

## ... et vers un cinéma pour l'oreille ... and towards a cinema for the ear

Robert Normandeau

Volume 4, numéro 1-2, 1993

Électroacoustique-Québec : l'essor

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/902070ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/902070ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

1183-1693 (imprimé)

1488-9692 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Normandeau, R. (1993). ... et vers un cinéma pour l'oreille. *Circuit*, 4(1-2), 113-126. <https://doi.org/10.7202/902070ar>

Résumé de l'article

Le compositeur établit un parallèle entre une certaine démarche de la musique acousmatique, nommée « cinéma pour l'oreille » et le cinéma lui-même, tous deux arts temporels. Il propose de transposer des éléments d'analyse du langage cinématographique au langage acousmatique afin de développer une meilleure connaissance de celui-ci. Il expose enfin quelques techniques cinématographiques qu'il a utilisées dans ses propres oeuvres au cours des dernières années.

## ... et vers un cinéma pour l'oreille

Robert Normandeau

---

Depuis quelques années, mon travail de composition s'est orienté vers un art sonore où le *sens* a autant d'importance, sinon plus, que le *son* lui-même. Cet art, qui s'inscrit dans le genre acousmatique<sup>(1)</sup>, étant plus proche du cinéma que de la musique, j'ai entrepris d'explorer plus systématiquement les liens qui existent entre ces deux arts de support afin, d'une part, de mieux comprendre mon propre cheminement de compositeur mais, également, de rendre compte d'une démarche qui pourrait être utile à d'autres compositeurs qui partageraient les mêmes préoccupations.

La spécificité du cinéma réside principalement dans la mobilité des images. C'est la succession temporelle de celles-ci qui lui confère un statut d'art autonome qui ne soit pas seulement un sous-produit du théâtre (rappelons qu'il a longtemps été tenu pour tel). Les images elles-mêmes et la narration relèvent d'autres pratiques artistiques — l'art pictural en général et la photographie en particulier dans le premier cas, la littérature dans le second. De même, si l'on trouve de nombreux exemples de narration en électroacoustique<sup>(2)</sup>, cela n'implique pas que le médium lui-même soit exclusivement narratif. Cet aspect narratif du cinéma n'en est qu'un — presque systématique certes, mais pas exclusif — parmi d'autres. Cette précision faite, je crois possible d'établir certains parallèles entre le cinéma et l'art acousmatique.

(1) Le terme acousmatique est de plus en plus répandu afin de désigner un « art des sons fixés » plus proche du cinéma ou de la vidéo, arts de supports temporels, que de la musique, art d'interprétation.

(2) Le terme électroacoustique ne désigne plus aujourd'hui qu'une certaine « lutherie » grâce à laquelle les œuvres sont produites. L'utiliser à des fins de description esthétique d'un genre est devenu en effet non-signifiant dans la mesure où il recouvre l'infinie multitude des pratiques qui s'étendent de la musique « MIDI » à la musique stochastique, en passant par toutes les musiques expérimentales de studio.

## Le langage proprement dit

---

Quiconque s'intéresse à la question du langage cinématographique sait déjà que le sujet, à cause de son ampleur, du volume et de la complexité des études qui lui ont été consacrées — particulièrement au cours des quinze dernières années —, ne pourra être abordé ici que dans une

perspective réduite que je pourrais résumer par une volonté de dégager des propriétés de *sens* plutôt que des propriétés de *son*. Le premier problème qui se pose dans l'analogie entre le cinéma et l'acousmatique tient au fait que le cinéma est un amalgame de plusieurs choses — images, sons, textes — devenant ainsi le lieu de rencontre de pratiques artistiques qui, jusque-là, ne cohabitaient pas. En fait, il n'y a pas *un* langage cinématographique mais *des* langages, tous occupés par une zone particulière de l'ensemble constitué par le film, et chacun de ces langages mériterait qu'on s'y arrête. Cela est évidemment trop ambitieux dans le cadre restreint de cet article. Une distinction doit alors être faite entre *film* et *cinéma*, l'un étant l'œuvre particulière, le reflet d'une démarche artistique personnelle, l'autre correspondant à l'ensemble des règles qui régissent une pratique artistique dans son ensemble.

