



La Semaine  
du Son de  
l'UNESCO



**lance**  
**la première édition**  
**du**  
**concours international étudiants**

# **2068, PLACE AU SON !**

**Janvier 2020 - Janvier 2021**  
**durant l'année internationale du son**

à destination  
des étudiants des écoles et universités  
d'architecture, d'urbanisme, de paysage,  
de design, d'art, d'ingénieurs,  
&  
des étudiants inscrits  
dans les formations aux métiers du son,  
acousticiens, designer, musiciens, compositeurs, ingénieurs, vidéastes, luthiers ...

Ce concours vise à encourager les étudiants destinés aux métiers de la fabrication de l'espace à collaborer avec les étudiants des métiers du son en développant une pensée sur la conception sonore de nos espaces de vie, dépassant par là même la question de la lutte contre le bruit pour imaginer les ambiances sonores des places publiques de demain.

## **Article 1. Objet du concours**

### ***Fragilité sonore et résistance phonique des espaces publics, 2020-2068***

Les ambiances des places publiques, lieux du vivre ensemble, de rassemblements et de protestation populaire voient leurs usages se transformer. Quelles sonorités auront-elles dans 50 ans ? Quelles matérialités revêtiront-elles et quelles formes prendront-elles dans un monde profondément bouleversé par les changements climatiques, par une demande croissante d'interactions physiques et sociales, en réponse à l'usage généralisé des technologies et des objets connectés, censés mieux nous relier ?

Dans ce contexte de changements « atmosphériques » les places seront-elles encore les lieux de l'expression orale, de la rencontre, du désir de commun, du rassemblement festif et du croisement des différences ?

Le concours propose aux candidats de se projeter dans un des aspects du scénario fictif suivant :

*« En 2068, la dimension sonore des espaces habités devient une préoccupation majeure des acteurs de la fabrication des villes. Les artefacts de la mobilité ont adopté de nouveaux designs sonores : véhicules autonomes, vélos assistés, trottinettes, piétons connectés en permanence, équipés de casques virtuels et d'assistants au déplacement modifient le paysage des rues, les passages sous immeubles, les promenades urbaines, les parcs et jardins. Mobiles ou immobiles, les objets intelligents de la ville participent à la fabrication d'atmosphères inouïes ; tous produisent des sons et en captent. Des nouvelles formes de balisages audiovisuels permettent de réguler ces flux acoustiques. Dans ce magma atmosphérique, le citoyen peine à distinguer sa voix : comment favoriser les discussions et alerter à l'oreille les citoyens des dangers potentiels ?*

*Pour autant, la place publique reste un lieu de rassemblement, des zones non connectées sont créées, marquées au sol pour se croiser sans problème et échanger avec les autres. Ces zones peuvent être étendues en cas de rassemblement de masse. La qualité sonore fait non seulement partie du cahier des charges des aménageurs mais suppose une obligation de résultats que le législateur peut mesurer après travaux sur plusieurs années. Désormais les architectes-urbanistes ont l'obligation d'intégrer à leur équipe un concepteur sonore. Ils peuvent convoquer un acousticien pour simuler l'acoustique urbaine et faire appel aux ingénieurs du son lors de la mise au point des zones de diffusion sonore. Tous pensent ensemble les quartiers et dessinent les immeubles et leurs abords (cours, rues, places,*

squares) en intégrant la gestion des ambiances sonores dès la programmation des activités du quartier. Dès l'esquisse, le concepteur sonore évalue l'influence de l'implantation des masses, des hauteurs d'immeubles, de l'ouverture ou de la fermeture des espaces publics sur la rue et sur les cours intérieures privatives. Les projets doivent proposer des scénarios de gestion des ambiances sonores dans les différents moments de la journée, de la semaine et des saisons ; les zones calmes sont localisées et caractérisées sur les cartes des villes.

Les industriels ont mis au point de nouveaux matériaux pour l'extérieur qui absorbent les ondes sonores selon des plages fréquentielles bien définies, permettant notamment de contrôler les effets de réverbération et de moduler la diffusion des sources. Les avancées technologiques des télécommunications proposent des dispositifs spatiaux pour maîtriser la saturation des sources venant du ciel, les canaux d'acheminement de drones de livraison sont par exemple isolés dans des tubes de verre au-dessus des passants.

