

Zeitschrift: Ingénieurs et architectes suisses

Band: 127 (2001)

Heft: 23

Artikel: Sound Design: la création d'environnements acoustiques au cinéma

Autor: Flückiger, Barbara

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-80079>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 06.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Sound Design

La création d'environnements acoustiques au cinéma

La bande-son d'un film contribue à guider le spectateur aussi bien à travers la trame spatio-temporelle de l'action qu'au sein des structures narratives de l'œuvre. En interaction avec les images, le texte et la musique, les objets sonores² ébauchent des scénographies complètes. Alors que l'image cinématographique dématérialise le contexte, les bruitages en restaurent le caractère tridimensionnel.

Que l'on se représente les deux cadres scéniques suivants: des grillons grésillent, un chien aboie quelque part au loin, un souffle de vent passe par moments dans les arbres; ou bien, des claquements de pas cadencés se répercutent sur des murs en ciment, une voix d'homme tranchante – parfois entrecoupée de coups de sifflet – aboie des ordres brefs.

L'un des éléments narratifs essentiels d'un film est constitué par les décors dans lesquels les personnages vivent et agissent. Un nombre fini, et la plupart du temps réduit, de lieux propose au spectateur un système de repères qui doit être aisé à décoder, en tout cas dans la production cinématographique commerciale courante. Dans la mesure où ces lieux reviennent de manière récurrente, aussi bien dans un film donné que dans d'autres formes de représentation médiate telles les arts plastiques ou la littérature, ils se chargent de dimensions mythiques, archétypiques et sensorielles qui vont bien au-delà d'une stricte fonction de repérage. Des décors tels que le désert, une jungle ou le maquis d'une métropole, une cour de caserne ou une nuit tiède dans un pays du sud alimentent des valeurs affectives, issues à la fois de la tradition et du lot d'expériences individuelles propre à chaque spectateur.

La tâche consistant à raconter, à l'aide d'images et de sons, des histoires qui semblent naturelles est plus compliquée qu'il n'y paraît. L'image cinématographique n'est jamais qu'un extrait d'une ample réalité, un fragment qu'il s'agit de relier à d'autres fragments selon les règles du montage. Ces divers fragments, les plans, se regroupent en ensembles plus importants, appelés séquences, qui se caractérisent par des développements spatio-temporels apparaissant comme continus.

Or c'est traditionnellement à la bande-son qu'est dévolue la fonction essentielle de créer la cohérence et d'ancrer ces parcelles visuelles de la réalité dans un tout générique. Ainsi, la bande-son sert à la fois de guide dans l'espace-temps de l'intrigue et de fil conducteur le long des structures narratives que sont les séquences, les scènes, les actions et les événements.

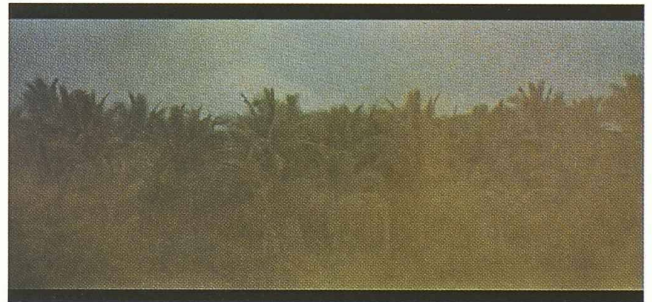
Dès son introduction en 1926, la bande-son a été reconstruite comme un moyen adéquat pour distinguer des lieux. Mieux encore: au temps du cinéma muet déjà, des tentatives ont été faites pour représenter un environnement par des procédés acoustiques. Une publication française³ datant de 1914 décrit diverses techniques de production artificielle de bruits à même de caractériser des lieux d'action: le vent, le tonnerre, l'incendie, la pluie, les pas, les rumeurs de la guerre, les cris d'animaux entre autres. Les orgues de cinéma employées à l'époque du muet étaient aussi équipées d'un registre de bruitages couvrant un répertoire analogue. En l'occurrence, le cinéma n'a fait que reprendre des techniques développées pour le théâtre. Le chant des oiseaux ou le roulement du tonnerre ont en effet été reproduits au théâtre depuis l'Antiquité à l'aide d'outils mécaniques et hydrauliques. Des techniques et un répertoire qui n'ont ensuite plus cessé de s'affiner et de s'étendre, et tout particulièrement à l'âge baroque, toujours dans le but d'évoquer un environnement acoustique s'étendant au-delà de la scène proprement dite.

