



**AKKEN**

révélateur de territoires

Expériences sonores  
immersives

# AKKEN



Akken est une **agence de production et conception sonore** d'expériences immersives qui s'appuient sur le média sonore et la technologie des objets connectés pour révéler la part invisible des territoires, pour les musées, les lieux de patrimoine et les destinations touristiques. Nous réalisons des balades sonores géolocalisées, des dispositifs d'écoute immobiles et des podcasts sur-mesure.

Akken imagine des créations sonores qui invitent le visiteur à découvrir un territoire, un lieu patrimonial, un musée, par sa dimension humaine, sensible et invisible.



*Crédit Jérôme Fihey*

# DE L'INTÉRÊT DU MÉDIA SONORE



## Un média qui joue sur l'émotion

### Le son, le média de l'intime

Le média sonore est un terrain de jeu formidable pour créer, le temps d'une visite, un espace d'écoute complice. Les auditeurs, à qui l'on s'adresse "au creux de l'oreille", se voient offrir une fenêtre de déconnexion.

### Le média sonore, un cinéma pour les oreilles

Le son crée et induit des images mentales. Grâce à une conception sonore qui s'appuie sur le field recording, ce qui se déroule narrativement est illustré et sublimé, tout en activant le registre émotionnel de l'auditeur.

### Un média qui joue avec nos prérequis

Le son a un pouvoir évocateur : c'est un média propice à réveiller nos souvenirs, nos vécus. C'est cette **madeleine de Proust** qui fait exister ces sensations, cet univers englobant qui participe de l'immersion et du lâcher-prise ; c'est le temps long, propice à la découverte.



*Balade sonore géolocalisée - La Maladrerie Saint-Lazare - Beauvais (60)*

# DE L'INTÉRÊT DU MÉDIA SONORE



## Un média qui fait le pas de côté

### Proposer une lecture sensible du territoire

En donnant la parole aux habitants du territoire, aux usagers, aux habitués d'un lieu, nous créons une proximité entre les visiteurs et les visités. L'enjeu est de révéler l'invisible, la part sensible et intime d'un territoire, en passant par le récit, l'anecdote, le souvenir, l'émotion.

C'est l'occasion pour chaque visiteur de se projeter et s'identifier à l'une ou l'autre des voix qu'il entend, pour porter un autre regard sur les lieux et d'en révéler ses secrets. Il s'agit de se mettre à l'écoute de la part humaine des lieux.



*Balade sonore géolocalisée - La Délicate  
Oistreham - Colleville Montgomery (14)*

# MÉTHODE DE TRAVAIL

## La réalisation d'une création sonore Akken repose sur l'immersion par les auteurs et les créateurs sur ce lieu.

Cela permet de rencontrer experts et personnes ressources, mais aussi de collecter la parole habitante et de l'observation des lieux, futurs points d'écoute des productions *in situ*.

Ces projets à consonance plutôt documentaire font la part belle à de multiples interviews qui s'entremêlent, se faisant écho les unes aux autres.

D'autres productions prendront un virage fictionné, où l'ensemble des contenus sera écrit par des auteurs et des scénaristes, et interprété par des comédiens.

C'est souvent le lieu lui-même qui nous souffle l'esthétique qui lui ressemble.

Nos réalisations ont vocation à agir comme de véritables fenêtres sonores, une **conception bruitiste** vient donner corps et matérialité aux propos, tandis que les compositions musicales créent une unité esthétique.



Enregistrements de la balade sonore  
"Osmose"  
La Ferté-Bernard (72)

# LES SUPPORTS

Nous proposons des **balades sonores** sous trois formes :

- **les pods géolocalisés** → Le visiteur n'a **aucune manipulation technique** à prendre en charge hormis le contrôle du volume. Les contenus sonores se déclenchent tout au long de sa balade, lorsqu'il croise des zones géolocalisées. Chacun peut progresser à son propre rythme et tout se déroule de manière intuitive.
- **les capsules activables par QR codes** → Les QR codes peuvent être apposés sur des panneaux d'un parcours d'interprétation ou une sur une carte papier, il convient de les "flasher" pour accéder aux contenus sonores déposés sur une plateforme web..
- **les applications** → Grâce à une application (web app ou native), les contenus sonores sont géolocalisés, et les visiteurs sont autonomes avec leur propre device.