Le sonore peut également être synonyme de danger. C'est un nouvel outil de contrôle pernicieux. Malgré la législation européenne votée sur la protection des données personnelles, des mouchards numériques captent les conversations des portables et scannent les puces RFID des vêtements et tablettes des passants à l'entrée des magasins pour connaître leurs goûts et devancer leurs désirs d'achat. L'Etat utilise les ondes audio pour suivre les citoyens fichés S, I, W ou encore Y. Nos productions sonores peuvent être utilisées à notre insu dans les espaces privés.

Mais le sonore est utilisé dans un spectre plus large que les seules ambiances audibles. Il est devenu un moyen de créer des « Zones Festives Temporaires » avec des concerts-performances dans l'espace public, utilisant les basses fréquences pour masser le corps des danseurs et leur procurer des sensations de transe. Les espaces urbains et architecturaux voient aussi se développer des ambiances sonores et lumineuses transformables qui agrémentent la ville au même titre que les jardins ou les jeux.

A travers cette projection à peine fictive, se dessine le possible futur des espaces publics connectés ou déconnectés. Qu'il soit informatif ou créatif, perturbant voire nuisible, le sonore fait partie de la palette des outils que le concepteur d'espace public doit savoir utiliser pour composer les nouveaux paysages de la ville sensible qui se profile à l'horizon 2068. »

## **Article 2. Admissibilité des candidatures et équipe**

Le concours est ouvert à tous les étudiants français ou étrangers des écoles nationales du supérieur ou universités portant les spécialités en architecture, urbanisme, paysage, arts, ingénierie, acoustique, design, vidéo, cinéma et musique. L'interdisciplinarité des équipes est à favoriser comme critère d'évaluation du concours.

Les équipes constituées d'au minimum deux étudiants de chacune des spécialités citées ci-dessus choisissent un mandataire qui sera l'interlocuteur pour le suivi du dossier. L'inscription au concours se fait par formulaire numérique sur le site [www.lasemaineduson.org](http://www.lasemaineduson.org) en précisant la constitution de l'équipe précisant les Noms, prénoms, âges, établissements d'origine des membres et le nom prénom, mail et téléphone du mandataire.

Une fiche d'identification de l'équipe est à envoyer sous forme d'un seul fichier pdf comprenant les copies de cartes étudiantes en cours de validité, dénommé comme suivant : Nom (du mandataire) Prénom.pdf (exemple : DussonLouis.pdf)

Si la candidature de l'équipe est acceptée, l'organisateur attribue un numéro d'équipe garantissant l'anonymat du concours.

### **Article 3. Livrables**

Le livrable du concours comprend deux fichiers

#### **Fichier 1 audiovisuel présent-futur**

Il consiste en la réalisation d'un double portrait sonore d'une place publique choisie dans un environnement réel. Ce portrait est constitué d'une bande son présent-futur, accompagnée d'une série d'images fixes (dessins, photos, images virtuelles).

- La partie présent** de l'audiovisuel exprime l'état de la place telle qu'elle existe en 2019,
- La partie future** de l'audiovisuel met en scène la fiction de la place en 2068 telle qu'évoquée dans le texte ci-dessus ; libre aux candidats de proposer un scénario propre au contexte de la ville choisie.
- Format numérique du fichier1 **.mov (vidéo)** sachant que l'audio du fichier (en mono ou stéréo) sera de qualité minimum 48 kHz, 24 bit.
- Durée maxi de la vidéo : **2 minutes** pour les deux portraits.
- Intitulé du fichier **n°équipedelafiction.mov** (exemple *23larépubliquesonnante.mov*)

#### **Fichier 2, note d'intention comprenant :**

- numéro d'équipe (attribué lors de l'inscription).
- Plan masse de la place dans la ville précisant le nom de la place, la ville, le pays, ses coordonnées GPS.
- Un texte de 300 mots *maximum* précisant le titre du projet, une brève description des ambiances sonores en 2020, le parti pris de la fiction 2068.
- Une image emblématique du projet.
- format numérique du fichier2 **.pdf**
- intitulé du fichier **n° équipe.pdf** (exemple : *23.pdf*)

### **Article 4. Critères d'évaluation du jury**

- Créativité dans l'interprétation du défi du concours
- Démonstration quant au rôle du sonore dans la fabrication d'espaces publics désirables
- Plausibilité acoustique et spatiale des solutions proposées.
- Invention audiovisuelle.
- Qualités plastiques et rédactionnelle des documents associés
- Transdisciplinarité des équipes.