Ce qui m'intéresse en premier lieu est le *fait filmique* plutôt que le *fait cinématographique* (tel que l'a décrit Cohen-Séat, 1958, p. 53), dans la mesure où ce sont les chemins de traverse entre certaines pratiques cinématographiques et certaines pratiques acousmatiques que je cherche à mettre au jour, sans pour l'instant tenter de définir les règles d'un genre en général. Le cinéma, d'une part, l'acousmatique, de l'autre, procèdent de phénomènes de perception complexes dont une vaste analyse phénoménologique pourrait rendre compte dans tous ses aspects. Pour l'heure, je me contenterai de transposer au sonore les principaux éléments qui nous permettent de « comprendre » un film. L'« intelligibilité » du film passe à travers trois instances principales : l'analogie perceptive ; les « codes de nominations iconiques », ceux qui servent à nommer les objets et les sons ; enfin, les figures signifiantes proprement cinématographiques (ou « codes spécialisés », qui constituent le langage cinématographique au sens strict) (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1983, pp. 131-132).

## L'analogie perceptive

---

« La vision et l'audition n'identifient pas un "objet" à partir de la totalité de son aspect sensible. On reconnaît une photographie en noir et blanc d'une fleur parce que la couleur ne constitue pas un trait pertinent d'identification. On comprend son interlocuteur au téléphone malgré la sélection auditive opérée par le mode de transmission. Tous les objets visuels reproduits au cinéma le sont en l'absence de troisième dimension, ils ne

posent pourtant pas de problèmes d'identification majeurs.» (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1983, p. 132.)

Sur le plan sonore, le niveau de «réalité», c'est-à-dire la reconnaissance des formes, souvent assimilée à la reconnaissance des causes d'un son, pose un problème délicat, car si on s'intéresse à la nature typo-morphologique des sons, comme l'a fait Schaeffer par le biais de l'écoute réduite (ce qui demeure une attitude valable pour le spécialiste), on risque d'ignorer le désir (légitime après tout) des auditeurs d'identifier les « faits sonores » afin de les situer par rapport à eux-mêmes. Par contre, l'attitude inverse consiste à ramener tout le sonore autre qu'instrumental à un aspect anecdotique et, par conséquent, à réduire l'art acousmatique au niveau du bricolage (cela s'est vu...). En effet, si en acousmatique le degré de «réalisme» est supérieur à celui de la musique instrumentale, cela ne signifie pas pour autant que ce soit toujours le but recherché. En fait, au-delà de la polémique entourant l'identification de la cause du son (source potentielle d'avilissement du musical...), je crois plutôt que cette dimension est à placer du côté des acquis de ce nouvel art sonore.

## Les « codes de nomination iconique »

---

« Cette "nomination" qui semble fonctionner par correspondance entre objets et mots qui servent à les désigner (comme des étiquettes) est en fait une opération complexe qui met en rapport les traits pertinents visuels et les traits pertinents sémantiques. La nomination est une opération de transcodage entre ces traits et une sélection de ceux qui sont considérés comme pertinents et l'élimination des autres, considérés comme "irrelevant". » (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1983, p. 133.)

Il faut ici simplement remplacer « les traits pertinents visuels » par « les traits pertinents sonores ». Évidemment, sur le plan de la nomination elle-même, sauf pour les sons au caractère explicite, il est beaucoup plus difficile de nommer les sons de façon systématique. Il faut alors trouver un moyen de le faire qui soit utilisable facilement. La principale tentative faite à ce jour dans ce sens est celle de Pierre Schaeffer (*Traité des objets musicaux*), mais elle est difficile d'application et encore incomplète, et, si l'on fait exception du livre de Michel Chion (*Guide des objets sonores*), elle est restée pratiquement sans lendemain en tant que programme de

recherche. Elle cherchait à mettre au point une sorte de tableau de Mendeleïev<sup>(3)</sup> établissant les ingrédients de base qui composent la « chimie » sonore. Cette démarche constitue en fait une première étape dans la compréhension du sonore comme phénomène global. La poursuite de la recherche nécessitera l'étude des sons non pas pris isolément, comme l'a fait Schaeffer, mais plus globalement dans leur contexte artistique.

