

# COURS DE CRÉATION SONORE

Performance collective,  
1e octobre 2018

Cette séance va se dérouler  
avec la plus grande **écoute**  
et le **moins de mots** possible.

Concentrons-nous sur le son,  
évitons les **bruits inutiles** et les bavardages !

Ce document projeté sera notre guide.

L'ensemble de la séance est enregistrée.

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

Vous disposez devant vous les 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**

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

*La qualité des sons produits dépend d'un répertoire  
de gestes diversifiés et nuancés.*

# GESTES & NUANCES

Exemples de manipulations :

Agiter • Battre • Cogner • Frotter  
Gratter • Racler • Rouler • Secouer  
Tambouriner • Tapoter • Triturer...

Exemples de résultats obtenus :

Bruissement • Bourdonnement • Claquement  
Couinement • Craquement • Crépitement  
Crissement • Frémissement • Frottement  
Grésillement • Grattement • Grincement  
Grondement • Raclement • Roulement  
Tremblement • Tintamarre • Tintement...

Exemples de qualificatifs :

Aigu • Agressif • Assourdissant • Brillant  
Bourdonnant • Continu • Diffus • Doux  
Élastique • Étouffé • Feutré • Fort • Long  
Métallique • Net • Ondulant • Perçant  
Résonant • Rond • Rugueux • Soutenu  
Strident • Tonitruant • Vibrant • Vrombissant...

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



Nous procéderons en 2 phases.

- Partitions graphiques
- Bruitage : séquences de films

# PARTITIONS GRAPHIQUES

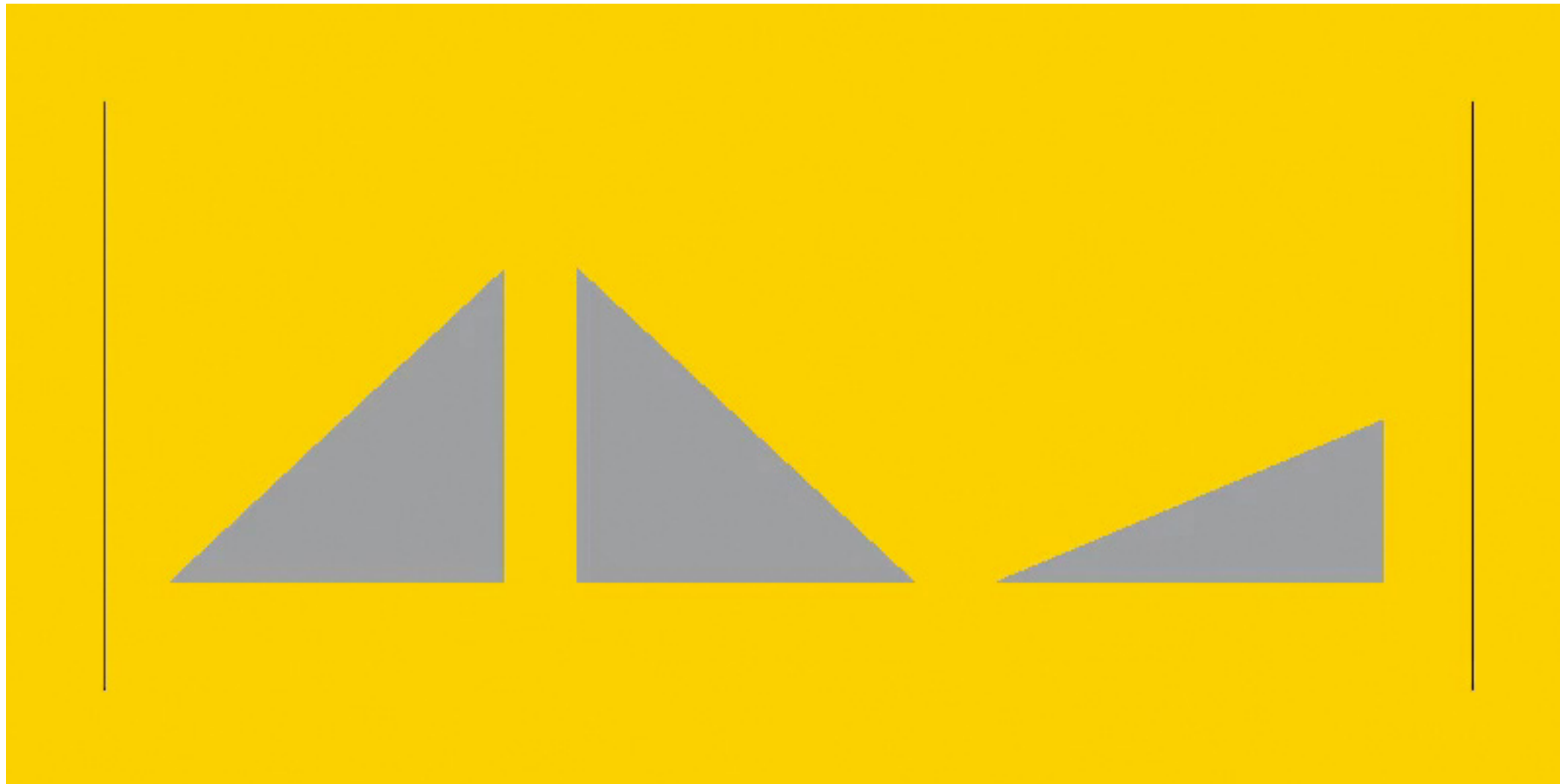
Il s'agit d'une interprétation collective  
d'informations graphiques  
incluant la **vitesse d'exécution**, l'**intensité**  
et les **variations** des événements sonores.

