

Le Mange-bruit



Création 2018

Théâtre de marionnettes à partir de 7 ans



Synopsis

Dans un monde futuriste la nature s'est faite muette. Les espèces s'éteignent petit à petit. Le silence s'est installé, insidieux, sans que l'on y prête attention. Couvert par les bruits métalliques et grinçants des grandes métropoles. Le monde tourne vite, trop vite....

Quelques prophètes hèlent les passants et les grands de ce monde, mais leurs voix se perdent dans le crissement des usines. Implacables, celles-ci broient les idéaux pour en faire des produits propres à la consommation : *rien ne se perd, tout se consomme*.

Silence annonciateur d'un dernier combat. L'homme contre l'homme. Une déflagration, le monde s'est tu. Le Grand Ménage.

Y, dont les parents ont disparu lors du Grand Ménage a été recueilli par un étranger. L'homme s'est occupé de lui. Ils ont emménagé dans une étrange machine. Il lui a appris à survivre dans un monde où les ressources sont très difficiles à obtenir.

Son père adoptif meurt à la suite d'une étrange maladie. Il lui confie une mission importante. «Le Mange-bruit» est le nom qu'ils ont donné au vaisseau-machine. Y possède un appareil capable de synthétiser les sons. Grâce à cette machine, il est capable de donner naissances à des créatures hybrides à partir des sons de la nature. Hélas les sons se font de plus en plus rares... Il ne peut pas partir. Il a promis.

Mais le monde qui aime tant les curieux et les rêveurs ne va pas le laisser tranquille. Une rencontre va bouleverser sa destinée. Le pousser vers une voie qu'il n'avait pas prévue.

L'importance n'étant pas la destination mais le chemin parcouru, notre héros va se confronter à lui même, à ses peurs, à sa colère et il va trouver en lui les ressources nécessaires pour triompher de l'adversité.

Thème abordés : la mort des parents, la guerre, les technologies, la rencontre avec l'autre, le changement, l'avenir...

Éléments techniques

Genre : Théâtre de marionnettes

Espace scénique : 5 x 7 m

Âge : à partir de 7 ans

Jauge : 120

Durée : 45 Minutes

Note d'intention

C'est en parcourant un article paru dans *Le Monde* : « Le grand orchestre de la nature est peu à peu réduit au silence » par Marie-Béatrice Baudet¹, que l'idée du spectacle est née.

La journaliste livre dans cet article une interview d'un musicien américain nommé Bernie Krause, inventeur du terme « **biophonie** » : les sons émis par les organismes vivants. Elle met en évidence la disparition progressive des sons naturels de la biophonie, ou de la géophonie (les sons provenant d'éléments naturels tels que le vent, l'eau, les mouvements du sol) et leur remplacement par la cacophonie humaine, résultat inévitable de tous les éléments qui nous lient à notre mode de vie.

La lecture de cet article m'a permis d'alimenter une réflexion qui germait dans mon esprit depuis longtemps. De nombreux questionnements en tête : « Quels sont les impacts des grands bouleversements géopolitiques, des catastrophes naturelles, des grandes découvertes technologiques dans nos vies au quotidien ? Que deviendrait le monde si l'Homme, dans sa course effrénée du savoir, du pouvoir, ne se préoccupe plus de son environnement, des minorités, de l'éthique ?

Les discours alarmants de l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) font de l'écologie une question sociale. Le poids des conditions environnementales dans les destins sociaux est considérable : ces interrogations pouvaient-elle se retranscrire dans un spectacle jeune public ? Sans être alarmiste ou démagogue ? Comment amener les enfants à s'interroger sur le monde qui les entoure sans les traumatiser ou même les ennuyer ?

Traiter ces thématiques de manière réaliste ne me convenait pas. J'ai fait le choix de les aborder au travers d'une aventure épique, prenant vie dans un univers fantastique.