¹ Ingénieur du son et spécialiste du cinéma, enseigne la conception de bandes-son dans différentes hautes écoles et collabore actuellement à une recherche consacrée au cinéma digital à la Haute école d'arts appliqués de Zurich.

² Forcée par le compositeur français Pierre Schaeffer, la notion d'objet sonore désigne des émissions acoustiques de nature non-verbale.

³ S. DE SERK: «Les bruits de coulisses au cinéma», Paris, 1914. Voir aussi à ce propos, BARBARA FLÜCKIGER: «Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films», Marburg, 2001.

Exemple de « rendu subjectif »: la jungle dans la tête dans « Apocalypse now »
(Francis Ford Coppola, USA, 1979)



Ensembles acoustiques formés d'objets sonores spécifiques

En recourant à cette stratégie, les techniques de représentation mimétique de la réalité que sont le théâtre et le cinéma s'appuient sur une caractéristique fondamentale de l'audition: la présence permanente de notre environnement sous la forme d'un flux ininterrompu de données acoustiques. Par l'oreille, nous entretenons un dialogue continu avec l'espace, dont la grandeur et la matérialité influencent directement le déploiement des sons. Ainsi, le murmure et l'ambiance feutrés d'une réception d'hôtel induisent une sensation non seulement auditive, mais également corporelle différente de la vaste réverbération propre aux édifices sacrés. Tout comme les odeurs, les impressions auditives sont capables de nous replonger immédiatement dans une expérience passée, des années après que nous l'ayons vécue. Elles convoquent des images enfouies, des paysages entiers se recomposent devant notre œil intérieur et des émotions longtemps oubliées se trouvent ravivées. Chaque lieu s'inscrit en nous comme un ensemble acoustique d'objets sonores spécifiques.

L'image cinématographique, elle, est transparente et la matérialité des objets s'y trouve réduite à une surface plane; autrement dit, alors que l'image cinématographique dématérialise le contexte, les bruitages en restaurent le caractère tridimensionnel. Un bruit permet de rendre des aspects que l'être humain a d'abord perçus de manière tactile au cours de son développement: la masse, le volume et la texture. Dans le mode de réception propre au cinéma, des contrastes tels que le dur et le mou, le froid et le chaud, le lourd et le léger sont avant tout possibles par le biais des empreintes acoustiques que les objets mis en mouvement laissent derrière eux. Le son couvre un large domaine de qualités sensorielles, le lien entre ces qualités et l'élément sonore étant le produit de la relation, tout au long d'une vie, avec des objets et des matériaux divers. En fait, la réponse acoustique de l'environnement est un facteur fondamental de l'orientation et de la régulation du comportement humain.

Lexique

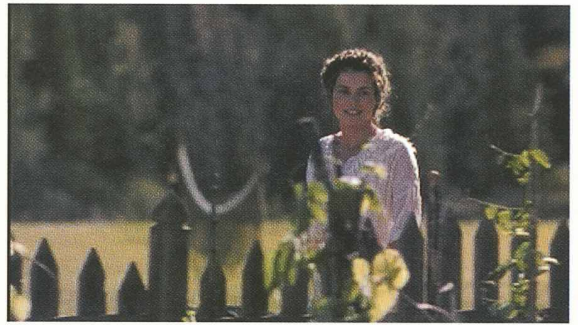
Comme objet d'étude, la fonction de repérage de la bande-son se prête très bien à une analyse quantitative. Dans le cadre d'un projet de recherche consacré à la conception du son cinématographique (*Sound Design*), j'ai procédé à l'analyse systématique de 94 films provenant majoritairement des Etats-Unis, puis interprété les données recueillies dans cette optique. L'évaluation de cet échantillon a livré une image univoque. Comme je l'ai mentionné dans mon introduction, les films privilégient clairement certains cadres scéniques parmi

la masse de tous les lieux envisageables dans la réalité. Par ailleurs, ces lieux sont dans leur écrasante majorité reliés à des objets sonores particuliers tout à fait spécifiques:

