

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA SCÉNARISATION ET LA RÉALISATION  
SONORE IMMERSIVE POUR UN  
« CINÉMA ACOUSMATIQUE »

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
BENOÎT PLANTE

Mai 2018

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## AVANT-PROPOS

Les raisons qui m'ont poussé à réaliser le présent travail sont multiples. Mon parcours est marqué par la curiosité, depuis mon jeune âge, notamment pour les arts médiatiques, comme la musique, la littérature, le théâtre et le cinéma. De plus, mon intérêt pour ce qui sort de l'ordinaire est patent.

Certains projets qui nous tiennent à cœur comportent parfois leur lot de complexité et il est facile de remettre le tout à plus tard ; et le temps passe. Toutefois, je crois que ces projets nous définissent et qu'il faut redoubler d'ardeur pour les réaliser. Or, pour m'aider à développer avec sérieux une idée qui m'était apparue il y a maintenant 10 ans, j'ai décidé de m'inscrire à la maîtrise en communication à l'Université du Québec à Montréal, en 2010. Antérieurement, j'avais complété un baccalauréat multidisciplinaire en lettres et communication (cinéma, création littéraire, études anciennes, journalisme, philosophie et psychologie), obtenu en 2005 à l'Université Laval.

Ainsi, le concept du *cinéma sans image* m'était apparu comme un nouveau genre de représentation médiatique à développer, en lien avec les technologies de reproduction de la réalité. Puis les réflexions autour de ce concept allaient ouvrir pour moi une porte sur un monde de possibles à explorer. Comment amorcer l'élaboration et réaliser une telle entreprise ? Existe-t-il des pistes de réflexion et de création pouvant être utiles en ce sens ? C'est pour tenter de répondre à ces interrogations que ce travail de recherche a été entamé : réfléchir et développer une sorte de *cinéma aveugle* ou *cinéma acousmatique*.

Je remercie les membres du jury pour leurs analyses et commentaires très pertinents : M. Clovis Gouailler et Mme Isabelle Raynauld. Je remercie sincèrement mon directeur de maîtrise, M. Simon Pierre Gourd, pour son support et son encadrement hors pair. Je suis également redevable envers certaines personnes qui ont grandement contribué à l'évolution de cette entreprise, soit Érik Bordeleau, Linda Boutet, Simon Castonguay, Daniel Courville, Julien Eclanher, Francis La Haye, Evelyne Le Calvez, Martin Nadeau, Viva Paci, Margot Ricard, ainsi que l'organisme Hexagram.

## DÉDICACES

J'aimerais dédier ce mémoire-crédation à mes parents,  
Hélène Garon et Pierre Plante,  
pour leur musique, leur appui à plusieurs niveaux et  
leurs encouragements soutenus  
tout au long de ce périple.

Pour terminer, je tiens également à remercier  
toutes les autres personnes qui ont participé  
de près ou de loin à ce projet de maîtrise, dont  
ma nièce Alice Duchesne, Alice Pascual,  
Alexa-Jeanne Dubé, Alexis B. Martin,  
Dominik Langlois, Jean-Baptiste Hervé,  
Mathieu Gosselin, Raphaël Léger,  
et ma sœur Véronique Plante.

## TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS .....	ii
RÉSUMÉ.....	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
INTENTIONS .....	7
1.1 La place du sonore dans le monde .....	7
1.2 Convergences conceptuelles : le son comme personnage principal .....	11
1.3 Points de vues artistiques et pratiques : départager et jeter des bases .....	12
CHAPITRE II	
ANCRAGES CONCEPTUELS .....	14
2.1 Création d'un cinéma acousmatique et sa situation vis-à-vis d'autres médias.....	14
2.1.1 Description de l'objet d'étude et de création .....	15
2.1.2 Acousmatique .....	15
2.1.3 Le terme <i>cinéma</i> dans l'appellation <i>cinéma acousmatique</i> .....	18
2.1.4 Intermédialité .....	21
2.2 Narrativité sonore médiatique.....	30
2.2.1 L'écriture sonore.....	31
2.2.2 Réalisation sonore immersive .....	36
2.2.3 Scénarisation du sonore immersif.....	42
2.3 Réalisme et imaginaire .....	45
2.3.1 La reproduction du réel.....	45
2.3.2 L'imaginaire et l'acousmatique .....	52

CHAPITRE III	
CADRAGE DE L'ŒUVRE .....	56
3.1 <i>Virtual Barber Shop</i> : une démonstration du son binaural .....	58
3.1.1 Description de l'œuvre .....	58
3.1.2 Similitudes et différences .....	59
3.2 <i>The Truth : The Sweet Music of Friction</i> .....	61
3.2.1 Description de l'œuvre .....	61
3.2.2 Similitudes et différences .....	62
3.3 <i>ExtraTERRORestrial Alien Encounter</i> .....	64
3.3.1 Description de l'attraction principale .....	65
3.3.2 Similitudes et différences .....	66
CHAPITRE IV	
LE PROJET : <i>DERRIERE LE MUR</i> .....	68
4.1 Démarche de création .....	68
4.2 Le scénario <i>Derrière le mur</i> .....	69
4.2.1 Synopsis .....	69
4.2.2 La composition du scénario : réalisme et imaginaire .....	70
4.3 La réalisation sonore immersive de <i>Derrière le mur</i> .....	72
4.3.1 Méthodologie de réalisation .....	72
4.3.2 Ressources humaines et matérielles (production et postproduction).....	75
4.4 Le dispositif de <i>Derrière le mur</i> .....	77
4.5 Retour sur la présentation .....	78
CONCLUSION .....	83

APPENDICE A	
Comparaison de différents médias .....	88
APPENDICE B	
Trois attitudes d'écoute, selon Pierre Schaeffer .....	92
APPENDICE C	
<i>Derrière le mur</i> : scénario et découpage .....	94
APPENDICE D	
Structure narrative de <i>Derrière le mur</i> .....	119
APPENDICE E	
Tableau de dépouillement .....	121
APPENDICE F	
Plantation de scènes & mouvements .....	125
APPENDICE G	
Fiche descriptive de <i>Derrière le mur</i> .....	128
APPENDICE H	
Éléments de <i>langage cinacousmatique</i> .....	130
APPENDICE I	
Matériel et ressources techniques.....	132
APPENDICE J	
Plan du dispositif de présentation .....	136
APPENDICE K	
Compilations des commentaires des participants .....	138
APPENDICE L	
Contenu du DVD.....	141
RÉFÉRENCES.....	142

## RÉSUMÉ

Provenant d'abord de l'idée de réaliser un *film sans image*, en trois dimensions, le *cinéma acousmatique* – et l'œuvre *Derrière le mur*, qui matérialise ce concept – est une forme de représentation médiatique présentant des récits composés de réalité virtuelle sonore et de musique, idéalement diffusés dans l'obscurité et qui provoque un sentiment d'immersion et de présence chez l'auditeur. La réalité virtuelle sonore, contrairement à la réalité virtuelle visuelle, peut être réalisable dans un espace de diffusion encerclée d'enceintes sonores, et non pas uniquement via des casques d'écoute spéciaux de type VR (*virtual reality*). Ainsi, un récit *cinacousmatique* est fait de sons en mouvement dont on ne voit pas la source : un *cinéma aveugle*, mais qui génère des images mentales, autant destiné aux voyants qu'aux non-voyants. Lors de la création, on peut se mettre dans la peau d'un réalisateur non-voyant, un réalisateur sonore, qui capterait tous les sons en mouvement qui l'entourent pour raconter une histoire. Lors d'une représentation, le spectateur est appelé à se sentir comme s'il était sur place, au centre de l'action sonore. Dans cet esprit, *Derrière le mur* est une œuvre de fiction sonore, diffusée dans le noir, selon une disposition d'enceintes pouvant restituer le son 3D. Tout au long de ce récit de 22 minutes, le spectateur est comme un témoin invisible au milieu de l'action, dans différents espaces sonores géographiques réels et/ou recomposés. *Derrière le mur* explore des aspects réalistes et oniriques, à travers de l'histoire de Thomas, un trentenaire en perte de repères, qui retourne à sa mère une petite fille égarée dans un centre commercial. Mais cette rencontre chamboule le reste de sa journée...

**MOTS-CLÉS** : sonore, acousmatique, cinéma, imaginaire, immersion, 3d, espace, sentiment de présence, réalisation, conception, récit, écoute aveugle, réalité virtuelle.

## INTRODUCTION

Les films muets ont-ils été longtemps sans son ? On rapporte que dès 1896, les projections du cinématographe étaient accompagnées de son (Barnier, 2010, p.17). Selon Jean-Louis Alibert dans *Le Son de l'image* (2008, p.22), il semble que sans le son, le spectateur ressentait un malaise devant les images en mouvement, comme en témoigne Maxime Gorki, ayant lui-même assisté à une représentation des frères Lumière en 1896 (Gorki, in *Ibid.*) :

Tout se passe dans un étrange silence. On n'entend pas les roues des voitures, nul bruit des pas, ni les conversations. Rien. Pas une seule note de la complexe symphonie qui accompagne toujours le mouvement de la vie. [...] Ce n'est pas la vie, mais son ombre, ce n'est pas le mouvement, mais son spectre muet.

Edgar Morin (1956, p.86), dans *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, met aussi ce fait en évidence : « Sans attendre la bande sonore, sous la pression d'une mystérieuse urgence, pianos et orchestres accompagnèrent les films muets. » Pour remédier à ce manque de son, on a donc rapidement intégré aux projections de vues de la musique, des bonimenteurs, du bruitage et même des enregistrements sonores, et ce, dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle (*op. cit.* p.55). Selon Alibert (2008, p.22), « Michel Chion (1985, p.112) enrichit l'idée, avec l'aide d'Arthur Kleiner : " À la reproduction du réel correspondait, dans un contraste surprenant, un silence anormal. [...]. " De là l'une des fonctions de la musique dès l'origine : dissiper l'inquiétante étrangeté qui nait d'un silence " anormal ". » Par ailleurs, on peut aussi souligner que le cinéma, en terme de représentation dramatique en salle, s'apparente au contexte du théâtre, qui était déjà accompagné de musique à l'époque de la Grèce antique (Jouan, 2017, ¶ 1) :

Les premiers, les Grecs ont imaginé de produire devant le peuple assemblé, dans un dialogue réglé, des acteurs incarnant des héros des anciens mythes ou

de simples hommes de la société contemporaine et de les introduire dans une intrigue suivie et complète, elle-même divisée en actes (épisodes). Entre ceux-ci, un chœur commentait l'action par des chants lyriques.

De plus, la musique peut être considérée comme une « présence affective » (Morin, p.86), qui alimente la recherche de sens. Ainsi, en évoluant vers un désir de reproduction de la réalité, le cinéma allait progressivement intégrer le son à son complexe audio-visuel.

À l'inverse maintenant, qu'en est-il si l'on retire l'image du son au cinéma ? Daniel Deshays fait part de ses observations sur le sujet dans son ouvrage *De l'écriture sonore* (1999, p.31) :

Lorsqu'au cinéma on supprime la bande-son, c'est tout le dispositif cinématographique qui s'arrête de fonctionner, tout bascule. Il manque alors à l'image quelque chose, qui est de l'ordre du corps ; disparaît, alors, tout un pan du cinéma : son pouvoir de nous faire « rentrer dedans ». [...] Si maintenant on supprime l'image d'un film, le sonore prendra en charge et exprimera à lui seul toute sa continuité narrative [...], comme il le fait en radiophonie [...]; ce qui restera sera suffisant pour produire l'émotion, pour « rentrer dedans. »

D'ailleurs, on entend parfois que le son donne de la chair aux images, comme le souligne Deshays (2010, p.8) : « Au cinéma, le créateur sonore fabrique la chair des images. Il habille une grande image plate, il donne un corps au visuel. » En effet, l'image reste bornée au cadre de l'écran, alors que le son s'en échappe et emplit l'espace de réception ; le son voyage dans les airs alors que l'image en mouvement se fixe sur une surface. De plus, le son est mouvement par essence, dans le temps comme dans l'espace (Deshays, 1999, p.69) et même monophonique. Les rapports de distance avec le microphone et les effets appliqués aux sons au cinéma servent à appuyer le réalisme des actions et des espaces projetés à l'écran. N'ayant pas de support, le son est donc enveloppant et physiologiquement immersif par nature (*op. cit.*, p.83) : « La perception du sonore [...] n'a pas de contrechamp, l'écoute est

omnidirectionnelle. » Notre perception auditive fonctionne à la manière d'un espace sphérique tridimensionnel (Courville, 1993, Ch.1, ¶ 1), et c'est peut-être une des raisons pourquoi on n'éprouve pas le même manque lorsqu'il manque les images aux sons. De plus, les oreilles n'ont pas de paupières (Alibert, 2008, p.12) et contrairement au sens de la vue, l'ouïe est toujours active (*Ibid.*). Même dans une situation de silence extrême, comme en chambre anéchoïque, sans écho, où : « les parois sont construites de manière à absorber totalement les ondes sonores qui les frappent » (Larousse, 2018), nous percevons les sons de notre propre corps (Deshays, 1999, p.56). L'ouïe est intimement liée au temps et au mouvement, percevant à partir d'un corps baignant dans un champ sonore infini, limitée selon ses capacités de perceptions. Elle est également toujours active.

À propos des sens de la vue et de l'ouïe, par rapport aux moyens de communication publics et de la sociologie des grandes villes, George Simmel (*in* Benjamin, 1955, p.203) fait référence à ces deux états :

Celui qui voit sans entendre est beaucoup plus confus, beaucoup plus perplexe, plus inquiet que celui qui entend sans voir. [Car] Les rapports des hommes dans les grandes villes [...] sont caractérisés par une prépondérance marquée de l'activité de la vue sur celle de l'ouïe. Et cela [...] avant tout à cause des moyens de communication publics.

Ainsi, on pourrait croire que le fait d'être privé du son, en présence d'une reproduction du réel, pourrait être plus difficilement acceptable que le fait d'être privé de la vue. De plus, il est vrai qu'il est toujours possible de se fermer les yeux, notamment pour méditer et cette simple action, pour un humain sans handicap de cécité et de surdité, peut prouver que l'expérience n'est pas nécessairement déstabilisante. De plus, sans se fermer les yeux, dans le quotidien, nous sommes souvent en situation acousmatique (*voir* sect. 2.1.2), alors que l'on entend des sons

sans en apercevoir leurs sources.

Dans un passé peu lointain, avant la venue de la télévision, les gens se réunissaient autour du poste de radio pour écouter musiques, bulletins de nouvelles ou radio-romans, comme m'ont d'ailleurs raconté mes parents. À ce sujet, il est intéressant de remarquer qu'on ne sait pas vraiment où regarder lors d'une écoute attentive (Deshays, 1999, p.68) : « En témoignent les yeux dans le vague de l'auditeur absorbé par le discours *musical*. » Ce phénomène ferait pénétrer le sujet dans son monde intérieur (*op. cit.*, p.66) : « Concentré, l'auditeur sans regard voyage en lui-même ». De ce fait, il semble que le son n'ait pas besoin d'image pour recréer un double de la réalité et stimuler l'imaginaire d'un auditeur. D'ailleurs, il est possible, seulement avec le son de la voix, de raconter des histoires et attiser l'imagination sans difficulté, comme avec l'art du conte, par exemple. Le sonore peut aussi raconter de lui-même, sans besoin de dédier aux dialogues et monologues la tâche de décrire des détails visuels et des états psychologiques, par exemple. Les yeux ouverts ou fermés, force est d'admettre que l'on peut s'imaginer toutes sortes de choses avec ce qu'on entend. Le son sans image semble être un vecteur d'imaginaire et un porteur de récit, en plus d'être la réalité de personnes atteintes de cécité.

Dans cette tendance à vouloir reproduire parfaitement la réalité, tout comme l'image 3D, le son 3D a lui aussi fait son apparition, via quelques procédés techniques, dont le modèle géométrique ambisonique (Courville, 1993, Ch.1, ¶1). Or, dans le cadre de ce projet, le son 3D capté en direct, puis reproduit et diffusé, peut, de notre point de vue et dans le cadre de cette recherche, être considéré comme étant une forme de *réalité virtuelle sonore*. La réalité virtuelle est définie « (...) comme une expérience médiatisée capable de susciter un sentiment de présence. » (Bouvier, 1999, vii). Avant de définir la *présence*, il faut d'abord distinguer ce qu'est l'*immersion*, intimement liée. Pour ce faire, nous opterons pour la définition de Slater

et Wilbur, rapportée ici (UQO, 2017) :

Slater et Wilbur (1997) définissent l'immersion comme étant la mesure dans laquelle un système informatique capable d'offrir des illusions de réalité étant à la fois : inclusive, vastes, environnantes et vives. Selon eux, l'inclusion survient dans la mesure où la réalité physique est coupée complètement. L'aspect vaste des illusions de la réalité en réalité virtuelle indique l'adaptation et la stimulation d'une série de modalités sensorielles. L'aspect environnant signifie jusqu'à quel point l'environnement virtuel est panoramique plutôt que limité à un champ de vision étroit. La vivacité de l'environnement virtuel représente la résolution et la fidélité des stimuli pour chaque modalité et elle est concernée par la richesse, le contenu d'information et la qualité du système virtuel.

Autrement dit, l'immersion existe en fonction d'une proposition d'un environnement virtuelle, via un système informatique, qui est capable de reproduire fidèlement l'illusion perceptible de la réalité. Plus l'immersion sera forte, plus le sentiment de *présence*, le sera aussi (*Ibid.*): « La présence est traditionnellement défini par la perception psychologique d'être « là », à l'intérieur de l'environnement virtuel et dans lequel la personne est immergée. »

Maintenant, quelle est la différence entre la VR visuelle et la VR sonore pour notre projet ? D'abord, l'ouïe, contrairement à la vision, perçoit la réalité sonore à 360°. Ainsi, le son 3D peut recréer un environnement virtuel semblable à la réalité, sans avoir besoin de lunettes spéciales pour immerger le spectateur : un casque d'écoute ou différentes dispositions d'enceintes peuvent suffire. La réalité virtuelle sonore est ainsi très différente de la réalité virtuelle visuelle, par les distinctions intrinsèques des sens de l'ouïe et de la vision. L'image 3D standard ne correspond pas à la VR visuelle, car elle ne peut être perçue tout autour du spectateur, mais le son 3D le peut. Selon Rick Altman (1992, p.5) : « (...) sound cannot exist in a two-dimensional context. (...), sound occur only in the three-dimensional volume of the theater at large. Because sound is always recorded in a particular three-dimensional space, and played

back in another, (...). » Ainsi, il est permis d'affirmer, selon moi, que le son 3D, qui pousse encore plus loin la reproduction de la réalité sonore, correspond à une forme de VR sonore, une re-création virtuelle d'un environnement réel et immersif et qui procure un sentiment de présence chez le spectateur. Or, c'est ici que se positionne le cinéma acousmatique, autour du matériau de la réalité virtuelle sonore (*voir* sect. 2.2.1), matière d'expression s'apparentant, à la base, à ce que peut percevoir une personne non voyante. Le créateur qui dirige l'ensemble d'une production cinacousmatique, plus qu'un concepteur sonore, peut être considéré comme un réalisateur sonore (*voir* sect. 2.2). Et il y a là, selon moi, des possibilités créatives enthousiasmantes.

Ainsi, notre projet concerne la création et la diffusion de récit sonore immersif, utilisant le son 3D, pour un cinéma acousmatique, sans image, en écoute aveugle (*voir* sect. 2.1.2) en salle. La diffusion via casque d'écoute est aussi possible mais, l'immersion semble plus efficace en salle, avec des enceintes, où le son enveloppe littéralement l'auditeur.

## CHAPITRE I

### INTENTIONS

[...] l'oreille est le chemin du cœur.  
(Voltaire, *La pucelle*, 1752)

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est pertinent de dresser un portrait des différentes intentions qui ont porté ce projet, et ce, depuis ses tous débuts.

#### 1.1 La place du sonore dans le monde

Un jour en 2007, il m'est venu l'idée d'écrire un scénario mettant en scène des personnages vivant quatre types de solitudes, à la manière d'un film chorale, sous forme de tableaux. Quatre personnages imbriqués dans un chassé-croisé, mais où chacun reste campé dans sa bulle, malgré les différentes possibilités de communications qui s'offrent à eux. Sur le plan formel, je voulais que chacun des personnages soit filmé en caméra subjective. Comme un de ceux-ci vivait une solitude due à un handicap de cécité, la question suivante m'est apparue : comment représenter la perspective d'un aveugle en caméra subjective, dans un film au cinéma, qui impliquerait de faire ressentir au public ce que peut vivre une personne non-voyante ? Connaissant moi-même des personnes vivant cette réalité depuis l'enfance et ayant été fasciné par leur intérêt envers le cinéma, je me suis questionné sur leur expérience cinématographique. J'ai ainsi organisé une entrevue avec une amie de la famille, Linda Boutet, qui vit cette situation.

Cette dernière m'a raconté qu'elle aime beaucoup aller au cinéma, mais qu'il est difficile pour elle de tout comprendre l'action, le son étant souvent insuffisant pour traduire l'ensemble du récit audio-visuel – sans parler du bruitage, qui pris hors du rapport à l'image, peut sembler loin du son entendu dans la réalité. Ainsi, il lui manque des informations pour comprendre l'ensemble d'une œuvre cinématographique et certains sons peuvent l'induire en erreur sur ce qui arrive réellement dans l'histoire. Bien sûr il s'agit là du propre de l'audio-vision cinématographique et de ses rapports entre images et sons, comme le conçoit Michel Chion (1999, p.7) :

J'appelle audio-vision le processus global de réception du film sonore dans lequel ce qu'on voit est influencé par ce qu'on entend et réciproquement. On projette sur l'image à partir de ce qu'on entend, et sur le son à partir de ce qu'on voit - et en dernier ressort, on reprojette le tout sur l'écran. Pourquoi ? Parce que dans les conditions du cinéma, l'écran est un support de projection, et que le son, lui, comme le rappelle Christiane Sacco, n'a pas de support.

En ce sens, il affirme qu'il n'y pas de bande-son au cinéma (1990, p.36) : « En formulant qu'*il n'y a pas de bande-son*, nous voulons dire par là [...] que les sons du film ne forment pas, pris à part de l'image, un complexe en soi doté d'une unité interne [...]. » Bien sûr, pour les malvoyants, la vidéodescription existe pour pallier à ces informations manquantes interreliées aux images ; toutefois, cette addition d'informations extérieures dénature l'œuvre d'origine et son accès s'avère finalement incomplet.

Depuis quelques années, les restaurants à *l'aveugle* comme *Ô noir* à Montréal, par exemple, tentent à leur manière de faire ressentir ce que peut vivre un aveugle au restaurant – ce monde étant si près (il suffit de se fermer les yeux), mais si loin, à la fois, de celui des voyants. Or, notre projet tente de proposer une expérience similaire, dédié à la fois aux voyants et aux non voyants, mais en termes de représentation médiatique de type spectaculaire, qui utilise la *reproduction du réel sonore*.

Les radio-romans produits au Québec étaient également accessibles pour les personnes atteintes de cécité, par leur cohérence dans leur proposition narrative et artistique sonore. Aujourd'hui, toujours au Québec, le magazine radiophonique politico-humoristique *À la semaine prochaine*, sur les ondes de Radio-Canada, peut nous rappeler les vestiges du radio-roman, empruntant les codes du bruitage classique diffusé en direct, des banques de sons et des enregistrements en studio, typiques de l'époque. Sinon, quoiqu'un peu marginale en ce moment, la production du genre radio-roman vit un essor et tente de se renouveler, notamment en Allemagne, en France et aux États-Unis, avec des séries comme *The Truth* (voir sect. 3.2), à la radio ou en baladodiffusion sur le web. Toutefois, il y a dans les radio-romans, d'hier et d'aujourd'hui, une utilisation de la narration, des monologues et des dialogues qui semble principalement influencée par la tradition orale, le conte, la littérature et le théâtre ; la voix devenant le moteur principal de la description de ce qui est raconté, comme dans un livre ; ainsi va le populaire *storytelling*.

Mais ce n'est pas ce qui nous intéresse dans le cadre de notre projet ; ce qui nous intéresse c'est de raconter des histoires en se mettant dans la peau d'un réalisateur aveugle, avec tous les sons qui l'entourent ; ce qui nous séduit c'est le travail avec le son 3D et une sorte de réalité virtuelle sonore, qui est différent de ce que l'on propose à la radio, au théâtre ou dans les livres sonores, qui se rapproche un peu du cinéma, avec le mouvement, les acteurs, le montage et la musique, mais tout en s'en détachant, vers un nouveau type d'expérience, vers une autre écriture sonore, qui priorise le matériau du son 3D pour énoncer et mettre l'action en espace, pouvant parfois même se passer de mot et de musique, et ne raconter qu'avec le fil du son.

Maintenant, d'un point de vue social, qu'en est-il de la place du sonore dans le monde ? Chose certaine, il est difficile de nier la place prépondérante qu'y prennent les images au niveau des communications, entre autres (Simmel, in Benjamin, p.204). Par ailleurs, Pythagore, en instaurant son idée de l'acousmatique (voir sect. 2.1.2), semblait proposer que des aspects visuels pouvaient déconcentrer notre écoute.

Par rapport à la production cinématographique, par exemple, on ne peut faire abstraction du fait que l'on nomme souvent le son comme étant le parent pauvre de l'équipe, et cela est peut-être révélateur de la place du son et de l'écoute dans nos vies. Par ailleurs, les développements des arts médiatiques et numériques favorisent présentement l'essor de la production sonore, notamment sur le web, ce qui est encourageant. Mais le sonore prendra-t-il un jour une place plus importante ? Selon Deshays (1999, p.21) : « Devant une production sonore associée à la visibilité de l'origine de sa source, l'œil l'emporte toujours sur l'oreille dans la chronologie de la perception. » Ainsi l'oreille (Jullier, in *Ibid.*) « [...] va immédiatement confirmer ou infirmer les données fournies par l'œil, elle va commenter les données de la vision. » Notre cerveau prioriserait ainsi les images et ceci pourrait expliquer en partie cette différence entre les deux sens. De plus, puisque le son est invisible et en mouvement, sa présence et sa mémorisation seraient éphémères (*op. cit.*, p.11) :

Réalité éphémère aussi imprévisible que vite oubliée, le son ne peut être qu'une production de l'instant. Nous ne pouvons nous empêcher de relier immédiatement cette réflexion à la place qui est offerte au son dans nos sociétés. Relégué au rang d'accompagnateur [...], il ne bénéficie pas de plans longuement mûris pour en organiser profondément la structure et la faire évoluer.

L'ouïe serait donc majoritairement utilisé comme un sens secondaire dans nos médias. Par exemple, les conversations téléphoniques sont de moins en moins courantes, au profit de la rapidité des communications, avec des message-textes et émoticôns. Le son quant à lui, impose un temps d'écoute, un temps de concentration et de compréhension, un temps de relation qui, selon moi, est important et qu'il ne faut pas perdre de « vue ».

Toujours d'un point de vue socioculturel, il ne semble pas exister de dispositif du type cinéma (incluant des œuvres et une salle de diffusion) existant pour les non-voyants. Je n'ai pu trouver aucune initiative populaire du genre en sol québécois, notamment. Or, le cinéma acousmatique, quoique voué à tous les publics, pourrait apparaître comme une solution intéressante à ce manque. Ainsi, il est souhaitable que les organisations de personnes malvoyantes soient invitées à participer à notre présente quête, et qu'il leur soit transmis les moyens de réaliser eux-mêmes des projets de film sans image, afin qu'ils prennent part eux aussi au récit du monde dans lequel nous vivons.

Il y a, en ce sens, autant de pistes de réflexion, tant d'un point de vue éthique, social et culturel, que de raisons de s'intéresser davantage au sonore et à ce qu'il représente pour nous.

## 1.2 Convergences conceptuelles : le son comme personnage principal

Dès le départ, mes intentions théoriques étaient de repérer des auteurs qui, par leurs réflexions et propositions, pourraient m'aider à nommer ce que j'avais l'intention de créer. Et lors de mes recherches, j'ai été heureux d'apprendre que plusieurs chercheurs s'étaient penchés sur ces aspects du sonore, tels que Schaeffer, Chion et Deshays, pour ne nommer que ceux-ci. Ces recherches allaient m'apporter l'éclairage nécessaire pour me guider dans la suite des choses.