Le spectacle suit une trame dramaturgique construite sur le genre du récit initiatique et il s'inspire aussi du genre littéraire de la science-fiction. Celle-ci se prête bien à cet exercice car elle permet de poser des futurs hypothétiques en partant de nos connaissances actuelles. *Le meilleur des mondes* d'Aldous Huxley, *Je suis une légende* de Richard Matheson ou *La Horde du Contrevent* de Alain Damasio ont été sources d'inspiration pour concevoir l'écriture du spectacle. L'histoire se base donc sur une uchronie. Je voulais faire évoluer des personnages après un grand bouleversement : une partie du monde a été détruite, les espèces naturelles sont en voie d'extinction. Cette uchronie permet de renvoyer à l'actuelle question de l'humanité, de la place de l'homme dans la cosmogonie tout en les plaçant dans un univers distancié.

L'esthétique est influencée par le mouvement steampunk. Le terme s'applique de façon plus large, à des œuvres pouvant se dérouler en d'autres temps ou en d'autres lieux, mais possédant une ambiance proche de celle d'un XIX^{ème} siècle de fantaisie, caractérisé entre autres par les technologies exagérées de la révolution industrielle : on y trouve de grosses machineries rutilantes et boulonnées, des roues dentées, bielles, leviers et des machines à vapeur grinçantes et crachotantes, etc.). Jules Verne est un des pères fondateur de ce mouvement mêlant récit d'aventures et mettant aux services de ses personnages d'étranges machines.

Ancrer l'histoire dans un monde steampunk me permettra de donner des repères connus aux enfants tout en les plongeant dans un monde futuriste. De quoi nourrir leurs réflexions sur le monde qui les entoure et les plonger dans un univers peuplé de machines et de créatures oniriques.

¹ "Le grand orchestre de la nature est peu à peu réduit au silence", *Le Monde*, 30 octobre 2013, propos recueillis par Marie-Béatrice Baudet, disponible à l'adresse suivante : http://www.lemonde.fr/planete/article/2013/03/30/l-orchestre-de-la-nature-se-tait-peu-a-peu_3150765_3244.html

Pour plonger les jeunes spectateurs dans un univers épique, les deux protagonistes vont devoir accomplir une quête en se confrontant à des péripéties. Un personnage menace leur stabilité. Il est représenté sous la forme d'une marionnette de rapace, intelligente, inspirée par les cruels Skeksès, dans le film *Dark Crystal*. Film qui m'a fortement impressionnée durant mon enfance et qui a grandement influencé le spectacle.

Les thématiques de ce spectacle sont parfois « sombres » mais en les traitant avec de la poésie, de l'humour et en plongeant le jeune public dans une aventure épique cela permet de les dédramatiser et de les amener à trouver leurs propres réponses.

Notes de mises en scène

Scénographie

La proposition scénographique consiste à créer un espace de jeu qui s'inspire visuellement du mouvement steampunk. Certains éléments naturels s'associent aux matériaux et aux formes attribués à l'industrie : au bois, à la corde s'ajoutent le cuivre, des engrenages, des tubes, etc.

Une table de manipulation centrale constitue l'élément principal : **l'habitation du protagoniste** matérialisée par un évier, un lit et des accessoires. Deux modules viennent se greffer à la structure principale. Ils accueilleront l'espace de vie de la créature qui accompagne le héros pendant l'histoire, fait en bois léger, filasse et cordage, ainsi que Le Mange-bruit, machine constituée de rouages mécaniques, leviers, tubes et ampoules à filament.

