

Découvrir le pouvoir du son dans l'audiovisuel : pistes de travail en classe

Jean-Martial Fouilloux

PROFESSEUR D'ÉDUCATION MUSICALE

Une démarche et des activités variées à partir d'un logiciel de montage pour amener les élèves à prendre conscience des relations entre la musique et l'image animée.

De prime abord, il pourrait sembler que le son ne joue dans le film qu'un rôle d'illustration, comme si tout concourait à l'asservir à l'image. De fait, c'est plutôt l'espace auditif qui contamine le visuel, à tel point que même les silences mettent nos sens en alerte. *In fine*, le spectateur n'en garde que des bribes. Il reste donc important pour les jeunes de se construire des repères leur permettant de mieux décoder cet espace utilisé afin de produire des effets dont ils

n'identifient pas toujours l'origine. Cette démarche doit aider l'élève à affiner son écoute et sa sensibilité aux liens entre le son et l'image. Trois directions complémentaires sont proposées :

- donner des éléments de langage ;
- amener des questionnements, par des contradictions apparentes, des confrontations d'expérience ;
- permettre la sonorisation d'un bref extrait.

Explorer, réaliser, verbaliser

Toutes les pistes ne pourront pas être explorées dans le temps d'une séance de cours. Mais, quel que soit le choix opéré par l'enseignant, nous proposons de veiller à suivre plusieurs phases :

- **une phase d'exploration**, afin de poser les premiers éléments de langage. Elle doit être brève pour ne pas trop différer la mise en activité des élèves ;
- **une phase de réalisation**, qui permet une prise en main rapide par l'élève, mais risque d'être l'objet de reproduction de tous les clichés et poncifs si l'enseignant ne balise pas ce travail par des allers et retours fréquents entre le montage et la confrontation avec la classe ;
- les outils mis en place par l'enseignant devront permettre **des phases de verbalisation**, à partir de situations interpellant les élèves (anomalies, ruptures, apparition ou disparition d'éléments, divergences entre élèves, choix...).

Exemples d'activités

L'ordre des étapes proposées ici n'est pas nécessaire. Tout dépend de l'objectif visé par l'enseignant :

- **découverte, mise en intrigue, problématisation** : diffusion d'extraits avec changements brusques ou inattendus, extraits avec son sans image ou vice versa (jouer sur l'aspect équivoque de certaines situations). Il s'agit de permettre une écoute non seulement causale mais aussi sur le sens ou sur le son isolé (cf. les trois analyses proposées par Michel Chion) ;

Le lexique

Ce lexique élémentaire, s'il permet une première distinction des composants de la bande-son, a une grande limite : celle de nous laisser croire à une interprétation figée, compartimentée. Or, comme nous le montrent les grands maîtres, dans les moments les plus forts, les frontières sont abolies, et ce sont alors les ruptures, les contradictions apparentes qui nous renvoient au sens ; ainsi, à la notion de *rôle* de la bande-son, Laurent Jullier préfère-t-il celle de *pouvoir*.

Le son dans l'espace visuel

Le son in correspond à l'action que l'on observe à l'écran.

Le son out correspond à une action du film que l'on ne voit pas à l'écran (hors champ).

Le son off concerne les sons non produits par l'action. Certains auteurs distinguent le son **off** (monde narratif) du son **over** (son de fosse).

La bande-son dans sa relation à l'image peut :

- amplifier une émotion ou la transformer, créer un **climat** ;
- **relier des moments** séparés ;
- **élargir** ou **créer un espace** ;
- **marquer** ou **modifier le rythme** des événements, **anticiper** une action (Sartre parle de « musique prémonitoire »).

Les éléments de la bande-son

La voix : créée, murmurée, travestie, chantée, elle parcourt tous les espaces visuels. Elle peut être aussi l'agent principal de pouvoir sur le spectateur.

Les bruits : événements ou ambiances, ils peuvent être pris pour ce qu'ils désignent, pour ce qu'ils symbolisent ou pour eux-mêmes.

La musique : ponctuant l'action ou assurant un continuum, renforçant le sens apparent ou amenant une opposition, associant des motifs à des personnages ou à des idées, la musique, comme les autres éléments, peut être l'objet d'un travail à elle seule. À l'enseignant de choisir.

