

## FICHE-TYPE

# DOCUMENTATION DU PROTOTYPE

### LIEU DE CRÉATION :

Dans le cadre du Marathon créatif : Zone au bord du ruisseau.  
En général un lieu en extérieur assez ouvert. Mais pourrait être transposé dans un espace intérieur, si celui-ci n'est pas un lieu dédié à la culture. Ex : hangar, parking sous-terrain.

### ANNÉE :

2022

### NOM DE L'ÉQUIPE : « Les Errants »

### PHOTOGRAPHIE DE L'ÉQUIPE :



### MEMBRES DE L'ÉQUIPE :

**Emilie Beffara**, médiation culturelle

**Guilhem Bonnefous**, champ social

**Vito Caula**, « maker »

**Jade Curien-Huet**, communicante

**Claire Dabos**, ingénierie culturelle

**Soizic Lebrat**, experte contenu « musiques expérimentales »

Facilitatrice pour l'équipe : **Élodie Lebeau**

## THÉMATIQUES :

L'EXPÉRIENCE SENSIBLE (musique et corps) et TOUS · TES MUSICIENS · NES  
(processus participatif)

NOM DU PROTOTYPE : « Traversées »

## LOGO ÉVENTUEL :

Pas de logo

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROTOTYPE :

Le prototype comporte deux dimensions. L'une s'intéresse à l'**accueil des publics** (comment mieux les préparer à recevoir une performance de musique expérimentale ?), tandis que l'autre questionne l'**espace de réception de la musique live** en essayant de décroquer, déstructurer, « défrontaliser », le rapport des spectateurs à l'expérience habituelle des concerts traditionnels (musicien.ne.s sur scène face au public).

Ces deux aspects sont pensés conjointement mais peuvent aussi être proposés à part, l'un de l'autre.

### 1. Accueil des publics

Donner le sentiment aux publics d'être au cœur de l'attention des accueillants. Accueil souriant, invitant. Présence tranquille et à l'écoute des gens. Les médiateurs/accompagnateurs doivent pouvoir rassurer, rester dans le jeu, le ludique, le plaisir par anticipation. Ils accompagnent vers différentes possibilités d'écoute, mais s'intéressent aussi aux attendus des publics en les amenant à s'exprimer sur leur curiosité, leur excitation, leurs peurs, etc.

3 moments d'accompagnement des publics : 1/ pendant la déambulation au lieu de performance ; 2/ à l'arrivée sur le lieu ; 3/ après la performance musicale.

**1/ Discussion libre avec le public dans le cadre d'une déambulation menant au lieu de performance (6-8 min, adaptable en fonction du lieu).**

Le premier moment nécessite 5 personnes (médiateurs), ou plus, qui sont dispersés dans le public pour questionner et discuter avec les visiteurs. Il se fait « en mouvement », depuis la billetterie jusqu'au lieu du concert. L'idée est de mettre à l'aise les personnes en s'intéressant à elles et en engageant des discussions, en s'appuyant sur ce qui émerge de leur part (leurs préoccupations) et/ou en posant quelques questions qui amorcent la discussion :

qu'est ce qui vous anime, vous excite à venir ici, qu'est ce qui frétille en vous ? Ce qui est induit est axé sur ce qui est plaisant, excitant, intrigant. On évite de poser des questions trop intrusives et portant sur leurs peurs, leur mal-être... Si ces peurs et questionnements émergent de la part des publics, nous les accompagnons aussi. Tout ce qui pourrait les aider à « bouger » dans leurs ressentis.

**2/ Invitation à s'emparer du lieu, à s'y mouvoir, à utiliser tout ce qui est à sa disposition (1 min).**

Le second accueil se fait sur le lieu du concert. L'idée est de donner quelques informations pour que les publics se sentent autorisé.e.s, libres de s'installer où ils ont envie d'aller et libres de se mouvoir d'une assise à l'autre s'ils en éprouvent le besoin, l'envie...

**3/ Invitation à s'exprimer sur l'expérience qui vient d'être vécue, dans un cadre respectueux (8-12 minutes).**

L'accueil final se fait à l'issue du concert. Une personne bienveillante permet à la parole d'émerger tant des artistes que des publics, et de se poursuivre en échange entre chacun.e.