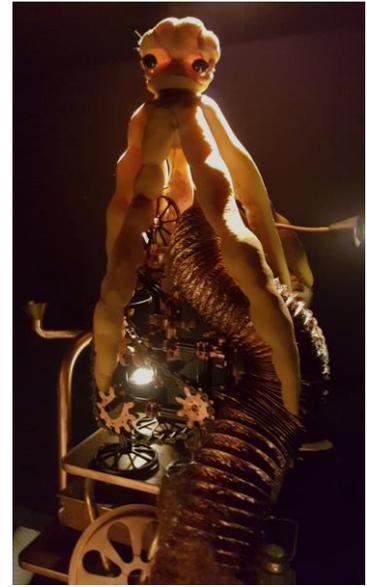
Une seconde table sert de support à un cadre d'ombre chinoise. Intégrées dans le spectacle, elles permettent de faire des ellipses temporelles ou de faire exister d'autres lieux. Cette table sert également de support au décor de **la Forêt tourmentée** : forêt en mutation qui a intégré des pièces métalliques et mécaniques. Un second module en hauteur vient surplomber le cadre d'ombres chinoises. Il est habillé d'embryons d'arbres en mousse polyuréthane. Ils sont sculptés de manière à leur donner une forme grotesque. Les branches sont faites à partir de tuyaux en plastique. Des fils de cuivre, des rouages, de la filasse se greffent au tronc et aux branches.



Les marionnettes

La **manipulation** se fait à vue. La présence des comédiens est pleinement assumée. Les marionnettes sont quasiment toutes articulées. Elles sont parfois manipulées à quatre mains. Cela permet de leur donner une plus grande souplesse et de permettre des actions plus précises. De taille variant de 30 à 60 cm, les matériaux utilisés sont la mousse, le bois, le plâtre, le cuir et divers sortes de tissus pour les costumer.

Les marionnettes répondent toutes à un besoin particulier. Pour servir l'histoire et le propos, elles ont été conçues avec des signes particuliers: stigmates, hybridation.



Y. Personnage principal de l'histoire est une marionnette articulée de 50 cm. Elle est faite en bois et en plâtre. Il est vêtu d'un blouson d'aviateur et d'un pantalon en cuir. Il dispose de nombreux accessoires empruntés au registre maritime : boussole, longue vue, compas.

La drôle de bestiole est la créature de compagnie du héros. Marionnette articulée de 50 cm représentant une créature hybride sortie du mange-bruit. Elle est un croisement d'une belette, d'un chien et d'un chat. Elle est couturée de partout. Elle est en mousse recouverte de tissus de couleur terre et de fourrure blanche. Les articulations sont en bois.

X est une jeune nomade. Marionnette de 40 cm articulée en bois et plâtre. Elle est vêtue de vêtements souples. Camaïeu de beige, taupe et parme. C'est une chasseuse de vorace et elle le fait fuir grâce à un accessoire particulier.

Vorace. Ennemi juré de Y. C'est une marionnette portée représentant un mélange d'homme et de rapace. La tête et les ailes sont articulées. Son costume est un medley de tissus nobles mais usés. Il possède l'instinct des rapaces mais emprunte de nombreux attributs à l'homme.

Poulpy. Marionnette de 50 cm faite en mousse. Les tentacules sont articulées. Elle représente un poulpe montrant des signes d'intelligence. Sa boîte crânienne s'allume quand elle a une idée. C'est la dernière créature née du Mange-Bruit. Touche à tout de génie, elle a su trouver sa place auprès de Y.

Arbre. Marionnette de 55 cm à gaine. Mousse et tissus. Conçue de manière réaliste, il représente le dernier arbre vivant de la forêt. Narrateur de l'histoire, il guide Y et les enfants tout au long de l'aventure.



Création sonore et musique

Nous avons travaillé sur un **répertoire sonore emprunté à la biophonie et sur des bruits mécaniques** : usines, machineries. Elle s'est articulée aussi autour de bruits familiers empruntés à la vie quotidienne. Nous avons puisé dans plusieurs registres. Ils ont été transformés par la suite pour nourrir l'ambiance fantastique.

Une voix off a été enregistrée pour narrer les moments clés de l'histoire et donner aux enfants la compréhension nécessaire pour qu'ils appréhendent au mieux le récit que nous leur proposons. Il y a peu de paroles. C'est un parti-pris. Le spectacle repose sur des impressions, des ambiances propres à stimuler l'imaginaire et la rêverie.

La musique se décline de deux façons. Nous souhaitons donner une ambiance onirique lors des quêtes des personnages et les moments clés de l'histoire. Elles sont composées à la guitare.

