

---

## L'archéologie du paysage sonore: l'Histoire à portée de nos oreilles

**Mylène Pardoën**

mylene.pardoën@wanadoo.fr

Institut des Sciences de l'Homme de Lyon, CNRS, France

---

L'archéologie du paysage sonore est un concept très récent. Elle tend à chercher/pister les traces sonores passées et disparues, tant dans les écrits que dans les visuels et à les restituer. Elle propose un modèle virtuel qui n'incarne pas une vérité scientifique figée mais une proposition représentant l'état de la science à l'instant de sa création et qui est voué à évoluer. C'est donc la restitution d'une possible réalité d'un quotidien passé qui s'appuie sur des critères scientifiquement valides.

L'archéologie du paysage sonore innove à différents niveaux et ses spécificités portent sur :

- L'inter et la transdisciplinarité (association étroite entre les Sciences Humaines et Sociales et les Sciences de l'ingénieur) ;
- La valorisation du patrimoine par le sensible;
- La construction autour du son et une élaboration concomitante visuel/son.
- Elle comporte également des innovations en matière d'édition scientifique :
- nouveaux procédés éditoriaux de type hétérographique ;
- sonorisation de nouveaux médias impliquant la réalité augmentée.

L'archéologie du paysage sonore est une réponse possible pour les musées, les maquettes à destination ludo-pédagogique et culturelle ainsi que tout support à même destination. Son caractère scientifique la distingue du sound design (plutôt axé composition artistique et bruitage (pour le cinéma pour le théâtre). Et, dans un premier temps, c'est pour satisfaire à la demande spécifique des musées en matière de « mise en sons » que les premières réflexions en ce sens sont menées, après avoir fait le constat que les réponses apportées ne leur donnaient pas totalement satisfaction.

Cette nouvelle branche des sciences humaines et sociales prend ses racines dans les études de R. Murray Schafer et son concept d'écologie du sonore (Le paysage sonore – le monde comme musique, 1977, réédition 2010) et dans celles sur le sensible menées par A. Corbin (Les cloches de la terre, 1994, et plus récemment Histoire du silence, 2016). Cette prise de conscience des spécificités de notre environnement qui forment un paysage sonore est à compléter par une petite étude de J. P. Gutton (Bruits et sons dans notre histoire – 2000). Mais toutes ces études restent à l'état théorique. Or, de nos jours, les technologies issues du multimédia nous offrent la possibilité de passer à l'étape expérimentale et de proposer des restitutions respectueuses de l'Histoire et de ses cadres scientifiques.

S'appuyer sur le sensible, et notamment le sonore, pour valoriser le patrimoine permet de répondre à une demande souvent mal définie des conservateurs de musée ou des services d'archives qui désirent associer un volet multimédia lors de leurs expositions à des fins de rendre moins austère la présentation de leurs riches collections. En effet, à une époque où le multimédia modifie chaque activité de découverte, agissant notamment sur la perception, il devient nécessaire d'intégrer cette dimension du sensible lors des présentations touchant au patrimonial.

Que ce soit dans le cadre d'une restitution de paysages urbains, d'ambiances d'intérieur, ou autres, les problématiques restent identiques. La restitution ou création de paysages sonores historiques pose, d'entrée, des questions fondamentales : Peut-on « entendre » ce passé ? Comment le restituer, le faire entendre ? Quelles sont les difficultés, les limites d'une telle restitution ? Quels sont les matériaux ? Où s'arrête l'acte du créateur-artiste-compositeur, celui du chercheur ? Comment dépasser le concept d'habillage sonore (sound design) et aboutir la restitution d'un véritable paysage historique ? Comment intégrer ces notions relevant du sensible, les porter au public ? Pour quel public ?

La demande muséographique place le concepteur aux confins de la composition, de la musicologie et de l'histoire. Un « simple » habillage sonore (sound design) ne peut, en effet, satisfaire cette demande très spécifique qui entre, également, dans les cadres de la sauvegarde du patrimoine immatériel.

En effet, pour le musicologue, le compositeur ou le metteur en sons, ce travail est inhabituel. Les matériaux ordinaires sont quasi inexistantes : pas d'enregistrements disponibles pour les années antérieures à 1870. Entendre le passé implique donc

qu'il faut en chercher les traces dans l'ensemble du corpus littéraire (livres, journaux, etc.) ou graphiques. Puis, tenter de le pister dans le temps d'aujourd'hui afin d'en faire une captation. Puis le restituer de manière à le rendre compréhensible et en neutralisant le discours afin de faire acte de témoignage (une narration d'historien et non une œuvre de compositeur, où l'acte émotionnel est important et conduit le discours musical).

Pour le visiteur, l'ambiance sonore ainsi (re)créée doit guider son imaginaire pour l'aider à mieux percevoir, recontextualiser des situations historiques, tout en préservant la réalité historique et le laisser maître de ses ressentis et émotions personnelles : trouver le juste milieu, l'équilibre dans la sollicitation de cet imaginaire pour mieux servir le patrimoine et le mettre en valeur.

Entre le constat ou l'émission d'un besoin et son résultat, se situe le travail de l'archéologue du paysage sonore. Dès les prémices, il faut recueillir un certain nombre d'informations, notamment techniques, auprès des conservateurs afin de cerner au mieux la forme que peut ou doit prendre le rendu sonore. L'expérience nous a montré que de nombreuses contraintes techniques étaient présentes, notamment des contraintes matérielles et logicielles. Parmi celles-ci, l'obsolescence présente un réel frein pour les musées car elle représente un coût financier important. Il devient donc évident de mettre au service des musées, des historiens ou des archivistes une représentation audio qui respecte leurs propres contraintes techniques.

Puis viennent les deux phases de « récolte ». La première nécessite le moissonnage de sources hétérogènes (textuelles diverses et visuelles). Initialement artisanale (faite manuellement), actuellement, nous nous orientons vers la mise au point d'outils d'extraction multisources s'appuyant sur le Text-Mining et la fouille d'image de document (Data Mining), ainsi que l'élaboration d'ontologies grâce à l'appui de nos collègues des sciences de l'ingénieur. D'autre part, des protocoles seront élaborés pour la phase captation, actuellement plutôt expérimentale. La collecte sonore se fait par captation de sons et d'ambiances réelles – preuve des traces de ce passé dans notre présent.

La dernière phase reste, pour l'instant manuelle. La restitution des ambiances sonores doit « caler » au plus proche du support et de la demande et peut prendre des formes différentes, selon que l'on travaille pour un espace, un support vidéo ou un support maquette. Cette partie du travail prend donc des

formes différentes et leur mise en œuvre empruntent à la fois au cinéma et au jeu vidéo – tout en visant un résultat différent, puisque la restitution se veut ne pas véhiculer d'émotions, mais uniquement susciter des ressentis.

La présentation s'articulera sur les différentes phases d'élaboration. Les présentations sonores seront issues de mes travaux :

- la maquette qui sert de matrice à la recherche (*Bretez II* – projet de restitution de Paris au XVIII<sup>e</sup> siècle.). Ce projet relève de la recherche empirique et d'une méthodologie expérimentale ayant pour objectif la mise au point d'un modèle.
- Mes travaux sur les fresques sonores historiques, qui entrent dans le cadre de commandes pour les musées (musée archéologique de la crypte Notre-Dame/Carnalet, Le Louvre et Versailles) permettent également de nourrir ma réflexion.

C'est l'ensemble de ces expériences qui me permettent d'élaborer mes trames et méthodologies.