Les trois temps prévus pour les échanges est assez inhabituel mais nous considérons que cela peut grandement améliorer la capacité d'écoute ou d'expérimentation.

**Piste de réflexions proposées pour un développement ultérieur :**

constitution d'un jeu de médiation avec le graphiste du GMEA pour stimuler les échanges par des outils graphiques, pour celles et ceux qui ont plus de mal à s'exprimer sans support. Idée du jeu, de l'amusement, de la devinette.

**2. L'espace de réception de la musique :**

La scénographie doit pouvoir s'insérer dans un espace public ou privé. Elle s'adapte librement et de manière inventive à la composition du lieu d'accueil. L'idée générale est de reformuler la position frontale (artiste vs audience) habituellement utilisée ainsi que l'expérience de l'écoute musicale simplement resserrée autour de la proposition des musicien.ne.s.

L'idée est de proposer aux publics de faire une expérience autre que musicale (ou sonore) dans un premier temps en mettant à disposition une scénographie sensible des assises en fonction du lieu, par exemple une chaise posée sur la rive donne à voir la rivière, la possibilité de s'étendre et d'avoir le ciel devant soi, la possibilité de s'asseoir sur un banc pied dans l'eau, la balançoire

permet le mouvement, le cercle de chaises permet de faire l'expérience de se regarder...

Il n'y a pas d'espace scénique marqué, les artistes arrivent en même temps que le public et choisissent leur endroit de jeu au même titre que les publics choisissent leur endroit d'écoute. L'idée est de participer à l'effacement des différences entre public et artiste via une scénographie des assises. De ce fait, public et artistes ont la possibilité de changer de place pendant la performance quand ils le souhaitent. Public et artiste sont en situations d'expérimenter leurs points d'écoutes. L'expérience participative qui est offerte aux publics se fait à cet endroit de l'écoute et non dans le geste ni la production de sons.

#### **Recommandations possibles (mais pas obligatoires) :**

Les publics comme les artistes sont amenés à occuper l'espace comme ils/elles le souhaitent. Chacun doit pouvoir se sentir libre d'expérimenter (ou pas) en fonction d'une multitude de possibilités le placement dans l'espace.

Les artistes choisissent l'endroit où ils/elles souhaitent se placer. Le déplacement n'est pas obligatoire ni de la part des publics, ni de la part des musicien.ne.s. Les musicien.ne.s peuvent, si ils/elles le jugent intéressant, jouer sur les distances qui les séparent, c'est-à-dire, s'éloigner, se rapprocher les un.e.s des autres. En ce sens, le **format improvisation** est privilégié pour s'imprégner de l'espace « joué », pour créer un vrai dialogue entre l'esprit du lieu et ses sonorités, et la performance musicale.

#### **OBJECTIFS :**

**1/ Améliorer l'accueil des publics pour alimenter leur curiosité et leur intérêt, afin de permettre une connexion plus grande entre eux/elles et l'expérience proposée.**

Prendre du temps avec le public est l'acte de médiation proposé en amont et après la performance musicale. Être en capacité de sentir les gens, ouvrir des moments de paroles mais sans stress. Être à l'affût aussi des personnes mal à l'aise car ce sont elles qui auront le plus de difficultés pour s'ouvrir à l'expérience proposée.

**2/ Faciliter un rapport plus horizontal entre musicien.nes et publics en repensant l'espace scénique**

Remettre en jeu le réflexe du public qui accède au lieu du concert de se positionner en face de l'espace scénique : proche, en frontale, face à un lieu de sortie au cas où, etc.

### **3/ Ouvrir l'expérience d'écoute à d'autres facteurs extérieurs à la proposition musicale. Responsabiliser le public vis-à-vis de sa propre écoute :**

Ce prototype met en place une scénographie plurielle stimulant l'écoute dans un espace extérieur et dans le cadre d'une performance musicale. Il s'intéresse à la diffusion du son (en acoustique ou en électrique) dans un espace non spécifiquement dédié à l'écoute de la musique. Comment les facteurs extérieurs (vents, chants des oiseaux, bruits des voitures, etc.) influencent-ils l'expérience d'écoute ? Pourquoi ne pourrait-on pas les penser comme un apport positif à l'expérience vécue au lieu de les percevoir comme une gêne ?