D'abord, je voulais nommer ce nouvel objet de création et le définir en regard d'autres types de représentations médiatiques. Cette idée, née d'une contrainte cinématographique (*voir* sect. 1.1), se devait de s'affranchir de celle-ci et parler

davantage dans un langage sonore. Et même si les études relevant du son audio-visuel ont été d'une aide considérable, il fallait les appliquer à la réalité virtuelle sonore, comme vecteur prioritaire. Mais il est intéressant de constater que différents types de représentations dramatiques, tels que le théâtre, le cinéma et le radio-roman, se sont influencés les uns les autres sur le terrain de l'intermédialité (*voir* sect. 2.1.4). Selon moi, ils sont également influant sur notre projet de cinéma acousmatique, mais qu'est-ce qui les distingue ? En plus d'effectuer ces distinctions, il fallait aussi comprendre davantage les aspects de la narrativité, de l'écriture et la réalisation sonores, en lien avec le cinéma acousmatique, tout comme son rapport à l'imaginaire ; car cela allait influencer la création de l'œuvre liée à cette recherche, dont la scénarisation et l'écriture des dialogues, la mise en scène, etc.

### 1.3 Points de vue artistique et pratique : départager et jeter des bases

Maintenant, voici quelques objectifs d'un point de vue plus pratique et artistique. D'une part, il s'agit de tenter de démontrer que le projet de cinéma acousmatique peut constituer un pôle artistique original dans le paysage médiatique contemporain ; en voulant donner au monde une autre manière de voir, d'entendre, de représenter, de se représenter ; en offrant aux gens, atteints ou non de cécité, un type de cinéma différent, qui donne au son 3D immersif une plateforme narrative bien à lui, qui fait la promotion de l'écoute et la génération d'imaginaire par le son ; en proposant un terrain de jeu dramatique, où, selon moi, il y a encore beaucoup à faire.

D'autre part, j'ai dû, par essais et erreurs, m'approprier les outils de création de notre proposition artistique, afin qu'il s'en dégage un langage cinacousmatique ; ainsi, j'ai effectué plusieurs expérimentations techniques et réécrits le scénario et les dialogues à

quelques reprises pour trouver le ton juste. Or, par cette recherche, il y a ici une modeste intention de jeter des bases pour ce type de création, en expliquant le fruit de mes réflexions, expériences et choix réalisés, tant sur le plan de la scénarisation que de la production, la postproduction et la diffusion. Par contre, le potentiel de ce type de représentation, dans le cadre de la réalisation de l'œuvre *Derrière le mur*, n'a été qu'effleuré et selon moi, il y a encore beaucoup à développer en ce sens.

## CHAPITRE II

### ANCRAGES CONCEPTUELS

Avant de plonger dans la pratique, il était important de théoriser : étudier la question, la documenter, trouver des concepts et des penseurs pouvant aider à éclairer l'objet de création. Aussi, d'un point de vue narratif général, quels seraient les éléments d'un *langage cinacousmatique* pouvant permettre la concrétisation des objectifs créatifs de ce projet ? Avant d'expérimenter, il m'est également apparu important de contextualiser le concept historiquement, artistiquement, techniquement, dans une lignée, une démarche qui s'inscrit dans le cadre de certaines traditions et théories liées au son et à la reproduction du réel, qui font écho à notre concept de cinéma acousmatique.

Le cadrage conceptuel de ce projet a été divisé en trois ensembles qui, je crois, peuvent lui permettre de se déployer, soit : 1) la création d'un cinéma acousmatique et sa situation vis-à-vis d'autres médias ; 2) la narrativité sonore médiatique ; 3) les liens de ce concept avec la réalité et l'imaginaire.

#### 2.1 Création d'un cinéma acousmatique et sa situation vis-à-vis d'autres médias

D'abord, il est important de définir en quoi consiste l'objet d'étude visé par la création. C'est suite à cette mise en lumière qu'il devient possible de le nommer. Une fois nommé, comment se précise-t-il, par rapport à d'autres arts et médias avec qui il partage des familiarités ? En quoi cet objet de recherche et de création est-il original ? Il s'agit de questions qui seront abordées dans ce segment.

### 2.1.1 Description de l'objet d'étude et de création

Pour bien comprendre le projet en cours et nous aider à le décrire, il est intéressant de l'aborder dans son ensemble. Intuitivement, on peut dire ici que l'objet d'étude concerne la création et la diffusion d'un récit sonore immersif, pour un cinéma acousmatique, sans image, en écoute aveugle (*voir* sect. 2.1.2). Ainsi, comme c'est le cas pour le cinéma, il faut ici réfléchir à tout l'ensemble du processus, à tout le complexe qui commence dès les débuts de la création jusqu'à la diffusion de l'œuvre : il en est de même pour le concept du cinéma acousmatique tel que je le conçois. Cela étant dit, lorsqu'on parle de *cinéma acousmatique*, qu'est-ce que ces mots signifient ?

### 2.1.2 Acousmatique

Le mot *acousmatique*, du grec *akousma*, désigne les sons que l'on entend, mais dont on ne voit pas la source (Chion, 1983, p.18). Il s'agit d'un concept élaboré par Pythagore qui, voyant ses disciples déconcentrés par des aspects visuels lors de la présentation de ses discours, décida un jour de ne leur exposer que sa voix, en se cachant derrière une tenture (*op. cit.*, p.19 ). Selon Bayle (2007, ¶ 2) : « Dans son *Traité des objets musicaux*, publié en 1966, Pierre Schaeffer (1910-1995) utilise le terme d'*acousmatique* et le rattache à l'écoute réduite : " Le magnétophone a la vertu de la tenture de Pythagore : s'il crée de nouveaux phénomènes à observer, il crée surtout de nouvelles conditions d'observation ". » Selon cette explication, le fait de ne pas voir la source d'un son permettrait une meilleure observation sur celui-ci (*voir* app. B.1). De manière générale, l'acousmatique consiste donc en tout son enregistré ou non, dont on ne voit pas les causes réelles lors de son émission.

En ce sens : « L'écoute accompagnée du regard ou en son absence diffère fondamentalement. L'écoute acousmatique bouleverse notre relation au sonore. » (Deshays, 1999, p.94). Deshayes fait une distinction entre l'écoute acousmatique et l'écoute aveugle (*op. cit.*, p.24) : « L'écoute aveugle, les yeux fermés, plus que l'écoute acousmatique [qui peut se faire dans la pénombre, par exemple], nous fait basculer inexorablement vers notre espace intérieur, vers le rêve... ». De plus, il dénote deux formes de situations acousmatiques (*op. cit.*, p.20) : « [...] soit l'origine de la source invisible n'est médiatisée par aucun système de reproduction sonore ou d'amplification, elle est dite alors *acoustique*, soit elle est entendue grâce à l'intermédiaire d'un microphone : elle est alors *médiatisée*. » La première disposition se réfère directement à celle de Pythagore (*op. cit.*, p.94) : « Elle est du direct acoustique dans un espace commun avec celui des auditeurs sans médiatisation [...] ». Et il y a là, selon lui, une distinction importante à faire entre ces deux situations acousmatiques. La première a lieu en direct et le (*Ibid.*) : « [...] direct est le lieu de la fragilité [...]. En direct, à tout moment un événement imprévu peut se produire, rien n'est sûr, contrairement au différé qui par le fait même de l'enregistrement préalable, est à l'opposé de l'accidentel [...]. » Il y a donc, selon lui, une acousmatique acoustique et une acousmatique différée. À ce sujet, on peut dire que notre concept de cinéma acousmatique utilise les deux ; d'abord, lors de l'enregistrement dans un lieu réel, nous sommes souvent en situation acousmatique acoustique, alors qu'au moment de la diffusion, nous nous retrouvons en situation acousmatique médiatisée.

Le terme *acousmatique* symbolise à la fois l'invisibilité du son réel et médiatisé. Par contre, puisqu'il est difficile d'avoir le contrôle sur la prise de son en direct, compte tenu de l'étendu du champ sonore, les imprévus du réel pourront se retrouver dans les différentes prises enregistrées. Si une prise et ses imprévus correspond bien au contenu et à la forme désirée du récit réalisé, il est fort à parier que ces éléments pourront apporter une dose de réalisme lors de la diffusion (ex. : des voitures qui circulent de gauche à droite du point d'écoute, un coup de tonnerre imprévu, un avion qui passe). De plus, pour le cinéma acousmatique, l'obscurité de la salle de diffusion, idéalement en écoute aveugle, présente une couche supplémentaire à l'invisibilité de la source sonore, qui semble propice à la génération d'imaginaire (*voir* sect. 2.3.2) ; mais le terme acousmatique n'empêche pas le fait que l'on puisse diffuser les sons dans la lumière ou la pénombre (*op. cit.*, p.94). Ainsi, pour toutes les raisons évoquées ci-dessus, ce terme a été choisi pour incarner en partie le concept de notre démarche. Puis il faut, selon moi, lui accoler le terme de *cinéma*, pour décrire ce que représentent des récits immersifs de sons dynamiques en mouvement.

### 2.1.3 Le terme *cinéma* dans l'appellation *cinéma acousmatique*

Je voulais trouver un synonyme à l'expression *film sans image* ou *cinéma aveugle*, pour illustrer, à la fois la mise en récit de la réalité virtuelle sonore, le montage à la manière du cinéma et la diffusion dans le noir. Le terme *acousmatique* est pertinent pour représenter la matière sonore médiatisée et diffusée en l'absence de source visible. Or, pour la question du mouvement des sons, auquel je fais un parallèle avec la réalité virtuelle sonore, le mot *cinéma* me semble idéal. Car, premièrement, en grec, kinéma signifie mouvement (Dauzat et co., 1993, p.154). Il faut cependant faire ici la distinction avec ce qu'on appelle aujourd'hui le *cinéma*. En 1895, le nom de marque déposée par les Frères Lumière fut le *cinématographe* pour désigner leur invention, mais force est de constater que c'est le terme *cinéma* qui a été retenu, tronquant ainsi la partie *tographe*, de manière familière. À ce sujet, selon Edgar Morin (1956, pp.15 et 57), l'abréviation du mot *cinématographe* vers *cinéma* démontre une appropriation de la machine de la part du public vers une utilisation de type spectaculaire. Le cinématographe étant d'abord une machine créée dans des visées de recherche et d'observation scientifique, « l'œil objectif » (*op. cit.*, p.13), c'est plutôt le côté spectaculaire, magique, subjectif et narratif, notamment avec Georges Méliès (*op. cit.*, p.57), et les bases d'un langage qu'il a élaboré (*op. cit.*, p.59) : « La surimpression, le gros plan, le fondu, l'enchaîné [...] », etc., qui aurait marqué un tournant dans la fonction de cette machine, maintenant au service de l'imaginaire de l'être humain, porté vers le rêve éveillé et la fantaisie, propre aux fantasmes et à la psyché même de ce dernier, dans un complexe affectif-magique de rêve et de réalité (*op. cit.*, p.53). Il ajoute que « Le cinéma s'est débarrassé de sa toque empesée, ce " tographe " alourdissant – comme *moving pictures* est devenu *movies* – pour révéler, dans le raccourci où subsiste seul sa seule racine sémantique,

son essence : Kinemas. » (*op. cit.*, p.135). Par rapport à l'image en mouvement, si Morin avance que le (*Ibid.*) « [...] mouvement est l'âme du cinéma, sa subjectivité et son objectivité », il me semble que cela s'applique également au sonore du cinéma acousmatique. Toujours selon Morin (*op. cit.*, p.133), le « [...] mouvement restitue la corporalité et la vie qu'avait figée la photographie. Il apporte un irrésistible sentiment de la réalité. » et ceci s'applique justement à la réalité virtuelle sonore, avec le sentiment de présence. Or, pourquoi ne pas utiliser ce mot (mouvement = kinéma = cinéma) pour parler du mouvement de sons dynamiques dans le cadre de notre projet. Chez Morin, un autre point intéressant se rapporte à la question du *cinéma total* (voir sect. 2.3.1). Si le cinéma total est le mythe de la reproduction de la réalité d'un être humain, sans écran (*op. cit.*, p.50), alors le cinéma acousmatique touche à l'aspect sonore de ce mythe. Par ailleurs, il n'est pas négligeable de souligner que l'aspect visuel du mot cinéma dans l'expression *cinéma acousmatique* fait également écho à la rêverie visuelle et aux images mentales qui sont générées lors de l'écoute du sonore sans image (Deshays, 1999, p.99). Finalement, en plus des liens à faire à propos de la mise en récit des deux pratiques artistiques, je trouve difficile de me dissocier complètement du cinéma, car comme je l'ai mentionné plus haut (voir sect. 1.1), l'idée de ce concept m'est d'abord apparue en réfléchissant à un problème relié au 7<sup>e</sup> art ; le cinéma est aussi un art du mouvement, qui raconte des histoires par le montage de sons et d'images pris dans la réalité et captés sur un support, selon différentes perspectives, ce qui confère une filiation certaine entre cinéma et cinéma acousmatique, davantage qu'avec le théâtre, par exemple. De ce fait, selon moi, l'appellation *cinéma acousmatique* se trouve à être la plus juste pour désigner l'ensemble du processus entourant la production d'histoires faites de sons 3D et médiatisée dans le noir. Il s'agit, en somme, des raisons pour lesquelles la dénomination *cinéma acousmatique* et le néologisme

*cinacousmatique* m'apparaissent plausibles et efficaces pour désigner avec plus de précision le concept que je propose. En outre, nous pouvons également conserver l'appellation *cinéma aveugle*, dans une optique plus populaire, car il s'agit effectivement de l'opposé du cinéma muet, mais actualisé aux techniques d'aujourd'hui, avec la 3D sonore ; elle demeure aussi intéressante, car elle met en lumière, selon moi, l'importance de l'écoute aveugle pour ce type de représentation. Toutefois, on pourrait reprocher à cette dénomination, étant l'opposé du cinéma muet, de demeurer accrochée au reste du dispositif cinématographique, dont la salle, l'écran, les sièges disposés en fonction d'une diffusion frontale de type Quattrocento, etc., qui ne correspondent pas nécessairement à l'expérience proposée au cinéma acousmatique. Ainsi, pour rester plus près de ma démarche, pour la suite de ce texte j'utiliserai dorénavant uniquement l'appellation *cinéma acousmatique*.

#### 2.1.4 Intermédialité

Cette filiation avec le cinéma nous amène à réfléchir à l'intermédialité. Il serait prétentieux de penser que le concept de cinéma acousmatique n'emprunte pas à d'autres arts pour définir son existence. À ce titre, quels mélanges et influences intermédiaires existent-ils autour de l'objet de création de ce travail ? La réflexion a déjà été amorcée, mais un approfondissement s'impose à ce sujet afin de déterminer ce qui est et ce qui n'est pas du cinéma acousmatique. Mais avant tout, qu'est-ce que l'intermédialité ? En voici une définition du Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI, 2010) :

Le concept d'intermédialité opère à trois niveaux différents. Il peut désigner, d'abord, les relations entre divers médias (voire entre diverses pratiques artistiques associées à des médias délimités; ces relations peuvent se donner à voir dans un film, un livre ou encore à partir d'un même événement qui fait l'objet d'un reportage télévisé, d'un film, d'un service photographique, d'une installation muséale) : l'intermédialité vient après les médias. Mais le concept désigne aussi ce creuset de médias d'où émerge et s'institutionnalise peu à peu un nouveau média bien circonscrit: l'intermédialité apparaît avant le média. Enfin, il recouvre le milieu dans lequel les médias prennent forme et sens : l'intermédialité est immédiatement présente à toute pratique d'un média.

Ainsi, en ce qui concerne le projet en cours, l'intermédialité semble opérer à ces trois niveaux. D'abord, le récit cinacousmatique mélange différents médias, dont la musique et le sonore ; ensuite, il émerge d'abord du cinéma, s'inspire aussi du sonore, et il emprunte des manières de faire qui sont indissociables d'autres pratiques, telles que les conceptions sonores du théâtre ou du cinéma ; finalement, il est implicitement influencé par d'autres arts et médias, comme la littérature, le théâtre, le cinéma et le radio-roman, en raison de leurs histoires intrinsèquement reliées.

Certes le cinéma acousmatique est inspiré du cinéma, mais il gagne à s'en détacher. D'ailleurs, on pourrait affirmer que notre projet ne se distingue pas beaucoup de la bande sonore d'un film. À ce sujet, dans *Le récit cinématographique*, les auteurs André Gaudreault et François Jost (1998, p.29), affirment que le cinéma sonore présente des doubles récits (images/sons), qui peuvent parfois s'opposer. Dans *L'image-temps*, Gilles Deleuze (1985, p.294) écrit qu'à « [...] la différence de l'intertitre qui était une autre image de l'image visuelle, le parlant, le sonore, sont entendus – mais comme une nouvelle dimension de l'image visuelle, une nouvelle composante. » Nous l'avons d'ailleurs évoqué plus haut (*voir* sect. 1.1), effectivement la bande-son au cinéma, prise seule, pose un problème d'indépendance narratologique, car elle est conçue dans un rapport constant aux images (Gaudreault & Jost, 1998, p.29). L'entrevue faite avec Linda Boutet, une amie de ma famille atteinte de cécité, me donnait aussi des échos en ce sens, comme c'est le propre de l'audio-vision (*voir* sect. 1.1). Il y a donc une grande différence entre le son au cinéma et le son au cinéma acousmatique, où il n'y pas d'image diffusée, mais que des sons qui sont structurellement solidaires entre eux. Pour les auditeurs non atteints de cécité depuis la naissance, l'audio-vision au cinéma acousmatique deviendrait plutôt l'interaction entre les sons, les sensations et les images générées. Effectivement, même si les sons sans image sont les mêmes pour tous, ils susciteraient des imaginaires personnels à chacun, comme à la lecture d'un roman.

Bien que largement inspiré par la conception sonore au cinéma, le concept de cinéma acousmatique que nous essayons d'établir se distingue de ce dernier par certains aspects. Le son au cinéma se serait standardisé à partir des années 30 à Hollywood (Altman, 1992, p.63), où la clarté des mots y prévaut. Or, si les voix ne sont pas assez claires, entre autres, lors de la captation au tournage, on pourra avoir recours à

la postsynchronisation en studio pour les remplacer. Aussi, bien qu'il y ait beaucoup d'exceptions, au cinéma les sons réels sont souvent troqués par des sons issus de banque de sons ou faits en bruitage, avec des éléments sonores qui ne correspondent pas nécessairement à ceux existant dans la réalité [ex. : une plaque de tôle reproduisant le son du tonnerre (Naudin, 2000, p.217)]. Au niveau du mixage, les voix [souvent enregistrées avec des micros-cravates (ou lavalier) qui leur permettent de rester près de la bouche en toute situation], sont en général placées au centre et on y ajoute des ambiances ambiophoniques.

Par rapport au concept de cinéma acousmatique, on ne veut pas capter nécessairement des voix, mais des corps sonores dans un espace. Ainsi, à mon avis, il est préférable de capter le son réel mis en scène lors du tournage, plutôt qu'en postproduction ; et opérer une *mise en espace* autour du dispositif d'enregistrement 3D, à la fois prévu dans la scénarisation et en préproduction, malgré son lot d'incertitudes et d'imperfections lors des enregistrements. Il est possible de spatialiser des voix enregistrées avec un micro-cravate lors de la captation, et de les replacer dans une ambiance 3D préenregistrée. Mais pour conserver les proportions entre les éléments sonores et l'environnement spatial dans lequel ils interagissent et ainsi se rapprocher d'une reproduction plus semblable de la réalité, il est préférable, à mon avis, de capter en 3D tous les sons à partir d'un micro 3D, qui correspond au point d'écoute et finalement, aux oreilles du spectateur-auditeur. Ainsi, en ce qui a trait à la clarté des mots, il y aura des choix à faire au niveau de la mise en scène des acteurs dans l'espace par rapport au micro et aux autres éléments sonores présents, imprévus ou non, sur les lieux de la captation. Ceci implique une écriture sonore artistique qui suppose une prise de son créative, qui multiplie les points d'écoute au profit l'histoire à raconter. Il y a là quelque chose d'analogue à l'importance de la direction de la

photographie au cinéma selon moi (voir sect. 2.2.2). Par rapport à la postproduction, le cinéma acousmatique peut lui aussi avoir recours à des banques de son, du bruitage et de la postproduction, pour créer des sons imaginaires inexistant dans la réalité, par exemple, ou si la captation d'éléments du scénario a été impossible à faire lors du tournage. Toutefois, pour les raisons évoquées ci-dessus, dans la mesure du possible, il demeure préférable pour notre concept d'opter principalement pour des sons captés lors du tournage.

Par rapport à la diffusion du sonore immersif, il implique un espace de représentation médiatique autre que celui du cinéma, car il n'a pas de support (*op. cit.*, p.83) :

L'onde sonore se déplace en de vastes anneaux concentriques, comme nous le montre la pierre jetée dans l'eau, se développant dans toutes les directions d'un espace sphérique. Notre oreille la perçoit provenant de partout, au-delà de la portée de l'œil et tout autour de nous.

Ainsi, je crois qu'il faut accorder le cinéma acousmatique en ce sens, selon l'ouïe, qui est omnidirectionnelle.

Par ailleurs, on pourrait avancer que le cinéma acousmatique ne se distingue pas beaucoup de la forme du radio-roman, qui propose aussi des récits de sons structurellement solidaires entre eux. Toutefois cette manière de raconter des histoires, plutôt empreinte de tradition *vococentrique* et *verbocentrique* (Chion, 2012, pp.31-32), c'est-à-dire, qui met de l'avant la voix et le verbe, les monologues et les dialogues au profit du reste, ne constitue pas une influence directe du cinéma acousmatique comme je le distingue et qui, je le rappelle, se caractérise par l'utilisation du son 3D immersif, se rapprochant de la réalité sonore. Bien sûr, à travers l'histoire, on peut admettre que les arts dramatiques comme le conte, le théâtre, le radio-roman et le

cinéma se sont influencés, comme en témoigne l'analyse de Germain Lacasse, *Du cinéma oral à la radio visuelle. Pratiques intermédiatiques au Québec, 1900-1950*, Au début des années 20, alors que la radio fait son apparition dans la province de Québec, Lacasse (2002, p.99) raconte que les acteurs du boniment cinématographique, populaires à l'époque, se sont vus engagés à la radio et ont ainsi transposé un *stock subjectif visuel*, des acquis du cinéma oral, vers la radio ; ce que Lacasse qualifie de *radio visuelle* (*op. cit.* p.90). D'ailleurs, au moins depuis 1906 au Québec, des bonimenteurs étaient engagés lors des représentations cinématographiques, non seulement pour animer entre les vues, mais aussi pour ajouter des narrations, des dialogues, de la musique et du bruitage, pour accompagner les images en mouvement (*op. cit.*, p.93). Le bruitage avait d'abord été intégré au théâtre, désignés comme étant des *bruits de coulisse* (Barnier, p. 121), puis le cinéma s'en est accaparé, avant d'être transposé à la radio. Selon Lacasse, la terminologie technique utilisée dans bon nombre de pièces radiophoniques de l'époque démontrent (*op. cit.*, p.105) :

[...] qu'il est significatif de constater que le vocabulaire technique est celui du cinéma : " *fade in, fade out, cross fade, theme up and fade, premier et deuxième plan* ", etc. Une analyse méthodique des textes adaptés d'un média à l'autre montrerait probablement un système textuel et une deixis hybrides, dont la structure et les marques subissent une influence réciproque.

Le sonore et le bruitage en direct du cinéma des premiers temps sont donc inscrits dans la génétique du radio-roman traditionnel.

Or, comme avec le cinéma, il y a là un écart avec notre proposition, qui veut mettre en scène une reproduction la plus fidèle de la réalité sonore, tant au niveau du jeu des acteurs, que de leurs déplacements dans le champ sonore 3D, entre autres. Le cinéma acousmatique comme je l'entends, implique un jeu avec l'espace et les perspectives sonores de personnages, notamment, avec qui l'on peut s'identifier, et avoir l'impression de partager le même espace-temps, voire la même émotion (Slater, 2003, ¶ 7).

Ainsi, de manière générale, il me semble que l'énonciation, la réalisation, le jeu des acteurs, le son virtuel, l'immersion, la scénarisation et la diffusion sont des éléments qui discriminent le concept de cinéma acousmatique du radio-roman.

De la même manière, à la différence des baladodiffusions contemporaines en fiction, il y a au cinéma acousmatique cette intention d'aller plus loin dans la reproduction de la réalité sonore. Notamment, l'aire de jeu du sonore immersif est une sphère qui nous entoure, où il est possible de mettre en scène de multiples événements simultanément dans l'espace à différentes distances du point d'écoute, lors d'une même prise de son. De plus, on ne peut comparer la baladodiffusion à l'écoute immersive que propose le cinéma acousmatique en salle, car dès l'étape du développement de l'œuvre, le réalisateur sonore envisage une réception immersive, avec des sons en mouvement venant de tous les côtés, à l'horizontale et à la verticale et non pas seulement stéréophoniques. Pour une diffusion immersive, en salle noire, en écoute aveugle, au milieu des vibrations sonores, on veut obliger le spectateur à se trouver en posture acousmatique totale, pour que, comme le pensait Pythagore, rien ne nous déconcentre de ce que nous sommes en train d'écouter. Cela s'accorde également à l'immersion (Slater & Wilbur), qui se mesure, entre autres, par l'inclusion dans un monde virtuel et l'exclusion du monde réel (voir sect. P.??). Cette

intention de diffusion immersive en salle noire, où il est possible de bouger pour suivre le son, est donc importante pour la réalisation sonore, dès le développement, car cela implique une autre conception de l'espace-temps à recréer. Puis, dans le cas de la baladodiffusion, où le port du casque standard (ou paire d'écouteurs) se trouve à être la manière principale d'écoute, lorsque l'on tourne la tête, que ce soit en mode binaural, en stéréo ou en mono, ce qui est derrière la tête reste derrière la tête ; de sorte qu'il est impossible de se tourner vers la direction désirée dans l'espace diégétique et ceci peut amoindrir l'illusion de la réalité et l'effet de présence. Toutefois, créés en tenant compte de la réalité virtuelle visuelle, il existe maintenant des casques d'écoute avec des algorithmes, basés sur les dimensions des oreilles et de la tête de chaque auditeur et de ses mouvements, avec le HRTF\* et des détecteurs de mouvements (Pessey, 2016, ¶ 3) qui permettent de le faire (*voir app. I*).

À présent, quels liens existent-ils entre la musique acousmatique et le cinéma acousmatique ? Robert Normandeau, dans *Le cinéma pour l'oreille* (1993, p.117), cherche à appliquer des notions du langage cinématographique sur celui de la musique acousmatique, qu'il nomme *acousmatique* tout court, une forme d'art selon lui (*op. cit.*, p.113) : « 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. » Ce qui est intéressant, mais toujours se référant à la musique, il ajoute que : « 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). » (*op. cit.*, p.123). Or, cette vision peut sembler réductrice en regard de l'approche de notre projet de cinéma acousmatique, qui est narrative et qui

---

\* HRTF : Head Related Transfert Function (*voir app. I*)

met des acteurs en scène, entre autres. Cette dernière remarque est importante, car elle constitue une particularité qui différencie la compréhension du terme *acousmatique*, utilisé ici comme étant un *art* à part entière alors qu'il s'agit plutôt d'un type de musique (voir app. A.1). Or, d'autres applications, qui ne sont pas nécessairement liées à la musique et la radio se servent aussi de l'*acousmatique*, comme je m'applique à le démontrer dans le cadre de cette recherche-crédation.

Par rapport au théâtre, on m'a déjà demandé si, au fond, le cinéma acousmatique n'était pas du théâtre enregistré en sons 3D ? À cette remarque, je dois répondre que le jeu des acteurs est plus naturel pour notre projet, car il est possible de placer le micro très près de la bouche d'un acteur, comme pour la caméra au cinéma. Aussi, généralement au théâtre, le spectateur n'est pas placé au milieu de l'action comme nous le proposons, il est dans une perspective frontale. De plus, l'utilisation de lieux réels, le montage (entre échelles de distances, points d'écoute, ellipses dans le temps, etc.) et le dispositif technique médiatique, entre autres, tendent à démontrer que le cinéma acousmatique n'est pas seulement du théâtre en sons 3D. Il est effectivement possible de capter et diffuser du théâtre de cette manière, mais comme il existe du théâtre filmé, ici on pourrait parler plutôt de *théâtre acousmatique*.