Les silences : Même s'ils sont rares, ou à cause même de leur rareté, leur présence interpelle fortement l'auditeur. Une question à ne pas oublier : quels sont les éléments que l'on s'attend à entendre et qui manquent ? Ou : de quelles transformations ont-ils été l'objet ?

œuvre audiovisuelle

« C'est plutôt l'espace auditif qui contamine le visuel, à tel point que même les silences mettent nos sens en alerte. »

– appropriation du langage et des notions de base nécessaires : prévoir un « réservoir » d'extraits très courts permettant les comparaisons, recherches d'intrus, les classements ou tris... ;

– manipulations, tâtonnements, entraînement : opérer sur des extraits courts des suppressions, des substitutions, transformations, renforcements, déplacements des éléments sonores ;

– réalisation finale : chaque élève propose sa propre sonorisation de l'extrait. On donnera aux élèves d'une part un court extrait de film dont on aura supprimé le son (le tournage peut lui-même être l'objet d'un travail), d'autre part un réservoir de sons et de musiques. Les dialogues, en cas de besoin, seront enregistrés par les élèves.

On peut proposer d'autres types de réalisations, en fonction des objectifs et des moyens dont on dispose : sonorisation d'un montage d'images fixes (la sonorisation d'une seule image peut d'ailleurs ouvrir un questionnement intéressant), invention de musiques, de thèmes, de leitmotifs, voire de chansons...

Travailler en équipe

L'avantage de cette démarche tient aussi au fait qu'il n'y a plus une unique solution optimale, celle de l'auteur, mais une confrontation de propositions diverses. La démarche de l'élève sera accompagnée par des questionnaires (écrits ou oraux), l'entraînant à comparer ses choix avec d'autres et à les justifier. Dans cette logique, il est souhaitable que plusieurs élèves ou groupes travaillent séparément sur le même document. En raison des contraintes de temps, il faudra opérer des choix, ou répartir des groupes d'élèves sur différentes tâches complémentaires. Le travail en équipe, en partenariat ou en relation avec d'autres travaux (sur les paysages sonores, l'invention de chants, la création de motifs...), est alors bienvenu. ●

Les outils

Les logiciels

Pour préparer les activités, comme pour permettre aux élèves de réaliser les montages, il existe de nombreux logiciels gratuits ou peu onéreux.

- Diaporama : Asymétrix, Open Office et bien sûr PowerPoint disponible dans beaucoup de collèges.
- Découpage d'extraits vidéo : Avishop, Nandub, Virtualdub.
- Montage : Music Maker school edition, Video studio, Moviezone, Muvee...

Des livres

CHION, Michel : *L'Audio-vision*, Nathan, Paris, 2002.

CHION, Michel : *La Comédie musicale*, Les Cahiers du cinéma-CNDP, Paris, 2002.

BERTHOMIEU, Pierre et co. : *Musique et cinéma*, Positif, vol. 502, septembre 2002, pp. 76-101.

JULLIER, Laurent : *Les Sons au cinéma et à la télévision*, Armand Colin, Paris, 1995.

Des films

Les ouvrages cités ci-dessus proposent de nombreux exemples pertinents. Des réalisateurs comme Jacques Tati, Stanley Kubrick, Jean-Luc Godard ou Alfred Hitchcock apportent un soin particulier à la bande-son, mais on peut, selon les objectifs de départ, explorer également le monde de la télévision et, bien sûr, s'appuyer sur des travaux d'élèves réalisés dans d'autres cours.

Les déclencheurs

Même si l'enseignant a clairement défini l'objectif du travail, il peut être intéressant de se poser la question de l'entrée en activité de l'élève : un travail déjà réalisé (montage sonore, ou travail sur le son), texte, story-board, poésie, thème, etc.

On facilitera d'autant plus le transfert des compétences construites que l'on travaillera en relation avec les autres disciplines : français, arts plastiques, mais aussi EPS (compréhension par le geste construit), langues vivantes, etc.



On peut aisément avec un logiciel de montage dissocier le son de l'image et réorganiser le montage ou ajouter de nouveaux éléments. MusicMaker permet également de retravailler les différentes parties (durée, intensité, répartition spatiale).