Ensuite nous avons pris le parti d'intégrer des chansons du répertoire des années 1930-1940. (Andrew sister's, Ink the spot...) pour donner vie au quotidien des personnages. Ils choisissent leurs musiques grâce à un petit transistor posé sur la table de jeu. Cela permet de nourrir le côté décalé du spectacle et de renforcer les passages burlesques.



Lumière

Le spectacle est construit sous forme de tableaux rythmés par la lumière et la musique. Six marionnettes évoluent dans une histoire mêlant moments de vie quotidienne, rencontres, aventures et poésie. La lumière a été travaillée par l'intermédiaire de découpes et de perroquets pour isoler des endroits particuliers et mettre ainsi en valeur des moments plus intimistes.

Des ampoules à filament ont été intégrées pour donner vie aux éléments du décor.

La lumière permet de rythmer le temps qui s'écoule mais aussi de mettre en valeur les ambiances et les sentiments qui animent les personnages. Une attention particulière a été portée à l'éclairage du panneau des ombres chinoises.

Distribution

Écriture et mise en scène : Anouchka Pasturel

Manipulation : Anouchka Pasturel et Richard Galbé-Delord

Musique : Florant Mercadier

Création sonore : Joseph Geoffriau

Création lumière : Joseph Geoffriau

Construction des marionnettes : Virginie Lallement

Construction des décors : Nastassia Varsovie

Production & Diffusion : Anne-Charlotte Ballot

L'équipe

Anouchka Pasturel, comédienne-manipulatrice, metteur en scène

Après avoir étudié le théâtre au Conservatoire à Rayonnement Régional d'Avignon, puis celui de Toulouse dont elle sort diplômée en 2003, Anouchka Pasturel poursuit des études d'histoire de l'Art à l'Université Jean Jaurès, Toulouse. Elle s'engage très vite auprès du jeune public en animant notamment des ateliers de théâtre auprès des enfants (F.I.T.E, THEA, Théâtre du Grand-Rond et écoles primaires.) Elle développe par ailleurs sa pratique en s'engageant dans de nombreuses formes théâtrales (marionnettes, masques, conte, etc.) et multiplie les rencontres avec des artistes et des publics variés. De là, elle fait le choix de se dédier au théâtre de marionnettes.

En 2007, elle co-fonde la compagnie L'Araignée dans le plafond au sein de laquelle elle met en scène et interprète plusieurs spectacles jeune public : *Quand Ninon dit non !*, *Le jardin des chimères*, *Le petit dragon...* qui privilégient le théâtre visuel. Par la suite, sa rencontre avec la compagnie Folavril lui permet de jouer et enrichir son répertoire : Fabrice Melquiot, Claudine Galéa, Stéphane Jaubertie... Ainsi, elle poursuit son travail comme comédienne pour la Cie Ceux qui ne marchaient pas sur les fourmis, l'Escalier qui monte, Folavril. Elle rejoint ensuite la compagnie du Théâtre du Chamboulé et joue dans *Non!Non!Non!* et la compagnie Nansouk pour la création de *Monstre-moi !* C'est en 2014 qu'elle crée sa propre compagnie, la compagnie Chat Perché et signe la mise en scène du spectacle *Même pas faim !* Depuis, elle poursuit ce travail de rencontre du jeune spectateur à travers la diffusion du répertoire et la mise en place de projets culturels sur le territoire de la métropole toulousaine.

Richard Galbé-Delord, comédien-manipulateur

Comédien, metteur en scène, chanteur toulousain né en 1965 à Carcassonne, formé par les studios du Théâtre Réel entre 1987 et 1991. Il crée la compagnie de l'Armée du Chahut en 1997 (théâtre chanté) avec laquelle il signe la mise en scène de plusieurs spectacles musicaux. La compagnie collabore régulièrement avec l'Orchestre National du Capitole de Toulouse pour des mises en scènes avec récitals de livrets musicaux pour jeune public. Il travaille avec de nombreuses compagnies: Le théâtre Réel, Les Francs-Glaçons, le Grenier de Toulouse, La Marguerite, Le Léopard Bleu, La Cie Créature(s)...multipliant ainsi les approches et les rencontres. Il intervient également en tant que professeur de théâtre et formateur en communication.

