



### III. La monotonie solitaire d'Europole

#### Conditions de l'observation :

*Mercredi 9 décembre 2009*

*14h00- 15h30*

*Température confortable, temps ensoleillé*

Les espaces publics d'Europole offrent aux usagers des aménagements lisses, sans aspérité et ne laissant pas l'opportunité d'y déambuler spontanément. En effet, chacun (vélo, voiture, piéton) possède son propre espace de mouvement, large et bien défini visuellement (couleur au sol). Cette configuration spatiale amenuise considérablement l'émergence de conflits ou de rencontres potentiels entre les différents usagers, chacun traçant son chemin le plus rapidement et efficacement possible. Ainsi, pris au piège dans cet échiquier urbain où l'usager ne doit pas déroger de l'espace qui lui est attribué, une solitude.



De grands espaces quasiment vides et lissés (photos RT)

*« ...ce n'est pas une ville du tout, parce qu'il y a personne, il n'y a pas de rencontre, personne ne se rencontre, les seules qui se rencontrent se sont les skaters, c'est-à-dire ceux qui ont des roues. » (Paola)*

Cet isolement accentué par l'utilisation de matériaux certes distincts en fonction des couloirs, mais uniformes dans l'ensemble. Le béton tapisse le sol dans tout le quartier, sans texture et sans dénivelé, le pied ne rencontrant jamais de relief, hormis celui des bandes d'éveil de vigilance installées pour les malvoyants. L'aplanissement des surfaces convoque peu le soulèvement des pieds et les membres inférieurs ne fléchissent que pour mettre l'usager en marche. Les façades des bâtiments donnent à voir le même lissage, offrant des parois non-texturées et uniformes. Cet ensemble (sol et façades) crée un cadrage du champ visuel du piéton qui voit son regard coincé par les constructions qui l'entourent et en conséquence, porte vers l'avant. La dureté des matériaux et l'étendue de l'espace, associées à son manque d'animation, créent un espace sonore monotone où les émergences prennent beaucoup d'ampleur. Ces caractéristiques et les monochromies des surfaces renforcent

monotonie générale. Malgré la clarté et la lisibilité de l'espace, le piéton apparaît seul, voire perdu, dans cette immensité.

*« On est dans un endroit très pauvre au niveau sensoriel, c'est la grisaille totale des matériaux. Il y a différents matériaux, mais en fait, on a toujours l'impression que c'est pareil. » (Paul)*

*« Dès que nous avons pu tourner à gauche je pense pour partir et bien on l'a fait. En fait, de suite, on a pu exprimer le fait que ça nous semblait assez monotone, vide, très cadré, tout était là pour se sentir dans un espace homogène où il n'y avait pas de surprise. Même si les trottoirs étaient larges, même si les trottoirs étaient propices à la marche, c'était propice à une marche rapide, au fait que l'on ne s'arrête pas... on est vite parti. » (Sylvie)*



Piétons esseulés (photos RT)

Du fait de cette solitude, deux manières de marcher voient le jour. Certains piétons choisissent de presser le pas, dans cet environnement aseptisé, le corps droit, le regard fixé sur leur destination, éludant l'espace et les gens qui les entourent. Par contre, d'autres expérimentent le site d'une manière bien différente. Le corps solitaire se renferme, le pas ralentit, les enjambées se raccourcissent, la tête vacille. Le piéton balaye l'espace des yeux, des oreilles et du nez à la recherche de stimulations sensorielles que l'espace ne lui donnera pas.

En effet, le quartier, aménagé exclusivement en fonction des problématiques de circulation et d'une esthétique du lissage, n'offre accroche au piéton. Cette ambiance, que l'on pourrait qualifier d'affadie, neutralise l'acuité sensorielle du piéton et favorise une expérience de la traversée.

*« Le lieu ne donne pas du tout envie de rester, de s'arrêter, mais de passer. » (Paola)*

*« On est dans un espace qui a été conçu pour permettre aux gens de marcher relativement rapidement, les surfaces ne sont jamais glissantes... ils ont conçu un espace fonctionnel où l'on veut que les gens marchent, il n'y a pas d'endroit pour s'arrêter. Il y a relativement peu de marcheurs j'imagine que le matin lorsque les gens arrivent pour travailler, il y en a plus. Les gens ont tendance à marcher sur un mode assez rapide, à un rythme assez rapide. » (Paul)*

## La glisse

Outre cette monotonie solitaire, les qualités spatiales et sensibles du quartier favorisent l'émergence de glisse urbaine des corps dans l'espace. Plusieurs situations de glisse peuvent être décrites :

Les « planchistes », sur leur planche à roulette, filent dans l'espace sans être freinés par la moindre aspérité. Cette glisse s'associe avec toutes sortes de bruits de frottement et de roulement entre les roues des planches et les sols bétonnés conférant à l'espace une ambiance sonore plus rythmée et colorée. Ce type de glisse, avec les figures de style qui l'accompagne met le bas du corps en flexion. En plein roulement, les genoux fléchissent, le corps se penche légèrement afin de dévier la trajectoire de la planche. Pour avancer, le planchiste modifie son positionnement sur la planche. Un pied sur la planche, le genou légèrement fléchi, l'autre jambe propulse le corps vers l'avant par une poussée sur le sol.

La présence de cette glisse, si elle anime ponctuellement la quartier, infléchit la gestion de la coprésence. Certaines stratégies d'évitement sont ainsi repérables, telle l'accélération du pas ou l'arrêt brutal à l'audition ou à la vue du planchiste.

