

# COURS DE CRÉATION SONORE

Performance collective,  
21 novembre 2016.

Cette séance va se dérouler  
avec la plus grande écoute possible  
et peu de mots.

Ce document projeté sera notre guide.

Assis en tailleur,  
nous formons un cercle  
au centre de la pièce.

Vous disposez de différents objets  
capables de produire un ou plusieurs son(s)  
de qualité(s)  
et de longueur(s) variable(s).

Nous classons ces sons en 2 familles :

les sons **COURTS**

(percussifs, claqués, frottés, cognés, etc)

les sons **LONGS** (CONTINUS)

(actionnés par un mouvement continu,  
mécanique ou électrique,  
frottés, chiffonnés, tamponnés, etc)

En groupe,  
nous allons interpréter  
des **séquences** sonores,  
des **mouvements** dont la **longueur**,  
les **textures**  
ou les **variations**  
seront indiquées par les instructions qui suivent.

Nous procéderons selon 3 types d'instructions.

- Téléphone arabe
- Partitions graphiques
- Bruitage : séquences de films

**TÉLÉPHONE ARABE**

# TÉLÉPHONE ARABE

Sur le mode du téléphone arabe :  
exécutions successives d'un motif sonore simple.

*Veillez à garder le silence  
pour ne pas parasiter les sons produits.*



# TÉLÉPHONE ARABE

01. Chacun se munit d'un objet produisant un son **COURT**.

Je propose un phrasé, le suivant le reproduit (dans le sens des aiguilles d'une montre), et ainsi de suite jusqu'au dernier du cercle.

# TÉLÉPHONE ARABE

02. Chacun se munit d'un objet produisant un son **LONG**.

Je propose un phrasé, le suivant le reproduit (dans le sens des aiguilles d'une montre), et ainsi de suite jusqu'au dernier du cercle.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

# PARTITIONS GRAPHIQUES

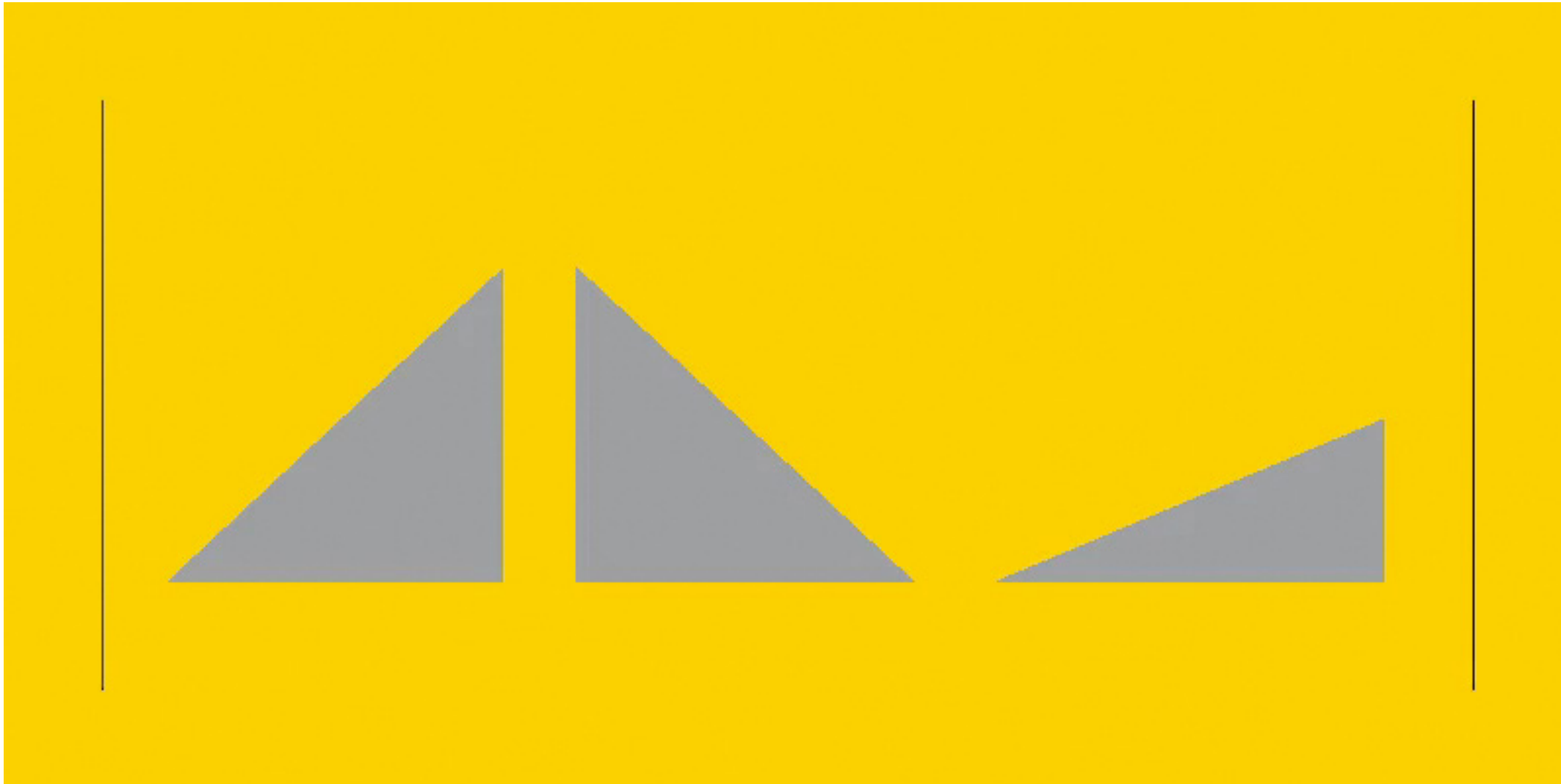
Interprétation collective d'informations graphiques incluant la **vitesse d'exécution**, l'**intensité** et les **variations** des événements sonores.