(3) Dimitri Ivanovitch Mendeleïev, (1834-1907). Auteur de la *Classification périodique des éléments*, 1869.

## Les figures signifiantes proprement cinématographiques

---

Il faut reconnaître qu'il existe une ou des spécificités de l'art cinématographique et, comme nous l'avons vu, l'une d'entre elles est la mouvance de l'image. Or celle-ci est principalement articulée autour de la notion de montage qui est aussi déterminante en acousmatique — historiquement du moins — même si son importance est pondérée par le mixage qui consiste à placer des événements les uns sur les autres plutôt que les uns après les autres. Le mixage, c'est la composition des images, alors que le montage représente la succession de celles-ci.

Il n'en demeure pas moins que le montage reste déterminant dans la signification que prendra tel ou tel événement dans une œuvre donnée et vient donc ajouter une dimension supplémentaire à la compréhension d'une œuvre : « L'opération de reconnaissance dont il a été question jusqu'ici ne concerne qu'un seul niveau de sens, celui qu'on appelle le sens littéral ou sens dénoté. Mais les codes de nomination iconique ne rendent pas compte à eux seuls de tous les sens qu'une image figurative peut produire. Le sens littéral est également produit par d'autres codes, par exemple le montage au sens le plus général du mot [...]. » (Aumont, Bergala, Marie, Vernet, 1983, pp. 134-137.) Si l'on excepte la notion d'image figurative utilisée ici, on comprendra qu'il existe également sur le plan sonore, *surtout*, devrions-nous dire, d'autres moyens d'envisager le sens d'une œuvre, en tout ou en partie, qui ne relèvent pas forcément des codes de nomination iconique, autrement dit que la perception ne se résume pas seulement à une équivalence lexicale.

## La grammaire

---

En ce qui a trait à la transposition des éléments spécifiques du cinéma vers l'acousmatique, je n'ai retenu ici que ce qui se situe au niveau de la grammaire, reflet de ma démarche personnelle des dernières années. Le langage cinématographique a, en effet, été longtemps confondu par les analystes du cinéma avec la grammaire, alors que, selon le *Petit Robert*, celle-ci n'est que l'« ensemble des règles à suivre pour parler et écrire correctement une langue ». L'analyse des différents éléments constituant la grammaire cinématographique constitue en fait une première étape facilement accessible et réalisable dans l'établissement d'une relation entre l'acousmatique et le cinéma.

Précisons immédiatement que lorsque j'utilise le mot « son », je pense essentiellement aux sons captés par microphone. Le microphone peut alors être considéré comme l'équivalent de la lentille de la caméra et jouer en quelque sorte le même rôle que cette dernière. Quant aux sons synthétiques, à peu d'exceptions près, ils pourront être analysés à partir des mêmes critères.

## Les plans

---

Le plan est un élément fondamental au cinéma. C'est lui qui détermine la portée dramatique des images : « Il doit y avoir adéquation entre la taille du plan et son contenu matériel d'une part (le plan est d'autant plus gros ou rapproché qu'il y a moins de choses à faire voir) et son contenu dramatique de l'autre (le plan est d'autant plus gros que son apport dramatique ou sa signification idéologique sont grands). » (Martin, 1985, pp. 39-40.)

Dans le domaine sonore, on peut distinguer deux éléments d'analyse qui permettent de classer les plans. Le premier réside dans l'analyse physique des sons. D'une part, la composition spectrale de ceux-ci : plus il est riche, plus il apparaît au premier plan ; inversement, plus il est pauvre, plus il s'éloigne à l'arrière-plan. En second lieu, ce qui vient renforcer cet aspect, c'est l'amplitude du son et l'étroite relation qui l'unit au paramètre

précédent. En effet, plus un son est fort, plus il a de chances de se retrouver à l'avant-scène.