En résumé, malgré les liens avec le cinéma, le radio-roman, la musique acousmatique et le théâtre, notre concept de cinéma acousmatique semble se distinguer, par la volonté de re-crédation d'un espace dramatique à partir de sons 3D, qui viennent de partout à 360°, autour de points d'écoutes choisis – non pas en perspective frontale de type Quattrocento. Cela rend, selon moi, la mise en scène, ou plutôt la *mise en espace*, différente des autres.

L'intermédialité, à mon avis, aide à mettre en lumière certaines relations qu'entretient

le cinéma acousmatique avec d'autres arts et médias. Après comparaison, il semble qu'on retrouve dans notre proposition une expérience nouvelle, amalgamée de technologies et de théories qui existent déjà, mais qui, peut-être, n'avait jamais été mis ensemble pour établir un projet de cet ordre.

Ainsi les glissements et les liens qu'il partage avec ces médias permettent de faire des analogies à propos de la manière d'aborder son développement, à la fois au plan de la scénarisation, la préproduction, la production, la postproduction et la diffusion. Il est clair que les aspects tridimensionnel et *naturel* (jeu des acteurs, lieux et décors, bruits) du concept apportent beaucoup de nuances par rapport au radio-roman. À son tour, l'absence d'image l'isole du cinéma et de la VR (visuelle et audiovisuelle). L'aspect narratif le distancie de la musique acousmatique. Alors que le montage et le mixage de plages sonores l'éloigne d'un théâtre qui serait acousmatique. Le concept du cinéma acousmatique emprunte donc nécessairement à tous les développements de ces arts et médias, mais puisqu'il ne correspond pas exactement à ces autres formes et qu'il en résulte une identité propre, cela le rend, à mon humble avis, original. Bien que nous terminons sur cette note ce segment sur l'intermédialité, nous pourrions encore retrouver des comparaisons avec d'autres arts et médias dans la suite de cette étude. D'ailleurs, en ce qui a trait à la scénarisation cinacousmatique, notre influence principale provient du modèle de base du scénario de cinéma, qui correspond aux besoins de notre projet, mais tout en l'adaptant au niveau du sonore 3D, autant dans les descriptions que les dialogues. C'est à l'intérieur de la prochaine section, sur la narrativité sonore médiatique, que nous traiterons, entre autres, de cet aspect.

## 2.2 Narrativité sonore médiatique

Comment raconter en sons ? Comment scénariser les sons sans images ? Comment les mettre en scène ? Dans cette section, je traiterai d'un langage cinacousmatique qu'il reste encore à développer. Ici le terme *langage* est utilisé de manière générale et métaphorique. Si un mot est l'unité de base d'une langue et le plan l'unité nominale pour le cinéma (Gaudreault & Jost, 1990 p.22), pour le cinéma acousmatique, cet unité correspondrait à un volume de son, ce qui, comme pour l'image, n'a pas d'équivalent avec le mot, au niveau de l'énonciation (*Ibid.*). Par exemple, le mot *maison* signifie maison, alors que le plan d'une maison signifie : *voici une maison* (Metz, in *Ibid.*) Dans le même ordre d'idée, lorsqu'on énonce avec un volume de son, on dira : *voici les sons d'une maison*. Ainsi, métaphoriquement, comme on utilise le crayon pour écrire, la caméra et le montage pour raconter dans une visée artistique et spectaculaire, dans le cas du cinéma acousmatique, le microphone 3D et le montage sont utilisés. C'est dans cet esprit que je parlerai d'écriture sonore et de langage cinacousmatique, c'est-à-dire, selon les moyens d'expression existants pour réaliser un récit cinacousmatique. Dans le cas du présent projet, le terme *langage* est donc utilisé pour parler des éléments qui ont contribué à la construction du récit cinacousmatique *Derrière le mur*.

Pour ce genre d'entreprise, c'est à titre d'auteur que l'écriture/réalisation sonore devrait diriger l'ensemble de la création. Et à ce sujet, malgré la désignation *concepteur sonore* qu'on peut rencontrer, pour nommer le créateur sonore, nous préférons l'appellation de *réalisateur sonore* pour le cinéma acousmatique. Car plus qu'un concepteur sonore, il est également le réalisateur principal de tout l'aspect artistique ; c'est lui qui, comme le compositeur/réalisateur de musique, le cinéaste ou encore le metteur en scène, est responsable de l'ensemble du projet ; pas seulement de

la conception sonore, mais également du jeu des acteurs, de la musique, du choix des lieux, etc.

Le créateur sonore devrait donc travailler avec le sonore global, qui inclut le verbe, la musique et le monde des bruits et génèrent à la fois sens et sensations. C'est ainsi que nous aborderons la question de la narrativité du sonore, pour l'élaboration d'un récit cinacousmatique, par le biais d'une écriture/réalisation sonore.

### 2.2.1 L'écriture sonore

Comme il existe une écriture musicale, une écriture cinématographique, il existerait une écriture sonore, impliquant un auteur (Deshays, 1999, p.220) :

*L'écriture [sonore] émerge d'une lecture du sonore dans un mouvement que l'on pourrait nommer écoute active. Elle débute à travers l'acte de « tendre le micro ». Ce geste fait apparaître l'idée que l'outil n'est pas seul en jeu face à la situation. Un preneur est à l'œuvre. Ce face-à-face s'organise dans un espace qui s'inscrit dans le même temps comme un lien au monde. [...] Prendre le son renvoie donc à la présence d'un sujet prenant. [...] La succession de ces gestes révèle une pensée. Le sonore, à qui l'on prête, pour l'essentiel, de l'objectivité, n'a de valeur que subjective. Le preneur de son est en fait un donneur de son.*

Ainsi, l'acte de prendre le son serait subjectif et sa restitution également. Par rapport à la captation du son 3D, cela prend une importance particulière selon moi, car toute captation, avec sa position, fixe ou en mouvement, par rapport aux personnages et au dispositif, influe sur la diégèse d'un récit cinacousmatique. Par exemple, tout dépendant de sa position et de sa direction, le micro peut représenter un personnage. On peut dire qu'il s'agit, entre autres, d'un *micro-subjectif*, anthropomorphisé. On peut comprendre cet état si le micro est placé près de la bouche d'un personnage

quand il parle, en préservant la directivité de sa voix ou lorsqu'il respire en marchant, par exemples. D'autres indices proviendront de l'adresse des autres personnages en sa direction. Mais ce point d'écoute, offert au spectateur, peut varier d'un personnage à un autre, par le biais d'un montage. De plus, il est possible que le point d'écoute ne soit pas celui d'un personnage : il est alors celui d'un méta-narrateur. Ce dernier peut se retrouver entre deux personnages ou il peut être placé à distance de ceux-ci, par exemples. Parfois, il n'y a pas de personnages, que des éléments ou paysages sonores, entre autres, captés d'une manière ou d'une autre, pour produire du sens. Le point d'écoute peut également devenir le spectateur-auditeur lui-même, où des personnages s'adressent à lui directement (toutefois, contrairement à l'adresse à la caméra au cinéma, ici cette relation peut être mis en place diégétiquement par le scénario et les dialogues, pour remplacer le contact des yeux entre acteur et spectateur). Ainsi, je crois que tous ces éléments concourent à l'énonciation pour le projet de cinéma cinacousmatique que je tente de définir.

Or, la captation avec un micro 3D est différente de celle avec un micro à une seule capsule, car il distingue l'avant de l'arrière et le haut du dessous et le preneur de son doit être conscient des éléments sonores et de leurs trajectoires, qui habitent l'espace. Ainsi, une écriture sonore est le siège d'une réflexion sur le son de la réalité, *ce que l'on entend dans l'espace*, comme vecteur principal de création, non plus comme un accompagnateur – non pas comme l'égal de la parole ou de la musique, qui sont des sous-ensembles du monde sonore ; et cette distinction est intéressante pour notre projet (*op. cit.*, p.29) :

Sans exclure la musique de ce regard sur le sonore, il n'est pas question [...] de ramener le son au musical, comme partie de celui-ci, ce qui a été le projet de Pierre Schaeffer. Il ne s'agit pas pour moi de lire le sonore comme une musique ou de le considérer comme un objet musicable, voire de proposer l'organisation

d'un nouveau solfège. Le sonore est plus que la musique, les approches que l'on peut offrir au son sont nombreuses.

Ce sonore dont il parle, intéressant pour le projet cinacousmatique, ne serait pas seulement assujéti à des codes préétablis (*op. cit.*, p.12) :

La musique et le texte ont un statut particulier, ils ont pu être préconçus parce qu'ils pouvaient l'être déjà lors de leur inscription sur un premier support, le papier. [...] Il ne peut en être de même du reste du monde sonore, celui qui ne se dépose pas sur papier : je veux parler du monde des bruits. Le son qui nous intéresse ici n'est pas structuré par la syntaxe comme peut l'être l'enregistrement sonore d'un texte enregistré ou celui de la musique. Contrairement à la littérature ou à la musique, le sonore ne détient aucune place dans les arts. C'est un monde encore sauvage.

Cette dernière citation est intéressante, car elle me permet d'aborder à nouveau la scénarisation pour le projet cinacousmatique. Il est vrai que le monde des bruits comporte intrinsèquement une part d'imprévu difficile à transcrire à l'avance, mais il n'en demeure pas moins qu'il est possible de prévoir ce que l'on veut entendre, dans un scénario. Il est donc possible de scénariser des actions et des ambiances sonores (*voir* sect. 2.2.3), dans le but de les capter lors d'un tournage. Afin de s'approcher de ce que l'on veut entendre, selon moi il est d'abord conseillé d'effectuer un *repérage sonore* pour trouver les lieux sonnants idéaux pour camper l'action (*voir* sect. 2.2.2). Puis il est aussi souhaitable d'effectuer une recherche au niveau de la direction artistique pour déterminer les accessoires et costumes à utiliser lors du tournage (*voir* sect. 2.2.2).

Le sonore sans image est composé à la fois des matières d'expression que sont la parole, la musique et les bruits, mais dans ce dernier cas, comme le propose Deshays, ce monde du sonore ne détient pas un statut d'art organisé comme la musique, par

exemple. Toutefois, il comporte certains constituants importants avec lesquelles il est possible de travailler (*op. cit.*, p.186) :

[...] la figure, le lieu où apparaît la figure et la situation. La figure serait le son de l'objet sonnante placé dans un lieu de sonance. Le lieu -est l'espace qui apparaît autour de la figure, en peinture on parlerait de fond. Ce lieu est l'espace de circulation de sa sonance [que l'on peut comparer à la brillance en photographie]. La situation est l'instant, moment particulier pour lequel la figure et le lieu ont été traités et qui est contextuel dans le dispositif théâtral [ou ici : cinacousmatique].

On parle donc d'être(s) ou d'objet(s) sonnants, dans un ou des lieux jouant sur ces derniers, dans des durées, actions et contextes divers. Pour arriver à bien saisir ces éléments, et parler *écriture sonore*, il faut se placer dans un état d'*écoute active* (*op. cit.*, p.220), qui demande une certaine concentration de la part du *sujet prenant*. Les attitudes d'écoute de Schaeffer sont d'ailleurs intéressantes en ce sens (*voir app. B.1*). Ainsi, le réalisateur sonore devrait apprendre à écouter davantage et à réaliser le poids des sons qu'il capte. En plus du lien social (*op. cit.*, p.98), le son a un aspect iconique, il fait image et se réfère à des objets, mais (*op. cit.*, p.36) « [...] le sonore ne peut se contenter de faire figure, de produire des images. », car un (*Ibid.*) : « [...] des fondements du sonore est de produire des effets dynamiques. Sa puissance est énergétique. » Ainsi, le son posséderait une plasticité œuvrant au niveau des sensations (*Ibid.*) : « Bien qu'immatériel, le sonore relève de la plasticité. Dans cette approche, l'écriture s'intéressera secondairement à la narration et à la syntaxe, elle considère d'abord les masses, les densités, la transparence, les plans, le grain du sonore, elle prend en compte son architecture, son espace et son temps. » En plus de produire du sens, le son voyage dans le temps et l'espace et induit des sensations. Pour Deshayes, les bruits sont des matières mouvantes dans le temps (*op. cit.*, p.69), qui nous prennent au corps (*op. cit.*, p.224), et qui ne connaissent pas d'état arrêté

(*op. cit.*, p.70). De plus, le sonore ne serait que contact et mouvement (Deshays, 2010, p.11) : « [...] le sonore se crée lors d'un déplacement, d'un choc ou d'un frottement. Au son, tout ce qu'on entend est l'expression d'une vitalité, d'une transformation des choses. » Il faut donc prendre tous ces aspects en considération lorsqu'on travaille avec le sonore ; il faut réfléchir aux contrastes, aux écarts (*voir* sect. P.XXX), à la place des sons et des silences, aux dynamiques, aux changements de lieux, etc. Et ce n'est pas tout, car selon lui, l'écriture sonore (1999, p.40) « [...] s'opère tout au long du travail effectué sur la chaîne reliant la prise de son à la restitution finale de ce son dans un autre espace que celui qui a vu son origine. » Et cela s'applique à l'aspect immersif du cinéma acousmatique.

D'après Deshays, c'est par l'idée de perte, entre autres, que s'opèrent les choix du créateur sonore (*op. cit.*, p.117). Pour lui « Le son se présente comme une somme. » (*op. cit.*, p.79). La perte serait un principe important de l'écriture sonore, qui s'applique aussi bien à la prise de son, qu'à la postproduction (*op. cit.*, p.122) : « L'effet de perte est un principe, une méthode d'écriture majeure, il relève d'une technique de tri, de creusement de l'excès d'information qu'offre toujours le sonore, on l'utilise pour faire apparaître un choix. » Ainsi, avec ces éléments, entre autres, le réalisateur sonore peut travailler à reconfigurer la réalité sonore à sa manière, avec le matériau composite et complexe, impliquant sens et sensations, qu'est le sonore (*op. cit.*, p.20).

Si l'écriture se retrouve tout au long du processus de création, on comprend que cette écriture représente donc une conception de la réalisation sonore d'auteur, qui s'applique à toutes créations sonores.

### 2.2.2 Réalisation sonore immersive

Lorsqu'on parle d'écriture sonore ou de réalisation sonore, cela inclut la mise en scène de la prise de son (Deshays, 2010, p.3) :

Le fait de ne pas enregistrer en studio m'a fait comprendre que travailler dans des lieux, ça ne se réduisait pas à saisir l'acoustique d'un espace; plus encore, c'était penser la mise en scène de la prise de son. Prendre le son, ce n'est pas seulement se situer par rapport à un objet, c'est également penser un parcours. La question du son, c'est la question du temps; le temps ne peut pas être considéré selon un point de vue fixe, il faut le remettre au relatif de l'évolution du phénomène.

On pourrait dire que la mise en scène de la prise de son ressemble à la prise d'images lors d'un tournage en cinéma, à la différence que l'on capte à 360° en trois dimensions. Au cinéma, le preneur de son doit s'adapter en fonction de différents cadrages, mouvements de caméra, acteurs et objets à l'image. Par contre, au cinéma acousmatique, le preneur de son occupe le rôle central, comparable au directeur de la photographie ; la prise de son étant un acte artistique riche de sens, dans le but d'en effectuer un montage. Toutefois, un peu à la manière de la VR visuelle, avec le son en trois dimensions, le terrain de jeu de la réalisation sonore immersive est semblable à une sphère infinie autour d'un noyau central : ici le microphone 3D, qui le point d'écoute, éventuellement destiné aux oreilles des spectateurs. Cet aspect est fort important, car il permet la mise en scène d'actions dans toutes les directions de l'espace, qui seront ensuite diffusées partout autour du spectateur et non pas seulement de manière frontale. Toutefois, si on compare ici le son 3D à la VR visuelle, il ne faut pas oublier que pour entendre un son derrière nous, nous n'avons pas à nous retourner, alors que c'est le cas pour l'image et la réalisation doit en tenir compte, à mon avis.

Maintenant, quels seraient les éléments d'un langage cinacousmatique ? Comme Normandeau le propose (1993, p.117), il est possible d'attribuer à la musique acousmatique des familiarités liées au langage cinématographique. Il suggère de prendre le microphone comme s'il s'agissait d'une caméra. Ainsi, les échelles de plan, l'avant-plan et l'arrière-plan, les mouvements de caméra/micro, la durée des plans et le rythme du montage composent certaines de ses références (*op. cit.*, p.124). Je dois admettre que j'avais moi aussi eu cette intuition qui a inspiré le concept de cinéma acousmatique. Deshays s'est aussi intéressé à cette question, notamment à propos du champ/contrechamp du cinéma et de la perception sonore (1999, p.83) : « Au cinéma, le point de vue donné par l'image, le champ, appelle son contrechamp, pour répondre à la limite spatiale de notre regard [...]. La perception sonore est tout autre, elle n'a pas de contrechamp, l'écoute est omnidirectionnelle. » Je crois ici qu'une figure équivalente de cet élément de langage correspondrait à un changement de focalisation entre sujets, entre écoutes et perspective sonore de différents personnages, dans un ou plusieurs lieux donnés, où les changements entre les arrière-plans, par exemple, sont assez grands pour être entendus.

Plusieurs éléments ici évoqués sont pertinents dans le but de faire avancer notre compréhension du concept du cinéma acousmatique et pour réfléchir à un langage cinacousmatique. Il est aussi possible d'utiliser un vocabulaire plus près du sonore pour désigner ces différents éléments de langage, comme Deshays le propose (2010, p.5) :

Il faut [...] choisir la position du microphone : entendrons-nous ce son dans le champ direct ou dans le champ diffus ? À proximité ou à distance ? Le point d'écoute sera fixe ou mobile ? L'objet sonnante sera immobile ou en déplacement ? Ces éléments sont les paramètres de la production du sonore ; c'est eux qu'il faut considérer pour mettre en scène les sons.

Je m'approprierais certains de ces éléments pour élaborer les bases d'un langage cinacousmatique. Ainsi, à la place du terme *travelling*, on peut parler plutôt de *microphone mobile* ; pour remplacer un *gros plan*, un *plan large* et un *plan d'ensemble*, on peut parler de *distance*, de *proximité du son* et de *paysage sonore*. De plus, au cinéma acousmatique, on propose de prendre le microphone 3D comme s'il s'agissait d'une caméra 3D. Il y a donc captation d'un champ sphérique, ayant un devant, un derrière, des côtés, un dessus et un dessous. Un microphone tétraèdre ne se comporte pas à la manière d'une fenêtre ayant un cadre, comme une caméra standard ou un micro unidirectionnel, mais comme un percevant tridimensionnel autant horizontal que vertical ; capter une sphère d'information, un volume en 3D, implique l'idée d'un pivot central, alors que capter un plan en 2D, fonctionnant comme une fenêtre sur le monde, implique un hors champ.

Il y a donc des jeux de chorégraphies à réaliser entre les acteurs et le dispositif d'enregistrement (le point d'écoute), pour diriger l'attention du spectateur. Par ailleurs, ces éléments de langage, arrimés à la diégèse d'un récit, représentent des instances d'énonciation différentes, des focalisations différentes. Qui écoute ? Qui énonce ? Le méta-narrateur ou un personnage ? On peut, par exemple, positionner le microphone dans la même direction et près de la tête d'un personnage, à hauteur de ses oreilles, afin qu'il représente sa propre tête (à la manière d'une caméra subjective), que le microphone soit fixe ou mobile (ou que l'acteur soit figé ou en mouvement). Dans cette composition, lors des enregistrements, il faut tenir compte des lieux adjacents et même lointains, car ces lieux ont des potentiels sonores distincts. Il est d'ailleurs possible de mettre en scène simultanément plusieurs actions à des distances différentes dans les arrière-plans ; ils peuvent aussi être superposés en postproduction. Puis les lieux des enregistrements représentent également des éléments d'écriture sonore, à la fois aux plans des significations et des sensations.

Selon Deshays (1999, p.54) :

[...], le choix du lieu d'enregistrement est décisif, non seulement comme amplificateur colorant qui va par ses résonances habiller nos sons, mais aussi comme adjuvant contextuel. Les lieux dans lesquels sont produits les sons ne sont pas neutres, ils représentent des lieux sociaux, et leur degré de silence ou leur bruit de fond exprime une particularité sociale depuis le calme jusqu'à la surcharge, voire la violence.

D'ailleurs, comme il a déjà été mentionné, je suis d'avis que le concept de cinéma acousmatique, lequel je m'efforce de définir, a tous les avantages de faire des captations de scènes et d'actions dans des lieux réels, car ils sont nécessairement très riches et vastes au niveau sonore. De plus, faire jouer des acteurs à l'intérieur de lieux réels avec une source sonore 3D contribue à préserver la continuité et les proportions de la reproduction de la réalité : ce qui concourt à l'immersion du spectateur dans le récit. De plus, il est également possible de capter une même scène avec plusieurs micros 3D de même type (pour conserver une harmonie du signal enregistré), afin de couvrir plusieurs points d'écoutes d'un même moment, afin d'en effectuer le montage. Bien sûr, il peut être aussi intéressant d'enregistrer des scènes en studio, avec un son totalement contrôlé, pour créer un effet ou pour superposer des ambiances, des voix et du bruitage spatialisés par la suite dans le reste du montage, mais il y a dans les lieux naturels et l'action jouée à l'intérieur des environnements, dans un même instant, une réalité qui me semble difficile à reproduire autrement.

En extérieur, il se peut que des sons imprévus soient enregistrés. Comme le mentionnait Deshays par rapport au *monde des bruits* (voir sect. 2.2.1), il est difficile de prévoir ce que l'on entendra lors d'une captation, notamment en lieux naturels. Mais ces imprévus peuvent parfois être cohérents à la construction du récit et apporter quelque chose de plus, comme une impression de vraisemblance et ainsi un sentiment

de présence. Les lieux vivants dynamisent l'écoute et le contraste entre les lieux également, lors d'un montage. Trouver des bons lieux de tournage en cinéma acousmatique, le *repérage sonore*, relève de la direction artistique, car ce sont les décors qui, de par leur architecture et leurs matériaux, leur occupation et leurs environnements adjacents, vont apporter du sens, vont résonner différemment, donner une couleur, transformer les voix, les actions sonnantes (*op. cit.*, p.50) : « Le sonore n'est sonore que parce que le lieu où il est produit le rend sonore, l'amplifie de ses réverbérations diffusantes qui le " salissent " et " l'enrichissent ". » Au niveau de la direction artistique, en plus des lieux, les costumes et les accessoires sonnants sont aussi porteurs de présence et de sens, notamment pour ajouter certaines particularités physiques et non verbales aux personnages. Lieux et caractéristiques sonores, positions du microphone, champs direct ou diffus, distance et direction du point d'écoute, point d'écoute fixe ou mobile, objet sonnant fixe ou mobile, le casting des voix des acteurs, etc., sont tous des éléments qui participent à ce que nous considérons relevant de la réalisation sonore.

Selon Deshays, la question des écarts appliquée au sonore est aussi quelque chose à considérer (2014, ¶ 1) :

Le désir d'écoute naît de l'étonnement. L'étonnement naît de la constatation d'une rupture, il dépend des conditions d'existence des discontinuités. Car c'est la discontinuité des flux qui engage l'attention ; comme c'est la rupture qui réactive notre nécessité de comprendre instantanément ce qui vient de surgir et va s'offrir à nous. Ici se trouve un des moteurs de l'activation de l'écoute de l'auditeur et de sa réactivation.

Les contrastes et les mouvements entre les sons seraient donc porteurs pour captiver l'attention d'un spectateur. Mais la question des écarts, pour notre projet, s'applique

aussi à d'autres aspects. Notamment, au niveau spatiotemporel, il y a la différence des distances des éléments sonores entre eux et dans le temps, puis le montage entre points d'écoutes, qui dynamise le réalisateur. Cela concerne aussi les différentes voix des personnages. Le choix des voix des acteurs, avec leur timbre, grain, rythme, énergie, etc., aide les auditeurs à se représenter, à qualifier et à identifier les différents personnages.

Ainsi, un casting est important à considérer lors de l'étape de la préproduction, au niveau de la voix et du corps. Car ici, ce n'est évidemment pas le charisme de l'image qui entre en ligne de compte, mais plutôt le charisme de la voix, qui devient la porte d'entrée principale vers l'âme du personnage. Mais il s'agit également d'un corps en mouvement, qui possède sa facture sonore propre à lui – un point qui est aussi important à considérer selon moi. Les différences ou ressemblances entre eux sont importantes, puisque la ressemblance entre deux voix, par exemple, peut induire en erreur les auditeurs dans la différenciation des personnages. Par ailleurs, cette ressemblance peut aussi être porteuse de sens, dans une volonté d'apporter une incertitude, ou pour souligner la ressemblance entre deux personnages. Ces éléments d'écart donnent plusieurs pistes intéressantes pour nourrir la réflexion et la création pour un cinéma acousmatique.

En ce qui concerne le jeu des acteurs, selon mon expérience, je crois que le réalisateur de cinéma acousmatique peut opter généralement pour une approche cinématographique, c'est-à-dire naturelle, avec beaucoup de retenue ; car le microphone représente le point d'écoute central de l'attention ; et sa mobilité, ainsi que celle des sources sonores, permettent la mise en scène et le montage d'un jeu de distance et de proximité avec le spectateur, comme au cinéma et contrairement au théâtre, par exemple. De plus, le fait d'utiliser le microphone comme

on utilise une caméra n'est pas sans conséquences pour les acteurs. D'abord, la relation habituellement développée avec l'œil de la caméra doit être transposée à l'oreille du microphone ; l'acteur ne doit plus charmer la caméra, mais plutôt le microphone. Il doit aussi gérer ses bruitages en direct, entre autres, avec la bonne amplitude, selon la direction d'acteur. Ici, il n'a pas nécessairement à se soucier de ses mimiques à l'image, ou de se placer selon un certain profil et rayon de lumière, mais il doit être conscient de son empreinte sonore spatiotemporelle autour du dispositif d'enregistrement 3D.

D'autres aspects importants participent aussi à la réalisation sonore, dont la postproduction, le montage, le mixage, la superposition, les effets, le bricolage et l'ajout de musique (Deshays, 1999, p.185).

En résumé, la réalisation sonore immersive semble consister essentiellement en la mise en scène de la prise de son, la mise en scène des sources sonores dans le temps et l'espace 3D et à la postproduction et la diffusion de récit composé essentiellement de réalité virtuelle sonore. La combinaison de ces trois dimensions constitue les lieux d'un langage cinacousmatique à développer. Tous ces aspects sont donc à prendre en considération pour l'élaboration et la réalisation d'un récit cinacousmatique. Ainsi, plusieurs éléments sont à la disposition du réalisateur sonore pour la re-création d'un monde fabriqué de sons 3D. Le terrain de la réalisation attaché à la réalité virtuelle sonore est quelque chose de motivant à développer, selon moi.

### 2.2.3 Scénarisation et sonore immersif

Maintenant qu'ont été abordés bon nombre d'éléments et de paramètres liés aux

procédés d'écriture du sonore immersif, il devient intéressant de se pencher sur la scénarisation du son. Il faut d'abord rappeler que scénariser un récit sonore qui sera enregistré par la suite dans des lieux réels comportera une part d'asymétrie, car le champ du sonore est vaste, imprévisible et il est impossible de prévoir l'ensemble de ce que l'on entendra. Toutefois, on peut aisément inférer et scénariser certaines réalités acoustiques générales ; et c'est lors du repérage sonore que l'on essaiera de marier le texte à des lieux d'enregistrements.

Deshays (1999, p.157) affirme que le texte, de théâtre ou de cinéma, est le premier élément avec lequel on peut travailler pour élaborer une conception sonore, et qu'il y a là souvent des trous à remplir et des choses à interpréter par le concepteur. Toutefois, ce n'est pas le cas en cinéma acousmatique, car les descriptions du scénario se concentrent uniquement sur le son.