Avant chaque interprétation, nous visionnons la partition.  
Un curseur indique la vitesse d'exécution.

*Même remarque :  
veillez à garder le silence  
pour ne pas parasiter les sons produits.*

# PARTITIONS GRAPHIQUES

Notation 01 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

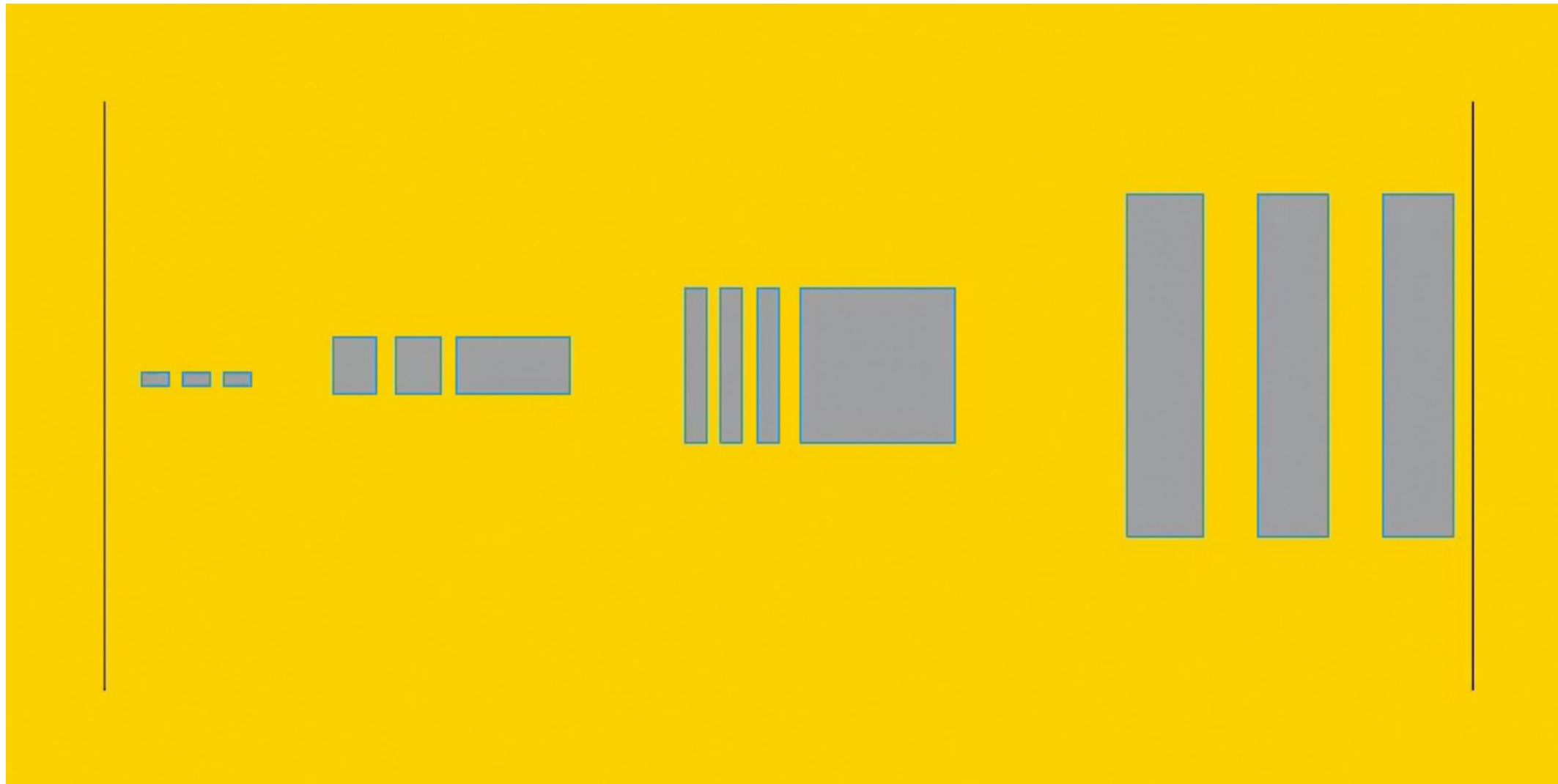
Notation 02 : avec un objet produisant un son **COURT**.



