

Direction des bibliothèques

AVIS

Ce document a été numérisé par la Division de la gestion des documents et des archives de l'Université de Montréal.

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.

Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

NOTICE

This document was digitized by the Records Management & Archives Division of Université de Montréal.

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

La promenade médiatique contemporaine :
étude des usages tactiques de quelques espaces asymétriques problématisant le tour guidé

par
Dominic Bouchard

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.)
en études cinématographiques

Août, 2007



© Dominic Bouchard, 2007

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

La promenade médiatique contemporaine :

étude des usages tactiques de quelques espaces asymétriques problématisant le tour guidé

présenté par :

Dominic Bouchard

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Michèle Garneau, présidente-rapporteuse

Olivier Asselin, directeur de recherche

Christine Ross, membre du Jury

RÉSUMÉ

Cette étude examine la manière dont les promenades narratives *Conspiracy Theory* (2002), de Janet Cardiff, et *Soundwalk : Chinatown* (2002), de Soundwalk, emploient la médiation audiovisuelle et audio pour reconfigurer de manière performative l'environnement immédiat éprouvé par un promeneur. Plus encore, ce mémoire se penche sur la façon dont certaines promenades artistiques contemporaines revisitent et problématisent le paradigme du *tour guidé* en tant que mode de pratique, de médiation et de mise en scène du contexte urbain et muséal. Le présent travail propose trois concepts pouvant s'appliquer à la promenade : l'*espace* (Michel de Certeau) comme usage physique des lieux, l'*espace de représentation* (Henri Lefebvre) comme usage imaginaire et symbolique des lieux, l'*espace asymétrique* (Michael Bull) comme usage physique, imaginaire et symbolique *médiatisé* des lieux. Pour comprendre de quelles manières les promenades audiovisuelle et audio de Cardiff et de Soundwalk réinterprètent les possibilités du tour guidé, trois questions pivots orientent l'examen des œuvres : comment ces promenades utilisent-elles l'espace ? Comment utilisent-elles l'espace de représentation ? Comment leur espace asymétrique problématise-t-il le tour guidé ? L'approche adoptée pour cette analyse de la promenade est ternaire, c'est-à-dire qu'elle considère la rencontre d'un promeneur et d'une médiation technologique dans un contexte particulier, *in situ*.

Mots-clés : promenade médiatique, tour guidé, Janet Cardiff, Soundwalk, Michel de Certeau, Michael Bull, espace, espace de représentation, espace asymétrique, tactique.

ABSTRACT

This study examines how the narrative walks *Conspiracy Theory* (2002), by Janet Cardiff, and *Soundwalk: Chinatown* (2002), by Soundwalk, uses audio and audiovisual mediation to reconfigure in a performative way the immediate environment experienced by a walker. Moreover, this thesis looks at the way some contemporary artistic walks revisit and problematize the guided tour paradigm as a mode of practicing, of mediating and of staging the urban and the museal context. This work proposes three concepts that can apply to artistic walks: *space* (Michel de Certeau) as a physical use of site, *representational space* (Henri Lefebvre) as a symbolic and imaginary use of site, *asymmetrical space* (Michael Bull) as a physical, symbolic and imaginary *mediated* use of site. To better understand how the audiovisual and the audio walks of Cardiff and Soundwalk reinterpret the possibilities offered by the guided tour, three pivotal questions will guide this research: how do those contemporary artistic walks employ space? How do they utilize representational space? How do their asymmetrical space problematizes the guided tour? The approach adopted for this analysis is ternary, which means that it considers the walk in that relation where a walker uses a technological mediation in a specific context, *in situ*.

Key Words : mediated walk, guided tour, Janet Cardiff, Soundwalk, Michel de Certeau, Michael Bull, space, representational space, asymmetrical space, tactic.

TABLE DES MATIÈRES

Liste des illustrations.....	v
Remerciements.....	vi
Introduction.....	1
Chapitre 1. Pour un usage tactique des lieux. Étude du concept d'espace chez Henri Lefebvre, Michel de Certeau, Michael Bull.....	10
1.1 Quelques notes sur l'espace chez Henri Lefebvre.....	11
1.1.1 La production de l'espace.....	12
1.1.2 La triplicité spatiale.....	13
1.2 L'espace chez Michel de Certeau.....	15
1.2.1 L'espace comme pratique des lieux.....	16
1.2.2 Usage et production de lieux.....	21
1.3 L'espace médiatisé chez Michael Bull.....	25
1.3.1 L'espace asymétrique.....	26
1.3.2 Michael Bull et l'espace de représentation.....	29
Chapitre 2. L'expérience d'une promenade. Étude d'une pratique médiatique mobile et contextuelle.....	32
2.1 Parcourir <i>Conspiracy Theory</i> et <i>Soundwalk : Chinatown</i>	33
2.2 L'expérience dans une pratique artistique contemporaine.....	37
2.3 La promenade, une pratique médiatisée des lieux.....	40
2.3.1 L'expérience d'un espace asymétrique.....	41
2.4 La promenade, une pratique contextuelle.....	45
2.4.1 L'expérience contextuelle.....	46
2.5 La promenade, une pratique mobile des lieux.....	49
2.5.1 L'expérience mobile.....	51
Chapitre 3. <i>Conspiracy Theory</i> . Un détour médiatisé en contexte muséal.....	55
3.1 Le tour guidé en contexte muséal.....	57
3.1.1 L'audioguide et son utilisation stratégique.....	59
3.2 Le détour médiatisé en contexte muséal.....	63
3.3 La création d'un espace marginal.....	67
3.3.1 Les lieux parcourus de <i>Conspiracy Theory</i>	69
3.4 Le feuilletage de l'espace de représentation.....	74

3.4.1	L'usage du son et de l'image dans <i>Conspiracy Theory</i>	77
Chapitre 4.	<i>Soundwalk : Chinatown</i>. Un détour médiatisé en contexte urbain.....	85
4.1	Le quartier comme géographie humaine.....	87
4.1.1	Le quartier, une somme de relations entre les habitants et les lieux..	89
4.1.2	Le quartier, un devenir identitaire de l'espace public.....	91
4.1.3	Le quartier, un devenir privé de l'espace public.....	96
4.2	Le baladeur comme quartier du promeneur.....	99
4.3	<i>Soundwalk : Chinatown</i>, éprouver une géographie humaine.....	102
4.3.1	Découvrir le Chinatown de New York du point de vue d'un habitant.....	103
	Conclusion.....	122
	Illustrations.....	vii
	Annexe 1.....	xi
	Annexe 2.....	xviii
	Annexe 3.....	xl
	Annexe 4.....	xli
	Bibliographie.....	xlii

LISTE DES ILLUSTRATIONS

- 1 Janet Cardiff, *Conspiracy Theory*, 2002.
Collection Musée d'art contemporain de Montréal.
Photographie extraite de Mirjam Shaub (éd.), *Janet Cardiff. The Walk Book*,
Vienne, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, 2005, p.337.....vii
- 2 Janet Cardiff, *Conspiracy Theory*, 2002.
Collection Musée d'art contemporain de Montréal.
Photographies extraites de Mirjam Shaub (éd.), *Janet Cardiff. The Walk Book*, op.
cit., p.336.....vii
- 3 Janet Cardiff, *Conspiracy Theory*, 2002.
Collection Musée d'art contemporain de Montréal.
Photographies extraites de Mirjam Shaub (éd.), *Janet Cardiff. The Walk Book*, op.
cit., p.326.....viii
- 4 Soundwalk, *Soundwalk : Chinatown*, 2002.
Photographie par Dominic Bouchard, Septembre 2006.....viii
- 5 Janet Cardiff, *Conspiracy Theory*, 2002.
Collection Musée d'art contemporain de Montréal.
Photographies extraites de Mirjam Shaub (éd.), *Janet Cardiff. The Walk Book*, op.
cit., p.328.....viii
- 6 Soundwalk, *Soundwalk : Chinatown*, 2002.
Photographie par Dominic Bouchard, Septembre 2006.....ix
- 7 Soundwalk, *Soundwalk : Chinatown*, 2002.
Photographie par Dominic Bouchard, Septembre 2006.....ix
- 8 Soundwalk, *Soundwalk : Chinatown*, 2002.
Photographie par Dominic Bouchard, Septembre 2006.....x

RERMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à exprimer ma sincère reconnaissance à mon directeur de recherche, Monsieur Olivier Asselin, pour sa confiance, pour ses réflexions rigoureuses, puis, enfin, pour m'avoir intégré à différents projets des plus stimulants.

Je remercie affectueusement mes parents et leur conjoint pour leur support et leur confiance indéfectibles.

Je remercie également mes condisciples, Myriam et Steve, pour leur précieuse amitié.

Je tiens finalement à remercier ma copine, Martine, pour son amour, son empathie et ses encouragements continuels.

INTRODUCTION

« The artistic inhabitation of the guided tour [...] represents without reproduction : the imperfect imitation [of reality] creates excesses and gaps that makes multiple and resistant readings possible. [...] Guided tours, as well, have an innate potential to impose what de Certeau calls “a metaphorical city” on top of the “planned and readable city” »

— Jim Drobnick¹ —

À l'hiver 2005, nous faisons une première expérience de la promenade audiovisuelle *Conspiracy : Theory*, de l'artiste canadienne Janet Cardiff². Cette rencontre avec l'art de la promenade s'est avérée la prémisse de notre projet de recherche. L'étude de cette œuvre soulevait une question d'ordre méthodologique que nous avons situé en amont de notre problématique : comment réfléchir les usages artistiques de la médiation audio et audiovisuelle lorsqu'ils sont, non pas dans une salle de cinéma ou dans une salle d'exposition, mais mobiles et contextuels ? Le présent mémoire se veut un effort de réponse. Pour diversifier notre corpus, nous avons sélectionné à l'automne 2005 une promenade audio conçue par la compagnie Soundwalk, soit *Soundwalk : Chinatown*³.

¹ Jim Drobnick, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », dans *Parachute*, no.80, Octobre-décembre 1995, p.31.

² Janet Cardiff en collaboration avec George Bures Miller, *Conspiracy Theory*, 2002. Promenade audiovisuelle, 16 minutes 40 secondes. Collection Musée d'art contemporain de Montréal.

³ Soundwalk, *Soundwalk : Chinatown*, 2002. Promenade audio, Chinatown de New York, 52 minutes 11 secondes. Nous étions à la recherche d'une œuvre qui travaillait continuellement avec le contexte ; d'une œuvre qui proposait au promeneur un environnement dense et qui prenait des risques en pratiquant beaucoup de lieux, en s'exposant à de nombreuses contingences. Nous avons choisi la promenade *Conspiracy Theory*, de Cardiff, pour son efficacité à reformuler l'environnement immédiat, ainsi que pour la qualité de son dispositif. Cardiff emploie intelligemment et avec beaucoup d'originalité le potentiel d'une technologie répandue, la caméra mini DV. Il était essentiel pour nous que les promenades à l'étude n'utilisent pas de médias trop élaborés, car nous voulions éviter de prêter certains tours de force à la technologie. Donc, nous voulions mieux comprendre les tactiques qui sont à la base de la promenade, c'est-à-dire étudier comment cette pratique artistique utilise la médiation audio ou audiovisuelle pour transformer l'espace éprouvé par le promeneur. Nous avons cherché une autre promenade ; une promenade qui n'était pas de Cardiff afin de diversifier les approches étudiées. Nous avons privilégié une médiation strictement audio, parce que cela nous donnait l'occasion d'examiner une autre façon de procéder pour médiatiser, sans l'image, la pratique. Rapidement, nous avons découvert les promenades de Soundwalk. Cette compagnie offre une multitude de promenades audio en contexte urbain qui se rapprochent du tour guidé tout en le problématisant. Les promenades de Soundwalk sont, comme celles de Cardiff, composées avec soin ; elles sont complexes, originales et *in situ*. Nous nous sommes rendus à New York et avons fait quelques promenades. Pour la présente étude, nous avons retenu notre favorite, celle qui posait le plus de défis : *Soundwalk : Chinatown*.

Dans le présent mémoire, nous nous intéresserons à la promenade médiatique artistique. La promenade est un type d'œuvre mobile et contextuelle qui utilise la médiation technologique audio (baladeur, téléphone cellulaire, audioguide, etc.) ou audiovisuelle (caméra mini DV, PDA, téléphone cellulaire, baladeur vidéo, etc.) pour transformer l'espace immédiat éprouvé par un promeneur. Autrement dit, la promenade propose au promeneur une certaine façon de pratiquer et de comprendre un environnement particulier. La question de la médiation est donc centrale pour notre travail. La médiation peut prendre plusieurs sens et être abordée de nombreuses manières. Précisons d'emblée que nous ne soutenons pas un idéal perceptuel libre de toute médiation comme une certaine phénoménologie. Comme le rappelle Michael Bull, « Husserl [...] believed you could bracket out the cultural elements of knowledge to look upon what you experienced untainted by those artefacts—pure consciousness untethered from the world. »⁴. Bien que cette thèse ne soit pas menée plus avant, nous croyons – comme Bull et, avant lui, Adorno – que toute perception passe par une médiation sensorielle, culturelle, intellectuelle et historique. Ainsi, suivant Bull, nous pouvons dire que « the relationship between the subject (the experiencing sensorium) and the object (that which we experience) is one of mediation »⁵. Dans le cadre de ce mémoire, nous avons choisi de nous concentrer sur la médiation technologique. Nous travaillerons avec cette définition fort simple : « mediation [is] that “medium,” process, or space through which experience occurs »⁶. Nous ajoutons à cette précision que le processus, l'espace par lequel l'*expérience* se fait, est un espace *technologiquement médiatisé* (voir 1.3). Par conséquent, nous nommerons *immédiat* l'espace éprouvé sans une technologie et *médiatisé* l'espace éprouvé avec une technologie, comme le baladeur, la mini DV ou l'audioguide. En somme, nous étudierons la médiation pour comprendre de quelles façons certains médias mobiles participent à l'expérience qu'un sujet fait d'un contexte.

En proposant une médiation artistique de l'environnement immédiat, la promenade transforme le réel en produisant des excès ou des manques, elle multiplie les lectures

⁴ Michael Bull, « Mediation », dans Caroline A. Jones (éd.), *Sensorium : Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2006, p.167. Pour une étude critique de la médiation, voir les différents membres de l'École de Francfort (Theodor W. Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse, Walter Benjamin, etc.) dont Bull s'inspire continuellement. Nous aurons l'occasion de revenir tout au long de notre mémoire sur cette question de la pratique technologiquement médiatisée.

⁵ Ibid.

⁶ Ibid, p.168.

possibles d'un contexte, puis les façons de le pratiquer, et surtout, elle offre au promeneur une manière *singulière* d'éprouver ce contexte⁷. La promenade constitue un mode d'approche de la réalité. Dans ces conditions, elle situe le problème de la médiation technologique de l'expérience d'un usager dans le champ de l'*in situ*. Dès lors, plusieurs questions se posent : comment la promenade propose-t-elle de pratiquer les lieux ? Comment la médiation influence-t-elle la perception de l'environnement immédiat ? Qu'est-ce qui est créé lorsqu'un promeneur utilise la médiation artistique pour pratiquer des lieux précis ?

Très tôt dans nos recherches, nous avons constaté que les promenades *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown* adoptent tout en le problématisant le modèle du tour guidé⁸ ; la première le faisant en contexte muséal, la seconde le faisant en contexte urbain. Le tour guidé en tant que pratique institutionnalisée épouse habituellement un certain modèle. La standardisation de cette action s'exprime notamment dans la relation visiteur-guide (usager-médiateur)⁹. Le tour guidé balise la relation entre le sujet (le *sensorium* expérimentant) et l'objet (ce dont il fait l'expérience) de façon à consolider et à structurer l'expérience du sujet¹⁰. Rappelons d'abord qu'effectuer un *tour* signifie circonscrire un objet par un mouvement circulaire, une rotation complète. Dans le monde du voyage, il désigne un circuit préétabli, articulant des sites et des points de vue, qui fait revenir au point de départ. Le tour guidé est l'expression d'une pratique organisée des lieux ; il est le fruit d'une action *stratégique* (Michel de Certeau) sur l'environnement, c'est-à-dire une action menée par un sujet de pouvoir et de vouloir qui gère les relations entre un sujet pratiquant et un objet pratiqué¹¹. Lors d'un tour guidé, un médiateur (un guide touristique ou muséologique – de chair ou de papier –, un audioguide) est chargé de communiquer objectivement, en toute compétence, le sens des lieux et des objets, puis d'expliquer les actions qui se déroulent ou

⁷ Jim Drobnick, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », op. cit., p.31.

⁸ L'expression *tour guidé* est largement employée même si elle est considérée un anglicisme. En français, on lui préfère *visite guidée*. Toutefois, la langue française ne considère pas les notions de *tour organisé* et de *tour de ville* comme étant des anglicismes. Pour notre mémoire, nous avons fait le choix d'assumer la francisation du terme *tour guidé*, car la réalité de cette expérience semble plus près de la définition de *tour* que de celle de *visite*.

⁹ Jim Drobnick, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », op. cit, p.31

¹⁰ Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, Oxford, Berg, 2000, p.167.

¹¹ Nous reviendrons sur cette notion de certienne dans notre premier chapitre.

qui se sont déroulées en ces lieux. Jim Drobnick souligne cette volonté organisatrice du tour guidé :

their goal may be to legitimize leisure under the aegis of educational information, but their effect, like maps, is a structural one : anchoring the social onto the physical world. In creating agendas for travel, guided tours cannot help but bring into prominence the contradictory dynamics of public space. The profusion of ambiguous spaces generated by postmodernism problematizes the acceptance of space as abstract, homogeneous or purely utilitarian. The blurring of public use and private ownership, residential and commercial, home and work, confirm a dialectical nature of space subject to continual negotiation by historical and cultural forces. Guided tours, like government-sponsored public art, can easily fit into planning programs which seek to impose coherence, order and rationality onto both space and the bodies deployed within it.¹²

Dans ces circonstances, le tour guidé cherche à instituer une cohérence entre les différentes parties de l'espace social. Il privilégie une lisibilité, une appréhension et une compréhension par le sujet de l'objet. Pour parvenir à cette fin, le tour guidé peut écarter la contingence de façon à arriver à une meilleure gestion du contexte. En somme, le tour guidé désire délimiter l'objet de l'expérience en faisant du parcours un propre¹³.

Notre hypothèse est que *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown* utilisent différemment et problématisent le modèle du tour guidé en proposant un usage *tactique* des lieux, tel que le définit Michel de Certeau¹⁴. Drobnick parle de « mock excursions » et de « twisted itineraries » pour identifier les usages artistiques du tour guidé, pour nommer les œuvres qui, dit-il, « seek to disrupt or usurp the hegemonic process by which particular sites are sanctioned, given meaning and positioned as worthy of pilgrimage or identification. »¹⁵. Nous voulons suggérer le concept de *détour médiatisé* pour désigner

¹² Jim Drobnick, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », op. cit., p.32. Voir aussi Rosalyn Deutsche, « Uneven Development : Public Art in New York City », dans *October*, no.47, Hiver 1988, p.3-52.

¹³ Les conséquences de ce propre, de l'exclusion ou de la mise à distance de l'*autre* sont claires. Drobnick en résume les enjeux dans le cadre de la pratique touristique : « guided tours have been defined by Boorstin as a tautological confirmation of identity or an "environmental bubble" insulating its participants from outside contact. The touristic interface is one negotiated so that tourist have an "assurance of superficiality," a guarantee that the cultures they are visiting will not interfere with their identities nor disturb "the equilibria of meaning or their lives ». Ibid., p.35-36.

¹⁴ Selon de Certeau, l'usage tactique constitue une manière autre d'utiliser les lieux ; c'est un usage qui ne peut contrôler l'environnement, mais seulement jouer avec ces possibilités tout en s'exposant aux contingences. Nous reviendrons plus longuement sur cette notion lors de notre premier chapitre.

¹⁵ Ibid. p.31. Dans ce sens, Michèle Gellereau parle des visites guidées théâtralisées sous forme parodique, sketches et images cinématographiques comme portant un regard *décentré* sur la pratique de la visite guidée.

plus précisément un usage tactique médiatisé des lieux qui problématise le modèle du tour guidé, tels que le proposent les promenades de Cardiff et de Soundwalk. À travers cette étude des usages artistiques du tour guidé, nous serons amenés à nuancer les idées admises sur les technologies mobiles, comme le baladeur et l'audioguide. Contrairement à ce qu'affirment certains exégètes, comme Bull, ces technologies n'isolent pas nécessairement l'utilisateur du monde social immédiat. Elles peuvent parfois établir un véritable dialogue entre l'espace immédiat et l'espace médiatisé que pratique le promeneur.

Premièrement, le *détour*. Nous ne définissons pas le détour par la négative (absence de tour) ou par opposition (ce qui n'est pas un tour, ce qui rejette le tour), mais plutôt comme ce qui traverse le tour, ce qui joue avec certaines de ses potentialités ou modalités¹⁶. Pour nous, le détour est l'acte de délier le tour (le cercle, l'acte de circonscrire) en des traverses qui sont des tactiques au sens certain, en des usages autres des lieux. Le détour ne vise pas la complétude, mais une expérience. Autrement dit, cette pratique remet en question la notion de lieu « à voir » et « à visiter » que promeut le tour guidé, au profit d'un espace « à expérimenter ». Parce que la promenade transforme et altère le contexte, la réalité perd ses frontières tracées *a priori*, alors seule une expérience du contexte, seule l'épreuve de l'espace immédiat et de l'espace médiatisé permet au promeneur de saisir la nouvelle configuration de la réalité. Le détour a comme matériaux, entre autres, les actions, la contingence, l'éphémère, le quotidien et le fictionnel¹⁷. Ainsi, le détour n'emploie pas les objets, les lieux et les actions de façon objective, mais subjective, voire relativiste. Il privilégie ce que Drobnick nomme l'espace ambigu¹⁸. Le détour fonctionne comme le tour sur le mode du parcours : pour qu'il y ait expérience, il faut qu'il y ait performance

Voir Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, Paris L'Harmattan, 2005, p.30. Nous devons souligner que c'est l'article « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances » de Drobnick, puis la lecture de de Certeau qui ont véritablement inspiré notre travail.

¹⁶ Loin de nous l'idée d'une dichotomie parfaite entre les paradigmes de tour guidé et de détour médiatisé. Nous préférons considérer ces paradigmes comme étant les pôles d'un continuum entre lesquels les promenades faisant un usage tactique des lieux viendraient se situer. Alors, plus qualitative que quantitative, l'importance du tour et du détour dans une promenade demeure une donnée relative.

¹⁷ Aruna D'Souza a souligné cette différence, cette problématisation de la notion de tour dans le travail de Cardiff : « If the standard recorded walking tour is constructed to help the visitor make sense of a particular place, Cardiff's fractured commentaries do quite the opposite : the site or the city is made discordant and contradictory, rather than clear and rational », dans Aruna D'Souza, « A World of Sound », *Art in America*, vol.90, no.4, Avril 2002, p.113.

¹⁸ Jim Drobnick, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », op. cit., p.32.

(marche, récit) ; il est nécessaire que le promeneur oriente le parcours, le temporalise et le circonstance.

Deuxièmement, le *médiatisé*. D'abord, nous remplaçons la notion de *guide* par celle de *médiation*, parce que ce terme évite d'imposer à la voix l'unique fonction de guide. En effet, dans les promenades, la voix raconte également. Il faut noter que dans les promenades à l'étude, la médiation problématise cette figure d'autorité qui guide et donne du sens. Ensuite, le mot « médiatisé » empêche de sous-estimer les autres parties de l'enregistrement : les sons, les images et la musique. Finalement, en disant que le détour est médiatisé, nous soulignons que l'espace expérimenté est *asymétrique*¹⁹, c'est-à-dire technologiquement médiatisé. En résumé, le tour guidé est une forme de médiation stratégique qui consolide l'expérience en maximisant l'efficacité de l'appréhension et de la compréhension de l'objet par le sujet, alors que le détour médiatisé est une forme de médiation tactique et artistique qui révèle, voire qui exacerbe le caractère pluriforme, évolutif, partiel et partial de l'expérience de l'objet en jouant avec les modalités de son usage par le sujet.

Dans le cadre de notre mémoire de maîtrise, nous étudierons donc les usages artistiques du tour guidé. Plus précisément, nous nous intéresserons à deux promenades médiatiques, *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown*, qui font une utilisation *autre* des lieux de manière à produire ce que nous avons convenu de nommer un détour médiatisé. L'approche privilégiée dans ce mémoire est la suivante : nous envisagerons notre corpus au point, en ce nœud qu'est la rencontre d'un *promeneur* et d'une *médiation technologique* dans un *contexte* particulier, *in situ*. Alors, nous n'aborderons pas l'œuvre en tant qu'objet autonome, comme texte plein de son sens, dans la position du savant penché sur l'artefact *ex situ* ; non plus dans la position du sociologue philosophe qui théorise la réception générale de l'objet d'art ; nous privilégierons plutôt une démarche empirique qui se concentre sur l'*effectuation* comme œuvre. Dans le dessein de considérer cette dynamique ternaire, nous devons croiser disciplines et méthodes, confronter certains auteurs et, par moments, proposer nos propres outils conceptuels. Parce que la promenade médiatique est

¹⁹ Nous examinerons cette notion proposée par Michael Bull lors de notre premier chapitre.

une forme artistique contemporaine encore peu étudiée, le présent travail de recherche se veut exploratoire, donc évolutif.

Notre mémoire de maîtrise s'articulera en deux temps. Dans un premier temps, nous discuterons les usages²⁰ de la promenade. Dans le but de nous donner les assises théoriques nécessaires pour aborder notre problématique, nous étudierons trois modèles spatiaux qui exprime chacun un type d'usage. Notre premier chapitre sera composé de trois axes : l'usage imaginaire et symbolique des lieux avec l'*espace de représentation* chez Henri Lefebvre²¹, l'usage physique des lieux avec l'*espace* chez de Certeau²², puis l'usage symbolique, imaginaire et physique *médiatisé* des lieux avec l'*espace asymétrique* chez Michael Bull²³. Dans notre deuxième chapitre, nous explorerons le *fonctionnement* de la promenade afin de mieux comprendre cette pratique artistique contemporaine, et, par la même occasion, les deux œuvres de notre corpus. Pour réfléchir à la promenade, nous analyserons les trois principales caractéristiques de son expérience : elle est médiatisée – nous verrons comment la promenade utilise la médiation pour produire sens, émotion et relation ; elle est contextuelle – nous verrons comment la promenade joue avec des lieux spécifiques, ainsi que des éléments contingents ; elle est mobile – nous observerons comment la promenade travaille la marche pour produire un espace et des relations.

²⁰ Pour réfléchir la question de l'usage, nous avons exploré plusieurs pistes et lu de nombreux auteurs. Lors de nos recherches, nous avons examiné la phénoménologie (Maurice Merleau-Ponty, Paul Ricoeur), l'anthropologie (Marc Augé), la médiologie (Lev Manovich, Penkai Pan, Jonathan Crary, Jay David Bolter et Richard Grusin, Andrea Zapp et Martin Rieser, Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, Nick Montfort, Jeffrey Shaw et Peter Weibel, Glorianna Davenport), la philosophie (Gilles Deleuze et Félix Guattari, Jonathan Crary, Edward Casey), mais finalement, nous avons trouvé quelques pistes intéressantes chez des historiennes, puis des critiques qui s'intéressent à l'art contemporain et, plus particulièrement, à l'art contextuel, *in situ* ou *site specific* (Johanne Lamoureux, Miwon Kwon, Rosalind Krauss, Anne Cauquelin, Caroline A. Jones, Paul Ardenne, Nicolas Bourriaud, Pascal Beausse, Jim Drobnick, Jennifer Fisher, Reesa Greenberg). Cela dit, c'est chez Henri Lefebvre, Michel de Certeau et Michael Bull, ces penseurs à l'approche interdisciplinaire, que nous avons trouvé des outils conceptuels opératifs pour réfléchir l'usage. Chez ces trois auteurs, l'usage s'exprime dans la notion d'*espace*.

²¹ Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, Paris, Éditions Anthropos, 4^e édition, 2000.

²² Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990. Tout au long de notre mémoire, nous placerons au centre de nos considérations le concept d'espace défini par de Certeau. La démarche conceptuelle et l'approche de cet auteur sont pour nous une source d'inspiration. De Certeau est le penseur de l'usage comme poétique. La fécondité de son concept d'espace est due précisément à la dimension supplémentaire qu'il dégage de l'usage, soit une dynamique anthropologique qui dépend de la façon de consommer, d'un « art de faire », dit-il. Ainsi, cet auteur nous permet de penser que la promenade crée par sa façon d'utiliser le contexte ; qu'elle est cette couche additionnelle ou métaphorique évoquée par Drobnick dans la citation en exergue. En lisant de Certeau, nous pourrions également montrer comment le tour guidé est une forme d'usage stratégique de la visite et comment le détour médiatisé est une forme d'usage tactique de la visite.

²³ Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit.

Dans un deuxième temps, c'est-à-dire dans les chapitres trois et quatre, nous étudierons les modalités du détour médiatisé en tant qu'occurrence particulière d'une tactique médiatique dans les promenades de notre corpus. Puisque nous avons forgé le concept de détour médiatisé, cette partie sera l'occasion d'éprouver ce concept avec les œuvres de Cardiff et de Soundwalk. Trois questions pivots orienteront notre analyse des promenades : comment ces promenades utilisent-elles l'espace ? Comment utilisent-elles l'espace de représentation ? Comment leur espace asymétrique problématise-t-il le tour guidé ? Ainsi, nous tenterons de mettre en relief la manière dont les promenades de notre corpus proposent au promeneur d'autres façons de pratiquer les lieux (physiquement et psychologiquement). Nous constaterons que la promenade en contexte muséal *Conspiracy Theory* propose au promeneur d'expérimenter un espace asymétrique aux frontières poreuses et ambiguës. Nous verrons comment Cardiff se réapproprie les lieux pour en faire le terrain d'une enquête. Avec la promenade en contexte urbain *Soundwalk : Chinatown*, nous retrouverons cette volonté de présenter une réalité différente. Nous regarderons comment cette promenade propose au promeneur de découvrir le quartier Chinatown de New York du point de vue d'un habitant. Nous constaterons que la promenade traduit un point de vue relativiste, quotidien, parfois fictionnel, mais en aucun point idéalisé du quartier. En somme, nous chercherons à comprendre comment les promenades médiatiques de notre corpus reconfigurent l'espace immédiat éprouvé par le promeneur.

PREMIÈRE PARTIE

I. POUR UN USAGE TACTIQUE DES LIEUX

Étude du concept d'espace chez Henri Lefebvre, Michel de Certeau et Michael Bull

« L'espace serait au lieu ce que devient le mot quand il est parlé, c'est-à-dire quand il est saisi dans l'ambiguïté d'une effectuation, mué en un terme relevant de multiples conventions, posé comme l'acte d'un présent (ou d'un temps), et modifié par les transformations dues à des voisinages successifs. »

« La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre. Aussi doit-elle jouer avec le terrain qui lui est imposé tel que l'organise la loi d'une force étrangère. Elle n'a pas le moyen de se tenir en elle-même, à distance, dans une position de retrait, de prévision et de rassemblement de soi »

— Michel de Certeau¹ —

Dans ce premier chapitre, nous établirons les assises théoriques nécessaires à l'analyse de notre corpus. Ce segment consacré aux concepts spatiaux clés fournira les outils requis pour comprendre, dans le deuxième chapitre, comment les promenades *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown* constituent des *tactiques médiatiques*. D'abord, nous examinerons quelques notions théoriques importantes chez Lefebvre². De sa théorie spatiale, nous retiendrons principalement l'*espace de représentation*³. Nous constaterons que la conception holistique de l'espace que propose Lefebvre introduit, non sans problèmes, une dialectique entre le *social* et le *particulier*. Par la suite, nous définirons l'*espace* et le *lieu*, puis la *stratégie* et la *tactique* selon de Certeau. Le champ conceptuel délimité par de Certeau nous permettra de démontrer, tout au long de ce mémoire, que le tour guidé est le résultat d'une stratégie, d'un type de pratique qui crée des lieux ou participe à leur maintien, alors que le détour médiatisé est une tactique, une manière d'utiliser les lieux qui produit un espace autre. Cependant, le modèle certien de l'espace se révèle incomplet pour parler de promenade médiatique, précisément parce qu'il n'explore pas la question de la médiation technologique. Pour notre analyse, il est nécessaire d'enrichir l'étude entreprise par de Certeau d'un autre travail qui, lui, aborde la pratique médiatisée des lieux. De

¹ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.173, 60.

² Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit.

³ Parce que nous sommes en désaccord avec la conception déterministe avec laquelle Lefebvre définit l'espace de représentation, nous nuancerons ce concept lors de l'étude des textes de Michael Bull.

manière à répondre à cet objectif, nous analyserons l'*espace asymétrique* (technologiquement médiatisé) proposé par Bull⁴. De plus, le texte de Bull nous permettra de revenir sur la notion d'espace de représentation, afin de démontrer que, contrairement à ce que considère Lefebvre, cet espace peut être de nature tactique. Ainsi, trois axes tactiques guideront ce premier chapitre : l'espace de représentation comme usage imaginaire et symbolique des lieux (1.1), l'espace comme usage physique des lieux (1.2), l'espace asymétrique comme usage physique, imaginaire et symbolique médiatisé des lieux (1.3). Nous sommes d'avis que la promenade médiatique produit ces trois espaces.

1.1 Quelques notes sur l'espace chez Henri Lefebvre

Un postulat théorique nous fait préférer la démarche de de Certeau à celle de Lefebvre : selon ce dernier, la pratique est privée d'originalité, puisque le mode d'usage ne constitue pas une forme de production, mais de reproduction. Selon Lefebvre, l'espace n'est pas anthropologique, mais structural. Par conséquent, l'usager dispose de deux options : il consomme passivement et respecte le *mode d'emploi* ou bien il transforme complètement l'espace en produisant son propre espace⁵. Si de Certeau défend l'idée d'après laquelle l'espace naît de l'action, de la pratique, Lefebvre préfère considérer l'espace comme une finalité, un produit social ou la somme des actions.

Une courte parenthèse épistémologique nous permettra de mieux comprendre la démarche de Lefebvre. Ce dernier privilégie une approche dialectique et en fait une méthode critique d'analyse de la réalité sociale. Lefebvre, sociologue positiviste et déterministe, formule une critique de la vie quotidienne en analysant son usage aliénant de l'espace social. Il souhaite proposer les moyens d'un dépassement : « connaître la quotidienneté, c'est vouloir la transformer »⁶. Cette posture, comme nous le verrons sous peu, est à l'opposée de celle de de Certeau. Pour ce dernier, le quotidien accueille des pratiques sociales souterraines et subversives, des résistances souvent insoupçonnées qui laissent peu ou prou de traces, mais dans lesquelles l'usager exprime une liberté. Dans son analyse du quotidien, de Certeau

⁴ Michael Bull, *Sounding out the City : Personal-Stereo and the Management of Everyday Life*, op. cit.

⁵ Henri Lefebvre ne distingue pas comme de Certeau le propose entre lieu et espace, nous si.

⁶ Henri Lefebvre, *Critique de la vie quotidienne*, Paris, L'Arche, vol.II, 1961, p.109.

essaie de ne pas sous-estimer le particulier, ce que fait à plusieurs occasions Lefebvre. Cela étant dit, tout en rejetant la position de Lefebvre sur la pratique (consommation), nous examinerons quelques concepts clés de la production, soit la production de l'espace et la triplicité spatiale.

1.1.1 La production de l'espace

À l'époque contemporaine, nous devons envisager l'espace comme travaillé et transformé, explique Lefebvre, c'est pourquoi il faut le considérer comme un produit et non plus comme une nature⁷. Alors, penser l'espace comme produit, c'est essayer de sortir de :

la confusion en considérant l'espace (social) ainsi que le temps (social) non plus comme des faits de "nature" plus ou moins modifiée, et non pas comme de simples faits de "culture" – mais comme des *produits*. [...] pas comme des "objets" et des "choses" quelconques, sortant des mains ou des machines, mais comme les aspects principaux de la nature seconde, effet de l'action des sociétés sur la "nature première" ; sur les données sensibles, la matière et les énergies.⁸

L'analyse de Lefebvre insiste donc sur les rapports entre espace et société. L'espace dans la société est condition et produit social. Il constitue un moyen de production, de contrôle, de domination et de puissance, précise Lefebvre. L'auteur soutient la thèse selon laquelle il y a synchronie entre les modes sociaux et l'espace produit : « le mode de production organise, produit – en même temps que certains rapports sociaux –, son espace (et son temps). »⁹. Pour Lefebvre, l'espace résulte d'actions inscrites dans un système. Ce dernier n'accorde pas d'intérêt aux actions contingentes, puisqu'elles ne produisent pas leur espace social. Dans ces conditions, le concept d'espace :

relie le mental et le culturel, le social et l'historique. En reconstituant un processus complexe : *découverte* (d'espaces nouveaux, inconnus, des continents ou du cosmos) – *production* (de l'organisation spatiale propre à chaque société) – *création* (d'œuvres : le paysage, la ville avec la monumentalité et le décor). Cela évolutivement, génétiquement (avec une

⁷ Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit., p.XIX.

⁸ Ibid.

⁹ Ibid., p.XXV.

genèse) mais selon une logique : la forme générale de la *simultanéité* ; car tout dispositif spatial repose sur la juxtaposition dans l'intelligence et sur l'assemblage matériel d'éléments dont on *produit* la simultanéité.¹⁰

D'après cette définition de la notion d'espace, il est impossible de retrouver des mouvements, des actions parasystémiques ou, pour le dire à la manière de de Certeau, des tactiques. Tout est fruit du social. Selon Lefebvre, l'espace est créé par le télescopage perpétuel de ses trois constituantes : le vécu, le perçu et le conçu ou ce qu'il nomme *l'espace de représentation*, la *pratique de l'espace* et la *représentation de l'espace*¹¹. Il considère que l'espace – l'union des trois parties – naît d'une illusion. L'espace ne se situe pas dans une de ces trois parties, mais est issu de l'interaction entre les parties¹². En étudiant le système spatial, Lefebvre tente de découvrir comment s'articulent ses divers éléments ; il cherche les médiations. Maintenant, il nous faut examiner les composantes de ce caractère triple de l'espace mis de l'avant par Lefebvre.

1.1.2 La triplicité spatiale

Dans un premier temps, la représentation de l'espace (le conçu)¹³. Ce concept est lié aux rapports de production, à l'« ordre » qu'ils imposent au vécu et au perçu. Il s'agit des connaissances, des signes, des codes et des relations « frontales » qui configurent l'espace social¹⁴. L'espace conçu est celui des savants qui découpent et classifient : les urbanistes, les technocrates, les politiciens, etc. Selon Lefebvre, cet espace constitue « l'espace dominant [actuellement] dans une société (un mode de production). Les conceptions de l'espace tendraient [...] vers un système de signes verbaux donc élaborés intellectuellement. »¹⁵. Par conséquent, la représentation de l'espace intègre la pratique en l'orientant, en l'homogénéisant, en l'objectivant et en la découpant.

¹⁰ Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit., p. XXII.

¹¹ La représentation est pour Lefebvre un produit social plus large que l'idéologie et la connaissance. En fait, elle les dépasse, les englobe, et donc, les invalide.

¹² Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit., p.344.

¹³ Ce concept reprend sur plusieurs points la définition du lieu élaborée par de Certeau.

¹⁴ Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit., p.43.

¹⁵ Ibid., p.48-49.

Dans un deuxième temps, la pratique spatiale (le perçu) est la médiation entre le conçu et le vécu. D'après Lefebvre, le conçu produit et le vécu reproduit. C'est alors la perception qui fait le lien entre les deux représentations. La pratique spatiale, nous dit Lefebvre, assure une cohésion relative entre les lieux spécifiés et les ensembles spatiaux (sociaux), entre le singulier et le général, ou entre le local et le global. Lefebvre précise que « cette cohésion implique pour ce qui concerne l'espace social et le rapport à son espace de chaque membre de telle société, à la fois une *compétence* certaine et une certaine *performance* »¹⁶. C'est la pratique spatiale, explique Lefebvre, qui produit son espace en le dominant. Il note qu'une pratique spatiale « doit posséder une certaine cohésion, ce qui ne veut pas dire une cohérence (intellectuellement élaborée : conçue et logique). »¹⁷. Ainsi, il apparaît que la pratique mise de l'avant par Lefebvre, pour acquérir une cohésion, doit faire l'objet d'une certaine *systematisation* par le pratiquant. Nous ne pouvons donc pas inclure dans cette conception de la pratique spatiale la pratique autre ou contingente issue d'actions singulières.

Dans un troisième temps, l'espace de représentation (le vécu) exprime un symbolisme complexe, précise Lefebvre. Il est « lié au côté clandestin et souterrain de la vie sociale, mais aussi à l'art, qui pourrait éventuellement se définir non pas comme code de l'espace mais comme code des espaces de représentation. »¹⁸. Il ajoute un peu plus loin que l'espace de représentation c'est : « l'espace *vécu* à travers les images et symboles qui l'accompagnent, donc espace des "habitants", des "usagers", mais aussi de certains artistes et peut-être de ceux qui *décrivent* et croient seulement décrire : les écrivains, les philosophes. »¹⁹. C'est ici que le désir de découvrir des usages libres, autres, non soumis au système social se fait le plus sentir dans la théorie de Lefebvre. Toutefois, Lefebvre est catégorique, l'espace de représentation est un « espace dominé, donc subi, que tente de modifier et d'approprier l'imagination. Il recouvre l'espace physique en utilisant symboliquement ses objets. De sorte que ces espaces de représentation tendraient (mêmes réserves que précédemment) vers des systèmes plus ou moins cohérents de symboles et

¹⁶ Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit., p.42.

¹⁷ Ibid., p.48.

¹⁸ Ibid., p.43.

¹⁹ Ibid., p.49.

signes non verbaux. »²⁰. La seule façon pour le vécu de tirer parti d'un lieu, d'après Lefebvre, c'est par l'usage *symbolique* et *imaginaire* du produit.

Dans ces conditions, suivre la position théorique de Lefebvre serait refuser de reconnaître dans la promenade une pratique créative qui permet des relations originales entre l'utilisateur et son environnement. Nous sommes d'avis que ce sont, entre autres, des relations inventives qui créent l'espace (de Certeau), l'espace de représentation (Lefebvre, Bull) et l'espace asymétrique (Bull) de la promenade. À présent, examinons le modèle spatial proposé par de Certeau.

1.2 L'espace chez Michel de Certeau

Le dessein de de Certeau n'est pas de proposer une conception définitive de l'espace, mais de développer une approche appropriée à son objet d'étude, soit les pratiques quotidiennes. Ses recherches mettent de l'avant des manières de faire qui constituent des résistances, des micro-libertés vis-à-vis du pouvoir structurant. En d'autres termes, cet auteur analyse comment l'utilisateur invente par sa façon d'utiliser les produits²¹ ; la manière dont il ne respecte pas toujours les prescriptions d'utilisation. Dans ce contexte, explique de Certeau, les pratiques de lieux sont directement reliées à une « forme spécifique d'*opération* (des "manières de faire"), à "une autre spatialité" (une expérience "anthropologique", poétique, mythique de l'espace), et à une mouvance *opaque* et *aveugle* de la ville habitée. Une ville *transhumante*, ou métaphorique, s'insinue ainsi dans le texte clair de la ville planifiée et lisible »²². Il s'agit, avec cet exemple de la ville planifiée et de la ville métaphorique, de rendre apparente la cohabitation – souvent insoupçonnée – de deux principes distincts, soit un produit et son usage²³. C'est avec cette thèse que nous découvrons chez de Certeau un point de départ pour réfléchir la promenade. En effet, nous pouvons penser que Soundwalk et Cardiff font un usage artistique du tour guidé parce

²⁰ Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit., p.49.

²¹ Il faut entendre le mot *produit* en son acception la plus large, soit comme tout ce qui peut être utilisé : la ville, la langue, un objet, etc.

²² Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.142.

²³ La pensée de de Certeau nous permet de comprendre comment la promenade est un art qui crée par sa façon d'utiliser les produits. Plus précisément, c'est par sa manière d'utiliser, par exemple, le musée ou le quartier, que se crée la promenade en tant qu'œuvre.

qu'ils emploient autrement les lieux ; parce qu'ils reformulent la manière de les pratiquer, ainsi que la façon de les interpréter.

En sciences humaines, de Certeau est un auteur encore fréquemment cité. En France, il est principalement lu pour ses réflexions historiographiques, alors que dans le monde anglo-saxon, c'est la figure politique de la résistance, soit la tactique (ruse), qui est étudiée²⁴. Pour notre travail, nous privilégions cette deuxième lecture. Contrairement à Lefebvre, de Certeau propose une pensée critique non déterministe. Plus encore, il délaisse l'approche marxiste – selon laquelle il faut prendre conscience de la situation (aliénante) afin de s'en libérer – afin de démontrer comment la situation peut admettre diverses formes de liberté. Certains diront que d'attribuer une force politique à l'usage, d'y voir une résistance au pouvoir structurant est une position naïve ou idéaliste. Nous croyons plutôt que la position de de Certeau est élémentaire, en ce sens qu'elle interroge les actions premières, ponctuelles et éphémères (marcher, manger, parler, habiter, etc.). Cette posture, qu'elle soit ou non abordée par une lecture politique, a cette grande qualité : elle reconnaît la différence au sein d'un système. À titre d'exemple, l'urbanisme règle des aires de déplacement piétonnières, automobiles, cyclables, ferroviaires, ce qui n'empêche pas le piéton de faire du *jaywalking*, c'est-à-dire de triturer ces aires par sa manière de les pratiquer. Si certains, dont de Certeau lui-même, voient dans de tels gestes un potentiel politique, nous préférons parler d'un potentiel artistique. Comme le démontrera ce mémoire, la promenade propose des façons autres (tactiques) de pratiquer les lieux. À présent, pour mieux comprendre cet écart entre l'usage et le produit, examinons plus en détail la question du lieu, puis celle de l'espace chez de Certeau.

1.2.1 L'espace comme pratique des lieux

De Certeau définit de la façon suivante le lieu :

est un lieu l'ordre (quel qu'il soit) selon lequel des éléments sont distribués dans des rapports de coexistence. S'y trouve donc exclue la possibilité, pour deux choses, d'être à la même place. La loi du "propre" y règne : les éléments

²⁴ François Cusset, *French Theory. Foucault, Derrida, Deleuze & Cie et les mutations de la vie intellectuelle aux États-Unis*, Paris, Éditions La Découverte, 2005.

considérés sont les uns à côté des autres, chacun situé en un endroit “propre” et distinct qu’il définit. Un lieu est donc une configuration instantanée de positions. Il implique une indication de stabilité²⁵.

Ainsi, le lieu est caractérisé par la loi du propre, une indication de stabilité et un rapport de coexistence statique. La loi du propre est un élément constitutif de la définition riche d’enseignement. Le nom *propre*, du latin *proprius*, signifie « ce qu’on ne partage pas avec d’autres »²⁶. Le lieu est donc une entité circonscrite dissociée de l’*autre*. Dans le lieu, il y a stabilité ou, plus précisément, dominance du lieu (stable) sur le temps (qui lui passe et change). L’interaction y est donc rigide et réglée. En effet, le lieu tente de dominer le temps – la contingence et le changeant –, pour privilégier l’immuable. Nous pouvons alors dire, en suivant la pensée de de Certeau, que le propre du lieu c’est d’exclure toute nuance que peut apporter l’usage. En ce sens, le lieu est un idéal théorique. Le lieu est, selon cette conception, très près de l’objet, « réductible à l’être-là d’un mort », inerte²⁷. Mais de Certeau n’en demeure pas là, car il précise que le mouvement peut sortir de l’inertie le lieu et le transformer en espace ou, inversement, l’immobilité de l’espace peut changer celui-ci en lieu. Il explique :

des opérations qui, affectées à une pierre, à un arbre ou à un être humain, spécifient des “espaces” par les actions de sujets [...] Entre ces deux déterminations [devenir lieu, devenir espace], il y a des passages, tels que la mise à mort (ou mise en paysage) des héros transgresseurs de frontières et qui, coupables d’avoir attenté la loi du lieu, en fournissent la restauration par leur tombeau, ou bien, au contraire, le réveil des objets inertes (une table, une forêt, un personnage de l’environnement) qui, sortant de leur stabilité, muent le lieu où ils gisaient en l’étrangeté de leur propre espace²⁸.

Pour mieux comprendre cette définition du lieu, recourons à un exemple : la ville. La ville est d’abord un lieu, nous dit de Certeau qui la considère comme l’expression de la planification urbanistique. La ville urbanistique est le produit d’un discours, d’une planification et d’une gestion. D’après lui, la ville urbanistique se définit par une triple opération. D’une part, la production d’un espace propre. Cela signifie que « l’organisation rationnelle doit refouler toutes les pollutions physiques, mentales ou politiques qui la

²⁵ Michel de Certeau, *L’invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.172-173.

²⁶ *Le Petit Robert de la langue française*.

²⁷ Michel de Certeau, *L’invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.174.

²⁸ Ibid.

compromettraient »²⁹. Les parties de la ville sont alors divisées en zones, selon leur fonction (artère rapide, rue commerçante), leur pertinence (secteur industriel, économique, touristique), puis leur capacité à être « gérées » (centre-ville, quartier bien ou mal nanti). D'autre part, la ville urbanistique privilégie « la substitution d'un non-temps, ou d'un système synchronique, aux résistances insaisissables et têtues des traditions »³⁰. Finalement, la ville impose :

la création d'un sujet universel et anonyme qui est la ville même : comme à son modèle politique, l'État de Hobbes, il est possible de lui attribuer peu à peu toutes les fonctions et prédicats jusque-là disséminés et affectés à de multiples sujets réels, groupes, associations, individus. « La ville », à la manière d'un nom propre, offre ainsi la capacité de concevoir et construire l'espace à partir d'un nombre fini de propriétés stables, isolables et articulées l'une sur l'autre³¹.