Dans les descriptions, il n'est pas nécessaire de tout décrire le sonore en détail, car l'écoute causale (*voir* app. B.1) et la mémoire des sons offrent déjà un potentiel sonore sous-entendu dans les mots (*Ibid.*, p.65). Par contre, si l'on veut mettre en scène un son différent, il est important d'y ajouter plus de détails dans les descriptions.

Le scénario de cinéma est un modèle sur lequel il est possible de se baser pour ériger celui du cinéma acousmatique (*voir* app. A.1). Dans un scénario de cinéma, en plus de la musique, des dialogues, des indications de lieux et de temps, on retrouve des descriptions de ce qui apparaîtra à l'écran, dont les actions effectuées par les personnages et parfois des mouvements de caméra. Il en est de même pour le cinéma acousmatique, si ce n'est de l'absence d'image et l'absence de cadre. Or il faut adapter le texte en fonction du son immersif et des possibilités de mises en scène dans l'espace (devant, derrière, de gauche à droite, etc.). On peut ainsi aussi y ajouter des

indications de types didascalies techniques, au niveau des distances des personnages ou autre élément par rapport au micro, ainsi qu'au niveau des directions et des mouvements dans l'espace. Elles peuvent être ajoutés directement dans le texte, mais dans le cadre de notre projet, elles ont été inscrites sur une deuxième colonne, à droite du scénario et des dialogues – permettant de séparer les enjeux du texte et de la réalisation efficacement.

En ce qui a trait aux dialogues, la description du visuel et des états d'âme des personnages est un aspect important à analyser. Puisqu'il n'y a pas d'image, on pourrait avoir tendance à penser que l'on doit ajouter des informations dans les dialogues pour pallier au manque de visuel (ex. : nommer le nom de son interlocuteur à plusieurs reprises pour bien l'identifier, nommer les lieux où les personnages se trouvent, etc.) ou de l'ordre des états d'âme (ex. : lors d'un monologue intérieur). Mais d'un point de vue sonore, ces informations ne sont pas absolument nécessaires pour raconter l'histoire. Comme nous l'avons déjà mentionné (*cf.* Introduction), le sonore sans image est porteur de récit et d'imaginaire. Or, au cinéma acousmatique comme je l'entends, il n'est nullement essentiel de tout expliquer au spectateur. À la différence du radio-roman, le cinéma acousmatique s'intéresse davantage au sonore qu'au verbe. Bien sûr, certains détails restent importants à ajouter dans les dialogues, mais un travail de dosage est à effectuer entre verbalisations, bruits, sensations et musiques.

Voici ce qui résume les aspects importants de la scénarisation cinacousmatique, inspiré du scénario cinématographique. Nous pourrions approfondir davantage ce sujet dans un autre chapitre (*voir* sect. 4.4.2).

## 2.3 Réalisme et imaginaire

Maintenant que le concept de cinéma acousmatique est davantage délimité, il est intéressant d'interroger son essence. En effet, comme nous l'avons déjà mentionné, selon Morin (1956, p.135), le mouvement est l'âme du cinéma et il semble en être de même pour le cinéma acousmatique. Le mouvement reproduit semble induire une part de réalisme (op. cit., p.134). Ce réalisme est d'abord initié par la machine objective captant le réel dans une visée scientifique (op. cit., p.13). Toutefois, l'expérience étant si proche de l'expérience humaine (op. cit., p.134), elle donne une sensation de subjectivité et par un processus de projection-identification, touche la psyché de l'être humain (op. cit., pp.90-91). Selon Deshays (2010, p.7), deux approches générales peuvent guider la captation de la réalité au cinéma, soit celle de Méliès (fiction) et celle des Frères Lumière (documentaire). Cette différenciation s'étend à la reproduction du réel et de notre concept de cinéma acousmatique – l'une se voulant subjective et fictive, tenant davantage du fantasme et de l'imaginaire de l'humain, tandis que l'autre se présente comme objective, réelle et ainsi, documentaire – les deux pouvant aussi se confondre.

### 2.3.1 La reproduction du réel

Dans l'idée du cinéma acousmatique, il y a l'intuition de développer un cinéma aveugle, inspiré à la fois de l'extension de la bande sonore vers un film complètement sans image, afin d'offrir aux personnes voyantes et non-voyantes un récit structuré au niveau sonore. Avec l'enregistrement 3D, ce sonore virtuel correspond, si on veut, à ce que peut vivre une personne non-voyante au niveau sonore. Dans une visée spectaculaire, on parle de recréer une *réalité* sonore *nouvelle*, en trois dimensions, lié

aux différents univers diégétiques proposés par des scénarios. Mais au-delà de cela, il y a la question de la reproductibilité de la réalité sonore elle-même, qui provoque une immersion et un sentiment de présence dans l'univers diffusé, handicap ou non.

À la base, il semble que la simple reproduction du mouvement provoque chez l'humain un sentiment de corporalité et de réalité (Morin, 1956, p.134) :

Le mouvement a une double face : il n'est pas seulement puissance de réalisme corporel, mais aussi une puissance affective ou Kinesthésie. Il est tellement lié à l'expérience biologique qu'il apporte aussi bien le sentiment intérieur de la vie que sa réalité extérieure. Pas seulement le corps, mais aussi l'âme. Pas le sentiment seul, pas la réalité seule : le sentiment de la réalité.

Or qu'est-ce qu'il y a derrière cette intention de recréer un réel immersif ? Pourquoi vouloir reproduire un double de la réalité ? Les premières reproductions du mouvement remontreraient aux ombres et aux échos dans les cavernes ; Morin explique ainsi sa vision de la naissance du cinéma, avec l'univers des doubles (*op. cit.*, p.44) :

Le cinématographe s'est inscrit dans la lignée des spectacles d'ombres, du wayang javanais à Robertson (1763–1837). [...] : de caverne en caverne, depuis des cavernes de Java, celles des mystères helléniques, celle, mythique de Platon, jusqu'aux salles obscures, se trouvent animées, fascinantes, les ombres fondamentales de l'univers des doubles.

Emmanuel Plasseraud, dans *Cinéma et imaginaire baroque*, résume bien cette conception, par rapport à la projection et l'univers des doubles (2007, p.43) : « La projection est l'origine, profonde obscure du cinéma, et l'on dirait qu'elle a saisi l'occasion qu'offraient ces nouvelles images, photographiques et en mouvement, pour s'incarner à nouveau. » Depuis les grottes de Lascaux, il y aurait eu, dans les arts

visuels, une obsession de la ressemblance et de la reproduction du réel, qui aurait atteint son apogée dans l'art baroque, avant l'arrivée de la photographie (Plasseraud, 2007, p.38). Ainsi, par désir d'immortalité, l'être humain a voulu prolonger son existence dans la reproduction du réel, du double. Dans le cadre de cette réflexion sur le cinéma acousmatique, on peut ici remplacer les ombres de la caverne par l'écho (Deshays, 2014, ¶ 103) :

On notera que la caverne, par sa faculté de prolonger, c'est-à-dire de maintenir en vie le son, est le lieu élu pour la production des rituels sacrés. C'est cette faculté de maintenir l'illusion d'une prolongation de la vie qui en a favorisé l'élection. L'entretien du son par la caverne en a fait le lieu où le temps ne répond plus aux lois de Chronos, le lieu où elles se trouvent tout du moins partiellement vaincues. C'est le lieu de prolongation de la vie des mots et dans le même temps le lieu qui répond à sa propre voix, d'une réponse que l'espace effectue à soi-même dans la solitude de la parole émise.

Pour Deshays, prendre un son (1999, p.112) « [...] peut montrer la volonté de faire échapper à la mort l'aboutissement d'une somme de travail, ou la manifestation d'un acte artistique. » Par ailleurs, ce n'est pas un hasard, il me semble, si Narcisse et la nymphe Echo sont impliqués dans un même récit mythologique. Car chacun d'eux est relié au dédoublement d'une perception du réel (l'image avec Narcisse et le son avec Echo), à la projection. Le son de la nymphe Echo est partout, sans que l'on ne puisse jamais la voir, alors que le reflet de Narcisse ne se trouve que sur le support d'une petite fontaine, dans un lieu isolé. Or, si, selon Morin (1956, p.205), le « [...] cinéma nous offre le reflet non plus seulement du monde, mais de l'esprit humain », alors on peut déduire que pour un non-voyant, ce reflet, cet écho, se retrouvent dans le sonore. Les voyants partagent aussi cet état, étant aussi baignés dans le sonore, n'ayant qu'à se fermer les yeux pour le vivre. De sorte que l'on peut penser que la l'identification d'un spectateur peut être aussi efficace avec le son qu'avec l'image en mouvement.

Maintenant, si l'on pousse à son paroxysme cette idée de la reproduction de ce que vit un être humain, elle se rend au mythe du *cinéma total*, que nous avons déjà abordé plus haut avec Morin (voir sect. 2.1.3). À ce propos, voici ce qu'en pense André Bazin dans *Qu'est-ce que le cinéma*, publié dans *Les cahiers du cinéma*, revue que ce dernier a cofondée (1975, p.23) : « Le mythe directeur de l'invention du cinéma [...] est celui du réalisme intégral, d'une recreation du monde à son image [...]. » De plus, Morin affirme (1956, p.50) : « C'est dans son archaïsme à l'état pur, dans sa présence hallucinante au sein du monde réel que le cinéma total dédouble enfin notre univers. » En d'autres termes, c'est par le simple spectre du double de la réalité, par-dessus la réalité, au travers elle, sans écran, que se matérialiserait le mythe du cinéma total (*op. cit.*, p.49) : « [...] Dovjenko [cinéaste ukrainien, 1894-1956] prophétisait en 1931 un cinéma sans écran, où le spectateur assisterait au film comme s'il se trouvait au centre de l'action cinématographique. » Ce qui se rapproche de la réalité virtuelle actuelle. L'aboutissement de ce mythe (Plasseraud, 2007, p.38) « [...] serait la duplication du monde, en couleurs, son et trois dimensions, duplication utopique imaginée par Villiers de L'Isle-Adam, dans *l'Ève future* [publié en 1886] et Adolfo Bioy Casares, dans un livre paru en 1940, *L'invention de Morel* [...]. C'est pourquoi Bazin affirma aussi que le cinéma n'avait pas encore été inventé. » Morin parle du cinéma total en soulignant aussi l'apport du parfum (1956, p.50) : « L'évolution du cinéma s'achèvera " lorsqu'il sera en état de nous présenter des personnages en ronde bosse, colorés et peut-être odorants, lorsque ces personnages se libèreront de l'écran et de l'obscurité des salles pour aller se promener sur les places publiques et les appartements de chacun " : comme les hommes et les femmes de l'île Morel [...]. » Aujourd'hui, c'est avec le développement de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée [c'est-à-dire, quand des éléments de type virtuel se superposent sur l'environnement réel, ex. : Pokémon Go] et de l'hologramme que l'on poursuit la réalisation de ce mythe.

D'ailleurs, il est ici intéressant de parler davantage de la réalité virtuelle actuelle et du concept de la *présence*, que nous avons déjà effleuré (*c.f* Introduction), et qui est importante dans la compréhension de nos interactions avec les environnements virtuel (EV) et pour le développement des applications de la réalité virtuelle. Selon Slater, il faut d'abord distinguer l'*immersion* de la présence, qui sont souvent confondus dans un même concept (2003, ¶ 1). En complément à ce qui a déjà été mentionné (voir sect. ?, p.?), voici un rappel ce qu'est l'*immersion* selon lui (*op. cit.*, ¶ 2) :

Let's reserve the term 'immersion' to stand simply for what the technology delivers from an objective point of view. The more that a system delivers displays (in all sensory modalities) and tracking that preserves fidelity in relation to their equivalent real-world sensory modalities, the more that it is 'immersive'.

Autrement dit, plus le monde virtuel proposé, par un système informatique, est fidèle à la réalité perceptuelle du monde réel, plus l'*immersion* est efficiente. Plus l'*immersion* est opérante et plus le sujet adapte sa perception et ses réponses physiologiques et psychologiques en fonction de l'environnement virtuel, comme s'il était réel, même s'il a conscience qu'il est n'est pas dans un environnement réel. Dans ce cas, le sujet se sent effectivement *présent* dans l'environnement virtuel (*op. cit.*, ¶ 5) :

When you are present your perceptual, vestibular, proprioceptive, and autonomic nervous systems are activated in a way similar to that of real life in similar situations. Even though cognitively you know that you are not in the real life situation, you will tend to behave as if you were, and have similar thoughts (even though you may dismiss those thoughts as fantasy).

L'*immersion* concerne donc le monde virtuel proposé, alors que la *présence* se rapporte la réponse du sujet à l'*intérieur* de ce monde (*Ibid.*) :

Just as the perception of colour arises from the interplay of the objective wavelength distribution and the human perceptual system, so there is the same relationship between presence and immersion: the former arises from the interplay between the human sensing and motor action systems and the immersive system.

Ceci est important à souligner, car la compréhension de ces phénomènes peuvent conduire à des avancées dans le développement de thérapies, entre autres, à l'aide de la réalité virtuelle. Pour traiter des angoisses reliées au vertige, par exemple, on proposera au sujet un monde virtuel suffisamment immersif pour qu'il s'y sente présent, qui le place en situation de vertige, pour que progressivement il arrive à gérer ses angoisses dans ce contexte (Galanopoulo, 2014). Il y aurait encore beaucoup à dire à propos de ces recherches contemporaines sur les environnements virtuels, mais dans le cadre de notre projet, nous arrêterons ici. Nous retenons tout de même que l'expérience de la réalité virtuelle, si elle est fidèle à la réalité perceptible, engendre une implication entière de la part des utilisateurs. Par rapport à la réalité virtuelle uniquement sonore, bien que l'image soit absente et que le sens de la vue n'y soit pas sollicité, il est permis de croire que si sa résolution est fidèle à la réalité, l'immersion et le sentiment de présence seront opérants, notamment pour les personnes atteintes de cécité. Pour les autres, cela fonctionne également, à mon avis, mais dans une position d'*auditeur invisible*.

Or, au niveau de la reproduction du son 3D, on pourrait affirmer que la portion sonore du *cinéma total* existe déjà ; effectivement il est possible aujourd'hui d'ajouter des sons virtuels par-dessus le réel, sans écran. Il est possible de produire une réalité virtuelle sonore et de s'approcher de ce qu'entend un sujet humain dans la réalité, notamment via des systèmes d'enregistrement et de restitution sonore de types binaural et géométrique (Courville, 1993, Ch. 2, ¶ 3). Ces systèmes font partie, respectivement, de ce que Gauthier, Berry & Woszczyk (2004, p.2) appellent la «

reproduction artificielle du caractère spatial de l'audition ». Il est possible de distinguer deux types de reproduction, soit avec la simulation perceptive (binaural et mixage traditionnel) et la simulation de champs acoustiques (ambisonique et synthèse de champs acoustiques ou Wave Field Synthesis (WFS) (*Ibid.*) (voir app. I). À cet effet, en ce qui concerne le présent travail et son contexte de production, le mode ambisonique, avec le microphone tétraèdre SoundField a été choisi (voir app. I).

Par ailleurs, la volonté de reproduction exacte de la réalité, comme trace et survie à la mort, est une vision plus documentaire qui semble exclure le côté fantaisiste du cinéma ; c'est le pendant des Frères Lumière, pourrait-on dire. Mais selon Morin, c'est justement à partir de cette même volonté de reproduction de la réalité des Lumière, que Georges Méliès a emprunté le pendant du rêve, du magique et du spectaculaire du cinéma (*op. cit.*, p.42) :

Dans *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Edgar Morin expose comment du cinématographe Lumière, et de sa prétention à se constituer en double de la réalité, provient le cinéma de Méliès, et son mode d'illusionniste fait de métamorphoses, d'apparitions et de disparitions, dont les effets sont devenus ensuite des codes langagiers du cinéma de fiction, qui réunit les deux et fait de l'image cinématographique un " complexe de rêve et de réalité ".

Par *complexe de rêve et de réalité*, on entend par là que le rêve nourrit la réalité et que la réalité nourrit le rêve dans un complexe en mouvement perpétuel. Ce complexe est celui de la réalité et de la psyché humaine, mais il est aussi celui du cinéma (Morin, 1956, p.205) : « Le monde se reflétait dans le miroir du cinématographe. Le cinéma nous offre le reflet, non plus seulement du monde, mais de l'esprit humain. » En résumé, la thèse de Morin (Plasseraud, 2007, p.42) « [...] aborde le cinéma selon une perspective anthropologique, où Lumière et Méliès sont convoqués en tant qu'archétypes représentatifs de tendances humaines profondes, qui s'incarnent

régulièrement, à un degré plus ou moins affirmé et conscient, dans l'histoire. Ainsi, l'image cinématographique est une nouvelle expression d'un des plus fondamentaux désirs de l'homme, celui d'être immortel. » Or, dans le cadre de notre projet de cinéma acousmatique, ce désir semble s'exprimer également.

### 2.3.2 L'imaginaire et l'acousmatique

Lorsqu'on traite d'imaginaire et de fiction, selon Morin (1956, p.94), il est important de parler de la participation affective du spectateur, engagée dans un complexe de projection-identification (*Ibid.*). Cet assemblage suppose que le fait de se projeter et s'identifier, notamment au cinéma, fonctionne dans un même mouvement continu : un sujet peut à la fois se projeter dans un objet extérieur et laisser cet objet entrer en lui. Selon lui, ces processus dépassent le cinéma (*op. cit.*, p.97) : « Les processus de projection-identification qui sont au cœur du cinéma sont évidemment au cœur de la vie. » Pour appuyer son propos (*op. cit.*, p.91), il fait appel aux processus d'*anthropomorphisme* et de *cosmomorphisme*, dont il affirme que leur *nature énergétique* provient de la projection et de l'identification. Dans sa perspective (*op. cit.*, 77), d'un côté, l'*anthropomorphisme* tend à charger les choses et les êtres vivants de présence humaine et de l'autre, apparaît « [...] le *cosmomorphisme*, c'est-à-dire une tendance à charger l'homme de présence cosmique. » (*Ibid.*), « [...] où l'homme se sent et se croit microcosme. » (*op. cit.*, p.92), Ce qui peut être illustré, d'ailleurs, lors de la simple situation où un enfant joue à la poupée. Et c'est l'imaginaire qui effectuerait ces mouvements au cœur de la psyché humaine (*op. cit.*, p.83) :

Nous entrons dans le monde de l'imaginaire quand les aspirations, les désirs et leurs négatifs, les craintes et les terreurs, emportent et modèlent l'image pour ordonner, selon leur logique, les rêves, mythes, religions, croyances,

littératures, précisément toutes les fictions. Mythes et croyances, rêves et fictions, sont les bourgeonnements de la vision magique du monde. Ils mettent en action l'anthropomorphisme et le double. L'imaginaire est la pratique magique spontanée de l'esprit qui rêve.

Le complexe de projection-identification dont il parle (*op. cit.*, p.93) commanderait « [...] tous les phénomènes psychologiques dits subjectifs, c'est-à-dire qui trahissent ou déforment la réalité objective des choses, ou bien qui se situent délibérément hors de cette réalité (états d'âme, rêveries). » Ce complexe serait donc essentiellement humain. D'un côté, la « [...] projection est un processus universel et multiforme. Nos besoins, nos aspirations, nos désirs, nos obsessions, nos craintes se projettent non seulement dans le vide en rêve et imagination, mais sur toutes choses et tous êtres. » (*op. cit.*, p.92). Alors que dans « [...] l'identification, le sujet, au lieu de se projeter dans le monde, absorbe le monde en lui [...]. [Il] incorpore l'environnement dans le soi et l'intègre affectivement. » (*op. cit.*, p.92). Il s'agit d'un complexe global où ces opérations sont indissociables.

Ainsi, selon moi, ces notions de projection et d'identification sont applicables à notre concept de cinéma acousmatique, même s'il n'y pas d'image projetée. Plasseraud souligne justement que le concept de projection dépasse la question du support physique pour Morin (2007, p.43) : « Toutes les techniques de projection ne sont d'ailleurs que les expressions du mécanisme psychique humain de la projection mentale. » Or, si « Le cinéma n'est qu'un nouvel avatar de la tendance des hommes à se projeter, c'est-à-dire à la fois à se dédoubler et à créer un monde imaginaire répondant à ceux de ses désirs que les lois naturelles contrarient, dont l'immortalité est le principal paradigme » (*op. cit.*, p.43), alors il est possible de dire que, dans la genèse de notre concept de cinéma acousmatique, il y a aussi cette même tendance à vouloir se projeter, s'identifier, se dédoubler, et garder une trace, mais uniquement

avec le son (Deshays, 1999, p.66) : « À l'inverse de la photographie, qui, fixée, décrit les moindres détails, trop de détails ; ici le son est comme une trace, une trame sur laquelle chaque auditeur accrochera ses souvenirs personnels. »

Le pouvoir de l'acousmatique agit lui aussi sur l'imaginaire selon Deshays (*op. cit.*, p.99) : « Placé hors de proximité de l'image, le son produit chez l'auditeur un manque d'image ; et c'est ce déficit produit dans l'écoute, que nous tenterons toujours de combler. C'est par la création de ce déséquilibre que la production de l'imaginaire se construit. » Or, toujours selon Deshays (*op. cit.*, p.82) : « Apparaît ici le secret de la radio, fabrique d'images, images qui sont les nôtres, privées, personnelles, que chaque auditeur " dépose " sur les ondes. Qu'importe la qualité d'écoute obtenue sur le petit haut-parleur du poste à transistors, même bourré d'imperfections il drainera autant de rêve que le dispositif de diffusion sonore le plus sophistiqué. » Au cinéma, le hors champ est l'espace privilégié de l'acousmatique selon Alibert (2008, p.17). Un exemple pour illustrer cela se trouve dans le film *La maison du diable* (1963) de Robert Wise (*Ibid.*), « [...] film d'épouvante dans lequel à aucun moment n'est matérialisée en image la moindre créature effrayante. Rien n'est jamais montré, Wise terrifiant le spectateur par la musique et les bruitages – par le son, matière mystérieuse et impalpable. » Par ailleurs, selon Plasseraud (2007, p.42), au cinéma « La pénombre a pour enjeu d'abstraire le spectateur de l'environnement réel qui l'entoure. » Ce dernier affirme que la salle de cinéma constitue une première barrière au reste du monde et que l'obscurité, rappelant la nuit et le rêve « [...] coupe [définitivement] le public de la réalité, pour laisser place à l'univers des images. [...] » (*Ibid.*). Au théâtre, le *off* serait lieu privilégié du son (Deshays, 1999, p.35). Avec ses pouvoirs évocateurs, les sons sans sources visibles réussiraient à créer chez le spectateur des images sonores qui servent comme une sorte de décors supplémentaires, qui élargissent

l'espace imaginaire de la représentation théâtrale (*Ibid.*). Dans cette perspective, au cinéma acousmatique, on pourrait dire que la salle plongée dans l'obscurité totale, dans un état d'acousmatique total, permet au spectateur de se retrouver en position d'exclusion, propice à l'inclusion dans un monde virtuel sonore proposé (*c.f.* Introduction).

D'après Deshays, l'imaginaire provoqué par le son acousmatique « [...] est le lieu individuel qui coexiste en nous tous, assemblés pour l'écoute d'un même son et qui, par effet d'appropriation individuelle, offre à chacun son intime proximité à ce lieu commun de l'écoute collective. » (*op. cit.*, p.98). Ainsi, chacun interprète les sons sans image, à sa manière, comme c'est le cas de toute réception/perception d'une œuvre artistique ou d'une situation vécue (*op. cit.*, p.31) :

L'auditeur s'approprie le son, le personnalise en créant ses mondes par l'entremise de sa mémoire, ses images sonores apparaissent alors plus fortes, amplifiées par ce qu'y ajoute son propre imaginaire. Ici on retrouve alors le monde sans limite d'un sonore autonome, sans image associée synchroniquement, délivré de la vue, dont la production répond alors à d'autres règles, celles qui sont liées au fonctionnement du sonore seul, accumulateur de rêves et producteur d'images.

Dans ce chapitre, l'objet d'étude et de création a d'abord été défini, pour ensuite être comparé à d'autres formes de représentations médiatiques afin d'en extraire ses particularités. La question d'un langage propre au cinéma acousmatique a ensuite été abordée, via l'écriture sonore, la réalisation sonore immersive et la scénarisation du sonore immersif. C'est suite à cela que l'exploration s'est poursuivie, en questionnant d'une part, les intentions derrière la volonté de reproduire la réalité sonore et d'en récréer des histoires et d'autre part, en interrogeant son rapport avec l'imaginaire. Ces réflexions nous conduisent maintenant à tenter de situer notre concept et l'œuvre *Derrière le mur*, par rapport à certaines œuvres d'hier et d'aujourd'hui.

## CHAPITRE III

### CADRAGE DE L'ŒUVRE

Le présent chapitre sera consacré à l'analyse et à la comparaison de différentes œuvres par rapport au concept de cinéma acousmatique ainsi qu'à la description de l'œuvre *Derrière le mur*. Mais avant d'aller plus loin, en tenant compte du pouvoir de l'acousmatique en fiction, je ferai référence à l'œuvre dramatique radiophonique *The War of the Worlds*, incontournable dans l'histoire du *radio drama*, tiré d'un roman écrit par H.G. Wells, réalisée par Orson Welles et diffusée en 1938 par la chaîne radio nationale NBC aux États-Unis. Dans cette production sonore, Welles a su exploiter l'imaginaire des spectateurs en y introduisant l'aspect vraisemblable de la présentation d'un bulletin de nouvelles. Cette *Guerre des mondes*, réalisée avec un certain réalisme sonore pour l'époque, avait, semble-t-il, causé une grande panique dans plusieurs états américains, selon de nombreux journaux. Toutefois, suite à l'examen de certaines recherches, résumées dans un article publié dans le journal *The Telegraph*, en 2016, les événements relatés dans ces journaux (dont le *Daily News*, *The New York Times*, *The Boston Globe*, etc.), auraient été volontairement exagérés (Chilton, ¶ 16). Personne ne se serait jeté par les fenêtres de gratte-ciels, par exemple (*Ibid.*). Les journaux auraient publié des *faits alternatifs* pour opérer une offensive de salissage contre le média de la radio, le qualifiant de dangereux, car il devenait de plus en plus populaire et gagnait du terrain commercial dans la publication d'informations (*Ibid.*). Mais en 1949, une adaptation espagnole du script de Welles a été produite pour le compte de la chaîne Radio Quito en Équateur et il semble que les choses se soient passées autrement (*Ibid.*) :

The broadcast set off panic. Quito police and fire brigades rushed out of town to fight the supposed alien invasion force. After it was revealed that the broadcast was fiction, the panic transformed into a riot. The riot resulted in at least seven deaths, including those of Paez's girlfriend and nephew. The offices Radio Quito, and El Comercio, a local newspaper that had participated in the hoax by publishing false reports of unidentified flying objects in the days preceding the broadcast, were both burned to the ground.

Ces événements illustrent bien tout le pouvoir de l'acousmatique et de la suggestion par le son. Cette production d'Orson Welles, avec sa mise en scène imaginative et réaliste pour l'époque, a su démontrer son efficacité en termes de création d'imaginaire. Mais mis à part *The War of the Worlds*, plusieurs autres œuvres existantes peuvent nous aider à mieux comprendre et à situer notre concept de cinéma acousmatique et l'œuvre *Derrière le mur*.

Trois œuvres de fiction apparaissent appropriées pour tenter de mieux cerner *Derrière le mur* ; il s'agit de *Virtual Barber Shop*, *The Truth : The Sweet Music of Friction* et de l'attraction *ExtraTERRORestrial Alien Encounter*. Ces œuvres, se rapportant à plusieurs égards à notre concept, peuvent nous aider à mieux le comprendre, à la fois en s'en inspirant, mais aussi en s'en détachant. Ainsi, elles ont été choisies pour trois raisons : la première met en scène une fiction faite de réalité virtuelle sonore via le son binaural, la deuxième représente le radio-roman actuel et la troisième prend place dans une salle où il y a mise en scène des sons virtuels dans un espace de diffusion, momentanément plongé dans l'obscurité. Bien sûr, plusieurs autres œuvres auraient pu faire partie de ce corpus, comme l'œuvre en réalité virtuelle audiovisuelle *Notes on Blindness* (Middleton & Spinney, 2016), ou des films documentaires en réalité virtuelle, comme ceux de Felix & Paul Studio, par exemple. Toutefois les œuvres qui ont été choisies sont également toutes des œuvres de fiction impliquant du son acousmatique diffusé.