Le deuxième élément d'analyse tient dans la fonction « dramatique » des sons. Elle n'est pas aussi aisée à déterminer en acousmatique qu'elle ne l'est au cinéma, mais on peut tout de même affirmer que certains sons ont un *poids* dramatique plus élevé que d'autres. Bien sûr, l'intervention du compositeur est ici prépondérante, car c'est son intention qui propulsera un son au premier plan ou au contraire le fera disparaître en arrière-plan.

Si j'ai fait le parallèle entre le plan et la nature du son, il ne faut pas oublier qu'en électroacoustique, le principal moyen de fabriquer des plans demeure l'utilisation d'appareils de traitements artificiels (délais et réverbérations). Ceux-ci sont déjà programmés de manière à reproduire des conditions correspondant à des pièces ou des salles de dimensions variables. Cet espace ajouté n'appartient pas au son mais se trouve autour de lui. Une méconnaissance du caractère spatial des sons peut conduire à des contresens de composition (un son très riche est placé dans une réverbération lointaine, ce qui a pour conséquence de réunir un son et un espace qui sont indépendants), comme cela arrive fréquemment aux jeunes compositeurs ou aux dilettantes.

## La grosseur des plans

---

*Premier plan.* On peut aisément établir un lien avec le type de prise de son microphonique (ou son équivalent sur le plan de la synthèse sonore) avec la grosseur du plan. Ainsi, une captation très proche permettra de saisir, et donc de montrer, des détails sonores uniques qui ne peuvent être révélés que par ce moyen. Ce type de grossissement microscopique est typique de l'électroacoustique et demeure complètement étranger à la musique instrumentale non amplifiée (par exemple la même distinction est à faire entre le cinéma et le théâtre, où le gros plan n'existe pas).

*Second plan.* C'est sans doute celui-ci qui est le plus difficile à définir à cause de sa nature même qui consiste à être entre deux : entre deux plans, entre deux espaces, entre deux fonctions. C'est un plan qui existe principalement par rapport aux autres. Il ne peut pas avoir de vie propre au sens où, présenté seul, il acquiert presque inévitablement un statut de premier ou d'arrière-plan selon sa nature et le contexte. Sa présence est

donc fonction d'un équilibre qui relève de la superposition, donc du mixage, et elle est davantage redevable à la maîtrise du compositeur de bien faire sentir les plans.

*Plan éloigné.* Le plan éloigné se réduira souvent à une trame de fond, un décor sonore, à un élément somme toute qui n'attire pas spécifiquement l'attention mais dont la suppression modifierait notre perception. Une trame sonore pourra toutefois faire office de matériau principal, c'est-à-dire celui vers lequel se porte notre attention sans parvenir cependant à atteindre le statut de premier plan, un peu comme un paysage au cinéma. On trouve un bon exemple de cela dans *Géologie sonore*, extrait de *De natura sonorum* de Bernard Parmegiani, constituée uniquement d'une trame.

## Les mouvements de caméra

---

On trouve généralement une équivalence aux mouvements de caméra sur le plan sonore. On pourrait les assimiler à des mouvements de microphones, quoique ceux-ci sont plutôt inhabituels (essentiellement pour des raisons techniques : le microphone est sensible au déplacement de l'air). Déplacer tout un paysage sonore en le parcourant est une expérience encore peu courante en acousmatique. Il faut bien distinguer cependant le mouvement *de la caméra* du mouvement d'un objet *devant la caméra*, donc du défilement d'un paysage sonore de la gauche vers la droite, par exemple, du déplacement d'une figure sur ce paysage.

*Zoom avant/zoom arrière.* De nombreux exemples de ce type de mouvement existent dans le répertoire. Le zoom avant, qui consiste à faire passer un son de l'arrière-plan à l'avant-plan, est une technique couramment utilisée en studio. Essentiellement il s'agit d'enrichir le spectre d'un son progressivement et d'augmenter son amplitude. Le zoom arrière fait exactement l'inverse. Mais ce qui est spécifique au zoom et qui le distingue du travelling, que l'on verra plus loin, c'est la modification des proportions qu'il effectue sur les sons. Les événements rapetissent ou grossissent selon la direction utilisée. Pour parvenir à réaliser véritablement un zoom au moment de la prise de son, il faudrait avoir à notre disposition des microphones dont les patrons (grandeurs d'angle) et la directivité seraient continuellement variables. Pour l'instant, nous ne pouvons



qu'enregistrer l'information provenant de multiples capsules sur des pistes séparées afin de procéder, dans un deuxième temps, à leur combinaison au moment du mixage.

