



HAL
open science

Ambiances réactives - L'écriture d'un parcours sonore performatif pour qualifier le lieu

Yannick Guéguen, Lawrence Hagg

► **To cite this version:**

Yannick Guéguen, Lawrence Hagg. Ambiances réactives - L'écriture d'un parcours sonore performatif pour qualifier le lieu. *Ambiances in action / Ambiances en acte(s) - International Congress on Ambiances*, Montreal 2012, Sep 2012, Montreal, Canada. pp.177-181. halshs-00745019

HAL Id: halshs-00745019

<https://shs.hal.science/halshs-00745019>

Submitted on 24 Oct 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Ambiances réactives

L'écriture d'un parcours sonore performatif pour qualifier le lieu

Yannick GUÉGUEN¹, Lawrence HAGG²

1. Audiotopie, architecte paysagiste, Canada. yannick.gueguen@audiotopie.org

2. Audiotopie, Canada. lawrence.hagg@audiotopie.org

Abstract. *This paper describes a methodology based on the composition and the presentation of a soundwalk, broadcasted by four walkers using an audio device. This soundwalk proposes to modify the sensitive and social ambiances in order to amplify their perception. The objective is to observe whether an added ambiance can change our perception of the initial site for a greater understanding of the idea of ambiance. This questioning aims to test the reactivity of ambiances following the introduction of sound layer, which transcribe, reveal or alter the initial ambiance, while modifying the normative framework of social interactions. This creative research will be presented at the 2nd International Congress on Ambiances.*

Keywords: *parcours sonores, réalité augmentée, mobilité, perception altérée, méthode, partition, scénario*

Introduction

Ce texte présente un projet de parcours sonore performatif disséminé à l'aide de quatre porteurs de sons munis d'un dispositif audio. À partir de cet agencement en quadriphonie mobile, les marcheurs-performeurs diffuseront la bande sonore dans l'espace public en jouant avec les configurations des lieux.

Les méthodes permettant de caractériser un lieu ou une situation sociale sont largement explorées par la communauté scientifique (Grosjean & Thibaud, 2001). Toutefois les méthodes proposant de replacer les sons *in situ* pour requalifier l'ambiance sont encore peu documentées¹.

Les théories de l'« action située » (Thibaud, 2002) et les recherches sur les ambiances apportent un cadre privilégié pour remettre à l'avant-scène les rôles de l'action et du contexte dans les processus de perception, d'interprétation et de représentation du monde. La cognition distribuée, l'une des branches de ces théories, apporte une certaine lumière sur une notion intéressante : la redondance.

Hutchins et Klausen (1996), décrivant une cabine de pilotage, montrent que les dispositifs contiennent une mémoire, car ils induisent des procédures d'actions qui simplifient le calcul mental ou la réflexion. Ainsi, en augmentant les procédures, en les rendant redondantes, le pilote évite les erreurs. Les redondances permettent aussi de confirmer une réalité.

Que deviendrait un parcours sonore si on lui appliquait le même principe de redondance ? En jouant sur la redondance des phénomènes d'ambiance et des pratiques d'usage, le parcours sonore pourrait-il devenir un outil réflexif de caractérisation des ambiances ?

1. www.ambiances.net/index.php/fr/component/content/article/233-quand-lexperimental-rencontre-lordinaire - www.cresson.archi.fr/ENS/ensDEA7-pdf/MES8A-Tixier.pdf

Ce parcours sonore cherche à ouvrir une réflexion sur les méthodes de caractérisation des ambiances et sur les procédés de scénarisation. La méthode proposée s'articule en deux moments distincts et complémentaires :

- Dans un premier temps, il s'agit de circonscrire quatre approches permettant aux observateurs de qualifier adéquatement le lieu. La caractérisation des lieux est réalisée en fonction de stratégies d'action et des dimensions de l'ambiance.
- Dans un deuxième temps, nous utiliserons quatre formes de partitions pour appuyer la caractérisation et noter les redondances identifiées.

Les partitions sont donc des bases communes entre l'analyse et l'écriture du scénario. Elles esquissent des scénarios chorégraphiques préliminaires qui dictent les mouvements perceptifs et les attentions à adopter par les marcheurs tout au long du parcours. En d'autres termes, il devient possible d'offrir une représentation schématique des déplacements des marcheurs afin de les guider dans leurs efforts de qualification des ambiances. Les dessins qui accompagnent cet article sont autant d'ébauches cartographiques des déplacements des marcheurs préalables à la notation.