### 3.1 *Virtual Barber Shop* : une démonstration du son binaural

*Virtual Barber Shop* est une démonstration très réussie des possibilités du son binaural, réalisée par le studio Q-Sound, et qui avait été conçue pour un de leur clients, en 1996 (Q-Sound Studio, 1996). On pourrait dire qu'il s'agit d'une suite aux travaux d'Hugo Zuccarelli, avec son album *The Shaker Matchbox*, paru en 1983, dans lequel se trouvent des courtes présentations de scènes captées en binaural, destinées à être entendues au casque d'écoute, qu'il qualifie d'holophoniques, dont *The Matchbox Shake* et *Haircut*, dans lequel on entend des ciseaux et un séchoir à cheveux nous passer près de la tête. Ainsi, à la première écoute de *Virtual Barber Shop*, il est frappant de constater qu'on s'y sent comme immergé dans une réalité virtuelle sonore. Il y a dans cette œuvre, malgré son aspect *démonstration technique*, un travail fort bien accompli au niveau de la reproduction de la réalité sonore, de la mise en scène des sons dans l'espace, de leur localisation, du sentiment de présence et de l'immersion ressentis par l'auditeur.

#### 3.1.1 Description de l'œuvre

D'abord, *Virtual Barber Shop* présente un personnage écoutant, qui est au centre de l'action et à qui l'on s'adresse, à la manière d'une caméra subjective, ou plutôt d'un microphone subjectif fixe. Ce qui en fait une situation conséquente, car un mode de reproduction sonore de type binaural joue dans la reproduction de l'écoute humaine. Ce court récit met en scène une séance de coiffure virtuelle. Un client est assis sur une chaise au milieu d'un salon de barbier. Manuel, un assistant, l'accueille d'abord, puis il se met à jouer de la guitare dans un coin de la pièce, avant que Luigi, le

coiffeur, ne fasse son entrée et débute la coupe de cheveux.

Ce récit a été enregistré avec l'aide d'un micro binaural de type *dummy head* (voir app. I), et destiné à une écoute au casque. Le son binaural a également été traité avec un algorithme du nom de *Cetera* (tel qu'il est mentionné par le personnage de Luigi dans le récit). Cet algorithme a fait son apparition en 1999, créé par la compagnie Starkey Labs (Starkey Labs Inc., ¶ 6) :

Starkey's Cetera technology makes the hearing aid "invisible" to the brain. Cetera removes the barrier between sound and the brain's ability to process signals. The Cetera technology is based on an innovative new algorithm- the complex mathematical formula that drives a hearing aid. Cetera's algorithm can match the exact characteristics of the wearer's ear. This customization removes the barrier that most hearing aids erect between the incoming sound waves and the data sent to the brain for processing.

The Cetera technology applies the lessons of virtual audio to advance the state-of-the-art in hearing aids. The sound difference can be as significant as comparing a one-dimensional visual image to 3-D," said Ruzicka.

Ainsi, il est intéressant de remarquer que l'on s'intéresse à parfaire la représentation 3D sonore depuis longtemps, cet exemple datant de près de 20 ans, mais que ces avancés ne soit pas encore davantage intégrées dans des produits commerciaux populaires, connus du grand public.

### 3.1.2 Similitudes et différences

Par ailleurs, le récit de *Virtual Barber Shop* peut sembler un peu simpliste, car il n'y a pas d'intrigue. Il s'agit d'une démonstration, avec une courte fiction mise en scène, de ce que peut rendre un microphone binaural bien utilisé avec un algorithme comme *Cetera*. Le personnage de Luigi chuchote même à l'oreille de l'écoutant que la

production utilise cet algorithme, ce qui représente clairement une mise en abîme de la technique. D'ailleurs il s'agit d'une fiction, mais la même histoire, tournée de la même manière aurait très bien pu être documentaire, de par la simplicité de ce qui est raconté, comme avec le récit de réalité virtuelle *Strangers with Patrick Watson* (Felix & Paul, 2014). Mais dans *Virtual Barber Shop*, le fait d'avoir mis en situation une séance de coiffure virtuelle n'est pas anodin, car elle permet de jouer autour des oreilles de l'auditeur, qui, lors de la diffusion au casque d'écoute, se sent à la place du client ; une expérience originale est ainsi proposée. Comme le propose notre concept de cinéma acousmatique, il y a là une réalité virtuelle sonore étonnante et un sentiment de présence efficace. On peut presque sentir les ciseaux et le rasoir du coiffeur toucher les oreilles de l'auditeur. Par ailleurs, au niveau de la réalisation, il s'agit d'un plan-séquence et d'un seul point d'écoute : celui du client, qui ne bouge pas. *Derrière le mur* utilise ce type de mise en scène, mais tente d'aller plus loin, avec la mobilité du microphone, puis en effectuant un montage et en multipliant les lieux de tournage et points d'écoute (car le fait d'être toujours au même endroit, sans mouvement de microphone, dans un plan-séquence fixe, sans montage et sans changement de lieux, ne témoigne pas d'une richesse dans la réalisation, qui est souhaitable, selon moi, pour le cinéma acousmatique).

Somme toute, c'est avec la mise en scène de la réalité virtuelle sonore que *Virtual Barber Shop* peut être comparé à notre projet. Devant la qualité rencontrée sur le plan de la reproduction de la réalité sonore, on peut aussi considérer qu'il serait possible de réaliser des récits de cinéma acousmatique avec cette technique, destinés non pas en salle toutefois, mais pour une écoute au casque.

### 3.2 *The Truth : The Sweet Music of Friction*

La prochaine œuvre provient d'une boîte de production indépendante de baladodiffusions situées dans la ville de New York, aux États-Unis, et qui, selon leur slogan, produit des *Movies for your ears*. Elle fait partie des huit baladodiffusions primées et décrites dans un article du *Vogue*, de 2014, intitulé *The Great Podcast Resurgence* (Garcia, 2014). L'article fait un survol de séries *audio nouveau genre* populaires comme *Serial* et *Criminal* (*op. cit.* ¶ 1). Puis on y présente *The Truth* comme renouvelant le genre du radio-roman (*op. cit.* ¶ 3) ; ce dont témoigne aussi une description de leur diffuseur (Radiotopia, 2016) : « *The Truth* features dramatic short stories that combine great writing with authentic-feeling performances and rich sound design. Host and producer Jonathan Mitchell works with a team of screenwriters and actors to create each original episode, revitalizing the craft of audio fiction for a new generation. »

#### 3.2.1 Description de l'œuvre

Avant d'en continuer l'analyse, voici un résumé de l'épisode *The Sweet Music of Friction*, réalisé en 2016 par Jonathan Mitchell. L'histoire débute par une chicane de couple, à leur maison. Voulant fuir la situation, l'homme, Mason, décide de s'embarquer dans sa chambre et de faire du sport, pour se défouler. Sa femme le poursuit et se met à cogner contre la porte. Mais Mason ne l'écoute, puis il est mystérieusement *téléporté* dans une cellule de prison, dans la peau d'un prisonnier, nommé Blue Cheese. Mason, qui ne comprend pas ce qui se passe, tente en vain de revenir chez lui. Mais il doit passer certaines épreuves avant de comprendre sa « friction intérieure » et sa peur de l'amour et de l'engagement. Toujours en prison,

alors qu'il décide enfin de se battre, Mason est re-téléporté chez lui. Comme d'un mauvais rêve, il se réveille heureux d'être de retour, à la manière de M. Scroodge dans *A Christmas Carol*, de Charles Dickens. Mason retrouve alors sa conjointe, il s'excuse et lui promet d'être là pour elle à l'avenir.

### 3.2.2 Similitudes et différences

Dans cet épisode, plusieurs rapprochements sont possibles avec *Derrière le mur*. D'abord, en plus de scènes tournées en continu, un montage est également effectué dans le récit. Par exemple, il y a un montage alterné entre les points de vue de l'homme et de la femme, à la fin de leur chicane et qui se rapproche de celui entre Ariane et Thomas, dans le centre commercial de *Derrière le mur*. Un autre exemple est la transition entre le moment où Mason effectue des *burpees* dans sa chambre et qu'on bascule dans la cellule de prison. Elle peut s'apparenter à celle qui est effectuée lors du passage de l'appartement vers le film/rêve de Thomas. De plus, il effectue également des superpositions d'ambiances, spatialisées dans l'espace.

D'ailleurs, lors de l'écoute au casque, on ressent une mise en scène intéressante des sons dans l'espace, avec un certain degré de stéréophonie et d'immersion. On peut donc y voir une similitude dans la volonté de spatialisation de l'œuvre, mais il faut ici souligner que le cinéma acousmatique, à mon avis, qui s'inspire directement de la volonté de la reproduction de la réalité, tente d'aller plus loin en ce sens. Notre projet de cinéma acousmatique, à mon avis, cherche à diversifier davantage les mouvements des sources et la diversité des prises sonores. Il est également destiné à être présenté en salle, notamment, plutôt qu'au casque d'écoute, ce qui constitue une différence manifeste selon moi.

Dans un article du *New York Times* (Barone, 2016, ¶ 4), *The Truth* est perçu comme une exception dans le paysage des baladodiffusions contemporaines de fictions, car elle s'éloigne notamment de la manière de faire de *Serial*, formule souvent répétée aujourd'hui, et qui m'apparaît inspirée des films et radio-romans noirs américains (ex. : *Dead Reckoning*, 1947 et *The Adventures of Philip Marlowe*, 1947), où souvent, entre des scènes d'action, un détective raconte ses impressions sous la forme de monologues intérieurs. On pourrait aussi attribuer à *The War of the Worlds* une certaine ressemblance avec cette formule, utilisant l'adresse au spectateur et la mise en abîme de personnage/narrateur pour porter le récit. Ainsi, à la différence des autres séries de fiction en baladodiffusion, *The Truth* se démarquerait en proposant des récits de fiction du type radio-roman, mais qui se distinguent de l'âge d'or du *radio-drama* (*op. cit.*, ¶ 13). Ceci s'applique aussi au cinéma acousmatique, mais il y a ici d'autres nuances à exposer. D'abord, contrairement au radio-roman de l'époque, où la figure du narrateur classique est présente, il n'y a pas de narrateur qui raconte verbalement l'histoire dans *Derrière le mur*, tout comme dans *The Sweet Music of Friction*. De plus, les dialogues et monologues me semblent trop explicatifs. Effectivement, il est bien de décrire via la parole des actions rapportées ou des pensées, par exemples. Mais dans une vision de dynamismes et d'actions sonores, de réalisme également, pour notre projet cinacousmatique, le défi est davantage de l'ordre du sonore : faire vivre l'action par l'auditeur et l'immerger dans un monde diégétique, où le son, avant la parole, devient le matériau artistique à privilégier, malgré les impératifs des dialogues.

En termes de réalisation, dans *The Truth* il semble y avoir des manières un peu convenues, de sorte que les intentions peuvent apparaître comme étant appuyées et prévisibles. La scénarisation et la mise en son m'y paraissent principalement axées sur

le verbe. Enfin, la présentation d'ouverture, avec l'auteur/méta-narrateur à la Alfred Hitchcock, présentant l'histoire à venir, me semble également un peu conventionnelle.

Ainsi, en ce qui concerne le cinéma acousmatique, les points importants à retenir en comparaison avec *The Sweet Music of Friction* sont principalement : le montage sonore, la mise en scène des acteurs dans des lieux sonnants et la volonté de restituer un espace diégétique. Avec *The Truth*, on retrouve là ce qu'on pourrait appeler le radio-roman 2.0, où la tradition orale se fait toujours sentir, mais où l'on sent un désir d'aller plus loin dans la restitution de ce qui se rapproche de la vie réelle. Par contre, en ce qui a trait à notre projet de cinéma acousmatique, qui ne se réclame pas directement du radio-roman, nous nous efforçons d'aller plus loin dans la reproduction d'une *réalité* sonore.

### 3.3 *ExtraTERRORestrial Alien Encounter*

*ExtraTERRORestrial Alien Encounter* était une attraction du parc Magic Kingdom de Walt Disney World en Floride et qui a été en activité de 1995 à 2003. D'abord créée pour rejoindre, non pas les familles, mais un public plus adolescent (Hill, 2000, Part 1, ¶ 8), cette nouvelle expérience mettait en synergie une équipe d'ingénieurs de Walt Disney Imagineering travaillant sur le son 3D de type binaural, entre autres, et les créateurs d'une ancienne attraction, *Mission to Mars*, qui prenait place dans une salle de type théâtre, mais de forme circulaire (*op. cit.*, ¶ 18). Lors de la fermeture de *Mission to Mars*, ces créateurs ont eu l'idée d'utiliser principalement le son binaural, intégré à chaque fauteuil, pour créer un spectacle horrifiant, mettant en scène la créature *Alien*, et où le spectateur serait plongé dans l'obscurité quasi totale pendant quelques minutes (*op. cit.*, Part 2, ¶ 26) : « [...] a " monster-in-the-dark " show. »

Cette expérience particulière, entre humour noir, horreur et science-fiction, réalisée en collaboration avec Georges Lucas (*op. cit.*, ¶ 18), allait devenir culte pour plusieurs admirateurs.

### 3.3.1 Description de l'attraction principale

L'attraction principale se tient dans un théâtre circulaire, où les spectateurs prennent place dans des sièges munis de haut-parleurs binauraux, d'une barrière protectrice empêchant les épaules de bouger et de gadgets sensoriels utilisant l'eau, la vapeur d'eau et des parfums pour créer une gamme de sensations supplémentaires sur le plan du toucher et de l'odorat. Au centre de la pièce se trouve un immense tube, servant à la téléportation. Des extraterrestres de X-S Tech communiquent par vidéoconférence avec les spectateurs pour téléporter l'un d'eux vers leur équipe. Mais le supérieur change d'idée et décide de venir lui-même rejoindre l'assistance. Sauf qu'un problème survient durant la téléportation et une créature monstrueuse extraterrestre fait irruption dans la salle. Une chute de courant survient et les spectateurs sont plongés dans le noir total. Un employé tente de réparer le problème, mais on l'entend se faire dévorer par le monstre et un liquide se met à dégoûter sur la tête du spectateur. Puis l'extraterrestre fait irruption dans la salle. Il court autour de l'assistance et ses pas font vibrer le sol (à l'aide d'enceintes à basses fréquences placées sous les spectateurs), des gens crient dans la salle. La bête s'arrête et chaque spectateur entend et sent son souffle derrière sa tête, ainsi que sa bave couler sur sa nuque. Cependant, les employés de X-S Tech attirent de nouveau le monstre dans le tube et tentent, malgré qu'il soit abimé, de le ramener chez lui. Finalement, la créature explose (Walt Disney Company, 1995).

### 3.3.2 Similitudes et différences

Plusieurs procédés mis en œuvre dans cette installation sont dignes d'intérêt en lien avec le présent travail. D'abord, il y a l'idée de présenter un récit dramatique fait de sons virtuels dans une salle plongée dans l'obscurité, tout comme dans le projet de cinéma acousmatique. Les ingénieurs de Walt Disney Imagineering semblent avoir compris le potentiel dramatique existant dans la combinaison des aspects : noirceur, sons 3D et suspense (danger), sur un auditoire ; ce que l'on retrouve également dans *Derrière le mur*.

En plus du son binaural et de gadgets sensoriels, sous les sièges des spectateurs de l'attraction se trouvaient des haut-parleurs à basses fréquences (Kirsner, 1998, ¶ 36) [de la même manière, une enceinte basses fréquences était aussi placée sous les auditeurs lors de la diffusion de *Derrière le mur*]. Avec ces différents dispositifs, dans le noir, il en résultait des sensations de réalisme, si bien qu'à l'entrée d'*Alien Encounter* un écriteau déconseillait les jeunes enfants d'y entrer (Newborn, 1995, ¶ 9). Bien sûr, à la différence du cinéma acousmatique, les effets sensoriels ici contribuaient fort probablement à induire une part de réalisme, mais c'est le son virtuel acousmatique, et son pouvoir sur l'imaginaire, qui était à la base du concept, et qui matérialisait principalement le monstre dans le noir. Enfin, l'installation de l'attraction, en salle, s'apparente aussi à celle de *Derrière le mur*, à la différence que la diffusion du son, dans ce cas-ci, s'opère via une disposition d'enceintes globales pouvant restituer la réalité virtuelle sonore et n'est donc pas individualisée avec des systèmes binauraux pour chaque participant, comme c'est le cas d'*ExtraTERRORestrial Alien Encounter*.

Or, les points importants à retenir par rapport à *ExtraTERRORestrial Alien Encounter*

et le présent projet sont notamment : l'idée d'une installation en salle, l'utilisation du son virtuel dans le noir et un scénario de fiction impliquant du suspense et un *monster-in-the-dark*.

Comme mentionné en ouverture de ce chapitre, plusieurs autres œuvres auraient pu faire partie de ce corpus pour évaluer les particularités et la pertinence du concept de cinéma acousmatique. Néanmoins, celles qui ont été présentées nous ont permis d'apporter un éclairage neuf et surtout des *comparables* intéressants. À travers ces œuvres de fiction utilisant le son et leurs rapprochements avec *Derrière le mur*, il a été possible de souligner des similitudes et des différences qui aident à situer le cinéma acousmatique dans le paysage médiatique historique et contemporain du récit sonore. La mise en scène du sonore 3D, l'actualisation des méthodes de réalisation du radio-roman, ainsi que l'utilisation du son acousmatique et de l'obscurité en salle en sont les points phares.

## CHAPITRE IV

### LE PROJET : *DERRIÈRE LE MUR*

L'œuvre *Derrière le mur* a été produite pour tenter de rendre concret le concept de cinéma acousmatique dans le cadre de ce mémoire-crédation. Il s'agit d'un récit *cinacousmatique* de fiction, C'est un drame d'une durée de 22 minutes où se chevauchent le rêve et la réalité. Le présent chapitre présente une analyse de cet objet de création.

#### 4.1 Démarche de création

Ma démarche de création a évolué tout au long des recherches et des expérimentations menées au fil de cette maîtrise, tant au niveau de la scénarisation que de la réalisation. Brièvement, j'avais certaines intuitions par rapport à la manière dont je voulais procéder et j'ai tenté de maintenir ces postures : de prime abord, du point de vue de la réalisation, je voulais me mettre dans la peau d'un réalisateur aveugle, en prenant le microphone 3D comme instrument principal pour capter l'action ; comme on prend une caméra, impliquant des perspectives, dans différents espaces, dans le but d'en faire un montage, diffusé en réalité virtuelle sonore.

De plus, afin de me mettre dans l'ambiance pour réaliser ce genre d'œuvre, j'ai tenté d'aiguiser encore davantage mon écoute (*voir* sect. 2.2.1), en me souciant davantage des sons en général et en me fermant les yeux dans différents lieux, à multiples reprises, pour activer mon écoute et visualiser en termes de réalisation sonore

comment restituer les volumes sonores de mon récit. J'ai donc effectué différentes expérimentations, avec captations et montages, avant de choisir la manière de *tourner* ce projet.

Par rapport au scénario, pour marier le fond et la forme de l'ensemble du projet et explorer de différentes manières la scénarisation et la réalisation sonore immersive, l'idée d'un *complexe de rêve et de réalité* (Morin), avec ses aspects réalistes et oniriques, m'apparaissait idéale. J'ai donc rédigé plusieurs scripts en ce sens, mais dans les premières versions, le contenant l'emportait sur le contenu, et il en résultait un manque de profondeur. Puis, au fil du temps, des liens se sont tissés entre différents éléments et diverses réflexions pour en arriver enfin au récit de *Derrière le mur*.

#### 4.2 Le scénario *Derrière le mur*

Comme nous l'avons vu plus haut (voir sect. 2.2.3), le modèle de la scénarisation cinématographique est l'exemple de base sur lequel j'ai décidé de m'inspirer pour construire la forme du scénario de cinéma acousmatique, en transposant tout le visuel en sonore (ex. : à la place de dire *on voit* et *on entend*, comme dans le cas du cinéma, on dira seulement *on entend*). À présent, voici le synopsis de *Derrière le mur*.

##### 4.2.1 Synopsis

Thomas, un graphiste dans la trentaine, est à un carrefour dans sa vie : il se sent en perte de repères. Un jour, il aide une fillette égarée dans un centre commercial à

retrouver sa mère. À sa grande surprise, la mère de la petite, Anne-Sophie, est une de ses ex-copines, d'il y a quelques années. Cette rencontre le tourmente dans la suite de sa journée. Lors d'un rendez-vous dans un restaurant *dans le noir* avec Stéphanie, sa copine du moment dont c'est la fête et avec qui ça ne va plus très bien, Thomas décide de mettre un point final à leur relation. Il pense plutôt à Anne-Sophie. De retour chez lui, Mat, un ami, lui propose de sortir, mais il décide de rester tranquille. Il met en marche un film sur un ordinateur portable et s'affale sur un divan. Cependant le récit prend une autre tournure : le film se mélange en rêve dans la tête de Thomas, qui se retrouve alors engagé dans une sorte de labyrinthe cauchemardesque où un Minotaure, des souvenirs et des forces inconscientes se mettent en branle. Son cauchemar se termine au moment où la petite fille rencontrée dans le centre commercial lui propose de l'aide. À son réveil, Thomas s'aperçoit qu'il a reçu un message d'Anne-Sophie qui lui demande de le rappeler pour quelque chose d'important et il réalise qu'Ariane est peut-être sa fille (*voir scénario complet en app. C.1*).

La structure narrative impliquant la quête principale de Thomas et la sous-quête d'Ariane se retrouve également à la fin de ce document (*voir app. D*). Cette structure narrative en trois actes permet de mettre en relief la progression de l'intrigue de *Derrière le mur*, et de comprendre davantage les grands mouvements du récit.

#### 4.2.2 La composition du scénario : réalisme et imaginaire

Tel que mentionné (*voir sect. 4.1*), il y a dans cette histoire deux axes formels qui dirigent la création : une approche réaliste entremêlée au rêve et à la fantaisiste. Ces deux perspectives, selon moi, permettent de mettre en œuvre deux manières

importantes d'appréhender le matériau sonore reproduit pour le cinéma acousmatique, autant sur le plan du récit que sur celui de la réalisation.

La composition du scénario se base donc sur une sorte de structure en miroir, où il y a chevauchement entre la réalité et le rêve, comme dans *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, ou dans *Lost Highway* de David Lynch, par exemple. Aussi, d'une certaine manière, on peut voir dans la construction de *Derrière le mur* une analogie avec *A Christmas Carol* de Charles Dickens. Comme dans cette œuvre, il y a une odyssée dans le rêve d'un personnage prisonnier d'une sorte de parcours dont il n'a pas le contrôle, et dont il essaie de se sortir. Le mur de *Derrière le mur* est donc avant tout psychologique. Mais ce titre représente aussi l'acousmatique en soi. Retirer l'image du son, il me semble, commande une réflexion sur l'identité. Perdre son image serait comme perdre une partie de soi-même. La mise en abîme et des figures mythologiques telles Narcisse, Echo, Ariane et le Minotaure, m'ont inspirés en ce sens, alimentant la réflexion et la composition de mon récit. Effectivement, Thomas s'apparente à Narcisse, pris dans un dilemme identitaire et fuyant. Anne-Sophie évoque Echo, qui cherche à retrouver Thomas, mais dont la relation est compliquée. La figure d'Ariane, qui d'ailleurs porte le même nom dans le scénario, est celle qui aidera Thomas à se débarrasser du Minotaure, dans le labyrinthe de son cauchemar. Aussi, le prénom de *Thomas* n'a pas été choisi par hasard, car dans cette présentation, étant dans le noir, on ne peut pas *voir pour croire* – et il s'agit donc d'un clin d'œil à l'épisode de Thomas et de la résurrection de Jésus dans le Nouveau Testament.

De la sorte, tous ces personnages sont mis en scène dans un complexe de rêve et de réalité, c'est-à-dire où la réalité influence les rêves et vice-versa. Entre autres, le centre d'achat est comme le labyrinthe dans le rêve de Thomas ; l'étranger y devient le Minotaure ; Thomas aide Ariane à se retrouver dans le centre commercial, mais

dans son cauchemar, c'est Ariane qui aide Thomas à se retrouver. L'ensemble du récit permet de tisser plusieurs liens en ce sens. C'est par le biais de ces inspirations et pistes de réflexion que j'ai pu en arriver au résultat final.

Enfin, pour peaufiner le scénario, l'acteur principal du projet, Francis La Haye, m'a aidé à ajuster les dialogues afin d'atteindre un jeu encore plus naturel et une économie de mots, ce qui a facilité la compréhension de l'histoire.

#### 4.3 La réalisation sonore immersive de *Derrière le mur*

La réalisation sonore doit prendre en considération plusieurs éléments. Le scénario est la matière de base avec laquelle on travaille et beaucoup d'informations sont déjà présentes pour induire une représentation mentale conduisant à la réalisation du récit (*voir* sect. 2.2.3). Ensuite, à partir de ces prémisses, on peut se mettre dans la peau d'un réalisateur non-voyant ; se fermer les yeux et réfléchir comment l'on veut faire entendre les sons dans l'espace par les spectateurs. De ces réflexions, avec l'aide des matières d'expressions du sonore (voix/corps, bruits/ambiances, musique) et des figures de réalisation (captation, mise en scène, montage, etc.), de ces éléments de langage cinacousmatique (*voir* app. H), il est possible de dresser un plan d'action détaillé, pour ensuite commencer le tournage.

##### 4.3.1 Méthodologie de réalisation

D'abord, en préproduction, à partir du scénario, un dépouillement a été effectué pour déterminer les besoins pour la production (personnages, lieux, accessoires et objets sonnants, les musiques, les vêtements, etc.) (*voir* app. D). Ensuite, un *découpage*, une

mise en scène des prises de son et des sources sonores ont été élaborés pour les différentes scènes, et ce, à même une deuxième colonne accolée au scénario (*voir* app. C). Enfin, j'ai déterminé la distribution des rôles (*voir* app. G), j'ai effectué un repérage sonore des lieux d'enregistrements, puis j'ai développé un horaire de production.

Pour le tournage, les différentes chorégraphies entre le microphone 3D (*voir* app. I) et les acteurs avaient déjà été déterminées et il a suffi de les répéter à quelques reprises pour boucler le tournage. Un opérateur manipulait le microphone 3D pour capter l'action, de la même manière qu'on utilise une caméra sur un tournage, c'est-à-dire comme outil de captation principal. L'opérateur était muni d'un casque d'écoute pour entendre les enregistrements, mais il est à noter que le son entendu ne correspondait pas à ce qui était réellement enregistré (*voir* sect. 4.3.2). Il devait donc avoir une bonne conscience des éléments dans l'espace tout autour du micro 3D. Presqu'aucun autre type de prise de son n'a été effectué, le son 3D étant la matière d'expression principale. Ceci permet de préserver une cohérence dans l'espace virtuel et l'acoustique en général, entre les actions, les voix et les ambiances. J'ai donc opté pour une réalisation plus axée sur la production que sur la postproduction : ceci afin de mettre en scène le plus d'éléments possibles en direct et dans des lieux réels lors d'un même enregistrement (ex. : les figurants dans le restaurant, les sons provenant des téléphones, la musique dans la voiture, etc.). J'ai donc travaillé à la localisation directe des sons dans l'espace réel, plutôt que d'opter pour l'ajout d'éléments spatialisés en postproduction. Seuls certains éléments ont été ajoutés ainsi (ex. : chevaux, quelques ambiances de forêt, crépitements de flammes, etc.). À la fin de ce document se trouve la plantation de certaines scènes, comprenant la configuration des lieux et une description des mouvements du capteur et des sources sonores (*voir* app. F). La fiche descriptive de *Derrière le mur*, comprenant la

distribution des acteurs et plusieurs autres informations, est également disponible à la fin de ce document (*voir app. G*).

En postproduction, une fois que le signal de l'enregistrement a été transcodé (*voir app. I*), il a été question de montage. J'ai aussi effectué quelques superpositions d'ambiances, ajouté des sons provenant de banques et qui ont été spatialisés, puis j'ai appliqué quelques effets ici et là, comme la réverbération pour le lieu de la caverne, par exemple, qui, en réalité, a été enregistré dans un appartement (*voir app. C.1*).