Nous réalisons des **podcasts** pour le web, disponibles sur les plateformes de diffusion et sur les outils digitaux de nos clients.

Nous concevons à la demande des **dispositifs d'écoutes** immobiles.



*Balade sonore géolocalisée - L' étrange balade sonore de Fontenay (85)*



*Pochette du podcast Murmures d'Aventures pour l'Office de Tourisme Dinan- Cap Fréhel (22)*



*Carte de la balade sur les traces du vin dans la ville à Bordeaux (33)*

# QUELQUES RÉFÉRENCES : PODCASTS



**Ecales sonores** est un podcast en 5 épisodes pour La Rochelle Tourisme, qui donne la parole à 5 guides conférencières. Habituees à un exercice de guidage en milieu urbain, ce moment intime face à un micro et en huis-clos crée un décalage touchant et sensible.



[ÉCOUTER](#) et pénétrer dans la Base sous marine



**Les Micro-Aventures de Richard Coeur de Lion** est un podcast de 3 épisodes réalisé pour Eure Tourisme, où Richard Coeur de Lion est invité à tester un nouveau concept : les micro-aventures médiévales. Accompagné de Julia qui le suit en combi, Richard revient faire le tour de son Duché de Normandie, à vélo ou en kayak, et il n'est pas au bout de ses surprises.



[ÉCOUTER](#) et partir à l'aventure avec Richard



**Failles temporelles en série** est un podcast en 4 épisodes pour le Musée de Cluny. Ce podcast aborde la trajectoire architecturale du musée dans l'Histoire, sur un ton décalé. Guidé par un gardien du musée, l'auditeur est transporté d'époque en époque, où il fait la rencontre des personnalités qui ont marqué les lieux.



[ÉCOUTER](#) et plonger dans le frigidarium



**"Iode, Menhirs et Beurre salé"** est un podcast en 6 épisodes réalisé pour Quiberon Tourisme. Max et Sam ont gagné une semaine d'immersion en baie de Quiberon. Au programme : lèche-vitrine à Auray, balade sur l'île d'Houat, découverte d'un tiers-lieu éco-responsable, initiation sur le parc à huîtres, découverte du breton, de la musique bretonne, et des menhirs.



[ÉCOUTER](#) et embarquer dans les aventures de Sam et Max !

# QUELQUES RÉFÉRENCES : CAPSULES AUDIO



**Les capsules sonores dans la ville de Chantilly** sont visibles et flashables à l'aide de QR codes sur les panneaux d'interprétation du parcours patrimonial de la ville, pour écouter ces micro-voyages dans le temps : rencontres avec le Prince de Condé, un petit garçon qui fait les 400 coups sur la fameuse Pelouse de Chantilly ou encore la Baronne D'oberkirch qui découvre émerveillée la crème chantilly.



ÉCOUTER et se régaler d'une crème chantilly

**Balade sur les traces du vin dans la ville** est une balade piétonne ponctuée de 4 pauses sonores. Cette création propose une entrée en matière sur le thème du vin et de son négoce.

Casque sur les oreilles et carte en main, le visiteur part à la découverte de Bordeaux. Les 4 capsules sonores alternent entre fiction, réalité, lecture de paysage et interviews de vignerons locaux.



ÉCOUTER et plonger dans la Garonne confidentielle



**Ce parcours sonore au Harmas de Jean-Henri Fabre** est une immersion sonore dans la poésie des mots de Fabre, naturaliste provençal vivant en harmonie avec les insectes dans le jardin de sa belle propriété du Sud de la France, qui est proposée. Aglaé, l'une de ses filles, nous partage certains souvenirs de son père, passionné par ses recherches, et qui n'hésitait pas à faire participer sa famille à ses découvertes.



ÉCOUTER l'ascension du Mont Ventoux



# QUELQUES RÉFÉRENCES : APPLICATIONS



**AVA** est une balade sonore géolocalisée au moyen d'une application, qui se déroule dans le parc de l'Abbaye de Maubuisson. Les visiteurs sont guidés par AVA, assistante virtuelle d'archéologie, avant de tomber sur un étrange personnage perdu sous terre.

Ce dernier, dont l'identité restera secrète, n'aura de cesse de troubler la paisible visite historique et patrimoniale que leur proposait AVA. Heureusement, les boutons de l'application permettront parfois de lui couper la parole !



