photographies

Pourquoi ces clichés illustrent-ils chacune de mes parties ? Eh bien, j'ai pris ces photographies durant mon expérience de stage en juillet 2015, au sein d'une ville qui va à contre-courant de l'hyperstimulation commune aux métropoles : Amsterdam.

Par sa lenteur, sa légèreté ambiante, ses surprises et les songes qu'elle offre, elle fut une belle inspiration dans ma recherche et a su me montrer ce qui me motive vraiment à devenir designer. Elle est ma rupture sensorielle. Je me suis donc autorisée à illustrer mon mémoire avec le monde urbain au sein duquel je me complais tant, car c'est dans cette oasis de calme et ce bon dosage de rythmes que je souhaite me construire durablement.

Le copyright de chaque image du corpus appartient aux entreprises ou auteurs respectivement cités. Malgré les recherches entreprises pour identifier les ayants droit des images reproduites, l'étudiant rédacteur s'excuse pour les oublis éventuels et se tient à la disposition des personnes dont involontairement, il n'aurait pas cité le nom.

- Chanson : *Amsterdam*, Gregory Alan Isakov (2013), album *The Weatherman*.

Conception graphique : Marylou Petot

Typographies : Joanna Pro Regular et Bold,  
Eric Gill, Monotype. Classic Grotesque Pro  
Book, Rod McDonald, Monotype.

Papier intérieur : Antalis Cyclus Print (100% recyclé) 115g.

Mémoire imprimé en 10 exemplaires par Agi Graphic  
dans le cadre du DSAA Design responsable  
et éco-conception, mention Design de produits.  
Édité en mai 2016 par le lycée des métiers du Design  
et des Arts Appliqués, Raymond Loewy, La Souterraine.