*Le traveling et le panoramique.* Le premier consiste en un mouvement de caméra qui se déplace dans un axe donné, de gauche à droite ou d'avant en arrière, par exemple. Le second est un mouvement de la caméra autour de son axe. Les deux mouvements sont exactement transposables et même facilement au moment de la prise de son stéréophonique. Ce qui distingue le travelling du zoom, c'est que, contrairement à celui-ci, celui-là ne modifie pas les proportions des sons mais opère un déplacement qui les met progressivement en valeur ou, au contraire, les fait disparaître. C'est donc la caméra — ou le micro — qui se déplace, alors que pour le zoom, c'est la focale de l'objectif — ou l'ouverture du micro. Cela met en lumière la notion de profondeur de champ qui n'est pas facile à cerner sur le plan sonore. Mon expérience en ce domaine indique qu'il n'existe pas actuellement de microphone équipé d'un dispositif permettant de régler la profondeur de champ de façon continue, comme c'est le cas sur une caméra. Cette profondeur de champ sera plus ou moins grande selon les qualités du microphone, sa fonction — scène, studio, extérieur — et ses réglages — uni-, bi- ou omni-directionnel.

*La plongée et la contre-plongée.* Ces deux mouvements de caméra impliquent presque obligatoirement la présence d'un personnage. En relation avec celui-ci, ils impriment une orientation dramatique très forte à une scène donnée — effet d'écrasement pour le premier, effet de puissance pour le second. Cet effet marche d'autant mieux, son impact est d'autant plus marqué, qu'il existe en fonction d'une référence. Ce qu'il y a à retenir ici ne réside pas tant dans une équivalence sur le plan sonore — équivalence quasi impossible à établir — que dans la portée dramatique que ce mouvement permet. Cela peut alors être transposé dans des œuvres où, d'une manière quelconque, a pu s'établir une référence, comme dans celles qui utilisent la voix par exemple. Plusieurs moyens peuvent alors être mis en œuvre pour simuler cet effet, notamment la combinaison filtrage/espace où, dans le premier cas, on aurait un son étouffé dans un espace fermé et, dans le second, un son brillant dans un espace ouvert (4).

(4) L'œuvre *Sous le regard d'un soleil noir* (disque INA-GRM 9109dh) de Francis Dhomont en illustre de nombreuses facettes.

## La durée des plans

---

La durée des plans est un élément de la composition extrêmement important, car c'est essentiellement elle qui est responsable du « rythme » du film. On ne saurait trop insister sur l'importance du rythme, c'est-à-dire sur l'allure générale dans une œuvre acousmatique (même si parfois les plans ont tendance à pécher par excès de longueur). Ici, cependant, les plans ne sont pas aussi clairement séparés les uns des autres qu'au cinéma, notamment parce que la technique du fondu-enchaîné y est beaucoup plus usitée : « Rappelons, en effet, que la musique des sons fixés a, contrairement au cinéma, tout loisir d'user d'un montage inaudible pour créer des continuités et des chaînes sonores sans couture apparente. Tel est en effet le propre de l'auditif par rapport au visuel que raccorder inaudiblement deux fragments indépendants n'y pose guère de problème. » (Chion, 1991, p. 69.)

Il est probable qu'on reviendra peu à peu, avec l'avènement de la technologie numérique (notamment la technique de l'échantillonnage), à la composition à partir de sonorités de courtes durées et qu'on privilégiera l'utilisation de plans plus brefs, ce qui aura pour conséquence une plus grande articulation du discours.