Nous considérons que les trois opérations de la planification urbanistique mises de l'avant par de Certeau participent d'un seul et même principe : faire de la ville un propre. En dépit du fait que la ville constitue, pour le discours du pouvoir (social, politique, économique, etc.), une entité unie, elle n'en demeure pas moins exposée à des mouvements qui, eux, la plonge dans l'instabilité des pratiques. Lesdits mouvements s'expriment par l'espace.

L'espace, nous dit de Certeau, naît d'une pratique des lieux. L'auteur détaille sa pensée de la façon suivante :

il y a espace dès qu'on prend en considération des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable de temps. L'espace est un croisement de mobiles. Il est en quelque sorte animé par l'ensemble des mouvements qui s'y déploient. *Est espace l'effet produit par les opérations qui l'orientent, le circonstancient, le temporalisent et l'amènent à fonctionner en unité polyvalente de programmes conflictuels ou de proximités contractuelles.* L'espace serait au lieu ce que devient le mot quand il est parlé, c'est-à-dire quand il est saisi dans l'ambiguïté d'une effectuation, mué en un terme relevant de multiples conventions, posé comme l'acte d'un présent (ou d'un temps), et modifié par les transformations dues à des voisinages successifs. À la différence du lieu, il n'a donc ni l'univocité ni la stabilité d'un « propre ». En somme, l'espace est un lieu pratiqué. Ainsi, la rue géométriquement définie par

²⁹ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, p.143.

³⁰ Ibid.

³¹ Ibid.

un urbanisme est transformée en espace par des marcheurs [naît alors l'espace de leur marche]³².

De Certeau privilégie deux exemples d'action pour résumer sa conception de l'espace : l'acte de parler et l'acte de marcher. La langue offre une matrice, des règles et des mots que le locuteur peut utiliser. Nous devons préciser, de Certeau ne cherche en aucun cas à déterminer une sémantique de l'espace. La langue est un système parmi d'autres, dont il ne cherche pas à dégager un sens particulier. Ce qui l'intéresse c'est davantage une pragmatique de l'espace, soit l'écart entre le système et son usage. Cela dit, la pensée de de Certeau ne rejette d'aucune façon l'existence de sens. Seulement, il essaie d'écarter tout piège issu d'une « surinterprétation » théoricienne qui réduit les pratiques quotidiennes au sens donné à l'action – la rationalisation, c'est le travail du stratège³³. Cet auteur se place dans la perspective de la pratique. En privilégiant l'acte, il distingue un processus pragmatique. Pour nous aider à réfléchir la question de la promenade, examinons brièvement l'acte de marcher comme pratique créatrice d'espace.

La marche est une action spatialisante ; c'est le pas, l'acte même de passer qui spatialise. Il est vrai qu'un ordre des lieux organise un ensemble de possibilités, mais, comme le note de Certeau, le marcheur sélectionne, relie, déplace et invente dans sa façon de pratiquer les lieux. Il précise que le marcheur :

transforme en autre chose chaque signifiant spatial. Et si, d'un côté, il ne rend effectives que quelques-unes des possibilités fixées par l'ordre bâti (il va seulement ici, mais pas là), de l'autre il accroît le nombre des possibles (par exemple, en créant des raccourcis ou des détours) et celui des interdits (par exemple, il s'interdit des chemins tenus pour licites ou obligatoires). Il sélectionne donc. «L'usager de la ville prélève des fragments de l'énoncé pour les actualiser en secret»³⁴.

³² Nous soulignons. Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.173.

³³ La pragmatique n'impose pas de limite à ce qu'on peut dégager d'une pratique dans un contexte donné. Disons seulement que parler – pour reprendre cet exemple – c'est bien plus que dire. Parler, c'est aussi prononcer (avec un accent particulier), c'est un niveau sonore, une puissance ou une douceur de la voix, c'est le tic du locuteur qui accompagne sa parole, c'est l'environnement sonore avec lequel le locuteur est en compétition ou avec lequel il collabore, c'est la distance ou la proximité du locuteur par rapport à son interlocuteur, c'est le lieu dans lequel il parle, ce sont les odeurs et les sensations qui stimulent les sens, etc. Voilà quelques éléments constitutifs de l'usage qui échappent au système linguistique et qui demeurent, le plus souvent, ignorés ou négligés.

³⁴ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.149. L'auteur cite Roland Barthes, *Le plaisir du texte*, Paris, Seuil, 1973.

Afin de bien saisir ce caractère créatif de la marche, considérons-la un instant en tant qu'acte énonciatif. De Certeau se situe explicitement – avec certaines analyses, dont la suivante – dans le sillage de la pragmatique américaine qui s'intéresse au *speech act*. Son étude de la marche, à travers une lecture d'un essai de Roman Jakobson³⁵, offre quelques pistes pour penser la pratique artistique *contextuelle*. En comparant l'acte de marcher à l'énonciation, de Certeau veut dégager un schéma d'action qui regroupe quelques faits constitutifs de la marche. L'auteur dit :

l'acte de marcher est au système urbain ce que l'énonciation (speech act) est à la langue ou aux énoncés proférés. Au niveau le plus élémentaire, il a en effet une triple fonction "énonciative" : c'est un procès d'appropriation du système topographique par le piéton (de même que le locuteur s'approprie et assume la langue) ; c'est une réalisation spatiale du lieu (de même que l'acte de parole est une réalisation sonore de la langue) ; enfin il implique des relations entre des positions différenciées, c'est-à-dire des "contrats" pragmatiques sous la forme de mouvements (de même que l'énonciation verbale est "allocution", "implante l'autre en face" du locuteur et met en jeu des contrats entre colocuteurs). La marche semble donc trouver une première définition comme espace d'énonciation³⁶.

En résumé, le schéma d'action de la marche comporte minimalement trois aspects : une appropriation du système topographique, une réalisation spatiale de certaines potentialités du lieu et un rapport de relation avec les autres parties du système spatial. D'entrée de jeu, la marche implique nécessairement un *hic et nunc* et un être marchant. Cela nous permet de dire que dans le contexte d'une promenade une logique spatiale se met en place du seul fait d'être *in situ*. Le « ici » définit un « là », un « je » et un « autre ». Et pouvoir dire « ici » dans une promenade, c'est déjà spatialiser, car le marcheur se situe par rapport aux autres ; il produit un espace dans le lieu en invalidant son propre. Ensuite, la marche, matériau de la promenade, est une utilisation (réalisation) *sui generis* et inventive du lieu. Finalement, la marche permet une relation entre les pratiquants, relation que de Certeau nomme, d'après George A. Miller et Philip Johnson-Laird, *région*. Il explique que la région est « une rencontre entre des programmes d'action. La "région" est donc l'espace créé par une interaction. Il s'ensuit que, dans un même lieu, il y a autant de "régions" qu'il y a

³⁵ De Certeau se réfère à l'ouvrage de Roman Jakobson, *Essais de linguistique générale*, Paris, Seuil, 1970.

³⁶ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.148.

d'interactions ou de rencontres entre programmes. »³⁷. Nous devons alors retenir ceci : les opérations du marcheur orientent, circonstancient et temporalisent le lieu. Le marcheur est une unité polyvalente parmi d'autres dans le programme contractuel et parfois conflictuel qu'est la ville anthropologique ou *métaphorique* selon de Certeau. De là, il nous faut élargir la notion de pratique qui, jusqu'ici, a surtout été considérée comme une action spontanée pour l'examiner dans le champ des actions volontaires. Nous étudierons donc l'expression d'une pratique délibérée dans la tactique et dans la stratégie.

1.2.2 Usage et production de lieux

Comme nous l'avons suggéré jusqu'à présent, un art de faire, un style d'usage est une action créatrice. Pour étudier plus en détail cette hypothèse, amorçons notre réflexion sur la pratique volontaire par un exemple, soit la « perruque » qui consiste en une manière d'utiliser le lieu de travail de façon à lui greffer un espace personnel. Les perruques³⁸, détaille de Certeau, ce sont de :

ces styles d'action [qui] interviennent dans un champ qui lui les régule à un premier niveau (par exemple le système de l'usine [nous ajoutons celui de la ville ou du musée]), mais ils [les faiseurs de perruque ou de détour médiatisé] y introduisent une façon d'en tirer parti qui obéit à d'autres règles et qui constitue comme un second niveau imbriqué dans le premier (ainsi la perruque [ou le détour médiatisé]). Assimilables à des modes d'emploi, c'est "manières de faire" créent du jeu par stratification de fonctionnements différents et interférents³⁹.

Ainsi, la perruque c'est la manipulation de lieux imposés. Et adapter une pratique personnalisée à une façon de faire ou mode d'emploi imposée est de l'ordre de la tactique. Par conséquent, la perruque est, comme le détour médiatisé, une occurrence de la tactique. Dans ce contexte, le pratiquant utilise les lieux, fait avec l'environnement aménagé pour y créer un espace autre. La perruque se « greffe sur le système de la chaîne industrielle (c'en

³⁷ De Certeau se réfère à l'ouvrage de George A. Miller et Philip Johnson-Laird, *Language and Perception*, Cambridge, Cambridge University Press, 1976, cité dans Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.185-186.

³⁸ De Certeau utilise le 4^e sens du mot perruque donné dans *Le petit Robert de la langue française*, soit un « détournement de matériaux ou d'outils appartenant à l'employeur. ». Faire de la perruque c'est faire un travail personnel avec les outils d'un autre, sur les lieux de travail.

³⁹ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.51.

est le contrepoint, sur le même lieu), comme une variante, nous dit de Certeau, de l'activité qui, hors de l'usine (sur un autre lieu), a la forme du bricolage. »⁴⁰. La tactique est donc liée, voire spécifique à un lieu. Même si le lieu est un propre qui est planifié et « planifiant », il ne parvient pas toujours – et jamais entièrement – à configurer la pratique. C'est précisément cet aspect de l'analyse de de Certeau qui nous intéresse, puisqu'il considère que les lieux (ville, musée, usine, marché, etc.) ne sont pas nécessairement utilisés dans le sens de leur organisation. Il précise que :

bien qu'elle soient relatives aux possibilités offertes par les circonstances, ces tactiques traversières [auxquelles la perruque appartient] n'obéissent pas à la loi du lieu. Elles ne sont pas définies par lui. À cet égard, elles ne sont pas plus localisables que les stratégies technocratiques (et scripturaires) visant à créer des lieux conformes à des modèles abstraits. Ce qui distingue les unes des autres ce sont des *types d'opérations en ces espaces que les stratégies sont capables de produire, quadriller et imposer, alors que les tactiques peuvent seulement les utiliser, les manipuler et détourner*⁴¹.

De Certeau résume ainsi ce qu'il entend par tactique :

j'appelle tactique l'action calculée que détermine l'absence d'un propre. Alors *aucune délimitation de l'extériorité ne lui fournit la condition d'une autonomie. La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre. Aussi doit-elle jouer avec le terrain qui lui est imposé tel que l'organise la loi d'une force étrangère.* Elle n'a pas le moyen de se tenir en elle-même, à distance, dans une position de retrait, de prévision et de rassemblement de soi : elle est mouvement "à l'intérieur du champ de vision de l'ennemi", comme le disait von Bülow, et dans l'espace contrôlé par lui. Elle n'a donc pas la possibilité de se donner un projet global ni de totaliser l'adversaire dans un espace distinct, visible et objectivable. Elle fait du coup par coup. Elle profite des "occasions" et en dépend, sans base où stocker des bénéfices, augmenter un propre et prévoir des sorties. Ce qu'elle gagne ne se garde pas. *Ce non-lieu permet sans doute la mobilité, mais dans une docilité aux aléas du temps, pour saisir au vol les possibilités qu'offre un instant.* Il lui faut utiliser, vigilante, les failles que les conjonctures particulières ouvrent dans la surveillance du pouvoir propriétaire. Elle y braconne. Elle y crée des surprises. Il lui est possible d'être là où on ne l'attend pas. Elle est ruse⁴².

⁴⁰ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.48.

⁴¹ Nous soulignons. Ibid., p.53.

⁴² Nous soulignons, car cela traduit parfaitement l'utilisation créatrice que Janet Cardiff et Soundwalk font des lieux. Ibid., p.60-61.

La tactique est alors une action qui se définit perpétuellement dans son rapport à l'autre. Son lieu est celui de l'autre : la tactique joue avec le terrain qui lui est imposé. Cette observation fournit un point de départ digne d'intérêt pour définir la promenade comme art *in situ*. L'expérience *in situ* d'une promenade se constitue à même l'autre, c'est-à-dire à même les lieux et la médiation. Ne pas pouvoir se tenir en retrait du lieu pour ainsi prédire et contrôler l'environnement, résume cette particularité, la place centrale qu'occupe la *contingence* dans l'art de la promenade. Ce que de Certeau entend lorsqu'il explique que la tactique fait du « coup par coup », c'est qu'elle vaut seulement pour la pertinence qu'elle donne au temps. Elle part des « circonstances que l'instant précis d'une intervention transforme en situation favorable, à la rapidité de mouvements qui changent l'organisation de l'espace, aux relations entre moments successifs d'un "coup", aux croisements possibles de durées et de rythmes hétérogènes⁴³. ». De Certeau offre un exemple qui permet de mieux saisir ce qu'est le « coup ». Cette illustration, il l'emprunte à Emmanuel Kant et à sa réflexion sur le jugement et sur le tact :

dans mon coin, écrit-il (*in meinen Gegenden* : dans ma région, dans mon "pays"), "l'homme ordinaire" (*der gemeine Mann*) dit (*sagt*) que les prestidigitateurs (*Taschenpieler*) relèvent d'un savoir (vous pouvez le faire si vous avez le truc), tandis que les danseurs de corde (*Seiltänzer*) relèvent d'un art. Danser sur une corde, c'est de moment en moment maintenir un *équilibre* en le recréant à chaque pas grâce à de nouvelles interventions [tel est l'action tactique] ; c'est conserver un rapport qui n'est jamais acquis et qu'une incessante invention renouvelle en ayant l'air de le "garder". L'art de faire est ainsi admirablement défini, d'autant plus qu'en effet le pratiquant lui-même fait partie de l'équilibre qu'il modifie sans le compromettre. Par cette capacité de faire un ensemble nouveau à partir d'un accord préexistant et de maintenir un rapport formel malgré la variation des éléments, il tient de près à la production artistique⁴⁴.

Alors, le tacticien joue avec l'environnement, l'examine, l'éprouve et y intervient – souvent secrètement – pour *créer* dans le lieu un espace. Mais ce lieu qui est donné à l'utilisateur de manipuler, de quoi est-il issu ? De stratégies, dit de Certeau. Il explique :

j'appelle "stratégie" le calcul des rapports de forces qui devient possible à partir du moment où un sujet de vouloir et de pouvoir est isolable d'un "environnement". Elle postule un lieu susceptible d'être circonscrit comme un

⁴³ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, p.63.

⁴⁴ *Ibid.*, p.114.

propre et donc de servir de base à une gestion de ses relations avec une extériorité distincte. La rationalité politique, économique ou scientifique [ajoutons la rationalité muséologique et urbanistique] s'est construite sur ce modèle stratégique⁴⁵.

La stratégie, explique de Certeau, est ce geste cartésien qui consiste à isoler du pouvoir confus et insaisissable de l'autre un élément de l'environnement qui devient, par cette action rationalisante, un lieu, un propre. L'instauration d'une césure – la formation d'un propre – entre un lieu approprié et son autre amène des effets précis, indique de Certeau : « le “propre” est une victoire du lieu sur le temps [...] c'est aussi une maîtrise des lieux par la vue. La partition de l'espace permet une pratique panoptique. [...] autrement dit, un pouvoir est le préalable de ce savoir. »⁴⁶.

Tel que nous venons de le démontrer, un certain contrôle – souvent illusoire et rarement entiers – accompagne la stratégie. Nous pouvons dire que la stratégie est, parce qu'elle se veut objective et panoptique, essentiellement un paradigme visuel. La démarche rationnelle, précise de Certeau, croit pouvoir tout saisir par le regard. En contrepartie, il prend bien soin de préciser que la tactique, manipulatrice de lieux et créatrice d'espace, échappe à ce désir de tout embrasser par la vue. L'usager tacticien s'investit totalement – et non en position d'ob-servateur – dans l'environnement⁴⁷. Puisque les promenades de notre corpus

⁴⁵ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.XLVI.

⁴⁶ Ibid., p.60.

⁴⁷ Il est important de bien saisir cette distinction. Nous considérons que seule une lecture superficielle de de Certeau permet à Daniela Zyman d'adresser une critique à sa conception de l'usage des lieux : « the body moving through space is not guided by the controlling discipline of the eye (as de Certeau as argued). », voir Daniela Zyman, « At the edge of the event horizon », dans Mirjam Shaub (éd.), *Janet Cardiff: The Walk Book*, Vienne, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, 2005, p.11. En effet, pour de Certeau, le corps n'est pas guidé dans l'espace par l'unique discipline de l'œil, mais par une expérience bien plus subtile et complexe que seule une prétention théorique voudrait déconstruire et délimiter. De Certeau a d'ailleurs eu recours à une très belle métaphore pour distinguer le stratège du tacticien : le premier est du haut d'un gratte-ciel et regarde en bas, le second est en bas et pratique l'immense « texturologie » de la ville. Par conséquent, la haute altitude du stratège « le transfigure en voyeur. Elle met de la distance [...] Exaltation d'une pulsion scopique et gnostique. N'être que ce point voyant, c'est la fiction du savoir [...] la ville-panorama est un simulacre “théorique” (c'est-à-dire visuel), en somme un tableau, qui a pour condition de possibilité *un oubli et une méconnaissance des pratiques* » (141). En contrepartie, le tacticien est « “en bas” (*down*), [c'est] à partir des seuils où cesse la visibilité, que vivent les pratiquants ordinaires de la ville. Forme élémentaire de cette expérience [...] ces praticiens jouent des espaces qui ne se voient pas ; ils en ont une connaissance aussi aveugle que le corps à corps amoureux. » (141). En fait, de Certeau prend l'expérience de l'espace dans toute sa complexité. Elle est le mot dit, l'aliment goûté, l'odeur sentie, la chaleur du soleil ressentie, les contingences, etc. Il est maintenant clair que ce mémoire défend inflexiblement la thèse selon laquelle la promenade permet une expérience polysensorielle. Voir Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit. Nous soulignons.

proposent de pratiquer les lieux à l'aide d'une technologie de médiation, il nous faut, dès à présent, introduire le travail de Bull.

1.3 L'espace médiatisé chez Michael Bull

Un phénomène maintenant devenu coutumier consiste à pratiquer le tissu urbain en utilisant une technologie de médiation audio, visuelle ou audiovisuelle. Du téléphone cellulaire à la caméra numérique, du baladeur à l'ordinateur portable en passant par l'audioguide, des technologies rendent possible pour l'usager des lieux de vivre une expérience médiatisée, de créer un espace médiatisé. Nous proposons une première entrée dans notre réflexion sur l'espace médiatisé par l'examen de l'espace produit à l'usage du baladeur tel que l'a décrit Bull. Bien que l'environnement sonore d'une promenade ne se limite pas à l'écoute de la musique, les recherches de Bull fournissent un point d'ancrage idoine que nous étofferons et nuancerons au cours de ce mémoire.

La généralisation de l'usage du baladeur au début des années 1980 n'apparaît pas sans conséquence sur les pratiques urbaines. Plus encore, cette technologie audio mobile a considérablement complexifié le rapport espace public, espace privé et a rendu plus dynamiques et poreuses les questions d'immédiateté et d'immersion. Bull explique que, de par sa mobilité, le baladeur offre la possibilité à l'usager d'étendre à tout l'espace public un espace audio privé. Pour le formuler autrement, le baladeur transforme la relation entre l'environnement personnel, ou cognitif⁴⁸, et l'environnement immédiat, dit extérieur. Le média fait office de frontière entre ces deux espaces. Mais cette frontière entre l'environnement cognitif et l'environnement extérieur s'exprime dans toute sa logique paradoxale : elle divise et elle relie ; elle est découpe, milieu, médiation. L'espace expérimenté ne peut donc pas se définir de manière tranchée. Nous ne pouvons pas le dire uniquement immédiat, ni totalement immersif, puisqu'il est mixte. Bull précise que le paradigme sonore amène de nouveaux choix épistémologiques dans l'analyse de la pratique urbaine : « the auditory – in the hierarchy of the senses in the Western world – ranks after

⁴⁸ Pour un individu, l'environnement cognitif c'est « à la fois l'ensemble de ce qu'il sait et de ce qu'il peut savoir, l'ensemble de ce à quoi il a accès et de ce à quoi il peut avoir accès à un moment donné. ». Anne Reboul, Jacques Moeschler, *La pragmatique aujourd'hui. Une nouvelle science de la communication*, Paris, Éditions du Seuil, 1998, p.69.

sight, and yet it manages to trouble the visually inspired epistemologies that we take for granted : the clear distinction between subject and object, inside and the outside, self and world. Sounds shows no respect for these divisions »⁴⁹.

L'usage d'une technologie de médiation, tel le baladeur, implique un double mouvement : une décomposition de l'espace (1.2) et de l'espace de représentation (1.3.2), puis une recomposition de ceux-ci à travers l'expérience médiatisée. Bull explique que l'usage du baladeur réoriente et « respatialise » l'expérience⁵⁰. L'espace médiatisé se forme donc en ce *nœud* qu'est la rencontre d'un pratiquant et d'une médiation sur un site particulier. Dans ce sens, nous désirons enrichir l'idée de nœud avec ce que Jean-Paul Thibaud nomme le *nœud interphonique*⁵¹, soit le croisement entre deux environnements sonores – un médiatisé, l'autre immédiat – dans le contexte de l'usage d'un média. Puisque la promenade de Janet Cardiff, en plus de fournir une médiation audio, propose une médiation visuelle, nous forgeons – de ce concept de nœud interphonique – le concept de *nœud intervisuel*, c'est-à-dire la rencontre de deux environnements visuels, un médiatisé et un immédiat. À présent, examinons de plus près la notion d'espace médiatisé articulée par Bull.

1.3.1 L'espace asymétrique

Les recherches menées par Bull ont pour objets les pratiques de l'espace urbain et cet espace que traversent, au quotidien, les usagers du baladeur. Cet espace urbain, Bull lui précise une triple signification : cognitive, esthétique et morale. En relation l'une avec l'autre, c'est trois dimensions significatives nous informent sur la façon dont les usagers se lient à l'environnement, aux autres et à eux-mêmes.

L'usage du baladeur rend possible la mobilité d'un espace sonore individuel. Du fait de cette individualité, de cette non-réciprocité – seul celui qui porte les écouteurs habite

⁴⁹ Michael Bull, « auditory », dans Caroline A. Jones (éd.), *Sensorium : Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, op. cit., p.112.

⁵⁰ Avant d'examiner les modalités de l'expérience de l'espace médiatisé (question examinée au deuxième chapitre), il nous faut établir les assises nécessaires à l'étude dudit espace.

⁵¹ Nous traduisons « *interphonic knot* » par *nœud interphonique*. Jean-Paul Thibaud, « The Sonic Composition of the City », dans Michael Bull, Les Back (éds.), *The Auditory Culture Reader*, New York, Berg, 2003.

l'espace sonore produit par le baladeur –, nous pouvons dire que cet espace est *asymétrique*. Ainsi, le baladeur permet d'intégrer dans l'environnement pratiqué des éléments cognitifs supplémentaires, en l'occurrence, une bande sonore. Dans ces circonstances, l'usage du baladeur « provide an invisible shell for the user within which the boundaries of both cognitive and physical space become reformulated »⁵². Bull ajoute plus loin que cet usage « represents a radical re-prioritization of the relation between direct interpersonal communication and technologically mediated experience. »⁵³. Cette carapace (*shell*) qui entoure l'utilisateur ne sépare pas ce dernier du monde extérieur. Il nous faut insister, puisque l'utilisateur du baladeur n'est pas isolé de l'espace social, enfoui dans un monde imaginaire tel un rêveur rousseauiste. L'utilisateur d'un baladeur (cela vaut aussi pour l'utilisateur de toutes les autres formes de médiation mentionnées ci-dessus) pratique l'environnement social, il y est intégré asymétriquement. L'environnement sonore fourni par le baladeur court-circuite l'écoute de l'environnement immédiat et s'y combine, d'où notre préférence pour les concepts de nœud, voire de feuilletage de l'espace de représentation⁵⁴ à celui de carapace.

Bull soulève une question très pertinente en demandant si l'utilisateur est véritablement seul dans l'expérience d'un espace asymétrique. Il est certain qu'à un premier niveau, l'asymétrie signifie une forme de solitude, en ce sens où la médiation permet la pratique d'un espace médiatisé que seul l'utilisateur du baladeur peut habiter. Par contre, Bull ajoute une nouvelle donnée quant aux relations que peut avoir l'utilisateur. De l'avis de ce dernier, « users are never 'alone' as theirs [relational experience] is a more intimate yet more 'isolated' form of company. »⁵⁵. Cette autre forme de compagnie, Bull la nomme – après Adorno – *we-ness* (entre-nous). Il explique : « 'we-ness' is a process described somewhat unsystematically as a state of "being with" by which Adorno refers to the substitution of direct experience by technologically mediated forms of experience. I understand this term to refer to a qualitative relationship between the subject and that which is experienced. »⁵⁶. L'écoute de la musique enregistrée vient se substituer à une rencontre directe avec la culture, mais non à l'environnement immédiat. En effet, être avec (*being with*) la culture et

⁵² Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit., p.31.

⁵³ Ibid., p.98.

⁵⁴ Nous reviendrons sur le concept de feuilletage proposé par Lefebvre lors de notre troisième chapitre.

⁵⁵ Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit., p.146.

⁵⁶ Ibid., p.28.

la société par l'intermédiaire d'une technologie, c'est ce que permet l'usage du baladeur. Il faut cependant distinguer la culture et la société du tissu urbain qui lui est médiatisé, mais non substitué. Bull ajoute :

personal-stereo users construct their urban experience through a privately experienced audited soundworld. Through the construction of auratic states of 'we-ness' which signifies an intimate and consuming form of mediated 'company', personal-stereo use is understood through a negative dialectic whereby users withdraw into public forms of solitude. As such, users are both isolated and accompanied. Their accompaniment is constituted by the mediated messages of the products of the 'culture industry'.⁵⁷

L'état de solitude décrit par Bull est à nuancer dans le cas d'une promenade, puisque, tel que nous le démontrerons dans les prochains chapitres, la promenade cherche à provoquer différentes formes d'interaction avec l'environnement social immédiat. Cela n'invalide pas l'argument de Bull, bien au contraire, car ces interactions ne vont pas toujours de soi. La promenade incite l'utilisateur à transcender certains *usages types* d'une technologie donnée – pensons au baladeur ou à l'audioguide – en le confrontant à des situations sociales variées. Mais revenons un instant sur cette dernière citation. Qu'est-ce que l'auteur entend par une « construction of auratic states of 'we-ness' » ? Bull considère qu'il est possible d'historiciser le concept d'aura développé par Benjamin, c'est-à-dire que pour le contemporain, la reproduction mécanique peut « *re-auratize* » l'expérience urbaine. Il ajoute que les « personal-stereo users habitually experience auratic states in their daily listening habits and have a tendency to 'monumentalize' [ignorer le temps qui passe, le quotidien] that experience by negating or suspending their experience in the linear time of the everyday. »⁵⁸. Ainsi, l'utilisateur met à distance l'environnement extérieur par le biais de la médiation technologique. Nous pensons que cette mise à distance est surtout à l'œuvre lorsque l'usage d'une bande sonore entraîne une esthétisation de l'expérience. Évidemment, l'environnement sonore des promenades fournit une relation bien plus complexe⁵⁹ avec

⁵⁷ Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit., p.160.

⁵⁸ Ibid., p.125.

⁵⁹ Marie Fraser a développé une terminologie pour décrire les différents types de son dans le contexte d'une promenade : son *in situ*, son allotopique, son emprunté. Les sons *in situ* sont extraits du lieu pratiqué, ils « ont la particularité d'augmenter le sentiment de notre présence physique sur les lieux en provoquant une distorsion temporelle » (p.108). Les sons allotopiques « ne font pas partie de l'univers sonore immédiat. [...] leur apparition sert à superposer des univers étrangers au monde réel et pour injecter des fragments narratifs »

l'environnement extérieur, relation que nous ne pouvons pas réduire à une simple distanciation⁶⁰. Nous sommes d'avis que la promenade médiatique permet à l'utilisateur de pratiquer un espace médiatisé intégré à l'environnement et qu'elle multiplie les modalités d'usage des lieux. À présent, regardons comment Bull reprend le concept d'espace de représentation articulé par Lefebvre en y introduisant quelques nuances importantes. Cette mise au point nous permet de penser qu'il est possible pour un pratiquant d'utiliser l'espace de représentation de façon tactique, c'est-à-dire sans être condamné à reproduire dans son espace de représentation la représentation de l'espace.

1.3.2 Michael Bull et l'espace de représentation

Dans le cadre de son étude sur l'usage du baladeur, Bull tente de comprendre les qualités relationnelles de l'espace social en analysant l'espace de représentation. Il ajoute à la définition de Lefebvre présentée ci-dessus que l'espace de représentation : « is alive : it speaks. It has an effective kernel or center : Ego, bed, bedroom, dwelling, house; or square, church, graveyard. It embraces the loci of passion, of action and lived situations... it may be directional, situational or relational, because it is essentially qualitative, fluid and dynamic. »⁶¹. Partant de ce commentaire, Bull remarque que Lefebvre situe le site de l'expérience dans l'espace de représentation. Cependant, même si Lefebvre juge l'espace de représentation dynamique et pluriforme, celui-ci déclare que le vécu est saturé de représentation. Alors, quelle place cela laisse-t-il pour l'inventivité dans l'expérience ? Aucune, selon Lefebvre. L'utilisateur est condamné à utiliser les représentations de l'espace, puisqu'il ne lui est pas possible de créer de nouvelles représentations. Ce postulat, explique

(p.108). Finalement, les sons empruntés sont, par exemple, des « extraits de musique [...] [ils] apparaissent et disparaissent souvent comme des "signifiants" de l'histoire et de la culture » (p.109). Nous pouvons ajouter que les sons empruntés participent au sentiment de *we-ness*. Marie Fraser, « La narrativité du son : Les promenades de Janet Cardiff », dans *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, Montréal, Thèse de doctorat présentée à l'Université de Montréal, p.98-134, 2005.

⁶⁰ D'ailleurs, Bull n'est pas catégorique lorsqu'il parle de mise à distance. Il n'hésite pas à critiquer la théorie benjaminienne et sa position sur la pratique de l'espace urbain. Pour Benjamin, la flânerie « represents the aesthetic reappropriation of experience and is largely a visual experience in which the subjects observe the 'crowd' but do not see themselves as a part of it. As such, the urban flâneur becomes a reflection of the desire of the urban dweller. » (p.140). Puis, Bull ajoute que « Benjamin's flâneur observed and kept a distance from the 'crowd' wishing to merge with it and transcend it. This alienating and objectifying gaze was a product of the flâneur not being at one with the crowd » (p.141). Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit.

⁶¹ Henri Lefebvre, *The Production of Space*, Oxford, Blackwell, 1991, p.99, cité par Michael Bull, *ibid.*, p.126.

Bull, positionne inconfortablement l'analyse de Lefebvre entre liberté et soumission. Pour Lefebvre :

living bodies, the bodies of 'users' – are caught up not in the toils of parcelised space, but also in the web of what philosophers call 'analogons'; images, signs, symbols. These bodies are transported out of themselves and emptied out, as it were, via the eyes; every kind of appeal, incitement and seduction is mobilised to tempt them with doubles of themselves in prettified, smiling and happy poses; this campaign to void to the 'needs' that those same images have helped fashion. So it is that a massive influx of information, of messages, runs head into an inverse flow constituted by the evacuation from the innermost body of all life and desire. Even cars may fulfil the function of analogons, for they are at once extensions of the body and mobile homes, so to speak, fully equipped to receive these wandering bodies.⁶²

Bull explique que Lefebvre étudie le vécu en adoptant essentiellement un paradigme visuel. D'après Lefebvre, la seule possibilité qui reste au vécu est de reproduire l'espace de représentation dans sa représentation de l'espace. La limite de cette analyse spatiale, précise Bull, tient du fait que, dans le cadre théorique de Lefebvre, il ne peut pas y avoir de « one-to-one relationship between subject and object, as this would reflect a collapse of the dialectical nature of experience. This drift into determinism I see as a consequence of insufficient attention to empirical study.»⁶³. Suivant cette approche théorique, tout doit être compris dans le cadre d'un produit social. L'utilisateur ne peut ruser un produit par sa façon de le consommer.

En revanche, les recherches de Bull révèlent que la médiation technologique peut participer à une transformation de l'espace de représentation. Pour reprendre notre terminologie, l'usage du baladeur est une des tactiques employées par l'utilisateur pour créer son propre espace de représentation. Dans ces circonstances, qui sont également celles de la promenade, l'usage ne se résume pas à la reproduction des représentations de l'espace, mais à leurs manipulations. En terminant, nous voulons ajouter ceci aux conclusions de Bull : l'usage d'une technologie de médiation ne fait pas que transformer l'espace de représentation – l'usage imaginaire et symbolique des lieux –, il modifie également l'espace – l'usage physique des lieux. Bull ne tirera jamais explicitement cette conclusion,

⁶² Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit., p.126.

⁶³ Ibid., p.127.

principalement parce qu'il arrête son étude de l'usage du baladeur à l'écoute de la musique⁶⁴. Pour la suite de nos recherches, il s'avère nécessaire d'introduire une pratique qui joue avec les perceptions et avec la pratique des lieux. C'est donc dire qu'il existe une pratique médiatisée qui produit à la fois son espace et son espace de représentation. Cette pratique nous la trouverons dans le détour médiatisé, une forme de tactique médiatique.

⁶⁴ Pour Jean-Paul Thibaud, l'influence du baladeur sur l'espace de l'utilisateur est indéniable. Il résume ainsi cette idée : « equipped with head-phones, the Walkman listener strolls along and takes in the musical scenery on his/her way. A kind of tuning in is created between his ear and his step. New sonic territories are composed in the course of this mobile listening experience. ». Voir Jean-Paul Thibaud, « The Sonic Composition of the City », dans Michael Bull, Les Back (éds.), *The Auditory Culture Reader*, op. cit., p.329.

II. L'EXPÉRIENCE D'UNE PROMENADE

Étude d'une pratique médiatique mobile et contextuelle

« *Stop. No explanation for 10 seconds. Count under breath. Now everything will have changed... The people we meet. The things we hear. Not in a big way but enough. Now continue.* »

— Janet Cardiff, extrait de la promenade *Her Long Black Hair* —

« *Hi! Is this seat taken? They told me about you, the one with the headphones. So, you want to discover Tong yan gai. Well I'm your man. My name is Jami Gong. I was born and raised in Chinatown. These are my blocks, these are my streets, these are my people.* »

— Jami Gong, extrait de la promenade *Soundwalk : Chinatown* —

Maintenant que nous avons disposé quelques balises dans notre paysage conceptuel, nous souhaitons approfondir notre connaissance de la promenade en tant que forme artistique contemporaine et, par la même occasion, faire un premier survol de nos œuvres. Pour réfléchir au fonctionnement de la promenade, nous avons fait le choix d'analyser les trois principales constituantes de son expérience : l'expérience d'une promenade est médiatisée (2.3), contextuelle (2.4) et mobile (2.5)¹. Dans cette étude, nous adopterons pour pierres angulaires les œuvres *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown*. Mais pour débiter, nous offrirons au lecteur un résumé des œuvres à l'examen² à partir de notre expérience de ces œuvres (2.1), puis nous déterminerons ce que nous entendons par expérience (2.2).

¹ Nous tenons à préciser que seul un besoin d'analyse justifie une telle division de l'expérience, puisque lors d'une effectuation ces trois axes se compénètrent, s'influencent et collaborent.

² Bien qu'il soit impossible pour nous de faire ici le résumé complet de l'expérience des deux promenades de notre corpus (cela monopoliserait plus d'un chapitre), nous alimenterons chacun des points abordés ci-dessous d'exemples. Le lecteur désireux d'avoir une description plus détaillée des œuvres est invité à consulter leur transcription placée en annexe : *Conspiracy Theory* en annexe 1 et *Soundwalk : Chinatown* en annexe 2. Aussi, il peut se rapporter aux chapitres 3 et 4. Nous concédons volontiers que le résumé écrit d'une promenade audio ou audiovisuelle est une aporie majeure, puisqu'il réduit l'œuvre à un texte. C'est donc pour cette raison que nous joignons à notre mémoire un DVD sur lequel se trouve la bande-son et quelques photographies de *Soundwalk : Chinatown*, ainsi que des images et deux extraits sonores de *Conspiracy Theory*.

2.1 Parcourir *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown*

En 2002, dans le cadre d'une rétrospective des œuvres de Janet Cardiff, le Musée d'art contemporain de Montréal a proposé à l'artiste de réaliser une promenade³. Résultat de cette requête, *Conspiracy Theory* est une promenade audiovisuelle *in situ* et *site specific*⁴ qui se déroule dans les corridors du Musée d'art contemporain de Montréal, le souterrain de la Place des Arts, puis le stationnement adjacent. L'enregistrement est d'une durée de 16 minutes 40 secondes. Cependant, nous sommes d'avis que la promenade, *elle*, est de plus ou moins 20 minutes, puisque nous considérons comme partie intégrante de l'expérience ce qui précède et suit l'enregistrement. Alors, en arrivant à la réception du MACM, nous devons demander à faire la promenade de Janet Cardiff. Pour qu'on nous y autorise, nous sommes tenus de fournir une carte de crédit (comme garantie pour le prêt de la caméra mini DV et des écouteurs), une carte d'identité, puis signer à l'intérieur d'un cahier. Ensuite, le préposé doit respecter une procédure de distribution de l'équipement⁵. Pendant qu'elle préparait *Her Long Black Hair*⁶, Cardiff décrit l'importance de cette marche à suivre : « June 14. Trained the people today to hand out Discmans. It's really an important part of the process because they are my interface with the public. If they screw up, then the piece won't come across right. »⁷. Dans ces conditions, le préposé nous remet une caméra mini DV avec écran plasma latéral et un casque d'écoute qui recouvre complètement nos deux

³ Il s'agit de la rétrospective *Janet Cardiff. A Survey of Works Including Collaborations with George Bures Miller*, Musée d'art contemporain de Montréal, Québec, Canada, 2002. Pour obtenir des informations biographiques sur l'artiste canadienne Janet Cardiff, visitez le site de *Bibliothèque et Archives Canada* : <http://www.collectionscanada.ca/women/002026-505-e.html>

⁴ Nous reviendrons brièvement sur ce double statut lors de la partie 2.4.

⁵ Cette procédure de distribution, élaborée par Cardiff, se détaille en huit points : « 1. Après avoir obtenu une pièce d'identité valide, placez-la dans l'espace de rangement correspondant à la caméra et mettez la caméra sur le comptoir. Donnez d'abord aux gens les écouteurs et assurez-vous qu'ils les mettent en place dans le bon sens, c'est-à-dire l'écouteur droit sur l'oreille droite et l'écouteur gauche sur celle de gauche. Assurez-vous que la prise soit bien insérée dans la caméra. 2. Montrez-leur comment fonctionne le VOLUME. Il devrait être réglé à un cran avant la cinquième position. CECI EST TRÈS IMPORTANT. 3. Montrez-lui où sont situés les contrôles pour PLAY et STOP, REWIND et FAST FORWARD. 4. Aidez-leur à mettre la courroie de sécurité, puis la courroie de la poignée. Montrez-leur comment la tenir de sorte que les doigts soient à l'avant. Dites-leur de la tenir comme un pistolet. 5. Donnez à chaque personne les instructions relatives au point de départ : "prenez l'ascenseur jusqu'au deuxième étage. Asseyez-vous sur le canapé (ET NON SUR LE FAUTEUIL) et appuyez sur PLAY." IL EST TRÈS IMPORTANT QUE LES PARTICIPANTS COMMENCENT LA PROMENADE AU BON ENDROIT. 6. Avertissez-les du fait que s'ils appuient deux fois sur PLAY, l'appareil se mettra en mode PAUSE. 7. Il doit y avoir un intervalle de 1,5 à 2 minutes entre chaque participant, à moins qu'il ne s'agisse d'un parent accompagné d'un enfant. 8. Veuillez demander à chaque participant de revenir aussitôt que la promenade est terminée. ». Document du Musée d'art contemporain de Montréal.

⁶ Janet Cardiff, *Her Long Black Hair*, 2004. Promenade audio accompagnée de photographies, 46 minutes. Central Park, New York, États-Unis.

⁷ Janet Cardiff dans Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit.

oreilles. Après avoir reçu les indications sur la façon de nous rendre devant un tableau situé au deuxième étage, puis nous asseoir sur le canapé et appuyer sur *play*, nous amorçons notre marche en direction de l'ascenseur. Arrivés au deuxième étage, nous repérons le canapé, nous assoyons et nous faisons jouer l'enregistrement.

Conspiracy Theory propose un récit complexe, dense et ouvert⁸. Marie Fraser a bien traduit le caractère ambivalent, voire plurivoque de ce récit : « dès les quarante premières secondes, sa voix [celle de Cardiff dans la version anglaise] nous place d'entrée de jeu au centre d'une intrigue dont le point de départ est un meurtre, sans que l'on sache s'il s'agit d'un rêve, d'un désir, ou de la réalité, sans que l'on sache s'il s'agit d'un événement passé ou imminent »⁹. Ainsi, Cardiff commence son récit par une confidence : « *Last night I dreamt that I killed a man. It was in a hotel room, a single swift act that disappeared as quickly as it had come. But I couldn't stop the feeling of guilt about doing it. Even as my eyes opened to the morning light it was still with me.* ». Soudainement, une jeune fille entre dans le cadre de l'image vidéo¹⁰ – nous sursautons – et se dirige vers nous... La voix de Cardiff nous interpelle. Elle nous invite à faire corps avec elle : « *Synchronize your movements with mine. Point the camera where I point it. Do you see the stairs in front of you? Get up. Follow the image on the screen. Walk where I walk so we can stay together. Go up to the landing.* ». Ainsi, nous parcourons les recoins du MACM et de la Place des Arts – sans jamais pénétrer dans une salle d'exposition – à la recherche d'indices ou tout simplement en regardant autour de nous et en comparant notre environnement immédiat à celui de l'enregistrement audio et vidéo. Devoir nous synchroniser avec le son des pas et l'image en mouvement nous demande de porter une attention supplémentaire au contexte lors de la réalisation de tâches aussi simples et naturelles que celle de descendre un escalier.

L'artiste dirige notre intérêt vers un individu debout à notre gauche – en l'occurrence, le gardien de sécurité –, puis vers un homme (dans l'image vidéo) suspect attablé au restaurant du musée (illustrations 3). Nous sillonnons les lieux – Cardiff nous indique que des caméras de sécurité nous observent. Puis, nous croyons barrer la route à quelqu'un –

⁸ Marie Fraser élabore une très fine analyse du récit dans les promenades de Janet Cardiff, voir « *La narrativité du son. Les promenades de Janet Cardiff* », op. cit. p.98-134. Nous reviendrons brièvement sur la narration et le récit dans cette œuvre lors du chapitre 3.

⁹ Ibid., p.120.

¹⁰ Voir les illustrations 1 et 2 pour les images de cette séquence vidéo.

une personne circule dans la bande-son. Arrivés au rez-de-chaussée du musée, nous écoutons et regardons brièvement un concert enregistré¹¹. Après, nous pénétrons dans un petit corridor strictement réservé aux employés, passons en face de la sécurité, sursautons (nous entendons le bruit d'une porte qui claque derrière nous) et voilà que nous aboutissons dans les couloirs de la Place des Arts... Nous naviguons parmi la foule, nous croisons des regards curieux ou intimidés de voir que nous pointons la caméra en leur direction. Une musique mystérieuse accompagne notre exploration. Nous nous accordons au rythme des indications pour ne pas nous perdre. Nous accélérons le pas pour suivre une dame apparue à l'écran... Cardiff nous invite à nous asseoir sur un banc, puis elle nous raconte son voyage en direction du musée. Ensuite, nous nous levons et entrons dans le stationnement situé à notre gauche. Un homme court devant la caméra. Deux hommes pourchassant le fugitif arrivent à vive allure à bord d'une voiture. Le bruit de la voiture nous fait sursauter. Un des hommes de la voiture tire et le pourchassé s'enfuit en passant tout près du cadre de la caméra. Les pourchasseurs prennent la fuite et tous sortent du cadre¹²... Nous revenons sur nos pas et, alors que nous passons devant de la station de radio 99.5, nous entendons une musique classique. Pour conclure, Cardiff nous salue : « *The entrance to the museum is just to the right [...] Goodbye.* ». Nous retournons la caméra à la réception située à plus de 150 mètres et reprenons pièce d'identité et carte de crédit.

Soundwalk : Chinatown est une des promenades audio disponibles sur le site Soundwalk.com¹³. Après avoir acheté l'œuvre sur Internet, nous téléchargeons le fichier MP3 ainsi qu'une carte géographique¹⁴ du quartier à visiter. Une fois la bande-son

¹¹ Cette séquence est disponible sous *Premier extrait de « Conspiracy Theory »* sur le DVD.

¹² Cette séquence est disponible sous *Deuxième extrait de « Conspiracy Theory »* sur le DVD.

¹³ Soundwalk est une division de la compagnie Oversampling Inc. fondée par Stephan Crasneanski au début des années 2000. Sur son site Internet, Soundwalk offre une série de promenades audio en contexte urbain. Il est possible de télécharger ces promenades au coût de 12 \$. Si aujourd'hui la compagnie offre plus d'une trentaine de promenades aux États-Unis et en Europe et une en Inde, ce projet a commencé par cette idée de Stephan Crasneanski d'offrir une visite de divers quartiers de New York et, comme il se plaît à le dire, du point de vue d'un habitant (*insider*). La première promenade, *Soundwalk : Lower EastSide*, vu le jour en 2002. Quelques mois plus tard, la promenade *Soundwalk : Chinatown* fut créée. Une mise à jour des promenades est effectuée tous les 3 mois. Cela permet un ajustement du parcours en fonction des transformations des lieux. Aujourd'hui, la compagnie ne se limite plus seulement à son mandat artistique-touristique poursuivi dans les promenades de New York et Paris. La production de visites et de trames sonores pour des compagnies telles Puma et Hotel W s'inscrit davantage dans une logique promotionnelle.

¹⁴ La carte se trouve en annexe 3. Sauf pour trouver le point de départ, cette carte fut inutile pour nous. Les indications données par le narrateur suffisent pour parcourir le trajet sans se perdre. Vous remarquerez que sur

transférée sur notre lecteur MP3 et la carte imprimée, nous devons nous rendre au point de départ, soit à l'intérieur de la cantine Cup & Saucer (89 Canal St.) à New York. Arrivés à l'intérieur, nous nous asseyons et écoutons l'introduction en dégustant un thé. L'enregistrement est de 52 minutes 11 secondes. Cependant, la promenade dure presque le double du temps – près de 2 heures –, car nous avons appuyé fréquemment sur pause, soit pour nous détendre dans un restaurant (suivant la suggestion du narrateur), soit parce qu'un bruit nous empêchait d'entendre les indications, mais aussi parce que nous incluons dans ce laps le temps pris pour trouver le Cup & Saucer et pour sortir de Chinatown. De prime abord, la facture de la promenade de Soundwalk se veut plus documentaire que celle de Cardiff. En revanche, nous découvrons très rapidement qu'il s'agit d'explorer, ici aussi, des lieux habités où se confondent réalité et fiction.

Dans cette œuvre, un narrateur (Jami Gong) nous invite à expérimenter le Chinatown de New York tel que lui, un natif du quartier¹⁵, le vit :

Welcome to the Chinatown Soundwalk! I'm gonna take you around my neighborhood.[...] During our time together I will bring you to places where you are not supposed to go. So please behave and be very discrete. If you get caught, leave immediately. [...] get ready to see, to smell, to touch, and to be Chinese. Are you ready? Let's go! Stand up. Pay your tab, and I'll meet you outside.

Sitôt que nous mettons le pied à l'extérieur, nous suivons les indications de Gong en sillonnant rues, ruelles, corridors, et ce, sur approximativement deux kilomètres. Nous longeons un mur couvert de graffitis, arrêtons devant une Synagogue, écoutons de très brèves explications, puis pénétrons dans un minuscule commerce d'herbes médicinales. Gong commente la réalité et le quotidien des personnes que nous croisons : « *On the right side do you see those men going up and down those steps, in and out of those buildings? They are from the Fujian province. FOB's, Fresh Off the Boat. These are employment agencies. These men are seeking jobs, any job. They're day labors. This is the gateway to Chinatown. Cheap food, cheap jobs, cheap housing.* ». Les endroits peuvent être publics ou

la carte, plusieurs points du parcours sont anonymes, cela témoigne de la volonté de ce type de promenade de ne pas totalement circonscrire l'objet de l'expérience, de laisser planer le mystère.