Florant Mercadier

Puisant dans ses racines occitanes et dans ses voyages à travers le monde, Florant Mercadier invente des histoires à l'imaginaire métissé et à l'humour irrésistible... Tirés « *du Placard* », issus « *du Pays de Nulle Part* » ou dormant « *entre deux eaux* », ses contes donnent vie à de savoureux personnages au sein de la compagnie Sirventès. Sur scène, Florant Mercadier se fait aussi musicien poly-instrumentiste, s'accompagnant à la vielle à roue, à la cornemuse, à l'harmonica ou au carémère avec les groupes Stille Volk et Eydolon. Il écrit et compose notamment pour des artistes comme Guillaume Lopez ou Hantaoma.

Joseph Geoffriau

Le travail de Joseph s'exprime dans le théâtre, le spectacle vivant, la création radiophonique et l'audiovisuel. Titulaire d'un BTS Audiovisuel – option métiers du son et d'une licence professionnelle Électroacoustique et acoustique environnementale, Joseph Geoffriau s'engage d'abord sur des projets de création sonore et la réalisation de documentaires radiophoniques.

En parallèle de ce travail, il se consacre à la création de bande-sonores pour les spectacles *Cut up* et *Busy Voice Experimentation* avec lesquels il expérimente le métier de régisseur son et lumière. Il réalise en 2016

le teaser de *Même pas faim!* et reprend la régie de ce spectacle. Il œuvre toujours en tant que régisseur pour plusieurs compagnies et en tant que vidéaste dans l'association « Tournage en rond ».

Virginie Lallement

Plasticienne, diplômée des Arts appliqués de Paris, elle choisit de suivre la formation de l'École Supérieure des Arts de la Marionnette de Charleville-Mézières. Depuis, elle travaille comme scénographe et créatrice de formes animées de toutes sortes (spectacle vivant et cinéma d'animation) pour diverses structures et compagnies. Elle collabore régulièrement avec la Compagnie Rouges les Anges et La Ménagerie mais aussi avec L'Usine – Tournefeuille, L'Usinotopie, Ciclic...

Elle poursuit parallèlement son travail de marionnettiste avec sa propre compagnie Polychimères.

Nastassia Varsovie

Autodidacte et un peu touche-à-tout, notamment à la peinture, le dessin, la sculpture mais aussi à la création de meubles, bijoux et accessoires en tout genre, Nastassia est officiellement tatoueuse avec un penchant pour le réalisme, le surréalisme et le blackwork. Elle s'inspire de thèmes mythologiques, oniriques, d'astronomie pour donner vie à ses créations. Anouchka Pasturel fait appel à elle pour la première fois en 2015 pour la réalisation de l'affiche du spectacle *Même pas faim !* Son univers graphique en adéquation avec cette nouvelle proposition de spectacle, c'est donc naturellement qu'elle signe avec la compagnie pour la construction des décors.

La compagnie Chat Perché

« Une pièce de théâtre doit être le lieu où le monde visible et le monde invisible se touchent et se heurtent. » Arthur Adamov

Anouchka Pasturel s'engage très tôt pour le jeune public, avec et dans de nombreuses compagnies. En fondant la compagnie Chat Perché, elle décide de créer le spectacle *Même pas faim !* en s'entourant de Virginie Lallement, diplômée de l'école de marionnette Charleville-Mézières, de Richard Galbé-Delord qui lui, officie pour la Compagnie #Créature(s) et de Joël Abriac qui travaille en tant que régisseur pour les compagnies Cie 111, Rouges les anges...