## Le montage

---

Si pour d'aucuns la principale spécificité du cinéma réside dans la mouvance des images, pour d'autres, comme Marcel Martin, elle réside essentiellement dans le montage : « Il est donc clair que le montage (véhicule du rythme) est la notion la plus subtile et en même temps la plus essentielle de l'esthétique cinématographique, en un mot son élément le plus spécifique : on peut dire que le montage est *la condition nécessaire et suffisante de l'instauration esthétique du cinéma.* » (Martin, 1985, p. 184.) Mais réduire le montage au procédé du découpage de la bande magnétique (comme c'est souvent le cas) est une grave erreur tant son utilisation est potentiellement riche de significations par le simple fait de présenter différents plans dans un ordre spécifique. Je ne peux, à cet

égard, m'empêcher de rappeler la fameuse « expérience de Kouléhov » qui « prouve le rôle créateur du montage : un gros plan d'Ivan Mosjoukine, choisi volontairement inexpressif, était mis en rapport avec l'image d'une assiette de soupe fumante, d'un revolver, d'un cercueil d'enfant, d'une scène érotique. En projetant les séquences devant les spectateurs non prévenus, le visage de Mosjoukine exprimait alors la faim, la peur, la tristesse ou le désir. » (Betton, 1983, p. 78.)

Le montage a un pouvoir expressif qui dépasse largement la seule fonction de transparence qu'il se doit de respecter dans un cinéma plus conventionnel. En poussant plus loin cette idée, on se rendra compte que les capacités d'expression du montage sont encore plus grandes et, en fait, de l'ordre de la métaphore : « A. *Métaphores plastiques* : elles sont fondées sur une ressemblance ou une analogie de structure ou de tonalité psychologique dans le contenu purement représentatif des images. B. *Métaphores dramatiques* : elles jouent un rôle plus direct dans l'action en apportant un élément explicatif utile à la conduite et à la compréhension du récit. C. *Métaphores idéologiques* : leur but est de faire naître dans la conscience du spectateur une idée dont la portée dépasse largement le cadre de l'action du film et qui implique une prise de position plus vaste sur les problèmes humains. » (Martin, 1985, pp. 104-107.)

Toutes ces métaphores sont directement transposables sur le plan sonore. La première est d'un usage extrêmement courant et on peut dire qu'il s'agit en fait d'une caractéristique proprement musicale. La seconde est également présente dans beaucoup d'œuvres à programme. Il s'agit en quelque sorte d'un élément littéraire importé dans le monde musical, qui trouve une application plus cinématographique encore dans des œuvres au contenu explicitement évocateur. Quant à la troisième, elle est certes d'un usage plus restreint, mais on en trouvera des applications directes dans certaines œuvres « idéologiques », comme celles à caractère écologique, par exemple<sup>(5)</sup>.

(5) Voir les œuvres issues du travail d'un Murray Schafer avec le *World Soundscape Project*.

## La couleur et les éclairages

---

La principale analogie entre le son et la lumière sur le plan de la couleur, sans entrer dans le détail de l'analyse perceptive, réside dans la composition spectrale. Les basses fréquences, dans un domaine comme

dans l'autre, correspondent au rouge, alors qu'à l'inverse le violet est situé dans les hautes fréquences<sup>(6)</sup>. Une telle relation doit cependant être tempérée en fonction de l'ensemble des données qui cohabitent sur le plan perceptif. Il est fort probable que l'interprétation revienne au libre arbitre de chacun et plus spécifiquement à certaines prédispositions neuro-physiologiques particulières.

Quant aux éclairages, le parallèle qui s'établit avec le domaine sonore tient dans la richesse spectrale d'un son donné. Ainsi, plus un son sera riche, plus il sera lumineux, alors que plus il sera pauvre, plus il sera sombre. En fait, cette idée de l'éclairage est à mon avis d'un grand intérêt pour le compositeur. Elle recèle, en effet, de multiples variations et on se prend à rêver à des « projecteurs d'éclairages sonores » qui permettraient les mêmes nuances que ceux développés pour le cinéma. Rêvons un instant à un appareil de traitement dont les différents réglages permettraient d'éclaircir ou d'assombrir des passages sonores en temps réel.

(6) Les appellations *bruit blanc* et *bruit rose* notamment ont été choisies en fonction de leur analogie avec la lumière.