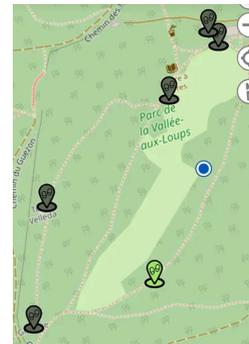
[ÉCOUTER](#) le teaser pour rencontrer AVA



**Bienvenue !**

Vous êtes sur le point de démarrer une balade sonore (durée estimée : 1h). Cependant, avant de commencer, vous devez configurer votre application.

CONFIGURER



Crédits : OpenStreetMap

**La balade sonore à la Maison de Chateaubriand** raconte l'histoire de Gustave Mercurin, critique littéraire qui pense avoir fait une découverte incroyable : chinant sur les Quais de Seine, il dégote un manuscrit, une sorte de traité du végétal. Pour lui, aucun doute, il est de la main de Chateaubriand, lui-même. Pour vérifier ses certitudes, il se rend sur le Domaine de la Vallée aux Loups, dans le parc planté de la main de l'écrivain.



[ÉCOUTER](#) les traces tangibles de l'écrivain

# QUELQUES RÉFÉRENCES : APPLICATIONS



“**Dans les Pas de Monique**” invite le marcheur à revivre des moments clés dans la vie d'Henriette, au moment où elle est connue sous le nom de code de Monique. Résistante lors de la Seconde Guerre mondiale, elle fera passer la frontière francobelge aux aviateurs alliés abattus en Belgique afin de rejoindre l'Angleterre.



RENCONTRER Henriette



“**Promenade du Maquis de Saint-Marcoult**” est une balade sonore en 5 capsules qui immerge le promeneur en pleine résistance lors de la WW2. Accompagnés de maquisards, il découvrira le récit de ce maquis qui a joué un rôle dans l'Histoire.

Cette balade sonore en Wallonie Picarde vous plonge dans le cœur de la Résistance durant la Seconde Guerre Mondiale, sur ce territoire durement marqué.



PRENDRE le maquis

# QUELQUES RÉFÉRENCES : BALADES SONORES



**L'étrange balade sonore de Fontenay** est une balade sonore fictionnée réalisée pour l'Office de Tourisme Pays de Fontenay-Vendée. Sous les pas (de côté) des visiteurs, les dessous et les mystères de Fontenay se dévoilent : clins d'œil aux détails architecturaux ou inopinées rencontres avec les esprits qui ont traversé la ville en tout temps. Le visiteur se projette par la pensée dans l'intimité des maisons Renaissance.



[ÉCOUTER](#) sous le pont des sardines



**La balade sonore de la Maladrerie Saint-Lazare** permet au visiteur de découvrir ce lieu à part, qui a protégé les beauvaisiens de la lèpre, mais aussi les jeux d'enfants dans les années 80, alors que le site était en friche et que les gamins du quartier jouaient au foot dans la grange d'imèrie ou bâtissaient des terrains de moto-cross avec les pierres échouées, sous les yeux furibonds de l'archéologue en chef.



[ÉCOUTER](#) la mémoire récente des lieux



**La Délicate** est une balade sonore qui a lieu à Ouistreham, un des lieux du débarquement. On y découvre Léon, ancien commando lors du D-Day, Désiré, enfant sous l'Occupation à Ouistreham, Stéphane Simonnet, historien, Gilles, pêcheur professionnel, Sophie, fille d'un soldat allemand, Anaïs jeune ouistrehamaise sensible à son Histoire... Tous, à leur manière, témoignent de ce qu'ont été l'Occupation, le Débarquement et le retour à la vie.



[ÉCOUTER](#) le journal de Désiré

# QUELQUES RÉFÉRENCES : BALADES SONORES



**La balade sonore de la Citadelle de Doullens** est une véritable immersion au XXe siècle : les deux Guerres mondiales, entre bombardements et lieu de détention, l'incarcération féminine en passant par la spectaculaire évasion d'Albertine, et enfin, l'accueil de harkis pendant trois ans. Elle repose sur des interviews d'archéologues, d'historiens et de chargés du patrimoine, mais aussi de personnes liées à l'histoire de ce lieu.