La compagnie s'interroge sur le monde de l'enfance, sur la manière de s'adresser au jeune public, les thèmes à aborder et les moyens mis en œuvre pour répondre aux attentes de ce public. Comment appréhender le monde de l'enfance par le prisme de notre réflexion d'adulte? Ces interrogations nous poussent à renouer avec l'enfant qui se tapit en nous et à sortir des sentiers battus.

L'imaginaire tient une place prépondérante dans la création des spectacles. Il puise sa source dans la littérature jeunesse, les contes, la bande-dessinée, les films d'animation et plus généralement la culture populaire. La marionnette, le théâtre d'ombre, le conte permettent d'accéder aux mondes des images, à la poésie. Ce travail artistique amène l'enfant à se connecter à son monde intérieur et à y puiser les ressources nécessaires pour se confronter à l'inconnu, à soi. De cette confrontation, naît l'envie de grandir, de se tourner vers les autres.

Le spectacle *Même pas faim !*, première création de la compagnie a été accueilli avec bienveillance par le jeune public. Depuis sa création en 2015, le spectacle est toujours en tournée. Outre la réalisation et la diffusion de spectacles, la compagnie met en œuvre des projets culturels en milieu scolaire.

Contacts :

Production & Diffusion

Anne-Charlotte Ballot

06 30 45 46 19 – acharlotte.b@gmail.com

Artistique

Anouchka Pasturel

06 45 07 34 01 – chatperche31@gmail.com



Compagnie Chat Perché

Siège social : 1, rue de la Charbonnière – 31 400 Toulouse

SIRET : 804 146 033 00027 Code APE : 9001 Z Licence : 2-1081725

Annexe :

M.B Baudet (2013) Le grand orchestre de la nature est peu à peu réduit au silence, *Le Monde*.

> Entretien

Musicien dès son plus jeune âge, l'Américain Bernie Krause, 74 ans, reste l'une des figures emblématiques de la musique électronique. Il a participé en studio à l'enregistrement de [musiques](#) de films célèbres (*Rosemary's Baby*, *Apocalypse Now*). Cet amoureux des sons et de la nature, devenu docteur en bioacoustique, a inventé le terme biophonie (les sons émis par les organismes vivants). Il publie chez Flammarion *Le Grand Orchestre animal* (324 pages, 21,85 euros).

Vous avez parcouru le monde pour enregistrer les sons de la nature. Comment les reconnaître entre eux ?

Chaque organisme vivant, du plus petit au plus grand, a sa propre signature acoustique. Elle peut ne pas [être](#) produite vocalement, mais par stridulation ou par grincement des dents comme chez le poisson-perroquet. Certains, comme les cétacés, émettent des signaux dont l'intensité, s'ils étaient produits dans l'air, équivaldrait à la décharge d'une arme à feu de gros calibre à quelques centimètres de votre oreille. Cela dit, proportionnellement au poids, l'un des êtres vivants les plus bruyants du règne animal est la crevette pistolet, longue de quatre centimètres. Sa puissance sonore est neuf fois supérieure à celle d'un orchestre symphonique.

Élément surprenant, les animaux peuvent [adapter](#) leurs comportements acoustiques. J'ai un enregistrement réalisé en 1979 d'une orque qui imite l'aboïement de l'otarie pour l'[attirer](#) et la [dévorer](#). De même, des papillons de nuit sont parvenus à [brouiller](#) les signaux d'écholocation des chauves-souris. Quel que soit l'objectif d'un signal – accouplement, chasse, [défense](#) du territoire, jeu –, pour [remplir](#) sa fonction, il doit être audible et sans interférences.

Pourquoi parlez-vous d'un grand orchestre animal ?

La nature vit en harmonie acoustique. Chaque forêt tempérée ou tropicale génère sa propre signature acoustique, qui est une expression organisée et immédiate des insectes, des reptiles, des amphibiens, des oiseaux et des mammifères. C'est cette voix naturelle et collective à laquelle je fais allusion quand je parle de grand orchestre animal.