En ce qui a trait à la musique, j'ai composé le thème principal et j'ai sélectionné quelques morceaux existants (*voir app. G*) que j'ai ensuite ajoutés à un premier assemblage. La musique allait m'aider à retravailler le montage, au niveau du rythme, de l'émotion et des tensions, entre autres. Pour certaines transitions, elle opère également comme liant entre différents plans, différentes scènes, puis elle marque le passage entre personnages et mouvements de l'intrigue.

Pour la composition du thème principal, j'avais déjà réfléchi à une mélodie, que je voulais à la fois empreinte de tension et de tristesse, mais toute en douceur, avec des instruments à vent et à cordes ; quelque chose qui accompagnait bien le rêve et qui jouait dans les paramètres de la musique de film de style classique. Ce style allait opérer une cassure avec le reste des musiques proposées, plus contemporaines ; cette cassure visait à souligner le passage vers le monde de l'imaginaire et de la psyché de Thomas, via le film. La mélodie a été transmise à l'acteur principal pour le tournage de la scène dans la ruelle, afin qu'il puisse la siffler et où une brèche se forme dans son imaginaire. J'ai composé les arrangements à partir de cette prémisse. D'autre part, pour la composition du thème et de ses arrangements, je me suis inspiré du *Requiem* de Mozart et des musiques originales des films *Shawshank Redemption*

(Thomas Newman, 1994) et *Requiem For A Dream* (Clint Mansell, 2000) ; trois morceaux qui, pour moi, présentent des affinités au niveau des idées de tension et de libération du personnage principal.

Enfin, pour la diffusion, il y avait maintes possibilités de dispositions d'enceintes pour restituer la tridimensionnalité du son, mais dans le contexte de cette production, j'ai choisi de disposer des enceintes aux 8 sommets correspondant à la forme d'un grand cube, dans lesquels les spectateurs prenaient place au centre, sur des praticables élevés du sol, sous lesquels était installée une enceinte à basses fréquences (*voir app. H*). Les auditeurs étaient assis sur des chaises pivotantes. La disposition d'enceintes en forme de cube a été choisie, entre autres, car il était possible d'exploiter l'espace au-dessus et au-dessous du spectateur.

#### 4.3.2 Ressources humaines et matérielles (production et postproduction)

*Derrière le mur* a été produit avec une très petite équipe. J'ai donc cumulé moi-même les postes de scénariste, réalisateur, monteur/mixeur et preneur de son. Il aurait été pertinent d'engager un preneur de son pour me laisser plus de temps pour travailler avec les acteurs, mais il s'agissait d'une première et je désirais m'y impliquer personnellement à tous les niveaux. Un avantage majeur du cinéma acousmatique, contrairement au cinéma, en termes de production, c'est la simplicité du déploiement technique. Sans éclairage, sans la complexité inhérente aux caméras professionnelles et sans décors, un plateau de tournage est ici nettement moins complexe.

La quasi-totalité des sons ont été enregistrés avec la technologie ambisonique, en format-a, et le microphone tétraèdre SPS200 de SoundField (*voir app. I*). Aucun micro-cravate n'a été utilisé, car je ne voulais pas capter des voix, mais des corps

dans un espace. Seulement les voix hors champ, la musique et un plan sous l'eau n'ont pas été captés en format-a, mais plutôt en signal mono, que j'ai pu spatialisé par la suite. Ce dispositif d'enregistrement a été choisi pour ses multiples avantages, dont son efficacité sur le plan de la reproduction sonore 3D, à la manière d'une sphère (Courville, 1993, Ch. 2, ¶ 9), son ergonomie et sa facilité d'adaptation à plusieurs types de dispositions d'enceintes. Par contre, avec ce micro, il est impossible d'entendre exactement ce qui est enregistré lors du tournage avec un casque d'écoute. L'enregistrement à quatre canaux de type format-a ne correspond pas à la stéréo d'un casque d'écoute. Il faut donc induire ce qui sera entendu par la suite et prendre beaucoup de précautions par rapport aux positionnements du microphone tétraèdre (ex. : lorsqu'on est très rapproché d'un acteur, si le micro se trouve légèrement en dessous de la bouche de ce dernier, on devrait l'entendre plus en hauteur lors d'une diffusion sonore 3D dans un dôme d'enceintes de forme cubique). L'enregistreur numérique multipiste, ergonomique et efficace, utilisé pour la captation, était un Zoom F8 (voir app. I), possédant huit entrées XLR, ce qui était amplement suffisant.

La postproduction a été effectuée avec une station de montage sonore Pro Tools. Le signal (format-a => format-b => enceintes) a été transcodé via les logiciels SoundField Surround Zone et Harpex-B (voir app. I). Pour le maquetage de l'œuvre, en studio, le système de diffusion était en *surround* 5.1. À la toute fin, j'ai donc transcodé le signal à nouveau, pour une disposition en cube de huit enceintes. Bien sûr, il aurait été préférable de pouvoir maquetter avec un petit dôme à huit enceintes, mais le contexte, dans ce cas-ci, ne l'a pas permis.

En ce qui concerne les ressources humaines et matérielles pour la diffusion, elles seront exposées lors de la section suivante.

#### 4.4 Le dispositif de *Derrière le mur*

L'installation physique se trouvait dans un studio de production de télévision, où il a été possible d'accrocher des enceintes en hauteur (*voir app. H*). Au centre du studio était érigée une scène formée de praticables surélevés et ajustés de sorte que les oreilles des participants soient au centre du cube de haut-parleurs, lorsqu'ils sont assis sur les sièges. Le *sweet spot* (c'est-à-dire le point d'écoute de référence, pour une retransmission parfaite du son 3D), avec un dôme cubique d'enceintes, se trouve au centre du cube. Autour de la scène, aux quatre coins, les enceintes (*voir app. I et H*) étaient disposées une par dessus l'autre, à chaque sommet, de manière à recréer un cube le plus fidèlement possible. Un haut-parleur pour basses fréquences était aussi placé au centre, sous les praticables. Sur ceux-ci se trouvaient des fauteuils pivotants, de manière à permettre aux auditeurs de suivre l'action à 360° autour d'eux. De plus, ce studio était équipé de rideaux qui faisaient le périmètre complet de l'endroit, ce qui permettait un certain contrôle sur l'acoustique de la salle et sur la lumière. Ce studio permettait également d'obtenir l'absence totale de lumière. Ceci était très important pour provoquer une réelle écoute aveugle. Les enceintes étaient branchées sur une carte de son numérique (*voir app. I*), elle-même branchée à un ordinateur portable (*voir app. I*), qui se trouvait en régie. Un logiciel lecteur et éditeur audionumérique (*voir app. I*) y était installé pour effectuer la lecture des neuf pistes audio (huit pour le cube et une pour le haut-parleur basses fréquences).

Au niveau du déroulement des représentations, les spectateurs étaient conviés à s'asseoir au centre du cube d'enceintes, sur des fauteuils pivotants placés sur des praticables surélevés. Après leur avoir donné quelques conseils de sécurité, la porte principale du studio était refermée, puis la salle plongée dans le noir, avant que le récit commence. Un micro était placé dans la salle pour percevoir des problèmes

éventuels, en régie. À la fin de la présentation, les lumières étaient progressivement rallumées dans la salle, puis la porte du studio ré-ouverte. S'ensuivait une courte discussion avec les spectateurs afin de recueillir leurs impressions.

#### 4.5 Retour sur la présentation (voir app. K)

Devant les particularités de l'expérience proposée, il a été très instructif de recevoir les commentaires des participants. Afin de recueillir leur propos, les discussions étaient enregistrées à l'aide d'un magnétophone numérique ; ils ont ensuite été triés par écrit selon différents aspects. À chaque représentation, des commentaires nouveaux ont été évoqués et il m'a ainsi été possible d'améliorer le montage et le mixage de l'œuvre au fil des représentations.

D'abord, tous ceux qui y ont assisté ont révélé avoir apprécié l'expérience. Une impression intéressante, qui a été soulevée par au moins trois participants, est que le spectateur n'est pas habitué à suivre des subjectivités d'une telle manière, seulement par le son, d'où une certaine originalité.

La plupart des spectateurs ont affirmé être *entrés dans* l'histoire rapidement, appréciant le jeu des acteurs. Certains ont ri, pleuré, vécu des angoisses. Ainsi, une foule d'aspects ont été abordés lors de ces discussions, notamment à propos de l'histoire, de l'absorption diégétique, de l'expérience immersive en réalité virtuelle sonore, dans l'obscurité, des techniques utilisées, etc.

D'abord, sur le plan de l'immersion, pour certains, les premières scènes dans le centre commercial, avec un montage plus marqué, se rapprochant davantage du cinéma,

semblent avoir été moins efficaces que certaines autres pour créer un sentiment de présence. Il est possible qu'un montage plus rapide provoque une coupure dans l'immersion avec un même personnage. De plus, sous une même ambiance sonore, comme celle du centre d'achat, le montage pourrait créer une sorte de vague spatiotemporel. Selon plusieurs auditeurs, c'est lors de la scène du restaurant dans le noir qu'un basculement immersif s'opèrerait davantage, procurant une proximité supplémentaire avec les personnages. Il y a là une mise en abîme de ce que les personnages et les spectateurs vivent à la fois, qui aiderait le spectateur à ressentir un sentiment de présence et à entrer dans l'histoire. Il en serait de même avec la scène de l'appartement, notamment avec les craquements du plancher. Puis lors du passage vers le monde du rêve, le passage d'un monde à l'autre, tout comme l'enchaînement accéléré des univers, semble entraîner tout autant le spectateur que Thomas dans son labyrinthe cauchemardesque. En termes de projection-identification, les scènes du coffre et du bassin d'eau pourrait provoquer une sorte d'étouffement, se sentant dans la même situation que le personnage : « Quelle horreur... », s'est esclaffée une participante. Aussi, quelqu'un a comparé l'expérience de *Derrière le mur* avec le livre audio, en affirmant que c'était différent, par rapport à la puissance et aux nuances du son, puis au type de narration.

De plus, il y aurait eu un envahissement de l'histoire sur le spectateur encore plus fort qu'au cinéma, s'y sentant davantage au centre de l'action ; non plus dans la salle comme au cinéma, mais de l'autre côté de l'écran, au centre de la bulle. De plus, certains ont affirmé que leur travail, comme spectateur, avait été plus exigeant qu'au cinéma. L'aspect physique corporel, avec les vibrations des sons, semble aussi avoir accentué l'effet immersif. Quelques participants ont avoué avoir eu peur à certains moments dans le récit. Ce fut entre autres le cas pour les scènes impliquant suspense et surprise, puis celles du coffre et de la noyade, où une certaine claustrophobie a été

partagée avec le personnage. D'ailleurs, une personne adulte était encore angoissée lors de la discussion et quelques minutes après la représentation.

Au niveau de la génération d'imaginaire, plusieurs ont affirmé s'être représenté des images dans leur tête, comme à la lecture d'un roman, notamment. Les sons semblent avoir appelé et généré des images chez les spectateurs. D'autant plus que l'écoute est personnelle, comme nous l'avons vu plus haut (*voir* sect. 2.3.2), ils ont pu s'imaginer des choses différentes. Aussi, la noirceur impose un côté intimiste, introspectif, qui isole, car un mur opaque est créé par rapport aux autres spectateurs, malgré le son. Cette obscurité contribuerait à installer une certaine vulnérabilité chez le spectateur.

À propos du rapport entre les auditeurs, un participant est venu à deux représentations : lors de la première, il était seul, mais lors de la seconde, il était en compagnie de trois autres personnes. D'abord, le fait d'avoir été seul lui a permis de se retrouver au centre de la sphère, au point d'écoute idéal pour une reproduction optimale de l'espace tridimensionnel. Puis, selon lui, l'écoute en solo lui a permis de laisser aller davantage ses émotions. Car lorsqu'on est en groupe, une sorte de respect s'installerait envers l'univers sonore, car on se sent au centre de l'action, de l'autre côté de l'écran, *dans le film* et on ne veut pas déranger la bulle des autres spectateurs. Selon certains, il n'y avait pas la possibilité d'avoir l'approbation des autres par le regard et cela isolait davantage. Toutefois, la nouveauté de l'expérience commandait peut-être aussi cette gêne. Peut-être qu'à la longue, les gens seront plus à l'aise de s'exprimer et d'aller chercher l'approbation de l'autre par le son ? C'est une question à laquelle nous pourrions peut-être répondre dans l'avenir.

Au niveau de la compréhension de l'histoire, malgré des flous ici et là, la plupart des spectateurs semblent avoir compris l'ensemble de l'histoire, mais avec une certaine

ouverture à la suggestion, l'imagination et à la participation du spectateur. De plus, les 22 minutes semblent avoir passé trop vite pour quelques-uns, qui en auraient pris davantage, voulant connaître la suite de l'histoire. Des personnes ont même affirmé qu'elles aimeraient en faire l'expérience lors d'un long métrage : ce qui attise encore davantage mon propre intérêt pour le développement de cette entreprise.

Par ailleurs, les participants ont aussi été intéressés par les dimensions techniques de l'œuvre. Entre autres, certains ont été surpris d'apprendre que les sons avaient été enregistrés en direct, à la manière d'un tournage et non pas tous superposés en postproduction. L'aspect de la 3D sonore a aussi été questionné, car, bien qu'elle était effective, elle n'était pas optimale. Cela s'expliquait, entre autres, par le fait qu'il y a eu un problème avec Pro Tools lors du rendu des données, produisant une mauvaise assignation de l'ordre des pistes. Malheureusement, nous n'avons été en mesure de découvrir ce problème avant la fin des représentations. Toutefois, malgré ce fait, une sensation de réalité virtuelle sonore était néanmoins existante lors de la diffusion ; car même si les pistes ne sortaient pas toutes aux bons endroits, elles étaient néanmoins toutes dirigées vers le centre du cube. Évidemment, il y a fort à parier que le résultat aurait pu être beaucoup plus convaincant au niveau de la qualité de la reproduction de l'espace tridimensionnel, si les pistes avaient été assignées au bon endroit lors du rendu. J'avais cru au départ que les problèmes de localisation étaient survenus lors de la captation, par de mauvaises positions de microphone qui auraient délocaliser des corps sonores dans le champ acoustique, par la fragilité de la 3D, entre autres. J'ai toutefois appris de cette expérience. De plus, puisque plusieurs participants étaient souvent présents lors d'une même représentation, peu se sont trouvés exactement au *sweet spot*, ce qui avait pour conséquence de déphaser les sons et de dérégler légèrement la restitution logique de la réalité virtuelle sonore. Une solution possible à ce problème pourrait venir avec la technologie Waves Field Synthesis (*voir app. I*).

Toutefois, d'un autre point de vue, il est aussi possible d'utiliser ce déphasage du point d'écoute comme un élément faisant partie de la création.

Pour terminer, et cela comporte une importance particulière pour moi, il a été souligné par une personne que ce genre de représentation pourrait devenir un « cadeau » pour les personnes atteintes de cécité : « Notre société n'est tellement pas développée pour eux... » Je suis tout à fait d'accord avec cette remarque et je souhaite que ce concept puisse servir à cette cause un jour, comme cela fut déjà mentionné dans les intentions de départ entourant ce projet (*voir* sect. 1.1).

Cette dernière section conclut ce quatrième chapitre, au cours duquel ont aussi été exposées, sommairement, les étapes de la scénarisation, de la production et de la diffusion de l'œuvre *Derrière le mur*.

## CONCLUSION

Je souhaite que ces pages, ainsi que la création *Derrière le mur*, vous aient permis, autant qu'à moi, de comprendre le potentiel du cinéma acousmatique. Il s'agit de l'aboutissement de plusieurs années de réflexions et de travail. Depuis l'idée première, en passant par la recherche conceptuelle, narrative, artistique et par l'expérimentation, j'espère, modestement, avoir réussi à définir une manière originale de raconter des histoires avec le son virtuel. Une discipline intéressante à développer, selon moi, pour les réalisateurs, les créateurs sonores, autant en fiction qu'en documentaire et par plusieurs domaines artistiques, autre que la réalité virtuelle audiovisuelle.

### CONCLUSION SUR LA CRÉATION

*Derrière le mur*, selon moi, est une œuvre de cinéma acousmatique originale, fait majoritairement de *réalité virtuelle sonore*, et qui incarne une certaine nouveauté, s'inscrivant dans cette suite qui n'a jamais vraiment vu le jour, du « film sans image » de Walter Ruttmann, *Wochenende* en 1930, et ce, malgré la radio. Ainsi, cette œuvre et l'analyse de celle-ci, veulent jeter les bases d'un certain cinéma acousmatique. Avec *Derrière le mur*, l'auditeur est amené à réfléchir à l'écoute et à sa propre identité, sans image.

À la fin de son article dans le *New-York Times*, Barone cite Jonathan Mitchell, créateur de *The Truth*, à propos de la production de fiction sonore aujourd'hui (Mitchell, in Barone, 2016, ¶ 17) : « If you look at television and you consider how much fiction programming is being produced right now – we could be using audio just as effectively and creatively [...]. It's kind of a no-brainer that there should be

more fiction. » Le fait qu'il existe des initiatives pour donner un nouveau souffle au sonore est à mon avis tout à fait louable, mais je crois également qu'il y a encore beaucoup de potentiel à exploiter dans la fiction audio. Effectivement, beaucoup de baladodiffusions sont consacrées à des productions documentaires, éducatives, etc., mais peu sont dédiées à la fiction. Ainsi, je suis aussi d'avis qu'il devrait se produire plus de fictions audio, de séries de fiction audio, notamment au Québec, en écho à son passé riche en termes de radio-romans. Le *storytelling* à l'américaine du type *Serial*, qui semble inspiré des films noirs des États-Unis, est-il le genre d'émission dont a besoin le Québec, par exemple, pour produire des baladodiffusions populaires ? Ou peut-être ne faut-il pas revenir à la fiction audio pour retrouver ces cotes d'écoute tant recherchées, comme dans le temps des *Belles Histoires des pays d'en haut* ? Seul l'avenir nous le dira. Par contre, selon moi, on doit offrir aux auditeurs d'aujourd'hui des réalisations sonores actualisées, rafraîchissantes, dynamiques, avec les méthodes et les technologies, notamment virtuelles, qui peuvent la servir ; c'est là que se tient notre concept de cinéma acousmatique. En termes de possibilités de diffusion, en lien avec les nouvelles plateformes de diffusion de l'information (téléphones intelligents, tablettes électroniques, etc.), il y a aussi beaucoup de potentiel en écoute individuelle, avec écouteurs ou casque d'écoute. Le cinéma acousmatique pourrait profiter de ce nouvel enthousiasme pour les baladodiffusions, notamment en fiction comme nous venons de le mentionner, mais aussi en documentaire, en y apportant ses nuances et ses nouvelles méthodes de création.

Enfin, ce que l'on tente de proposer ici, c'est de revoir la manière de réaliser et de mettre en scène le sonore immersif. Pour une présentation en salle, le système ambisonique est une bonne option pour restituer l'espace sonore 3D, toutefois, il existe d'autres systèmes, comme la technologie Wave Field Synthesis (*voir app. I*),

par exemple, qui pourrait aussi être utilisée pour une diffusion en salle. Pour ce qui est d'une présentation destinée au casque d'écoute, le système binaural présente une solution d'enregistrement 3D plus simple et accessible, par laquelle une démocratisation du cinéma acousmatique pourrait s'accélérer davantage, compte tenu du contexte de production médiatique actuel, notamment avec le web.

D'autre part, dans le mythe du cinéma total décrit par Morin (*voir* sect. 2.3.1), contrairement au sonore, qui, par le biais de haut-parleurs peut ajouter des sons 3D par-dessus le réel, sans écran, la réalité virtuelle visuelle, elle, n'est pas encore en mesure de le faire sans lunette individuelle spéciale (ex.: lunette Oculus Rift). Car, malgré l'arrivée de nouveau casque d'écoute audio de type VR (*voir* sect. 2.1.4), il persistera toujours une différence importante entre les deux sens, l'audition étant omnidirectionnelle, alors que la vision fonctionne comme une fenêtre sur le monde. Par rapport à la réalité virtuelle, le sonore, selon moi, est un aspect qui mérite d'être développé davantage : cette mise en scène du son 3D dans l'espace sonore, comme terrain de jeu de la réalisation.

En sommes, nous avons ici proposé certaines méthodes de réalisation, mais il y a encore beaucoup à faire. Ainsi, la réalité virtuelle sonore en salle reste une avenue qui mérite d'être développée davantage et qui peut être combinée à d'autres types de représentations, tels que le théâtre ou la réalité virtuelle au casque, par exemple. Et ce n'est là que la pointe de l'iceberg des possibilités qui existent autour du cinéma acousmatique. Non seulement il s'agit, je crois, d'un art en soi qui mérite d'être développé, mais il s'agit aussi d'une manière de penser le sonore qui peut s'unir avec toutes sortes d'arts et à des fins thérapeutiques.

## CONCLUSION SUR LES CONCEPTS

Afin de comprendre ce qu'est le cinéma acousmatique, il a été défini de manière intuitive ; ces prémisses ont permis de nommer le concept. Une fois sommairement décrit et nommé, il a été comparé à d'autres médias, afin de le situer davantage conceptuellement et pratiquement dans le paysage médiatique sonore. Malgré l'intermédialité et les liens inévitables à faire avec le cinéma et la musique acousmatique, entre autres, l'important, selon moi, aura été de se raccrocher à la réalité virtuelle sonore et de tout faire converger en ce sens vers le cinéma acousmatique, afin qu'il se les approprie et qu'il déploie une *essence conceptuelle* et qu'il se crée un *langage*, en tant que nouvelle manière de raconter médiatiquement ; mettant en scène et réalisant avec la réalité virtuelle sonore.

Un autre point à mentionner, concerne la question de la narrativité sonore, qui a aussi été abordée, en passant par la matière sonore et ses possibilités expressives. Et ce, dans le but d'en extirper ce qui était possible pour notre projet et de commencer l'ébauche d'un langage cinacousmatique à développer, traversant tout son dispositif. C'est suite à la compréhension de tout de ce qui précède qu'il a été possible de réfléchir aux intentions derrière cette volonté de reproduction de la réalité, en lien avec l'imaginaire et l'acousmatique ; ce concept et la pratique qui en découle. Ces recherches et analyses ont permis d'apporter un éclairage au cœur de cette quête.

Par ailleurs, d'un angle socio-économique, malgré un engouement grandissant pour le sonore, notamment par le biais des baladodiffusions, le concept de cinéma acousmatique peut sembler à contrecourant des produits médiatiques dominants qui utilisent l'image, importants sur le web et dont leur diffusion est exponentielle avec la multiplication des écrans. Le sonore semble ici prendre une importance moindre.

Entre autres, pour communiquer aujourd'hui, il est beaucoup moins courant de le faire par conversations téléphoniques, au profit des émoticônes, messages textes, etc., qui gagnent de plus en plus de terrain. Toutefois, l'intimité que procure l'écoute de contenu audio en fait une expérience différente de celle de l'écran et de son contenu audiovisuel. Le déploiement d'imaginaire qu'elle permet sera toujours supérieur à la monstration de l'image, selon moi, et il est à souhaiter que le plus de gens possible se remettent à vouloir écouter, s'imaginer et réfléchir au monde dans lequel nous vivons.

Ainsi, selon moi, le cinéma acousmatique, fait de réalité virtuelle sonore, est une façon unique en son genre d'aborder l'audio, apportant une multitude de possibilités narratives et créatives, où l'on propose une expérience intime et nouvelle, où l'auditeur n'est plus seulement un auditeur, mais un spectateur à part entière, voire un participant, au centre d'un complexe de rêve et de réalité matérialisé par le sonore virtuel.

## APPENDICE A

### COMPARAISON DE DIFFÉRENTS MÉDIAS

Figure A.1 Tableau de comparatif de différents médias – Au niveau de la scénarisation, la réalisation, la production et la diffusion... pp. 89-91

A.1	COMPARAISON DE DIFFÉRENTS MÉDIAS (scénarisation, réalisation, production et diffusion)				
ASPECTS	Cinéma acousmatique	Cinéma	Radio-roman / récit sonore	Théâtre	Musique acousmatique
Scénario	Didascalies (descriptions des lieux, de l'action, des bruits, des ambiances, de la musique, des sentiments des personnages); Monologues et dialogues naturels; Distances et directions par rapport au capteur (à 360°); Narratif et non narratif; fiction et documentaire	Didascalies (descriptions des lieux, de l'action, des bruits, des ambiances, de la musique, des sentiments des personnages); Monologues et dialogues naturels; Champ/hors champ; Distances et directions par rapport à la caméra (à 180°); Narratif et non narratif; fiction et documentaire	Didascalies (descriptions des lieux, de l'action, des bruits, des ambiances, de la musique, des sentiments des personnages); Monologues et dialogues inspirés de la tradition orale (explicatifs du «non vu»); Distances par rapport au capteur; Narratif; fiction et documentaire	Didascalies (descriptions des lieux et/ou des décors, de l'action, des bruits, des ambiances, de la musique, des sentiments des personnages); Monologues et dialogues volubiles; Narratif et non narratif; fiction	Pas de scénario à proprement parler. Composition musicale de <i>sons fixés</i> , dans l'espace
Espace scénique	Aucun cadre (sphère autour du spectateur, à l'horizontal et à la vertical)	Cadre (champ/hors champ; échelle de plans, profondeur de champ)	Aucun cadre (jeux de distances en mono ou en stéréo)	Scène/coulisse; le <i>in</i> et le <i>off</i> sonore; côtés jardin et cour; hauteur et profondeur de la scène; jeu dans la salle	Aucun cadre (sphère de 360° autour du spectateur, à l'horizontal et à la vertical)
Réalisation/ mise en scène/ composition - éléments de langage	Le sonore immersif: Textes, jeu et voix des acteurs, lieux et leurs couleurs sonores, distances de la source par rapport au capteur, mouvements de la source, mouvement du capteur, localisation/spatialisation, champ diffus/direct, montage et mixage sonore, effets temporels et de filtres, sons des costumes et accessoires, bruitage, musique, type de diffusion sonore, etc.	Images en mouvement et sons: Textes, jeu des acteurs, échelle de plans, mouvements de caméra, types d'éclairages, colorisation, montage, effets temporels et visuels, maquillage, coiffure, costumes et accessoires, musique, conception sonore, etc.	Le sonore (généralement en mono ou stéréo): Textes, jeu et voix des acteurs, lieux, distances de la source par rapport au capteur, montage, bruitages, ambiances sonores, effets de filtres, musique, etc.	Spectacle en direct - corporel, visuel et sonore: Textes, jeu et déplacements des acteurs, type de scène, éclairages, décors, conception sonore, musique, vidéo, type de diffusion sonore, rideaux, etc.	Musique/sonore, art de support: Matières brutes sonores, instruments, notes, hauteurs, timbres, textures sonores, couleurs, sons du quotidien, d'objets, montage, rythme, effets temporels et de filtres, spatialisation, etc.