¹⁵ Jami Gong est une personnalité publique significative dans le quartier Chinatown de New York. Il a été embauché par Soundwalk pour jouer le rôle du guide-narrateur. Ses propos sont scénarisés par la compagnie. Nous reviendrons plus en détails sur le guide-narrateur de *Soundwalk : Chinatown* lors du chapitre 4.

privés et peuvent parfois être inaccessibles. Gong nous invite à nous asseoir dans un petit restaurant pour y déguster un thé et un traditionnel biscuit aux amandes. Les gens sont accueillants, mais pas toujours. Notre droit de passage, notre droit de visiter certains lieux est quelquefois ambigu, alors nous sommes appelés à faire face à notre timidité et à gérer notre présence à titre d'étranger. Gong nous incite à nous infiltrer dans un immeuble à logement en piteux état, ensuite il nous donne une bonne frousse en racontant qu'il s'agit du lieu de résidence d'un ancien chef de gang violent. La trame sonore est foisonnante de sons de tous genres et les indications sont précises. Quelques retours dans le passé nous exposent très rapidement l'histoire des hommes et des femmes que nous croisons ou bien Gong nous fait le récit de ce qui se passe derrière ces murs de brique et de béton qui nous entourent. Les explications se confondent aux mythes, légendes et oui-dire. Les odeurs et les sons fusent de partout. La circulation automobile et piétonnière est très dense. Des bruits enregistrés viennent se mêler à ceux de l'environnement immédiat. Un peu plus loin, nous découvrons un long passage sombre et étroit qui offre une vue sur l'arrière de certains commerces et restaurants. Cela nous conduit sur un boulevard que nous longeons durant plusieurs minutes, et ce, accompagné d'une musique rock contemporaine planante. Enfin, nous terminons notre promenade dans un temple bouddhiste. Sur la bande-son, un professeur nous y explique les fondements de la religion bouddhiste et, pendant que nous marchons dans une grande salle rouge et or, une musique traditionnelle berce notre méditation. Après plusieurs minutes, nous sortons du temple, puis, finalement, de Chinatown.

2.2 L'expérience dans une pratique artistique contemporaine

En art contemporain, l'expérience est souvent considérée comme étant constitutive de l'œuvre. D'après Pascal Beausse, les formes de l'œuvre d'art contemporain sont celles de la relation entre l'observateur (usager) et l'environnement, puis l'observateur et l'œuvre¹⁶. Paul Ardenne abonde dans ce sens et ajoute que l'un des défis de l'artiste contemporain est de mettre en question les acquis du spectateur, de le forcer à une reterritorialisation – à

¹⁶ Pascal Beausse, « Informations, enquêtes sur le réel et self-médias », dans Paul Ardenne, Pascal Beausse, Laurent Goumarre, *Pratique contemporaine. L'art comme expérience*, Paris, Éditions Dis Voir, 1999.

revoir son rapport à la réalité –, ce qui rend plus importante l'attention portée au contexte¹⁷. Dans son acception la plus large, le terme expérience – du latin *experientia* – signifie « faire l'essai de »¹⁸. Faire une expérience c'est donc éprouver quelque chose. Ardenne précise que l'expérience c'est un :

essai accompli de manière volontaire et dans une perspective exploratoire, visant à “un élargissement ou un enrichissement des connaissances, du savoir, des aptitudes”. Parce qu'elle est une épreuve, l'expérience est de nature à dynamiser la création. Y recourir permet [...] [d'éprouver] des phénomènes inédits que l'artiste provoque et brusque, espérant de leur développement un surcroît d'expression, une meilleure compréhension du monde et une possibilité de bien mieux l'habiter. L'expérience, en cela, n'est pas sans postuler que la *réalité, somme de faits, de manières d'être et de représentations, est moins un espace connu en tous points qu'un ensemble à éprouver, à parcourir, à visiter et à revisiter, en se confrontant de manière répétée à un contexte en apparence connu, mais en apparence seulement.* [...] Toute expérience tient de la provocation. Et vient provoquer ce qu'a sédimenté l'ordre établi. Elle perturbe ce que l'ordre des choses commande, par tradition, paresse ou stratégie, de ne pas bousculer.¹⁹

Ardenne nous apprend que l'expérience en art contemporain s'inscrit généralement dans le cadre d'une approche relativiste, c'est-à-dire que l'œuvre invite un usager à faire une expérience pour qu'il puisse éprouver certaines possibilités ou certaines limites de la réalité. Cette hypothèse est manifeste dans les promenades de notre corpus qui tentent de créer un espace tactique. Comme le démontreront les chapitres 3 et 4, les œuvres à l'étude sont des formes de médiation qui révèlent, voire qui exacerbent le caractère pluriforme, évolutif, partiel et partial d'une expérience en jouant avec les modalités d'usage des lieux. Dans ce contexte, nous abordons la notion d'expérience selon son sens commun (*faire l'essai de*) et délaissions les questions philosophiques rattachées à ce concept²⁰. Nous

¹⁷ Paul Ardenne, « Expérimenter le réel. Art et réalité à la fin du XXe siècle », dans *Pratique contemporaine. L'art comme expérience*, op. cit.

¹⁸ *Le Petit Robert de la langue française*.

¹⁹ Nous soulignons. Paul Ardenne, *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain en situation d'intervention, de participation*, Paris, Flammarion, 2002, p.43-44.

²⁰ De nombreux philosophes ont réfléchi en profondeur la question de l'expérience. À titre d'exemple, nommons seulement Emmanuel Kant, Walter Benjamin, Jacques Lacan, John Dewey, Michel Foucault, George Bataille, Giorgio Agamben, Maurice Blanchot et Sylviane Agacinski. La philosophie distingue habituellement deux sens au concept d'expérience, c'est-à-dire l'expérience intégrée (*Erfahrung*) et l'expérience fragmentaire (*Erlebnis*). Le premier sens philosophique du concept d'expérience réfère à la mise en récit d'un savoir empirique. Il s'agit de l'acquisition, par celui qui a fait l'expérience, d'aptitudes l'aidant à mieux appréhender diverses situations. Le second sens philosophique du concept d'expérience se rapporte à l'acte singulier, vécu de façon personnelle et directe. Cette dernière acception exclut l'idée de prise de recul au profit du moment présent, du vécu. Cela dit, *Erfahrung* ne peut être séparé de *Erlebnis*, car les deux

adoptons une perspective empirique pour nous intéresser à ce qui se produit lors de l'épreuve d'un contexte. Précisons que le contexte c'est, comme l'explique Ardenne, « "l'ensemble des circonstances dans lesquelles s'insère un fait", circonstances qui sont elles-mêmes en situation d'interaction (le "contexte", étymologiquement, c'est "l'assemblage", du bas latin *contextus*, de *contextere*, "tisser avec") »²¹. Pour notre étude de l'*effectuation* d'une promenade comme œuvre, nous éviterons de déconstruire le concept d'expérience. Par conséquent, nous nous limiterons à son acception générale. Pour nous l'expérience est le résultat d'impressions, de pensées, de sensations naissant d'un *tissage avec* l'environnement, en l'occurrence, médiatisé.

De cette définition courante de l'expérience, nous pourrions proposer le modèle dynamique suivant : lorsqu'un individu éprouve un contexte (médiatiquement ou immédiatement), il y a production d'*affects*, de *sens* et de *relations*. Comme nous l'avons mentionné précédemment, nous considérons que l'expérience est constitutive de l'œuvre, donc que l'œuvre ne peut pas être abordée comme chose en soi, située en dehors de toute expérience. Nous soutenons que la promenade est de ces formes d'art qui existent par et dans leur effectuation, c'est-à-dire qu'elle fonctionne conformément à une logique performative. D'une part, nous voulons rappeler une évidence trop souvent négligée : une promenade est d'abord l'occasion d'une expérience *corporelle*. Comme le précise Caroline A. Jones, nous pensons, connaissons et appréhendons le monde par les sens – à l'aide ou non d'une médiation²². D'autre part, une promenade offre la possibilité de pratiquer un contexte, donc d'entrer en relation avec les autres pratiquants, les objets, les lieux et les représentations. Par conséquent, la promenade met en place une dynamique (esthétique) *relationnelle*²³. Ardenne précise :

la mise en forme de relations conviviales [en art] est une constante historique depuis les années soixante. La génération des années quatre-vingt-dix reprend

concepts interagissent. Voir Jacqueline Russ, *Dictionnaire de philosophie. Les concepts, les philosophes*, Paris, Bordas, 1991.

²¹ Paul, Ardenne, *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain en situation d'intervention, de participation*, op. cit., p.17.

²² Caroline A. Jones, « Introduction », dans Caroline A. Jones (éd.), *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, op. cit., p.2. Comme l'a remarqué Marie Fraser, les promenades ne favorisent pas toujours l'harmonie et la coopération entre les sens. Parfois, elles cherchent à problématiser cette interaction et complexifier notre rapport au monde. Voir Marie Fraser, « *La narrativité du son. Les promenades de Janet Cardiff* », op. cit.

²³ Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon-Quetigny, Les Presses du Réel, 1998.

cette problématique, mais délestée de la question de la définition de l'art, centrale pour les décennies soixante-soixante-dix. Le problème n'est plus d'élargir les limites de l'art, mais d'éprouver les capacités de résistance de l'art à l'intérieur du champ social global.²⁴

Finalement, éprouver le contexte rend possible la production de sens. En somme, seuls le parcours et l'épreuve du contexte permettent à une promenade d'*avoir un espace* et de développer pleinement ses potentialités. À présent, nous interrogerons successivement les notions de médiation, de contexte et de mobilité dans les œuvres *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown* afin de comprendre par quelques exemples comment elles se manifestent lors d'une promenade, comment elles constituent une promenade, et enfin, comment elles influencent l'expérience d'une promenade.

2.3 La promenade, une pratique médiatisée des lieux

Les promenades de notre corpus, en plus de permettre une pratique des lieux, offrent une médiation du parcours. La médiation établit des liens entre le promeneur et son environnement immédiat, puis diffuse des sons et/ou des images qui participent de son expérience des lieux. Ainsi, la technologie est un moyen terme qui influence l'expérience de l'environnement immédiat en créant un espace asymétrique. Pour sa promenade audiovisuelle *Conspiracy Theory*, Cardiff prête une caméra mini DV et un casque d'écoute au promeneur. Il est impératif pour cette artiste de fournir une technologie qui n'entrave pas le naturel des situations expérimentées. Mirjam Shaub explique que pour éviter tout sentiment d'étrangeté lors de l'effectuation d'une promenade, Cardiff emploie une « small-format, manageable, and common-place technology »²⁵. Mais comme nous le démontrerons sous peu, être muni de cette technologie n'est pas sans impacts sur l'expérience du promeneur. Pour sa promenade audio *Soundwalk : Chinatown*, Soundwalk choisit également une technologie répandue, voire quotidienne, soit le lecteur MP3²⁶. Cette

²⁴ Paul Ardenne, *L'art comme expérience*, op. cit., p.37. Précisons que nous ne nous préoccupons pas des limites de l'art à l'intérieur du champ social. Notre intention n'est pas de déterminer l'artialité des éléments, mais plutôt de voir s'ils interviennent dans l'expérience de l'usager.

²⁵ Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.114.

²⁶ Avec la généralisation du format MP3 et la grande variété de ressources offertes sur Internet, le baladeur cesse d'être un appareil strictement dédié à l'écoute de musique. En effet, ses possibilités d'utilisation sont très variées. Par exemple, Brad Frenette du *The Vancouver Sun* note : « the iPod is fast becoming a popular accessory among leisure travellers. No wonder. It can store itineraries and reminders, and act as a storage

technologie compacte offre à l'utilisateur une liberté de mouvement et une expérience sonore constante²⁷. Par conséquent, avoir recours à une technologie courante simplifie l'expérience médiatisée des lieux, puisque l'utilisateur porte le média sans avoir une impression d'étrangeté. S'il le désire, il peut facilement arrêter, reculer ou avancer l'enregistrement.

Pour Cardiff et Soundwalk, il est important d'explorer en profondeur les lieux de la promenade avant de créer l'enregistrement. Après avoir étudié les particularités du parcours, ceux-ci produisent un espace audio tridimensionnel, dit binaural. Cardiff résume les potentiels de cette tridimensionnalité : « the virtual recorded soundscape has to mimic the real physical one in order to create a new world as a seamless combination of the two [...] The result is an incredibly lifelike 3D reproduction of sound. Played back on a headset, it is almost as if the recorded events were taking place live. »²⁸. Leslie Koren décrit une interaction similaire entre les sons enregistrés et l'environnement immédiat dans l'œuvre de Soundwalk : « *Soundwalk* gets inside your head. The CDs are overlaid with a digital mix in 360-degree surround sound, so as you walk you hear footsteps, voices, sirens, gongs. Reality and tour become indistinguishable. »²⁹. Ces commentaires indiquent une particularité de la pratique médiatisée dans les promenades étudiées : l'usage d'un média complexifie le rapport que l'utilisateur a à son environnement, mais d'aucune façon il ne l'isole totalement. Dans les deux cas, la médiation propose des manières de voir, d'écouter et de pratiquer les lieux qui influencent directement l'expérience, et ce, par la création d'un espace asymétrique.

2.3.1 L'expérience d'un espace asymétrique

Dans une volonté de relier l'environnement immédiat à l'enregistrement, d'encourager la configuration d'un espace asymétrique, Cardiff et Soundwalk emploient diverses tactiques. Parmi celles-ci, nous trouvons les interventions du narrateur. Dans un premier temps, le

system for digital photo. But it can do much more than that. From displaying subway maps to acting as a potential power supply, the iPod has become an essential carry-on item. », dans Brad Frenette, « The Sky's the Limit for iPod Travellers' Applications », *The Vancouver Sun*, 3 juin 2006, non paginé, en ligne : http://soundwalk.com/press_detail.php?id=89.

²⁷ Voir Michael Bull, « iPod », dans Caroline A. Jones (éd.), *Sensorium*, op. cit., p.157.

²⁸ Janet Cardiff, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.15.

²⁹ Leslie Koren, « Opening Doors to an Authentic Chinatown », dans *Record*, Septembre 2003, en ligne : http://soundwalk.com/press_detail.php?id=32.

narrateur propose une forme de contrat de participation avec le promeneur : « *Synchronize your movements with mine. [...] Walk where I walk so we can stay together* » (*Conspiracy Theory*) ; « *The most important one [rule] is to follow the rhythm of my footsteps. Be one with me. Also, never cross any street or turn any corner that I did not mention. Let me take control of your body and mind* » (*Soundwalk : Chinatown*). Dans un deuxième temps, le narrateur dit qu'il est conscient du fait que le promeneur est équipé d'une technologie : « *They told me about you, the one with the headphones* » (*Soundwalk : Chinatown*) ; « *You have a camera in you hand* » (*Conspiracy Theory*). Dans un dernier temps, pour bien nouer l'espace enregistré aux lieux pratiqués, le narrateur ne fait aucune distinction entre l'enregistrement et l'environnement immédiat ; celui-ci joint un *hic et nunc* à un *ça a été là* ce qui a pour effet de stimuler chez le promeneur un mouvement évaluatif visant à déterminer si un indice est issu de l'environnement immédiat ou s'il est le fruit de l'enregistrement. À titre d'exemple, Cardiff interpelle le promeneur et lui demande : « *There's people outside on the balcony, do you see them?* ». Ces quelques tactiques soutenues et réalisées par le narrateur promeuvent la *cohabitation* d'un espace enregistré et d'un espace immédiat lors de l'expérience de la promenade. Elles font de la technologie un moyen terme entre l'utilisateur et les lieux de la promenade. La médiation technologique rend donc possible la formation d'un espace mixte, asymétrique. Dans ce sens, Cardiff confie lors d'une entrevue accordée au cinéaste Atom Egoyan que : « *the walking pieces are a strange attempt to join our separate worlds through a mediated one, to create a symbiotic relationship between the participant and my voice and body but also to heighten the senses so that you can experience or be part of the environment in which you're walking.* »³⁰. L'espace asymétrique est constitutif de l'expérience mixte du promeneur. Également, nous verrons sous peu (2.4) comment l'expérience de la promenade dans un contexte particulier concourt directement à cette expérience du nœud interphonique et du nœud intervisuel.

L'expérience d'un espace asymétrique dans un contexte particulier contribue à la production d'affects. À titre d'exemple, un des sentiments vécus à plusieurs reprises est la peur. La peur d'être découvert ou d'être surpris (1), de ne pas être au bon endroit (2), de se perdre (3) et, finalement, la peur viscérale : le sursaut (4). Toutes ces formes de peur se manifestent dans une même partie de la promenade *Conspiracy Theory* :

³⁰ Janet Cardiff en entrevue avec Atom Egoyan, « Janet Cardiff », dans *Bomb*, no.79, Automne 2002.

There's a door to the right. Go through it, past security, they can't see us [1]. (Camera moves through doorway and down hallway then through door. hear whispers beside you, little laughs, etc.). I don't know if this is the right place [2]. If we get separated don't worry [3]. Go through the door... Stop here. (Sound of singer walking around laughing a bit, singing low and slow the same song. Camera goes outside into back hallway. Bang of door behind you at left [4]. Sound of footsteps walking around.) Let's go on. Straight and to the left.

Nous sommes d'avis que cette peur émerge dans l'expérience de la promenade, non pas tellement parce que Cardiff utilise des codes du film noir et du suspens, mais plutôt, parce que l'expérience du promeneur se configure à *même l'autre* – le lieu et la médiation –, c'est-à-dire dans un contexte qu'il ne contrôle pas entièrement. De plus, contrairement au cinéma où un claquement de porte, même émis par un haut-parleur placé derrière le spectateur, ne le ferait jamais tourner la tête parce qu'il sera invariablement perçu comme médiatisé – la source c'est le film situé devant lui –, l'enregistrement audio binaural d'une promenade peut être d'abord perçu comme immédiat ; lorsque la porte claque derrière lui, le promeneur tourne la tête pour vérifier la source de ce son.

L'enregistrement participe très largement à la production de sens. Le narrateur fournit de nombreuses informations réelles ou fictionnelles. Par exemple, après que le promeneur soit entré à l'intérieur du *Wom Wah Tea Parlor*, Gong lui raconte brièvement le quotidien du propriétaire : « *Here, where time stands still, next to Mr. Wah [...]. Look around. Do you see Mr. Wah, the owner? He's the one reading the newspaper. Just like his grandfather, his father, and now him. He's been sitting there, reading the newspaper forever. Mr. Wah is here everyday, doing exactly the same thing* ». Toutefois, puisque l'expérience d'une promenade a pour particularité de se construire en relation avec le contexte et que, ni le promeneur, ni l'enregistrement ne maîtrisent ce contexte, il peut se produire de drôles de contingences. Comme le démontre l'illustration 4, lorsque nous avons expérimenté cette promenade, il y avait deux hommes assis lisant le journal. Par conséquent, il était impossible pour nous de déterminer lequel était M. Wah. Le narrateur peut aussi participer à la production de sens en portant à l'attention du promeneur des détails autrement ignorés : « *On your right, can you see the white pieces of paper sticking on a door, at the funeral parlor? These are the names of the deceased. These are the dead of the day* ». Ce commentaire est d'autant plus utile qu'en plus d'être écrits sur de minuscules papiers, les noms sont en caractères chinois. Cardiff considère que l'enregistrement en général, quand il

est écouté *in situ* – à l’endroit où ont été enregistrés les sons –, augmente le niveau d’attention du promeneur. Elle explique que « la qualité de l’enregistrement stéréophonique [binaural] contribue à améliorer la vision de l’auditeur. On peut avoir parcouru mille fois la même rue, mais, quand ma pièce y est installée, on se dit qu’on ne l’avait jamais remarquée. »³¹. Une autre tactique qui concourt à la formation de sens est lorsque l’enregistrement révèle un contexte qui, sans lui, serait impossible de connaître. Dans ces circonstances, la médiation permet à l’usager de *transcender* son contexte. Ce phénomène survient, entre autres, au moment où le promeneur regarde l’image vidéo dans *Conspiracy Theory* et qu’il a accès *visuellement* à l’intérieur d’une chambre d’hôtel située à plusieurs dizaines de mètres devant lui : « *There’s a figure in the window. Zoom in. (Camera zooms into window, a figure is standing at window. Cut to scene inside hotel room.)* » (illustrations 2). Le même procédé est utilisé à de nombreuses reprises dans l’œuvre de Soundwalk, par exemple, lorsque le promeneur est arrêté face à deux édifices et qu’il a accès, par l’audio, à différentes informations sur la vie dans ces bâtiments, soient une cour de justice et un pénitencier³².

La médiation provoque des rencontres, ce qui nous permet de dire qu’elle prend part à la dynamique relationnelle d’une promenade. L’enregistrement révèle au promeneur les mille gestes de lieux pratiqués, alors il présente un espace. Et puisque l’enregistrement peuple l’espace de représentation du promeneur, celui-ci entre en relation avec les pratiquants de l’enregistrement. À titre d’exemple, dans la promenade de Cardiff le promeneur peut croire bloquer le chemin à des gens qui montent un escalier dans la bande-son. Un peu plus loin dans la promenade, il croise un couple se disputant auquel l’enregistrement confère une présence étrange. À maintes reprises, ces relations sont partielles ou entre en conflit avec l’espace immédiat. Ajoutons que la médiation est ce qui guide et dirige le promeneur vers et dans différents endroits où il peut faire des rencontres. Par exemple, lorsque nous avons fait la promenade *Soundwalk : Chinatown*, dans aucun autre contexte nous n’aurions traversé cette grille noire et pénétré dans cette bâtisse qui s’avérait être un centre de réunion et de divertissement pour les personnes âgées du Chinatown, puis, par le fait même, découvrir un groupe de vieillards interprétant une musique traditionnelle. Comme nous le

³¹ Janet Cardiff en entrevue avec Corinna Ghaznavi, « Les pistes sonores de Janet Cardiff », dans *Art Press*, no.269, septembre 2001, p.48.

³² Voir les deux derniers paragraphes de la partie 16 dans la transcription de *Soundwalk : Chinatown*.

suggérons déjà, c'est dans son caractère contextuel que s'exprime le plein potentiel relationnel d'une promenade.

2.4 La promenade, une pratique contextuelle

L'art lié à un contexte particulier, voilà une caractéristique qui, diront certains, ne suffit plus pour appréhender une œuvre d'art contemporain, surtout si celle-ci fait usage de nouveaux médias. Par conséquent, aucun n'hésite à forger, à partir d'anciens termes (jardin, *land art*, *happening*, performance, *in situ*, *site specific*, etc.), son néologisme (*site aware*, *context aware*, *context specific*, *geocinema*, réalité augmentée, espace augmenté, *geotagging*, réalité mixte, *mobile cinema*, *locative media*, *location aware*, *location specific*, etc.) avec pour résultat une confusion croissante et une impossibilité de classer exhaustivement les œuvres. Mais peut-être est-ce parce que, justement, il n'est plus (pas) souhaitable d'imposer une étiquette particulière à une œuvre d'art actuel. Sans rejeter en bloc les diverses catégories récentes ou traditionnelles, nous les considérons plutôt comme des outils d'analyse venant alimenter la réflexion – donc *a posteriori* de l'expérience – sur les particularités d'une œuvre.

Dans son ouvrage *Un art contextuel*, Ardenne entreprend de rassembler les arts travaillant avec les contingences d'un site particulier sous un même paradigme : l'*art contextuel*. Ce paradigme a la qualité de ne pas s'enliser dans des combats définitionnels opposant l'art *in situ* et l'art *site specific*. Cela est d'autant plus important pour la présente étude que les promenades de notre corpus sont, selon nous, à la fois *in situ* et *site specific*³³. Ardenne précise qu'un :

³³ Tel que le fait remarquer Johanne Lamoureux, l'art *site specific* n'est pas le simple pendant anglo-saxon de l'art *in situ*. L'art *site specific* est, dit-elle, en relation étroite avec le lieu dans sa singularité, son individualité, voire son histoire, alors que l'art *in situ* est en lien générique avec le lieu (p.11-12). Avec l'œuvre *in situ*, il s'agit avant tout de s'exposer aux contingences. Si, à ses origines, l'*in situ* « fut une stratégie visant la critique de l'institution artistique » (p.12), celui-ci a aujourd'hui indéniablement évolué. Elle explique qu'est « *in situ* aujourd'hui tout ce qui joue avec le lieu mais aussi ce qui tranche avec lui, ce qui le dénonce mais aussi ce qui s'y glisse, s'y confond, ce qui l'agrémente et s'y assortit » (p.9). Pour Lamoureux, la *site specificity* s'exprime lorsque ce sont les « qualités ou les contraintes physiques d'un lieu qui infléchissent le geste artistique » (p.74). L'*in situ* travaillerait pour sa part avec les contingences de la place (p.86). Voir Johanne Lamoureux, *L'art insituable. De l'in situ et autres sites*, Montréal, Lieudit Collection, 2001. L'historienne de l'art Miwon Kwon, bien qu'elle fasse abstraction de l'art *in situ*, mène plus avant la définition de l'art *site specific* et évite de limiter la « spécificité » à l'aspect physique du site. Elle explique qu'un site englobe le général et le

art dit “contextuel” regroupe toutes les créations qui s’ancrent dans les circonstances et se révèlent soucieuses de “tisser avec” la réalité. Une réalité que l’artiste veut faire [éprouver] plus que représenter, ce qui l’amène à délaissier les formes classiques de représentation (peinture, sculpture, photographie ou vidéo lorsqu’elles sont utilisées comme uniques formules d’exposition) pour leur préférer la mise en rapport direct et sans intermédiaire de l’œuvre et du réel³⁴.

Ainsi, nous dirons que la promenade est un art contextuel pour référer à ces caractéristiques qui la définissent : elle tisse avec des sites particuliers et ses contingences. Et quel plus bel exemple de jeu avec la contingence que l’extrait de *Her Long Black Hair* cité en exergue. Cardiff demande au promeneur d’arrêter sa marche quelques secondes pour que tout ce qui suit soit, à jamais, différent. Voilà une façon simple et efficace d’intervenir dans l’expérience du promeneur. Dans une œuvre d’art contextuel, comme le précise Ardenne, le rôle de l’artiste est de connecter plus que de créer les parties du contexte³⁵. À présent, examinons quelques effets du contexte sur l’expérience des promenades.

particulier : « site is not simply a geographical location or architectural setting but a network of social relations, a community » (p.6). Elle cible trois paradigmes propres à l’art *site specific*. D’abord, il y a le paradigme phénoménologique/expérimental qui se rapporte aux combinaisons uniques des éléments physiques. Il s’agit d’une démarche cherchant à restructurer le sujet en articulant un passage du modèle cartésien à un modèle phénoménologique, et ce, en privilégiant le vécu. Ensuite, il y a le paradigme social/institutionnel qui s’inspire des démarches des minimalistes en stimulant une réflexion sur le contexte social et institutionnel. Kwon explique que « to be “specific” to such a site, in turn, is to decode and/or to recode the institutional conventions so as to expose their hidden operations—to reveal the ways in which institutions mold art’s and its institution’s autonomy by making apparent their relationship to the broader socioeconomic and political processes of the day. » (p.14). Finalement, il y a le paradigme discursif qui regroupe les œuvres qui articulent un discours visant à stimuler le sens critique du spectateur vis-à-vis du site. Kwon dit que « the distinguishing characteristic of today’s site oriented art is the way in which the art work’s relationship to the actuality of a location (as site) and the social conditions of the institutional frame (as site) are both subordinate to a discursively determined site that is delineated as a field of knowledge, or cultural debate. » (p.26). Voir Miwon Kwon. *One Place after Another: Site-Specific Art and Locational Identity*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2002.

³⁴ Paul Ardenne, *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain en situation d’intervention, de participation*, op. cit., p.17-18. Rosalind Krauss a, dès les années 1970, plaidé pour un élargissement des catégories médiumniques, et surtout, elle a démontré qu’il était impossible pour l’historien et le critique de s’en tenir à des catégories traditionnelles, telle la sculpture, pour traiter des œuvres qui investissaient le lieu. Voir Rosalind Krauss, « Sculpture in the Expanded Field », dans *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1985.

³⁵ Paul Ardenne, *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain en situation d’intervention, de participation*, op. cit., p.57.

2.4.1 L'expérience contextuelle

Créer à partir et pour des lieux singuliers est de première importance pour Soundwalk et Cardiff. Un journaliste du magazine *Wire* commente la manière dont l'effectuation d'une promenade de Soundwalk à l'endroit prévu affecte l'expérience : « listened to at home, the CDs sound like so-so audio documentaries, complete with average electronic soundtracks. When heard while walking on the prescribed route, however, they become an intense, exhilarating, embodied experience. ». De son côté, voici ce que répond Cardiff lorsqu'un internaute lui demande si ses promenades sont toujours *site specific* :

Yes. It is important for that connection to reality to have the sound recorded right on site. With *In Real Time* the aspect of having to follow the video image and the real world image is very disorienting and makes the brain start to flip reality for fiction and the video for reality. The sound must be recorded on site otherwise it doesn't sound like it is in the right space. Each room has a different sound character and people are very trained at distinguishing the sound from a large empty room versus a small hallway versus another type of space. If I don't record on site then the added voices and people pop out of their space, they don't really seem to be there. Since my interest is also in *creating alternative realities for a physical site* then I must have everything fit perfectly.³⁶

S'il est impératif de faire la promenade dans un contexte particulier, c'est que l'expérience s'actualise pleinement que si elle est configurée à *même* le site. En d'autres termes, la promenade cherche à produire un espace, cela signifie qu'elle peut se réaliser que par sa pratique de lieux spécifiques³⁷. De plus, éprouver la médiation dans le contexte prévu augmente son intensité et son pouvoir immersif.

Plus haut, nous avons expliqué comment l'enregistrement pouvait porter à l'attention du promeneur certains détails pour faire sens. Il faut ajouter que la promenade permet au

³⁶ Nous soulignons. Janet Cardiff, « Ask the Artists : Janet Cardiff », dans *CI:99/00 On-Line Forums*, 1999, en ligne : <http://www.cmoa.org/international/html/forum/cardiffresponse.htm>, non paginé.

³⁷ Comme l'a démontré Johanne Lamoureux, bien avant la notion d'*in situ* le jardin pittoresque s'inscrivait – dès le 18^e siècle – dans les lieux (le génie des lieux) pour y faire œuvre. Elle explique que le « jardin pittoresque a été la première forme artistique à valoriser la promenade. *Il a associé un intérêt envers la spécificité du site, ce qu'on appelait le "génie du lieu", à une dépendance envers le spectateur, déambulant [...]* Le jardin pittoresque réitère constamment qu'un tableau ne vient jamais seul, qu'il fait partie intégrante d'un réseau de tableaux, et surtout que, dans le contexte paysager du jardin, *l'espace réel entre les tableaux [le parcours] doit être pris en compte par le promeneur et participe à l'expérience esthétique de ce dernier* ». Nous soulignons. Voir Johanne Lamoureux, *L'art insituable. De l'in situ et autres sites*, op. cit., p.63.

promeneur, en plus de connaître un contexte, de l'éprouver. Examinons un exemple. À un moment dans la promenade, Cardiff dit : « *It's like the bubble that surrounded me has broken. I feel the air move against my skin as people walk by. I feel my hand on the camera, my feet touching the ground. The smell of coffee* ». Dans cet extrait, certes Cardiff informe le promeneur qu'elle tient une caméra dans ses mains, qu'elle sent l'odeur du café... Mais plus encore, l'artiste incite le promeneur à ressentir la caméra que lui tient dans ses mains, à être sensible à ses perceptions kinesthésiques et à sentir l'odeur de café présente dans son environnement immédiat – car à ce moment de la promenade le promeneur est tout près d'un café. Comme l'a démontré le long-métrage de Tom Tykwer, *Perfume : The Story of a Murderer* (2006), même avec les meilleures intentions, l'expérience olfactive ne peut se transmettre par l'image ou par le son. Pour faire une expérience olfactive, un contact direct s'impose. Semblablement, *Soundwalk : Chinatown* profite de la présence d'odeurs très caractéristiques dans le quartier pour les intégrer à l'expérience du promeneur. À titre d'exemple, Gong signale au promeneur l'odeur des fruits de mer et du poisson qui, à cette étape du parcours, est très intense : « *Do you smell it. Yes indeed. Here, we have the freshest seafood around. Can you see the fish moving? We keep them alive just for you. Fresh is the word.* ». En somme, chacun des lieux possède ses particularités (étroit, passant, extérieur, sous terrain, privé, public, sombre, odorant, etc.) que l'artiste peut choisir de souligner ou de négliger.

Une constante demeure dans les deux œuvres, le promeneur ignore où le parcours le conduira et, surtout, comment seront utilisés les lieux. En exploitant l'imprévisible, *Soundwalk : Chinatown* parvient à greffer aux lieux un espace qui n'obéit pas toujours à la réalité de ceux-ci – cela vaut aussi pour *Conspiracy Theory* – et nous pensons, entre autres, à l'appartement 3³⁸. Billie Cohen écrit à propos de cette « intrusion » troublante dans un immeuble à logements auquel nous avons fait référence précédemment :

Turns out that the terror upstairs at 60 Mulberry is just an elderly man whose only sinister behavior is clacking his mah-jong tiles a little loudly. He even knew he was on the tour. He was not being paid to be at that location or anything, he wasn't a prop. He was just a local character who liked to play mah-jong, and so more often than not, when an earphoned tour-goer climbed to the second floor of the apartment building and followed Gong's direction to

³⁸ Pour prendre connaissance de cet extrait, vous pouvez consulter l'enregistrement de 26 minutes 50 secondes à 28 minutes 37 secondes.

peek through the crack in the door, he was there, adding to the drama of Soundwalk's deftly fabricated walk-through movie.³⁹

Le promeneur ne dispose d'aucun moyen pour découvrir ce canular, alors il croit véritablement s'approcher de l'appartement d'un ancien chef de gang. Cet exemple illustre parfaitement comment la promenade, lorsqu'elle est expérimentée dans un contexte particulier, peut recourir à diverses tactiques pour greffer un espace fictionnel à un lieu existant. Cela dit, cette greffe ne peut être achevée sans le parcours du promeneur.

2.5 La promenade, une pratique mobile des lieux

La promenade convoque le corps en mouvement ; elle exige un marcheur traversant, travaillant et reliant les lieux⁴⁰. La promenade est un art mobile, un art de la matière et du vivant qui développe chez le promeneur des sensations mentales, auditives, visuelles,

³⁹ Billie Cohen, « Do you Hear What I Hear? », dans *Time Out*, Septembre 2005, en ligne : http://soundwalk.com/press_detail.php?id=65

⁴⁰ Le corps mobile et le marcheur sont des problématiques récurrentes dans l'histoire de l'art. Comme l'a fait remarquer Thierry Davila, la question de la mobilité a pris plusieurs visages : le pèlerin, l'arpenteur, le flâneur, le manifestant, le pénitent, etc. Davila propose de découper de la façon suivante la question de la mobilité dans l'histoire de l'art. Bien qu'imparfait, son découpage souligne le caractère historique de la question de la mobilité en art. D'abord, il y a la mobilité représentée. Cela va du 15^e siècle aux recherches chronophotographiques du 19^e siècle. Il s'agit, à cette période, de représenter le mouvement d'une façon allégorique. Par exemple, la fresque représentant Adam et Ève chassés du paradis terrestre, de Masaccio (1425), illustre des figures « nues les pieds solidement posés au sol donnant à l'humanité en marche une situation dans le monde, l'insérant dans un contexte auquel elle est directement, physiquement, liée. Ce réalisme marquera les contemporains et leurs héritiers. ». Ensuite, les recherches de Edward Muybridge et de Etienne-Jules Marey rendent possible une véritable décomposition du mouvement. Ainsi, aux représentations strictement allégoriques et iconographiques du mouvement, se développe une « approche véritablement processuelle de la marche. [...] suivre le mouvement pour lui-même, [...] le décomposer pour le reproduire, [...] le suivre véritablement dans son déploiement. ». Dans les années soixante du présent siècle, plusieurs artistes (Richard Long, Hamish Fulton, etc.) ont fait de la marche, de leur déplacement, un moyen de générer une œuvre. Dans les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix apparaissent des « marcheurs, des piétons [Francis Alÿs, Gabriel Orozco, etc.], qui ont développé dans des territoires urbains des dérives, des flâneries, des déplacements à partir desquels ils ont élaboré un ensemble d'œuvres. ». Dans ces circonstances, la marche devient un « outil spéculatif. [...] un moyen artistique, politique, d'interroger le monde tel qu'il va, de s'y insérer, de le transformer d'une manière inframince à partir d'actes, de gestes frappants ». Cela dit, ajoutons qu'une nouvelle génération, issue des années quatre-vingt-dix et deux mille, moins politique et moins romantique – à laquelle appartiennent notamment Cardiff et Soundwalk – ne cherche pas à s'inscrire aussi directement dans le sillage de Walter Benjamin ou de Guy Debord. Certes, elle interroge et explore le tissu urbain, mais aussi, elle le rend fictionnel, intime et quotidien. Elle ne se donne pas pour mandat de conscientiser le marcheur, mais de l'engager dans une expérience, dans un processus singulier. Voir Thierry Davila, « Le déplacement un outil artistique spéculatif », en ligne : http://www.synesthesie.com/mobilites/popup/davila_texte.html.

olfactives et jusqu'à une sensibilité kinesthésique⁴¹. Le promeneur ne fait pas que déambuler dans les lieux, il les pratique, il s'y engage par un mouvement exploratoire. La marche *mobilise* – elle fait bouger et inscrit – le promeneur dans l'environnement et c'est son parcours qui actualise quelques potentialités des lieux. Comme l'explique Shaub, la vitesse, ni trop lente, ni trop rapide, de la marche est déterminante pour l'expérience de la promenade, car « it allows the participant to perceive the changes in the surrounding and to react to new stimuli. [...] While walking, everything is moving, yet *nothing is out of control*. »⁴². Si marcher nous est tout naturel, la préparation d'une promenade demande, pour sa part, une réflexion sérieuse sur le rythme de la marche, puisque la réussite de l'œuvre dépend beaucoup de l'harmonisation des pas du promeneur à ceux du narrateur⁴³. Pour arriver à ce rythme adéquat, Cardiff amorce son travail de préparation par une étude générale du terrain, de ses caractéristiques physiques. Ensuite, elle détermine un parcours et calcule, à partir de ses proportions et de ses enjambées, le rythme qui conviendrait à la majorité des promeneurs. Les pas ne doivent pas être trop longs, ni trop courts, ni trop saccadés⁴⁴. Pour avoir expérimenté diverses promenades de Soundwalk, nous sommes en mesure d'affirmer que *Soundwalk : Chinatown* fait également preuve d'une brillante gestion du rythme des pas. En effet, lors de cette promenade, nous sommes presque toujours en parfaite synchronie avec le narrateur⁴⁵. La marche n'est pas le simple véhicule de la narration, elle participe à l'expérience du promeneur, elle est constitutive de l'œuvre. En somme, la mobilité participe à la production d'un espace, d'un espace de représentation et d'un espace asymétrique.

⁴¹ Paul Ardenne, *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain en situation d'intervention, de participation*, op. cit., p.162-63.

⁴² Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.74.

⁴³ L'œuvre de Cardiff compte surtout sur le son des pas pour guider le promeneur, alors que Soundwalk privilégie d'abord les repères visuels.

⁴⁴ Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.69.

⁴⁵ Soundwalk n'a jamais explicitement parlé d'une gestion du rythme des pas, mais plusieurs éléments nous permettent d'inférer cette qualité à *Soundwalk : Chinatown*. Nous avons également fait la promenade *Soundwalk : Little Italy* et il n'était pas rare de devoir soudainement accélérer le pas parce que le narrateur nous devançait dans la description. Ajoutons qu'en effectuant *Soundwalk : Chinatown*, il nous est arrivé à plusieurs reprises de franchir des étapes précises (entrer ou sortir d'un endroit, croiser un objet, etc.) au moment même où le narrateur faisait référence à cette étape, ce qui ne peut arriver par hasard dans une promenade aussi longue et complexe.

2.5.1 L'expérience mobile

L'importance que *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown* accordent au temps passé à se déplacer dans un lieu plutôt qu'à observer un objet, au parcours plus qu'à l'arrivée – arrivée que refuse d'ailleurs les œuvres – traduit cette volonté de faire du processus, de la performance l'œuvre à expérimenter⁴⁶. Comme nous l'avons vu dans le premier chapitre, la marche est une action spatialisante. Marcher transforme les lieux pratiqués par le promeneur en *son* parcours, en *son* expérience, en *sa* promenade. C'est le mouvement du promeneur qui permet de lier l'« appropriation du système topographique »⁴⁷ à la promenade. À la manière du pèlerin qui se rend à l'endroit sacré pour tisser, par son parcours, un lien entre spiritualité et matérialité⁴⁸, le promeneur parcourt les lieux de l'œuvre pour actualiser ses potentialités. À titre d'exemple, en passant du MACM aux passages étroits, puis des corridors de la Place des Arts au stationnement, le promeneur relie ces lieux et en fait l'espace d'une intrigue, d'une filature, d'un récit et d'une expérience. En somme, il produit en pratiquant les lieux l'espace de la promenade *Conspiracy Theory*. Comme cette dernière qui se fait dans le grand complexe de la Place des Arts, la promenade *Soundwalk : Chinatown* se pratique dans un vaste ensemble : le quartier Chinatown de New York. Cependant, aucune de ces deux œuvres ne cherche à faire le tour dudit ensemble. La promenade traverse cette entité et y articule un parcours *partiel* et *partial*. Nous considérons donc que la marche est une *forme* et, comme le dit Ardenne,

ce “devenir marche” de l'art, pour s'exprimer à la manière de Gilles Deleuze, renvoie plus généralement à la tendance, propre à l'art de nature contextuelle, à valoriser le processus. Au-delà de cette qualité, il a aussi pour caractéristique d'élargir la notion d'espace urbain dans un sens excédant les critères de représentation géographique ou psychologique que nous formons le plus souvent au contact de la ville. Avec l'art marché, ainsi que le formule Davila, “apparaît un univers où le déplacement s'affirme non seulement comme un

⁴⁶ Walter Moser explique que la déambulation constitue un des matériaux, comme l'image ou le son, de la promenade. Il ajoute que le corps en mouvement fait partie intégrante de l'expérience esthétique. Voir Walter Moser, « L'expérience esthétique dans une culture en transit : les promenades de Janet Cardiff », présentée dans le cadre du colloque *Situations de l'esthétique contemporaine. Héritage allemand et européen dans la philosophie de l'art*, Musée d'art contemporain de Montréal, 5-6-7 novembre 2003, en ligne : http://media.macm.org/biobiblio/colloques/situations_esth/index.html

⁴⁷ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.148.

⁴⁸ Rebecca Solnit, *L'art de marcher*, traduit de l'américain par Oristelle Bonis, Arles, Actes sud, 2002, p.74.

moyen de translation sociale, mais également comme un fait psychique, comme un outil de fiction ou encore comme l'autre nom de la *production*.”⁴⁹

La marche situe le marcheur dans un état particulier, un état d'alerte. Shaub explique : « walking requires one to be prepared to make quick decisions [« *Be ready for the unexpected as you would in real life* » dit le narrateur de *Soundwalk : Chinatown*], not only about where to go, but also about how to judge the world passing by. It sharpens the senses and helps us to deal with the sudden and the unexpected. »⁵⁰. En effet, la marche demande d'être attentif au contexte, car en plus de produire un espace, la marche produit des régions⁵¹, c'est-à-dire un tissu de relations interpersonnelles. Cela signifie qu'il faut négocier le tissu urbain avec vigilance, tel est le conseil de Gong que nous venons de reprendre ci-devant.

La marche influence la pensée. Comme l'explique Rebecca Solnit :

avancer sur ses deux pieds rend semble-t-il plus facile le déplacement dans le temps ; l'esprit passe aisément des projets aux souvenirs, de la mémoire à l'observation. Le rythme de la marche donne en quelque sorte son rythme à la pensée. La traversée d'un paysage ramène à des enchaînements d'idées, en stimule de nouveaux. L'étrange consonance ainsi créée entre cheminement intérieur et extérieur suggère que l'esprit, lui aussi, est un paysage à traverser en marchant.⁵²

Cardiff admet concevoir le rythme de la marche dans le but d'influencer la pensée : « one thing I try to do is to slow the walker down, so that it becomes the speed of a thinking walker. If I want to create a bit of tension I increase the speed of the gait. »⁵³. Lorsque Cardiff engage le promeneur dans une poursuite, elle accélère le pas, comme dans l'exemple suivant : « camera moves towards arcade. Woman walks by doorway as we approach it. Woman walks from left to right. Camera follows her through arcade to end.

⁴⁹ Nous soulignons. Paul Ardenne, *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain en situation d'intervention, de participation*, op. cit., p.97-98.

⁵⁰ Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.76.

⁵¹ Nous avons expliqué dans le premier chapitre que la région est, pour de Certeau, une relation, « une rencontre entre des programmes d'action. La "région" est donc l'espace créé par une interaction. Il s'ensuit que, dans un même lieu, il y a autant de "régions" qu'il y a d'interactions ou de rencontres entre programmes. ». De Certeau emprunte cette expression à Miller et Johnson-Laird. Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.185-186.

⁵² Rebecca Solnit, *L'art de marcher*, op. cit., p.13.

⁵³ Janet Cardiff citée dans *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.74.

There she is again. Turn to the right. Follow her. ». Parce que le promeneur peut toujours utiliser la vidéo comme point de repère, les variations du rythme de la marche sont facilitées dans cette promenade. Parfois, un changement de rythme est signifié très discrètement. Par exemple, à un moment dans *Soundwalk : Chinatown*, Gong propose au promeneur d'expérimenter le rythme de vie hongkongaise, « *Now, it is time to get your HongKong fix* », c'est-à-dire un rythme effréné. Tout ce qui est fait pour suggérer d'accélérer le pas se situe dans la construction de l'environnement sonore⁵⁴, donc par des indications rapides et, surtout, une musique techno populaire rythmée qui, hors contexte, semble très kitsch. Il n'en demeure pas moins que lorsque nous avons fait cette promenade, ces interventions ont, comme prévu, modifié le rythme de notre marche. Nous avons traversé un centre commercial sur approximativement 150 mètres et nous sommes arrivés à la porte simultanément avec le narrateur. Ainsi, le promeneur, en s'associant au narrateur dans son parcours des lieux, engage une *synchronie* entre l'enregistrement et la pratique contextuelle.

Le présent chapitre nous a permis de mettre en relief certaines façons de faire communes aux deux promenades de notre corpus, ainsi que de cibler quelques principes liés à cette forme artistique contemporaine. En observant comment les promenades de Cardiff et de *Soundwalk* configurent l'expérience du promeneur, nous avons pu présenter quelques aspects de la genèse de ces œuvres. Après cette analyse de la promenade en tant que forme artistique contemporaine, nous souhaitons étudier plus précisément la question du détour médiatisé dans les deux œuvres de notre corpus. Même si les promenades *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown* problématissent toutes deux la logique du tour guidé, nous considérons nécessaire de consacrer un chapitre distinct à chacune de ces œuvres, en raison de la spécificité des contextes qu'elles revisitent. Par conséquent, le chapitre 3 sera l'occasion de regarder comment, dans un contexte muséal, Cardiff problématise la logique du tour guidé. Dans le chapitre 4, l'œuvre de *Soundwalk* nous permettra d'examiner cette même question, mais cette fois dans un contexte urbain.

⁵⁴ Pour prendre connaissance de cet extrait, vous pouvez écouter la bande-son de 8 minutes 26 secondes à 9 minutes 52 secondes.

DEUXIÈME PARTIE

III. CONSPIRACY THEORY

Un détour médiatisé en contexte muséal

« C'est du médium que vient le contenu des promenades. Grâce à sa fluidité, un récit porté par la virtualité du son, plutôt que par des mots sur une page, à une façon de disparaître, de se perdre et d'être mal interprété qui imite bien la vie réelle [...] J'accentue simplement l'idée que nous avons tous une perception différente de la réalité [...] Même avec la vidéo, on interprète sans arrêt. Il m'apparaît intéressant qu'un médium comme la promenade audio, qui devrait n'être que didactique, puisse sauter les barrières et changer de genre : devenir aussi de la littérature, du théâtre, de la performance – bref, un hybride. »

— Janet Cardiff¹ —

Dans la première partie de ce mémoire, nous avons insisté sur la notion d'espace telle que l'ont défini Bull, de Certeau et Lefebvre. Suite à cette analyse, nous pouvons mieux mesurer l'intérêt d'aborder la promenade comme une pratique créatrice d'espace. Concrètement, considérer l'espace, plutôt que le *site* ou la *place*, nous oblige à envisager les pratiques de la promenade, puis du tour en général comme étant toujours et constamment le produit d'actions et de médiations. La cristallisation de l'action, c'est l'affaire du lieu. Parce que l'espace est l'effet d'un temps, d'un mouvement et d'un contexte, il appelle invariablement au moins un sujet qui pratique, une direction de la pratique et une circonstance de la pratique. Dans le présent chapitre, nous étudierons les particularités de l'espace du tour guidé, puis de l'espace du détour médiatisé dans un contexte muséal. Rappelons que le tour guidé est une forme de médiation stratégique qui consolide l'expérience d'un visiteur en gérant les transformations apportées par la pratique de lieux, alors que le détour médiatisé est une forme de médiation tactique qui révèle, voire qui exacerbe le caractère pluriforme, évolutif, partiel et partial d'une expérience en jouant avec les modalités d'usage de lieux. Le tour guidé et le détour médiatisé sont donc deux pôles d'usage qui, par leur façon distincte d'utiliser le temps, le mouvement et le contexte, participent à la création, soit d'un espace stratégique, soit d'un espace tactique. Nous examinerons comment la promenade audiovisuelle *Conspiracy Theory* de Janet Cardiff

¹ Janet Cardiff dans Corinna Ghaznavi, « Les pistes sonores de Janet Cardiff », dans *Art Press*, no.269, Septembre 2001, p.48.

tour guidé en invitant le promeneur à une pratique tactique médiatisée du Musée d'art contemporain de Montréal et de la Place des Arts. Selon nous, cette promenade situe l'espace et l'espace de représentation du promeneur, pour s'exprimer à la manière de de Certeau, dans l'ambiguïté d'une médiation². Nous souhaitons mettre en relief la façon dont la médiation audiovisuelle, plutôt que de rationaliser et de clarifier l'espace naissant de la pratique, exacerbe son caractère hétérogène³. Ainsi, cette œuvre joue avec les potentialités du tour guidé en contexte muséal et, plus spécifiquement, avec son occurrence médiatique, soit l'audioguide⁴. Notre hypothèse est que le travail de Cardiff dévoile le potentiel hétérogène des lieux pratiqués et, par conséquent, que l'espace du tour guidé en contexte muséal naît toujours au moyen d'un processus de médiation⁵. Alors, si nous considérons que les lieux pratiqués par *Conspiracy Theory* se localisent dans le grand complexe de la Place des Arts – incluant le MACM –, comment la médiation révèle-t-elle le potentiel hétérogène des lieux ? Comment la médiation communique-t-elle le caractère médiatisé de l'espace de représentation du promeneur ? Et surtout, comment la promenade de Cardiff problématise-t-elle le tour guidé ?