- les extérieurs nuit, sans indication précise de l'endroit (10% de l'ensemble de l'échantillon), sont associés pour 70% à des grillons, 25% à des aboiements lointains et 14% à des coassements de grenouilles;
- un bureau/commissariat (8%) est associé pour 47% à des sonneries de téléphone, 33% au bruit de machines à écrire;
- les chambres à coucher/pièces de séjour/appartements (8%) ne sont associés à aucun objet sonore particulier;
- la ville/la rue (7%) est associée pour 51% à la rumeur du trafic, 54% à des klaxons et 11% à des sirènes;
- les bars/restaurants/boîtes de nuit (7%) sont associés pour 64% à des voix en arrière-plan, 32% à des bruits de vaisselle et 30% à des tintements de verres;
- une jungle (6%) est traversée à 75% par des cris d'oiseaux, à 35% par des grillons et à 14% par des grenouilles;
- un champ/une région rurale/ la campagne (4%) sont associés pour 69% au pépiement des oiseaux;
- une prison/un camp de prisonniers (4%) sont associés pour 59% à des portes métalliques et 24% à des cliquetis de clés;
- la mer/côte/plage (3%) est associée pour 68% au bruit des vagues/du ressac et 62% à des cris de mouettes.

Voici tout d'abord un bref aperçu de la terminologie employée dans l'étude. Pour décrire la représentation acoustique de cadres scéniques, deux notions doivent être introduites.

- D'une part, celle de *son indicatif*, qui est une composante de la bande-son contribuant directement à établir un cadre géographique, culturel ou social donné, par exemple les grillons ou les aboiements qui fonctionnent comme indicateurs pour la nuit.
- D'autre part, celle d'*atmosphère*, qui correspond à une association de sons indicatifs à l'origine de scénographies complètes, comme par exemple des grillons joints aux aboiements lointains, qui équivalent à la nuit dans une région du sud.



Examinons rapidement l'atmosphère «extérieur nuit». Comme repère temporel primaire, elle apparaît non seulement avec la plus grande fréquence dans notre échantillon, mais elle est aussi stéréotypée à l'extrême. Ainsi, le chant des grillons constitue le son indicatif de 70% des scènes nocturnes, le terme «grillon» incluant en l'occurrence tous les insectes qui produisent un bruit analogue, telles les sauteuses et les cigales. Quant à la combinaison «grillons» et «abolements lointains», elle apparaît exclusivement en relation avec la nuit et ce, indépendamment de la localisation géographique de la scène, soit l'Afrique, l'Orient, le Middle West, le Vietnam, la Nouvelle Zélande et même la Russie. A défaut d'être un élément obligé de la scène nocturne, grillons et abolements suffisent en tous les cas à la caractériser et s'avèrent en fait hautement probables. En l'absence de grillons, les représentations de la nuit sont connotées de manière totalement négative, comme lugubres ou menaçantes, que ce soit par la pluie, le vent ou des objets sonores non identifiables. D'autres marques négatives de la scène nocturne - parfois associées à des grillons - sont fournies par des hululements de chouette ou des sifflements de train, respectivement par des trains circulant au loin. Ce type de représentation du train est clairement corrélé à des représentations de la nuit dans des zones rurales désertes, notamment là où des meurtres et des crimes sont commis.