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

*Concentrons-nous sur le son,  
**pas un mot** lors de l'interprétation des séquences !*

# PARTITIONS GRAPHIQUES

Avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

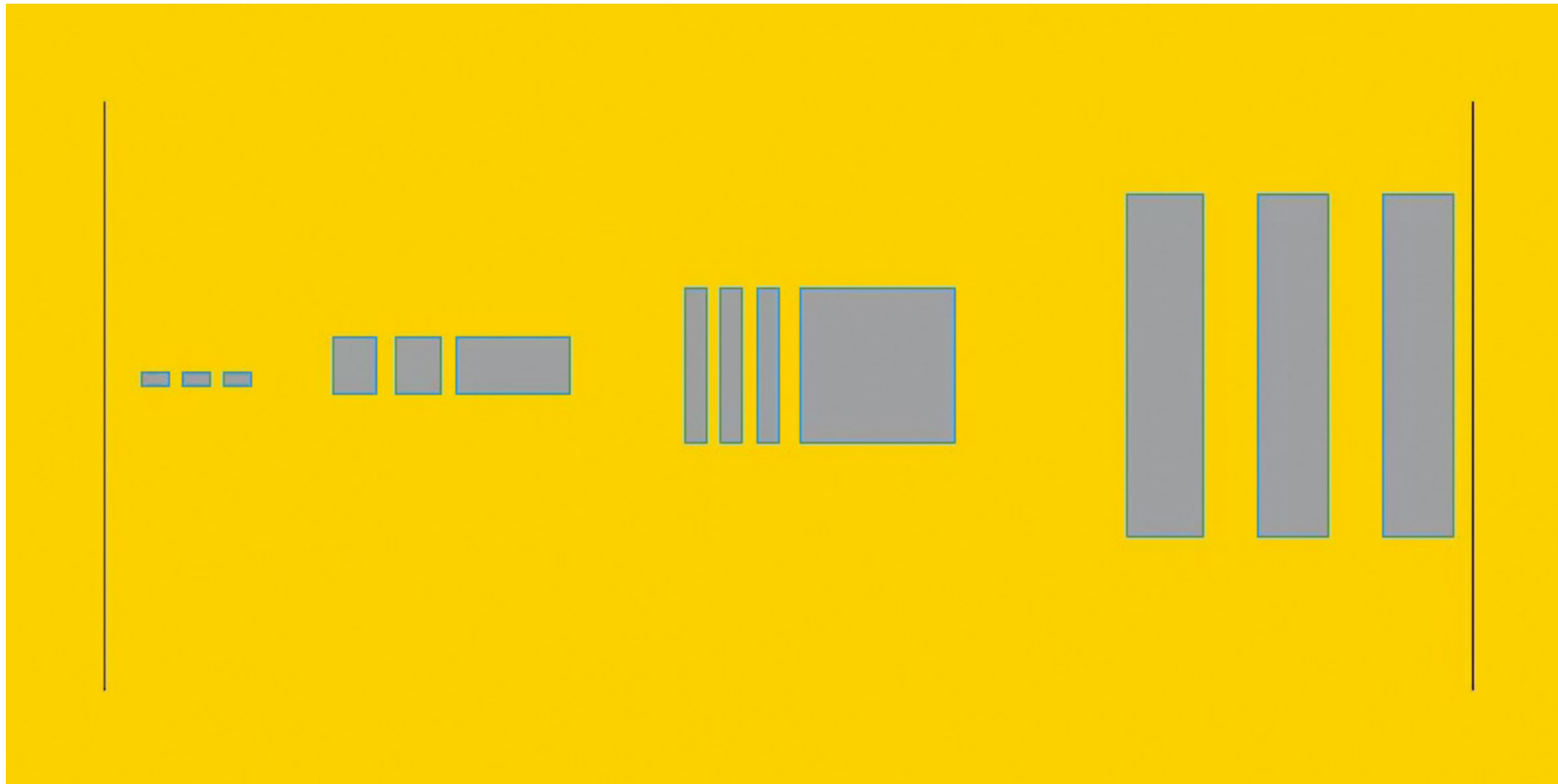
Avec un objet produisant un son **COURT**.