Pour réfléchir à ces questions, nous examinerons, dans un premier temps, de quelle façon l'usage de l'audioguide participe à la production d'un espace du tour guidé (3.1). Nous constaterons que le tour guidé incite la création d'un espace et d'un espace de représentation qui respecte la logique de l'exposition. Il balise, articule et consolide l'expérience du visiteur en prolongeant dans le temps la stabilité du lieu d'exposition. Autrement dit, nous verrons comment le tour guidé articule la relation entre le visiteur (le

² De Certeau parle de « l'ambiguïté d'une effectuation ». Il explique que « l'espace serait au lieu ce que devient le mot quand il est parlé, c'est-à-dire quand il est saisi dans l'*ambiguïté d'une effectuation*, mué en un terme relevant de multiples conventions, posé comme l'acte d'un présent (ou d'un temps), et modifié par les transformations dues à des voisinages successifs. ». De Certeau s'intéresse donc à l'effectuation comme moment (présent) d'intense médiation entre de multiples conventions, transformations et voisinages. L'effectuation est ambiguë, selon de Certeau, parce qu'elle n'a pas encore été rationalisée par le temps, le recul. Nous soulignons. Voir Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.173.

³ À ce propos, Drobnick fait le commentaire suivant sur le travail de Cardiff : « unlike the traditional tour guide, familiarizing the tourist with the environment and offering assurance, Cardiff's exercise explores the state of disorientation, of being hopelessly out-of-sync with one's environment. ». Voir Jim Drobnick, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », op. cit., p.37.

⁴ Nous pouvons récupérer les mots de Nicolas Bourriaud et dire que Cardiff s'empare « des habitudes perceptives et comportementales induites par le complexe technico-industriel pour les transformer [en secret] en possibilités de vie, selon l'expression de Nietzsche. Autrement dit, à renverser l'autorité de la technique afin de la rendre créatrice de manière de penser, de vivre et de voir [ajoutons, d'entendre]. », voir Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, op. cit., p.71.

⁵ Nous nous inspirons ici d'une hypothèse formulée par Drobnick. Voir Jim Drobnick « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », op. cit., p.37.

sensorium expérimentant) et les objets (ce dont il fait l'expérience)⁶ de façon à encourager un *devenir-lieu*⁷ de l'espace d'exposition. Dans un deuxième temps, nous analyserons comment l'œuvre de Cardiff joue avec les possibilités du tour guidé ; de quelle façon elle configure, à l'aide d'une caméra mini DV, un espace du détour médiatisé (3.2). Nous conduirons plus avant cet examen en regardant d'abord, comment la médiation propose un parcours détournant les lieux d'exposition au profit de lieux marginaux (3.3). Ensuite, nous observerons de quelle manière la médiation contextuelle provoque un feuilletage de l'espace de représentation du promeneur, puis évite de clôturer et de consolider le rapport entre le sujet et les objets (3.4). En somme, nous nous intéresserons au détour médiatisé comme médiation de la relation entre le promeneur (le *sensorium* expérimentant) et l'espace asymétrique (ce dont il fait l'expérience) qui encourage un *devenir-espace*⁸ des lieux éprouvés.

3.1 Le tour guidé en contexte muséal

Un musée offre des *lieux* d'exposition, c'est-à-dire un *propre* qui accueille des œuvres. Du moment qu'il y a visite des lieux, ceux-ci deviennent des espaces d'exposition, car le

⁶ Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit., p.167.

⁷ Le devenir-lieu de l'espace d'exposition réfère à l'objectification de l'expérience du visiteur, à la consolidation de son parcours et de ses apprentissages. Précisons toutefois que cette réalité cède de plus en plus la place à l'esthétique spectaculaire promue dans les musées lors des expositions *blockbusters*. Dans ce contexte, l'institution propose plusieurs manières de pratiquer les lieux de façon à satisfaire un plus grand nombre de visiteurs. Mais lorsqu'un musée tente de répondre à un mandat pédagogique et culturel clair, cette logique du devenir-lieu de l'espace de l'exposition domine. En d'autres termes, la visite tend à être monumentaliser. Dans ce dernier cas, nous pouvons reprendre la pensée de l'anthropologue Marc Augé qui explique que le monument est « l'expression tangible de la permanence ou, à tout le moins, de la durée. ». Plus encore, nous pouvons considérer le tour guidé comme une médiation permettant de monumentaliser l'expérience, c'est-à-dire une médiation qui essaie de soustraire l'expérience des contingences temporelles. Voir Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992, p.78. Lefebvre ajoute à propos de la monumentalité : « la monumentalité impose toujours une évidence lisible ; elle dit ce qu'elle veut ; elle en cache beaucoup plus. [...] le monument abrite la volonté de puissance et l'arbitraire du pouvoir sous des signes et surfaces qui prétendent exprimer la volonté et la pensée collectives. Et qui occultent à la fois le *possible et le temps*. ». Nous soulignons. Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit., p.168. Voir également un très beau passage sur le monument aux pages 253 à 263.

⁸ Le devenir-espace des lieux expérimentés, dans la promenade de Cardiff, réfère au travail effectué avec la performance, la pratique, l'événement – l'événement est ici fictionnel. Le devenir-espace s'exprime par cette attention portée aux mouvements présents ou rendus présents par la médiation qui anime les lieux. Comme nous le verrons, cette promenade met en évidence différentes pratiques des lieux. De cette façon, elle encourage un devenir-espace de la Place des Arts.

parcours du visiteur temporalise, oriente et contextualise l'exposition⁹. Le visiteur relie les créations de façon singulière, puisqu'il produit, au présent, son espace et son espace de représentation. Cela dit, l'objectif de l'exposition est de disposer les objets dans un ordre qui favorise leur lisibilité, leur appréhension et leur compréhension par le sujet. Par conséquent, il est impératif pour le musée de baliser la visite afin que celle-ci puisse épouser la logique de l'exposition. Autrement dit, pour être pleinement efficace, la visite doit respecter le propre des lieux. Or, comme nous l'avons expliqué au premier chapitre, un propre nécessite une victoire du lieu (l'exposition) sur le temps (la visite)¹⁰. Évidemment, plusieurs formes de médiation assurent un tel prolongement du propre dans l'espace de l'exposition. Pour la présente étude, nous arrêterons nos considérations sur le tour guidé et son occurrence la plus répandue en contexte muséal : l'audioguide¹¹. La médiation de la visite par l'usage de l'audioguide permet la victoire du lieu sur le temps, ou plus précisément, l'usage stratégique de l'audioguide prolonge la stabilité du lieu dans le temps. Bull a longuement démontré comment la pratique médiatisée par un média audio rendait possible :

the construction or maintenance of a sense of narrative [...] Understood in this manner, use [of a personal-stereo] can be interpreted as a strategy aimed at achieving a greater sense of integrated experience (*Erfahrung*) within the perceived daily world of fragmentary experience (*Erlebnis*). Personal-stereo use represents the dual aim of management of the subjective as well as management of the environment within which experience take place.¹²

⁹ Jean Davallon résume ainsi cette hypothèse : « au cours de la visite, le contact du visiteur avec les éléments de l'exposition redéploie dans le temps de la visite ce que la production avait condensé en unités de présentations, c'est-à-dire combiné en symboles et étalés dans l'espace ». Jean Davallon, *L'exposition à l'œuvre*, Paris, L'Harmattan, 1999, cité dans Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, op. cit., p.149.

¹⁰ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.60.

¹¹ Les origines de ce dispositif remontent à 1957. Cette année-là, un acteur et compositeur hollywoodien du nom de Valentine Burton décide d'enregistrer sa visite d'une exposition commentée par le commissaire. L'équipement lourd (entre 15 et 20 livres) n'a pas donné de nombreuses suites. Dans les années 1960, une version portative allégée de l'audioguide voit le jour grâce à l'invention de la cassette audio. Toutefois, ce n'est qu'avec l'exposition ambulante *Treasures of Tutankhamen* (1976) que l'utilisation et l'acceptation de l'audioguide se généralisent. Mais encore aujourd'hui, certains puristes se méfient de la médiation audio d'une exposition. Voir Jennifer Fisher, « Speeches of Display. Museum Audioguides », dans Jim Drobnick (éd.), *Aural Cultures*, Toronto, Éditions WPG, 2004 [1999], p.50. Voir également Reesa Greenberg, « The Acoustic Eye », dans *Parachute*, no.46, Mars-avril 1987, p.106.

¹² Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit., p.155-156.

À présent, regardons plus en détail comment la médiation audio dans un contexte muséal intervient dans la production d'un espace et d'un espace de représentation qui consolide l'espace de l'exposition.

3.1.1 L'audioguide et son utilisation stratégique

Déjà en 1987, Reesa Greenberg souligne que l'audioguide sert essentiellement les desseins de l'institution muséale¹³. Ce média audio mobile est employé pour informer, éduquer et guider le visiteur. Plus encore, l'analyse de Greenberg nous apprend que le musée utilise l'audioguide pour gérer, d'une part, l'espace du visiteur – la façon dont il doit se déplacer – et, d'autre part, son espace de représentation – ce qu'il doit penser et retenir de l'œuvre, puis de l'exposition. Elle explique :

cassette tours also control the body and the mind of the viewer to a greater extent. "Pacing is important when attendance approaches or exceeds several hundred visitors an hour." And earlier in this same section of the Acoustiguide pamphlet: "...a cassette tour also gives the visitors a way of guiding themselves through the exhibit area without missing the exhibits you consider the most important. This lets you build up information in the visitor's mind : you can be sure he or she will hear the complete story you want to tell".

D'après nous, cette médiation n'est pas contrôlante, mais plutôt incitative¹⁴. L'audioguide encourage un certain mode de pensée et d'usage, mais l'usager demeure libre de l'utiliser comme bon lui semble. Michèle Gellereau plaide également en faveur de cette nuance lorsqu'elle précise que « l'espace de la visite, qu'il s'agisse d'un espace mis en scène ou non, est partagé et il permet la confrontation entre le récit produit par le guide et

¹³ L'analyse de Greenberg a le mérite de problématiser l'usage de l'audioguide, et ce, même si sa méfiance envers le média est teintée d'une position idéologique. Elle considère, entre autres, que « the tape's true purpose as a vehicle [is] to reinforce existing cultural values, class stratification and consumer patterns. » (p.107). Voir Reesa Greenberg, « The Acoustic Eye », op. cit., p.106-109.

¹⁴ En effet, nous ne cherchons pas à démoniser la muséologie. Ce que nous voulons, c'est distinguer une médiation stratégique, d'une médiation tactique. Donc, nous souhaitons étudier comment ces médiations influencent la relation du visiteur aux lieux et du visiteur aux objets. Ayant dit cela, nous admettons que cette distinction entre liberté de pratique et institutionnalisation de la pratique, entre espace et lieu est teintée par les positions politiques d'influence marxiste de de Certeau et de Lefebvre.

l'expérience du lieu par le visiteur. ». Elle conclut en notant elle aussi que les espaces produits par la visite « sont à la fois physiques et symboliques »¹⁵.

Dans une volonté de démocratiser l'accès à l'information, l'audioguide rend accessible pour tous les visiteurs le propos d'un expert¹⁶. Le plus souvent, la bande sonore accueille les commentaires de l'artiste, du commissaire d'exposition ou d'un historien de l'art. Ainsi, une figure d'expertise explique la démarche de l'artiste, positionne la création dans un cadre social, historique, culturel ; bref, elle suggère – parfois fortement – une lecture de l'œuvre. Cela permet au visiteur de *comprendre* les œuvres tout en circulant dans les salles d'exposition. Le mandat premier du tour « audioguidé » en contexte muséal est donc de donner au promeneur les informations nécessaires pour qu'il puisse appréhender, par la connaissance, les motifs, les causes et les raisons d'*être* de l'œuvre, puis plus généralement, de l'exposition. Comme le précise Jennifer Fisher, l'utilisation de ce média participe à la rhétorique de l'exposition. L'audioguide, ajoute-t-elle :

along with labels, catalogues, signage, and guided tours – support the performative present of an exhibition experience. As such, they constitute a form of epideictic or ceremonial rhetoric. Epideictic discourse is used with regard to conditions in the present tense. It takes the form of toasts, congratulations, dedications, praise, or religious invocation; conversely, it can assume the form of declamation or blame. Its purpose is traditionally to “honour” or “dishonour.” When oriented to a work of art, it plays a role in legitimizing or otherwise contextualizing the work at the very moment it is being experienced¹⁷.

Alors, c'est sur le mode performatif que l'audioguide balise le rapport du visiteur à l'œuvre. Il réinscrit au présent, lors du passage, l'œuvre dans le cadre stable de l'exposition. Le discours diffusé par ce média pointe et délimite l'œuvre, puis la réaffirme en tant qu'objet digne d'intérêt. Du simple fait d'indiquer une œuvre et de souhaiter communiquer une

¹⁵ Voir Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, op. cit., p.215.

¹⁶ Sur ce sujet, voir Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, op. cit. ; Marjorie Schwarzer, « Art & Gadgetry. The Future of the Museum Visit », dans *Museum News*, vol. 80, no. 4, Juillet-août 2001, p.36-41 et 68-73.

¹⁷ Comme l'explique Fisher, Aristote distingue trois types de rhétorique : « *epideictic* » (cérémoniel, démonstratif), « *deliberative* » (délibératif, politique) et « *forensic* » (judiciaire). Fisher associe l'usage de l'audioguide au type cérémoniel. Voir Jennifer Fisher, « Speeches of Display. Museum Audioguides », op. cit., p.49.

information à son propos, l'audioguide focalise l'attention du visiteur sur l'objet¹⁸. Dans ce contexte, nous pouvons suivre la pensée de Lefebvre et dire que cette médiation audio incite le visiteur à reproduire dans son espace de représentation, la représentation de l'espace produite par l'institution muséale.

Une autre fonction de l'audioguide est d'intervenir, avec l'architecture, les gardiens de sécurité, les codes de conduite culturellement acquis et les indications écrites, dans la façon de circuler dans le musée. Dans ce cas, l'audioguide aide un sujet de vouloir et de pouvoir, l'institution muséale, qui désire produire un propre, les salles d'exposition, à gérer les relations et les pratiques avec ce qui lui est extérieur, soit le visiteur¹⁹. L'audioguide orchestre un parcours parmi des objets stables. Et c'est parce que les objets gisent là, tout le temps de l'exposition, « réductible à l'être-là d'un mort » pour reprendre une expression de de Certeau, qu'il peut y avoir un tour guidé²⁰. Paul Taylor témoigne lui aussi de l'efficacité de l'audioguide à baliser les déplacements :

those unaccompanied by Varnedoe Vox [il s'agit d'une bande sonore d'audioguide conçue par le commissaire Kirk Varnedoe] dart back and forth in an undisciplined and ultimately anarchistic search for meaning. Those who are with him, on the other hand, are rarely seen to vacillate; they glide around the show and zig zag down its corridors knowing full well when to stop and admire.²¹

Dans ces conditions, l'audioguide participe à la production d'un espace qui respecte les prescriptions d'utilisation des lieux.

Cela étant dit, Greenberg explique que nous ne pouvons pas réduire les potentialités de l'audioguide à son discours, et encore moins à son discours muséologique. Ce qui distingue

¹⁸ Suivant une approche pragmatique, les théories contemporaines de la communication utilisent la notion de *communication ostensive-inférentielle* (Dan Sperber et Deirdre Wilson) pour expliquer comment, lorsque quelqu'un indique un désir de communiquer, ce qu'il pointe sera déjà jugé comme étant digne d'intérêt, comme étant pertinent. Cela souligne un aspect intéressant pour nous. L'usage d'une technologie de médiation incite le visiteur à déjà considérer comme pertinents tous les objets pointés et abordés. Dans le cas des œuvres de Cardiff, cette dynamique est d'autant plus fascinante que l'artiste pointe parfois des éléments qui n'ont, à prime à bord, aucun intérêt particulier. Voir Anne Reboul, Jacques Moeschler, *La pragmatique aujourd'hui. Une nouvelle science de la communication*, Paris, Éditions du Seuil, 1998, p.71-73.

¹⁹ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.XLVI.

²⁰ Ibid., p.174.

²¹ Paul Taylor, « A Vox on You », dans *Manhattan*, Octobre 1986, p.195, cité dans Reesa Greenberg, « The Acoustic Eye », op. cit., p.107.

l'audioguide du catalogue d'exposition ou de la fiche signalétique ce sont ses qualités *relationnelles*, *émotionnelles* et *physiques* de technologie audio mobile. Fisher, qui approche la question avec plus de nuance que ne le fait Greenberg, résume de la façon suivante les possibilités particulières de l'audioguide :

unlike textual forms, the audioguide moves beyond the primacy of visual engagement to stage sound inside the beholder's body. The use of sound expands the resonance of the exhibition and gives intensity to inert objects. An audioguide tour involves the viewer in the *affective climate* generated by the sound script : involving music, emotional sensibility, and the timbre of the spoken voices. The soundtracks of audioguides not only compel particular reasoning, emotions, and identifications, but also have the *physical affect* of putting beholders into action, drawing them through a series of suggestions and mood states. In many instances scripted movement engages the proprioceptive sense – the felt dimensionality of the exhibition – which unfolds through a series of perambulatory transits and stops.²²

Ainsi, Fisher nous apprend que l'audioguide permet, en plus de guider le visiteur et de décrire l'objet situé devant lui, d'aménager un environnement sonore composé de musiques, de bruits et de paroles qui donnent une intensité à l'expérience et aux objets. Elle remarque que ce média audio portatif produit un espace intime – asymétrique, dirait Bull – en diffusant des sons qui pénètrent dans le corps du visiteur. Nous pouvons alors conclure que le tour guidé par un audioguide crée un autre espace, un espace asymétrique qui vient s'insérer dans celui de l'exposition. Voilà que, déjà dans le contexte muséal, l'usage de l'audioguide double l'expérience de l'œuvre d'une expérience de la médiation technologique. Cette expérience de l'espace asymétrique influence la production de l'espace (*physical effect*) et de l'espace de représentation (*affective climate*) du visiteur. Toutefois, même si l'audioguide participe à la production d'un espace asymétrique, c'est-à-dire qu'il donne du temps, une orientation et un contexte aux lieux et aux objets, il demeure une médiation technologique du dessein de l'exposition. Ultimement, il est utilisé, comme le rappellent Davenport et al., pour produire « a more unified and coherent narration than in the fragmented experience of the visit [...] for the public to leave with a *consistent and connected view of the material presented.* »²³.

²² Nous soulignons. Jennifer Fisher, « Speeches of Display. Museum Audioguides », op. cit., p.49-50

²³ Nous soulignons, Glorianna Davenport, Flavia Sparacino, Alex Pentland, « Wearable Cinema/Wearable City. Bridging Physical and Virtual Spaces Through Wearable Computing », Acte de colloque, IMAGINA 2000, Montecarlo, en ligne : http://alumni.media.mit.edu/~flavia/Papers/flavia_imagina00.pdf.

En résumé, le musée utilise cette médiation audio pour créer un espace asymétrique basé sur le modèle du *tour guidé*. L'audioguide réaffirme les objectifs de l'exposition sans jamais les questionner ; il offre un cadre pour comprendre les œuvres et les embrasser dans un ensemble socio-culturel ; il articule des stations fortes, puis consolide les lieux d'exposition. L'audioguide, par sa nature officielle, sert à transférer les valeurs du lieu d'exposition dans l'espace d'exposition. Par conséquent, il écarte un principe : tout lieu a un potentiel hétérogène, puisqu'il est toujours fruit d'un procédé de médiation²⁴. Comme le dit de Certeau, alors qu'il adresse une critique à Michel Foucault, « la cohérence est l'effet d'un succès particulier, et non la caractéristique de toutes les pratiques technologiques. »²⁵. Nous pouvons déjà suggérer qu'un usage tactique de la médiation technologique peut révéler le potentiel hétérogène d'un lieu, ainsi que son statut médiatisé. À présent, il nous faut étudier comment l'utilisation que fait Cardiff de la médiation technologique triture ces frontières que tente d'ériger le tour guidé.

3.2 Le détour médiatisé en contexte muséal

Une prémisse motive les institutions à offrir un tour guidé : « la relation entre art et public ne va pas forcément *de soi*. »²⁶. Nous pouvons élargir cette idée de Gellereau et dire que toute *relation* ne va pas de soi, puisqu'elle implique nécessairement un autre. Certes, personne ne peut s'opposer à un tel truisme. Toutefois, est-ce que cela sanctionne forcément la position inverse, c'est-à-dire que la relation entre art et public, ou plus généralement, entre sujet et objet va nécessairement d'un tiers parti, d'une instance médiatrice ? Cette dernière corrélation a été l'objet de nombreuses critiques formulées par tout un pan de la gauche artistique depuis les années 1970. Entre autres, l'art contextuel a été un moyen pour plusieurs artistes d'interroger les relations autoritaires. Par exemple, lorsqu'une figure d'expertise orchestre les rapports entre le public et l'art, le site ou la

²⁴ Jim Drobnick, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », op. cit., p.37.

²⁵ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.80.

²⁶ Nous soulignons, Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et Médiation*, op. cit., p.21.

ville²⁷. Des interrogations comme celles-ci ont permis de mettre en relief, puis de dénoncer certaines dynamiques de médiation. Tout en demeurant l'héritière d'une telle position critique, Cardiff n'adopte pas une attitude politisée dans sa démarche artistique. Elle propose une pratique autre des lieux, puis valorise la rencontre entre un public et son œuvre, mais ne tente pas de stimuler une réappropriation des lieux par l'utilisateur. Ses promenades abordent de façon poétique des questions comme l'impact des technologies sur le rapport à la réalité, à la mémoire et à l'environnement immédiat. Les promenades de Cardiff, bien qu'elles se présentent comme des usages autres (tactiques) du musée, n'en restent pas moins sanctionnées par l'institution muséale. D'ailleurs, depuis le début, les promenades de Cardiff n'ont cessé d'être commandées par des musées. Le musée contemporain, qui cherche autant à établir un lien avec le public qu'à l'instruire et à faire son éducation culturelle, est particulièrement friand des œuvres comme les promenades narratives de Cardiff qui adoptent une esthétique relationnelle et préfèrent les relations dialogiques aux relations d'autorités²⁸.

Avec son travail sur la promenade, Cardiff explore et exploite le potentiel performatif de l'audioguide. Elle confirme qu'il est possible de diffuser des sons (voix, musiques, bruits), puis des images pour créer un espace asymétrique qui utilise les lieux et les objets plutôt qu'il ne les sert. Dire que la promenade de Cardiff privilégie une logique performative, c'est la différencier du tour « audioguidé » qui suit davantage une logique rhétorique. Comme l'explique Gellereau :

la performance se distingue de la rhétorique car elle engage une activité mutuelle ouverte au travail de contextualisation des visiteurs ; elle se distingue du jeu car moins fondée sur la sécurité de l'espace ludique, elle ne respecte pas la différence entre le réel et le simulé. Selon Silverstone, "si l'espace de la rhétorique est celui de la cognition, et l'espace du jeu celui du symbolique, alors l'espace discursif revendiqué et construit par la performance est celui de

²⁷ Kwon s'est intéressée aux démarches artistiques problématisant les relations de médiation. L'historienne de l'art a longuement analysé le travail d'artistes ayant contribué à redéfinir l'art public et, plus spécifiquement, la dynamique entre l'artiste, le public et l'institution. Voir Miwon Kwon, *One Place After Another. Site-Specific Art and Locational Identity*, op. cit., et plus particulièrement les chapitres 3, 4 et 5.

²⁸ Nous pensons que la question politique dans le musée contemporain ne se situe plus au niveau de la critique des relations d'autorité au sein des institutions. À notre humble avis, ce qui serait plutôt à dénoncer dans le musée contemporain c'est comment l'assimilation des questions politiques aux divertissements et aux loisirs vient désamorcer tout pouvoir contestataire de l'artiste exposé. Nous voulons remercier Olivier Asselin pour ses commentaires stimulants et enrichissants à propos du déplacement de la question politique dans le musée contemporain.

l'expérience. Dans un espace discursif performatif, les visiteurs sont invités à développer leur propre compréhension et à investir leur propre subjectivité dans le processus d'attribution du sens. [...] Dans l'espace performatif, c'est le visiteur qui est exhibé.''²⁹

Il s'agit ici d'identifier ce sur quoi l'accent est mis lors d'une promenade et non de prétendre que le tour guidé et le détour médiatisé se limitent à un des trois aspects (cognitif, symbolique, performatif). Comme l'a noté Fisher, l'emploi que Cardiff fait de la technologie de médiation audio ou audiovisuelle³⁰ diffère considérablement de celui qu'en fait l'institution muséale : « the audioguides [ceux de Janet Cardiff, Sophie Calle et Andrea Fraser] are not educational or interpretative but rather, in themselves, generative. »³¹. La promenade audiovisuelle *Conspiracy Theory* ne constitue pas une exception. Cette commande du MACM qui accompagne, puis survie jusqu'en 2006 la rétrospective des œuvres de Cardiff ne délimite ni ne sanctionne, ne contextualise ni n'encense aucun objet ou lieu d'exposition. Ce détour médiatisé ne prend pas son identité du site, mais y greffe la sienne par la pratique. Cette promenade aborde la médiation technologique en tant que moyen terme participant à la *création* d'un espace et d'un espace de représentation autre au sein du complexe de la Place des Arts. Alors, si nous mettons cette œuvre en rapport avec le tour guidé, c'est pour dégager un usage problématisé de ce mode de pratique des lieux muséaux.

Dès les premières secondes d'écoute de *Conspiracy Theory*, le promeneur constate que Cardiff tient un propos singulier, intime, voire secret, qui s'écarte du registre explicatif du tour guidé pour se rapprocher de celui de la confidence. En effet, les premiers mots de la narratrice racontent que la nuit dernière, elle a rêvé qu'elle tuait un homme. À partir du moment où s'amorce l'enregistrement, cette voix confidente établit une relation de proximité avec le promeneur et encourage l'immersion de celui-ci dans le parcours. Cardiff dit à ce propos :

²⁹ Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et Médiation*, op. cit., p.216. Gellereau cite Roger Silverstone, « Les espaces de la performance. Musées, science et rhétorique de l'objet », dans « *Mimesis* », *Hermès*, no. 22, 1998, p.185.

³⁰ Entre 1991 et 2007, Janet Cardiff, souvent aidée de George Bures Miller, a réalisé 27 promenades. Parmi celles-ci, 16 sont audio, alors que les 11 autres utilisent un support visuel : vidéo, photo, objets. Voir Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.342-343.

³¹ Jennifer Fisher, « Speeches of Display. Museum Audioguides », op. cit., p.60.

when I started working with audio, I really liked the way it included your whole body. It really created this physical connection. Also if you are walking with someone's voice and the sound of their body, even if they're saying silly things they become human. And if you are walking for 15 or 20 minutes, it creates a relationship, it creates a one-on-one relationship, [...] The intimacy created by the walks is a safe intimacy because of the separation through media. I see it as a cyborg relationship, like the Borgs in Star Trek, where the Discman and headset are a part of you.³²

Ainsi, l'artiste ne se présente pas comme une figure d'expertise scientifique, mais comme une figure d'auteure indépendante qui tente d'engager une relation de proximité avec le promeneur. Certes, cette figure est sanctionnée par l'institution, mais elle demeure libre de produire la représentation de l'espace qu'elle désire. En ce sens, le récit et l'usage des lieux que Cardiff propose sont tout à fait singulier. La narratrice joue également un rôle de guide. Cependant, ce rôle est ambivalent, puisqu'il est à la fois celui d'un guide compagnon (sorte d'alter ego du promeneur) et celui du guide artiste, créateur de l'œuvre, donc figure d'expertise qui accompagne le promeneur dans *son* œuvre. Au demeurant, qu'il s'agisse d'un tour guidé ou d'un détour médiatisé, le rôle du guide est central dans le parcours, dans la mesure où, à titre de médiateur, il permet au promeneur, comme le note Gellereau, de « pénétrer les [certaines] logiques d'un monde autre »³³.

En utilisant la caméra mini DV qui diffuse l'enregistrement conçu par Cardiff, le promeneur entre dans un jeu de détournement de la fonction première des lieux. Dans ces circonstances, nous pouvons affirmer que cet usage – la promenade – est de nature tactique. De Certeau nous a appris qu'en plus d'être un usage *autre*, la tactique est un usage *à même l'autre*, c'est-à-dire qu'une telle pratique n'a pas les moyens – ou le souhait – de produire son propre, son lieu. Dans *Conspiracy Theory*, les actions sont calculées, mais sans propre³⁴. La médiation n'a pas le pouvoir de contrôler les pratiques du promeneur et elles ne peuvent pas non plus prévoir le comportement des passants. Elle peut seulement encourager un mode de pratique par les interventions de la narratrice. De plus, l'enregistrement fait référence à un environnement immédiat qui n'est pas maîtrisé par l'artiste, car aucune délimitation extérieure ne contraint les lieux à contribuer à l'œuvre. Cardiff doit travailler avec les qualités de l'endroit déjà existant. Il n'y a pas d'accrochages

³² Janet Cardiff dans Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.189, 193.

³³ Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, op. cit., p. 265.

³⁴ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.60.

ou d'installations, ni de cube blanc ou de chambre noire qui attendent, encadrent et protègent de l'*autre* l'enregistrement. Cardiff explore, comme le note Shaub, un environnement *unstaged*³⁵. Cependant, nous devons nuancer. Même lorsque les lieux de la promenade ne sont pas organisés pour cette fin, le discours du guide, puis dans le cas à l'étude, la médiation audiovisuelle en général mettent en scène les lieux pratiqués³⁶. Dans ces circonstances, l'art de la promenade s'évertue à créer un mode d'usage tactique de l'audiovisuel dans un environnement qui n'est pas physiquement mis en scène ou, du moins, qui est mis en scène pour d'autres parcours, d'autres usages. En effet, la promenade n'a pas de lieux d'exposition ; elle n'a que des espaces d'exploration. C'est en parcourant les lieux, puis en les utilisant à l'aide de la caméra mini DV que le promeneur donne du temps, du mouvement, puis un contexte, donc un *espace* à cette œuvre. Parce qu'elle n'a pas de lieux propres, la promenade de Cardiff est constamment menacée par l'échec. D'ailleurs, il n'est pas rare qu'un promeneur se perde ou qu'une porte soit barrée, ce qui illustre bien la précarité du parcours. Un triste exemple démontre clairement cette dépendance de l'œuvre à l'environnement immédiat. Depuis la fin de l'année 2006, la promenade de Cardiff n'est plus disponible, et ce, pour une période indéterminée. La raison est que des travaux de modification d'une partie des corridors de la Place des Arts rendent le parcours impossible. Ainsi, la promenade *Conspiracy Theory* telle qu'elle existe actuellement, ne peut plus avoir *lieu*. Seule une adaptation de l'enregistrement lui permettrait une survie ou, plutôt, une seconde vie. En résumé, la promenade est dans un rapport de dépendance avec le promeneur et l'environnement immédiat. De plus, nous pouvons affirmer que cette promenade détourne l'usage premier des lieux en faisant du coup par coup, en profitant des occasions³⁷. *Conspiracy Theory* est alors de nature tactique. À présent, voyons plus en détail comment ce détour médiatisé problématise le tour guidé.

3.3 La création d'un espace marginal

Dans notre deuxième chapitre, nous avons pensé la marche comme l'un des principaux matériaux de la promenade. Nous avons montré comment, lorsque le promeneur éprouve le

³⁵ Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.17.

³⁶ Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, op. cit., p. 262.

³⁷ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.61

parcours conçu par un artiste, l'ensemble de sa pratique des différents lieux médiatisé par l'enregistrement crée l'espace de la promenade. À présent, pour mieux réfléchir l'espace du détour médiatisé, nous désirons nous attarder sur le parcours proposé par *Conspiracy Theory* et plus spécifiquement, aux lieux que Cardiff choisit d'exploiter et que le promeneur s'engage à explorer. Plus d'un observateur a souligné que les parcours orchestrés par cette artiste contournent les lieux centraux (rue principale, salle d'exposition, etc.) pour privilégier les lieux marginaux (corridor étroit, sentier, escalier secondaire, recoin, etc.). Comme le remarque Aruna D'Souza, « In The *P.S.1* Walk (2001), commissioned by the museum for this exhibition, Cardiff leads you away from the galleries — as is typical of her museum walks — and instead guides you through the hidden spaces of the institution, back stairwells, underground passages, rooms and studios not usually open to the public. »³⁸. Toujours dans ce sens, Shaub ajoute : « Cardiff's art successfully expands the museum space to include sites outside the architecture of the museum. It also transport the aesthetic experience to places that are more typically dominated by everyday life than by art. »³⁹. Ainsi, *Conspiracy Theory* propose de pratiquer, et des lieux quotidiens, et un lieu normalement interdit au public. Surtout, nous désirons souligner que la promenade de Cardiff fait un usage alternatif de la Place des Arts. Autrement dit, l'œuvre révèle le potentiel hétérogène des lieux ; elle illustre au promeneur qu'il existe d'autres manières de pratiquer le complexe de la Place des Arts.

Dans ces circonstances, nous considérerons la marginalité des lieux au sens physique du terme, soit ce qui est limitrophe aux salles d'exposition, puis au sens fonctionnel du terme, soit ce qui a une fonction intermédiaire dans la bâtisse. Toutefois, il nous faut préciser que cette promenade trouble la notion de marginalité en choisissant de placer au centre de sa pratique ce type de lieu. Plus encore, dans ce détour médiatisé, un corridor, un hall d'entrée ou un escalier n'est pas l'*entre* de deux lieux d'intérêts, mais plutôt *le* lieu où se fait la promenade. En effet, *Conspiracy Theory* pratique uniquement des lieux transitoires, des

³⁸ Aruna D'Souza, « A World of Sound », op. cit., p.113. La promenade *P.S.1* a été créée dans le même contexte que *Conspiracy Theory*, c'est-à-dire qu'il s'agit d'une commande du P.S.1 Contemporary Art Center de New York conçue dans le cadre de l'exposition *Janet Cardiff. A Survey of Works including Collaborations with George Bures Miller*, 2001. Rappelons que l'année suivante, en 2002, le Musée d'art contemporain de Montréal commande à son tour une promenade, *Conspiracy Theory*, alors qu'il accueille cette même exposition.

³⁹ Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.163.

interstices ou ce que Kevin Lynch nomme des *paths*⁴⁰ (chemins). Le parcours créé par Cardiff n'est pas ponctué de stations fortes apparentes, d'objectifs balisés et de points finaux. Alors, cette promenade pose la question suivante à la pratique en contexte muséal : en excluant les salles d'expositions, que reste-t-il à pratiquer dans le Complexe de la Place des Arts ? Plusieurs chemins potentiels.

3.3.1 Les lieux parcourus de *Conspiracy Theory*

Afin d'examiner adéquatement le parcours proposé dans *Conspiracy Theory*, nous aborderons conjointement deux questions : comment la médiation technologique guide-t-elle le promeneur ? Quelles sont les caractéristiques physiques et pratiques des lieux parcourus ?

Lorsque le promeneur amorce le parcours de *Conspiracy Theory*, il ignore l'orientation que va prendre la promenade. Fraser explique que le trajet « consiste à reconstituer le parcours jusqu'à la scène du meurtre [celui dont a rêvé la narratrice] en suivant les traces d'un personnage, anonyme »⁴¹. Certes, la narratrice semble avoir une idée de la direction que doit emprunter la promenade, puisqu'elle guide le promeneur à l'aide d'indications précises. Mais seule une lecture rétrospective conduit à la conclusion que le promeneur reconstitue le parcours jusqu'à la scène du meurtre, meurtre qui d'ailleurs ne se (re)produit pas – nous aurons l'occasion de revenir sur le récit, le son et l'image au point 3.4. Ce que nous devons comprendre, c'est que le promeneur, ne connaissant ni l'itinéraire du parcours, ni celle de la narration, ne peut, comme dans le tour guidé, circonscrire *a priori* l'objet de son expérience. Il ne peut pas non plus orienter son parcours, telle une quête ou une enquête, dans une direction particulière, en suivant des objectifs clairs. Cardiff propose une *promenade* avec tout le tâtonnement et l'indétermination que cela suppose. Certes, la narratrice dirige le corps et l'attention du promeneur, mais parce que la narration demeure partielle, changeante et plurivoque, ce dernier ne peut savoir avec certitude quels sons,

⁴⁰ Lynch définit ainsi le chemin (*path*) : « paths are the channels along which the observer customarily, occasionally, or potentially moves. They may be streets, walkways, transit lines, canals, railroads. ». Voir Kevin Lynch, *The Image of the City*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1960, p.47.

⁴¹ Marie Fraser, *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, op. cit., p.121.

quelles images, quels passants ou quels autres éléments constituent un indice. Le promeneur reste ouvert à toutes éventualités, attentif à son expérience, à sa performance.

La promenade *Conspiracy Theory* s'amorce au comptoir de la réception du MACM situé dans le hall d'entrée au rez-de-chaussée. Il s'agit là d'un des seuls lieux où se rencontrent le promeneur et tous les visiteurs du musée. Mais déjà à cet endroit, le promeneur est marginalisé, engagé dans une pratique autre du lieu. Lorsqu'il fait connaître son désir d'éprouver la promenade, le préposé l'invite à aller à côté du comptoir afin d'y recevoir la caméra mini DV et les indications pour la suite du parcours. Ensuite, suivant les informations du préposé, le promeneur entame son parcours. Il monte au deuxième étage avec l'ascenseur localisé à une dizaine de mètres derrière la réception. Il est important de noter que tous les visiteurs du musée, sauf exception, empruntent l'escalier principal pour atteindre les salles d'exposition situées au premier niveau. L'ascenseur est surtout utilisé par les employés du musée ou les visiteurs qui veulent accéder à la médiathèque. Une fois arrivé au deuxième étage, le promeneur s'assoit, comme demandé, sur le canapé positionné à quelques mètres devant lui. Ce canapé est au centre d'un lieu intermédiaire. Il s'agit d'une aire de repos et de transit qui se trouve entre la médiathèque du musée, une salle où travaillent les employés du musée et un escalier. À cette étape du parcours, le promeneur actionne l'enregistrement. À partir de cet instant, Cardiff emploie trois tactiques différentes pour guider le promeneur à l'aide de la caméra mini DV : le son de ses pas donne le rythme de la marche, l'image vidéo offre un repère visuel et sa voix indique la direction à prendre. La combinaison de ces trois tactiques permet à l'artiste de diminuer le nombre de directives fournies au promeneur et, par le fait même, favorise son immersion dans l'espace asymétrique.

Quelques secondes après le début de l'enregistrement, la narratrice demande au promeneur de se lever, de suivre l'image sur l'écran et de se diriger vers les escaliers. Celui-ci se relève, fait quelques pas, puis monte un petit escalier dont la seule utilité est de mener à de grandes fenêtres. Du palier excentré, le promeneur peut voir la Place des Arts et les environs. La narratrice lui indique ensuite de faire demi-tour, puis de redescendre. Le promeneur revient sur ses pas et descend jusqu'au balcon situé entre le premier et le deuxième niveau. De ce lieu, il peut observer le hall d'entrée circulaire du rez-de-chaussée, puis le restaurant du musée au premier étage. En se rapprochant de la balustrade, il peut

apercevoir un couloir au premier niveau. À l'écart, le promeneur a aussi la possibilité de regarder les gens qui mangent ou circulent dans le musée. La narratrice l'informe qu'il doit repartir. Le promeneur descend à nouveau, cette fois jusqu'au premier étage. Il emprunte alors un escalier étroit, semi-circulaire et bordé de hauts murs blancs. Arrivé au rez-de-chaussée, il traverse une intersection de corridors menant aux salles d'exposition et au restaurant du musée, puis il poursuit sa descente jusqu'au rez-de-chaussée en suivant l'escalier principal. Le dernier segment de la descente est guidé uniquement par l'image et le son diffusés par la caméra mini DV. Ensuite, la narratrice demande au promeneur de tourner à droite et de se diriger vers le centre du hall d'entrée. Il faut noter que le hall d'entrée donne accès à de nombreux lieux : à l'escalier principal, à l'entrée du musée, à un corridor conduisant à la Place des Arts, à l'escalier du premier sous-sol, ainsi qu'à une petite salle d'exposition. Quelques secondes après, elle lui demande de s'immobiliser. Le promeneur s'arrête un instant pour écouter et regarder l'enregistrement. Debout dans le hall d'entrée, le promeneur braque la caméra devant lui. À cette étape, il est à nouveau au rez-de-chaussée, là où s'est amorcée la promenade. Mais cette fois, il est en marge, engagé dans le parcours.

La narratrice poursuit avec une série d'indications très précises : « *Let's continue. Turn to the right, past the desk and down the stairs. There's a door with a screen over it on the left. Go over to it. Look inside* ». Le promeneur traverse alors le lieu et se dirige vers une porte grillagée située à la gauche de la réception. Il descend quelques marches de l'escalier qui mène jusqu'au premier sous-sol où sont une autre salle d'exposition et la librairie du musée. Le promeneur s'approche de la porte. Il s'agit d'une œuvre de l'artiste Christian Boltanski, *Les archives du Musée d'art contemporain de Montréal* (1992), commandée par le MACM lors de la construction de la nouvelle bâtisse en 1992. Cela dit, la narratrice ne donne aucune indication au sujet de l'œuvre. L'installation de Boltanski est conçue à même l'architecture du musée. À l'écart, elle demeure souvent inaperçue des visiteurs. Derrière un imposant grillage gris, dans une salle profonde et étroite, se trouvent trois énormes étagères métalliques surplombées de lampes réparties symétriquement et à intervalles réguliers. Sur chacune des étagères s'entassent des boîtes de carton d'égales dimensions (336 au total). Devant chacune des boîtes, il y a une photographie et un nom. Ceux-ci sont les employés (plombiers, menuisiers, ébénistes, etc.) ayant participé à la construction du MACM. Cette installation, loin des salles d'exposition, est la seule création à figurer dans

la promenade. Cardiff utilise cette œuvre, l'intègre à sa promenade et se l'approprie, mais ne donne aucune information à son sujet – nous aborderons plus en détail la question de son usage lors de notre réflexion sur le feuilletage de l'espace de représentation du promeneur au point 3.4.

Par la suite, le promeneur fait demi-tour et revient sur ses pas. La narratrice lui demande de tourner à gauche et de franchir une porte. Entre l'ascenseur et le comptoir de la réception se trouve une porte conduisant dans un corridor réservé aux personnes autorisées. Le promeneur y pénètre. À l'entrée de ce corridor, à gauche du promeneur, il y a la sécurité du musée. Ce passage est contigu, d'apparence industrielle et distincte de l'esthétique générale du musée. À l'extrémité de ce couloir, la narratrice prie le promeneur de passer les portes qui donnent accès aux différents corridors de la Place des Arts, de continuer droit devant lui, puis de tourner à gauche. Le promeneur poursuit sa marche et sort du recoin. La narratrice lui demande de se diriger vers la droite et de prendre en filature une femme qui vient d'apparaître à l'écran. À ce moment, le promeneur longe la façade d'un magasin de disques, ainsi que d'un café. Pendant qu'il marche en regardant la femme dans l'image vidéo, la scène de la poursuite dans le corridor change pour une scène de poursuite à l'extérieur, dans un champ. Le promeneur peut être légèrement déstabilisé par cette modification de l'image, car il n'a plus d'indications pour un bref instant. Cela dit, il doit maintenir le rythme de sa marche pour être synchronisé avec la reprise de l'image du couloir. Autrement, il doit accélérer le pas. Après avoir passé les commerces, le promeneur arrive à un carrefour qui porte le nom de Hall des pas perdus. Cette toile de couloirs relie la station de métro, les magasins, les différentes salles de spectacle, le MACM, le stationnement intérieur et le Complexe Desjardins. Les murs sombres et le plafond bas des corridors contrastent avec l'architecture claire et dégagée du musée. Le promeneur croise le Hall des pas perdus et se dirige vers le stationnement.

Lorsque le promeneur est près des portes vitrées, la narratrice lui demande de s'asseoir sur un banc. Le banc est placé seul à la limite entre le corridor et le stationnement. Après quelques instants, la narratrice indique au promeneur de se relever et de franchir les portes situées à sa gauche. Elle précise qu'il doit marcher lentement. Le promeneur traverse l'entrée, fait deux pas et s'arrête pour regarder et écouter l'enregistrement. Il est alors sur le

trottoir entre les portes et le stationnement. Il demeure sur cette bordure un court laps de temps.

La narratrice demande au promeneur de revenir sur ses pas. Elle le prie de passer près des téléphones publics. Le promeneur longe le mur situé à sa gauche, puis il se dirige vers le centre du Hall des pas perdus. La narratrice lui indique de descendre les quelques marches devant lui, de poursuivre son chemin et de se diriger vers le côté droit du Hall des pas perdus. À sa droite se trouve une station de radio. La façade de la station est vitrée et il est possible d'apercevoir un studio. Après avoir dépassé l'endroit, la narratrice demande au promeneur de s'arrêter. Elle le laisse poursuivre seul, mais précise d'abord que l'entrée du musée est à sa droite. Le promeneur continue donc son chemin. Il passe devant l'entrée de la 5^e salle de la Place des Arts, puis à côté de la boutique du musée. Il monte quelques marches, ouvre une première porte et aboutit dans le vestibule du MACM. Il ouvre une seconde porte et revient dans le hall d'entrée. Il poursuit sa marche jusqu'au comptoir de la réception.

Il n'est pas rare que Cardiff abandonne le promeneur ainsi, juste avant la fin de la promenade. Telles les salles d'exposition, le point d'arrivée et le point de départ d'une promenade sont des lieux que l'artiste évite de médiatiser. D'ailleurs, elle dit à ce propos : « le courage des auditeurs me surprend, de même que leur confiance lorsqu'ils mettent les écouteurs en pensant qu'ils vont *aller quelque part*. Parfois, je les abandonne, je les laisse arpenter un lieu. Ils sont alors déçus parce qu'ils se sont familiarisés avec ma voix et que, soudain, elle les quitte. »⁴². Cardiff guide le promeneur avec des indications, tantôt fermes et précises, tantôt subtiles et incomplètes. À d'autres moments, elle joue avec l'autonomie du promeneur en le laissant parcourir seul une partie du trajet – cela est vrai pour le début et la fin du parcours de *Conspiracy Theory*. Et surtout, elle explore des lieux qui n'ont pas ce caractère abouti ou final que peut offrir une salle d'exposition.

Alors, quelles caractéristiques possèdent les lieux marginaux parcourus lors de la promenade *Conspiracy Theory*? Comme nous l'avons affirmé précédemment, nous constatons que ce sont tous des lieux transitoires. Cardiff propose au promeneur de

⁴² Nous soulignons. Janet Cardiff dans Corinna Ghaznavi, « Les pistes sonores de Janet Cardiff », op. cit., p.50

pratiquer des intersections, des carrefours, des couloirs et des halls. À la différence d'un tour guidé en contexte muséal qui pratique des lieux abondamment délimités et balisés, le détour médiatisé de Cardiff pratique des lieux poreux, c'est-à-dire des lieux pluridirectionnels. Les lieux de transition appellent un *mouvement* et non un *arrêt*. Le trajet de *Conspiracy Theory* traverse les lieux, il est passage, donc espace. Le parcours n'englobe pas, mais traverse les lieux. Constamment, le promeneur voit devant lui d'autres chemins possibles, d'autres lieux inexplorés. Tout en sélectionnant un parcours précis, Cardiff expose le promeneur aux choix, aux espaces possibles. Dans ce parcours, le promeneur monte, descend, tourne à gauche, tourne à droite, puis reviens sur ses pas. Il hésite, attend, regarde, puis écoute lors d'un trajet qui multiplie les détours. Ce parcours se rapproche du tâtonnement mi-anarchique, mi-planifié des pratiques ordinaires. En somme, dans ce détour médiatisé, ce n'est pas tellement le site qui justifie le tour, mais le tour lui-même qui se justifie ; c'est l'expérience d'une médiation artistique des lieux qui motive la pratique et non l'observation anticipée de points d'intérêt. Si nous avions à donner une image du lieu dans *Conspiracy Theory*, celle-ci ne serait pas un cube blanc, ni une chambre noire, mais une intersection polychrome.

3.4 Le feuilletage de l'espace de représentation

Plonger dans l'univers d'une promenade, telle *Conspiracy Theory*, c'est faire l'expérience d'un espace asymétrique aux frontières poreuses et ambiguës ou, comme l'exprime Fisher, « [it] is to merge with an archaeology of fictional and actual place. »⁴³. Alors que le tour guidé tente de consolider l'espace de représentation du sujet, la promenade de Cardiff propose un foisonnement de bruits, de musiques, de voix et d'images qui diversifie l'espace de représentation du promeneur⁴⁴. Cet usage artistique du modèle du tour guidé, en mettant en évidence la médiation des lieux pratiqués, utilise à son plein potentiel une tactique déjà employée par le tour guidé, soit le *feuilletage* de l'espace de représentation du promeneur. Nous récupérons ce concept de feuilletage à Lefebvre qui l'emploie pour témoigner de

⁴³ Jennifer Fisher, « Speeches of Display. Museum Audioguides », op. cit., p.57.