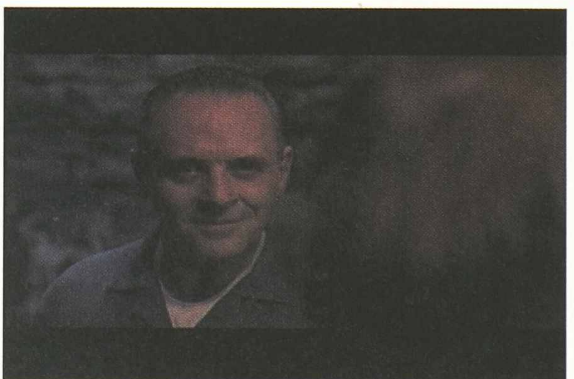
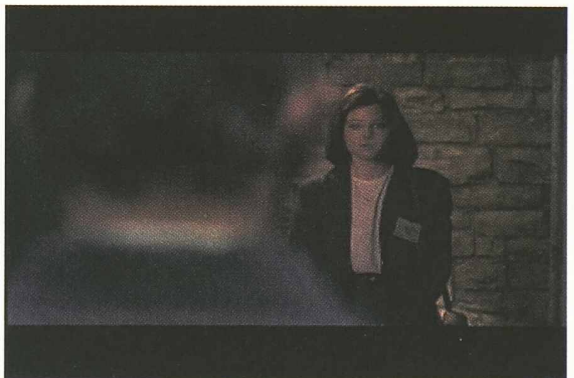
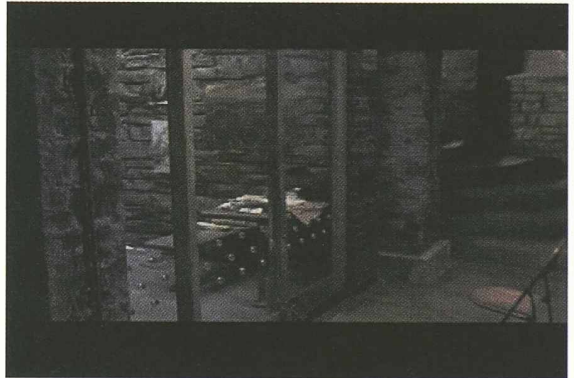
Le rôle du stéréotypage

La tendance manifeste de la production cinématographique courante à représenter des lieux d'action particuliers à l'aide d'un lexique de sons indicatifs peut être désignée sous le vocable «stéréotypage». C'est vers le milieu des années 80, que la notion de stéréotype appliquée à la théorie des médias a commencé à se détacher de ses acceptions psychosociologiques et à perdre sa coloration négative. Le discours théorique prenait ainsi acte de la propension croissante des médias de masse à recycler systématiquement les mêmes formes et motifs, sous l'aspect prototypique qui les distingue dans nombre de séries romanesques populaires, ainsi qu'à la télévision et dans la production cinématographique courante.

Mais qu'entend-on au juste par stéréotype? En sciences sociales, le terme renvoie à la fossilisation d'idées en préjugés. Il s'agit en l'occurrence de combler, à des fins d'orientation, le fossé entre des processus internes simplifiés et un monde extérieur complexe. Une caractéristique fondamentale des stéréotypes médiats réside dans la répétition en masse de constellations narratives et des formes de représentation optiques et acoustiques qui les accompagnent.

D'un point de vue cognitif, le stéréotypage constitue une stratégie efficace pour dépeindre un lieu sur le mode acoustique. Il mime un mécanisme de sélection naturel qui permet au spectateur de saisir et de classer correctement des situations en un clin d'œil, de suivre le fil d'une trame narrative complexe et de garder une vue d'ensemble. Les environnements sonores naturels sont en effet bien trop denses et comportent nombre d'éléments non pertinents, voire dérangeants, que les règles non écrites du film américain moyen commandent d'éviter à tout prix. Le spectateur prête au film une intention et il cherche un sens aux images et aux sons. A l'inverse de la réalité, qui «est simplement là», les films doivent raconter une histoire. Les mécanismes de figuration hautement artificiels destinés à simplifier des espaces sonores naturels pour les transformer - selon un jeu de règles convenues - en un lexique de significations précises font partie du bagage des concepteurs de bandes-son; le spectateur ne peut, quant à lui, que porter un jugement intuitif sur la justesse de la représentation acoustique de l'espace.

Le regroupement de sons indicatifs en atmosphères correspond à un processus mental naturel à l'esprit humain. Divers modèles neuro-psychologiques du traitement de l'information et de la représentation des connaissances reposent sur l'hypothèse que l'intégration d'unités factuelles au sein d'associations fait partie des mécanismes fondamentaux de l'activité cognitive. Dans l'organisation de la mémoire et l'actualisation de souvenirs, de telles associations ont pour fonction de simplifier des objets de savoir complexes en les rassemblant sous un ordre générique, tandis que les aspects propres à leurs représentations ponctuelles ne sont pris en compte qu'à un stade ultérieur. Certains éléments - de nature prototypique - acquièrent une valeur différente, dans la mesure où ils sont davantage figés que d'autres. Ainsi, lorsque nous nous rendons dans un endroit donné, nous en avons des représentations visuelles, auditives et olfactives. Pour désigner de telles unités globales de connaissance, ou représentations mentales, la psychologie cognitive parle de schémas. Certaines composantes d'un schéma sont obligatoires, soit toujours vraies, tandis que d'autres sont facultatives. Si nous allons dans un restaurant par exemple, nous nous attendons au minimum à y trouver quelque chose à manger et à boire, ces prestations faisant, dans ce contexte, partie des éléments obligatoires; en revanche, le type de carte ou la nature du service constituent des éléments facultatifs qui, ensemble, définissent un restaurant particulier.