→ Démarrer la séquence.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

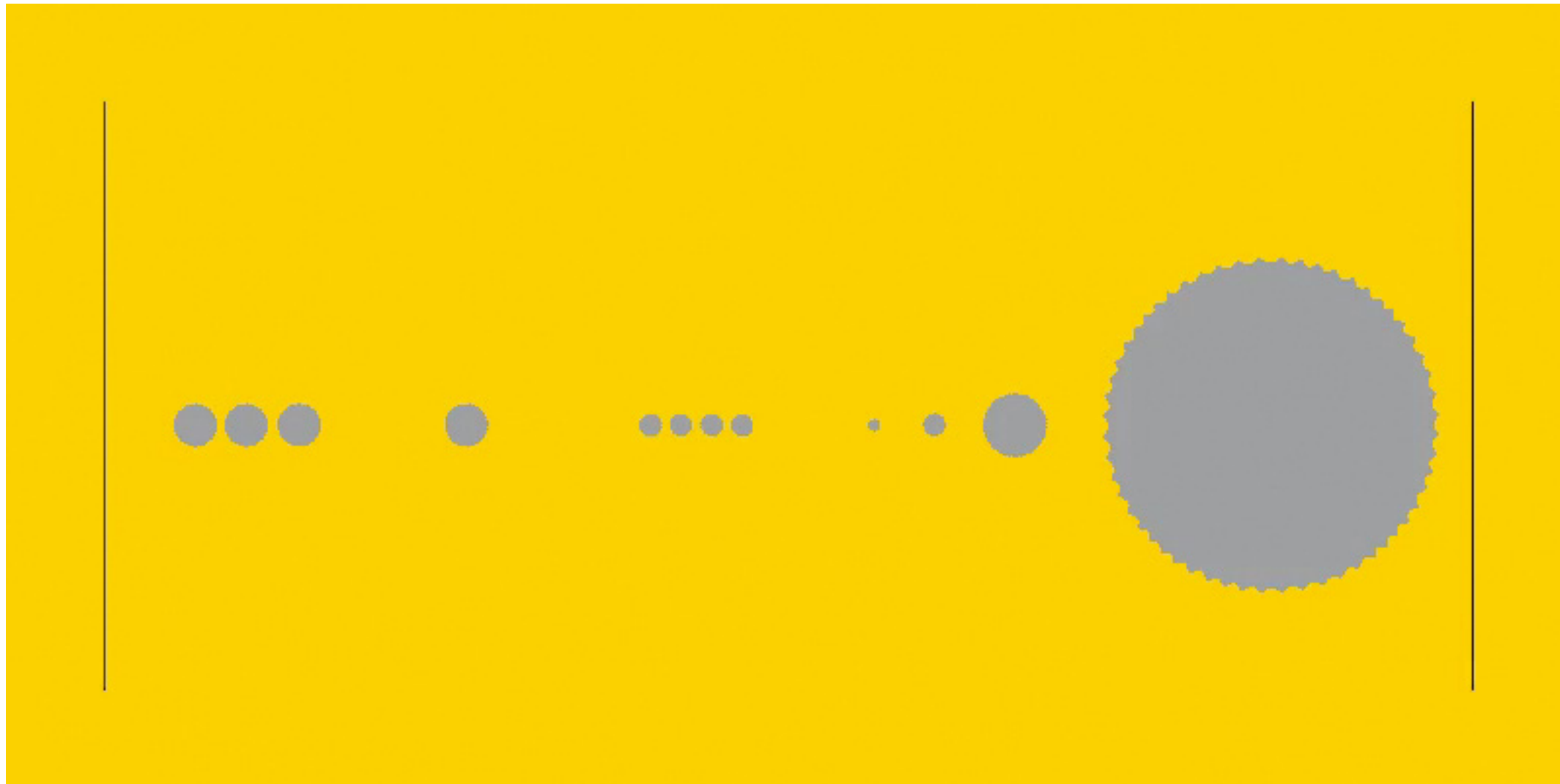
Avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