⁴⁴ Fraser souligne à son tour que les promenades de Cardiff « nous projettent dans des espaces et des temporalités qui opèrent simultanément en interférant avec les lieux réels. ». Toutefois, ni Fraser, ni Fisher ne qualifient ce phénomène si récurrent dans l'art de la promenade. Marie Fraser, *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, op. cit., p.107.

l'espace pluriel ou traversé de multiples représentations⁴⁵. Parce que la médiation du tour guidé cherche à consolider l'espace de représentation du promeneur, elle semble compléter l'espace de représentation du promeneur. Par son caractère ambigu, fictionnel ou étrange, la médiation artistique des lieux tend plutôt à dédoubler, à rendre pluriel l'espace de représentation du promeneur. Dans *Conspiracy Theory*, les sons et les images diffusées par la caméra mini DV ne participent pas à une *chosification* de ce dont le promeneur fait l'expérience – ce qui aurait pour conséquence de délimiter des frontières franches entre les objets –, plutôt, ils provoquent des croisements, des compénétrations et des indéterminations entre l'espace médiatique et l'espace immédiat.

C'est en exploitant le caractère performatif d'une promenade que Cardiff parvient à feuilleter l'espace de représentation du promeneur. Elle crée plusieurs correspondances entre le temps et l'espace de l'enregistrement, puis le temps et l'espace de la promenade. Tout ce qui arrive lors d'une promenade, explique Shaub, « happens to the participants in the *present tense*. The recorded 'past' (memories, soundscapes, dialogues) that is given to us adds *further layers of time and space and forces us to reconcile the various pockets of recorded experience with our own current state of mind, and our unsolicited memories, and the physical world around us.* »⁴⁶.

Ainsi, nous devons examiner comment, dans *Conspiracy Theory*, la médiation audiovisuelle intervient pour révéler le caractère médiatisé de l'espace de représentation du promeneur. Selon nous, c'est en feuilletant l'espace de représentation du promeneur que l'œuvre de Cardiff rend manifeste le caractère partiel et partial de son expérience⁴⁷. Fraser a analysé en détail comment s'articule la pluralisation dans le cas précis de la narration. D'après elle, les promenades sont :

émaillées de narrations “digressives” ou de “discours parasites”, pour reprendre une expression de Michel Foucault. Elles sont constamment

⁴⁵ Lefebvre explique que « l'espace social et surtout l'espace urbain apparaissent dès maintenant dans leur multiplicité, comparable à celles d'un “feuilleté” (celui du gâteau nommé “mille-feuilles”) bien plus qu'à l'homogénéité-isotropique d'un espace mathématique classique (euclidien-cartésien). *Les espaces sociaux se compénètrent et/ou se superposent. Ce ne sont pas des choses*, limitées les unes par les autres, se heurtant par leur contour ou par le résultat des inerties ». Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit., p.104.

⁴⁶ Nous soulignons. Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.112.

⁴⁷ Selon nous, dès qu'un environnement médiatisé et un environnement non médiatisé se rencontrent dans l'espace de représentation d'un usager, nous pouvons parler d'espace feuilleté.

interrompues, déviées, inversées par les récits qui soudainement apparaissent sous des aspects étranges et non résolus, indéchiffrables et parfois incompréhensibles, sans fil conducteur, sans commencement ni fin, sans origine ni dénouement, sans point culminant. La narrativité est brisée, elle ne s'ordonne pas pour rendre compte de la logique d'une action, pour raconter que tel événement est survenu avant ou après tel autre, ou en raison de tel autre.⁴⁸

Une telle narration fait douter le promeneur des limites entre la réalité et la fiction, entre le médiatisé et l'immédiat, entre le présent, le passé et le futur. En d'autres termes, dans cet espace asymétrique qui naît de la rencontre d'un promeneur et d'une médiation technologique dans un contexte particulier, la réalité perd ses frontières tracées *a priori* et seule une expérience du contexte, seule l'épreuve de l'espace asymétrique permet au promeneur de configurer son espace de représentation. Cela dit, nous désirons nous concentrer plus spécifiquement sur la médiation sonore et la médiation visuelle du parcours comme moyen de révéler, pour reprendre les mots de Cardiff, « que nous avons tous une perception différente de la réalité »⁴⁹, que l'espace de représentation est toujours le fruit d'une médiation – dans le cas présent, la médiation du promeneur se double de celle de l'artiste.

Dans *Conspiracy Theory*, le champ de l'expérience du promeneur se situe à la croisée des nœuds interphonique et intervisuel. La prise de son et la prise de vue *in situ* diffusées dans un contexte particulier par la caméra mini DV rendent possible pour Cardiff de reformuler avec une efficacité désarmante l'environnement immédiat du promeneur. Par conséquent, nous pouvons parler de feuilletage de l'espace de représentation du promeneur parce que celui-ci pratique un espace asymétrique. Comme l'explique Fraser : « Janet Cardiff exploite une spécificité importante du son : le son projette une image acoustique qui devient une image mentale, imaginaire, mais qui a une réalité sonore parce que le promeneur est dans un espace dont il fait l'expérience en temps réel. »⁵⁰. Steven Connor précise que, quand l'expérience auditive est dominante, « singular perspectival gives way to *plural permeated space* »⁵¹. En effet, les sons s'additionnent les uns aux autres. Tout comme le son, lorsque

⁴⁸ Marie Fraser, *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, op. cit., p.114.

⁴⁹ Janet Cardiff dans Corinna Ghaznavi, « Les pistes sonores de Janet Cardiff », op. cit., p.48.

⁵⁰ Marie Fraser, *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, op. cit., p.107.

⁵¹ Nous soulignons. Steven Connor, « The Modern Auditory I », dans Roy Porter, *Rewriting the Self: Histories from the Renaissance to the Present*, Londres, Routledge, 1997, cité dans Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit., p.118. Notons que Bull critique la position de Connor, car suite à ses études empiriques, Bull conclut que le son permet également de

l'image prend place dans un nœud intervisuel, tel que le propose l'œuvre de Cardiff, elle peut participer au feuilletage de l'espace de représentation du promeneur. Shaub exprime cette idée d'influence mutuelle entre l'image et l'environnement immédiat alors qu'elle démontre que dans les promenades vidéo, « the video seldom merely doubles what is visible. Instead, the frame of view is augmented with events slightly displaced in time and it results in a kind of double exposure. Consequently, it seems like something is wrong with the real world or that it is not as real as a result of its dissimilarity with the video. »⁵². Nous pensons que dans la promenade à l'étude, l'image et le son enregistrés prennent part à la création d'un espace de représentation perméable pluriel. Ainsi, l'enregistrement diffuse une mise en scène des lieux. Il révèle un usage autre – passé, mais rendu présent par les qualités performatives du média –, des différents lieux pratiqués. Maintenant, regardons plus en détail comment s'articulent les principaux feuilletages de l'espace de représentation du promeneur dans *Conspiracy Theory*.

3.4.1 L'usage du son et de l'image dans *Conspiracy Theory*

Un des premiers feuilletages dans la promenade *Conspiracy Theory* se produit lorsqu'une jeune fille anonyme apparaît dans l'écran de la mini DV⁵³. La narratrice prévient le promeneur assis sur le canapé – « she should be here soon » –, puis à la conclusion d'un panoramique vers la gauche, une jeune fille monte les escaliers. Celle-ci s'approche de la caméra, ouvre une enveloppe, en sort une photographie, puis la montre. Cette photographie laisse voir un homme couché sur un sol asphalté. Il y a ensuite un enchaînement rapide d'images : « ([...] zoom into photo. Image cuts to movement of video of man (man #2) lying on ground in parking lot. Woman (woman #1) turns to run.) (2 second shot then quickly cut back to museum stairs from same viewpoint. Woman walks past (Sound of woman's footsteps passing). [...]) ». Le promeneur, plus que simple spectateur, devient acteur (cadreur) dans la promenade. Cela est dû, entre autres, à ce que de Certeau nomme la

contrôler, de gérer, voire d'harmoniser les contingences. Il faut retenir de cette nuance que le son ne décentre pas systématiquement l'expérience de l'utilisateur d'une médiation audio. Cela étant dit, dans le cas particulier de la promenade de Cardiff, la thèse d'un décentrement semble s'appliquer.

⁵² Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.226.

⁵³ Cette partie correspond au point 3 de la retranscription.

« focalisation énonciatrice »⁵⁴, c'est-à-dire l'indexation du corps dans le récit ou, plus généralement, l'indexation du corps dans l'enregistrement. Parce que le promeneur pointe la caméra devant lui et reprend les mouvements d'origine, il s'identifie au cadreur, ce que Jean-Louis Baudry nomme l'*identification primaire*⁵⁵. Cette énonciation focalisante présente l'image vidéo comme l'*index* (Charles Sanders Peirce) d'une pratique des lieux. Ainsi, dans son espace de représentation, le promeneur considère que la jeune fille se dirige vers lui. Au moment où la jeune fille montre la photographie, Cardiff fait un zoom avant, suivi d'un fondu enchaîné sur une scène *ex situ*, dans le stationnement intérieur de la Place des Arts. Lorsque l'image expose à nouveau l'espace immédiat du promeneur, la jeune fille y est absente. L'artiste présente ici deux représentations (feuilles) différentes de l'aire de repos – avec et sans la jeune fille –, ainsi qu'un autre lieu pratiqué, soit la scène *ex situ* du stationnement. Cela a pour effet de feuilleter l'espace de représentation du promeneur.

Alors monté sur le petit balcon excentré situé face à une fenêtre, le promeneur regarde à l'extérieur, puis dans le cadre de l'écran vidéo. L'image de la caméra fait un *zoom* avant en direction de l'hôtel qui se trouve devant le MACM, puis sur une des fenêtres de chambre. L'image coupe sur une scène à l'intérieur de la chambre. Dans son scénario, Cardiff décrit ainsi la scène : « the woman [woman #1 in slip and skirt] standing at window. She turns. Walks past bed where a man is lying reading. Camera image cuts back to hotel window then pans over to right. Sound of person behind you in museum space continues movement of man on screen through sound ». L'image vidéo offre au promeneur une représentation de l'intérieur d'une des chambres de l'hôtel. La médiation permet au promeneur de transcender ses limites physiques ; elle lui donne la chance d'avoir un double point de vue sur l'hôtel, c'est-à-dire de l'extérieur et de l'intérieur simultanément.

Ensuite, lorsque le promeneur arrive sur le balcon situé entre le premier et le deuxième niveau, Cardiff raconte son trajet en direction du musée⁵⁶ : « *I came a long way to get here today [...] I like traveling alone, not talking to anyone. Just watching people. When I'm alone sometimes it's like I'm in a large glass bubble, protected, not really part of the world... Just floating through it... We're being watched. There's a camera above us hidden*

⁵⁴ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.191.

⁵⁵ Jean-Louis Baudry, *L'Effet Cinéma*, Paris, Albatros, 1978.

⁵⁶ Cette partie correspond aux points 7 à 10 de la retranscription.

in the lights ». Au moment où le promeneur regarde les gens circulant dans le musée ou mangeant au restaurant, Cardiff dit aimer être seule, immergée dans la solitude et l'anonymat, puis observer les personnes autour d'elle. À cette étape, le promeneur peut s'identifier aisément à l'état décrit par la narratrice. Mais quelques secondes après, la narratrice brise la solitude du promeneur-*voyeur* en lui apprenant qu'il est, lui aussi, objet du regard. En un tournemain, le sujet devient aussi objet. À ce stade-ci, la médiation révèle une autre médiation de l'espace, soit celle des caméras de sécurité. Aussi, Cardiff s'inclut dans l'espace immédiat du promeneur : « *We're being watched.* ». Soulignons au passage que cette exemple illustre à la perfection la manière dont la promenade se distingue du film conventionnel : seul le statut tactique de la promenade permet au récit de placer le spectateur, pour reprendre l'expression de von Bülow, dans le champ (physique) de l'ennemi – de l'autre⁵⁷.

Maintenant observateur-observé, le promeneur pointe la caméra devant et regarde l'image. Cardiff dépeint la scène ainsi : « *the phone should ring... now he'll answer it.* ». La caméra fait un panoramique vers la droite, puis montre un homme seul attablé au restaurant du musée. Cardiff bonimente l'action : « *what took you so long... is he with you? You only have 8 minutes. Hurry.* ». L'homme dépose son téléphone cellulaire, s'essuie la bouche et appelle le serveur. La narratrice signale qu'il faut repartir. Cette scène vient s'ajouter aux actions immédiates. La narratrice semble étrangement connaître le cours de l'action, comme si elle revoyait cette scène. Il est intéressant de constater qu'en narrant le dialogue de l'homme attablé, Cardiff performe un usage tactique de l'image. Elle utilise à ses fins l'action d'un homme dont le promeneur ignore le véritable propos. Un autre feuilletage s'opère au niveau de l'identité de l'homme du restaurant. En effet, cet homme vêtu d'un veston cravate est aussi un employé du musée. Plus précisément, il est un des préposés au comptoir avec qui le promeneur a possiblement interagi en début de parcours. Shaub écrit à ce sujet : « *one is never certain which of the two roles is the more appropriate. Perhaps the person issuing museum tickets is not a businessman in disguise after all, but instead someone performing community service. Maybe it is an unhappy trainee from a management seminar whose accounting skills are being tested* »⁵⁸. Candidement, Shaub multiplie les feuilletages possibles. Cela dit, il est important de noter comment le

⁵⁷ von Bülow cité par Michel de Certeau dans *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.60.

⁵⁸ Mirjam Shaub, *Janet Cardiff. The Walk Book*, op. cit., p.226.

feuilletage de l'espace de représentation relativise l'espace immédiat du promeneur et fait surgir des points de vue insoupçonnés. Cardiff développe des hypothèses, mais ne les résout pas.

Arrivé au rez-de-chaussée, le promeneur entend une performance musicale qui semble avoir lieu dans le hall d'entrée⁵⁹. Lorsqu'il pénètre dans le hall d'entrée, le promeneur voit dans l'image vidéo un chanteur (René Flageole) accompagné de musiciens (Gilles Tessier, Sylvain Bertrand et Marc Lessard) qui chante une chanson en français devant des spectateurs regroupés au centre. Le chanteur s'approche de la caméra, puis se déplace. L'écran devient noir, mais le promeneur entend toujours la musique et les spectateurs. Le son diminue graduellement d'intensité, puis cesse. Cardiff s'adresse au promeneur :

Where do we go when we remember... We're not in the present but we're also not in the past... Is it the same place as when we dream? (Sound of children playing, laughing). There was a large orphanage that stood here once. You can see them now, beds lined in a row, the old wooden floors, the breathing and murmurs echoing through the rooms as the children sleeps. One little boy opens his eyes awakened by a dream of us standing here watching him. Man's voice close to your ear : Wake up! (Video comes back up to empty atrium. Music stops).

La narratrice interroge le promeneur sur le *site* du rêve et du souvenir. Elle lui apprend qu'il y avait, dans un passé non spécifié, un orphelinat construit sur le terrain de l'actuel MACM. Sans préciser s'il est question d'un fait historique, la narratrice poursuit avec une courte mise en scène de l'intérieur de l'orphelinat. Un homme anonyme intervient et demande à la narratrice ou au promeneur, voire aux deux de se réveiller. Cette partie de la promenade est truffée d'indéterminées⁶⁰, à commencer par l'instant où a débuté le sommeil auquel vient mettre fin le « *Wake up!* ». Est-ce au moment du fondu au noir ? Est-ce au moment où le promeneur entend la performance musicale ? Le concert, les interrogations de la narratrice, puis l'orphelinat sont des éléments librement associés, comme s'il s'agissait d'un rêve.

⁵⁹ Il s'agit du *Premier extrait de « Conspiracy Theory »* sur le DVD.

⁶⁰ Fraser résume bien l'ambiguïté du récit chez Cardiff : « les narrations semblent à tout instant surgir de nulle part, elles sont sans causalité. Disparaissant, elles restent sans résolution. La marche engage donc la narrativité dans un rythme en fluctuation, elle ne permet pas d'articuler une séquence chronologique ou un ordre linéaire et rectiligne de composition. ». Voir Marie Fraser, *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, op. cit., p.103.

Lorsque l'image expose l'atrium vide, le son redevient le son ambiant. L'espace de représentation du promeneur se concentre à nouveau sur l'espace immédiat.

Arrivé devant l'œuvre *Les archives du Musée d'art contemporain de Montréal* de Boltanski, le promeneur s'approche de la porte grillagée⁶¹. La narratrice prononce quelques mots au sujet de l'œuvre : « *look inside (Zoom in). I like this piece of art. But it's a bit spooky, people's photos and objects locked in these boxes forever* ». La caméra montre en gros plan la photographie du visage d'un homme apposée sur une boîte. Un fondu enchaîné introduit une scène de l'homme se tenant dans la même position : « *Construction worker Man : We didn't see anything or know anything was going on. We were just the builders. I worked on the... Other man says : Thank you, that's enough. (Construction worker gets up from the chair). (Scene cuts back to the museum.)* ». La médiation technologique permet à Cardiff d'animer la photographie de l'œuvre de Boltanski. L'installation de Boltanski et la promenade de Cardiff se rencontrent un bref instant dans l'enregistrement et dans l'espace de représentation du promeneur. En n'expliquant pas le propos de l'œuvre de Boltanski, puis en utilisant à ses fins l'une des boîtes entreposées, Cardiff donne une ambiguïté au sujet réel de l'installation. Cardiff suspend les dialogues et laisse le promeneur face à un sujet et une identité indéterminés. Plus encore, elle évite de délimiter clairement l'objet, c'est-à-dire ce dont le promeneur fait l'expérience. La médiation présente une action – l'interrogation de l'homme – qu'elle refuse de circonscrire dans une logique particulière, au profit du contexte plus général de la promenade.

Le prochain feuilletage se produit lorsqu'en sortant de l'étroit corridor, le promeneur doit suivre une femme apparue à l'image⁶². La narratrice dit au promeneur : « *There she is again. Turn to the right. Follow her. I remember now, walking here the first time. I didn't know they were following behind me like this... Shooting me with a camera. I watch my own image now, but it's like she's another woman, as if it's all a movie.* ». Cette représentation qui guide le parcours du promeneur se complexifie au moment où la narratrice parle de déjà-vu, de souvenir et de répétition. Fraser résume cette dynamique : « la promenade revient dans le passé, mais ce qui est arrivé à la narratrice arrive au participant et se présente à lui. Ce retour du temps dessine une spirale : le passé s'inverse en

⁶¹ Cette partie correspond au point 16 de la retranscription.

⁶² Cette partie correspond aux points 19 à 23 de la retranscription.

quelque sorte et se présente à nous comme un futur. »⁶³. Par un effet de mise en abîme, la narratrice suggère que le promeneur pourrait, à son tour, être suivi et filmé. Comme le souligne à nouveau Fraser, *Conspiracy Theory* « joue sur une indistinction entre poursuivre et être poursuivi, entre sujet et objet. »⁶⁴. Le promeneur continue son chemin, puis entend un homme anonyme dire : « *You said that! I remember clearly.* ». Une femme anonyme lui répond : « *No I didn't. You're wrong. It didn't happen that way.* ». Ce dialogue laisse seulement exprimer un désaccord quant à l'interprétation d'un certain événement. Il est impossible pour le promeneur de déterminer la source de ce différend. La narratrice commente cet échange : « *How can I stop this. The same arguments the same people every time. (Scary music).* ». Elle suggère une fois de plus l'idée de répétition. Alors que le promeneur poursuit son parcours, l'image change pour une scène de filature dans un champ. Une personne court dans le noir et respire intensément. La scène change à nouveau et montre le corridor, mais cette fois en l'absence de la femme que le promeneur suivait. Cardiff dit : « *She's gone. Stop. This never happened before.* ». Ainsi, la promenade n'est plus une simple répétition du parcours de la narratrice, mais un événement qui introduit le changement. Contrairement à ce qu'elle affirme lors de la poursuite de la femme, la médiation ne se présente pas comme s'il s'agissait d'un *film*, comme si l'action se répétait sans nuance d'occurrence en occurrence. Cardiff crée une médiation de la promenade qui suggère que chacune des expériences possède un caractère distinct. Voici peut-être une autre des différences fondamentales entre un film dans une salle de cinéma et une médiation audiovisuelle dans une promenade : dans une promenade, chaque occurrence admet une certaine part d'indéterminé, de contingence, de contextuel. Certes, avec l'exemple ci-dessus cette dynamique est scénarisée et fictionalisée par Cardiff, mais elle n'en demeure pas moins un commentaire intéressant sur le cinéma et sur la promenade.

L'un des derniers feuillements se produit lorsque le promeneur entre dans le stationnement de la Place des Arts⁶⁵. Celui-ci franchit lentement la porte. La caméra passe près de la femme poursuivie précédemment. Un homme chuchote à l'oreille du promeneur : « *Watch out!* ». S'en suit une séquence de course-poursuite :

⁶³ Marie Fraser, *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, op. cit., p.121.

⁶⁴ Ibid., p.122.

⁶⁵ Cette partie correspond aux points 28 à 31 de la retranscription.

(Sound of a gunshot and car squealing tires from left. Camera turns to left. See man's silhouette running about 10 feet from camera, car in distance. Gun shot again. Hear man yell, *run!* Man runs past into building. Car screeches to stop [Cardiff recule les 15 premières secondes de cette scène, puis la reprend au ralenti]. Guy jumps out with gun. Shot of parking lot. Still shot. *He was supposed to get shot. Look down, she drop her package.* Pan down to ground. See DV tape and package.). (Shot of picking up tape from package. Sound of putting it into camera. Cut static, then cut to shot of women running ramp. (gunshot sound) and then... video goes static.).⁶⁶.

À cette étape, la médiation audiovisuelle occupe énormément de place dans l'espace de représentation du promeneur. Le son y est intense, l'action y est rapide. Cardiff brise le cours de l'action et révèle le dispositif de représentation par un retour en arrière, puis un ralenti. Lors d'une scène particulièrement immersive, l'artiste décide de dévoiler au promeneur la médiation des lieux. Alors qu'elle se montre en contrôle de la représentation – par le montage apparent –, Cardiff enchaîne avec un commentaire qui réaffirme le caractère événementiel, changeant et imprévu qu'elle veut donner à l'action : « *She got away. Everything has changed.* ».

À cette analyse du feuilletage de l'espace de représentation du promeneur, nous aurions pu considérer tous les passants aperçus dans l'image vidéo, toutes les présences signifiées par le son, tous les bruits qui composent le paysage sonore, ainsi que toutes les musiques qui accompagnent les actions. Finalement, *Conspiracy Theory* propose une médiation audiovisuelle riche et complexe. En diffusant des images et des sons *in situ*, Cardiff plonge l'environnement immédiat du promeneur dans l'ambiguïté d'une médiation. L'espace asymétrique feuillette l'espace de représentation du promeneur ; il fait se confronter et se confondre deux pratiques des lieux, soit celle mise en scène par Cardiff, puis celle immédiate expérimentée par le promeneur. En feuilletant ainsi l'espace de représentation du promeneur, Cardiff révèle et problématise le caractère médiatisé de cet espace.

En définitive, le présent chapitre nous a permis, d'une part, de mieux comprendre le tour guidé en contexte muséal, puis d'autre part, d'examiner comment Cardiff problématise cette forme de médiation de la pratique des lieux. Nous avons constaté que dans

⁶⁶ Il s'agit du *Deuxième extrait de « Conspiracy Theory »* sur le DVD.

Conspiracy Theory l'espace du détour médiatisé est pluriel, ouvert et tactique. De plus, nous avons appris que dans cette œuvre, la médiation et l'interprétation des lieux ne se veulent pas transparentes, plutôt, elles s'affichent et posent problème. Bien d'autres questions auraient pu être formulées à cette promenade. Par exemple, dans le cadre d'une étude menée sur le récit, il aurait été pertinent d'examiner comment Cardiff intègre le rêve, l'hallucination, le suspens et, plus généralement, la fiction dans une promenade muséale. Dans le cas d'une étude sur les pratiques culturelles, il aurait été intéressant d'observer le rapport entre un désir moderne de rationaliser le discours du guide, puis la survivance, chez celui-ci, de diverses pratiques tactiques (récits intimes, fictionnels, etc.). À présent, nous souhaitons déplacer notre analyse d'une démarche artistique très forte qu'est celle de Cardiff, vers une pratique plus hybride, c'est-à-dire qui croise le touristique, l'artistique, le quotidien et le commercial. *Soundwalk : Chinatown* nous permettra de conduire plus avant notre examen de promenades problématisant le modèle du tour guidé en introduisant des questions sur l'espace social qu'est le quartier, sur ces qualités relationnelles, historiques et identitaires.

IV. *SOUNDWALK : CHINATOWN*

Un détour médiatisé en contexte urbain

« I was living on the Lower East Side, where I still live, and I had many visitors, not only from abroad but from the U.S. as well, people who were always wanting me to show them *my New York* – and, you know, that was taking up so much of my time – that I got this idea of making a tape, and sending all of them out with the tape. [...] Everyone loved the tape so much, I thought, Why not make more? »

— Stephan Crasneanski¹ —

Soundwalk situe au centre de sa démarche l'idée d'utiliser autrement le tour guidé pour produire des détours médiatisés ou ce que la compagnie nomme des « audio tours for people who don't normally take audio tours. »². Au-delà de cette formule publicitaire des plus vagues, Soundwalk développe une logique subtile du tour guidé alternatif en contexte urbain³. Les promenades de Soundwalk problématisent le tour guidé en s'attardant aux gens anonymes, aux actions quotidiennes, au ouï-dire, aux croyances populaires, bref, à tout ce qui est laissé pour compte dans la grande histoire officielle. Alors, plutôt que d'insister sur la visite d'un patrimoine bâti extraordinaire et de sites naturels spectaculaires, ou encore, sur la communication d'événements et de dates marquants l'histoire d'un quartier, les promenades de Soundwalk plongent le promeneur dans un tissu urbain dense, culturellement marqué, historiquement travaillé et actuellement pratiqué où le banal, l'historique et le fictionnel s'entrecroisent, puis se confondent. De cette façon, Soundwalk veut communiquer au promeneur une géographie humaine, lui faire éprouver un quartier anthropologique⁴, plutôt qu'un quartier urbanistique, c'est-à-dire une entité produite par les pratiquants et non par des limites rationnellement promulguées.

¹ Nous soulignons. Stephan Crasneanski, le fondateur de Soundwalk, en entrevue, « And don't Worry about the Tip », dans *The New York Times*, 9 janvier 2003, en ligne : http://www.soundwalk.com/press_detail.php?id=18.

² Cette affirmation tient lieu de slogan pour la compagnie. Voir [soundwalk.com](http://www.soundwalk.com).

³ Rappelons que la compagnie offre actuellement treize promenades différentes pour la ville de New York, six pour la ville de Paris, dont une spécifiquement conçue pour le musée du Louvre, une pour la ville de Varanasi en Inde et quatre promenades promotionnelles pour la compagnie Puma (Berlin, Londres, New York, Paris).

⁴ Nous employons l'adjectif « anthropologique » pour définir le quartier qui est produit par les actions humaines plutôt que par l'organisation urbanistique. Cette distinction vient d'abord de de Certeau (dans *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit.), ensuite de Pierre Mayol (dans Michel de Certeau, Luce

Notre hypothèse est que Soundwalk problématise le modèle du tour guidé en utilisant la médiation audio pour *transmettre* au promeneur le point de vue d'un habitant (*an insider's point of view*)⁵. Crasneanski résume de la façon suivante cette dynamique d'identification : « “the point [of a walk] is to immerse yourself and let you be somebody else [...] You forget yourself and forget you have any earplugs. The idea is to let people go to Chinatown and be Chinese for an hour or go to Williamsburg and be Jews for an hour.” »⁶. Puisque ce point de vue est créé de toutes pièces par les artisans de Soundwalk, le présent chapitre étudiera comment la médiation audio de la promenade *Soundwalk : Chinatown* encourage le promeneur à produire un espace et un espace de représentation qui adopte le point de vue d'un habitant du quartier. Une telle entreprise de transmission soulève quelques questions. Par exemple, comment la médiation de *Soundwalk : Chinatown* intervient-elle pour que le promeneur adopte le point de vue d'un habitant du quartier ? Comment le parcours est-il organisé pour refléter les qualités anthropologiques et sociales de ce quartier ? Et plus généralement, quelle représentation du quartier construit cette promenade ? Nous sommes d'avis que pour faire vivre au promeneur le point de vue d'un habitant, la promenade transcende certains usages types du baladeur. Plus précisément, nous démontrerons que certaines qualités médiatiques du baladeur servent de palliatif pour le promeneur qui ne serait pas lié, tel un habitant, à la géographie humaine qu'il pratique.

Pour réfléchir à cette problématique, nous discuterons, dans un premier temps, de quelques notions clés qui nous aideront à mieux comprendre ce qui caractérise un quartier comme géographie humaine. Pour débiter, nous définirons le quartier d'un point de vue anthropologique (4.1). Nous poursuivrons notre étude en considérant les processus de *relation* (4.1.1), d'*identification* (4.1.2) et d'*appropriation* (4.1.3) comme constituants de l'espace et de l'espace de représentation du quartier. Dans un deuxième temps, nous examinerons comment l'usage du baladeur permet au promeneur non-résident de connaître et d'éprouver une géographie humaine qui autrement lui échapperait (4.2). Dans un dernier

Giard, Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, Paris, Éditions Gallimard, 1994.) et finalement, de Marc Augé (dans *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, op. cit.).

⁵ Jessica Kerwin, « Guided by Voices », op. cit. Précisons que l'emploi de l'expression *point de vue* ne signifie pas que la promenade traduit uniquement les qualités visuelles de cette géographie humaine. Tel que nous l'avons précisé lors des précédents chapitres, l'expérience que fait le promeneur est polysensorielle.

⁶ Propos de Crasneanski recueilli par Chris Gaylord dans l'article « Download a Tour, Then Tour Downtown », *USA Today*, 4 avril 2006.

temps, nous étudierons la promenade *Soundwalk : Chinatown*. Nous analyserons de quelle manière la médiation audio encourage le promeneur à produire un espace et un espace de représentation du quartier visité qui adoptent le point de vue d'un habitant (4.3). En résumé, nous nous intéresserons à ce détour médiatisé en tant que démarche d'exploration subjective qui, comme le dit Drobnick, « seek[s] to disrupt or usurp the hegemonic process by which particular sites are sanctioned, given meaning and positioned as worthy of pilgrimage or identification. »⁷.

4.1 Le quartier comme géographie humaine

Le quartier peut se comprendre de diverses façons, entre autres, par ses caractéristiques historiques, esthétiques, sociales, économiques, topographiques et culturelles. Pour la présente étude, nous prendrons comme pierre d'assise la définition du quartier articulée par Pierre Mayol, l'un des trois auteurs de *L'invention du quotidien*. D'après cet auteur, le quartier peut être considéré comme l'expression d'une pratique, soit l'*habitation*, étendue au champ de la ville. Du point de vue de l'utilisateur, explique Mayol, le quartier se résume « à la somme des trajectoires inaugurées à partir de son lieu d'habitat. Il est moins une surface urbaine transparente pour tous ou statistiquement mesurable que la possibilité offerte à chacun d'inscrire dans la ville une multitude de trajectoires dont le noyau dur reste en permanence la sphère du privé. »⁸. Nous devons entendre par trajectoire, des formes diverses de pratiques qui produisent à la fois un espace et un espace de représentation reliés à la sphère du privé. L'auteur poursuit dans la même veine et précise que le quartier c'est :

la privatisation progressive de l'espace public. C'est un dispositif pratique dont la fonction est d'assurer une solution de continuité entre ce qui est le plus intime (l'espace privé du logement) et ce qui est le plus inconnu (l'ensemble de la ville ou même, par extension, le reste du monde). [...] le quartier est le moyen terme d'une dialectique existentielle (au niveau personnel) et sociale (au niveau du groupe des usagers) entre le dedans et le dehors. Et c'est dans la tension de ces deux termes, un *dedans* et un *dehors* qui devient peu à peu le

⁷ Jim Drobnick, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », op. cit., p.31. Dans ce sens, Michèle Gellereau parle des visites guidées théâtralisées sous forme parodique, sketches et images cinématographiques comme portant un regard *décentré* sur la pratique de la visite guidée. Voir Michèle Gellereau, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, op. cit., p.30.

⁸ Michel de Certeau, Luce Giard, Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, op. cit., p.21.

prolongement d'un dedans, que s'effectue l'appropriation de l'espace. Le quartier peut être dit, de ce fait, un accroissement de l'habitable.⁹

Donc, Mayol nous apprend que la pratique répétée des habitants forme un contexte intermédiaire, médiateur, entre des espaces privés et un espace public¹⁰. Dans ces circonstances, le quartier joue un rôle de médiation similaire à celui décrit par Bull au sujet du baladeur – nous reviendrons sur ce rapprochement au point 4.2. Il est maintenant clair que nous n'envisagerons pas le quartier comme étant une découpe urbanistique ou une entité universellement perceptible¹¹. Plutôt, nous le considérerons comme un espace et un espace de représentation ayant des qualités *relationnelles*, *identitaires* et *historiques*¹². En effet, le quartier est relationnel, car l'habitant réitère, au rythme de ses déplacements, un contact avec les lieux et avec l'« autre comme être social »¹³. Il est identitaire, puisque l'habitant fait de son quartier une base, un support pour l'expression de soi¹⁴. Enfin, il est historique, comme l'explique Augé – ou approprié, selon Mayol – « à compter du moment où, conjuguant identité et relation, il se définit par une stabilité minimale [cette stabilité est l'effet d'une répétition des actions]. Il l'est pour autant que ceux qui y vivent peuvent y reconnaître *des repères qui n'ont pas à être objets de connaissance*. Le lieu anthropologique [espace], pour eux, est historique dans l'exacte mesure où il échappe à l'histoire comme science. »¹⁵. Alors, le quartier est historique parce que les habitants sont aptes à témoigner des relations et des identifications qui persistent dans le temps.

⁹ Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, op. cit., p.21.

¹⁰ En ce sens, Lefebvre dit que le quartier est « une porte d'entrée et de sortie entre des espaces qualifiés et l'espace quantifié », ou dit autrement, entre des espaces de représentation et une représentation de l'espace. Henri Lefebvre, « Le quartier et la ville », dans *Cahiers de l'Institut d'aménagement et d'urbanisme de la région parisienne*, vol.7, Mars 1967, cité par Mayol, *ibid.*, p.20.

¹¹ L'approche urbanistique tend à considérer le quartier comme un lieu, soit un endroit qui demeure homogène dans le temps, car relativement imperméable aux transformations apportées par les pratiques. Aborder le quartier comme un lieu, c'est croire qu'il est toujours déjà là, tel quel. En revanche, envisager le quartier comme un espace, c'est reconnaître les actions qui le définissent et le transforment.

¹² La qualité relationnelle du quartier, nous la retrouvons analysée chez Mayol et chez Augé. Mayol parle aussi de l'appropriation, ce qu'Augé définit plus généralement par la qualité historique du lieu (espace) anthropologique. Selon nous, la qualité historique (Augé) et le fait de s'approprier (Mayol) un quartier sont des principes équivalents. Quant à la notion d'identité, Augé l'aborde explicitement, alors que Mayol la suggère, sans jamais l'aborder frontalement. Après avoir lu ces deux auteurs, nous avons choisi de cibler ces trois caractéristiques comme étant constitutives du quartier anthropologique. Dans ce chapitre, nous approfondirons ces trois points en étudiant d'autres auteurs. Voir Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, op. cit. ; Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, op. cit.

¹³ Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, op. cit., p.22.

¹⁴ Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, op. cit.

¹⁵ Ici, Augé parle plus généralement de lieu anthropologique. Nous appliquons cette analyse au quartier anthropologique. Nous soulignons. Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, op. cit., p. 71.

Ainsi, la définition du quartier comme géographie humaine met de l'avant ceci de très important pour comprendre la démarche de Soundwalk : le quartier est ici une somme de performances sociales répétées dans le temps et auxquelles l'habitant s'identifie. Dans ce contexte, cette géographie humaine n'est jamais assurée d'une stabilité. De ce fait, le quartier peut être considéré comme un espace tactique. Nous sommes d'avis que c'est cet espace tactique que tente de communiquer *Soundwalk : Chinatown*. Si le quartier tel que nous venons de le caractériser est une entité dynamique, cela ne signifie pas pour autant qu'il est informe¹⁶. Concrètement, le quartier prend forme lorsque les habitants entrent en *relation* avec l'espace, s'y *identifient* et se *l'approprient* au fil du temps. À présent, nous devons examiner de plus près ces trois dynamiques qui constituent le quartier comme géographie humaine¹⁷.

4.1.1 Le quartier, une somme de relations entre les habitants et les lieux

Pour qu'il ait formation d'un quartier anthropologique, il faut d'abord que l'habitant pratique l'espace public. Lorsque celui-ci s'engage dans cet espace, il rencontre d'autres habitants, ce qui définit ou redéfinit des régions. Les relations peuvent être motivées ou non par un but. Il demeure qu'elles sont organisées par des codes de conduite plus ou moins énoncés, plus ou moins respectés. Dès lors, le quartier se présente en tant qu'espace de partage : partage de lieux, de temps, d'informations, de sentiments, etc.

En plus d'entrer en relation avec *l'autre comme être social* pour reprendre l'expression de Mayol, l'habitant entre en relation avec les lieux. Pour bien comprendre ce qui compose les différentes parties physiques du quartier avec lesquels l'habitant entre en relation, nous proposons d'examiner brièvement une typologie définie par l'urbaniste phénoménologue Kevin Lynch. Dans son examen des questions urbaines, cet auteur cible cinq composantes

¹⁶ Il va de soi que, dans ce contexte, les limites du quartier sont arbitraires et relatives. Cela n'empêche pas pour autant l'existence d'une telle entité. Pour prendre un exemple près de nous, à Montréal, les quartiers latin, de la petite Italie et chinois sont des quartiers très bien délimités, avec des frontières précises, et reconnues par la ville. Pourtant, du point de vue des habitants, les frontières sont en réalité bien poreuses. Cela est encore plus vrai des quartiers portugais, juifs, russe, grec et bien d'autres de la ville de Montréal.

¹⁷ Pour les besoins de notre discussion, nous avons distingué l'appropriation de l'identification, mais en pratique, ces deux notions s'interpénètrent et s'influencent.

de la ville qui constituent davantage des points de référence que des règles¹⁸. Ces composantes sont : « path » (chemin), « edge » (frontière), « district » (quartier), « node » (nœud), « landmark » (point de repère). Parce que l'analyse du quartier par Mayol s'avère plus opérative dans le contexte de notre étude, nous laisserons tomber celle de Lynch.

Lynch explique que les chemins sont des « channels along which the observer customarily, occasionally, or potentially moves. They may be streets, walkways, transit lines, canals, railroads. For many people, these are the predominant elements in their image [of the city]. People observe the city while moving through it, and along these paths *the other environmental elements are arranged and related.* »¹⁹. L'auteur ajoute que les chemins sont un « network of habitual or potential lines of movement through the urban complex, [the paths] are the most potent means by which the whole can be ordered. »²⁰. Avec cette dernière précision, Lynch nous apprend qu'en pratiquant divers chemins, l'utilisateur produit une sorte de toile ou de matrice à partir de laquelle il relie les différentes parties du quartier.

La frontière peut adopter plusieurs formes. Toujours selon Lynch : « the edges are the linear elements not used or considered as paths by the observer. They are the boundaries between two phases, linear breaks in continuity : shores, railroad cuts, edges of development, walls. They are lateral references rather than coordinate axes. Such edges may be barriers, more or less penetrable, which close one region off from another. »²¹. Lors de notre analyse de *Soundwalk : Chinatown*, nous verrons que c'est, entre autres, en traversant de façon répétée de telles frontières que l'utilisateur produit, pour reprendre les termes de Mayol, un dispositif pratique (un quartier) qui assure la continuité entre un espace public et des espaces privés²².

Le point de repère est un type de point de référence dans lequel l'utilisateur n'entre pas, explique Lynch. Il précise : « they are usually a rather simply defined physical object : building, sign, store, or mountain. Their use involves the *singling out of one element from a host of possibilities.* Some landmarks are distant ones, typically seen from many angles and

¹⁸ Kevin Lynch, *The Image of the City*, op. cit.

¹⁹ Nous soulignons. Ibid., p.47.

²⁰ Ibid., p.96.

²¹ Ibid., p.126.

²² Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, op. cit., p.21.

distances [...] They may be within the city or at such a distance that for all practical purposes they symbolize a constant direction. »²³. Lynch ajoute une autre nuance d'un grand intérêt pour notre étude de la promenade : « other landmarks are primarily local, being visible only in restricted localities and from certain approaches. These are the innumerable signs, store fronts, trees, doorknobs, and other urban detail, which fill in the image of most observers. *They are frequently used clues of identity and even of structure, and seem to be increasingly relied upon as a journey becomes more and more familiar* »²⁴. D'après cet auteur, les usagers qui sont très familiers avec une partie de la ville tendent à s'orienter à l'aide de points de repère discrets²⁵.

Lynch définit le nœud comme un endroit stratégique de la ville dans lequel « an observer can enter, and which are the intensive foci to and from which he is traveling. They may be primarily junctions, places of a break in transportation, a crossing or convergence of paths, moments of shift from one structure to another. »²⁶. Le nœud peut être une jonction ou une concentration. L'auteur ajoute : « because decisions must be made at junctions people heighten their attention at such places and perceive nearby elements with more than normal clarity. »²⁷. Cela dit, pour un usager qui est familier avec les lieux pratiqués, négocier un nœud demande moins d'attention. Maintenant que nous avons ciblé quelques balises qui nous permettront d'observer comment le promeneur entre en relation avec le quartier visité, nous voulons approfondir la question de l'identité.

4.1.2 Le quartier, un devenir identitaire de l'espace public

Dans la promenade *Soundwalk : Chinatown*, le concept de quartier est intimement lié à la notion d'identité, puisque le quartier est dit chinois²⁸. D'emblée, deux questions

²³ Nous soulignons. Kevin Lynch, *The Image of the City*, op. cit., p.48

²⁴ Nous soulignons. Ibid.

²⁵ Ibid., p.80.

²⁶ Ibid.

²⁷ Ibid., p.73.

²⁸ Il existe une littérature très variée sur les Chinatowns du monde entiers. Parmi les études qui portent sur ce sujet, nommons Kenneth J. Guest, *God in Chinatown. Religion and Survival in New York's Evolving Immigrant Community*, New York et Londres, New York University Press, 2003 ; Flemming Christiansen, *Chinatown, Europe. An Exploration of Overseas Chinese Identity in the 1990s*, New York, Routledge, 2003 ; Ko-Lin Chin, *Chinatown Gangs. Extortion, Enterprise, and Ethnicity*, New York, Oxford University Press, 1996 ; Stanford M. Lyman, *Chinatown and Little Tokyo. Power, Conflict, and Community Among Chinese*

s'imposent : est-ce seulement les habitants d'origine chinoise qui produisent le quartier Chinatown ? Et surtout, peut-on vraiment définir une catégorie comme « les Chinois » pour caractériser les habitants du Chinatown ? Tel que nous l'apprend Kay J. Anderson, auteure très critique dans son analyse de ces quartiers que nous retrouvons partout en Occident et où s'établissent les immigrants chinois par choix ou par obligation – elle dira qu'il y a un peu des deux –, un Chinatown est avant toute chose une incarnation historique d'une certaine idéologie raciale. Elle précise :

“Chinatown” is not “Chinatown” only because the “Chinese,” whether by choice or constraint live there. Rather, one might argue that Chinatown is a social construction with a cultural history and a tradition of imagery and institutional practice that has given it a cognitive and material reality in and for the West. It is, as Ley (1977) describes the elements of human apprehension, an object for a subject. [...] the significance of “Chinatown” is not simply that it had been a representation perceived in certain ways, but that it has been, like race, an idea with remarkable social force and material effect²⁹.

De l'avis de cette auteure, un Chinatown est une classification arbitraire et occidentaliste d'un lieu et de ses habitants. Elle ne nie toutefois pas l'existence d'une telle entité ni qu'elle peut refléter une certaine identité chinoise. Seulement, elle souligne que dire que les habitants sont chinois ne définit aucunement en quoi cela consiste « être chinois », ni ce qu'ont en commun les Chinois, ni ce qui caractérise ce quartier. Avec ses enquêtes, Anderson montre comment un quartier peut être une base pour des jeux de pouvoir, et surtout, pour la production de représentations stéréotypées d'une communauté, en l'occurrence, la communauté chinoise³⁰.

Pour notre étude de la promenade *Soundwalk : Chinatown*, il est indispensable que nous adoptions une conception nuancée de l'identité et par extension du quartier. D'abord, il n'existe pas une identité chinoise unique et homogène qui s'incarne dans un quartier donné de New York. Comme l'explique Augé, alors qu'il critique toute conception universaliste et

and Japanese Immigrants to America, Millwood (New York), Associated Faculty Press, 1986 ; Hsiang-Shui Chen, *Chinatown No More. Taiwan Immigrants in Contemporary New York*, New York, Cornell University Press, 1992.

²⁹ Kay J. Anderson, « The Idea of Chinatown. The Power of Place and Institutional Practice in the Making of a Racial Category », dans Nicholas R. Fyfe, Judith T. Kenny (éds), *The Urban Geography Reader*, Londres et New York, Routledge, 2005, p.221-222. Anderson cite D. Ley, « Social Geography and the Taken-For-Granted-World », dans *Transactions of the Institute of British Geographers*, no.2, 1977, p.498-512.

³⁰ Parmi les stéréotypes souvent associés au « Chinoise », Anderson note ceux-ci : grand parieur, adepte de l'opium et de la prostitution, malpropre, polygame. Ibid., p.224.

plus spécifiquement celle de Marcel Mauss qui aborde l'identité particulière comme l'expression d'une identité générale :

que sous certains aspects et dans certains contextes, culture et individualité puissent se définir comme expressions réciproques l'une de l'autre, c'est une trivialité, en tout cas un lieu commun [...] Simplement, nous avons appris parallèlement à *douter des identités absolues*, simples et substantielles, tant au plan collectif qu'au plan individuel. Les cultures "travaillent" comme le bois vert et ne *constituent jamais des totalités achevées* (pour des raisons extrinsèques et intrinsèques); et les individus, aussi simples qu'on les imagine, ne le sont jamais assez pour ne pas se situer par rapport à *l'ordre qui leur assigne une place* : ils n'en expriment la totalité que sous un certain angle. [...] Ni la culture localisée dans le temps et l'espace, ni les individus dans lesquels elle s'incarne ne définissent un niveau identitaire de base en deçà duquel aucune altérité ne serait plus pensable³¹.

Aborder sous cet angle la notion de quartier oblige à reconnaître une dialectique entre l'identité des habitants et celle(s) du quartier. Ensuite, nous devons admettre qu'il n'y a pas que les « Chinois » qui caractérisent le Chinatown de New York : des habitants issus de diverses nationalités participent également à l'existence de ce quartier. Par conséquent, il n'est pas exclu que, d'une part, des non-Chinois fassent du Chinatown le support de l'expression de soi et que, d'autre part, des Chinois refusent de s'identifier au Chinatown. De plus, dans le cas particulier du Chinatown et plus généralement de l'île de Manhattan, nous devons considérer comme participant en partie à l'identité de l'espace ceux qui n'habitent pas l'île. En effet, l'île de Manhattan est visitée par des millions de touristes chaque année et est bondée quotidiennement de travailleurs en provenance des banlieues.

Dans l'ensemble des métropoles contemporaines, les quartiers ne peuvent être abordés selon un seul type d'usage et d'usager. Comme l'explique Carolyn Cartier, la distinction n'est pas toujours nette entre, par exemple, touriste et habitant ou entre lieu touristique et lieu non touristique. Cartier parle de « *touristed landscape* » pour définir un lieu qui est à la fois caractérisé par ses habitants et par les usagers de passage. Elle précise :

The idea of the *touristed landscape* then concerns the possibilities of understanding landscape as toured and lived, places visited by their own residents, the dialectic of moving in and out of 'being a tourist'. *Touristed*

³¹ Nous soulignons. Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, op. cit., p.32-33.

landscape are about complexity of different people doing different things, locals and visitors, sojourners and residents, locals becoming visitors, sojourners becoming residents, residents 'being' tourists, travelers denying being tourists : resident part-time tourists, tourists working hard to fit in as if locals³².

Dans ces circonstances, le quartier peut être identitaire aussi pour ceux qui ne l'habitent pas. Nous envisageons donc l'identité comme une notion dynamique et relative. Cela ne signifie toutefois pas que les résidents et les non-résidents se représentent et influencent de la même façon cette géographie humaine. Seulement, cela porte notre attention sur les actions individuelles, les temps restreints, les identités autres et les appropriations partielles ou passagères.

L'identité peut être localisée ou non localisée. Pour comprendre cette dynamique, nous devons éviter de nous retrancher exclusivement derrière une conception nomade qui valorise l'identité libérée de tout lien avec le lieu, ou encore, derrière une conception sédentaire qui promeut le lieu comme stratégie de préservation de l'identité. Par exemple, le touriste peut s'identifier à l'espace d'un quartier qu'il visite, et ce, même s'il ne dispose pas d'un lieu d'habitation fixe ; alors que l'habitant d'un quartier peut ne pas s'identifier à cette géographie humaine même s'il y réside. Comme le résume Caren Kaplan, nous ne sommes pas tous « rootless, existentially adrift, and limitlessly mobile [...] Nor do I believe that we are all at home, fixed into neat identities, enjoying stable similarities. »³³. Cette auteure explique qu'il ne faut pas négliger d'examiner comment ces deux manières d'être s'articulent. Elle appelle une conception plurielle et dynamique de la relation entre lieu et identité. Elle précise :

Lata Mani, in "Multiple Mediations," argues for a revised politics of location that demonstrates that "the relation between experience and knowledge is now seen to be not one of correspondence but one fraught with history, contingency, and struggle." In this practice, a politics of location operates as a strenuously contested and dynamically stressed term, signalling debate and transformative theorizing. In similar vein, in "Notes on Travel and Theory" James Clifford draws on Rich's notion of a politics of location to question the totalizing operations of Euro-American theory, problematizing the "suppression of location and its genealogical, storytelling functions." Clifford points to Rich's

³² Carolyn Cartier, Alan A. Lew, *Seduction of Place. Geographical Perspectives on Globalization and Touristed Landscape*, op. cit., p.3.