Ce modèle s'avère intéressant pour le propos qui nous occupe, dans la mesure où ces associations intègrent également des aspects émotionnels. Cela apparaît clairement, lorsque nous nous représentons un cadre donné, par exemple une cave sombre ou une usine désaffectée. Même si la représentation filmée peuple un tel lieu d'enfants jouant gaiement, un sentiment bizarre demeure, soutenant l'idée que ce bonheur pourrait bien n'être que de courte durée. Cette intégration d'aspects pragmatiques et de valeurs émotives s'explique par le fait que des situations identiques ou similaires se produisent de manière récurrente, aussi bien dans la vie quotidienne que, de façon plus corsée, dans les représentations médiatiques et qu'elles y sont liées à des valeurs émotives semblables et à des scénarios de comportement préétablis.

Le rendu subjectif: description d'un rapport personnage-environnement

Alors que ce qu'il est convenu d'appeler le film hollywoodien classique fonctionnalise tous les éléments narratifs et ferme en fondu sur tout ce qui ne contribue pas directement au transfert de signification, des modèles s'écartant de cette norme se développent depuis quelques années. De nouvelles stratégies créatives s'appliquent à la conception du son, qui se détachent d'un catalogue de règles par trop rigides pour élaborer des compositions sonores différenciées offrant une palette acoustique plus riche.

L'un de ces modèles divergents consiste en l'intégration accrue d'aspects subjectifs dans l'élaboration du monde sonore cinématographique. De manière très générale, le terme de « rendu subjectif » désigne la représentation de l'environnement du point de vue d'un ou de plusieurs personnages du film. Elle simule une forme de perception individuelle, qui se marque par le biais de sentiments et d'humeurs attribués aux protagonistes. Le procédé repose sur l'écart créé, d'un côté par une exposition factuelle - en priorité destinée au transfert d'informations - des lieux et instants du film et, de l'autre, par une différenciation de nature subjective se rapportant aux états d'âme des personnages. Un traitement paraissant naturel du matériel sonore est ainsi transformé de telle manière que le spectateur le perçoive comme parvenant à travers le filtre du personnage. Dans ce cadre, toutes les nuances imaginables sont possibles, allant d'un assombrissement passager au moment d'une légère irritation, jusqu'aux formes de perception clairement altérées du rêve, de l'hallucination, ainsi que d'états psychotiques ou induits par des drogues.

La dissociation du son et de l'image est une des stratégies formelles génériques pour rendre la subjectivité, les repré-

sentations visuelle et auditive se démarquant fortement l'une de l'autre. Lorsque l'image et le son ne peuvent être recoupsés, cela remet en question un système de perception établi. Composant fixe de la perception humaine ordinaire, le rapport de causalité logique entre éléments optiques et acoustiques du monde environnant est aussi susceptible de subir des glissements dans la vie réelle, lorsqu'une béance se manifeste entre les différents modes de perception. Dans les films contemporains, des sons indicatifs récurrents qui semblent légèrement déformés ou non plausibles ne caractérisent plus seulement un lieu géographique, mais encore un rapport entre l'état intime d'un personnage et son milieu. Au-delà de leur rôle d'indicateurs d'un cadre de jeu, ils deviennent des éléments de description psychologique des héros et d'une propension latente au rendu subjectif, qui présente l'environnement du point de vue de l'individu sensible.

La proportion dans laquelle les films attribuent des significations plus profondes à leurs cadres scéniques dépend de leur genre et de l'état psychique des protagonistes du récit, de même qu'elle constitue une caractéristique du style et des tendances en vogue à une époque donnée.