→ Démarrer la séquence.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

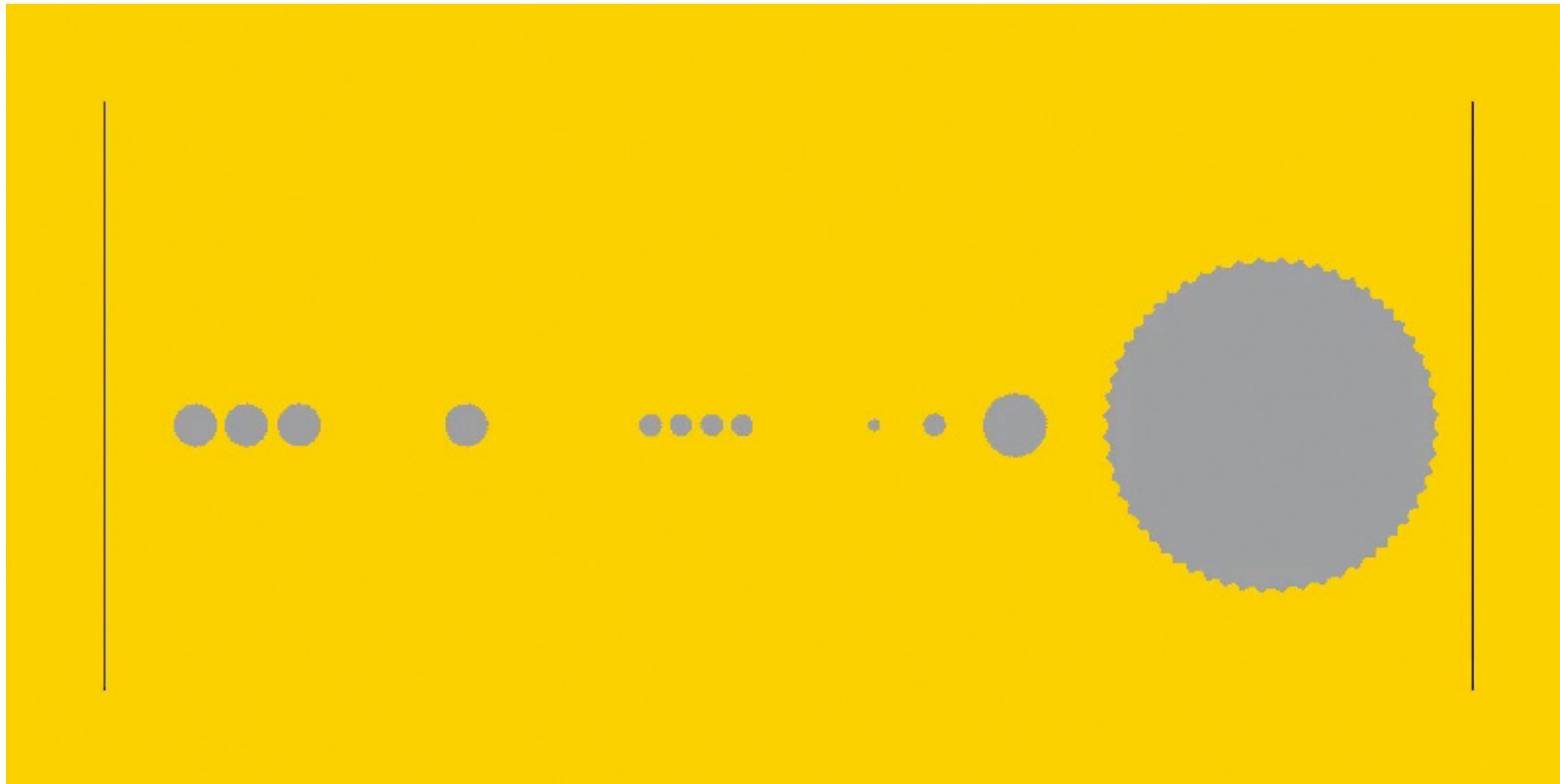
Notation 03 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