³³ Caren Kaplan, *Questions of Travel. Postmodern Discourses of Displacement*, Durham et Londres, Duke University Press, 1996, p.26.

politics of location as a way to negotiate the claims of the particular and universal, neither “grounded” in essentialist experience nor released into transcultural and transhistorical “overview.” Rather, Clifford argues that location in this critical practice is dynamic, historicized, and inherently multiple : “Location,” here, is not a matter of finding a stable “home” or of discovering a common experience. Rather it is a matter of *being aware of the difference that makes a difference in concrete situations, of recognizing the various inscriptions, “places,” or “histories” that both empower and inhibit the construction of theoretical categories* like “Woman,” “Patriarchy,” or “colonization,” categories essential to political action as well as to serious comparative knowledge. “Location” is thus, concretely, a *series of locations and encounters, travel within diverse, but limited spaces.*”³⁴.

Ainsi, nous devons reconnaître les tensions qui forment et déforment un quartier, celles qui définissent et déconstruisent une identité. Tel que le résume Alice Ming Wai Jim, « the discussions on place-identity have finally started to shift from conventional understandings of place as predetermined, static, bounded, homogeneous, and autonomous, to the *idea that place and identity are both contested, fluid and uncertain terrains, constituted mutually and by flows, movement, and power relations.* ». Celle-ci conclut : « mediating place-identity is as much about negotiating both imagescapes and cultural landscapes as it is about exposing the fiction of its autonomy. »³⁵. En résumé, l’identité est une réalité dialogique qui admet une part de contingence³⁶. Il n’y a pas d’identité absolue, ni en particulier, ni en général. Par conséquent, nous pensons que le quartier est une adition de diverses identités perpétuellement en formation dont il serait réducteur de définir la somme. Cette nuance est d’autant plus nécessaire que *Soundwalk : Chinatown* propose au promeneur de lui faire découvrir le Chinatown de New York et, par le fait même, la culture qui s’y exprime. Nous considérons que cette promenade présente cette géographie humaine de façon problématisée, c’est-à-dire en tenant compte de divers mouvements qui caractérisent et transforment les *régions identitaires*. Pour ce faire, la promenade use d’une tactique singulière, celle d’adopter le point d’un, voire de plusieurs habitants fictionnels ou non. Au lieu de déterminer autoritairement ce qui définit le quartier Chinatown de New York, *Soundwalk* expose différentes manières de pratiquer les lieux, de produire un espace et de se représenter cet espace (nous verrons sous peu comment). De plus, la promenade n’hésite

³⁴ Nous soulignons. Caren Kaplan, *Questions of Travel. Postmodern Discourses of Displacement*, op. cit., p.167-168.

³⁵ Alice Ming Wai Jim, « Mediating Place-Identity : Notes on *A Very Good City* », dans Olivier Asselin, Johanne Lamoureux, Christine Ross (éds.), *Precarious Visualities : New Perspectives on Identification in Contemporary Art and Visual Culture*, Montréal, McGill Queen’s University Press, 2007 (à paraître).

³⁶ Miwon Kwon, *One Place After Another. Site-Specific Art and Locational Identity*, op. cit., p.164-165.

pas à révéler ce qui fait et défait l'identité collective de la communauté chinoise qui réside dans ce quartier.

4.1.3 Le quartier, un devenir privé de l'espace public

Comme nous l'avons suggéré ci-dessus, pour qu'un quartier existe, il faut qu'un nombre plus ou moins élevé d'habitants s'approprie au fil du temps une partie de la ville – telle est la qualité historique du lieu anthropologique, dirait Augé. Selon Perla Serfaty-Garzon, il y a appropriation lorsqu'il y a un appariement entre des objets, des actions ou entre un sujet et un objet³⁷. Plus près de notre réflexion, Mayol explique que l'usager s'approprie le quartier en privatisant l'espace public. D'après cet auteur, dans un quartier :

toutes les conditions [...] sont réunies pour favoriser cet exercice [la privatisation de l'espace public] : connaissance des lieux, trajets quotidiens, rapports de voisinage (politique), rapports avec les commerçants (économie), sentiment diffus d'être sur son territoire (éthologie), autant d'indices dont l'accumulation et la combinaison produisent, puis organisent le dispositif social et culturel selon lequel l'espace urbain devient non seulement l'objet d'une connaissance, mais le *lieu* [l'espace] *d'une reconnaissance*³⁸.

Dans ces conditions, l'espace public que s'approprient les habitants devient un support pour leur expression physique (espace) et psychologique (espace de représentation). Ajoutons que l'appropriation d'un quartier est un processus relatif et subjectif. Parce que l'appropriation doit passer par la répétition d'actions, elle peut être dite une action tactique. Effectivement, l'habitant ne peut pas privatiser le quartier comme il privatise son logement, soit en érigeant des frontières franches et stables, tels un mur ou une clôture. L'appropriation est conservée dans la mesure où les pratiques sont maintenues. S'approprier un logement, c'est s'approprier un lieu, alors que s'approprier un quartier, comme l'explique Mayol, c'est s'approprier un espace³⁹.

³⁷ Perla Serfaty-Garzon, « L'appropriation », dans Marion Sagaud, Jacques Brun, Jean-Claude Driant (éds.), *Dictionnaire critique de l'habitat et du logement*, Paris, Éditions Armand Colin, 2003, p.27.

³⁸ Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, op. cit., p.24.

³⁹ Ibid., p.21.

Nous ne pouvons pas négliger de souligner qu'en plus d'être une action quotidienne, l'appropriation peut être une action politique. Pour la pensée marxiste⁴⁰, cette dynamique ne constitue rien de moins qu'une nécessité politique, puisqu'elle est étroitement liée à un processus d'humanisation⁴¹. L'aliénation de l'utilisateur résulte d'un échec de l'appropriation. Alors, aborder le quartier en respectant cette logique, c'est considérer que l'habitant doit se l'approprier pour en faire l'espace (la *place*, diront les auteurs privilégiant la stabilité) de son expression⁴². Lefebvre fait de cette idée le socle de son étude de la vie quotidienne. Cet auteur parle d'un « droit à la ville »⁴³, un principe très répandu chez les intellectuels de gauche à la fin des années 1950 jusqu'au début des années 1980, notamment chez Guy E. Debord et l'internationale situationniste⁴⁴. Si pour Lefebvre l'appropriation doit passer par une réforme des structures sociales, Mayol estime, pour sa part, qu'elle peut se concrétiser par une « poétisation » de la ville par l'utilisateur. Suivant de très près la pensée de de Certeau, Mayol affirme que « la ville est, au sens fort, “poétisée” par le sujet : il l'a re-fabriquée pour son usage propre en déjouant les contraintes de l'appareil urbain ; il impose à l'ordre externe de la ville sa loi de consommateur d'espace. Le quartier est donc, au sens fort du terme, un objet de consommation que s'approprie l'utilisateur »⁴⁵. Cela étant dit, la pensée marxiste, même si elle admet que l'appropriation est un processus, donc qu'elle ne peut s'achever, présente un inconvénient : elle soutient une conception binaire de l'appropriation en supposant qu'il existe une coupe franche entre avoir et ne pas avoir, être un habitant et être un étranger. Nous croyons qu'en pratique l'appropriation est un état incertain et constamment menacé.

L'intérêt que portent la plupart des théoriciens marxistes mentionnés jusqu'à présent à l'appropriation des lieux est accompagné d'une croyance, celle que l'habitant peut

⁴⁰ Nous nous limitons ici à la pensée marxiste parce que l'ensemble de nos lectures s'en inspirent, mais évidemment, à des degrés divers.

⁴¹ Perla Serfaty-Garzon, « L'appropriation », op. cit., p.27.

⁴² Plusieurs théoriciens réfléchissant des questions liées à la géographie humaine soutiennent cette thèse marxiste. Voir Lucy Lippard, *The Lure of the Local. Senses of Place in a Multicultural Society*, New York, New Press, 1997 ; Yi-Tu Fuan, *Space and Place. The Perspective of Experience*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1977 ; Christian Norberg-Schulz, *Genius Loci. Towards a Phenomenology of Architecture*, Londres, Academy Editions, 1980 ; Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit. ; Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, op. cit. ; Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit. ; Michel de Certeau, Luce Giard, Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, op. cit.

⁴³ Perla Serfaty-Garzon, « L'appropriation », op. cit., p.28.

⁴⁴ À cette époque, plusieurs marxistes identifient un déplacement du prolétaire se réappropriant son travail à l'habitant se réappropriant sa ville.

⁴⁵ Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, op. cit., p.24.

difficilement s'approprier l'espace public contemporain. Paul-Henry Chombart de Lauwe parle de « désappropriation » pour décrire cette relation de l'habitant à la ville. Il explique :

les rapports de dominance, liés à la conquête et à la défense de la propriété de l'espace urbain et le sentiment éprouvé par le citoyen que la ville ne lui appartient pas, qu'elle est déjà, dans une large part, la propriété économique, juridique et/ou morale d'autrui : les bâtiments, le sol, les espaces publics ont des propriétés privées ou institutionnelles. Cette propriété se traduit par *des codes d'usage et des modèles de pratiques* des espaces urbains qui affectent les citoyens en ce sens qu'à tout instant la dialectique espace-codifié – espace-vécu intervient dans les processus d'appropriation et se constitue comme source de conflits entre groupes et entre individus.⁴⁶

Cette rhétorique de la désappropriation dissimule un programme : cet auteur suppose que l'espace citoyen n'est pas en soi un espace disputé et codifié, une source de conflits entre groupes et entre individus, mais un espace homogène, pour mieux dénoncer la place importante qu'occupe, par exemple, la propriété économique ou juridique dans la ville contemporaine. Quant à lui, Mayol reconnaît l'existence d'une dialectique au cœur de la ville. Il introduit la notion de *convenance* pour nommer le lien entre espace vécu et espace codifié dans l'espace du quartier. La convenance représente un système de règles et de codes plus ou moins énoncés que les habitants du quartier suivent ou tentent de suivre⁴⁷.

Lorsqu'Augé nous informe que l'époque actuelle⁴⁸ est productrice de non-lieux, c'est-à-dire de lieux (espaces) qui ne sont ni identitaires, ni relationnels, ni historiques, il participe avec Lefebvre, de Lauwe et bien d'autres à une vision nostalgique de l'espace public. Pour eux, s'approprier l'espace public contemporain devient de plus en plus difficile. Pourtant, est-ce juste d'affirmer qu'à l'époque actuelle la ville échappe à l'habitant qui essaie de la faire sienne ? Selon nous, la ville ou, du moins, le quartier demeure encore aujourd'hui un espace que peuvent s'approprier les habitants. À présent, avant d'analyser la deuxième promenade de notre corpus, nous souhaitons examiner comment le baladeur, ce moyen terme audio qu'utilise Soundwalk, permet au promeneur de faire une certaine expérience de la géographie humaine du Chinatown de New York.

⁴⁶ Perla Serfaty-Garzon, « L'appropriation », op. cit., p.28.

⁴⁷ Pierre Mayol, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, op. cit., p.27.

⁴⁸ Augé nomme l'époque contemporaine « surmodernité » afin d'exprimer un trop plein de modernité. Voir Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, op. cit, p.48, 100-101, 118-119.

4.2 Le baladeur comme quartier du promeneur

Il existe une multitude de médias qui aident un visiteur à entrer en contact avec l'espace visité. Jusqu'à tout récemment, la médiation audio ou audiovisuelle mobile, tels l'audioguide et l'audiovidéoguide, était principalement employée dans le contexte muséal. Depuis la généralisation du baladeur numérique à l'aube du deuxième millénaire, les formes d'usage de la médiation audio ont crû de façon exponentielle. Actuellement, il est impératif d'inclure parmi les emplois du baladeur numérique, en plus de l'écoute de musique⁴⁹, la baladodiffusion audio, puis la baladodiffusion vidéo⁵⁰. Des compagnies comme Soundwalk ont participé à la mise en place, puis à la popularisation d'un type particulier de baladodiffusion audio, soit le guide de voyage, aussi nommé le *travelcast*⁵¹. Nous sommes à même de constater que la médiation audio et audiovisuelle occupe une place croissante dans la visite en contexte urbain ; le baladeur, mais aussi le téléphone cellulaire, ont aidé ce type de médiation à sortir du musée. À la lumière de ce qui a été exposé précédemment dans ce chapitre, nous pouvons revenir sur notre étude du baladeur entamée dans notre premier chapitre (1.3) pour jeter un nouvel éclairage sur les possibilités offertes par ce média, puis nuancer l'analyse de Bull. Nos recherches nous permettent de penser que le baladeur peut servir de palliatif pour le promeneur qui ne serait pas lié, tel un habitant, à la géographie humaine qu'il pratique. Autrement dit, le baladeur peut aider le promeneur à privatiser l'espace public, à reconnaître *l'autre comme être social* et à s'identifier au quartier anthropologique visité. Nous croyons que Soundwalk emploie le baladeur pour transmettre au promeneur une certaine représentation de l'habitation – du fait

⁴⁹ Michael Bull a mené de nombreuses études sur l'usage du baladeur et, plus particulièrement, sur l'écoute de la musique au moyen de ce média. Cela dit, il est intéressant de noter que, même lorsqu'il traite du baladeur numérique, cet auteur exclut de son propos la baladodiffusion. Voir Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit. ; Michael Bull, Les Back (éds.), *The Auditory Culture Reader*, op. cit. ; Michael Bull, « The Intimate Sounds of Urban Experience : An Auditory Epistemology of Everyday Mobility », dans K. Nyiri (éd.), *A Sense of Place. The Global and the Local in Mobile Communication*, Vienne, Passagen Verlag, 2005, p.169-178 ; Michael Bull, « iPod », dans Caroline A. Jones (éd.), *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, op. cit., p.156-158.

⁵⁰ Pour une définition détaillée de ces deux types de diffusion, voir : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Podcasting> ; <http://www.olf.gouv.qc.ca/RESSOURCES/bibliotheque/dictionnaires/Internet/fiches/8357110.html>.

⁵¹ Brad Frenette a employé le terme *travelcast* dans son article « The Sky's the Limit for iPod Travellers' Applications », *The Vancouver Sun*, 6 mars 2006. De nombreux sites Internet répertorient les tours audio disponibles dans le monde entier. Le plus important, *OGGtours.com*, inventorie plus de 500 tours, un chiffre qui ne cesse de croître, puisqu'il s'y ajoute régulièrement de nouveaux tours guidés. Parmi les sites qui proposent de télécharger des tours, voir, entre autres, *soundwalk.com*, *tourscaster.com*, *city-surf.ca*, *cityspeaker.fr*, *audible.com*, *ijourneys.com*, *cityzeum.com*, *walki-talki.com*, *www.talkingstreet.com*.

d'habiter. Dans ces circonstances, le baladeur est un moyen terme permettant au promeneur d'entrer en contact avec certaines qualités *relationnelles*, *identitaires* et *historiques* du quartier. Le baladeur permet au promeneur de prendre connaissance du quartier en tant qu'espace tactique, en tant qu'entité anthropologique. Revenons maintenant à l'analyse de Bull.

Dans notre premier chapitre, nous avons souligné que l'usage du baladeur produit un espace asymétrique, c'est-à-dire un espace et un espace de représentation médiatisés. De plus, nous avons appris avec notre étude des textes de Bull que l'usager du baladeur *habite* de diverses façons cet espace asymétrique. Comme nous l'explique Bull, l'usage du baladeur « substitutes or supplements the home, and more recently the car, as a creator of private space, conceptualized phenomenologically, as a 'sanctuary'. »⁵². Par conséquent, le baladeur offre une sphère privée – un noyau dur, dirait Mayol –, mais mobile, de laquelle le promeneur peut produire un contexte avec les lieux pratiqués. Bull ajoute en ce sens : « through the power of sound the world becomes intimate, know, and possessed. [...] iPod users construct their own privatised and intimate space of reception. »⁵³. Alors, en habitant l'espace asymétrique, l'usager du baladeur parvient à privatiser l'espace public qu'il traverse, sans devoir nécessairement répéter ses actions. De l'espace asymétrique, l'usager peut gérer sa relation au monde extérieur. Il peut également former un environnement sonore qui devient un support pour son expression. Si le baladeur diffuse une certaine représentation du quartier, tel que le propose Soundwalk, le promeneur peut s'identifier à cette médiation et, par analogie, au quartier. Rappelons que, comme pour le quartier, l'espace privé créé à l'aide du baladeur n'exclut pas la cohabitation.

Bull nous a appris que le baladeur offre la présence médiatisée de l'industrie culturelle. Pour décrire ce phénomène, l'auteur emprunte une expression à Adorno : *we-ness*⁵⁴. Cet

⁵² Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit., p.157.

⁵³ Michael Bull, « The Intimate Sounds of Urban Experience : An Auditory Epistemology of Everyday Mobility », op. cit., p.174.

⁵⁴ Bull dit à ce sujet : « users are never 'alone' as theirs [relational experience] is a more intimate yet more 'isolated' form of company. » (p.146). Rappelons aussi cette définition citée lors du premier chapitre : « 'we-ness' is a process described somewhat unsystematically as a state of 'being with' by which Adorno refers to the substitution of direct experience by technologically mediated forms of experience. I understand this term to refer to a qualitative relationship between the subject and that which is experienced » (p.28). Michael Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit.

accompagnement, cet *entre-nous* que permet le baladeur s'exprime dans l'espace asymétrique de l'utilisateur. Claude Lefort précise que cet entre-nous « provokes an hallucination of nearness which abolishes a sense of distance, strangeness, imperceptibility... of otherness. »⁵⁵. Alors, le baladeur a le potentiel d'abolir la distance, de lier médiatiquement l'auditeur à l'autre comme être social. En ce sens, le baladeur devient un outil pour Soundwalk qui veut faire vivre au promeneur le point de vue d'un habitant. Soulignons que Lefort parle d'une proximité *hallucinée* – ou plus justement, imaginée –, parce que, selon lui, cette proximité n'existe pas – pour reprendre notre terminologie – dans l'espace, soit en tant que région, mais seulement dans l'espace de représentation de l'utilisateur. Cela dit, lorsqu'une médiation traite de l'espace immédiat de l'utilisateur, comme c'est le cas pour *Soundwalk : Chinatown*, ce n'est plus uniquement l'espace de représentation qui est en jeu, mais également l'espace.

En étudiant *Soundwalk : Chinatown* (4.3), nous constaterons que la présence médiatique (*we-ness*) rendue possible par le baladeur ne se limite aucunement à ceux qui produisent une musique. Par exemple, nous pouvons nous demander comment se manifeste cet entre-nous lorsqu'un baladeur diffuse les commentaires d'une ou plusieurs personnes et que leurs interventions se rapportent à l'environnement immédiat de l'utilisateur. Plus encore, qu'arrive-t-il sur le plan relationnel lorsqu'un intervenant de la bande-son est aussi présent dans l'environnement immédiat du promeneur ? Devant ce type de dynamique, toutes les analyses de Bull rencontrent la même limite. Celui-ci juge que les deux qualités du baladeur mentionnées précédemment, soit la privatisation de l'espace public et la formation d'une communauté médiatique, ne sont que des moyens pour l'utilisateur de se soustraire de sa réalité immédiate et contingente. Bull soutient que la « bulle sonore » créée par le baladeur aide l'utilisateur à transcender les lieux pratiqués⁵⁶. Cet auteur envisage seulement le baladeur en tant que média renforçant les qualités *solipsistes* de l'utilisateur. Il précise : « iPod users, in their 'colonisation' of space, are equally concerned with solipsistically transcending the urban. In this aural solipsism iPod users often manage their relationship to the world they move through [...] *the world beyond their 'iPod sounds' becomes a function of the desire*

⁵⁵ Claude Lefort cité par M. Merck, *After Diana*, Londres, Verso, 1998, p.109, cité par Michael Bull, « The Intimate Sounds of Urban Experience : An Auditory Epistemology of Everyday Mobility », op. cit., p.174.

⁵⁶ Michael Bull, « The Intimate Sounds of Urban Experience : An Auditory Epistemology of Everyday Mobility », op. cit., p.178.

of the user and is maintained through time through the act of listening »⁵⁷. Nous constatons que d'aucune façon, Bull n'imagine l'hypothèse selon laquelle un usager peut s'abandonner à la médiation audio, s'en remettre à elle pour le guider, la laisser investir et structurer son espace et son espace de représentation, et ce, tout en interagissant avec l'espace immédiat. Il va sans dire que notre étude des promenades nous permet d'affirmer qu'une telle interaction entre l'usager, le média et l'environnement immédiat est réalisable et réalisée.

Nous verrons bientôt que rien n'oblige le baladeur à être le simple reflet de la volonté et de l'ego de l'usager. Une promenade, comme celles à l'examen dans ce mémoire, convie le promeneur à un jeu ; elle l'invite à se livrer au contexte et à la médiation. Comme nous l'avons déjà souligné, une des limites de l'analyse de Bull est de faire fi des autres options offertes par le baladeur, de tenir compte exclusivement des situations d'écoute musicale. Avec ses promenades audio, Soundwalk emploie bien différemment les deux qualités susmentionnées du baladeur – aider à privatiser l'espace public, puis offrir un sentiment de communauté. Dans notre étude de *Soundwalk : Chinatown*, nous examinerons comment la compagnie utilise ces qualités du baladeur pour permettre au promeneur d'entrer en contact avec une géographie humaine ; pour présenter et produire un espace et un espace de représentation intersubjectif. Certes, l'espace asymétrique implique par définition un déséquilibre entre l'espace médiatisé de l'usager et l'espace immédiat des autres pratiquants de la ville. Selon nous, l'espace asymétrique offre un espace intersubjectif et interactif altéré, voire problématique, mais non un espace solipsiste.

4.3 *Soundwalk : Chinatown*, éprouver une géographie humaine

À présent, nous souhaitons examiner comment la promenade *Soundwalk : Chinatown* intervient pour que le promeneur entre en contact avec certaines qualités relationnelles, identitaires et historiques du quartier visité ; comment cette promenade joue avec les possibilités offertes par le tour guidé pour communiquer au promeneur le point de vue d'un habitant du quartier Chinatown de New York ; comment la médiation artistique du quartier vient révéler le caractère évolutif, pluriforme, partiel et partial de l'espace du quartier. Pour

⁵⁷ Michael Bull, « The Intimate Sounds of Urban Experience : An Auditory Epistemology of Everyday Mobility », op. cit., p.178.

mener à bien notre étude, nous analyserons cette promenade chronologiquement en tâchant de déterminer les tactiques employées par Soundwalk pour faire vivre au promeneur les trois qualités définies précédemment⁵⁸.

4.3.1 Découvrir le Chinatown de New York du point de vue d'un habitant

Dès le début de la promenade *Soundwalk : Chinatown*, le promeneur entre en relation médiatiquement avec la *voix* du guide-narrateur, Jami Gong. Cette voix occupe un rôle de premier plan dans la promenade. Comme l'explique Michel Chion, la présence de la voix humaine dans le paysage sonore structure la perception de l'auditeur, autrement dit, son espace de représentation. Dans le torrent des sons, ajoute-t-il, c'est « d'abord vers cet autre nous-même qu'est la voix d'un autre que se dirige notre attention. Appelons ça, si vous voulez, *vococentrisme*. Naturellement vococentrisme est l'écoute humaine »⁵⁹. C'est avec Gong en tant que guide⁶⁰ et c'est de son point de vue en tant que narrateur que le promeneur explore le Chinatown de New York. Gong est le premier et le principal représentant de la communauté chinoise en particulier et des habitants du quartier en général que rencontre le promeneur. Pour que ce dernier puisse éprouver ce qu'implique être un habitant du quartier, ainsi que d'être un Chinois à New York, il doit s'identifier à Gong. Le guide-narrateur transmet au promeneur sa connaissance et surtout sa *reconnaissance* de cette géographie humaine. Sur son site Internet, Soundwalk explique en quoi Gong constitue un porte-parole légitime pour le Chinatown de New York⁶¹. Gong est décrit comme étant un représentant intergénérationnel, un résident de longue date⁶², un

⁵⁸ Nous avons choisi d'aborder ces trois qualités conjointement, et ce, en dépit du fait que cela complexifie notre analyse, car nous croyons qu'elles s'influencent mutuellement dans la constitution d'un quartier anthropologique.

⁵⁹ Michel Chion, *La voix au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma ; Éditions de l'Étoile, 1982, p.15-16.

⁶⁰ Le guide, explique Gellereau, participe à la « construction des identités collectives et des dispositifs de compréhension des autres dans l'espace public. ». Voir Michèle Gellereau, *La mise en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, op. cit., p.24.

⁶¹ La présentation va comme suit : « Caught between the traditional values of his ancestors and the modern stand of his generation, Jami was able to forge a name for himself as a leader of his community and the creator of ChinatownNYC.com. He is a true insider and will bravely share with you the ins and outs of this complex neighborhood... if you dare follow him. ». Texte de présentation du *narrateur* (nommé ainsi par Soundwalk), en ligne : http://soundwalk.com/title_manhattan_chinatown.php.

⁶² Bien sûr, il ne revient pas qu'à Soundwalk d'avoir recours à un guide habitant l'endroit visité. Pour reprendre la terminologie de Gellereau, Gong se situe à la croisée du *guide-ambassadeur* et du *guide-témoin d'un monde* (p.95-100). L'ambassadeur c'est le guide qui est considéré comme un des représentants du monde qu'il présente. Ce rôle de représentant « offre une garantie (même si elle est discutable) que les informations

individu impliqué dans sa communauté, puis finalement, celui qui détient les clés pour une excursion originale et inédite⁶³.

L'ensemble des paramètres de la relation qui s'instaure au fil des pas entre Gong et le promeneur est en jeu dans l'introduction⁶⁴. D'abord, Gong donne rendez-vous au promeneur : « *I'm gonna take you around my neighborhood. I'm waiting for you at the Luncheonette coffee shop [...] Come inside and make yourself comfortable.* ». Dans ces circonstances, le promeneur entre dans le Chinatown, puis dans un premier lieu en ayant pour motivation d'entrer en relation médiatiquement avec un habitant du quartier, soit le guide-narrateur.

Arrivé devant le *point de repère*, un petit casse-croûte typiquement américain, le promeneur actionne l'enregistrement. Lorsqu'il pénètre dans le restaurant, un homme à l'accent asiatique dit sur la bande-son : « *Grilledcheese. Grilledcheese. You want white bread?* ». En effet, le menu de l'établissement offre des mets américains, mais aussi des mets asiatiques. Nous pouvons dire que cet endroit est, tant dans l'espace que dans l'espace de représentation, hybride, à la croisée des cultures chinoise et américaine. D'ailleurs, Gong précise lors de sa présentation : « *you're now at the edge of Chinatown.* ». Soundwalk amorce donc la promenade à la *frontière* entre le Chinatown et le reste de New York.

communiquées sur le lieu sont fiables, car elles émanent d'un "pilote" qui connaît le lieu pour y vivre ou le domaine pour le pratiquer et on lui fait confiance » (p.95). Alors que le témoin d'un monde, c'est le guide qui a fait l'expérience du monde dont il témoigne, celui qui conserve la mémoire des lieux et des pratiques (p.99-100). Mais si le type de narrateur employé par Soundwalk rejoint par plusieurs aspects celui du tour guidé, il suffit d'examiner ce que ce narrateur communique et la façon dont il le communique pour découvrir des différences notables avec un tour guidé traditionnel. Voir Michèle Gellereau, *La mise en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, op. cit., p.95-100.

⁶³ Évidemment, l'authenticité du guide-narrateur est relative, puisque celui-ci participe d'abord et avant tout à un jeu de mise en scène – son propos est scénarisé. Soulignons que, selon Gellereau, la scène est, dans le contexte d'un tour guidé, l'association d'un but à un site. Voir Michèle Gellereau, *La mise en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, op. cit., p.39. Néanmoins, Soundwalk ne construit pas de toutes pièces sa représentation du quartier. La compagnie ne prétend pas être une figure d'expertise connaissant, à prime à bord, tout sur le quartier exploré. Plutôt, le contenu vient de la source, c'est-à-dire des habitants. En effet, Soundwalk amorce systématiquement la production d'une promenade par une étude sur le terrain. Plus précisément, Crasneanski va interroger les résidents du quartier, recueille diverses histoires, puis effectue de nombreuses entrevues. Ce n'est qu'après tout ce travail de recherche qu'un scénario est rédigé. Ensuite vient le moment de choisir un narrateur. Celui-ci est toujours une figure publique significative dans le quartier, c'est-à-dire un résident qui s'implique dans la communauté, en l'occurrence, Gong. À ce sujet, voir « Opening Doors to an Authentic Chinatown », dans *Record*, 8 janvier 2003, en ligne : http://soundwalk.com/press_detail.php?id=32 ; « Soundwalk Audio Gives Insider's Tour », dans *Newsday*, 1 mars 2003, en ligne : http://soudwalk.com/press_detail.php?id=7.

⁶⁴ Nous faisons référence aux deux premières interventions de Jami Gong situées sous les points 1 et 2 de la transcription.

Lorsque le promeneur est à l'intérieur du restaurant, l'environnement sonore signifie la présence d'autres personnes dans l'établissement, soit les cuisiniers et les clients. Les instruments de cuisine s'entrechoquent, quelques clients discutent. Les mêmes bruits se poursuivent, puis le cuisinier reçoit de nouvelles commandes⁶⁵. Tout au long de *Soundwalk : Chinatown*, diverses voix peuplent l'espace asymétrique et de multiples bruits signifient les pratiques des lieux. Les voix constituent le moteur et la source de cette rencontre entre le promeneur et la géographie humaine du Chinatown. Ces voix occupent diverses fonctions, mais partagent au moins un rôle : elles forment un contexte d'habitants, elles participent au sentiment d'entre-nous (*we-ness*) éprouvé par le promeneur et, de ce fait, constituent un opérateur important dans le sentiment d'intégration du promeneur au quartier. Dans cette promenade, la texture sonore très riche vient se combiner à l'environnement immédiat. Parce que l'espace immédiat et l'espace médiatisé entrent en compétition et parfois s'additionnent, le promeneur ne distingue pas toujours clairement comment se partage l'espace asymétrique.

Attablé dans le restaurant, le promeneur écoute l'enregistrement. Gong se présente en précisant qu'il est un natif du quartier et qu'il y vit encore aujourd'hui : « *I was born and raised in Chinatown. These are my blocks, these are my streets, these are my people* ». Déjà, nous pouvons constater que pour Gong, le quartier possède à la fois des qualités relationnelles, identitaires et historiques. Ensuite, il aborde le promeneur par une formule de reconnaissance : « *they told me about you, the one with the headphones. So, you want to discover Tong yan gai [Chinatown]* ». Cette rencontre prend alors officiellement la forme d'un rendez-vous. Il est intéressant de noter que cette reconnaissance par Gong du promeneur muni d'écouteurs revêt une dimension fictionnelle, c'est-à-dire que le guide-narrateur combine un ici et un ailleurs ; il prétend voir le promeneur, tout en étant invisible (« *I'm just a voice in your head* » dit Gong)⁶⁶. Puis, pour nouer la relation de confiance

⁶⁵ Pour ne pas alourdir inutilement notre argumentation, nous ne prendrons pas en considération la totalité des bruits et des voix qui composent la bande-son de cette promenade. Précisons toutefois que sous la figure sonore des voix, nous regroupons les multiples commentaires adressés ou non au promeneur qui viennent habiter brièvement ou constamment l'espace asymétrique. Dans *Soundwalk : Chinatown*, les voix entendues sont celles d'individus habitant le quartier. Cependant, le promeneur ne peut jamais déterminer avec certitude s'il s'agit de personnages ou d'extraits d'entrevues. Les voix peuplent l'espace asymétrique et forment une communauté médiatique dans laquelle le promeneur peut habiter et à laquelle il peut s'identifier. Il est possible de subdiviser en trois sous-catégories les voix présentes dans *Soundwalk : Chinatown* : celle du guide-narrateur, celles d'« experts », celles d'habitants ordinaires.

⁶⁶ Nous remercions Olivier Asselin pour ses commentaires enrichissants à propos de la relation fictionnelle entre Gong et le promeneur.

avec le promeneur, Gong affirme : « *I will take care of you* ». Mais le guide-narrateur n'en demeure pas là ; il ne se présente pas en simple guide traducteur d'une réalité autre. Gong invite le promeneur à s'engager corps et âme dans la géographie humaine : « *Let me take control of your body and mind. I will allow you to observe without being observed* ». Soundwalk suppose pour un moment que le promeneur passera inaperçu lors de sa promenade. Or, ce mythe panoptique, *Soundwalk : Chinatown* s'efforce de le déconstruire très rapidement en conduisant le promeneur à proximité des habitants, en l'incitant à pratiquer avec eux différents lieux du quartier et en le faisant pénétrer dans des lieux contigus densément peuplés où il est l'un des seuls étrangers – ce dernier point est plus explicite si le promeneur est non-chinois.

Soulignons que pour Gong, « être dans le quartier » est directement lié à « être chinois » : « *The moment you open the doors, you'll be in Chinatown. So get ready to see, to smell, to touch, and to be Chinese.* ». Nous pouvons reprendre ici les mots de Lynch et dire que le « je suis ici » supporte le « je suis »⁶⁷, identité et localisation sont associées, au moins dans la fiction du récit. Finalement, cette identification à la communauté visitée, Gong lui donne une qualité historique : « *the journey that you're about to take is the journey that the Chinese have taken for over 150 years.* ». En résumé, Gong est à la fois celui qui guide le promeneur par des indications claires et précises ; celui qui narre la réalité immédiate, puis présente les gens qui pratiquent les lieux ; celui par qui le promeneur peut s'identifier à la communauté chinoise et aux habitants du quartier. Le guide-narrateur propose au promeneur de lui faire découvrir de façon inusitée le quartier Chinatown. En ce sens, Gong prétend que le promeneur jouit d'un privilège, soit de se faire passer pour un habitant (chinois) et de découvrir une géographie humaine seulement accessible à ces derniers. Dans ce contexte, le détournement est de nature ludique, puisqu'il se crée un climat de *promeneur-privilégié*. En effet, l'espace asymétrique – espace où les données médiatisées sont seulement disponibles pour l'utilisateur – produit une expérience singulière, uniquement accessible à l'utilisateur.

Après que Gong se soit présenté, il invite le promeneur à se lever, à payer sa facture, puis à le rejoindre à l'extérieur. Le promeneur engage alors une première relation physique – en

⁶⁷ Kevin Lynch, *A theory of Good City Form*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1981, p.132.

l'occurrence, de nature économique – avec un membre du quartier. En considérant ces actions quotidiennes, Gong les inclut dans l'espace et dans l'espace de représentation de la promenade. Dès que le promeneur quitte le restaurant, Gong indique où le promeneur se situe : « *you are now at the corner of Eldridge St. and Canal St.* »⁶⁸. De cette façon, il transmet sa connaissance physique du quartier au promeneur, puis lui précise au gré de la promenade la direction exacte à emprunter. Alors que le promeneur marche, Gong lui demande de se synchroniser avec le rythme de ses pas, « *follow the rhythm of my footsteps. One, two, yat, yee, yat, yee, yat, yee.* », et ainsi, à s'identifier physiquement à lui. Soundwalk refuse de soustraire le promeneur aux contingences de la ville. La promenade incite le promeneur à sortir seul dans la rue ; elle exploite l'audace du promeneur pour franchir des frontières, suivre certains *chemins* et prendre quelques risques – toujours calculés bien sûr⁶⁹.

Alors que le promeneur amorce sa marche, une jeune femme chinoise⁷⁰ déclare que ce quartier qu'il explore, ce n'est pas New York, ce n'est pas non plus le Bronx ou Brooklyn, mais bien le Chinatown⁷¹. Sans préciser ce qui justifie cette distinction, elle soulève l'hypothèse selon laquelle ce quartier qui fait pourtant partie de la ville de New York posséderait un statut identitaire distinct. Le promeneur devra donc vérifier par lui-même comment s'exprime cette différence, ce qui donne au Chinatown de New York sa singularité.

Le promeneur marche sur un premier chemin, un trottoir. Gong signale alors un point de repère des plus banals, soit un mur de briques turquoise couvert de nombreux graffitis (illustration 6). Il est intéressant de noter que le promeneur longe le mur turquoise suffisamment longtemps

⁶⁸ Pour éviter un surcroît de détails, nous avons choisi de ne pas mentionner systématiquement le nom des rues que Gong nomment continuellement pour orienter le promeneur.

⁶⁹ Le circuit est préétabli, mais inconnu du promeneur. Certes, celui-ci peut prendre connaissance de la carte qu'il tient entre ses mains, mais nous pouvons dire, en paraphrasant de Certeau, que le relevé de parcours ne traduit pas l'essentiel, soit l'acte même de passer. Voir Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.147.

⁷⁰ La voix de cette jeune femme est un véritable leitmotiv dans la promenade *Soundwalk : Chinatown*. Elle est l'équivalent d'un narrateur omniscient, sans identité précise. Elle intervient, toujours brièvement, aux points suivants de la transcription : 1, 3, 5, 12, 14, 16, 20, 21. Cette voix féminine asiatique joue divers rôles lors de la promenade. Elle énonce une décharge au nom de Soundwalk, elle informe d'un ton neutre le promeneur, elle se moque amicalement de lui, elle lui décrit objectivement un lieu ou une personne, ou encore, elle le met en garde contre un danger potentiel.

⁷¹ Ce commentaire est fait sous le numéro 3 de la transcription.

pour l'observer et remarquer son caractère délabré. L'attention que porte Soundwalk à de tels détails quotidiens distingue cette promenade du tour guidé traditionnel⁷².

Arrivé devant une synagogue, Gong invite le promeneur à s'arrêter sur le trottoir situé face à l'établissement⁷³. Le promeneur demeure à l'extérieur de cette bâtisse, faisant ainsi de ce lieu un point de repère. Soulignons que Soundwalk choisit de présenter, dès le début de la promenade, un édifice n'appartenant pas à la communauté chinoise, mais bien à la communauté juive. Par conséquent, la compagnie nuance les enjeux identitaires de cette géographie humaine. Ce bâtiment témoigne de l'évolution du quartier, il renvoie aux diverses communautés qui l'ont pratiqué et qui l'ont défini au fil de l'histoire. Une femme (possiblement une historienne⁷⁴) parle d'un ton neutre de cette synagogue. Notons que, contrairement au tour guidé traditionnel, les figures d'expertise ou de connaissance demeurent pour la plupart anonymes. La femme commence par donner quelques très courtes informations sur l'établissement. Dès la première phrase, son intérêt change pour la communauté qui a construit cette bâtisse. Ensuite, elle discute des immigrants qui ont formé et transformé le Lower East Side de New York depuis cent ans. Le Chinatown, précise-t-elle, s'est développé autour de cette synagogue. Elle commente la réalité des habitants, puis indique qu'il s'agit d'un quartier dur : « *it's always been a neighborhood that's been a little tough* ». Elle conclut en soulignant les conditions de travail et de logement difficiles pour les immigrants actuels. Ainsi, les premières informations que reçoit le promeneur sur la communauté visitée concernent les conditions socio-économiques précaires de certains.

Le promeneur continue de marcher. Gong poursuit dans la même veine que le précédent commentaire et raconte que les hommes montant et descendant les marches de bâtisses situées à la gauche du promeneur sont des *FOB's* (*fresh off the boat*). Ces hommes fréquentent les

⁷² Rappelons que Soundwalk fait une mise à jour de ses promenades tous les trois mois, ce qui permet un ajustement de la promenade aux changements physiques des lieux.

⁷³ Cette intervention se trouve sous le numéro 4 de la transcription.

⁷⁴ Dans *Soundwalk : Chinatown*, le promeneur rencontre médiatiquement cinq personnes que nous pourrions qualifier de façon générale d'« experts ». L'expert est une figure neutre et d'expertise que le promeneur rencontre çà et là lors de son parcours. Ces intervenants sont : la femme de la synagogue (de 5 minutes 50 secondes à 6 minutes 50 secondes sur le DVD), un prêtre (de 21 minutes 37 secondes à 22 minutes 33 secondes sur le DVD), un garde de prison (de 29 minutes 26 secondes à 30 minutes 40 secondes sur le DVD), un vieil homme au *Senior Citizen Center* (de 32 minutes 24 secondes à 33 minutes 18 secondes sur le DVD) et un professeur de l'Université Columbia (de 43 minutes 32 secondes à 46 minutes 46 secondes sur le DVD). Nous devons préciser que cette figure d'expert évite toujours d'encadrer de manière stricte la lecture du promeneur, puis de donner de nombreuses informations précises. Plutôt, les cinq protagonistes racontent brièvement et dans leurs mots la réalité du quartier et de ses habitants.

agences d'emploi pour trouver un travail journalier. Cette partie du quartier est la porte d'entrée pour les nouveaux arrivants, explique Gong, parce qu'ils y trouvent l'essentiel pour vivre : « *Cheap food, cheap jobs, cheap housing* ». Ce secteur constitue un nœud de possibilités pour les immigrants peu fortunés en quête d'un revenu. Il est possible qu'au moment où le promeneur croise cet endroit il n'y ait pas d'hommes montant et descendant les escaliers. Par conséquent, la médiation audio constitue une tactique pour témoigner, dans n'importe quelle circonstance, de la réalité de ces habitants. Et c'est précisément parce que la promenade exploite un espace – celui des immigrants – qu'elle s'expose au risque de signaler une pratique qui n'est pas en court. Retenons que la médiation permet à Soundwalk de rendre compte d'une pratique, de révéler un espace, et ce, même en l'absence des pratiquants.

Plus loin, le promeneur arrive à une intersection. Gong note alors la présence du pont de Manhattan tout près. Le promeneur avance en direction du pont. À cette étape, la médiation audio fait entendre le son très intense d'un train qui passe sur le pont⁷⁵. Comme pour l'agence d'emploi, la médiation audio s'assure que le promeneur puisse croiser un espace, en l'occurrence un espace ferroviaire. Le son du train permet au promeneur d'entrer en relation, à la manière des habitants, avec cet espace sonore envahissant. Sous le pont, il y a un petit îlot de ciment situé à la croisée de deux rues. Gong indique au promeneur de se rendre sur cet îlot. À ce stade, la promenade encourage un usage inusité des lieux, puisque cet îlot croise le trajet d'aucun autre pratiquant. Plutôt, les pratiquants demeurent sur l'un des deux chemins. En quittant son chemin et en se plaçant sur cet îlot, le promeneur prend conscience d'un *noeud* localisé sous une frontière (le pont de Manhattan). De cet îlot, Gong interpelle le promeneur : « *Right in front of you is a set of big glass doors. Go to it.* ». Dictier au promeneur de traverser une frontière et d'entrer dans un lieu sans spécifier le but de cette action ni la nature de l'endroit est une tactique fréquemment utilisée par Soundwalk. Cette tactique permet à Soundwalk de susciter le doute chez le promeneur, de le plonger dans ce que de Certeau nomme l'« ambiguïté d'une effectuation »⁷⁶. Plus encore, cette absence momentanée d'explication confère à la promenade un caractère spontané qui expose le promeneur à des potentialités inconnues.

⁷⁵ Il peut être intéressant de souligner que lorsque nous avons effectué la promenade *Soundwalk : Chinatown*, à cette étape précise, un train passait dans l'environnement immédiat. Cela a produit un bruit intense qui est venu noyer presque entièrement la bande-son. Nous avons été obligés d'appuyer sur *Pause* et d'attendre quelques secondes avant de reprendre l'écoute de la bande-son. Nous avons ici un bel exemple où le contexte immédiat vient influencer directement l'espace asymétrique.

⁷⁶ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, op. cit., p.173.

Pendant que le promeneur traverse la rue, Gong précise le motif de la prochaine étape : « *Now, it is time to get your Hong Kong fix* ». Ainsi, le promeneur va expérimenter le rythme de vie hongkongais en parcourant d'un pas rapide quelques corridors d'un petit centre commercial. La trame sonore laisse entendre une musique techno populaire asiatique très entraînante. Soundwalk essaie de transmettre les qualités identitaires et relationnelles de la vie hongkongaise par une pratique prompte et rythmée des lieux⁷⁷. La musique permet à Soundwalk de communiquer efficacement un sentiment, un état. Elle offre une valeur ajoutée au contexte, puisqu'elle a, pour reprendre la terminologie de Chion, une qualité empathique, c'est-à-dire qu'elle participe à la transmission d'émotions⁷⁸. En ne donnant aucun commentaire sur les commerces que le promeneur croise sur son chemin, les façades pénétrables deviennent des frontières impénétrables, parce qu'impénétrées (physiquement ou imaginativement). Au moment où le promeneur franchit les portes pour sortir du centre commercial, la musique techno change pour une musique traditionnelle. En variant radicalement de style, la musique souligne que le promeneur traverse une frontière.

Après, le promeneur longe une artère importante, le cœur de Chinatown dit Gong. Ce dernier explique que dans chacune des bâtisses bordant cette rue, les habitants ont reproduit un microcosme de la Chine. Le guide-narrateur précise comment se composent les lieux : « *There are bean farms in the basement, a restaurant on the first floor, a bridal shop on the second floor, a dentist on the third floor, a brokerage firm on the forth floor, an opium den or a beauty salon on the fifth floor, and people living above all of these* ». Gong continue de transmettre son savoir au promeneur, puis précise que son grand-père habite un des édifices de la rue : « *My grandfather lives here, a few doors down on the left. Actually, I can not even remember the last time he left this street. Everything is here. China is East Broadway and East Broadway is China...* ». Dans un premier temps, cette information permet à Gong d'établir une relation de *proximité* avec les habitants de cette rue. Dans un deuxième temps, elle lui offre l'occasion d'expliquer qu'un homme peut vivre toutes les facettes de sa vie sur cette rue sans jamais

⁷⁷ Sur le DVD, cette partie débute à 8 minutes 36 secondes et se termine à 9 minutes 50 secondes.

⁷⁸ Michel Chion, *L'audio-vision. Son et images au cinéma*, Paris, Nathan, 2004. En ce sens, Bull nous a appris que la musique peut, d'une part, servir de déclencheur pour créer un scénario qui n'est pas toujours clairement défini – dans lequel l'utilisateur figure ou non. Le scénario est le plus souvent sous forme d'impressions qui conjuguent des souvenirs, des représentations (souvent stéréotypées). La musique peut, d'autre part, encourager l'auditeur à prêter un sens aux actions, ou encore, ajouter des émotions à l'environnement. Finalement, la musique aide parfois à construire un monde imaginaire. Voir Micheal Bull, *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, op. cit., p.96-98.

devoir en sortir. La relation de proximité joue un rôle clef dans cette promenade, puisqu'elle participe à l'immersion du promeneur dans la géographie humaine. Grâce à cette explication, le promeneur ne perçoit plus la rue comme un simple chemin où circuler. Plutôt, elle devient un contexte fortement lié à la sphère privée, un ensemble dense de possibilités pour les habitants.

Lorsque le promeneur arrive à l'intersection des rues East Broadway et Catherine St., Gong l'interpelle : « *look straight* [progressivement, nous entendons des accords de violon], *all the way down. Do you see the tall black building? That is the Millennium Hotel. The World Trade Center used to be on the left and right of it. What a view we had. Not anymore.* [à cet instant nous entendons un avion en vol]. *Now it is gone, all gone* [la musique traditionnelle reprend]. *Make a right on Catherine St.* »⁷⁹. Gong place la relation au World Trade Center du point de vue d'un habitant du Chinatown : « *what a view we had* ». Pour les habitants, comme pour la plupart des gens, le World Trade Center était d'abord un point de repère. Gong n'ajoute aucun autre commentaire. Une musique des plus lyriques s'amorce et le promeneur poursuit son chemin. Soundwalk mise sur la médiatisation intensive des attentats du 11 septembre 2001 pour qu'une simple musique, puis quelques extraits sonores de sirènes et d'avion en vol suscitent chez le promeneur souvenirs et émotions. Ces souvenirs et ces émotions médiatisés par Soundwalk sont alors situés *in situ*, c'est-à-dire à l'endroit où l'événement a eu lieu – mais avec pour point de vue celui des habitants du Chinatown.

Arrivé sur Doyer St., Gong explique que, dans la culture chinoise, les fantômes et les mauvais esprits voyagent uniquement en ligne droite. Alors, précise-t-il, c'est pour prévenir la visite de ces indésirables que les marchands ont construit cette rue tortueuse. Dans ces circonstances, la médiation apprend au promeneur que la forme du chemin est l'expression d'une croyance populaire. Gong ajoute une deuxième information à propos de cette rue anguleuse, soit qu'on la surnomme « *bloody angle* ». Il explique pourquoi : « *because of all the murders and gangs' shootouts when the two biggest Chinese gangs, The Ghost Shadows and the Fine Dragons had a big turf battle, where five kids were murdered* ». Cet incident sanglant est représenté sur la bande-son. Soundwalk ne se borne pas à décrire factuellement un événement qui a marqué ce coin de quartier ; la tuerie n'est pas présentée comme un simple fait historique, mais plutôt comme une occurrence passée réactualisée par la fiction que diffuse la médiation audio⁸⁰.

⁷⁹ Cet extrait débute à 13 minutes 55 secondes et se termine à 15 minutes 9 secondes sur le DVD.

⁸⁰ Cet extrait débute à 15 minutes 48 secondes et se termine à 16 minutes 28 secondes sur le DVD.