### **Article 5. Calendrier**

- 23 Janvier 2020 : lancement du concours à l'Unesco.
- 1<sup>er</sup> décembre 2020 : date limite d'inscription des équipes (à téléverser sur [www.lasemaineduson.org](https://www.lasemaineduson.org))
- 1<sup>er</sup> janvier 2021 minuit : date limite de remises des propositions (à téléverser sur <https://www.lasemaineduson.org>)
- 13 Janvier : jury à Paris La semaine du son,
- Jeudi 21 janvier 2021 : annonce des lauréats et remise des prix à l'UNESCO lors de la soirée *Urbanisme sonore* de La semaine du son de l'Unesco 2021.

### **Article 6. Prix**

- 1<sup>er</sup> prix Conception sonore des places : 3000 euros
- 2<sup>ème</sup> prix Innovation urbanistique : 2000 euros
- 3<sup>ème</sup> prix Matérialité et qualité sonores : 1000 euros
- 4<sup>ème</sup> prix Invention audio-visuelle : 1 enregistreur audio-numérique

### **Article 7. Composition du jury**

Le jury est composé de duo :

Christian Hugonnet (président de La Semaine du Son) & Nadine Schütz (architecte)

Jiang Kang (Professeur acousticien) & Frédéric Fradet (plasticien, Structures sonores Baschet)

Gilles Paté (Maitre de conférence, vidéaste) & Nicolas Misdariis (chercheur en design sonore)

Laurence Bouckaert (compositrice) & Nicolas Lounis (acousticien),

Cécile Regnault (Professeure, conceptrice sonore) & Franck Faucheux (ingénieur-architecte)

### **Article 8. Conditions de soumission**

Les conditions intégrales de soumission sont affichées sur le site Web de La semaine du son <https://www.lasemaineduson.org>. Les soumissions qui ne respectent pas les conditions seront disqualifiées. Bien que les participants conservent les droits d'auteur de leurs projets, la soumission des projets dans le cadre du concours autorise La semaine du son et ses partenaires à utiliser les vidéos soumises pour toutes présentations publiques (soirée, exposition, publication). Les noms des auteurs de l'équipe seront mentionnés lors de toutes utilisations des vidéos, images et textes, les auteurs restant propriétaires de la valeur intellectuelle du projet.

### **Article 9. Contacts**

Pour tous renseignements pratiques, vous pouvez contacter :

Annick Bouvattier  
La Semaine du Son  
52, rue René Boulanger, 75010 Paris  
Tél. 01 42 78 10 15 / 06 40 38 14 74  
concoursplaceason@lasemaineduson.org  
[www.lasemaineduson.org](http://www.lasemaineduson.org)

Référents correspondants

Cécile Regnault, Professeure, Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Lyon.

Gilles Paté, Maître de conférence, Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles.

Laurence Bouckaert, professeur de la classe électroacoustique de l'Ecole de musique de Villeurbanne.

### **Article 10. Partenaires du concours (en cours de validation)**

**Initiateur** La semaine du son.

#### **Partenaires institutionnels**

Ecole Nationale Supérieure d'architecture de Lyon et l'UMR CNRS 5600 EVS Université de Lyon.

Ecole Nationale Supérieure d'architecture de Versailles.

Ecole de musique de Villeurbanne. Classe d'électroacoustique.

L'IRCAM.

#### **Mécénat Entreprises**

Eiffage immobilier

#### **Ville-collectivités**

Bruitparif

Acoucité

Logos

La semaine du son, Unesco, ENSALyon, ENSAVersailles, E M Villeurbanne, Eiffage immobilier, IRCAM,

