

Mylène Pardoën¹

Expédi'son : Voyage dans un espace-temps historique et sonore

Les représentations de l'urbain entrant dans l'ordre de l'historique et du sensible présentent des caractéristiques complexes tenant à la fois de l'espace, de l'espace-temps et du temps.

S'appuyer sur le sensible pour valoriser le patrimoine est une demande récente des musées. 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. L'archéologie du paysage sonore associé à la restitution 3D répond à cette demande spécifique.

La restitution ou la création d'un paysage sonore du passé, si elle est destinée à un musée, relève de ce que l'on peut nommer l'archéologie du paysage sonore et entre, dans une certaine mesure, dans la patrimonialisation du sonore. 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 une demande très spécifique. Elle doit prendre en compte un certain nombre de contraintes liées au temps (à la fois chronologie et temporalité) et à l'espace (tant celui développé par la maquette que celui dans lequel est plongé le visiteur).

En effet, pour le visiteur, la maquette et ses ambiances sonores ainsi (re)créées doivent l'aider

à mieux percevoir, recontextualiser des situations historiques, se positionner dans le temps de l'Histoire et de la cité, mais aussi s'y localiser avec précision, tout en préservant la réalité historique et non jouer sur les émotions. La conception de la maquette, de ses ambiances sonores et des scénarii qui en découlent doivent faire l'objet d'une attention particulière. Les gestions de temps, espace, déplacements sont autant d'éléments à prendre en compte afin que le visiteur appréhende de manière différente le passé au sein des musées, sans pour autant perdre l'essentiel de la finalité de la demande : visiter le passé et être ludique tout en restant dans une très proche réalité historique.

Cette communication s'appuie sur les réflexions menées dans le cadre du projet Bretez, une restitution de Paris au XVIII^e siècle, reconstitution multimédia (3D et sonore spatialisée) en cours de réalisation. Les exemples présentés sont issus de ces recherches.

¹ Chercheure à Passage XX-XXI, Université de Lyon 2