Les grenouilles arboricoles du Pacifique, qui vivent dans le nord-ouest américain, se disputent la largeur de bande acoustique aussi bien sur la fréquence que sur la plage horaire : l'une coasse, suivie immédiatement par une autre dans un registre plus aigu. J'ai trouvé en [Afrique](#), au [Kenya](#) notamment, des paysages sonores extrêmement bien ordonnés comme le montrait l'analyse des spectrogrammes : les insectes tissaient la toile de fond, chaque espèce d'oiseau marquait son territoire acoustique, les grands félins occupaient d'autres niches à l'instar des serpents ou des singes.

Vos recherches remontent aux années 1960. Comment se porte aujourd'hui le grand orchestre animal ?

J'ai enregistré plus de 15 000 sons d'espèces animales et plus de 4 500 heures d'ambiance naturelle. La triste vérité est que près de 50 % des habitats figurant dans mes archives récoltées au cours de

ces quarante-cinq dernières années sont désormais si gravement dégradés que beaucoup de ces paysages sonores naturels, naguère si riches, ne peuvent plus être entendus aujourd'hui, même approximativement, sous leur forme d'origine.

Les sons ont-ils disparu ou la cacophonie humaine fait-elle qu'on ne parvient plus à les entendre ?

Les deux. L'extraction minière, l'exploitation forestière, l'étalement urbain, et la pollution qui en résulte, réduisent la superficie des habitats sauvages. De même, en noyant les sons naturels de la biophonie et de la géophonie (les sons provenant d'éléments naturels tels que le vent, l'eau, la pluie et les mouvements du sol) sous notre cacophonie, nous perturbons ou détruisons la nature elle-même.

Certains animaux, comme les insectes, sont plus touchés que d'autres. Dans les forêts tropicales, les prédateurs tentent de s'adapter car il leur est plus difficile d'entendre leurs proies. Le bruit humain peut aussi [affaiblir](#) le système immunitaire des mammifères et des poissons, réduisant leur résistance à la maladie, résultat physiologique naturel des taux élevés d'hormone de stress. Dans les cas les plus graves, lorsque les seuils de tolérance sont dépassés, il peut être fatal. De nombreuses espèces de baleines et de phoques s'échouent d'elles-mêmes pour [mourir](#).

Il y a près de cinquante ans, mes parents nous avaient emmenés, ma sœur et moi, en vacances dans le parc national de Yellowstone, près d'une large vallée couverte de [neige](#), à l'abri de tout parasitage humain. Le calme était ponctué par les vocalisations des corbeaux, des geais, des pies, des alouettes hausse-col et des élans. Je me souviens encore du murmure des ruisseaux et de la brise légère qui soufflait dans la cime des conifères. Je suis retourné au même endroit en 2002. La magie avait disparu, anéantie par les bruits de moteur et le smog.

Comment lutter contre cette mise à mal du grand orchestre de la nature ?

Le mieux serait de ne plus [toucher](#) à rien et de [mettre](#) un terme à la [consommation](#) effrénée de produits dont personne n'a véritablement besoin. Je plaide aussi pour une "écologie du paysage sonore" qui permettrait de mieux [appréhender](#) le phénomène.

Bryan Pijanowski et son équipe de Purdue University (Indiana) et d'autres, à Michigan State University, sous l'impulsion de Stuart Gage, ont été parmi les premiers scientifiques à reconnaître l'intérêt d'[étudier](#) les paysages sonores naturels holistiques plutôt que de simples enregistrements de chaque espèce. Ces méthodes anciennes se limitaient à la capture fragmentaire des appels et chants d'espèces individuelles, essentiellement des oiseaux. Plus tard, ces techniques ont été élargies aux grenouilles et aux mammifères. De mon point de vue, elles revenaient à [tenter de comprendre](#) la *Cinquième Symphonie* de Beethoven en isolant la voix d'un seul violon sans entendre le reste de l'orchestre. L'écologie du paysage sonore se révèle, elle, un excellent outil diagnostique pour [évaluer](#) l'état de santé des divers habitats naturels et [mesurer](#), entre autres, l'impact d'événements tels que le réchauffement climatique.