Notation 04 : avec un objet produisant un son **COURT**.

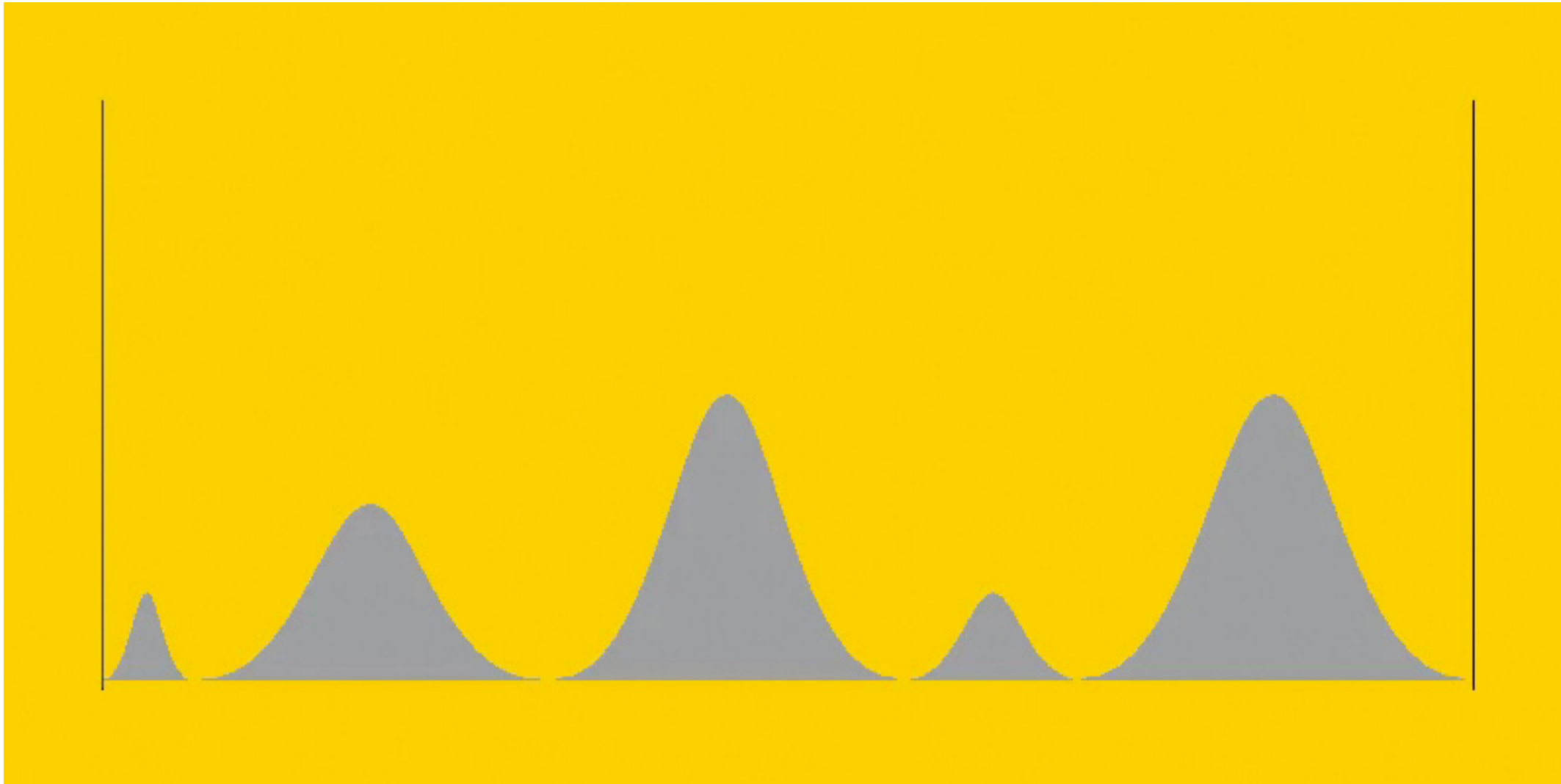


→ Démarrer la séquence.



# PARTITIONS GRAPHIQUES

Notation 