**Bousculer les habitudes** doit être le maître mot. La proposition scénographique invite à repenser notre rapport aux espaces de réception de la musique (position frontale [assise ou debout], vision dirigée vers les musicien.ne.s, sièges habituels pour option assise, etc.).

Pourquoi ne serait-il pas possible de profiter aussi d'une expérience où le son serait « mal diffusé » ou « diffusé partiellement » par rapport à notre positionnement dans l'espace ? Cela ne pourrait-il pas nous permettre de jouer avec les différentes sonorités en présence, d'être plus attentifs aux sonorités du lieu en question, de jouer, par le déplacement dans l'espace par exemple, à expérimenter différentes possibilités d'écoute ? Le public doit pouvoir être acteur de sa propre écoute, il doit être libre de se déplacer dans l'espace pour expérimenter par lui-même la proposition musicale d'une multitude de manières.

### **4/ Repenser le positionnement des corps lors d'une écoute musicale, invoquer d'autres expériences sensorielles que celles attendues traditionnellement :**

Comment penser le rapport actif des corps dans le cadre d'une performance musicale ? Doit-on forcément regarder les artistes lors d'une performance (en intérieur comme en extérieur) ? La musique ne pourrait-elle pas aussi accompagner un moment de détente, de méditation, par une scénographie privilégiant le confort des corps ? Être invité à s'installer confortablement permet-il à certains publics de s'immerger plus dans l'écoute ? Ou, au contraire, casser les codes de la position assise, en proposant d'autres expériences d'écoute plus aventurières, créatives ou ludiques, ne permettrait-il pas de vivre le moment d'une manière plus intense ? Celle-ci peut, en effet, en lien avec le lieu de représentation, motiver la création : comment faciliter l'expression créative pour celles et ceux qui auraient la nécessité de mettre en mot, en image ou en son, l'expérience vécue ? Comment conjuguer ces différentes expériences sans que l'une ne soit dérangement pour l'autre ?

Dans le cadre d'une scénographie aménagée dans la nature, quels sont les endroits vers lesquels on se dirige en premier lieu ? L'aspect aventurier (installation en contrebas dans la rivière, escalade aux arbres, etc.) sera-t-il privilégié sur l'expérience ludique (balançoires suspendues aux arbres, chaises mises dos à dos, ou en cercle autour d'un arbre), ou sur celle du confort corporel et de la relaxation (transat, hamac, tapis au sol, etc.) ? Qu'est-ce que cela nous dit des différentes manières d'expérimenter la musique ?

## **SCÉNARIO UTILISATEUR :**

### **Séquençage :**

A adapter au lieu et au temps imparti.  
Dans le cadre d'un format de 30 min :

- 1) Accueil du public, déambulation et installation des publics dans le lieu (6-8 minutes).**
- 2) Performance musicale improvisée / musique impromptu(e) (12-14 minutes)**

Les publics étaient invités à écouter une performance musicale sans savoir qu'il y avait un concert ni où les musiciennes allaient jouer.

- 3) Restitution, discussion (8-10 minutes).**

Nous leur avons demandé de nous faire des retours quant à l'expérience vécue.

## **OUTILS & TECHNIQUES :**

Pas de technologie particulière à part si volonté de proposer une performance électrique et non acoustique.

**Objets utilisés :** Tapis-textile d'intérieur, transat, canapés, matelas, hamacs etc. Multiplicité de point d'assises, axés sur le confort / inconfort.

Bancs dans l'eau, escabeau.

Pour mise en place future : mobilier urbain détourné, structures de raccordement pour grimper dans les arbres, cabanes dans les arbres ou sur le sol, tentes, balançoires suspendus aux arbres,

## **CONTENUS / LIENS EXTERNES :**

Pour l'effet surprise de l'annonce, possibilité de s'inspirer de la vidéo promotionnelle du festival Les Siestes Électroniques à Nogent-sur-Marne : <https://www.facebook.com/watch/?v=497353437747783>

## **EXPÉRIENCE :**

### **Test 1 :**

Expérience très positive lors d'un premier essai, à la fois de la part des musicien.ne.s, mais aussi des publics et de l'équipe d'organisation. Moment ressenti comme féérique. Malgré la proximité d'un des spectateurs, les musicien.ne.s n'ont pas ressenti d'intrusion. Elles se sont senties « dans la musique ».