Ainsi, un membre d'un des deux groupes dit : « *fuck you* ». Après cette injure, un premier coup de feu est tiré, puis une série de coups de feu se succèdent. Des gens crient, puis le son de la fusillade diminue. De cette façon, la médiation audio feuillette⁸¹ l'espace de représentation du promeneur, ce qui l'aide à adopter le point de vue de la communauté chinoise.

À travers les sons de l'escarmouche, Gong invite le promeneur à se réfugier dans le Wom Wah Tea Parlor : « *It's time to run for cover. Head for the yellow store front, right in front of you.* ». La façade jaune constitue une frontière entre l'espace public de la rue rendu menaçant par la bande sonore, puis l'espace sécuritaire de ce petit restaurant. Le promeneur pénètre dans le Wom Wah Tea Parlor. L'endroit a préservé son apparence des années 1950. D'ailleurs, pour appuyer ce climat d'époque, il y a une musique datant de ces mêmes années qui joue. Le promeneur peut ensuite suivre la recommandation de Gong, soit s'asseoir et prendre un thé accompagné d'un traditionnel biscuit aux amandes. Après que le promeneur ait pénétré dans le restaurant, une vieille dame asiatique prononce quelques mots qui ne s'adressent pas directement à lui : « *Hi. Do you want a coffee? Almond cookie, how many? Just one! Ah...* »⁸². Il s'agit de la première voix dont la source est présente *in situ*, c'est-à-dire qu'elle est présente à la fois dans l'environnement physique et dans l'environnement médiatique. En effet, cette dame est la femme du propriétaire et tous deux travaillent et passent leur journée dans le restaurant. Ce commerce est un espace public que le propriétaire, Mr. Wah, et son entourage se sont approprié au fil des années. Comme le précise Gong, ceux-ci refont les mêmes actions jour après jour depuis déjà très longtemps : « *Here, where time stands still, next to Mr. Wah. Look around. Do you see Mr. Wah, the owner? He's the one reading the newspaper. Just like his grandfather, his father, and now him. He's been sitting there, reading the newspaper forever. Mr. Wah is here everyday, doing exactly the same thing. And then at five o'clock, routinely, his friends come to play cards until closing.* ». En expliquant que les comportements aperçus par le promeneur sont répétés jour après jour, Gong transmet au promeneur de passage la (re)connaissance d'un habitant. Dans ce contexte, le restaurant devient un autre espace de pratiques quotidiennes duquel le promeneur peut tisser sa représentation du quartier. De plus, Gong encourage le promeneur à faire une pause ; à cesser l'enregistrement un instant pour

⁸¹ Nous avons défini lors du précédent chapitre ce que nous entendons par le feuilletage de l'espace de représentation (3.4). Rappelons simplement que Lefebvre emploie la notion de feuilletage pour témoigner de l'espace pluriel ou traversé de multiples représentations. Voir Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, op. cit., p.104

⁸² Cette voix intervient à deux reprises lors de la partie 11 de la transcription.

déguster son thé et son biscuit aux amandes ; à faire l'expérience gustative de la spécialité de la maison. En faisant une telle action, le promeneur s'approprie davantage cet espace du quartier, puisqu'il y attache le souvenir d'une pratique personnelle. La promenade *Soundwalk : Chinatown* étant très populaire, le promeneur peut sentir une certaine reconnaissance venant des propriétaires. Enfin, Gong indique au promeneur de payer sa facture et de le rencontrer à l'extérieur. Le promeneur a donc une nouvelle occasion d'entrer en relation économique avec un habitant du quartier.

À la sortie du restaurant, Gong invite le promeneur à poursuivre son chemin. Il porte à l'attention du promeneur les différents salons de barbier qui bordent la rue. Derrière ces salons, explique Gong, se trouvent des tables de jeu. Nulle part ailleurs, précise-t-il, quelqu'un ne peut se faire couper les cheveux et jouer au mah-jong en même temps. Selon Gong, ces espaces reflètent une pratique spécifiquement chinoise. Le thème de la présence du jeu de hasard dans la vie quotidienne des Chinois est abordé à trois reprises dans cette promenade. *Soundwalk* fait le choix de soutenir cette représentation stéréotypée de la communauté chinoise. D'ailleurs, la voix de la jeune femme chinoise vient confirmer cette habitude : « *Gambling his everywhere in Chinatown. That's a fact.* ». Dans ces circonstances, *Soundwalk* présente cette pratique comme faisant partie de l'identité chinoise. La compagnie laisse entendre que les odeurs caractéristiques, le jeu, les conflits entre gangs ne constituent peut-être pas des stéréotypes de la communauté chinoise.

Un peu plus loin, Gong porte à l'attention du promeneur un édifice historique qui semble être abandonné : « *Look on your right. A sleeping beauty. A building straight from the Ming dynasty.* ». Gong indique d'abord la fonction officielle du bâtiment, soit un théâtre, puis il mentionne la rumeur selon laquelle il s'agirait d'une fumerie (*an opium den*). Avec cette affirmation, le guide-narrateur introduit le oui-dire des habitants, leur espace de représentation, ce qui vient jeter une certaine ambiguïté sur la fonction réelle de la bâtisse et compliquer la fonction documentaire de la promenade. Gong décourage le promeneur de visiter ce lieu : « *Don't even try to get inside, they would not let you in. I warn you, they do not appreciate your attention. Remember, this is Chinatown; you don't mess with this type of business.* ». Gong présente l'éventuelle rencontre entre un promeneur et les pratiquants de l'endroit comme étant indésirable. Le guide-narrateur communique ainsi un code de

conduite au promeneur et l'encourage à faire de ce lieu une frontière à ne pas franchir, ce qui ajoute crainte et mystère à la promenade.

Alors que le promeneur poursuit son chemin, Gong l'interpelle à nouveau : « *on your right the Transfiguration Church. Stop for a minute* [l'église est située de l'autre côté de la rue]. *Here, father Noble Eddie is the only italien father to give the sermon in cantonee's* ». Le prêtre émet quelques commentaires, mais ne parle ni de religion, ni de la culture chinoise⁸³. Simplement, il explique que l'église face à laquelle le promeneur se situe est surnommée « *church of immigrants* » et que, de ce fait, elle est à l'image de la ville de New York. Tout comme la femme entendue devant la synagogue, le prêtre rappelle que les différentes communautés culturelles et ethniques se sont succédé dans ce quartier depuis les cent dernières années. Soundwalk refuse ainsi de participer à la création d'un espace de représentation homogène, défini par une seule culture, une seule identité. Par de telles interventions, la promenade témoigne des relations historiques qui traversent la communauté chinoise. Cette situation où un prêtre italien donne le sermon en cantonais à des Chinois catholiques est une incarnation de la réalité multiculturelle évoquée.

Ensuite, le promeneur reprend sa marche et entre dans ce qui était autrefois « *the infamous neighborhood of Five Points* ». C'est dans ce quartier, précise Gong, que se déroulait le film *Gangs of New York* (2002) de Martin Scorsese. À cet endroit, explique-t-il, les deux gangs les plus populaires de l'époque, les Dead Rabbits et les Plug Uglies, s'affrontaient et s'entretuaient sans relâche. Une fois de plus, la notion de quartier est introduite par l'usage qui est fait des lieux, c'est-à-dire en tant qu'espace et espace de représentation. Par ce commentaire de Gong, le promeneur découvre un quartier historique situé à l'intérieur du quartier actuel de Chinatown. Si le promeneur a vu l'œuvre de Scorsese, une série de représentations audiovisuelles peuvent surgir dans sa mémoire. Comme pour l'évocation du 11 septembre, la promenade s'approprie certaines valeurs des médias dominants pour susciter l'intérêt du promeneur⁸⁴.

⁸³ Ce protagoniste intervient lors de la partie 13 de la transcription.

⁸⁴ Nous voulons remercier Olivier Asselin pour son commentaire enrichissant à propos de l'évocation des valeurs des médias dominants par Soundwalk.

Par la suite, Gong indique la présence d'un salon funéraire. Il porte à l'attention du promeneur de petits bouts de papier sur lesquels apparaissent des noms écrits en chinois et qui informent les habitants des morts récentes. Cette information que Gong rend accessible pour le promeneur s'adresse essentiellement à un habitant. Notons que ces points de repère très discrets constituent un bon exemple de ce qui ponctue le parcours d'un habitant. Brièvement, Gong précise que dans le parc situé à la gauche du promeneur, un maître du tai-chi donne des leçons tôt le matin. À la droite du promeneur, ajoute Gong, se trouve un magasin d'herbes médicinales, *Ginseng USA*. Lorsque le promeneur s'arrête devant cet endroit, un vieil homme prononce quelques commentaires. L'homme commence son intervention par quelques mots dans une langue asiatique, puis il poursuit : « *American ginseng for the kidney, and the liver... liver and kidney. And haaa... Because the people in China, the liver problems a lot* [l'homme rit]. »⁸⁵. La voix de ce vieil homme qui peut être le commerçant, un client ou simplement un passant est avant tout la voix d'un Chinois parlant de sa tradition médicale et de son peuple. Rappelons que cette voix se joint à de nombreuses autres qui viennent former une communauté médiatique avec laquelle le promeneur entre en relation. À nouveau, Soundwalk feuillette l'espace de représentation du promeneur et multiplie les niveaux de pratique : il y a ce que le promeneur voit actuellement, par exemple, des jeunes qui jouent dans un module et des adultes qui jouent au tennis ; il y a la présence suggérée du maître de tai-chi qui donne ses leçons tôt le matin ; il y a les vieillards qui errent dans le parc à différents moments de la journée. Suite à cet ensemble de courts commentaires faits par Gong, cette petite portion du Chinatown est devenue, dans l'espace de représentation du promeneur, un espace funéraire, médical, de loisir et d'errance. Autrement dit, la médiation densifie l'espace de représentation du promeneur en le chargeant d'un savoir « habitant », en l'occurrence, quotidien.

L'étape suivante est, sans équivoque, la plus esthétisée et la plus fictionalisée du parcours. Alors que le promeneur marche le long de Mulberry St., Gong lui ordonne de changer de direction : « *On the right side, 60 Mulberry St. Right before the parking lot and next to the hairdresser, there's a series of black steps. I want you to go up the steps. Go straight and through the door.* ». Lorsque Gong parle au promeneur, sa voix fait de l'écho, comme s'il était dans un grand souterrain contenant des tuyaux métalliques. Aussi, il y a le son de l'eau

⁸⁵ Cette voix intervient lors de la partie 13 de la transcription.

qui dégoutte. Cet immeuble est un espace privé. Le promeneur qui se prête au jeu doit franchir cette frontière que constitue la porte du bâtiment. Quand le promeneur pénètre dans l'édifice, il peut entendre le bruit d'une lourde porte qui s'ouvre et qui se ferme en émettant un bruit très fort. Une fois que le promeneur est à l'intérieur, une musique mi-horreur, mi-suspens débute. Le climat est étrange et glauque. Alors que le promeneur monte l'escalier, il y a le son d'une radio de police qui reçoit un appel. L'enregistrement suggère que des événements sordides et crapuleux se produisent en ces lieux. L'espace privé acquiert ainsi une identité menaçante. Pour accentuer le défi imposé au promeneur, Gong dit : « *Be cautious and very discrete. This is a place that you shouldn't be in* ». Arrivé au deuxième étage, Gong demande au promeneur de s'approcher d'une porte et de regarder à travers une fente l'homme qui habite l'appartement. Il est difficile de vraiment voir quelqu'un par cette fente. Cela dit, le promeneur peut regarder par l'œilleton qui donne une vue partielle de l'appartement. Cet homme, précise Gong, est l'ancien dirigeant d'un gang. Puis, sans nécessairement avoir aperçu l'homme, le promeneur un peu effrayé rebrousse chemin. Lorsqu'il redescend, des voix créent une atmosphère infâme. Alors que le promeneur franchit la porte, puis aboutit à l'extérieur, la bande-son laisse entendre le chant des oiseaux et le rire des enfants qui jouent dans le parc. Comme nous l'avons mentionné dans notre deuxième chapitre, cette intrusion n'est qu'une mise en scène, un jeu avec le promeneur.

Non loin de l'immeuble à appartement se trouvent deux grandes tours reliées par un passage (illustration 7). Il s'agit d'un tribunal et d'une prison. Ces deux édifices constituent une présence imposante et non chinoise dans le Chinatown, ce qui vient nuancer davantage l'espace et l'espace de représentation du quartier. Ce ne peut être que dans l'optique de présenter ce qui compose véritablement le quartier que Soundwalk nous expose ce point de repère. Nous pouvons supposer qu'un tour guidé traditionnel ferait fi de ce type d'endroit sans qualités particulières. À cette étape, Gong propose au promeneur de passer du temps derrière les barreaux. Encore ici, le guide-narrateur aborde la médiation audio comme un moyen pour le promeneur d'éprouver l'univers des autres. Comme nous l'avons souligné précédemment, dans *Soundwalk : Chinatown* le baladeur permet une certaine expérience empathique. Debout sur le trottoir, à plus de cent mètres des édifices, le promeneur écoute un gardien de prison lui faire un récit empathique de la vie en prison⁸⁶. Il décrit l'intérieur

⁸⁶ Ce protagoniste intervient lors de la partie 16 de la transcription.

des bâtisses, ainsi que les actions et les sentiments des prisonniers. À l'aide de la médiation audio, ces lieux passent de simples points de repère à des espaces pratiqués et habités.

Alors que le promeneur reprend son chemin, Gong demande : « *Can your hear the fortune teller, Mr. Louis ?* ». Le diseur de bonne aventure adresse quelques conseils au promeneur basés sur l'horoscope chinois : « *This year not so good. Be careful, everything, not good. Driving, slowly. In this year, don't trust nobody. Ok. You want to marry, you find a girl, and get one on the snake year and the horse year, Ok.* ». Cet homme est un autre porte-parole des traditions et des croyances chinoises. Le diseur de bonne aventure aborde directement le promeneur, il entre en relation avec lui. Il est intéressant de souligner que, considérant les deux promenades de notre corpus, il s'agit du seul instant où quelqu'un présume que le promeneur est un homme (« *you want to marry, you find a girl* »)⁸⁷.

Alors que le promeneur marche le long de la rue, Gong lui dit : « *on your left you will see a big black heavy gate leading into an alley. I want you to go through it* ». À nouveau, le promeneur doit quitter son chemin pour franchir une frontière sans savoir de quel type d'espace elle le sépare. Le promeneur traverse la porte grillagée (illustration 8) et s'aventure dans le petit passage sans savoir où cela le conduira. Il doit ensuite ouvrir une porte rouge qui donne sur l'intérieur d'une bâtisse. Une fois que le promeneur est à l'intérieur, Gong lui apprend que c'est le Senior Citizen Center. Soundwalk précède l'entrée du promeneur en ce lieu d'un grand doute, jouant ainsi sur sa volonté et son courage. La promenade dirige le promeneur dans ce lieu quotidien, un endroit qu'il n'aurait sans doute pas pratiqué lors d'un tour guidé traditionnel. Gong revient sur la notion de jeu de hasard et dit : « *yes, yes, yes, whe never stop gambling* ». Un vieil homme⁸⁸ raconte de manière générale la raison d'être de ce centre communautaire pour personnes âgées. Il énumère les passe-temps favoris de ceux qui fréquentent le centre. Le vieil homme conclut que la répétition d'actions quotidiennes a produit un sentiment de communauté chez les personnes âgées. Une fois de plus, le promeneur entre en relation médiatiquement avec un des membres de la communauté chinoise. Cette personne âgée lui explique comment les gens pratiquent ce lieu, pendant que le promeneur peut observer de ses propres yeux les

⁸⁷ Une autre hypothèse, aussi plausible, est qu'il s'agit de propos recueillis par Crasneanski et que le diseur de bonne aventure s'adressait directement à son interviewer.

⁸⁸ Ce protagoniste intervient lors de la partie 19 de la transcription.

différentes actions des usagers⁸⁹. Le promeneur éprouve un espace identitaire particulier défini par une catégorie spécifique de la communauté chinoise, soit les personnes âgées du quartier. En ressortant de la bâtisse, le promeneur recroise médiatiquement Mr. Louis, le diseur de bonne aventure. Rencontrer à nouveau une personne ou un endroit peut donner au non-résident un sentiment de reconnaissance d'une partie de l'espace du quartier.

Pendant que le promeneur longe Brayard St., Gong qualifie, pour une seconde fois, une partie du quartier de « cœur » de Chinatown. Il s'agit d'un nœud dense de pratiques, mais qui n'est pas particulièrement marqué par la communauté chinoise. D'ailleurs, Gong ajoute la remarque suivante : « *On your right is Häagen-Dazs ice cream. This was the first western company that was able to drive its way in to Chinatown.* ». En notant ce point de repère occidental, Soundwalk insiste pour présenter un quartier formé et transformé par diverses communautés. De plus, cette remarque réaffirme que Soundwalk s'intéresse davantage aux lieux quotidiens qu'aux lieux extraordinaires pour illustrer ce qui constitue le quartier – un restaurant, une prison, un commerce de crème glacée, une église, un parc, un salon de barbier, etc. Par la suite, Gong revient sur la croissance importante du Chinatown, sur l'évolution et l'expansion de cette géographie humaine. Un vieil homme chinois exprime, non sans humour, son avis sur la raison de cette croissance : « *Growing and growing bigger and bigger all right! And now even the Italians chased out by Chinese people [rire], because we are good businessmen. Not so good as Jewish people but [rire] we are good in business also* ». Cet inconnu chinois résume une relation historique, en l'occurrence conflictuelle, entre des communautés ethniques qui se partagent une région.

Lorsque le promeneur passe devant un poste de police, Gong dit : « *This is the street of the famous fifth police precinct. The police have always had a hard time in Chinatown. We're not used to dealing with authorities. It's hard to get rid of 3000-years-old habits : Girls, gambling, extortion. It's part of the whole business. What can you do?* ». Ce point de repère permet à Gong d'affirmer que la communauté chinoise est indisciplinée et ce, depuis toujours. Il est difficile de déterminer s'il s'agit ou non d'une vision stéréotypée de cette communauté. Ce commentaire témoigne du goût chez Soundwalk de transmettre un savoir différent de celui

⁸⁹ À titre d'exemple, lorsque nous sommes entrés dans ce lieu, nous avons pu regarder un groupe de personnes âgées qui interprétaient une musique traditionnelle.

offre par un tour guidé traditionnel, c'est-à-dire des informations quotidiennes, imprécises ou, en l'occurrence, qui peuvent ternir l'image de la collectivité visitée.

Le promeneur entre alors dans un magasin d'herbes médicinales, Herbalist Sister Lansey. Alors que le promeneur franchit la porte (frontière), une cloche retentit très fortement sur la bande-son⁹⁰. Il est presque inévitable que le promeneur sursaute au son de cette cloche. En faisant sursauter le promeneur qui fait face aux commerçants dans un lieu traditionnel contigu, Soundwalk accentue le sentiment d'intrusion éprouvé par celui-ci. Gong indique au promeneur : « *This is the core of Chinese culture* ». Gong et la jeune femme chinoise expliquent ensuite ce que peuvent guérir certains médicaments, puis comment Dr. Yang – le médecin qui travaille en cet endroit et que le promeneur peut généralement voir – examine ses patients. Ainsi, la médiation audio permet, une fois de plus, de décrire les pratiques quotidiennes d'un lieu.

Par la suite, le promeneur sort du magasin en empruntant une porte qui le conduit dans un étroit et sombre tunnel. Ce chemin inusité, que seuls ceux qui connaissent bien le quartier peuvent connaître l'existence, offre une perspective sur l'arrière ou l'avant de certains commerces marginaux. Soundwalk profite du caractère glauque et peu éclairé de l'endroit pour créer un climat étrange, voire inquiétant. Des bruits électroacoustiques composent une ambiance sonore qui accompagne le promeneur tout au long de sa marche dans le tunnel. Encore ici, Soundwalk esthétise et fictionnalise l'espace pour transmettre une certaine représentation de la géographie humaine.

Arrivé au bout du tunnel, le promeneur ressort au grand jour et emprunte une artère très achalandée. Ce chemin contraste en tout point avec le tunnel. Pour souligner le relâchement que procure le changement d'espace, la musique mystérieuse laisse place à une musique douce et agréable. En d'autres mots, le changement de musique met en évidence la traversée d'une frontière. Le promeneur longe la rue pendant plusieurs minutes et les seules interventions de Gong sont quelques très courtes indications. Soundwalk esthétise ce chemin et laisse le promeneur libre dans ses pensées. Gong pointe le dernier point de repère, le Mahayana Buddhist Temple, puis invite le promeneur à y pénétrer.

⁹⁰ Cet extrait débute à 37 minutes 5 secondes et se termine à 38 minutes 43 secondes sur le DVD.

Le promeneur traverse une immense façade jaune, entre dans le temple, puis croise la réception. Gong suggère au promeneur de sortir un dollar de sa poche, de l'insérer dans une boîte rouge située devant lui et de prendre un bâton d'encens. Ce geste lui apportera de la chance pour l'année à venir, précise Gong. Encore une fois, le promeneur est convié à faire une action reliée à la tradition chinoise. Lorsque le promeneur pénètre dans le temple, Gong lui conseille de se faire très silencieux. De cette façon, le guide-narrateur transmet au promeneur un code de convenance. À l'intérieur de la salle où se trouve la statue de Bouddha, Robert Thurman, professeur à l'Université de Columbia et président-cofondateur du Tibet House, explique au promeneur la pensée bouddhiste. Ce professeur⁹¹ est la seule figure *d'expertise* qui joue vraiment un rôle de vulgarisateur. Le lieu vaste et majestueux est chargé de sens par les commentaires du spécialiste. Ce dernier insiste sur un principe qui est à la base de la pensée bouddhiste, soit le principe d'interconnexion de l'ensemble des éléments de l'univers. En terminant sur cette idée que tout est interconnecté, Soundwalk boucle la boucle de l'identification. De cette manière, le promeneur finit de s'approprier la culture chinoise. Puis, le professeur achève son propos par une séance de respiration et de méditation. Il invite le promeneur à performer lui-même ce rituel bouddhiste. Finalement, Gong conclut en renforçant cette idée d'échange culturel : « *Who knows, maybe next time, I'll follow your voice.* ».

Dans ce dernier chapitre, nous avons étudié l'œuvre *Soundwalk : Chinatown*, une occurrence du détour médiatisé en contexte urbain. Nous avons vu comment cette promenade emploie la médiation audio pour communiquer au promeneur une certaine idée du quartier, soit le quartier en tant que géographie humaine, en tant qu'espace public que s'approprient ses habitants. Nous avons démontré de quelles façons Soundwalk utilise le *baladeur* pour transmettre tactiquement au promeneur de passage un espace « habitant », c'est-à-dire un espace et un espace de représentation ponctué de qualités relationnelles, identitaires et historiques. Notre analyse nous a également permis de montrer comment, dans cette promenade, le Chinatown de New York est un espace dynamique défini par plusieurs types de pratiques et de pratiquants. Nous avons constaté que le promeneur entre

⁹¹ Ce protagoniste intervient lors de la partie 23 de la transcription.

en relation – surtout médiatiquement – avec un échantillon très diversifié de pratiquants du quartier : personnes âgées, immigrants mal nantis, criminels, jeunes, commerçants, professeur, diseur de bonne aventure, gardien de prison, etc. De plus, nous avons découvert comment la médiation audio communiquait au promeneur les qualités historiques de cette géographie humaine, soit en témoignant des pratiques qui se répètent, en expliquant la permanence d'une situation, ou encore, en exposant le promeneur à des espaces que les pratiquants se sont fortement appropriés. En définitive, nous considérons que *Soundwalk : Chinatown* détourne le tour guidé traditionnel en permettant à un promeneur de découvrir tactiquement, à même son espace asymétrique, un espace « habitant ». Concluons en rappelant les mots de Drobnick très appropriés pour décrire le détour médiatisé que nous venons d'étudier : « privileging the journey as much as the sites, these guided tours dramatize the intricate means by which places are imbued with affect and meaning, and how the social behaviours engaged during travel can not only be critiqued but reconceptualized as well. »⁹².

⁹² Jim Drobnick, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », op. cit., p.37.

CONCLUSION

Dans ce mémoire, nous avons étudié la manière dont la médiation reconfigure l'espace immédiat éprouvé par le promeneur dans *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown* ; nous avons discuté du statut mixte de l'espace asymétrique ; nous avons examiné la façon dont les promenades de notre corpus revisitent le modèle du tour guidé. Une de nos questions de départ était de savoir comment la promenade utilise l'espace et l'espace de représentation. En analysant certains usages du baladeur, de la caméra mini DV, puis de l'audioguide, nous avons appris que, lorsqu'un usager utilise une médiation technologique contextuelle, celle-ci peut reformuler son espace et son espace de représentation de manière tactique – elle reconfigure l'espace, mais non le lieu – et performative – elle reconfigure l'espace au moment même où l'usager expérimente cette médiation des lieux. Notre travail a révélé que le tour guidé emploie principalement deux tactiques pour intervenir sur le réel, soit le feuilletage de l'espace de représentation de l'usager, puis la configuration d'un parcours singulier. Nous avons découvert que les promenades artistiques de notre corpus se réapproprient et problématisent ces possibilités offertes par le tour guidé. Chez Cardiff, le feuilletage de l'espace de représentation du promeneur devient un outil tactique pour fictionnaliser l'environnement immédiat. L'artiste multiplie les perceptions possibles d'un lieu, d'un objet ou d'un individu. Concernant la configuration d'un parcours singulier, *Conspiracy Theory* désamorce complètement la logique de l'audioguide en refusant de pénétrer dans une salle d'exposition ou encore de commenter une œuvre. Ici, c'est le parcours médiatisé, l'espace asymétrique qui est l'œuvre. Chez Soundwalk, le feuilletage de l'espace de représentation est aussi un moyen tactique pour fictionnaliser l'environnement immédiat du promeneur. Mais ce n'est pas tout, notre analyse nous a permis de découvrir que dans *Soundwalk : Chinatown* le feuilletage rend possible pour un promeneur de passage d'adopter le point de vue d'un habitant du quartier exploré. Pour ce qui est de la configuration d'un parcours singulier, Soundwalk évite de pratiquer des lieux monumentaux ou historiques qui attirent traditionnellement les touristes, afin de proposer un parcours en des lieux banals ou quotidiens. Par conséquent, cette compagnie défend l'idée selon laquelle l'espace du quotidien peut être un terrain d'exploration digne d'intérêt pour le non-résident de passage. En somme, le feuilletage est pour Soundwalk et Cardiff un

moyen tactique d'immerger le promeneur dans un espace asymétrique qui multiplie les représentations possibles d'un environnement immédiat. Quant à l'espace, les artistes tirent profit de l'usage d'un média mobile audio ou audiovisuel pour amener le promeneur à pratiquer des lieux inusités.

Tout au long de notre travail, nous avons examiné l'espace asymétrique dans lequel le promeneur est immergé. Au commencement de ce mémoire, nous nous étions demandé comment la promenade produit son espace mixte. Les œuvres de Cardiff et de Soundwalk nous ont permis d'observer quelques situations où l'environnement sonore et/ou visuel médiatique court-circuite l'environnement immédiat, s'y combine et le transforme. Nous avons appris que la diffusion de sons binauraux *in situ* est l'un des principaux facteurs de cette interpénétration de l'espace immédiat et de l'espace médiatisé. Nous avons également constaté que la narration et les commentaires qui intègrent à leurs propos l'environnement immédiat jouent un rôle prépondérant dans la mixité de l'espace. Et finalement, nous avons remarqué que le respect du parcours par le promeneur rend possible la synchronie entre l'espace immédiat et l'espace médiatisé. Si pour Bull la recomposition de l'espace et de l'espace de représentation dans l'espace asymétrique exprime essentiellement la volonté solipsiste de l'utilisateur, notre enquête a démontré, à de nombreuses reprises, que cette reconfiguration peut être de nature dialogique. En d'autres termes, la médiation technologique de la pratique des lieux n'isole pas nécessairement l'utilisateur du reste du monde, elle offre aussi la possibilité de lui faire expérimenter différentes situations sociales. Au terme de nos investigations de la promenade, nous constatons que la mixité de l'espace asymétrique est à la fois de nature technologique et de nature phénoménologique. En effet, c'est lorsque le promeneur performe le parcours de la promenade et éprouve la médiation de l'artiste diffusé par une certaine technologie qu'il y a combinaison de l'espace immédiat et de l'espace médiatisé. Par conséquent, la mixité de l'espace est principalement le résultat d'une configuration rigoureuse de l'enregistrement combinée à une volonté de participation du promeneur.

Par nos recherches, nous avons illustré l'importance du modèle du tour guidé dans certaines promenades médiatiques. En tant que forme de médiation orientant la perception et la pratique d'un participant, le modèle du tour guidé nous a aidé à penser comment la promenade peut jouer avec un lieu, un contexte et un promeneur pour produire une

expérience singulière. Dès notre introduction, nous émettions l'hypothèse que les promenades artistiques de notre corpus réinterprètent ce paradigme. Nous avons constaté que *Conspiracy Theory* détourne le tour guidé afin d'immerger le promeneur dans une enquête fictive. Quant à *Soundwalk : Chinatown*, nous avons appris qu'elle détourne le tour guidé pour que le promeneur puisse, d'une part, découvrir une interprétation subjective de la culture chinoise, puis, d'autre part, éprouver le Chinatown de New York en tant que géographie humaine. À présent, nous pouvons cibler quelques différences importantes entre le tour guidé traditionnel et certaines promenades contemporaines comme celles de Cardiff et de Soundwalk. D'abord, la réinterprétation artistique du modèle du tour guidé amène un abandon du discours objectif visant à consolider la relation entre le sujet (sensorium expérimentant) et l'objet (ce dont il fait l'expérience) au profit d'une approche subjective qui s'affiche comme telle. La promenade n'a pas pour mandat d'optimiser la compréhension que le promeneur a de l'objet, plutôt elle cherche à transformer et même parfois à compliquer cette rencontre entre le sujet et l'objet. D'autre part, il est évident que, chacune à leur façon, les promenades de Cardiff et de Soundwalk opèrent un déplacement dans le choix des objets, des actions et des lieux à présenter, à représenter, puis à pratiquer. Ces promenades prennent pour matériaux le quotidien, le fictionnel, le mythe, le ouï-dire et le laissé pour compte. Finalement, nous constatons que les promenades médiatiques de notre corpus laissent une large place aux sons ambiants, à la musique et aux voix diverses afin d'esthétiser le parcours du promeneur, et ce, au détriment de la voix explicative et objective telle que nous la retrouvons dans le tour guidé traditionnel.

Tout bien considéré, même si la notion de détour médiatisé fut opérative pour étudier la manière dont les promenades de notre corpus problématisent le tour guidé, nous devons reconnaître à ce concept une limite. En effet, nous avons développé le concept de détour médiatisé par rapport à un type particulier de tour guidé qui tend aujourd'hui à être délaissé, c'est-à-dire le tour guidé adoptant rigoureusement une démarche monologique et institutionnelle. Suite à nos travaux de recherche, nous constatons que le tour guidé contemporain varie ses méthodes. La diversification des formes du tour guidé est corollaire d'une volonté d'augmenter le nombre de consommateurs. Désormais, le divertissement occupe une place centrale dans la pratique muséale et touristique. Les musées présentent des expositions « *blockbuster* », alors que les membres de l'industrie touristique proposent des expériences inusitées, extrêmes ou sur mesure. Dans ces circonstances, le tour guidé

souhaite moins éduquer et informer le public que le satisfaire et le séduire. Maintenant, le tour guidé privilégie davantage une esthétique relationnelle, puis une approche ludique et dialogique. Les promenades de Cardiff et de Soundwalk sont certes des créations originales remarquablement conçues, mais nous devons admettre qu'elles ne s'opposent pas à cette logique.

Au cours de cette recherche, d'autres questions sont apparues et plusieurs d'entre elles mériteraient d'être développées dans une étude ultérieure. Dans un premier temps, nous constatons qu'il y a encore beaucoup à connaître sur l'usage tactique des lieux en art et, plus précisément, sur la reconfiguration de l'espace immédiat par des œuvres médiatiques. Une prochaine recherche sur la promenade pourrait analyser des créations qui ont recours à de nouveaux médias, comme l'ordinateur et le GPS, pour organiser la diffusion des contenus. Il serait enrichissant d'observer comment l'usage de nouveaux médias permet à la médiation de s'adapter au parcours librement exécuté par le promeneur. Par exemple, lorsqu'une lecture faite par un GPS de la position exacte du promeneur rend possible pour un ordinateur de déterminer quelle partie de la médiation diffuser *in situ*. Dans ce contexte, il faudrait examiner les nouvelles possibilités de reconfiguration performative du réel offertes par les technologies informatiques.

Dans un deuxième temps, pour mener plus avant notre analyse de l'espace asymétrique, il pourrait être instructif de réévaluer en détail la question de l'*immersion*. Notre mémoire a démontré qu'à la différence de la réalité virtuelle qui distingue l'usager de l'environnement immédiat en l'immergeant dans un environnement exclusivement médiatisé, la promenade provoque un croisement, un choc ou une fusion entre l'espace médiatisé et l'espace immédiat. Il serait donc pertinent d'examiner davantage la question de l'immersion dans le contexte d'un espace mixte. De plus, dans le cadre d'une étude historique et intermédiaire, il serait enrichissant d'observer les différents cas où un usager utilise une médiation qui transforme sa perception et sa pratique de l'environnement immédiat. Nous pouvons citer en exemple l'usage de la carte géographique, du GPS, du téléphone cellulaire, de la boussole, du livre ou du guide touristique et plus encore.

Dans un troisième temps, maintenant que nous avons éprouvé notre hypothèse du détour médiatisé, il serait intéressant de relativiser cette notion dans le cadre d'une étude

historique sur les formes du tour guidé. En plus de cela, ce travail pourrait examiner la pratique muséale et touristique contemporaine en cherchant où se situe maintenant le problème politique.

En conclusion, notre enquête nous a permis de découvrir qu'en art contemporain il existe un corpus imposant d'œuvres médiatiques mobiles et contextuelle qui ont recours au langage cinématographique. Avec notre recherche exploratoire sur la promenade audio et audiovisuelle, nous souhaitons cibler, puis définir un certain nombre de questions et de concepts pouvant aider l'étude d'un ensemble d'œuvres que nous pourrions éventuellement nommer de *cinéma mobile et contextuel*¹. L'existence d'un tel corpus soulève une série de nouvelles questions dans le champ des études cinématographiques, notamment au sujet de l'interaction entre la médiation audio ou audiovisuelle, un contexte particulier et un spectateur mobile. Des œuvres comme *Conspiracy Theory* et *Soundwalk : Chinatown* posent des questions fascinantes. À titre d'exemple, elles reformulent l'usage du hors-champ, du champ-contrechamp, du raccord et du récit, puisque la médiation joue avec l'environnement extradiégétique, ou plutôt, parce que l'environnement médiatisé inclut dans la diégèse une partie de l'environnement immédiat qui devient, de ce fait, intradiégétique. Il y a là une problématique originale : chaque élément qui entre dans l'expérience du promeneur a le potentiel – que cela soit souhaité ou non par l'artiste – de devenir intradiégétique. Aussi, de telles œuvres réactualisent certaines questions très intéressantes, comme celle du travail sur la frontière entre documentaire et fiction ou bien celle de la fictionalisation de l'espace réel. Ajoutons que, lors de la conception du scénario et de la mise en scène d'une promenade, le créateur doit considérer certains aspects qui jusqu'à maintenant étaient inconnus à la création cinématographique, mais déjà présents dans l'art de l'installation, soit la mobilité du spectateur, la géographie des lieux pratiqués, la contingence, pour n'en nommer que quelques-uns.

Parce que dans une promenade médiatique l'enregistrement n'est qu'une partie de l'œuvre, notre mémoire n'aura jamais suffisamment insisté sur l'importance de réfléchir le type de lieux pratiqués, la façon dont ils sont travaillés – physiquement et médiatiquement –, la

¹ Dans le cadre de sa thèse de doctorat, Pengkai Pan a conduit des recherches sur le cinéma mobile et contextuel et produit quelques œuvres qu'il dit de cinéma mobile. Voir Pengkai Pan, *Mobile Cinema*, Cambridge (Mass.), Thèse de doctorat présentée au MIT, 2004.

technologie de médiation employée et la manière dont elle est utilisée. Sur le plan de l'analyse théorique, nous concluons que l'examen d'une œuvre médiatique contextuelle appelle principalement une approche pragmatique et phénoménologique. Il faut aussi retenir de notre mémoire certains outils conceptuels importants pouvant s'appliquer à l'étude de différents types de création qui croisent l'espace médiatisé et l'espace immédiat, tels que le feuilletage, l'espace, l'espace de représentation, l'espace asymétrique, le nœud interphonique, le nœud intervisuel et le contexte. En définitive, ce mémoire s'est voulu un premier pas de la promenade vers le cinéma.

ILLUSTRATIONS

Illustration 1

[illustration retirée / image withdrawn]

Illustrations 2

[illustration retirée / image withdrawn]

Illustrations 3

[illustration retirée / image withdrawn]

Illustration 4

[illustration retirée / image withdrawn]

Illustrations 5

[illustration retirée / image withdrawn]

Illustration 6

[illustration retirée / image withdrawn]

Illustration 7

[illustration retirée / image withdrawn]

Illustration 8

[illustration retirée / image withdrawn]

ANNEXE 1

Transcription de *Conspiracy Theory*

Janet Cardiff et George Bures Miller, promenade vidéo, 16 minutes 40 secondes. Disponible depuis le 25 novembre 2002. Conçue pour l'exposition *Janet Cardiff. A Survey of Works Including Collaborations with George Bures Miller*. Collection du Musée d'art contemporain de Montréal, Québec, Canada.

Nota bene : Il s'agit de la copie de travail de l'artiste (roman) et de quelques ajouts extraits de son scénario (italique). Par souci de rigueur, nous privilégions la version originale anglaise.

Conspiracy Theory

Opening – Sitting on chair on third floor. Black Screen.

(strange music)

1. J- Last night I dreamt that I killed a man. It was in a hotel room, a single swift act that disappeared as quickly as it had come. But I couldn't stop the feeling of guilt about doing it. Even as my eyes opened to the morning light it was still with me.

(sound of man's body as if he's on the couch next to you)

2. Man's voice (whisp) – you have to trust me. Go on. Tell me.

3. J- There's people outside on the balcony, do you see them? A person just went down the stairs. You have a camera in you hand. Hold it up. (fade up image of stairs) Point the camera where I point it... at the chair, the painting. Now move it to the left. She should be here soon.

(scene fades up camera looking at painting then pans left)

(Little girl comes slowly up stairs staring into camera, carrying something. She gets closer and stands in front and [*opens an envelope*] then holds up a photo for you to see. It's a photo of a man lying on the ground. Zoom into photo. Image cuts to movement of video of man [*man #2*] lying on ground in parking lot. Woman [*woman #1*] turns to run.) (2 second shot then quickly cut back to museum stairs from same viewpoint. Woman walks past. [*Sound of woman's footsteps passing.*] Camera image gets up, moves up to the window.)

4. J- *Synchronize your movements with mine. Point the camera where I point it.* Do you see the stairs in front of you ? Get up. Follow the image on the screen. Walk where I walk so we can stay together. Go up to the landing. Stop here. Point the camera outside... now over to the hotel. There's a figure in the window. Zoom in.

(Camera zooms into window, a figure is standing at window. Cut to scene inside hotel room. The woman [*woman #1 in slip and skirt*] standing at window. She turns. Walks past bed where a man is lying reading. Camera image cuts back to hotel window then pans over to right.)

(Sound of person behind you in museum space [*continues movement of man on screen through sound*]).

5. man- You're not there yet.

6. J- Let's go on, turn around, go down the stairs. And down again. Be careful. Hang on to the railing. *I've been watching these images, waiting... something is going to happen.* Stop at the edge of the railing.

(Extend scene over atrium to start just looking around at people eating then below.)

(Slow down pan of camera looking over atrium)

7. J- I came a long way to get here today. Highway driving that seemed to go on forever. I like traveling alone, not talking to anyone. Just watching people. When I'm alone sometimes it's like

I'm in a large glass bubble, protected, not really part of the world... just floating through it... We're being watched. There's a camera above us hidden in the lights.

(Camera moves over the scene, looks down at people below in atrium. Couple of people talking to each other then camera moves over to restaurant to a couple of women. Sound of phone ringing.)

8. J- The phone should ring... now he'll answer it.

(Camera pans to man sitting alone eating. His phone rings. He picks it up. [*looking around suspiciously*])

9. J- what took you so long... is he with you? You only have 8 minutes. Hurry.

(He hangs up phone, wipes his mouth and signals to waiter for bill.)

10. J- We have to go now. Down the stairs... sorry I'm going to fast, I'll slow down.

(Camera pans around to right and then across landing to next flight of stairs. Start to hear singing as you walk down stairs [*people coming up stairs*])

J- In between spaces, stairwells, corridors, electronic pulses on the videotape, shadows on the wall.

11. J- The sound of footsteps... Turn right. Go into the center

(Camera walks toward singer. Audience there, people standing around.)

12. J- Stop. Stop here.

(Singer comes close, moves around a bit, audience clapping. Screen goes black, but still hear singer around you and audience. Fade out)

13. J- Where do we go when we remember... We're not in the present but we're also not in the past... Is it the same place as when we dream?

(Sound of children playing, laughing)

14. J- There was a large orphanage that stood here once. You can see them now, beds lined in a row, the old wooden floors, the breathing and murmurs echoing through the rooms as the children sleep. One little boy opens his eyes awakened by a dream of us standing here watching him.

15. Man's voice close to your ear- Wake up!

(Video comes back up to empty atrium. [music stops])

16. J- Let's continue. Turn to the right, past the desk and down the stairs. There's a door with a screen over it on the left. Go over to it. Look inside (*Zoom in*). I like this piece of art. But it's a bit spooky, people's photos and objects locked in these boxes forever.

(camera zooms into face of man which then turns into a video of man from same position.)

Construction worker Man- We didn't see anything or know anything was going on. We were just the builders. I worked on the...

Other man says- thank you, that's enough

Construction worker gets up from chair

(Scene cuts back to museum.)

17. J- *We all see it, everyday* things are changing, happening right before our eyes but we just don't notice. (turns right and up stairs) Let's go on, back up the stairs and then directly to the left. There's a door to the right. Go through it, past security. *They can't see us.*

(Camera moves through doorway and down hallway [*hear whispers beside you, little laughs, etc.*] then through door.)

18. J- I don't know if this is the right place. If we get separated don't worry. Go through the door... Stop here. (*Sound of singer walking around laughing a bit, singing low and slow the same song.*)

(Camera goes outside into back hallway. Bang of door behind you at left. Sound of footsteps walking around.)

19. J- Let's go on. Straight and to the left.

(Camera moves towards arcade. Woman walks by doorway as we approach it. Woman walks from left to right. Camera follows her through arcade to end.)

20. J- There she is again. Turn to the right. Follow her.

21. J- I remember now, walking here the first time. I didn't know they were following behind me like this... Shooting me with a camera. I watch my own image now, but it's like she's another woman, *as if it's all a movie..*

Walk pass couple arguing :

M- You said that! I remember clearly.

W- No I didn't. You're wrong. It didn't happen that way.

22. J- How can I stop this. The same arguments the same people every time. (*Scary music*)

(*shot changes to walking through forest fast camera, sound of breathing, scary music*)

23. J- She's gone. Stop. This never happened before. There's a bench over to the left. Go over to it. Sit down.

24. J- I remember now that there was something else during the trip coming here. I stopped at a place along the highway to have lunch. The sun was in my eyes as I walked over to the restaurant. I could hear the sound of cars behind me on the highway. Just as I went in I saw a man standing at the telephone booth.

(insert quick edits of scene of walking up to restaurant then fade to man dressed in street clothes walking over to phones, picks up a phone, dials, looks around)

25. J- He looked at me

(Camera pans up from arm to face of person on phone)

(Man hangs up telephone, looks into camera)

26. J- It's time to find out what happens.

(cut back to arcade)

27. Man whsp- Don't go yet. You're too early.

(scary music continues)

28. J- Stand up. Go through the doors to the left into the parking lot. Walk slowly.

(camera goes through doors... Past woman.)

29. Man- Watch out! (whispered in ear)

(Sound of a gunshot and car squealing tires from left. Camera turns to left. See man's silhouette running about 10 feet from camera, car in distance. Gun shot again. Hear man yell, run! Man runs past into building. Car screeches to stop. Guy jumps out with gun in his hand, then scene is rewound and played back in slow motion. Shot of parking lot. Still shot. Pan down to ground. See DV tape and package.)

30. J- It's changed... He was supposed to get shot. Look down. She dropped her package.

(Shot of picking up a DV tape from package. Sound of putting it into camera. Cut to static then cut to shot of women running ramp. (gunshot sound) and then... video goes to static.)

31. J- Now turn around and go back through the doors into the arcade. Walk past the telephones (sound of someone talking) and then straight ahead...

32. J- Go down the stairs to the left and walk straight, keep to the right side of the hallway.

(Sound of people around you walking past)

34. J- It's like the bubble that surrounded me has broken. I feel the air move against my skin as people walk by. I feel my hand on the camera, my feet touching the ground. The smell of coffee.

35. Man- You can't leave...

36. J- Stop. The entrance to the museum is just to the right. You have to take the video camera back now. I'm not going with you this time. Goodbye.

(Sound of footsteps walking away.)

— FIN —

ANNEXE 2

Transcription de *Soundwalk : Chinatown*

Équipe de Soundwalk : Stephan Crasneanski (fondateur et auteur), Dug Winningham (ingénieur son), Michel Sitruck (développement commercial), Franklin Servan-Schreiber (marketing et stratégie), Jean-David Boujnah (directeur artistique). Promenade audio, 52 minutes 11 secondes. Disponible depuis 2003. Propriété de Oversampling Inc., New York, États-Unis.

Nota bene : Il s'agit de notre transcription de la promenade. Nous alternons volontairement entre le pronom *je* et le pronom *nous*. La première personne de plurielle est utilisé pour les expériences et les situations générales, c'est-à-dire n'appartenant pas spécifiquement aux contingences de notre expérience. L'emploi de la première personne du singulier permet de préciser, à même la transcription, qu'il s'agit de notre expérience. Lorsqu'un dialogue n'est pas scindé par une description de l'environnement sonore, c'est qu'il est dit sans véritable pause. Sauf si la simultanéité est précisée, nous suggérons le temps qui passe entre les dialogues par la description des sons et des actions. Il est à noter que c'est nous qui avons segmenté l'œuvre pour faciliter l'analyse.

Soundwalk : Chinatown

Le point de départ est situé à l'intérieur de la cantine *Cup & Saucer*, 89 Canal St., à New York. Une fois à l'intérieur, nous écoutons l'introduction.

[1. Débute à 00:00]

Bruits de foule parlant une langue asiatique, et sons de pas. Une voix féminine prononce d'un accent asiatique la décharge. Pendant ce temps, il y a les sons d'une foule avec des enfants qui rient, crient et courent.

Jeune femme chinoise

Soundwalk is to be used only with the express understanding that the makers, producers, owners, and the investors of Soundwalk can't be held legally liable for any injury, accident, arrest or other damage suffered by users of Soundwalk. Oversampling Inc. makes no representations as to the safety of the tour. The user expressly accepts any and all risks that may exist in the use of Soundwalk. Soundwalk is a unique experience set in the real world. Use common sense. Be ready for the unexpected as you would in real life.

La voix féminine fait une courte présentation dans une langue chinoise, puis elle entonne une chansonnette. Cette musique fait la transition jusqu'à ce que Jami Gong se présente. La foule, les enfants, le chant demeurent audibles. Plus nous avançons dans le prochain texte et plus les bruits de fond diminuent d'intensité. Puis, lorsqu'il prononce sa dernière phrase, un son de gong retentit accompagné de voix inspirées, quelque peu mystiques.

Jami Gong

Welcome to the Chinatown Soundwalk! I'm gonna take you around my neighborhood. I'm waiting for you at the Luncheonette coffee shop, 89 Canal St., at the corner of Canal St. and Eldridge St. Come inside and make yourself comfortable. If you like, have some coffee or tea. But have it now, because we will be walking for about 50 minutes.

[2. Débute à 01:40]

La porte de la cantine grince et nous entrons à l'intérieur. Les instruments de cuisine s'entrechoquent, quelques clients discutent et l'un des cuisiniers dit d'un accent asiatique : *Grilledcheese. Grilledcheese. You want white bread?* Un client masculin répond : *White*. Les mêmes bruits de restaurant continuent, le cuisinier donne d'autres commandes et Jami Gong nous interpelle.

Jami Gong

Hi! Is this seat taken? They told me about you, the one with the headphones. So, you want to discover Tong yan gai. Well I'm your man. My name is Jami Gong. I was born and raised in Chinatown. These are my blocks, these are my streets, these are my people. So listen to me

carefully and I will take care of you. Before we go on our adventure together, into the world of the unknown, there are a few rules that you'll need to follow. The most important one is to follow the rhythm of my footsteps. Be one with me. Also, never cross any street or turn any corner that I did not mention. Let me take control of your body and mind. I will allow you to observe without being observed. During our time together I will bring you to places where you are not supposed to go. So please behave and be very discrete. If you get caught, leave immediately. Remember, I'm not even existing. I'm just a voice in your head. I thought it would be a good idea to meet you at this luncheonette before we immerse ourselves into the mysterious world of Tong yan gai. The journey that you're about to take is the journey that the Chinese have taken for over 150 years. This is the first step to Chinatown. The first steps to America. You are now at the edge of Chinatown. The moment you open the doors, you'll be in Chinatown. So get ready to see, to smell, to touch, and to be Chinese. Are you ready? Let's go! Stand up, pay your tab, and I'll meet you outside.

Ce texte dure approximativement deux minutes. La première minute est accompagnée de l'environnement sonore décrit ci-haut. À la deuxième minute, des chants saccadés augmentent graduellement en intensité sonore.