## L'animation sonore

---

L'objection première qui est faite au parallèle cinéma/acousmatique tient à la narration, omniprésente dans le cinéma d'acteurs, face à l'absence de celle-ci dans la plupart des œuvres acousmatiques (celles qui l'incluent systématiquement relèvent plutôt du genre radiophonique). Il serait sans doute préférable alors d'établir ce parallèle avec le film d'animation, beaucoup plus proche de notre art que du cinéma en général. L'acousmatique, en effet, comme le cinéma d'animation, permet au créateur de fabriquer lui-même les matériaux qu'il utilisera, de superviser tout le processus de création et d'interagir constamment avec son œuvre. Au niveau de la perception, les artistes sont donc en contact étroit et constant avec leurs matériaux sur lesquels ils peuvent revenir sans cesse. Il s'agit là d'une spécificité propre aux arts de support : l'œuvre n'existe pas à travers un code conventionnel destiné à être interprété — comme c'est le cas avec la partition musicale — mais directement sur le support même (bande, disquette, etc.), sans aucun intermédiaire. Le travail solitaire des deux disciplines est également semblable et s'apparente davantage à la situation du peintre ou de l'écrivain.

Il y aurait certes d'autres éléments à faire ressortir de l'étude des moyens utilisés au cinéma — le champ/contre-champ, les effets spéciaux, les types d'objectifs en sont quelques exemples — pour diversifier les images. J'ai limité cet article à ceux décrits parce que c'est d'eux que je me suis servi au cours de mon travail de composition des dernières années<sup>(7)</sup>. Ils sont présentés à l'auditeur curieux pour lui permettre de faire une « lecture » différente de certaines œuvres acousmatiques et au compositeur qui se sent plus à l'aise avec le cinéma, afin de lui donner des indications de ce à quoi pourrait ressembler des processus de composition autres que ceux de l'écriture instrumentale.

(7) Pour ceux que le sujet intéresserait davantage, j'ajoute que j'ai réalisé une analyse cinématographique de mes œuvres *Jeu, Mémoires vives* et *Éclats de voix* dans le cadre de ma thèse de doctorat déposée en mars 1992 à la faculté de musique de l'Université de Montréal.

---

AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M. et VERNET, M. (1983), *Esthétique du film*, Paris, Nathan.

BETTON, G. (1983), *Esthétique du cinéma*, Paris, PUF.

CHION, M. (1983), *Guide des objets sonores*, Paris, INA/Buchet-Chastel.

CHION, M. (1991), *L'Art des sons fixés*, Fontaine, Éditions Métamkine/Nota Bene/ Sono Concept.

COHEN-SÉAT, G. (1958) (1<sup>re</sup> éd. : 1946), *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma*, Paris, P.U.F.

MARTIN, M., (1985) (1<sup>re</sup> éd. : 1955), *Le langage cinématographique*, Paris, Les éditions du Cerf.

SCHAEFFER, P. (1966), *Traité des objets musicaux*, Paris, Seuil.

### **Enregistrements :**

Voici quelques œuvres qui s'inscrivent dans la démarche du cinéma pour l'oreille :

CALON, C., *La Disparition, Ligne de vie*, empreintes DIGITales, IMED-9001-CD.

DAOUST, Y., *Suite baroque et Petite Suite sentimentale, Anecdotes*, empreintes DIGITales, IMED-9106-CD.

DHOMONT, F., *Espace/Escape, Points de fuite et Signé Dionysos, Mouvances~Métaphores*, empreintes DIGITAlEs, IMED-9107/08-CD.

GOBEIL, G., *Voix blanche, Cultures électroniques 4, Le chant du monde*, IDC 278049/50 CM 202.

NORMANDEAU, R., *Jeu et Rumeurs (place de Ransbeck), Lieux inouïs*, empreintes DIGITAlEs, IMED-9002-CD.

PARMEGIANI, B., *Géologie sonore, De natura sonorum*, INA-GRM, INA C 300 1.

RISSET, J.-C., *Sud, Jean-Claude Risset*, INA-GRM, INA C 1003.

