



**HAL**  
open science

# Le rôle de la sonographie dans la médiation muséale

Mélissa Mathieu

► **To cite this version:**

Mélissa Mathieu. Le rôle de la sonographie dans la médiation muséale. De l'archaïque au numérique, CREA, Jan 2023, Strasbourg, France. hal-04221840

**HAL Id: hal-04221840**

**<https://hal.science/hal-04221840>**

Submitted on 1 Dec 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

**Colloque « De l'archaïque au numérique : parcours croisés »**

30 et 31 janvier 2023.  
Salle de Conférences de la MISHA.

## **Le rôle de la sonographie dans la médiation muséale**

**Mélissa Mathieu**  
Aix Marseille Univ,  
CNRS, PRISM,  
Marseille, France

## **Proposition**

La sonographie profite de l'important développement de la médiation multimodale au musée. Les évolutions technologiques innervent tout un pan de la muséographie qui voit dans les possibilités offertes par le numérique de nouvelles manières de présenter des collections et de créer du lien avec le visiteur par le biais de l'expérience de visite. Au cours du siècle dernier, grâce à la convergence numérique et en parallèle des évolutions conceptuelles dans l'art contemporain (installations, art minimaliste, *process art*, etc.), l'expérience de visite est ainsi devenue primordiale, au centre des préoccupations des institutions, et plus précisément aujourd'hui des services des publics et du marketing. Plutôt qu'un lieu « [...] dont le but serait la fixation des choses du réel [...] », la *nouvelle muséologie* (Chaumier : 2011) entrevoit le musée contemporain « [...] comme un endroit de rencontres entre des expériences<sup>1</sup> ». En effet, depuis les études sociologiques menées sur les publics des musées par Pierre Bourdieu et Jean-Claude Passeron, l'institution muséale est extrêmement consciente de son rôle dans la création de socialité et d'identité. Elle cherche en conséquence à renouveler ses méthodes de monstration en piochant dans les milieux de la scène (développement de la scénographie, théâtralisation des propositions en médiation culturelle, importance du design lumière, etc.), puis dans les milieux du numérique (musées virtuels, création d'applications, etc.), toujours en écho lointain avec le monde de l'art contemporain (installations, performances, art digital, etc.). Dans les stratégies médiatiques adoptées, le visiteur est amené à participer ou à collaborer à des conceptions d'exposition (aide aux accrochages, témoignages, etc.), à interagir avec des dispositifs (écrans, applications, audioguide, maquette, etc.) ou d'autres individus (jeux menés au musée, visites collectives, etc.), à donner simplement son point de vue (enquêtes, sondages en ligne, etc.). Il devient ainsi co-producteur de connaissances et co-acteur des réussites du musée dans la transmission du savoir. En effet, entre individu et collectif, l'expérience permet une passation de la mémoire collective vers la mémoire individuelle. Dans ce cheminement, la place des émotions y est donc particulièrement importante, ces dernières étant des clés d'accès à une compréhension intuitive et immédiate des collections, à l'identification à un sujet. Dans ce contexte, la création d'environnements sonores est particulièrement prisée, facilitant d'une part l'immersion du visiteur dans un parcours et d'autre part l'activation de son empathie pour le sujet. Sous format de narration, d'ambiance ou de paysage sonore, entre prises de sons *in situ*, extraits d'archives, création musicale et design sonore, la sonographie est l'art d'*inscrire* une histoire *avec les sons* dans un espace. Le dispositif de médiation pour l'écriture (audioguide, bornes à détection bluetooth, etc.) et le choix de la diffusion du son (casque audio, haut-parleurs, etc.) sont alors très importants quant à la qualité de l'expérience souhaitée. Nombre d'entreprises de conception sonore se penchent par ailleurs exclusivement sur l'amélioration des technologies immersives (matériel toujours plus performant, ergonomique, etc.) associée à une miniaturisation des outils et à l'intégration optimale des interfaces dans la scénographie d'exposition. L'invisibilisation des interfaces contribuerait à la qualité de l'expérience immersive en augmentant le sentiment de présence grâce à une interpénétration du réel par la

---

<sup>1</sup> Bruno Brulon Soares, « L'invention et la réinvention de la Nouvelle Muséologie », *ICOFOM Study Series*, n° 43a, 1 juin 2015, p. 58.

réalité contée. Ainsi, la qualité de la conception sonore contribue fortement à immerger le visiteur dans un parcours, ce qui signifie concrètement qu'il intègre le point de vue du sujet fictif qui narre, et partage la perspective de l'environnement ainsi créé. Oubliant momentanément son propre point de vue, sa propre histoire (Auvray et Cie : 2005), le visiteur est alors connecté directement, intimement, avec la réalité d'une communauté ou d'une époque, d'où le renversement schizophrénique qui peut survenir et faire pencher la pertinence d'une médiation du côté d'une certaine forme de relativisme culturel. L'identité du prédicat prend le dessus sur l'identité du sujet et la sensation d'osmose résultant d'une parfaite appropriation de l'histoire d'autrui conduit à se questionner sur le rôle de la sonographie dans le maintien d'un rapport critique à l'œuvre et d'une réflexivité dans l'expérience faite par le visiteur.

Les enjeux de la sonographie dans le paysage muséal contemporain sont encore clairement sous-évalués. Peu d'études scientifiques portent sur la question de l'impact de ces dispositifs dans la transmission des connaissances et du savoir au musée. L'adaptation du discours à l'oralité, le calque de l'auralité sur le parcours physique (audiomobilité, rythmes d'apprentissage, etc.), l'ajout d'une modalité sensorielle faisant appel à différents types de cognitions, de mémoires et de sensibilités, ainsi que la dimension virtuelle de l'écoute substituée à la lecture, sont autant de questions qui mériteraient approfondissements. Il s'agira dans cette communication de présenter les différents enjeux de la sonographie dans les musées sous le prisme d'une expérience dite « immersive ». L'historicité, l'écriture de l'histoire dans une optique de transmission du savoir, mais aussi le rapport à l'Autre, et l'expérience en temps réel et *in situ*, seront abordés empruntant à des terminologies barbares tels qu'*uchronie* ou *schizophrénie*.