*« J'étais fatiguée et j'ai trouvé le lieu vraiment triste et pour moi, il doit être vraiment agréable rouler en bicyclette, en skate, en patin ou n'importe quoi. » (Paola)*



Différents types de sols, bétonnés et sans aspérité (photos SB)

Une autre situation, typique des quartiers de gares est celle de la glisse des valises à roulettes sur le sol. Nombre de piétons, se déplaçant avec ce genre de valises, adoptent une posture particulière, le bras tendu en arrière. Selon la charge à tirer, le corps ne se positionne pas de la même manière. Lors de la traction d'une valise légère, la cadence de marche n'est pas modifiée et seul le bras tractant la valise se trouve sollicité. À l'inverse, lors de la traction d'une valise plus lourde, la posture du corps se transforme. Le rythme de la marche est ralenti et le corps penché vers l'avant pour contrebalancer la pesanteur du chargement. Le piéton avance par à-coups et s'arrêtera régulièrement pour reprendre des forces.

## Claquement, glissement, roulement et frottements, des gestes ambiants à Europole

### **Claquement**

Ce premier geste ambiant est directement en lien avec l'ambiance sonore des espaces publics d'Europole. Les sols durs permettent le claquement, défini

comme un son bref et sec issu d'une action, ici le choc de la chaussure sur le béton. La faible circulation automobile en période creuse permet que ces derniers soient audibles, d'autant plus que les surfaces horizontales et verticales, très lisses, favorisent le phénomène de réverbération<sup>43</sup>.

Or, si ces claquements comblent la vacuité du quartier en lui conférant une identité sonore, ils peuvent également perturber le piéton. Ce dernier, ne passant plus inaperçu, cherche à réduire ou à abrégé son exposition en modifiant le rythme de sa marche et sa manière de poser le pied au sol.



Sols lisses propices aux roues (photos RT)

### **Glissement, roulement et frottement**

Ces gestes ambiants s'observent sporadiquement et isolément dans l'ensemble du site. Les glissements s'associent avec des bruits de roulements plus ou moins rapides selon l'objet mis en mouvement. Ils dépendent des objets qui les génèrent : vélo, valises à roulettes, planches à roulettes, trottinette... Dans le cas du vélo, se sont les sons de engrenages du pédalier qui dominent, tandis que dans le cas des valises ou des planches à roulettes, l'émission sonore naît des roulettes en mouvement sur le sol, en fonction des aspérités de ce dernier. Une fois encore, le mouvement de l'utilisateur influence la rythmicité du son produit et par conséquent toute l'ambiance sonore du lieu.

*« Tous ces espaces lisses, donc pas seulement à l'horizontale, mais à la verticale aussi, ça crée des espaces très réverbérants et le son de la glisse, le son du tram, des skates, de mes chaussures... » (Suzel)*

L'autre geste ambiant important est celui du glissement, roulement et frottement effectués par les planchistes. En s'élançant sur les rebords des trottoirs, bancs et autres mobiliers urbains, des frottements divers sont créés, produisant des sons qui changent totalement l'ambiance sonore de l'espace dans lequel ils prennent place. Autrement dit, ces gestes ambiants brisent la passivité sonore du quartier en le rythmant.

---

<sup>43</sup> La réverbération sonore est un phénomène de résonance du son dans une enceinte fermée (ou semi-fermée).

## État d'anesthésie sensible

Étymologiquement, l'anesthésie correspond à la suppression de la sensibilité produite par certaines substances. En médecine, il s'agit d'un état où un patient est momentanément insensibilisé dans une partie ou dans l'ensemble de son corps. C'est bien de cet état dont il est question à Europole. Sa configuration et son organisation spatiale, le contrôle des flux, l'utilisation de matériaux lissés et standardisés, associé à une périodicité des usages appauvrissent le quartier au niveau de sa polysensorialité. L'espace public offert à l'usager le propulse dans une léthargie sensorielle comme si les lieux étaient vides de sens. Ainsi, soit l'usager se laisse plonger dans cette torpeur soit il s'empresse de quitter les lieux.

*« Moi ce qui m'a marqué au démarrage c'est le déni, ne pas savoir quoi faire, difficulté à se mettre en marche... » (Aurore)*

*« ...on était tous plus ou moins anesthésiés, moi j'ai eu l'impression qu'on était en soi. C'est tellement ennuyeux qu'on fait pas attention à ce qu'il y a autour... je me suis sentie en apesanteur, mais dans le sens d'anesthésiée. » (Rachel)*

## Dynamique sensible : déviance

Les situations ordinaires de mobilité, dans ce quartier mettent les corps dans des postures d'adaptation particulières à l'environnement. La fuite et le détournement sont des exemples de cette dynamique de déviance. Les sens endormis, le piéton fuit le quartier ou bien cherche à s'égayé en détournant les éléments de son environnement de leur fonction initiale (sauts sur les bancs, jeux de pas avec les striures des trottoirs ou les fibres optiques du sol, etc.). L'environnement devient alors moins affadi. Un exemple de cette dynamique de déviance est le détournement magistral qu'opèrent les planchistes, avec le mobilier urbain, par la plasticité de leurs corps. Leurs prouesses stylistiques, en retour, animent le lieu et transforment l'ambiance.

*« Très vite je me suis ennuyée et pour pallier à cet ennui et bien ce sont des jeux qui ont commencé en suivant les trames des dallages, des joints de dilatation. » (Aurore)*

*« Tous ces espaces qui sont très pensés pour être aseptisés et fonctionnels, ils essayent de prévoir ce que les gens vont faire et c'est curieux de voir que c'est justement dans ces espaces où sont les skaters... » (Aline)*

*« C'est le jeu ou la fuite, nous on a quitté... » (Rachel)*

*« ...Pour avoir un détournement, il faut avoir quelque chose à détourner, si c'était un espace agréable, intéressant et tout, ça ne serait pas intéressant pour eux [les planchistes]. » (Paola)*