**COMPARAISON DE DIFFÉRENTS MÉDIAS**  
(scénarisation, réalisation, production et diffusion)

ASPECTS	Cinéma acousmatique	Cinéma	Radio-roman / récit sonore	Théâtre	Musique acousmatique
Production (aspects techniques)	<p><u>Contexte de production</u>: prises de sons en intérieur et en extérieur, en décor naturel et/ou en studio. <u>Méthode de tournage</u>: langage cinacousmatique (entre autres: prises de sons de l'action, à 360°, à la manière d'une caméra); jeux de plans et de déplacements chorégraphiques des sources et des capteurs. <u>Matériel</u>: microphone(s) et magnétophone enregistreur (notamment: système d'enregistrement et de reproduction sonore 3D). <u>Équipe production (sommaire)</u>: acteurs, réalisation, prise de son, production (régie), assistants.</p>	<p><u>Contexte de production</u>: prises d'images et mouvement et de sons, en intérieur et en extérieur, en décor naturel et/ou en studio. <u>Méthode de tournage</u>: langage cinématographique et prises de sons (voix et ambiances, souvent séparément); jeux de plans et déplacements chorégraphiques des sources et des capteurs. <u>Matériel</u>: caméras, lentilles, éclairages, charriot-caméra, rails, drapeaux, grue, décors construits, microphone(s) et magnétophone enregistreur. <u>Équipe production (sommaire)</u>: acteurs, réalisation, direction photo, direction artistique, CCM, prise de son, production (régie), assistants, etc.</p>	<p><u>Contexte de production</u>: prises de sons, en intérieur et en extérieur, en décor naturel et/ou en studio. <u>Méthode de tournage</u>: langage radiophonique. Prises de sons de voix et d'ambiances, séparément ou non; jeux de plans et déplacements des sources et des capteurs. <u>Matériel</u>: microphone(s) et magnétophone enregistreur. <u>Équipe production (sommaire)</u>: acteurs, réalisation, prise de son, parfois bruiteur en direct, production (régie), assistants.</p>	<p><u>Contexte de production</u>: jeu en direct, éclairages, sons et vidéo opérés par consoles; changements de décors par des techniciens de scène et/ou les acteurs. <u>Méthode de rodage</u>: répétitions. <u>Équipe production (sommaire)</u>: acteurs, mise en scène, techniciens (éclairage/son/scène/vidéo/décors, CCM, etc.), production (régie), assistants. (Note: il est à noter ici que les productions théâtrales ont souvent recours à des concepteurs sonores et des vidéastes pour des créations sonores et visuelles faites au préalable et ajoutés en direct lors des spectacles).</p>	<p><u>Contexte de production</u>: prises de sons en intérieur et en extérieur, en décor naturel et/ou en studio. <u>Méthode d'enregistrement</u>: différents types de prises de sons. <u>Matériel</u>: microphone(s) et magnétophone enregistreur. <u>Équipe production (sommaire)</u>: compositeur, musicien(s), prise de son, production (régie), assistants.</p>

COMPARAISON DE DIFFÉRENTS MÉDIAS (scénarisation, réalisation, production et diffusion)					
ASPECTS	Cinéma acousmatique	Cinéma	Radio-roman / récit sonore	Théâtre	Musique acousmatique
Postproduction	<p><u>Matériel</u>: Station de montage et mixage sonore, accessoires de bruitage. <u>Conception et travail de postproduction</u>: montage et mixage sonore, ajustements des sons, effets sonores, sons de synthèse, ambiances musicales, bruitage, composition musicale, etc.</p> <p><u>Équipe postproduction (sommaire)</u>: réalisateur, monteur/mixeur sonore, concepteur sonore, bruiteur, compositeur, musicien(s), assistants</p>	<p><u>Matériel</u>: station de montage images, station de montage et mixage sonore, accessoires de bruitage.</p> <p><u>Conception et travail de postproduction</u>: montage image, colorisation; images de synthèse, montage et mixage sonore, ajustements des sons, effets sonores, sons de synthèse, ambiances musicales, bruitage, etc.</p> <p><u>Équipe postproduction (sommaire)</u>: réalisateur, monteur images, coloriste, technicien aux effets visuels, monteur/mixeur sonore, concepteur sonore, bruiteur, compositeur, musicien(s), assistants, etc.</p>	<p><u>Matériel</u>: station de montage et mixage sonore, accessoires de bruitage. <u>Conception et travail de postproduction</u>: montage et mixage sonore, ajustements des sons, effets sonores, sons de synthèse, ambiances musicales, bruitage, composition musicale, etc.</p> <p><u>Équipe postproduction (sommaire)</u>: réalisateur, monteur/mixeur sonore, concepteur sonore, bruiteur, compositeur, musicien(s), assistants</p>	La postproduction ne s'applique pas au théâtre à proprement dit.	<p><u>Matériel</u>: station de montage et mixage sonore, accessoires de bruitage.</p> <p><u>Conception et travail de postproduction</u>: montage et mixage sonore, ajustements des sons, effets sonores, sons de synthèse, etc.</p> <p><u>Équipe postproduction (sommaire)</u>: réalisateur/compositeur, monteur/mixeur sonore, assistants, etc.</p>
Diffusion	Salle noire; différentes dispositions d'enceintes favorisant l'immersion; écoute au casque	Salle de cinéma; Multi-écrans	Écoute au casque; système de son mono ou stéréo	Salle de théâtre, espace scénique quelconque	Salle dans la pénombre; différentes dispositions d'enceintes favorisant l'immersion

Figure A.1

Tableau de comparatif de différents médias, au niveau de la scénarisation, la réalisation, la production et la diffusion.

## APPENDICE B

### TROIS ATTITUDES D'ÉCOUTE SELON PIERRE SCHAEFFER

Figure B.1 Tableau résumé de trois attitudes d'écoute, selon Pierre Schaeffer, expliquées par Michel Chion (1990, pp. 25-32).....p.93

<b>B.1</b>	<b>TROIS ATTITUDES D'ÉCOUTE, SELON PIERRE SCHAEFFER</b>
L'écoute causale	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Définie comme étant celle qui recherche la cause, l'origine du son. D'où vient ce son ? Qu'est-ce qui produit ce son ? Nécessité de rationalisation.</li> <li><input type="checkbox"/> Elle est la plus répandue des trois écoutes.</li> <li><input type="checkbox"/> N'est pas nécessairement la plus fine ou la plus précise (elle peut être leurrée).</li> <li><input type="checkbox"/> Elle opère à trois niveaux : <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Reconnaissance de la cause précise et individuelle de la source.</li> <li>2) Reconnaissance d'un exemplaire mais non pas de la singularité d'une source (ex. : un humain, mais pas une personne en particulier).</li> <li>3) Reconnaissance non pas de la source, mais de son histoire causale (ex. : une accélération mais sans savoir de quoi il s'agit).</li> </ol> </li> </ul>
L'écoute sémantique	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Définie comme étant celle qui se réfère à un langage pour interpréter un message (ex. : le langage parlé, le morse, etc.).</li> <li><input type="checkbox"/> Elle est différentielle, car le phonème, entre autres, n'est pas écouté pour sa valeur acoustique, mais à travers un système d'oppositions et de différences.</li> <li><input type="checkbox"/> Possibilité de combiner l'écoute causale et sémantique (ex. : nous sommes capable de savoir de quoi parle quelqu'un et le langage qu'il emploie).</li> </ul>
L'écoute réduite	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Définie comme étant celle qui se porte sur les qualités et les formes propres du son, indépendamment de sa cause et de son sens.</li> <li><input type="checkbox"/> Le son devient objet d'observation (d'une réduction de type phénoménologique).</li> <li><input type="checkbox"/> En fixant les sons, l'écoute réduite leur procurerait le statut de véritables objets sonores.</li> <li><input type="checkbox"/> Possibilité d'opérer en parallèle une écoute causale et une écoute réduite (ex. : on peut écouter les fréquences d'un son de tamtam, en jouer, manipuler les fréquences avec la tension de la peau du tambour ; le tout indépendamment du tamtam en soi).</li> <li><input type="checkbox"/> Une écoute acousmatique, pour l'écoute réduite, permettrait une meilleure concentration sur les objets sonores.</li> </ul>

Figure B.1 Tableau résumé de trois attitudes d'écoute, selon Pierre Schaeffer, expliquées par Michel Chion (1990, pp. 25-32).

## APPENDICE C

### *DERRIÈRE LE MUR* SCÉNARIO COMPLET ET NOTES DE RÉALISATION

Figure C.1    Tableau : Scénario et notes de réalisation..... pp.95-118

## C.1

## SCÉNARIO ET NOTES DE RÉALISATION

*Derrière le mur*

(cinéma acousmatique – ou cinéma aveugle)

Scénario	Prises de son, mise en scène et notes de postproduction
<p><b>SÉQUENCE 1</b></p> <p>1.1 INT. TERRAIN DE SQUASH – JOUR Un thème musical se met à jouer. Thomas s'adonne au squash. Parfois on l'entend au ralenti. Thomas frappe la balle fortement et échappe quelques cris.</p> <p>1.2 EXT. CENTRE-VILLE – JOUR Alors que la musique cesse, on entend les sons du centre-ville de Montréal, au coin des rues Sainte-Catherine et University.</p> <p>1.3 INT. CENTRE COMMERCIAL – JOUR Dans un centre commercial, sur une valse instrumentale enfantine, une petite fille de 6 ans danse et tourne en rond avec une mascotte, un papillon qui rigole. La petite Ariane s'amuse. Puis la mascotte se prépare à partir.</p> <p style="text-align: center;">MASCOTTE (...) Et il suffit d'une fripouille et je vous au revoir les enfants. Bye bye! Au revoir!</p> <p style="text-align: center;">ARIANE Non, va-t'en pas...</p> <p>La petite s'arrête et la mascotte s'éloigne. Ariane regarde autour d'elle; son souffle s'accélère et devient plus fort. Une d'ambiance inquiétante, de basses fréquences, se met à jouer.</p> <p style="text-align: center;">ARIANE (Nerveuse) Maman? Maman?</p> <p>Elle s'éloigne.</p> <p>1.4 INT. CENTRE COMMERCIAL – JOUR On entend une musique d'ambiance lointaine dans le centre commercial. La mère d'Ariane, Anne-Sophie, dans la jeune trentaine, regarde des vêtements dans une boutique; elle fait glisser des cintres sur un support.</p> <p style="text-align: center;">ANNE-SOPHIE Regarde, c'est beau ça Ariane... T'aimes-tu ça? (Elle s'aperçoit qu'elle n'est plus là) Ariane? Ariane?</p>	<p>1.1 Sur un réel terrain de squash. Mélange de différentes prises de son, dans des positions fixes sur le terrain de squash. (Différentes distances et hauteurs, au raz le sol jusqu'à environ 1.5m du sol, près du mur, près du joueur, au centre de l'espace, près de la raquette, devant/derrrière).</p> <p>Notes: Ajout de battements de cœur.</p> <p>1.2 Micro fixe; au centre-ville de Montréal (coin Ste-Catherine et University); environ 1.5m du sol.</p> <p>1.3 Micro fixe; 1m de hauteur; au centre des acteurs, qui tournent autour du micro. La Mascotte s'éloignent devant le micro et quitte. Ariane, restée près du micro, s'en éloignent progressivement.</p> <p>Notes: Ajout musique d'ambiance; une valse instrumentale un peu enfantine; du début de la scène, jusqu'à ce qu'Ariane se retrouve seule.</p> <p>Notes: Une d'ambiance inquiétante, de basses fréquences, est ajoutée.</p> <p>1.4 Micro mobile; hauteur au niveau du visage de l'actrice.</p> <p>Notes: Une musique d'ambiance est ajoutée; mélodie à la guitare; filtres et spatialisation pour faire croire qu'il s'agit de la musique du centre commercial.</p>

Elle se met à chercher sa fille, un peu paniquée. Elle se rend dans l'allée centrale et arrête une passante.

ANNE-SOPHIE

Est-ce que vous avez vu une petite fille, avec une robe rose?

PASSANTE

Non... Je viens juste d'arriver...

Elle continue à chercher. Sa respiration s'accélère. On entend un vase casser au loin.

1.5 INT. CENTRE COMMERCIAL – JOUR

La petite est toujours dans le centre commercial.

ARIANE

(À voix basse)

Je pourrais peut-être retrouver maman à l'auto...?

Elle chigne un peu.

1.6 INT. CENTRE COMMERCIAL – JOUR

Anne-Sophie est devant un kiosque d'information.

ANNE-SOPHIE

(La gorge serrée)

Heu bonjour...

AGENTE D'INFORMATION

Bonjour? Ça va madame?

ANNE-SOPHIE

(La gorge serrée)

Heu non, non... En fait, c'est que, j'ai perdu ma fille... Ça fait comme 15 minutes que... Je la trouve pas, je sais pas...

1.7 INT. CENTRE COMMERCIAL – JOUR

Un inconnu dans la quarantaine, un peu bizarre, s'approche d'Ariane.

INCONNU

Salut ma belle. Ça va? T'as l'air un peu perdue toi. Non?

Ariane ne répond pas.

INCONNU

Est-ce que quelqu'un qui a volé ta langue? (Un temps) Si j'te paye un bon cornet, vas-tu me dire ce qui se passe?

1.5 Micro fixe; hauteur au niveau du visage de l'actrice.

1.6 A) Micro mobile; filé au côté de l'actrice; hauteur au niveau du visage de l'actrice.

B) Micro devient fixe devant l'agente d'information. Anne-Sophie bouge nerveusement, au côté du micro fixe.

1.7 Micro fixe; hauteur à mi-chemin entre les visages des 2 acteurs, disposés à gauche et à droite du micro.

ARIANE  
(Hésitante)  
Je parle pas aux étrangers...

INCONNU  
Ou un *sunday*?

1.8 EXT/INT. STATIONNEMENT/CENTRE COMMERCIAL – JOUR  
De l'extérieur, Thomas entre dans le centre commercial.

THOMAS  
(À voix basse – pour lui-même)  
Bon, j'y achète quoi là?

Il poursuit sa route. Puis il se met à descendre un escalier. Plus il avance et plus on entend Ariane et l'inconnu. Il les croise à sens inverse, alors qu'ils montent dans un escalier mécanique.

INCONNU  
(Insistant)  
Donne-moi la main. Viens.

ARIANE  
(Hésitante)  
Non.

INCONNU  
(Insistant)  
Viens, suis-moi, je vais t'aider à la retrouver, je sais exactement est où ta mère.

ARIANE  
(Hésitante)  
Non c'est pas par là...

INCONNU  
(Insistant)  
Viens avec moi, s'il te plaît. Suis-moi.

L'homme force la petite à le suivre.

ARIANE  
(Hésitante)  
Non. C'est pas par...

Thomas revient sur ses pas et les rattrape.

THOMAS  
Excusez-moi. Est-ce que c'est correct ici?

INCONNU  
Oui oui...

- 1.8 A) Micro fixe; pointant vers l'entrée du centre commercial, à l'extérieur. Thomas arrive par derrière et entre dans l'immeuble.  
B) Micro devient mobile; filé au côté de Thomas; hauteur du visage.  
C) Micro redevient fixe, un instant; de très près de la bouche de Thomas; puis le filé se poursuit.  
D) Thomas descend des marches, alors qu'Ariane et l'Inconnu montent dans un escalier mécanique, en sens inverse. Thomas revient sur ses pas.

Notes: La musique du centre commercial, ainsi que l'ambiance inquiétante sont arrêtés lors de l'arrivée de Thomas. La musique revient à son entrée dans l'immeuble et l'ambiance, lorsqu'il croise Ariane et l'Inconnu.

- E) Micro fixe; hauteur du visage de la petite Ariane. Elle et l'Inconnu s'avancent vers le micro. Thomas les rattrape et les trois s'arrêtent.

ARIANE  
Non. J'ai perdu ma maman.

THOMAS  
T'as perdu ta maman?

Un message vocal est entendu dans des haut-parleurs du centre commercial.

HAUT-PARLEURS – CENTRE COMMERCIAL  
Attention. Attention. On demande à  
Ariane Leclerc de...

ARIANE  
C'est moi.

HAUT-PARLEURS – CENTRE COMMERCIAL (SUITE)  
(...) se présenter au bureau  
d'information de l'entrée principale.  
Ariane Leclerc. Merci.

THOMAS  
Hein?

INCONNU  
Oui oui, justement, on allait là...

L'inconnu prend la fuite. Thomas essaie de le poursuivre.

THOMAS  
Monsieur? Monsieur?

Essoufflé, Thomas revient vers Ariane.

THOMAS  
OK t'as perdu ta maman c'est ça?  
C'est toi qu'on vient d'appeler là?

ARIANE  
Oui.

THOMAS  
Tu t'appelles Ariane Leclerc, c'est ça?

ARIANE  
Oui.

THOMAS  
OK, viens avec moi, je vais t'amener à  
ta maman. On va aller au kiosque  
d'information OK? Aie pas peur, moi  
je m'appelle Thomas. Viens avec moi.

ARIANE  
Mais pourquoi le monsieur est parti en

Notes: Message enregistré en studio, capteur mono. Ajout d'effets de  
filtres et spatialisation en hauteur.

courant?

Ils se mettent en route et s'éloignent.

THOMAS

Je sais pas. C'tait peut-être pas un monsieur pas si gentil que ça...

1.9 INT. CENTRE COMMERCIAL – JOUR

Anne-Sophie panique, avec un agent de sécurité.

CHEF DE LA SÉCURITÉ

Madame. Madame. C'est moi le chef de la sécurité...

ANNE-SOPHIE

(Paniquée)

OK, oui, non, je le sais, je comprends. Mais là j'ai pas l'impression que ça avance...

CHEF DE LA SÉCURITÉ

Calmez-vous...

ANNE-SOPHIE

(En panique)

Oui, mais c'est mon enfant...

Ariane court vers sa mère.

ARIANE

Maman!

ANNE-SOPHIE

Ha mon Dieu. Ariane...

Anne-Sophie attrape sa fille dans ses bras.

ANNE-SOPHIE

(Énervée et émotive)

Ha, j'ai tellement eu peur... OK... Là je veux que tu me racontes tout ce qui s'est passé OK?

ARIANE

J'étais avec le gros papillon.

ANNE-SOPHIE

C'est quoi ça le gros papillon? C'est la mascotte?

ARIANE

Oui. Pis quand j'me suis retournée t'étais pu là. Je t'ai cherché, pis là y'a un monsieur qui voulait m'emmener

1.9 A) Micro fixe; hauteur des visages; micro au centre (avant/arrière) d'une conversation en face à face.

B) Ariane arrive par l'arrière, à environ 10m du micro; micro mobile (quand Anne-Sophie se penche): mouvement panoramique vers la gauche (pour les prendre de profil en face à face) + descente verticale jusqu'à la hauteur d'Ariane et Anne-Sophie.

Notes: La musique du centre commercial s'arrête au début de la scène. La valse enfantine (thème musical d'Ariane) revient avec Ariane. L'ambiance inquiétante s'arrête au même moment.

dehors, pis là...

THOMAS

Anne-Sophie? Ben voyons donc...

ANNE-SOPHIE

Thomas?

CHEF DE LA SÉCURITÉ

Monsieur. On peut vous poser quelques questions?

THOMAS

Oui oui, y'a pas de problème. (À Anne-Sophie) Je reviens dans une seconde OK...

ELLIPSE.

Thomas revient et interpelle Anne-Sophie dans le centre commercial.

THOMAS

Anne-Sophie...

Elles le rejoignent.

ANNE-SOPHIE

Ayoye, j'en reviens pas encore. Sérieusement là...

THOMAS

C'est *fucké* hein...

ANNE-SOPHIE

Ouais, merci, vraiment beaucoup.

THOMAS

Fait plaisir. Ben non c'est correct. J'ai comme répondu à une coupe de questions...

ANNE-SOPHIE

Ouais? Hey scuse-moi sérieux, j'suis comme dans tous mes états... Ça m'a vraiment...

THOMAS

Ben j'comprends...

ANNE-SOPHIE

Tabarnac, c'est *freikant*...

THOMAS

Y'était *weird* le bonhomme... Tu t'en vas-tu par là? Je monte...

C) Mouvement de micro vertical vers le haut pour être à la hauteur des visages des acteurs.

Notes: Finale du thème musical d'Ariane s'arrête.

D) Micro fixe; hauteur des visages de Thomas et Anne-Sophie.

Notes: Une autre musique du centre commercial, au piano, avec les mêmes effets (filtres et spatialisation) est ajoutée.

ANNE-SOPHIE  
Oui...

THOMAS  
OK parfait...

Ils prennent un escalier mécanique et se rendent vers l'extérieur en marchant ensemble.

THOMAS  
Je savais pas que t'avais une fille?

ANNE-SOPHIE (Un  
peu mal à l'aise)  
Ha ben oui...

THOMAS  
C'est fou comment a te ressemble.

ANNE-SOPHIE (Un  
peu mal à l'aise)  
Ouais...

THOMAS  
Qu'est-ce que tu fais de bon sinon?

ANNE-SOPHIE  
(Maladroite)  
Heu, ben là j'suis toujours chargée de  
prof... Heu voyons. Scuse-moi.  
Chargée de cours, en littérature. Pis  
toi?

THOMAS  
Bah, j'suis toujours en graphisme...

ANNE-SOPHIE  
OK...

THOMAS  
Ça va un peu rough ces temps-ci, mais  
y'a des bons bouts ça dépend... Non  
sérieux ça va... J'ai pas à me  
plaindre...

ANNE-SOPHIE  
OK...

Ils traversent les portes du centre d'achats, Thomas est maladroit.

ANNE-SOPHIE  
Oups...

E) Micro redevient mobile; Acteurs face au micro en mouvement arrière devant eux.

THOMAS

Scuse...

ANNE-SOPHIE

Non, non... c'est correct.

Ils se retrouvent à l'extérieur.

THOMAS

Bon, ben, j'veux pas couper ça court, mais faut j'me sauve. Faut j'aïlle r'joindre ma blonde.

ANNE-SOPHIE

(À la blague) OK ouin, t'es en retard?

THOMAS

Ha Ha ha. Oui j'suis en retard. Bon...

ANNE-SOPHIE

OK. Hey merci. Je sais comme pas comment t'remercier, mais, j'en reviens pas...

THOMAS

Ça va. Je t'en prie. Bye bye Ariane.

ARIANE

Bye bye...

THOMAS

Ça m'a fait plaisir de te rencontrer. J'aurais aimé ça dans un autre contexte, mais...

ANNE-SOPHIE

Ouin c'est ça...

THOMAS

OK j'me sauve. Bye salut.

Thomas s'éloigne.

ANNE-SOPHIE

Bye Tom.

THOMAS

(Pour lui-même – à voix basse)  
Tabarnac qu'est belle...

Un avion traverse le ciel.

SÉQUENCE 2

Notes: La musique du centre commercial s'arrête.

F) Micro devient fixe; acteurs le micro (de profil).

G) Micro redevient mobile; filé avec Thomas; micro près de la bouche pour la réplique à voix basse de Thomas.

## 2.1 INT/EXT. VOITURE THOMAS – FIN DE JOURNÉE

Thomas est dans sa voiture, pris dans le trafic. **Une chanson sur le thème de l'amour** passe à la radio. Il change de poste et tombe sur **une autre chanson d'amour**. Il éteint la radio. Il baisse un peu la vitre du côté conducteur.

THOMAS  
Oui, oui go!?

Il klaxonne.

On entend le trafic sur l'autoroute.

CROSSFADE

## SÉQUENCE 3

## 3.1a INT. RESTAURANT DANS LE NOIR – SOIR

Thomas est dans le hall d'un restaurant, au bas d'un escalier. Une musique d'ambiance joue en arrière-plan.

THOMAS  
C'est ben long...

Des pas descendent un escalier et viennent vers lui.

JÉRÉMIE  
Vous avez fait vos choix sur le menu?

THOMAS  
Heu oui, c'est fait, merci.

JÉRÉMIE  
Parfait. Alors mon nom est Jérémie. Je vais vous demander de me suivre. Vous allez mettre vos mains sur mes épaules. (Un temps) OK parfait, c'est parti.

THOMAS  
Et là je reste de même...

On entend une porte ouvrir sur l'ambiance d'un restaurant dans le noir, où se trouvent d'autres clients.

JÉRÉMIE  
Oui. Donc c'est moi votre serveur pour la soirée. Si y a quoi que ce soit, n'hésitez pas à m'appeler. Ho, attention y'a une bonne marche ici...

THOMAS  
Oh Boy...

JÉRÉMIE  
Ça va? Vous allez voir, tout va bien aller.

2.1 A) Micro fixe; hauteur du visage de Thomas; face au micro (de profil – prise de son à partir du siège du passager de la voiture en mouvement).

Note: Les extraits des chansons ont été préenregistrés sur un CD, qui jouait dans le système de son de la voiture. Les grésillements ont été enregistrés à partir de la même prise de son dans la voiture, mais ont été ajouté à la scène lors du montage.

B) Micro fixe; à l'extérieur; placé non loin d'une autoroute.

Notes: Une première musique d'ambiance du restaurant (ambiante, électro) est ajoutée. Effets de filtres et spatialisation en hauteur.

3.1 A) Micro fixe. Hauteur du visage de Thomas; acteur devant micro, proche; léger recul à l'arrivée du Jérémie; acteurs placés près de profil.

B) Micro devient mobile; mouvement arrière, face aux acteurs; auteur des visages.

THOMAS

Wow...

Thomas se cogne le petit orteil contre une chaise, vide.

THOMAS

Ouch!

JÉRÉMIE

Est-ce ça va?

THOMAS

Oui c'est correct. (Un temps). Ha ouin, y fait noir de même...

Ils continuent à avancer.

JÉRÉMIE

Alors je vais vous demander de prendre place juste ici. Votre amie est déjà en place. Je vous reviens dans quelques minutes avec les entrées et la demi-bouteille de blanc.

Thomas s'assied un peu maladroitement.

THOMAS

OK, merci. Merci.

THOMAS

Ayoye... Comment y fait ça? C'est capoté ben raide. (Un temps) Stef? T'es-tu là?

STÉPHANIE

Oui oui chu là...

THOMAS

Hein? Comment ça qu'on est assis un à côté de l'autre? (Elle soupire). Steph, scuse-moi y'a avait du trafic. Y fait donc ben noir icitte. Criss t'aurais pu me le dire, j'pourrais faire une crise de panique...

STÉPHANIE

Ben là, j'te l'avais dit que c'tait un resto dans le noir. Pis le trafic, à Montréal, entre toi pis moi, c'est pas une grande raison. De toute façon j'commence à t'connaître, j'te l'ai pas dit, mais j'ai reporté la réservation d'une demi-heure. Pis même avec ça tu trouves le moyen d'arriver en retard.

THOMAS

C) Micro devient fixe, un instant (lors de l'accident).

D) Micro redevient mobile; mouvement arrière jusqu'à sa dernière position.

E) Micro devient fixe; au centre de la table où prennent place les acteurs; face aux acteurs; hauteur des visages.

Ha ben oui, ben oui, c'est pour ça.

STÉPHANIE

De quoi?

THOMAS

Qu'on est assis à côté de l'autre. Le service doit être plus facile de même.

STÉPHANIE

Ben sûr c'est pour le service nono. Tu pensais quoi? Que c'est moi qui avait d'mandé ça?

JÉRÉMIE

Heu excusez-moi, mais on va juste vous demander de parler pas trop fort, parce que les bruits paraissent plus amplifiés ici...

STÉPHANIE

(Mal à l'aise)

Ha, OK...

JÉRÉMIE

Voilà.

Jérémie donne les assiettes.

STÉPHANIE

Merci.

JÉRÉMIE

Je vais prendre votre verre madame, s'il vous plaît.

Elle lui donne. Il verse le vin.

STÉPHANIE

Merci.

JÉRÉMIE

Monsieur?

THOMAS

Heu oui...

Il accroche son verre avec un autre.

STÉPHANIE

Non, en fait, excusez, le vin blanc c'est pour moi.

THOMAS

Ha OK... Heu, j'veais prendre la même chose que madame, mais dans le rouge.

JÉRÉMIE

Excellent choix.

Jérémié part. Ils se mettent à manger.

THOMAS

Scuse-moi, je sais qu'ça pas de classe, surtout un soir comme à soir... T'sais, tu dis tout le temps que, j'te dis que c'pas de ma faute, mais là j'te jure, c'pas de ma faute. Y'a fallu que je ramène une p'tite fille perdue à sa mère au centre d'achats.

STÉPHANIE

Ha ouin? Sérieux?

THOMAS

Hmm hmm. J'te jure.

STÉPHANIE

Ayoye, sa mère devait être contente...

À ce moment, une légère transition sonore nous fait basculer dans les souvenirs de Thomas.

3.2 INT. APPARTEMENT DU PASSÉ DE TOM – JOUR / FLASH-BACK

Une musique électronique ambiante accompagne la scène.

THOMAS

(Théâtralement)

Je lance les frappes...

Sur un lit, Thomas donne des coups de draps à Anne-Sophie, pour jouer.

ANNE-SOPHIE

Ouch...! Tu m'frappes avec ton drap...

THOMAS

(Théâtralement)

Tu es la plus belle!...

Il lui redonne un coup.

ANNE-SOPHIE

Esti que t'es cave... Arrête...

THOMAS (Théâtralement, plus doucement)

...Et je vais t'aimer toute ma vie

Il lui redonne un coup.