05 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

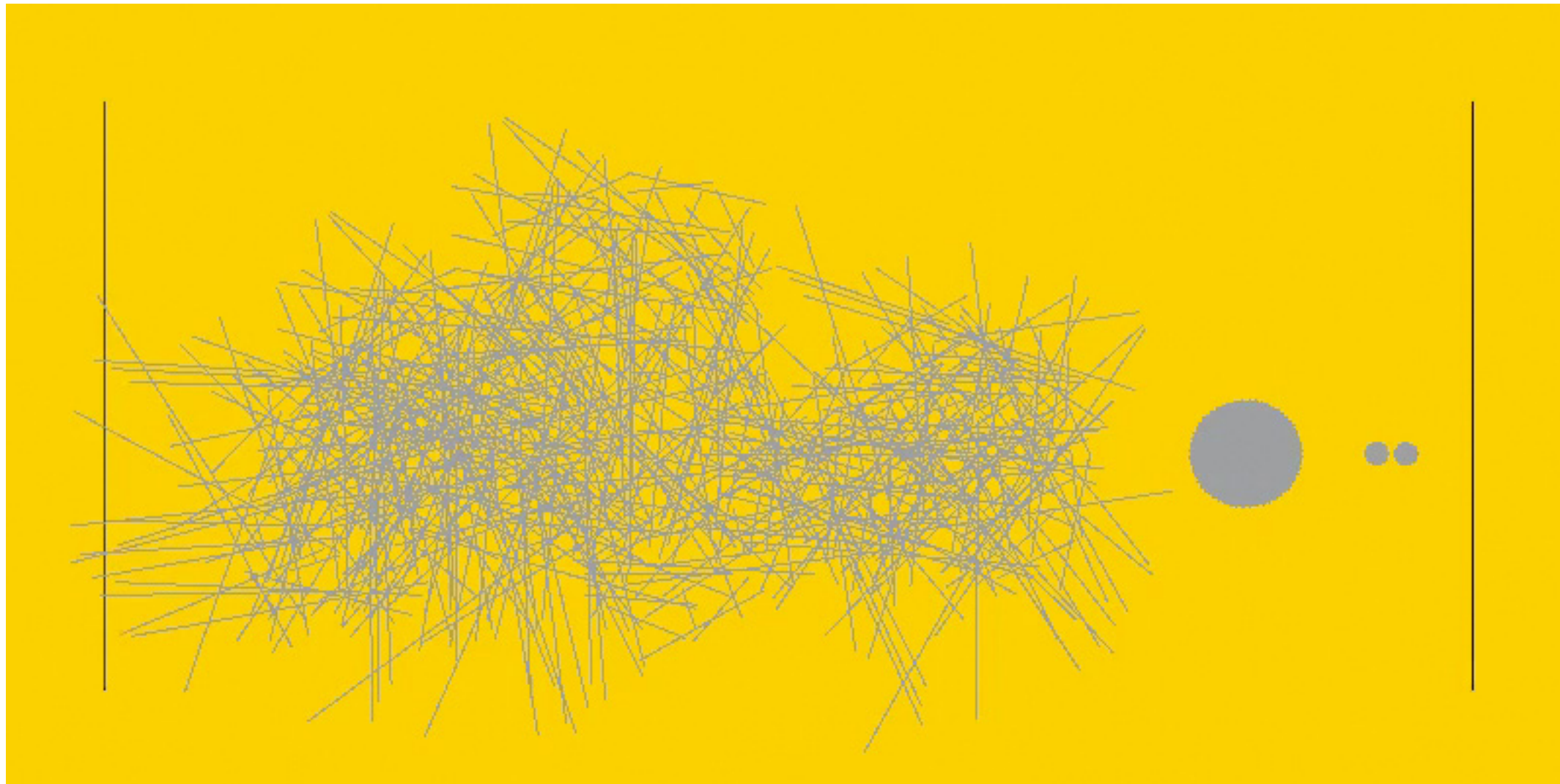
Notation 06 : avec un ou plusieurs objet(s) au choix.