[3. Débute à 04:21.]

Une clochette sonne à un rythme régulier, des gens discutent dans la rue et les voitures se manifestent discrètement.

Jami Gong

Look up! You are now at the corner of Eldridge St. and Canal St. Now walk across Canal St. and walk straight south along Eldridge St. Remember, follow the rhythm of my footsteps. One, two, yat, yee, yat, yee, yat, yee.

Sons électroacoustiques, voix, bruits de la ville composent l'environnement sonore qui accompagne quelques secondes notre marche.

Jami Gong

You're now walking alongside a turquoise wall.

L'environnement sonore demeure le même le temps de marcher le long du mur.

Jami Gong

Keep on walking down Eldridge St.

Jeune femme chinoise [la voix fait de l'écho]

This is not the Bronx or Brooklyn. It's not even New York. It's Chinatown baby.

L'environnement électroacoustique est plus présent. Une voix de femme qui semble glanée de la télévision ou de la radio prononce une courte phrase dans une langue asiatique. Cette phrase se répète en boucle.

[4. Débute à 05:38]

Jami Gong

On the left, is the last remaining synagogue in Chinatown [nous sommes situés sur le trottoir, alors que la synagogue se trouve à notre gauche, de l'autre côté de la rue]. Let's stop for a moment.

De lourdes portes de bois s'ouvrent lentement en émettant un grincement, puis une musique d'orgue et des chants religieux surgissent de l'intérieure de la synagogue. La musique accompagne le commentaire d'une femme au ton institutionnel.

Femme neutre

This building was the first great synagogue built in the United States by Jews from Eastern Europe. It was built in 1887. In the blocks right around here, you know, we are one of the last anchors of the Jewish neighborhood of a 100 years ago. Really, Chinatown has grown around the synagogue. And at the time it was built this was the center of the Jewish ghetto as it were. And before the Jew's were here, the Irish and the Italians were here. And before that, Native

American and African Americans brought over as slaves lived in lower Manhattan. And so this has always been a neighborhood that as been evolving and changing. And... it's always been a neighborhood that's been a little tough. You know, people come and they're working very hard. And, you know, many people today are living in the same tenement buildings that were built a hundred years ago and not many other improvements have been made.

[5. Débute à 06:52]

Les portes de bois se referment, puis nous entendons le champ d'oiseaux et le bruit de l'environnement urbain. Ensuite, s'amorce une musique instrumentale chinoise discrète. Le son faible des pas de Jami Gong ponctuée à un rythme régulier la marche.

Jami Gong

Now, keep walking down Eldridge St. On the right side do you see those men going up and down those steps, in and out of those buildings? They are from the Fujian province. FOB's, Fresh Off the Boat. These are employment agencies. These men are seeking jobs, any job. They're day laborers. This is the gateway to Chinatown. Cheap food, cheap jobs, cheap housing.

Jeune femme chinoise

It can be very easy or it can be very hard. So be with us. Chinese people come here to prosper, not to chant things.

[6. Débute à 07:55]

Un bruit de gong retentit à nouveau.

Jami Gong

Now you're at the corner of Eldridge St. and Division. Make a right turn [un premier son de train retentit]. In front of you is the Manhattan bridge [nous ne voyons qu'une petite partie du pont de Manhattan, puisque nous sommes presque dessous. La trame sonore laisse entendre un train. Alors que je m'approche du pont, un train passe dans l'environnement immédiat, ce qui

produit un bruit intense, puis vient noyer presque entièrement la bande sonore. Cela m'oblige à appuyer sur pause et attendre quelques secondes avant de reprendre l'écoute de la bande sonore]. *Below it is an island in the middle of the intersection. Go to it.*

Une fois arrivé sur cet îlot de ciment situé à la croisée des rues, le son du train cesse. Suit alors une musique traditionnelle.

Jami Gong

You are now on the island. Make a left turn. Right in front of you is a set of big glass doors. Go to it.

Pendant que nous traversons la rue, un son électronique d'éclairage et de décharges électriques se superpose à la musique traditionnelle.

Jami Gong

Now, it is time to get your Hong Kong fix. Open those doors, get inside and make a right turn.

[7. Débute à 08:54]

Un bruit de gong est suivi de sons de lasers électroniques. La trame sonore enchaîne avec une musique techno populaire asiatique.

Jami Gong

Now keep walking straight.

Des voix féminines discutant dans une langue asiatique se superposent à la musique. Je marche alors d'un pas rapide dans les corridors de ce petit centre commercial chinois.

Jami Gong

Turn Left. [la musique accompagne nos pas jusqu'à la sortie] Now exit through the set of glass doors underneath the surveillance monitors.

Au moment où je franchis les portes, la musique techno change pour une musique traditionnelle. Puis, une série de voix enrichit la trame sonore. Il se passe une dizaine de secondes entre le moment où nous aboutissons sur le trottoir accompagné par la musique et où nous retrouvons les indications de Jami Gong. Je regarde alors autour de moi, ne sachant pas où aller.

[8. Débute à 09:59]

Jami Gong

You're now on East Broadway. Turn right.

Plusieurs voix – principalement des femmes – discutent dans une langue asiatique. Nous entendons toujours faiblement les pas de Jami Gong.

Jami Gong

You're now at the corner of East Broadway and Market St. Now cross Market St. and keep on walking down East Broadway.

Les sons des commerçants s'ajoutent aux sons des passants.

Jami Gong

Now you're walking into the heart of Chinatown. This is the largest concentration of Chinese outside of Asia. Each building around you is a microcosm of Chinatown. There are bean farms in the basement, a restaurant on the first floor, a bridal shop on the second floor, a dentist on the third floor, a brokerage firm on the fourth floor, an opium den or a beauty salon on the fifth floor, and people living above all of these [une alarme de voiture retentit à ce moment]. Chinatown. A world in a world, within a world, within a world, within a world...

Le leitmotiv musical composé de voix de femmes augmente d'intensité sonore. Plusieurs voix discutent dans une langue asiatique. Les pas de Jami Gong continuent alors que nous marchons.

Jami Gong

On your right, do you see those new immigrants setting down on those stands. They are selling phone cards. Here you can make the cheapest phone calls to China. It can be a penny a minute. You can not beat that... My grandfather lives here, a few doors down on the left. Actually, I can not even remember the last time he left this street. Everything is here. China is East Broadway and East Broadway is China... Do you smell it. Yes indeed. Here, we have the freshest seafood around. Can you see the fish moving? We keep them alive just for you. Fresh is the word.

[9. Débute à 13:51]

Un coup de gong résonne, suivi du chant d'un homme. L'environnement sonore redevient celui de la ville.

Jami Gong

Now you are at the corner of East Broadway and Catherine St. Now look straight [progressivement, nous entendons des accords de violon], all the way down. Do you see the tall black building? That is the Millennium Hotel. The World Trade Center used to be on the left and right of it. What a view we had. Not anymore.[à cet instant nous entendons un avion en vol]. Now it is gone, all gone [la musique traditionnelle reprend]. Make a right on Catherine St.

Une musique traditionnelle d'influence hollywoodienne et plutôt nostalgique accompagne notre marche un bref instant. À ce moment, l'environnement sonore de la ville est absent.

Jami Gong

You are at the intersection of Catherine St. and the Bowery. Now keep walking straight and cross the Bowery.

Nous entendons alors des sirènes de camions de pompier, d'ambulances et de voitures de police parmi les sons de la ville.

[10. Débute à 15:45]

Un son de gong retentit et les sirènes demeurent audibles quelques instants.

Jami Gong

Now keep walking straight and enter Doyers St., the crookedest street in Chinatown. In Chinese culture, ghosts and evil spirits can only hop in straight lines [à ce moments, quelques effets sonores échos, voire fantomatiques résonnent]. So the merchants here built this street is crooked to keep out all the ghosts and evil spirits. How ingenious. [Une musique à base de tambour débute] This street is also nicknamed bloody angle because of all the murders and gangs' shootouts when the two biggest Chinese gangs, The Ghost Shadows and the Fine Dragons had a big turf battle, where five kids where murdered.

Un membre d'un gang

Fuck You!

Suivant le « Fuck you » un premier coup de feu est tiré, puis une série de coups de feu suivent. Des gens crient. Le son de la fusillade diminue.

Jami Gong

It's time to run for cover. Head for the yellow storefront, right in front of you. At the bend of the street is Wom Wah Tea Parlor. Get inside.

[11. 16:40]

Nous entendons le bruit de la porte métallique s'ouvrir, puis se fermer. Nous pénétrons dans le commerce. Commence alors une musique chinoise des années 1950 ou 1960.

Vieille dame asiatique [elle parle de loin et ne semble pas s'adresser à nous directement]

Hi. Do you want a coffee? Almond cookie, how many ? Just one! Ah...

La vieille dame asiatique continue de parler, mais sans que nous puissions comprendre ce qu'elle dit. Elle discute avec un autre client.

Jami Gong

Have a seat, as we go back into time. Soon, the wife of Mr. Wah will come and ask you for your order. Try the almond cookie and tea. It is their house special. I like to come here sometimes to get away from the chaos of New York City. Here, where time stands still, next to Mr. Wah [entre le bruit des assiettes qui s'entrechoquent, nous entendons le son d'un thé versé]. Look around. Do you see Mr. Wah, the owner? He's the one reading the newspaper. Just like his grandfather, his father, and now him. He's been sitting there, reading the newspaper forever. Mr. Wah is here everyday, doing exactly the same thing. And then at five o'clock, routinely, his friends come to play cards until closing. As you can see, Mr. Wah is a consistent man on the surface.

Vieille dame asiatique

1920! Since 1920! Right. 1920 to now. How many years? 80....80..84. 1920, you count it. 84!

Jami Gong

If you want to relax a little bit longer, just turn me off. And when you're ready, I'll meet you on track number 11.

La musique continue quelques secondes. Ensuite, j'arrête mon iPod approximativement 15 minutes. J'appuie sur *Play* à nouveau. La musique joue toujours.

Jami Gong

It's time for us to go now. Pay your bill and let's go outside.

[12. Débute à 19:04]

Le bruit de la porte métallique qui s'ouvre et se referme accompagne notre sortie. Nous entendons ensuite un air musical composé de claquements de doigts et de coups de ciseaux.

Jami Gong

Now you're back on Doyers St. Make a left and walk toward Pell St. All the Barbershops around you also have gambling parlors behind them. Where else can you get a haircut and play mah-jong at the same time. If you're a good gambler you could get a free haircut. And, if you're a bad gambler it can be the most expensive haircut that you will ever get.

Jeune femme chinoise

Gambling is everywhere in Chinatown. That's a fact [pour un bref instant, s'ajoute aux différents rythmes sonores le son de pièces métalliques tombant dans un contenant].

La musique change pour un air asiatique jazzy.

Jami Gong

You're at the corner of Doyers St. and Pell St. Make a left on Pell St. Look on your right. A sleeping beauty. A building straight from the Ming dynasty. The sign says that it is a theater inside. The rumor has it that it was and still is an opium den. Another Chinese mystery. Don't even try to get inside, they would not let you in. I warn you, they do not appreciate your attention. Remember, this is Chinatown; you don't mess with this type of business. Keep on walking [nous entendons le son de quelqu'un qui fume, puis la musique traditionnelle qui se poursuit quelques instants].

[13. Débute à 21:07]

Jami Gong

Now, you're at the corner of Pell St. and Mott St. Turn left on Mott St. [nous entendons à cet instant des enfants qui rient et crient]. On your right [une cloche d'église sonne 3 coups] the Transfiguration Church. Stop for a minute [l'église est située de l'autre côté de la rue]. Here, Father Noble Eddie is the only Italian Father to give the sermon in Cantonese [parmi les voix d'enfants, nous entendons un homme chanter un air religieux en cantonais].

Prêtre (Father Noble Eddie)

The history of the church is very interesting. It's called the church of immigrants, in New York City. A church that's very much like the city of New York. You know, New York is a place of immigrants. All these different waves and groups of immigrants came through the city and most of them came through this church. The Irish were here, in this area for, about a little over 100 years, and then the Italian immigration came, so the Irish moved out. And the Italians used this church and it became the center of Little Italy. And so, that era passed in the 1950's and the place became a Chinatown. Now this church is the largest Chinese Catholic Church in the United States.

Jami Gong

Look across the street from you, at the corner of Transfiguration Church is Mosco St. Make a left and go to it [à ce moment, les cloches de l'église résonnent à nouveau].

[14. Débute à 23:10]

Le chant religieux et le son des cloches diminuent d'intensité sonore, puis cessent. Une musique lente et de type « fanfare » débute – trombone, trompette, tambour, etc.

Jami Gong

You are now at the corner of Mott St. and Mosco St. Walk down Mosco St. This is the infamous neighborhood of Five Points, where the movie Gangs of New York was based. At one point, Five Points was the most notorious slum in New York City. Two of the most notorious gangs the Dead Rabbits and the Plug Uglies, used to have big battles here, where many were killed. Well my friend, you are now approaching the last exit from Chinatown. At the next corner, is funeral parlor Wro where we bury our own in grand style.

La musique s'estompe lentement, puis nous entendons des gens jouer dans un parc, certains jouent au tennis. Des enfants rient et crient.

Jami Gong

You're now at the corner of Mosco St. and Mulberry St. Make a right turn and walk down Mulberry St.

Discrètement, un son fantomatique, tel des voix venant d'un sous-sol, s'ajoute à la trame sonore.

Jami Gong

On your right, can you see the white pieces of paper sticking on a door, at the funeral parlor? These are the names of the deceased. These are the dead of the day.

Jeune femme chinoise

Must be happy song, humm [quelques notes sont alors jouées sur un instrument asiatique à corde, puis la jeune femme chantonne un air].

Jami Gong

On your left, this park. If you come here early enough, in the early hours of the day, you can still see the Tai-chi master giving instructions to his class. On your right side, 48 Mulberry St. Ginseng USA, the root of Chinese medicine. Let's stop here for a minute [la bâtisse est située devant nous, de l'autre coté de la rue].

Vieil homme asiatique

[L'homme dit quelques mots dans une langue asiatique] *American ginseng for the kidney, and the liver... liver and kidney. And haaa... Because the people in China, the liver problems a lot* [l'homme rit].

Jami Gong

Keep walking down Mulberry St. [une voix féminine entonne un air qui vient s'ajouter au chant des oiseaux et à l'écho des enfants qui jouent]. *Here, on your left, this park is nicknamed "Tongsai park" which translates to "waiting to die". If you look around, you'll see a lot of the elderly. They are waiting. Waiting to gamble, waiting to have their fortunes told, or waiting to show off their birds. Just waiting, waiting, waiting, waiting, waiting for their next life to begin. You see, in Chinese culture we have many lives. Stop now!* [À ce moment, la voix de

Jami Gong fait de l'écho, comme s'il était dans un grand sous-terrain contenant des tuyaux métalliques. De plus, nous entendons de l'eau qui dégoutte]. *On the right side, 60 Mulberry St. Right before the parking lot and next to the hairdresser, there's a series of black steps. I want you to go up the steps. Go straight and through the door.*

Nous entendons des bruits de pas qui montent les marches extérieurs.

Jami Gong

Now open the door.

[15. Débute à 26:48]

Le bruit d'une très lourde porte métallique qui s'ouvre et qui se ferme émet un bruit très fort. Une fois à l'intérieur, une musique mi-horreur, mi-suspens débute.

Jami Gong

Take the steps on your left. Be cautious and very discrete. This is a place that you shouldn't be in. [Alors que nous montons l'escalier, il y a le son d'une radio de police qui reçoit un appel. Une téléphoniste dit : « 911 3-40 recording ». Puis, une femme dit d'une voix étouffé : « Help me! Help me... ». La téléphoniste lui répond : « What is your emergency? ». La femme précise : « There's somebody in my house ». La téléphoniste demande : « Can you please reaffirm your address please ». La femme dit : « Chinatown, Chinatown. »]. *In front of you, apartment number 3. Get closer. Look through the crack in the door, there's an old man playing cards. This is Mr. Lam. He's the big boss. He used to be the head of the biggest triad in Chinatown, the Ghost Shadows. Not too long ago, they retired him. Now let's go back downstairs. Quiet. I'll meet you outside. Be careful on your way back* [entre les grincements et les bruits de pas, surgit la voix d'une femme faisant l'amour].

[16. Débute à 28:34]

La porte métallique se referme en faisant moins de bruit qu'à l'entrée. Soudainement, l'ambiance sonore change pour des sons d'oiseaux et d'enfants.

Jami Gong

Now we're back outside. Make a right and keep walking down Mulberry St.

Jeune femme chinoise

So, not too scared? [le leitmotiv de chants étranges suit cette phrase].

Jami Gong

Look left. You see two big buildings therewith a bridge in the middle. This is a jail and a court house. You get judged on the left, and jailed on the right [nous entendons alors le bruit d'une porte de cellule qui se ferme]. You are now at the corner of Mulberry St. and Brayard St. Let's stop here for a moment and spend some time behind bars.

Debout, avec l'édifice à plus de 100 mètres devant nous, nous entendons une porte de cellule se fermer et un homme, un garde, parle de l'endroit.

Garde de prison

It's a pretty unhappy place actually. No one comes here in any kind of a good mood. You go into this building. You walk trough this lobby here. You walk upstairs in this building. It's all very imposing, very heavy. Marble like columns, dark hallways, old lighting. People who come into this building are unhappy people. You come here when you have a problem you know. You come here when you've been arrested. You come here to prove you're innocent, or you come here to pay your fine and accept your punishment for your crimes. It's not a nice place to be. Compared to outside, a day like today, sun shining, little chilly, there's grass, there's birds, there's trees, there's food, there's people. But inside this building it's nothing but gloom and doom. Not a friendly place, not a nice place. Next door's even worse, because that's the jails. Small cells, close, tight, no freedom. You know, meals on a schedule. You know, you hear stories about how horrible it is in the jail in New York. It's not nice. It's not necessarily dangerous, not necessarily deadly, although it can be. You're in close quarters with people

who make a living out on preying on other people. I mean, they'll prey on each other if that's the only people they have to prey on. And us trying to maintain some kind of control over the situation. Le garde crie ensuite : Inmate 91A-49-68 pack your stuff. You're free to go

[17. Débute à 30:40]

Les bruits de la ville sont graduellement réintroduits. Des gens parlent, un camion diesel passe.

Jami Gong

Now cross Brayard St. Keep walking down Mulberry St. Now, turn right on Brayard St. Can you hear the fortune teller, Mr. Louis?

Mr. Louis

This year not so good. Be careful, everything, not good. Driving, slowly. In this year, don't trust nobody. Ok. You want to marry, you find a girl, and get one on the snake year and the horse year, Ok.

[18. Débute à 31:19]

Jami Gong

Look out, on your left you will see a big black heavy gate leading into an alley. I want you to go through it [une musique chinoise traditionnelle débute à ce moment]. Now, you are in the alley, on the left side, there's a red door. Open it, and get inside [nous pénétrons à l'intérieur et entendons un peu de musique et des gens qui discutent]. Keep walking through the hall, into the room. We are inside the old age Chinese community center (Senior Citizen Center). Yes, yes, yes. We never stop gambling [une musique des années 1950 ou 1960 débute à ce moment].

Vieil homme asiatique 2

All these are senior citizens. Senior Citizen center. They came here to have lunch, with a very low pay. In the afternoons they have some kind of entertainment, play cards, some of them sing Chinese old songs [c'est ce que j'ai remarqué dès mon entrée dans le centre. Un groupe de

personnes âgées interprétait une chanson traditionnelle]. *I think they do the gambling also, but a little money, ok, for older people. They have a lot of time, so they can relax here. And after 4 o'clock, 5 o'clock they go home and that's it for senior citizen. We...we take care and respect older people. It's our tradition, you know. We...we like family, very tight. We are very united.*

Jami Gong

Now it's time to go. Exit the same way you came in. I'll meet you on the street.

[19. Débute à 33:39]

Nous entendons un son de gong, les pas de Jami Gong, puis les bruits de la ville.

Jami Gong

Now we are back on Brayard St. Make a left turn and walk up Brayard St. [à cet instant, un autre son de gong résonne]. You are now on the corner of Brayard St. and Mott. St., the heart of Chinatown. On your right is Häagen-Dazs ice cream. This was the first western company that was able to drive its way in to Chinatown. Keep walking straight on Brayard St. [une musique jazz asiatique débute et accompagne notre marche un bon moment]. From where you're walking right now, on Brayard St., this was the original point of Chinatown, but now, years later, we have extended east, west, north and south, and we keep on growing, and growing, growing [Gong dit growing, et ce son est mis en boucle avec un effet d'écho].

Vieil homme asiatique 3

Growing and growing bigger and bigger all right! And now even the Italians chased out by Chinese people [rire], because we are good businessmen. Not so good as Jewish people but [rire] we are good in business also.

Jami Gong

You're now at the corner of Brayard St. and Elizabeth St. Make a left and walk down Elizabeth St. This is the street of the famous fight police precinct. The police have always had a hard time in Chinatown. We're not used to dealing with authorities. It's hard to get rid of 3000-years-old habits: Girls, gambling, extortion. It's part of the whole business. What can you do?

Pendant ce temps, se superpose aux bruits de la ville et aux sons d'enfants qui jouent, la voix d'un homme qui parle à la radio dans une langue asiatique. Puis il y a un changement de poste. Finalement, nous entendons un annonceur anglophone.

Annonceur radio anglophone

Chinatown crime scene are headed by 20 year old Bobby Wo from the Fujian province of China. Sources say the bombing and the execution of a known Tong soldier, the latest chapter is... [Un bruit de sirène rend presque inaudible la voix].

[20. Débute à 36:49]

Jami Gong

Now Stop. On the right side, across the street there's a tunnel, 1418 Elizabeth St. On the left side of the tunnel is Lansey Sister herbal store [Herbalist Sister Lansey], 18 Elizabeth St. Now cross the street and get inside the herbal store

Nous entendons une clochette sonner à intervalles réguliers, des gens qui marchent et quelques sons électroacoustiques. Une fois arrivés, nous entendons une petite porte de bois s'ouvrir et se refermer. J'entre dans le commerce. Un son très fort de cloche me fait sursauter.

Jami Gong

Now you're inside. Take a look around. This is the core of Chinese culture. Thousands of years of remedies. Here we can cure you no matter what you have [nous entendons une main qui fouille dans les immenses contenants d'herbe situés tout autour de nous]. Diarrhea, arthritis, pinch nerves, shingles, impotence, hemorrhoids, urination problems [l'énumération commence alors à faire de l'écho], prostate problem, infertility, asthma, asthma, you name it. We can fix it [le son de cloche retenti à nouveau].

Jeune femme chinoise

Can you see the man with the white smock? This is a Doctor Yang. Now can you see on the back of this store? This is where Mr. Yang check your pulse, your thong, your eyes. Then Mr. Yang will go to those food jars in front of you and will prepare you happy Chinese herbal cocktail. Better hot you know. [Un homme dit : 15 dollars, thank you].

Jami Gong

It is time to leave. Exit through the other door, leading into the tunnel

[21. Débute à 38:44]

Nous entendons la porte s'ouvrir et se fermer. Des gens discutent dans une langue asiatique.

Jami Gong

You're in the tunnel now. Make a left turn and meet you on the outside.

Des bruits électroacoustiques étranges et glauques créent une ambiance sonore et accompagnent notre marche à travers le tunnel sur plus de 30 secondes.

Jeune femme chinoise

Oh! Oh! Yellow fever

[22. Débute à 39:39]

Arrivés à la fin du tunnel, nous entendons le bruit de petites cloches, puis l'ambiance sonore mystérieuse cesse. Commence alors une chanson de rock contemporain instrumental.

Jami Gong

Now you're on the Bowery. Make a left turn.

La musique d'ambiance, urbaine, très contemporaine accompagne notre marche le long de la rue Bowery. Le son des automobiles qui passent se mélange à la musique.

Jami Gong

You're now at the corner of the Bowery and Canal St. Cross Canal St. along the Bowery. I'll meet you on the other side.

Après avoir diminué le temps de cette phrase, le niveau de la musique remonte. Nous entendons quelques sirènes au loin, puis des pas discrets.

Jami Gong

You're now on the other side of Canal St. Turn right and cross Canal St. Keep walking straight toward the big Buddhist temple with the yellow façade. The Mahayana Buddhist Temple, The biggest Buddhist temple here, in Tong yan gai. Get inside, I'll meet you there.

La musique s'estompe lentement après plus de 3 minutes d'écoute et de marche. La ville gagne en intensité sonore et nous entendons quelques sirènes.

[23. Débute à 42:24]

Nous entendons une porte de bois s'ouvrir doucement. Une fois pénétrés dans le temple, nous entendons un coup de gong. Une musique planante, composée de sons électroniques débute.

Homme à l'accent britannique (le son est moins clair et ne semble pas enregistré sur le lieu)

All these powers are projected upon the Zen master.

Jami Gong

Now that you're inside, be very quiet. Head toward the small red box. Take a dollar bill out of your pocket, put it inside the red donation box and pick up a fortune. This little fortune will last you for a year.

Homme à l'accent britannique

He is a Buddha. He is a master of life. And if he is, the reason why he is... is that he has discovered the unreality of the whole problem. There is not life on the one hand and you on the other, It's all the same.

Jami Gong

Walk around and appreciate the serenity and peace of this temple

Robert Thurman (Professeur de bouddhisme à l'Université Columbia et président-cofondateur du Tibet House)

Lucky we got out of the traffic on Canal St. What a hurlyburly as they say, in India. I'm Robert Thurman, professor of Buddhism at Columbia University and I'm also the president and one of the co-founders of Tibet House which is the Dalai Lama culture's institution in America. Here we are in the Chinese temple of Kuan Yin, the Mahayana Buddhist Temple. Kuan Yin means 'He who sees the sounds of the world, hears the cries of suffering beings'. It's the symbol of the Bodhisattva of compassion. There is the beautiful golden statues of the Buddha's and things all over the place. And people are peaceful in here. And there's a lot of red color. It's surprisingly colorful for a Buddhist temple. People think of Buddhism probably because they're thinking of Zen, but this Chinese Buddhist temple is massively colorful. The best way to take advantage of this calm and peaceful loving quality of this temple is to meditate on our connection to all beings; to use the traditional Mahayana meditation of love and compassion, to reflect on the fact that as far as we know our spiritual life is infinite. And so we've been intertwined with all other being forever, so we can meditate that every being in the universe has been our loved one, has been our child, our mother, or our parent, or our brother, or sister, or friend, or beloved. And everyone has that capacity for tenderness. And so as we sit here, we think of every being, of everyone we know, everyone we're just really acquainted with, even someone we've only heard about. We realize that we're intimately connected with them. They're all our one family. All beings on earth are all one family. All the Chinese people in here are all the same family. At one time we were born Chinese in their family. One time they were born western in our family. There's no real difference of blood. There's no real difference of gene. There's no real difference of race. These are all illusory construct. And spiritually we're all in one family. And we should feel that feeling of being connected. An intimate family feeling of connection with every being. [S'ajoute alors à la musique d'ambiance, un chant de

gorge bouddhiste.]. *Breathe very gently and rhythmically. And as we breathe out, send light rays to all the other beings of love. As you breathe in draw away any shadows or any darkness. Draw it to your own heart, and then transform it to light, and the fire of wisdom. And then again, breathe out light, breathe in the suffering of others, and breathe out light, and breathe in the sufferings of others and loose them in the vastness of our inner voyage, then breathe out light. This is the meditation of give and take. And the more light we give out to all the beings we know and love, the more bright we become lith.*

Jami Gong

It's time for me to go now. Breathe in, breathe out. Breathe in, breathe out. Now we know it's all the same. Who knows, maybe next time, I'll follow your voice. Now, I'll leave you into the hands of the all mighty Buddha. [Jami Gong nous salue dans sa langue].

Le son des chants de gorge, puis le rythme de quelques clochettes forment la trame sonore jusqu'à notre sortie. Le chant continue près de 4 minutes. Il est donc possible de demeurer dans le temple ou de retourner sur nos pas en écoutant la musique...

—FIN—

ANNEXE 3

Carte de la promenade *Soundwalk : Chinatown*, Soundwalk, 2002.

[illustration retirée / image withdrawn]

ANNEXE 4

Contenu du DVD

- *Premier extrait de « Conspiracy Theory »* : Extrait sonore de la promenade audiovisuelle *Conspiracy Theory* (2002), de Janet Cardiff, accompagné d'une planche de photographies prise de Mirjam Shaub (éd.), *Janet Cardiff. The Walk Book*, Vienne, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, 2005, p.229. Il s'agit du concert donné dans l'atrium du Musée d'art contemporain de Montréal.

- *Deuxième extrait de « Conspiracy Theory »* : Extrait sonore de la promenade audiovisuelle *Conspiracy Theory* (2002), de Janet Cardiff, accompagné d'une planche de photographies prise de Mirjam Shaub (éd.), *Janet Cardiff. The Walk Book*, Vienne, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, 2005, p.230. Il s'agit de la scène dans le stationnement souterrain de la Place des Arts.

- *Bande audio et quelques photographies de « Soundwalk : Chinatown »* : Bande sonore de la promenade audio *Soundwalk : Chinatown* (2002), de Soundwalk, accompagnée d'une vingtaine de photographies prises par Dominic Bouchard en septembre 2006.

BIBLIOGRAPHIE

L'espace

Livres :

AUGÉ, Marc, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992.

BIMBER, Oliver, Rames RASKAR, *Spatial Augmented Reality. Merging Real and Virtual Worlds*, Wellesley, Éditions AK Peters, 2005.

CASEY, Edward, *The Fate of Place. A Philosophical History*, Berkley, University of California Press, 1997.

de CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien. Arts de faire*, Paris, Éditions Gallimard, 1990.

de CERTEAU, Michel, Luce GIARD, Pierre MAYOL, *L'invention du quotidien. Habiter, cuisiner*, Paris, Éditions Gallimard, 1994.

DELEUZE, Gilles, Félix GUATTARI, *Rhizome. Introduction*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1976.

DELEUZE, Gilles, Félix GUATTARI, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie, tome 2*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980.

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Mesnil sur l'Estrée (France), Éditions Gallimard, 2005.

LEFEBVRE, Henri, *La production de l'espace*, 4^e édition, Paris, Éditions Anthropos, 2000.

MATORÉ, Georges, *L'espace humain. L'expression de l'espace dans la vie, la pensée et l'art contemporain*, 2^e édition, Paris, Librairie A.G. Nizet, 1976.

Articles :

PASÍN, Angel Enrique Carretero, « La quotidienneté comme objet. Henri Lefebvre et Michel Maffesoli. Deux lectures opposées », dans *Sociétés*, Paris, no.78, 2002, p.5-16.

ANDERSON, Kay J., « The Idea of Chinatown. The Power of Place and Institutional Practice in the Making of a Racial Category », dans Nicholas R. FYFE, Judith T. KENNY (éds), *The Urban Geography Reader*, Londres et New York, Routledge, 2005, p.219-228.

SERFATY-GARZON, Perla, « L'appropriation », dans Marion SAGAUD, Jacques BRUN, Jean-Claude DRIANT (éds.), *Dictionnaire critique de l'habitat et du logement*, Paris, Éditions Armand Colin, 2003, p.27-30.

L'art contextuel

Livres :

ARDENNE, Paul, Pascal BEAUSSE, Laurent GOUMARRE, *Pratique contemporaine. L'art comme expérience*, Paris, Éditions Dis Voir, 1999.

ARDENNE, Paul, *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain en situation d'intervention, de participation*, Paris, Flammarion, 2002.

BOISSIER, Jean-Louis, *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, Mamco, 2004.

BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon-Quetigny, Les Presses du Réel, 1998.

BULL, Michael, *Sounding out the city. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*, Oxford (New York), Berg, 2000.

BULL, Michael, Les BACK (éds.), *The Auditory Culture Reader*, New York, Berg, 2003.

CARON, André H., Letizia CARONIA, *Culture mobile. Les nouvelles pratiques de communication*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2005.

CHION, Michel, *L'audio-vision. Son et images au cinéma*, Paris, Nathan, 2004.

CHION, Michel, *La voix au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma ; Éditions de l'Étoile, 1982.

CRARY, Jonathan, *L'art de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Traduit de l'anglais par Frédéric Maurain, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1994.

JONES, Caroline A. (éd.), *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2006.

KWON, Miwon, *One Place after Another. Site-Specific Art and Locational Identity*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2002.

LAMOUREUX, Johanne, *L'art insituable. De l'in situ et autres sites*, Montréal, Lieudit Collection, 2001.

ONG, Walter J., *Orality and Literacy*, Londres et New York, Routledge, 2002.

PAN, Pengkai, *Mobile Cinema*, Cambridge (Mass.), Thèse de doctorat présentée au MIT, 2004.

SOLNIT, Rebecca, *L'art de marcher*, Traduit de l'anglais par Oristelle Bonis, Arles, Actes sud, 2002.

WISEU, Ana Araujo Barros, *Augmented Bodies. The Vision and Realities of Wearable Computers*, Toronto, Thèse de doctorat présentée à l'Université de Toronto, 2005.

WARDRIP-FRUIN, Noah, Nick MONTFORT (éds.), *The New Media Reader*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2003.

Articles :

ARMSTRONG, Kate, « Data and Narrative. Location Aware Fiction », 2003, en ligne : <http://trace.ntu.ac.uk/Opinion/index.cfm?article=83>

BEDERSON, Benjamin B., « Audio Augmented Reality. A Prototype Automated Tour Guide », dans *ACM Human Computer in Computing Systems conference. The conference companion*, Morristown (New Jersey), 1995, p.210-211.

BLUNCK, Annika, « Towards Meaningful Spaces », dans Martin RIESER, Andrea ZAPP (éds.), *New Screen Media. Cinema, Art, Narrative*, Londres, BFI Publishing, 2002.

BULL, Michael, « The Intimate Sounds of Urban Experience. An Auditory Epistemology of Everyday Mobility », dans K. NYIRI (éd.), *A Sense of Place. The Global and the Local in Mobile Communication*, Vienna, Passagen Verlag, 2005, p.169-178.

COURCHESNE, Luc, « The Construction of Experience. Turning Spectators into Visitors », dans Martin RIESER, Andrea ZAPP (éds.), *New Screen Media, Cinema, Art, Narrative*, Londres, BFI Publishing, 2002.

DAVILA, Thierry, « Le déplacement un outil artistique spéculatif », date non spécifiée, en ligne : http://www.synesthesie.com/mobilites/popup/davila_texte.html.

DROBNICK, Jim, « Mock Excursions and Twisted Itineraries. Tour Guide Performances », dans *Parachute*, no.80, Octobre-décembre 1995, p.30-37.

GALLOWAY, Anne, « Resonances and Everyday Life. Ubiquitous Computing and the City (Draft) », 2003, en ligne :

http://www.purselipsquarejaw.org/mobile/cult_studies_draft.html

GALLOWAY, Anne, Matthew WARD, « Locative Media as Socialising and Spatialising Practices. Learning from Archeology », 2005, en ligne :

http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf

GOMES, Pete, « Being on Location. The Beginnings of a Geo-Cinema », 2003, en ligne : <http://pallit.lhi.is/geocinema/geocinema.html>

FISHER, Jennifer, « Speeches of Display. Museum Audioguides », dans Jim DROBNICK (éd.), *Aural Cultures*, Toronto, Éditions WPG, 2004.

HEMMENT, Drew, « Locative Arts », 2004, en ligne :

<http://www.locative.net/tcmreader/index.php?locarts;hemment-art>

KRAUSS, Rosalind, « Sculpture in the Expanded Field », dans *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1985.

KAPROW, Allan, « “Happenings” in the New York Scene », dans Noah WARDRIP-FRUIN, Nick MONTFORT (éds.), *The New Media Reader*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2003, p.83-88.

LIND, Maria, « Spatial facsimiles and ambient spaces. Some reflections on site specificity in contemporary art », dans *Parkett*, no.54, 1998-1999, p.186-194.

MANOVICH, Lev, « Poétique de l'espace augmenté », dans *Parachute*, no.113, Hiver 2004, p.33-56.

MARGERISON, Adam, « Technologies. Locative Media », 2005, en ligne : http://wiki.media-culture.org.au/index.php?title=Technologies_-_Locative_Media&printable=yes

MELCHIONNE, Kevin, « Rethinking Site-specificity. Some Critical and Philosophical Problems », dans *Art Criticism*, vol.12, no.2, 1997, p.36-49.

MILGRAM, Paul, et al., « Augmented Reality. A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum », dans *SPIE Proceedings: Telem manipulator and Telepresence Technologies*, 1994, p.282-292.

PATERSON, Andrew, « Re-Appropriating Urban Space. Confessions of a Potential Mobile Graffiti-Artist », 2003, en ligne :

http://www.mlab.uiah.fi/~apaterso/texts/apaterson_reappropriatingspace_2003.pdf

TUTERS, Marc, « (Cartography) Geograffiti as the Digital Production of Nomadic Space », 2003, en ligne :

<http://mailman.twentiethcentury.com/pipermail/cartography/2003-September/000033.html>

Le récit

Livres :

ECO, Umberto, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle, 1985.

FRASER, Marie, *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, Montréal, Thèse de doctorat présentée à l'Université de Montréal, 2005.

GAUDREAU, André, François JOST, *Le récit cinématographique*, Condé-sur-Noireau, Éditions Nathan, 1990.

RICOEUR, Paul, *Temps et récit*, Tomes 1-2-3, Paris, Éditions Seuil, 1983, 1984, 1985.

RYAN, Marie-Laure (éd.), *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*, Lincoln et Londres, University of Nebraska Press, 2004.

RYAN, Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.

Le tour guidé et le tourisme

Livres :

CARTIER, Carolyn, Alan A. LEW, *Seduction of Place. Geographical Perspectives on Globalization and Touristed Landscape*, New York, Routledge, 2005.

GELLEREAU, Michèle, *Les mises en scène de la visite guidée. Communication et médiation*, Paris L'Harmattan, 2005

PAGE, Stephen, *Urban Tourism*, New York, Routledge, 1995.

URRY, John, *The Tourist Gaze. Leisure and Travel in Contemporary Societies*, Londres, SAGE Publications, 1990.

MacCANNELL, Dean, *The Tourist. A New Theory of the Leisure Class*, New York, Schocken Books, 1976.

KAPLAN, Caren, *Questions of Travel. Postmodern Discourses of Displacement*, Durham et Londres, Duke University Press, 1996.

Articles :

CHEVERST, K., et al., « Developing a Context-aware Electronic Tourist Guide : Some Issues and Experiences. », Acte du colloque *CHI 2000*, Pays-Bas, 2000, en ligne : <http://www.guide.lancs.ac.uk/CHIpaper.pdf>

CROW, David, Pengkai PAN, Lilly KAM, Glorianna DAVENPORT, « M-Views : A System for Location-Based Storytelling », Acte du colloque *UbiComp 2003*, Seattle, 2003, en ligne : <http://alumni.media.mit.edu/~ppk/Publications/UbiComp%20M-Views.pdf>

DAVENPORT, Glorianna, Flavia SPARACINO, Alex PENTLAND, « Wearable Cinema/Wearable City : Bridging Physical and Virtual Spaces Through Wearable Computing », Acte du colloque *IMAGINA 2000*, Montecarlo, en ligne : http://alumni.media.mit.edu/~flavia/Papers/flavia_imagina00.pdf

DESHAYES, Sophie, « La médiation individuelle au musée : l'enjeu des audioguides », en ligne :

http://deshayes.chadocs.com/refbiblio/publiaudioguides/papier_seminaire_audiovisit.pdf

DESHAYES, Sophie, « L'usage des supports mobiles au musée. Des audioguides classiques au multimédia nomade », Acte du colloque *ICHIM Berlin*, Septembre 2004, en ligne :

http://deshayes.chadocs.com/refbiblio/publiaudioguides/papier_seminaire_audiovisit.pdf

GREENBERG, Reesa, « The Acoustic Eye », dans *Parachute*, no.46, Mars-avril 1987, p.106-109.

SCHWARZER, Marjorie, « Art & Gadgetry : The Future of the Museum Visit », dans *Museum News*, vol. 80, no. 4, Juillet-août 2001, p.36-41 et 68-73.

SONTAG, Susan, « Unguided Tour », dans Elizabeth HARDWICK (éd.), *A Susan Sontag Reader*, New York, Vintage Books, 1983, p.371-381.

Janet Cardiff

Livres et catalogues :

CARDIFF, Janet, George BURES MILLER, *The Paradise Institute*, Winnipeg, Plug in ICA, 2001.

CARDIFF, Janet, George BURES MILLER, *Janet Cardiff & George Bures Miller. The Secret Hotel*, Bregenz, BK&Record Edition, 2006.

CARDIFF, Janet, George BURES MILLER, *Janet Cardiff & George Bures Miller. Pandemonium*, Philadelphie, Eastern State Penitentiary Historic Site, 2006.

CARDIFF, Janet, George BURES MILLER, *Janet Cardiff & George Bures Miller. Louisiana Contemporary*, Copenhagen, Louisiana Museum of Modern Art ; Slipcase Edition, 2006.

CARDIFF, Janet, *A Large Slow River*, Oakville, Oakville Galleries, 2001.

CARDIFF, Janets, *Janet Cardiff. The Missing Voice (case study B)*, Bregenz, Artangel ; Bk&CD-Rom Edition, 1999.

De BLOIS, Ariane, *La voix dans les promenades audio de Janet Cardiff. Étude de cas d'une utilisation renouvelée de la voix acousmatique*, Montréal, Mémoire de maîtrise présenté à l'Université du Québec à Montréal, 2005.

HEISS, Alanna, Marcel BRISEBOIS, *Janet Cardiff. A Survey of Works Including Collaborations with George Bures Miller*, New York, P.S.1 Contemporary Art Center, 2002.

SHAUB, Mirjam (éd.), *Janet Cardiff. The Walk Book*, Vienne, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, 2005.

Articles :

GARNEAU, David, « Janet Cardiff and George Bures Miller », dans *Art/Text*, no.57, Mai-juillet 1997.

GACHÉ, Sherry, « Janet Cardiff : Miami Art Museum », dans *Sculpture*, vol.18, no.1, Janvier-février 1999.

BISHOP, Claire, « Janet Cardiff : Whitechapel », dans *Flash Art*, vol.32, no.209, 1999.

BIAGIOLI, Monica, « Janet Cardiff the Missing Voice (Case Study B) : an Audio Walk », dans *Artfocus* (Toronto), Hiver-printemps 2000.

BLAZWICK, Iwona, « Janet Cardiff », dans *Fresh Cream*, Londres, Phaidon Press, 2001.

BOXER, Sarah, « An Artist Who Travels With You (on Tape, That Is) » dans *The New York Times*, 8 août 2000.

CARDIFF, Janet, « Ask the Artists : Janet Cardiff », dans *CI:99/00 On-Line Forums*, 1999, en ligne : <http://www.cmoa.org/international/html/forum/cardiffresponse.htm>

CAMHI, Leslie, « In Deep : Janet Cardiff and George Bures Miller » dans *The Village Voice*, 23 décembre 1997.

CARR-HARRIS, Ian, « The Art of Travel : Forever Engaged in the “there” beyond the “here” », dans *Canadian Art*, vol.18, Automne 2001, p.68-75.

DROBNICK, Jim, « Mock Excursions and Twisted Itineraries : Tour Guide Performances », dans *Parachute*, no.80, Octobre-décembre 1995.

D'SOUZA, Aruna, « A World of Sound », dans *Art in America*, vol.90, no.4, Avril 2002, p.110-115, 161.

EGOYAN, Atom, « Janet Cardiff », dans *Bomb*, no.79, Automne 2002, p.60-67.

GARNEAU, David, « Post Ironic Re-enchantments », dans *Border Crossings* (Winnipeg), Automne 1996.

GHAZNAVI, Corinna, « Les pistes sonores de Janet Cardiff », dans *Art Press*, no.269, Septembre 2001.

GENEREUX, Linda, « Janet Cardiff : Evelyn Amis Gallery », dans *Artforum*, vol.29, no.3, Novembre 1990.

FISHER, Jennifer, « Speeches of Display : Museum Audioguides », dans Jim DROBNICK (éd.), *Aural Cultures*, Toronto, Éditions WPG, 2004 [1999].

FRASER, Marie, « La narrativité du son : Les promenades de Janet Cardiff » dans *La performance des récits et la narrativité dans l'art contemporain*, Montréal, Thèse de doctorat présentée à l'Université de Montréal, p.98-134, 2005.

LAMONTAGNE, Valérie, « Louise Wilson and Janet Cardiff », dans *Parachute Magazine*, no.83, Été 1996.

LOUNDER, Barbara, « Janet Cardiff », dans *Parachute*, no.71, Juillet-septembre 1993.

MARKS, Laura U., « Janet Cardiff : Power Plant », dans *Artforum*, vol.33, no.7, Mars 1995.

MICHAEL DAULT, Gary, « Janet Cardiff », dans *Canadian Art Magazine*, Printemps 1999.

MOSER, Walter, « L'expérience esthétique dans une culture en transit : les promenades de Janet Cardiff », Acte du colloque *Situations de l'esthétique contemporaine. Héritage allemand et européen dans la philosophie de l'art*, Musée d'art contemporain de Montréal, 5-6-7 novembre 2003, en ligne :

http://media.macm.org/biobiblio/colloques/situations_esth/index.html

PINDER, David, « Ghostly Footsteps : Voices, Memories, and Walks in the City », dans *Ecumene : A Journal of Cultural Geographies*, vol.8, no.1, 2001.

STEINER, Rochelle, « Janet Cardiff », dans *Art Now. 137 Artistes au commencement du 21^{ième} siècle*, Berlin, Taschen, 2002, p.80-84.

Soundwalk

Articles :

_____, « Limited Edition Hip Hop Collector's Item », dans *Africa's Gateway*, 1 Janvier 2003.

_____, « A Guide to Urban Reality », dans *The Architect's Newspaper*, 1 février 2003.

GORNICK, Vivian, « And don't Worry About the Tip », dans *The New York Times*, 21 septembre 2003.

ASHLOCK, Jesse, « The Bronx Soundwalk », dans *RES*, 1 septembre 2003.

- BRUCKNER-COHEN, Jonah, « Soudwalk », dans *Wired*, 1 avril 2002.
- BOON, Marcus, « Soundwalk. New York, Chinatown, USA », dans *Wire*, Janvier 2003.
- COHEN, Billie, « Do you Hear What I Hear? », dans *Time Out*, Septembre 2005.
- ELLERD, Cody, « Soundwalk Audio Gives Insider's Tour », dans *Newsday*, 1 mars 2003.
- FRENETTE, Brad, « The Sky's the Limit for Ipod Travellers' Applications », dans *The Vancouver Sun*, 3 Juin 2006.
- GAYLORD, Chris, « Download a Tour, then tour Downtown », in *USA Today*, 12 avril 2006. En ligne :
http://www.usatoday.com/travel/destinations/2006-04-12-podcast-tours_x.htm
- GUÉRARD, François, « Téléchargez votre Guide! Des audioguides à télécharger sur un baladeur numérique? Il fallait y penser. », dans *L'actualité*, 1 août 2006.
- HANEY, Mike, « Trip Tech : All Ears », dans *Conde Nast Travele*, 15 mai 2006.
- KARP, Hannah, « Guide Books for Ipod Generation », dans *The Wall Street Journal*, 22 avril 2006.
- KERWIN, Jessica, « Guided by Voices », dans *WWD Friday*, 1 septembre 2002.
- KOREN, Leslie, « Opening Doors to an Authentic Chinatown », dans *Record*, Août 2003.
- ROUSSELOT, Fabrice, « Le Bronx du tag au tag », dans *Libération*, 1 février 2003.
- STRONG, Nolan, « Soundwalk' CD Series Focuses on Hip-Hop », dans *All Hip-Hop*, Janvier 2003.
- STUFF, « Heading to Germany? Make it a Soundtrip », dans *90Soccer.com*, 13 avril 2006.
- VENUGOPAL, Anur, « Listening to the City of Light », dans *India Abroad*, 30 septembre 2005.
- WILBURTON, Jackie, « Touring the Coolest Neighborhoods Around, Sans Guidebook », dans *Surface*, Avril 2003.

Ouvrages généraux et de référence

Livres :

- CUSSET, François, *French Theory. Foucault, Derrida, Deleuze & Cie et les mutations de la vie intellectuelle aux États-Unis*, Paris, Éditions La Découverte, 2005.
- FOUCAULT, Michel, *Surveiller et punir*, Paris, Tel Gallimard, 1975.
- LAÏDI, Zaki, *Le sacre du présent*, Manchecourt, Flammarion, 2000.

- LYOTARD, Jean-François, *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*, Éditions de Minuit, Paris, 1979.
- MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2001.
- PENDERGAST, Tom, Sara PENDERGAST, *Contemporary Artists*, vol.1, 5^e édition, New York, St-James Press, 2002.
- RIESER, Martin, Andrea ZAPP (éds.), *New Screen Media. Cinema, Art, Narrative*, Londres, BFI Publishing, 2002.
- RUSS, Jacqueline, *Dictionnaire de philosophie. Les concepts, les philosophes*, Paris, Bordas, 1991.
- REBOUL, Anne, Jacques MOESCHLER, *La pragmatique aujourd'hui. Une nouvelle science de la communication*, Paris, Éditions du Seuil, 1998.
- SHAW, Jeffrey, Peter WEIBEL, *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, Éditions ZKM, 2003.
- SHUSTERMAN, Richard (éd.), *The Range of Pragmatism and the Limits of Philosophy*, Malden, Blackwell Publishing, 2004.
- TACKELS, Bruno, *Petite introduction à Walter Benjamin*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- VIRILIO, Paul, *Esthétique de la disparition*, Paris, Éditions Balland, 1980.
- ZARADER, Jean-Pierre (coordonnateur), *Le vocabulaire des philosophes. Philosophie contemporaine (XX^e siècle)*, Paris, Ellispes, 2002.