S'ÉCHAPPER avec Albertine



**La balade sonore** proposée, sous parapluie, se déroule le long du sentier pour rejoindre **le lac de Grand-Lieu**. A travers une approche poétique et synesthésique, les visiteurs se laissent guider et écoutent une pluralité d'interviews d'habitants et personnes liées au lac et à son environnement. La balade laisse la place au repos lors de haltes contemplatives et sonores, et les sensations sont décuplées lors de cette rencontre avec la nature.

Crédit photo : Cécile Massot



**Osmose** est une balade sonore fictionnée dans laquelle le visiteur se laisse emporter par une goutte d'eau malicieuse qui le guidera au creux de l'oreille. Anecdotes, rencontres avec des habitants merveilleux, détails architecturaux et patrimoniaux sur fond de créations sonores et musicales, cette promenade d'une heure environ le transportera dans les rues de La Ferté-Bernard tout en faisant marcher son imagination.



ÉCOUTER l'église et l'arche de Noé



**Les murmures du marais** sont une collection de balades sonores pour le Centre international de la mer, avec pour toile de fond la Charente. Les trois balades Akken se consacrent aux extérieurs de la Corderie Royale de Rochefort, au Pont Transbordeur et au village de Soubise.



ÉCOUTER les souvenirs cachés dans les pierres

# QUELQUES RÉFÉRENCES : DISPOSITIFS D'ÉCOUTES IMMOBILES



Le film 360°, **le Forum d'Auguste**, a été diffusé lors d'une exposition temporaire au Musée de la Romanité à Nîmes. En avant-première, Mars et Vénus découvrent le Forum d'Auguste et se disputent pour en revendiquer l'hommage. Prenant appui sur les éléments architecturaux, les dieux romains n'ont de cesse de démontrer leur lignage et leur puissance.



ÉCOUTER la querelle de Mars et Vénus



**Le Confident** permet une plongée immersive dans le donjon du Château de Vincennes, bâtie autour d'interviews sensibles d'experts qui se sont prêtés au jeu de la projection, pour nous aider à imaginer quelle pouvait être la vie du Donjon à différentes époques et dans ses différentes fonctions.



ÉCOUTER les secrets gravés dans la pierre



**Ce dispositif immobile sonore** implanté dans la salle "L'oeil à l'état sauvage" du Musée d'Arts de Nantes, est dédié au mouvement surréaliste et plus particulièrement à André Breton, fondateur que l'on devine pourtant à peine dans cet espace. Faire resurgir la figure de Breton ainsi que l'imaginaire fantasque des surréalistes est le terrain de jeu de cette expérience sonore.



ÉCOUTER Max Ernst qui frotte le parquet



**Le petit Confident à l'Abbaye d'Abondance** est dédié à un public jeune invité à se glisser dans la peau de Leonardo, jeune apprenti fresquiste, qui a rejoint l'Abbaye pour y séjourner avec son maître et y réaliser les fresques qui font sa réputation.



ÉCOUTER l'aventure de Leo

# L'ÉQUIPE - LES AUTEURS



Laurence Giuliani  
Cheffe de projet & Autrice



Jérôme Fihey  
Serial Storyteller



Pascaline Marot  
Réalisation & Autrice



Grégoire Gorbatchevsky  
Réalisation & Prise de  
sons



Ronan Moinet  
Auteur - Interprète



Maxime Labat  
Auteur & voix

# L'ÉQUIPE - À LA CRÉATION SONORE



Ludovic Finck  
Composition musicale &  
Sound Design



Anne-Lire Drocourt  
Créatrice sonore &  
radiophonique



Yannick Donnet  
Créateur sonore &  
Compositeur



Martin Gracineau  
Créateur sonore & field  
recorder



Thomas Cochini  
Composition musicale &  
Sound Design

# L'ÉQUIPE - À LA TECHNIQUE



Léonard Lelièvre  
Mixeur & Ingénieur du son



Lola Perret  
Suivi de projets &  
Assistante monteuse



Philippe Lechat  
CTO - Responsable du développement  
technique & Maker



Jonathan Perrinet  
Développeur multimédia  
- Fondateur de Dokat

MERCI!

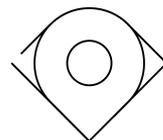
Laurence GIULIANI

[laurence@akken.fr](mailto:laurence@akken.fr)

06 70 55 27 39

[www.akken.fr](http://www.akken.fr)

@laurence\_akken



**AKKEN**  
révélateur de territoires