→ Démarrer la séquence.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

Notation 07 : avec un ou plusieurs objet(s) au choix.



→ Démarrer la séquence.

# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

Une séquence de film constitue notre partition.

Nous visionnons d'abord la séquence  
afin d'en déduire  
le **déroulement** sonore,  
les **qualités**,  
les **caractéristiques**,  
les **plans**  
et l'**intensité** des sons.

# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

Les sons ne sont jamais isolés.

La composition d'une ambiance est le résultat de différents sons **spécifiques** et **simultanés**.

Nous allons tenter de les **répertorier** d'après les informations fournies par l'image, mais aussi en identifiant les sons dont la source se situe **hors-champ**.

# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

Les **différents plans** du son :

premier plan, gros plan, plan moyen,  
arrière-plan, plan large, ambiance (immersion), etc.

les **qualités** du son :

dense, intense, fort, feutré, proche, distant, bourdonnant,  
strident, etc.

les **mouvements** du son :

zoom, travelling, crescendo,  
amplification, réduction, proximité, éloignement,  
tempo, accélération, ralentissement, oscillation,  
constance, persistance, etc.



# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

Séquence 01 : Akira Kurosawa : Dersou Ouzala (1975)



→ Démarrer la séquence.



# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

## Séquence 02 : Jacques Tati : Trafic (1971)



→ Démarrer la séquence.

# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

## Séquence 03 : Sam Peckinpah : The Getaway (1972)



→ Démarrer la séquence.



# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

## Séquence 04 : Terrence Malik : Days Of Heaven (1978)



→ Démarrer la séquence.

# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

## Séquence 05 : Michelangelo Antonioni : L'eclisse (1962)



→ Démarrer la séquence.



# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

## Séquence 06 : Jacques Tati : Mon oncle (1958)



→ Démarrer la séquence.

# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

## Séquence 07 : Jacques Tati : Trafic (1971)



→ Démarrer la séquence.

# À PROPOS DE L'ENREGISTREMENT DE LA SÉANCE

Cette séance est enregistrée avec un couple de micros **Rode NT55** omnidirectionnels et un enregistreur Zoom H4nSP, ainsi qu'avec un enregistreur **Tascam DR-05** monté sur une suspension Rycote.

Qu'il s'agisse d'un studio ou d'un auditorium, l'enregistrement du son s'effectue dans un espace adapté, conçu selon des normes acoustiques assurant une propagation équilibrée, nette et précise des ondes sonores, et isolé des bruits extérieurs.

Les salles de cours ne bénéficient pas d'une telle attention et sont souvent parasitées par une réverbération gênante, perturbant la qualité et la diffusion du son (et donc l'enregistrement).

## RÉVERBÉRATION.

La réverbération est la persistance du son dans un espace, après l'interruption de la source sonore.

Cette persistance est due à un mélange de réflexions directes et indirectes du son, rebondissant sur les parois réfléchissantes et parallèles d'un local (béton, vitres, miroirs, revêtements lisses et durs, etc) en décroissant progressivement.

À l'inverse, les surfaces en matériau mou sont absorbantes, et les surfaces convexes ou en volumes complexes sont dispersantes. Des cloisons mobiles dotées d'un revêtement absorbant sont utilisées en studio pour contraindre et contrôler l'espace sonore.

# MERCI !

ESA Le 75, Woluwe-Saint-Lambert.

Cours de création sonore

Professeur : Marc Wathieu

marcwathieu@gmail.com

<http://www.multimedialab.be/blog/>

→ Voir la documentation du cours.