Un autre avis plus critique, souligne une réaction un peu mitigée : impression d'une sieste améliorée. Un autre spectateur qui a été invité à descendre dans l'eau n'est pas parvenu à entendre la musique, et comme l'accès était difficile, il n'est pas remonté facilement.

### **Test 2 :**

Présence de publics extérieurs (2 familles) qui étaient déjà sur les lieux lors de l'installation du mobilier. Départ d'une des familles avant la fin (ce qui n'est pas un problème car cette scénographie souhaite faciliter le départ des publics quand ils le souhaitent) et l'autre est restée lors de la discussion.

Impression de malaise de la majorité de l'équipe car le crashtest précédent s'était très bien passé. Et lors du second, les conditions météorologiques n'étaient pas très favorables.

Par rapport aux objectifs de bon accueil du public : pas à la hauteur peut-être des projections de certains / pour d'autres, mission accomplie. Sentiment que peu de personnes étaient présentes pour accompagner les publics pendant la déambulation.

Arrivée plus tardive des musicien.ne.s qui nous a un peu désarçonnés. En outre, les artistes n'étaient pas très à l'aise et n'ont pas été inspirées.

Sentiment de Guilhem que le dispositif n'est pas assez « fun », qu'il faudrait apporter davantage d'outils pour améliorer et ouvrir l'expérience à autre chose qu'à une simple écoute.

La question à se poser : est-ce que le dispositif a empêché les publics d'avoir accès à la proposition artistique ?

**Pour amélioration du dispositif :**

- ajout d'enceintes dans les endroits éloignés. Renvoi du son léger pour faciliter l'écoute en cas de vent ou d'autres facteurs défavorables.
- ne pas trop laisser trop de temps entre l'installation des publics et l'arrivée des musicien.nnes. 1 à 2 minutes maximum.
- Possibilité de favoriser le mouvement des musicien.ne.s en concevant des structures de mobilité sur lesquels pourraient jouer les artistes (scène mouvante) : faire monter les artistes dans les arbres, etc.
- Accueillir avec un point fixe les publics sur le lieu de la performance, en plus de la discussion dans la déambulation car celle-ci empêche de parler à tout le monde.
- L'équipe devrait initier le mouvement pour faciliter la mobilité des publics dans l'espace.
- Proposer aux publics de s'exprimer sur leur expérience à la fin pas seulement par la discussion mais aussi, s'ils préfèrent, par un dépôt de texte écrit ou d'objet recueilli ou réalisé dans le cadre de la performance ou après. L'idée est que tout le monde puisse s'exprimer. Il faudrait conserver et traiter ses données pour l'amélioration permanente de ce dispositif.

**GALERIE D' IMAGES :**

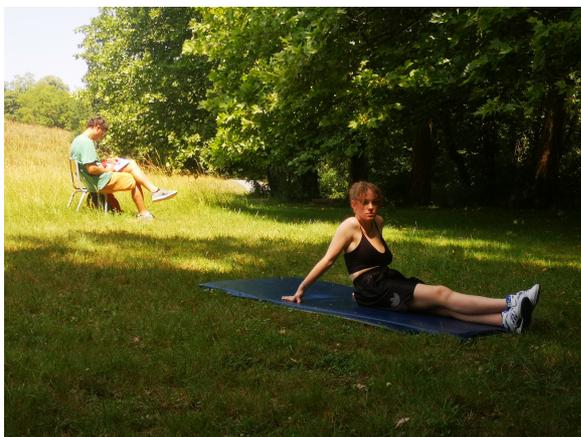
**Phase 1 : accueil des publics**



**Phase 2 : Déambulation accompagnée**



**Phase 3 / Accueil et installation des publics dans l'espace**



Phase 4 / Arrivée et installation des musicien.ne.s dans l'espace



Phase 5 / Performance musicale et déplacements éventuels des musicien.ne.s et des publics



Phase 6 / Débriefing avec les publics et les musicien.ne.s.  
Discussion collective et prise de notes pour amélioration du dispositif