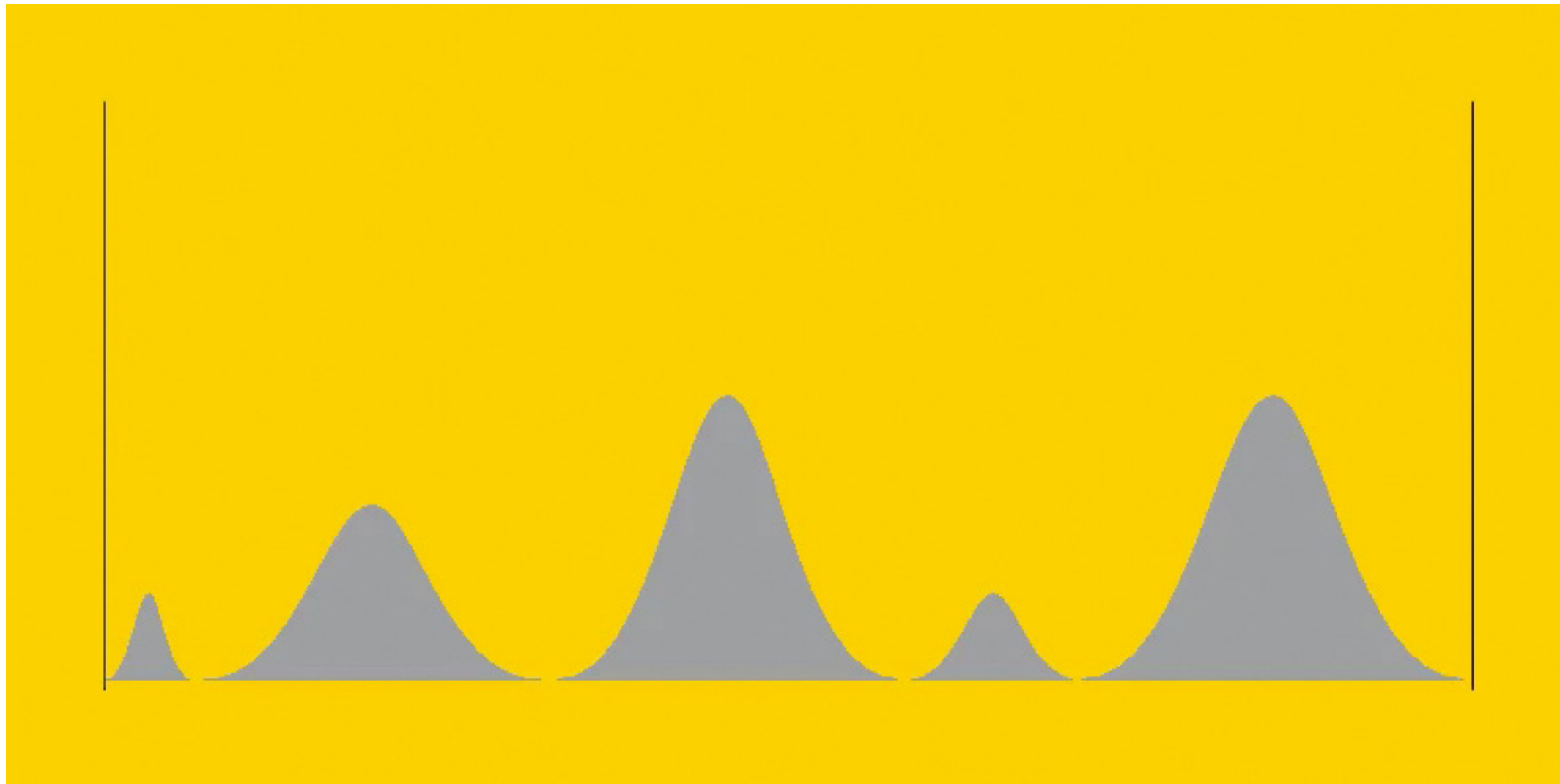
Avec un objet produisant un son **COURT**.



→ Démarrer la séquence.

# PARTITIONS GRAPHIQUES

Avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

# 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 **caractéristiques**,  
les différents **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 souvent **simultanés**, répartis sur différents plans.

Nous allons tenter d'en **répertorier** les nuances d'après les informations fournies par l'image, mais aussi en identifiant les sons dont la source se situera **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 :

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

les **mouvements** du son :

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

# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

Akira Kurosawa : Dersou Ouzala (1975)



# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

Michelangelo Antonioni : Zabriskie Point (1970)



# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

Jacques Tati : Mon oncle (1958)



# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

Patrick Schulmann : Et la tendresse ! Bordel... 2 (1983)





# BRUITAGE : SÉQUENCES DE FILMS

Aki Kaurismaki : The Match Factory Girl (1990)



# À PROPOS DE L'ENREGISTREMENT DE LA SÉANCE

Cette séance est captée avec :

- un enregistreur **Zoom H6**
- un couple de micros omnidirectionnels **Rode NT55**
- un micro cardioïde **AKG C-414 XLII**

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 malheureusement 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, lundi 1e octobre 2018

Professeur : Marc Wathieu

marcwathieu@gmail.com

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

→ Voir la documentation du cours.