Action

La première partition vise à identifier les actions produites par les marcheurs disséminés sur un même lieu en interaction sur plusieurs étages. L'espace commercial intérieur, représenté par la figure 1, s'ouvre sur un hall central permettant la propagation du son. La dissémination des marcheurs dépend du contexte : la distribution des marcheurs doit couvrir de manière exhaustive l'espace délimité par le lieu, tout en établissant des tactiques pour déjouer la sécurité. Les marcheurs sont appelés à mettre à l'épreuve les dimensions et les agencements sonores du lieu d'un étage à l'autre, tout en prenant conscience des limites circulatoires. Plusieurs modalités de l'univers sonore sont examinées comme les signaux sonores, l'origine des sons perçus, les effets perceptifs, la portée des sons, etc.

Suivant cette caractérisation, par différents groupes de marcheurs dispersés à différents endroits stratégiques, il devient possible de comparer les différences de perception sonore d'un même lieu au même moment, tout en intervenant dans le lieu par le biais d'actions sonores.

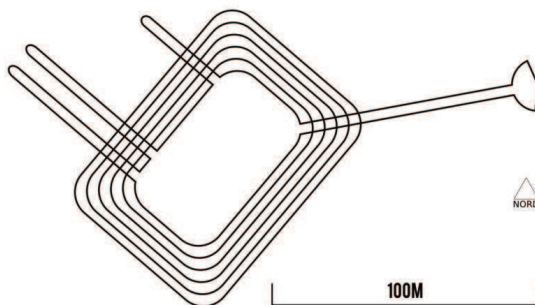


Figure 1. Partition n° 1

Perception

Dans la deuxième partition, il importe de qualifier un lieu en se laissant aller à des mouvements inhabituels, en variant les rythmes de la marche, en suivant des directions chorégraphiques. Cette exploration du mouvement du corps est réalisée à travers une série de

squares. L'objectif consiste à jauger les transitions, les ruptures de mouvement et les changements dans l'acte perceptif. En invitant à expérimenter la relation du corps et de l'environnement, les marcheurs modifient ou altèrent la perception des ambiances dans la vitesse et le mouvement corporel. Ici les marcheurs sont invités à qualifier les ambiances selon les différences de rythme de perception et de la mobilité du corps, l'objectif étant de définir des modalités de mouvement relatif aux ambiances appréhendées. Cette approche cherche donc à qualifier une ambiance à travers une durée et un espace par le corps, qui adopte différentes postures de mouvement, tout en appréhendant les accélérations ou les altérations de l'ambiance perçue.

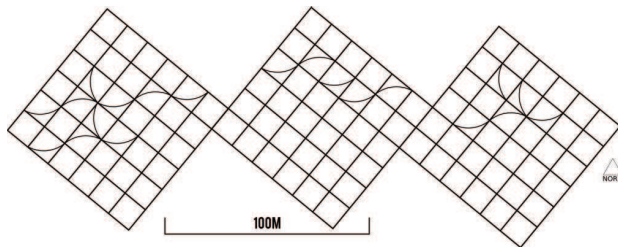


Figure 2. Partition n° 2

Interprétation

La troisième partition cherche à relever les détails microscopiques de l'univers sonore et tactile d'un lieu. Pensée sous la forme d'un *travelling* cinématographique, la partition invite les marcheurs à appréhender et inventorier les détails de petite taille qui contribuent de façon inapparente à la constitution des ambiances. En outre, il importe que les déplacements soient subordonnés à cette logique du microscopique : afin de bien relever chaque détail du lieu, aussi minime soit-il, la vitesse de déplacement prescrite aux marcheurs doit être lente. Tout au long de cette exploration, la marche se fait à tâtons pour ressentir les textures des objets physiques tout en portant attention sur les sons à peine perceptibles. Cette approche invite donc à qualifier les détails microscopiques de l'environnement constitutif de l'ambiance du lieu.

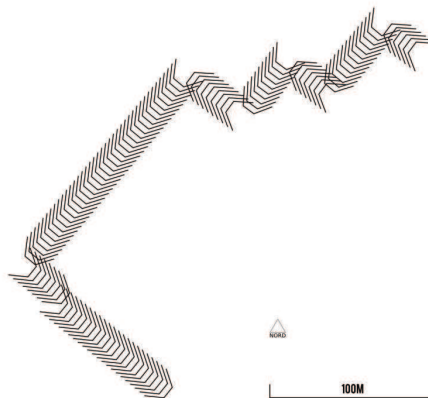


Figure 3. Partition n° 3

Représentation

La quatrième partition consiste à désigner une série de points géographiques fixes situés dans l'environnement à analyser, et d'inviter chaque marcheur à rejoindre ces points. Hypothétiquement les marcheurs pourraient s'immobiliser près d'une statue, à proximité d'un immeuble, à l'intersection d'une rue, pour ensuite tourner légèrement sur eux-mêmes et progressivement à 360°. En rotation sur un point fixe, les marcheurs sont ensuite invités à qualifier le lieu en fonction de la ligne directrice des représentations des ambiances. À titre d'exemple, les marcheurs peuvent être encouragés à éveiller leur mémoire sur certains aspects de l'ambiance évoquée par le panorama. Ils peuvent aussi être invités à s'exprimer sur les couleurs, l'architecture ou les dimensions sociales du lieu, tout en identifiant la provenance des phénomènes et leur spatialisation dans l'espace.

Cette approche permet donc de caractériser l'environnement dans l'instant et le lieu même.

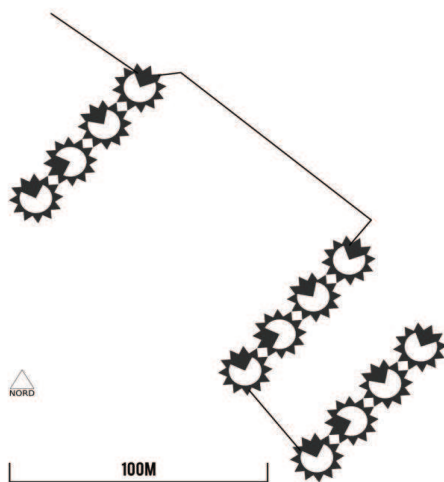


Figure 4. Partition n° 4

Ces partitions marquent le point de départ et d'aboutissement de la démarche, dans un processus réflexif. Faisant office d'outils de caractérisation des ambiances, elles servent également à jeter les bases d'un scénario pouvant être utilisé dans l'élaboration d'un parcours sonore.

Dans le cadre de ce projet, nous proposons dans un premier temps la réalisation d'un parcours sonore inspiré de la méthode décrite plus haut. Cette première étape, réalisée sans l'apport de participants étrangers au projet, mobilise uniquement les artistes.

La seconde partie du projet coïncide avec la tenue du Congrès sur les ambiances. Lors de cet événement, les artistes inviteront les membres du Congrès à observer les partitions chorégraphiques et à participer à la performance. Cette dernière sera diffusée à l'aide de vestes munies de haut-parleurs au sein des lieux identifiés par la chorégraphie. Enfin artistes et participants seront regroupés afin de discuter des différences entre leur caractérisation des lieux et celle qui a été proposée par les artistes. Cette occasion permettra également aux artistes d'explicitier davantage leurs approches et la méthodologie proposée.

Références

- Grosjean M. & Thibaud J.-P. (Éds.) (2001), *L'espace urbain en méthodes*, Marseille, Parenthèses
- Hutchins E. & Klausen T. (1996), *Distributed cognition in an airline cockpit*, in Engeström Y. & Middleton D. (Eds.) (1999), *Cognition and communication at work*, Cambridge, Cambridge University Press
- Thibaud J.-P. (Éd.) (2002), *Regards en action : Ethnométhodologie des espaces publics*, Aubenas, À la Croisée

Auteurs

Audiotopie réalise des parcours sensoriels centrés sur l'originalité des contenus, les ambiances et l'expérience du visiteur pour mettre en valeur des territoires urbains et naturels - www.audiotopie.com

Yannick Guéguen est architecte paysagiste et artiste.

Lawrence Hagg détient un baccalauréat en philosophie.