ANNE-SOPHIE

Notes: Léger effet sonore pour basculer dans le Flash Back. Une musique (ambiante, électro) est ajoutée pour accompagner la scène.

3.2 Micro fixe; hauteur à 0,5m mètre du sol; acteurs (sur un matelas au sol) faces au micro à environ 2m de distance.

Ouch! Arrête, non. Chatouille-moi pas.

Anne-Sophie se dégage du lit.

THOMAS  
(Théâtralement)

Paré!!

Anne-Sophie s'enfuit en riant et Thomas lui court après.

ANNE-SOPHIE  
Ha!?! Non! Arrête!

FIN FLASH-BACK

3.1b INT. RESTAURANT DANS LE NOIR – SOIR (SUITE)

L'ambiance du restaurant reprend toute la place. Thomas est dans la lune.

STÉPHANIE

Tom?

THOMAS

Hein?

STÉPHANIE  
Faique? Sa mère, a d'vait être  
contente?

THOMAS  
Tellement. Y'avait un bonhomme trop  
weird qui voulait partir avec. La p'tite  
fille a voulait pas le suivre. Pis quand  
j'suis arrivé, criss le gars est parti en  
courant...

STÉPHANIE  
(Discrète)

Hein...?

THOMAS  
C'est là que j'suis allé la reconduire à  
sa mère, au kiosque d'information.  
Sérieux une chance que j'tais là...

STÉPHANIE  
Shit...

Thomas recommence à manger.

THOMAS  
Hmm, c'est bon hein? J'me rappelle  
même pu qu'est-ce que j'ai pris.  
J'pense que c'est du poulet... C'est  
niaiseux mais, on dirait qu'on goûte  
plus dans le noir, trouves-tu?

STÉPHANIE

Notes: Léger effet sonore pour sortir du Flash Back. La musique du  
Flash Back s'efface progressivement.

3.1b (Retour à 3.1a – position E).

Notes: Une deuxième musique d'ambiance du restaurant (ambiante,  
électro) est ajoutée. Mêmes effets que la précédente (filtres et  
spatialisation).

<p>Oui, c'est bon. (Un temps) T'es-tu allé au cimetière aujourd'hui?</p> <p>On entend un mélangeur au loin.</p> <p>THOMAS (Froid)</p> <p>Non.</p> <p>Une ambiance musicale de basses fréquences se fait entendre.</p> <p>STÉPHANIE</p> <p>Ben là tu disais pas que c'tait full important? Que ça faisait 5 ans aujourd'hui...?</p> <p>THOMAS (Froid)</p> <p>6 ans. Ça fait 6 ans... Non, j'suis pas allé, j'ai pas eu le temps. (Un temps) <i>By the way</i>, je t'ai ramené tes affaires. Sont dans l'char si tu veux.</p> <p>STÉPHANIE</p> <p>Ha OK... (Un temps) Faique, t'es d'accord?</p> <p>THOMAS</p> <p>Quoi?</p> <p>STÉPHANIE</p> <p>Ben, que c'est finit finit nous deux?</p> <p>Thomas accroche une assiette et fait renverser de la vaisselle par terre sur le plancher. Tout le monde arrête de parler un instant.</p> <p>STÉPHANIE</p> <p><i>Shit...</i></p> <p>THOMAS</p> <p>Scusez... Tabarnac là, j'en ai partout...</p>	<p>Notes: Léger ajout d'ambiance inquiétante de basses fréquences.</p> <p>Notes: L'ambiance inquiétante s'arrête.</p>
<p>STÉPHANIE</p> <p>Ça coule partout, ha...</p> <p>THOMAS</p> <p>Heu Jérémie! Scusez-moi je...</p> <p>Jérémie est déjà proche.</p> <p>JÉRÉMIE</p> <p>Oui, c'est bon. On s'en occupe, on a entendu. Pas de problème...</p> <p>Jérémie repart.</p>	

THOMAS

Scusez hein... J'suis désolé...

THOMAS

Ha, j'en ai partout.

STÉPHANIE

J'vois même pas les *napkins*...

THOMAS

Donne-moi s'en une...

Il s'essuie avec ds *napkins*.

THOMAS

Stef... Je sais pas comment te dire ça là, mais, j'suis ben ben mêlé... Pis en même temps c'est comme si j'voulais pas te perdre. Comprends-tu?

Un temps.

STÉPHANIE

C'est drôle, on dirait que j'arrive à voir tes yeux dans le noir...

La musique d'ambiance du restaurant conclut.

### 3.3 EXT. DEVANT RESTO DANS LE NOIR – SOIR

Dehors, devant le restaurant, Stéphanie attend Thomas. Il pleut légèrement. On entend les voitures passer dans les rues. Stéphanie soupire. Thomas sort du restaurant et la rejoint.

THOMAS

Scuse-moi, ç'a été long; j'avais de la sauce jusque din cheveux...

Elle rit légèrement avec lui.

THOMAS

Bon ben, c'tait *cool*.

STÉPHANIE

Ouin, c'tait une belle expérience... (Elle rit un peu). Enfin on se voit. Hey c'est beau c'que tu portes...

THOMAS

Thank's. Toi aussi c'est beau.

STÉPHANIE

C'tait des pétoncles.

THOMAS

Hein?

STÉPHANIE

Notes: La deuxième musique d'ambiance du restaurant conclut.

3.3 A) Micro fixe; face et près de Stéphanie. Il pleut légèrement.

B) Micro devient mobile; mouvement arrière, face aux acteurs.

Ton entrée, c'tait des pétoncles...

THOMAS

Ha ouin, c'tait pas du poulet? Ha, ça fait du sens...

STÉPHANIE

Qu'est-ce que t'étais allé faire au centre d'achats donc?

THOMAS

J'suis allé *checker* pour des souliers...

STÉPHANIE

(Ironique)

OK... On dirait que t'as rien trouvé...  
(Elle rit un peu).

THOMAS

Tsss...

STÉPHANIE

Hey ça t'tenterait pas d'aller boire un dernier verre?

THOMAS

Ha je sais pas...

STÉPHANIE

Non? Même pas pour ma fête?

Tout en faisant sonner sa clochette, un cycliste délinquant passe tout près d'eux à toute vitesse et s'éloigne.

THOMAS

Voyons donc...

STÉPHANIE

Ha voyons donc...

THOMAS

Criss de cave...

STÉPHANIE

(Un peu déçue)

OK ben... On s'donne des nouvelles?

THOMAS

Ben oui. On s'donne des nouvelles.

Elle s'éloigne. Il s'allume une cigarette; la regarde partir.

THOMAS

(À Stéphanie)

On pourrait peut-être s'revoir à un moment donné? Bientôt?

D) Micro redevient fixe; devant les acteurs.

Elle continue son chemin.

STÉPHANIE  
(Déjà au loin)  
Ouin c'est ça... Ciao.

On revient à Thomas.

THOMAS  
(Pour lui-même, à voix basse)  
*Shit...*

#### SÉQUENCE 4

##### 4.1 EXT. RUELLE – SOIR

Le tonnerre gronde. Il pleut légèrement. En marchant dans une ruelle, il se met à siffler un air. L'air sifflé se meut en thème musical de Thomas. Alors qu'il s'éloigne, on entend un soupir étrange.

#### SÉQUENCE 5

##### 5.1 INT. APPARTEMENT THOMAS – SOIR

Le thème musical se poursuit et s'efface progressivement. Thomas entre chez lui et se rend vers le salon. Il dépose ses clés sur une table. Il enlève son manteau. Il ouvre une fenêtre et l'ambiance extérieure de ville pénètre l'espace. Il prend une bouffée d'air. À l'autre bout de la pièce, on entend la vibration d'un téléphone mobile. Il récupère l'appareil et prend l'appel en main libre.

THOMAS  
(Démotivé)  
*Yo Mat.*

Au téléphone, on entend une musique dansante et l'ambiance d'un bar.

MAT  
*Hey man! Ça va? Hey...*

THOMAS  
Pas pire, toi?

MAT  
Hey tu sors-tu finalement?

THOMAS  
Hein?

MAT  
Tu sors-tu finalement?

THOMAS  
Ha, j'sais pas trop là.

MAT

Notes: Ajout d'ambiances de pluie et de tonnerres.

4.1 Micro fixe; hauteur du visage de Thomas. Thomas, au loin, avance dans l'axe du micro, le croise et continue son chemin derrière. Le Minotaure, placé près du micro, pousse un soupir.

Notes: Une variation du thème musical de Thomas est ajoutée, mixé aux sifflements de Thomas.

5.1 A) Micro fixe; hauteur de 1.5m, dans le salon de l'appartement. Thomas entre dans l'appartement à l'arrière-gauche du micro. Il se déplace dans l'espace et le micro reste fixe.

Notes: Le thème musical de Thomas cesse.

Ha voyons donc. On est mardi  
*common!*

THOMAS

So?

MAT

Tu dis toujours que c'est l'mardi que  
ça s'passe!

THOMAS

Ouin, mais là on dirait que c'est pas  
mal tous les soirs que ça se passe...

Dans le téléphone, la musique à l'arrière-plan devient plus forte et Mathieu se met à rire avec d'autres personnes dans le bar, et dire des choses incompréhensibles.

THOMAS

Yo? Mat? Allô? Mat?

Thomas raccroche. Il appelle un chat. Il brasse une boîte en carton de nourriture pour chat. Il verse des croquettes de nourriture à dans un bol de céramique, sur le plancher. Il ouvre le frigidaire et en sort une bouteille. Il verse du vin dans un verre, sur une table de la cuisine. Il entend Anne-Sophie dans sa tête.

ANNE-SOPHIE  
(Voix hors champ)

On n'était pas synchro Tom. On n'était  
vraiment pas synchro. Quand j'te  
regardais, tu regardais ailleurs. Tu me  
regardais pas...

Il lave un peu de vaisselles dans l'évier. Puis il se rend au salon et appuie sur le clavier d'un ordinateur portable pour faire démarrer un film. Il s'étend ensuite sur un divan et décompresse. La narration du film commence, sur le thème musical de Thomas.

NARRATEUR-PÈRE  
(Voix hors champ - Télé)

« C'est dans une contrée éloignée des  
villes, que se trouve notre petit village,  
entouré d'une immense forêt  
généreuse... »

À ce moment, on se met à s'approcher de plus en plus de l'écran de l'ordinateur, jusqu'à la traverser littéralement, pour se retrouver dans le film, qui est, en fait, l'amorce du rêve de Thomas.

## SÉQUENCE 6

### 6.1 INT. CABANE FORÊT – SOIR

En soirée, dans la forêt, le vent souffle dans les feuilles des arbres. On entend des oiseaux. La voix du narrateur se poursuit, dans la cabane. Thomas n'est pas loin à l'extérieur.

Notes: Montage « jump cut » à l'intérieur de la scène (toujours en micro fixe).

Notes: Ajout de la voix hors champ d'Anne-Sophie.

B) Micro devient mobile; mouvement avant, courbé, vers l'ordinateur portable (dans lequel joue une narration préenregistrée, avec thème musical de Thomas).

Notes: Ajout thème musical de Thomas pour transition entre le son de l'ordinateur portable et l'intérieur du film/rêve.

6.1 A) Micro fixe; à l'entrée d'une cabane dans le bois, la porte entrouverte; face au Narrateur.

Notes: Ajout de sons d'ambiances supplémentaires, (forêt, oiseaux).

## NARRATEUR-PÈRE

(...) que quelques femmes et hommes courageux, tes ancêtres, ont érigé depuis longtemps. Ici, la vie a été paisible pendant près d'un siècle. Jusqu'à ce qu'un jour, presque tous les habitants décidèrent de quitter les lieux... à cause d'un Minotaure... Faut pas avoir peur mon garçon. Tu es débrouillard. Tu as l'amour... Tous ceux qui t'aiment seront avec toi pour toujours. Nous serons toujours avec toi. Ne l'oublie pas... Jure-moi que tu ne l'oublieras pas...

On sort de la cabane pendant que le père termine son discours. Thomas est dehors, il panique un peu.

## THOMAS

*Fuck*, où est-ce que j'suis...?

Plusieurs chevaux se mettent à courir non loin devant lui. Puis le calme revient dans la forêt. Thomas regarde autour de lui. Il se met à marcher dans une direction. On entend des aboiements au loin. Thomas marche toujours. Puis, on entend craquer une branche non loin de lui. Thomas s'arrête. Il s'avance tranquillement.

## MINOTAURE (L'INCONNU)

Ha!

Le Minotaure pousse un cri effroyable et résonnant.

## THOMAS

Ha!

## 6.2 EXT./INT. AUTOROUTE/VOITURE – SOIR

Thomas se fait traîner par le Minotaure de l'extérieur jusque sur la banquette arrière d'une voiture. Il a la bouche et les mains bâillonnées. La portière se referme.

## ELLIPSE

Dans la voiture, Thomas et le Minotaure roulent sur une autoroute. Le Minotaure se met à rire et à parler dans un langage bizarre. Puis il s'adresse à Thomas.

## MINOTAURE

Qu'est-ce que tu dirais, si je sautais en bas de la voiture. Hein?! Qu'est-ce que tu dirais?! Ha Ha Ha!

## THOMAS

Hmmm!

La portière s'ouvre alors que la voiture est en plein mouvement. Le vent emplit l'habitacle. Le Minotaure disparaît. On entend une voiture klaxonner en sens inverse s'approcher de plus en plus.

B) Micro mobile, puis fixe; mouvement arrière (en dehors de la cabane) et mouvement panoramique de 180° vers la droite, pour aboutir devant Thomas.

Notes: Le thème musical s'efface. Ajout de sons de chevaux captés en stéréo et spatialisés. Ajout de son d'aboiements.

Notes: Ajout de sons de forêt de et d'aboiements.

C) Micro fixe; dans un sentier dans le bois; de loin, Thomas avance vers le micro. Le Minotaure, près du micro, craque une branche. Thomas s'avance puis le Minotaure le surprend en criant.

Notes: Ajout d'effets sur la voix du Minotaure.

Notes: Ajout d'un thème musical sombre (du Minotaure), notamment au piano.

6.2 A) Micro fixe; à l'intérieur au centre de l'automobile; à 0.4m de hauteur du plancher du véhicule.

Notes: Effets sur la voix du Minotaure et paroles à l'envers

B) Micro fixe; Thomas, banquette arrière tient le micro sur lui, non loin de sa bouche, bâillonnée. Le Minotaure conduit la voiture quand il parle à Thomas.

Pour l'effet de la portière ouverte : la voiture est en mouvement; le Minotaure ouvre sa fenêtre pour faire entrer du vent dans l'habitacle, tandis que le technicien ouvre momentanément la portière derrière le conducteur.

<p style="text-align: center;">THOMAS</p> <p>Hmmm!</p> <p>6.3 INT. CAVERNE (ÉCHO) – SOIR</p> <p>Il y a quelques secondes de silence. Thomas est enfermé à l'intérieur d'un cercueil. De l'intérieur, il cogne sur les parois.</p> <p style="text-align: center;">THOMAS (Intérieur du cercueil)</p> <p>Criss? <i>Fuck</i> j'étouffe.</p> <p>Il allume un briquet.</p> <p style="text-align: center;">THOMAS (Intérieur du cercueil)</p> <p><i>Shit.</i></p> <p>Thomas frappe et réussit à ouvrir le cercueil. Tout est très écho, comme dans une grotte. On entend Anne-Sophie rire pas très loin, de manière inquiétante.</p> <p style="text-align: center;">ANNE-SOPHIE (Inquiétante)</p> <p>Ha ha ha!</p> <p>Thomas se lève et la rejoint.</p> <p style="text-align: center;">ANNE-SOPHIE (Inquiétante)</p> <p>Ha ha ha!</p> <p style="text-align: center;">THOMAS</p> <p>T'es ben bizarre là? Qu'est-ce qu'y a?</p> <p>On entend un « boum » au loin...</p> <p style="text-align: center;">THOMAS</p> <p>C'tait quoi ça? (Un temps) As-tu entendu?</p> <p style="text-align: center;">ANNE-SOPHIE</p> <p>Non, j'ai rien entendu. C'est quoi? T'as peur?</p> <p style="text-align: center;">THOMAS</p> <p>Ben là, j'sais pas là. Qu'est-ce t'as?</p> <p style="text-align: center;">ANNE-SOPHIE</p> <p>Thomas? Est-ce que tu veux des enfants?</p> <p style="text-align: center;">THOMAS</p> <p>Hein?</p> <p style="text-align: center;">ANNE-SOPHIE</p> <p>Est-ce que tu veux des enfants?</p>	<p>Notes: Pour l'effet de la voiture qui klaxonne en sens inverse : un autre enregistrement a été fait entre deux voitures, sur une petite route. En mouvement en sens inverse, le micro est placé dans la voiture 1; tandis que la voiture 2 arrive vers la voiture 1, une portière de la voiture 1 est ouverte avant le croisement des deux voitures.</p> <p>6.3 A) Micro fixe; tenu par Thomas; à l'intérieur d'un coffre fermé.</p> <p>B) Micro mobile, puis fixe; à l'extérieur du coffre; léger mouvement pour suivre Thomas qui s'approche d'Anne-Sophie; micro fixe entre les deux.</p> <p>Notes: Effet de forte réverbération appliqué dans cette scène.</p> <p>Notes: Ajout du thème musical du Minotaure.</p>
--	--

THOMAS  
J'comprends pas là...?

ANNE-SOPHIE  
(Inquiétante)  
Thomas... c'est quoi t'as peur? T'as peur? T'as peur...

THOMAS  
Arrête j'comprends rien.

ANNE-SOPHIE  
(Inquiétante)  
Est-ce que tu veux des enfants Thomas? Est-ce que tu veux des enfants Thomas?

THOMAS  
Criss Anne-So arrête j'capote, j'comprends rien là...

ANNE-SOPHIE  
(Agressive)  
T'as peur? T'as peur!? T'as peur!? Est-ce que tu veux des enfants Thomas? Est-ce que tu veux des enfants Thomas? T'as peur hein? T'as peur!? Peur!

THOMAS  
Arrête!

Il s'éloigne.

ANNE-SOPHIE  
(Agressive)  
T'as peur hein? T'as peur hein!? T'as peur!?

Il ouvre une porte et la referme violemment. Anne-Sophie continue à rire comme une folle et ses cris se mélangent à l'ambiance du bar de la scène suivante.

#### 6.4 INT. BAR – SOIR

Dans un bar bondé, on entend une chanson électro-rock du groupe *We Are Wolves*. Thomas est sur place avec Anne-Sophie. Un ami vient le rejoindre.

AMI  
Whou! Tom! Tom!

THOMAS  
(À Anne-Sophie) *Babe*, tiens-moi ça deux secondes. (À son ami) Quoi?

Thomas s'éloigne. Il suit son ami.

AMI

Notes: Arrêt du thème musical.

6.4 A) Micro mobile; tenu par Thomas (plan subjectif); plan séquence; la musique joue réellement dans le bar, dans lequel se trouve plusieurs clients.

Hey viens-t'en man! Y'a les chums de l'autre côté. Criss tu croiras pas mon jack.

THOMAS

Hein?

AMI

Faut j'te présente l'ami là-bas.

THOMAS

Qui ça?

AMI

Ouais y'est juste là... Avec l'ami pis toute. Toute la gang est là...

Thomas s'arrête. Des ambiances étourdissantes s'ajoutent à la musique. Puis on entend la voix hors champ d'Anne-Sophie.

ANNE-SOPHIE

(Voix hors champ)

On n'était pas synchro Tom...

Thomas détourne son chemin. Il cherche Anne-Sophie.

THOMAS

Anne-So?

Il la cherche, mais ne la trouve pas.

THOMAS

Anne-So?

Il descend des escaliers rapidement et il pousse une lourde porte au bout, mais il s'agit d'un trou et il tombe.

6.5 INT. BASSIN D'EAU – SOIR

Thomas tombe de haut dans un bassin d'eau.

THOMAS

(Avec écho)

Ha!

Il se débat et s'étouffe dans l'eau.

ANNE-SOPHIE

(Au loin)

Thomas! Thomas!

Il avale de l'eau, s'étouffe, tousse un peu, et coule sous l'eau.

6.6 EXT. FORÊT – NUIT

Notes: Ajout de musiques et sons ambiants + ajout de la voix hors champ d'Anne-Sophie.

6.5 A) Micro fixe; hauteur du visage de Thomas; sur un plongeon de 5m de hauteur; Thomas saute dans l'eau, 5m plus bas, dans une grande piscine (dans une grande salle avec beaucoup de réverbérations).

Notes: Ajout du thème musical du Minotaure + sons ambiants inquiétants.

B) Micro fixe; près de Thomas, à la surface de l'eau. Anne-Sophie est à l'autre extrémité de la grande salle.

C) Micro fixe; sous l'eau.

Tout à coup, Thomas se sort la tête de l'eau. Il respire profondément. Il est dans une rivière, dans la forêt. Il en sort en panique. Il est épuisé. On entend ses vêtements dégouter au sol. Il respire sur le bord du cours d'eau. Puis, tout à coup, le Minotaure le surprend derrière lui.

MINOTAURE

Ha!

THOMAS  
(Terrifié)

Ha!

Thomas sursaute. Le monstre le surprend et le retient au sol, sur le bord du cours d'eau. Le Minotaure se met à l'étrangler.

MINOTAURE

Ha...! Quoi?! Tu l'as tué!

THOMAS  
C'est pas moi qui l'a tué!

MINOTAURE  
Non! C'est toi, qui l'as tué!

On entend le tonnerre frapper. On entend des flammes.

THOMAS  
Ha! Au secours!

ARIANE  
(Voix hors champ - chuchotant)  
Viens. J'veis t'aider moi. Fais-moi confiance... Viens.

Alors qu'Ariane se met à parler, le Minotaure, le tonnerre et les flammes s'effacent, jusqu'à ce que le calme de la forêt revienne.

### Séquence 7

#### 7.1 INT. SALON DE THOMAS – JOUR

Thomas se réveille en un souffle, sur son divan. Il s'assied et se passe les mains au visage. Il prend son téléphone portable dont on entend le son de l'ouverture.

THOMAS  
Ha... j'suis en r'tard...

On l'entend taper des doigts sur son écran tactile. Il écoute un message sur son téléphone.

BOÎTE VOCALE  
Vous avez un nouveau message vocal.  
Pour écouter vos messages, appuyez sur « un ».

On entend sonner la touche du téléphone. Pendant le message, on entend, au loin, un avion traverser le ciel.

6.6 A) Micro mobile; d'abord près de la surface d'un ruisseau dans le bois; bruitage avec une pelle dans l'eau (pour simuler la sortie de l'eau de Thomas); puis, mouvement vertical et arrière pour arriver au niveau du visage de Thomas, hors de l'eau, face à lui; puis le Minotaure arrive par la droite.

Notes: Ajout du thème musical du Minotaure + sons ambiants inquiétants; ajout de sons de pluie, de tonnerre et de flammes.

Notes: Ajout voix hors champ d'Ariane; arrêt de la musique, du tonnerre, des flammes et des ambiances inquiétantes.

7.1 Micro fixe; hauteur niveau de Thomas, couché, puis assis sur un divan; micro face à Thomas.

<p style="text-align: center;">ANNE-SOPHIE (Voix hors champ)</p> <p>Salut Thomas, heu, c'est Anne-Sophie. Écoute, j'veux pas te déranger, ou rien, mais... Si t'es pas trop occupé, j'aimerais ça te, te dire quelque chose en fait. Ce serait important. OK. Heu ouin c'est ça tu peux me rappeler à ce numéro-là... Bye.</p> <p>Le thème musical de Thomas se met à jouer.</p> <p style="text-align: center;">THOMAS (Pour lui même)</p> <p style="text-align: center;"><i>Shit... Ariane.</i></p> <p>La musique prend toute la place.</p> <p>FIN</p>	<p>Notes: Il s'agit d'un son réel d'avion, en direct.</p> <p>Notes: Voix hors champ d'Anne-Sophie, message réellement enregistré dans le téléphone; en main libre.</p> <p>Notes: Ajout du thème musical final de Thomas.</p> <p>Notes: Arrêt du son de l'appartement; la musique prend toute la place.</p>
---	--

Figure C.1

Tableau : Scénario et notes de réalisation.

APPENDICE D

STRUCTURE NARRATIVE DE  
*DERRIÈRE LE MUR*

Figure D.1 Structure narrative ..... p. 120

<b>D.1</b>	<b>STRUCTURE NARRATIVE DE <i>DERRIÈRE LE MUR</i></b>
<b>ACTE 1</b>	<b>Situation initiale et point de non-retour</b>
1.1	Contexte initial : Thomas joue au squash avec agressivité (avec musique thématique à l'appui). Il se rend dans un centre commercial au centre-ville, pour acheter quelque chose à Stéphanie.
1.2	Évènement déclencheur : Une petite fille perdue, Ariane, se dispute avec un étranger qui veut l'emmener avec lui. Thomas s'enquiert auprès d'eux, mais l'étranger s'enfuit.
1.3	Point de non-retour : La mère de la petite, Anne-Sophie, est une ex-copine de Thomas, qu'il n'a pas vue depuis longtemps. On sent encore quelque chose entre les deux. Cette rencontre bouleverse le reste de la journée de Thomas.
<b>ACTE 2</b>	<b>Conflits</b>
2.1	Développement 1 : Thomas est un peu agressif dans sa voiture; puis en attendant le serveur au restaurant « dans le noir ».
2.2	Développement 2 : Thomas ne s'entend pas avec Stéphanie, sa copine du moment, il pense plutôt à Anne-Sophie. Mécontent d'une discussion sur une visite au cimetière, puis mélangé dans sa tête, il accepte d'arrêter la relation et lui demande s'ils peuvent rester amis; ce qui crée un froid. Thomas a oublié de lui acheter un cadeau et il préfère rentrer chez lui plutôt qu'aller prendre un verre avec elle, alors que c'est son anniversaire.
2.3	Point milieu : Il pleut. Thomas avance et siffle dans une ruelle. La mélodie intradiégétique qu'il siffle se transforme en la musique thématique extradiégétique du début. Puis, alors que Thomas s'éloigne, à fin de la scène, on entend un soupir étrange, provenant d'un inconnu. Ce soupir (du Minotaure) constitue un autre chevauchement, entre le réel et l'imaginaire.
2.4	Développement 3 : Thomas refuse de sortir avec Mat, un de ses amis qui fait la fête dans un bar. Il entend Anne-Sophie dans sa tête. Il met en marche un film sur un ordinateur portable et s'affale sur un divan.
2.5	Évènement déclencheur : Dans le film, un narrateur commence à raconter une histoire à propos d'un village dans une forêt, puis on s'avance vers l'écran de plus en plus jusqu'à ce qu'un basculement s'effectue et qu'on se retrouve dans le film, qui est en fait le rêve de Thomas. Le récit prend donc ici une autre tournure.
2.6	Évènement perturbateur : Thomas est enlevé par le Minotaure.
2.7	Développement 4 : Thomas est enfermé dans une voiture qui fonce tout droit dans une autre.
2.8	Développement 5 : Thomas est enfermé dans une boîte, mais il réussit à s'en sortir.
2.9	Développement 6 : Anne-Sophie lui fait peur alors qu'elle délire, inquiétante, sur le fait d'avoir des enfants
2.10	Développement 7 : Thomas cherche Anne-Sophie dans un bar bondé, mais il ne la trouve pas. Il descend des escaliers puis en en poussant la porte, il tombe quelques mètres plus bas dans un cours d'eau. On entend Anne-Sophie crier son nom au loin, telle la nymphe Echo, qui cherche Narcisse. Mais Thomas coule sous l'eau.
<b>ACTE 3</b>	<b>Résolution</b>
3.1	Climax : Thomas s'extirpe d'une rivière, en forêt. Puis le Minotaure ressurgit de nulle part. Il accuse Thomas de meurtre et se met à l'étrangler. Il étouffe.
3.2	Climax : Thomas s'extirpe d'une rivière, en forêt. Puis le Minotaure ressurgit de nulle part. Il accuse Thomas de meurtre et se met à l'étrangler. Il étouffe.
3.3	Libération : On entend la voix de la petite Ariane. Elle lui dit de ne plus avoir peur. Elle va l'aider. Le monstre et les sons horribles disparaissent.
3.4	Résolution : Thomas se réveille. Après avoir écouté un message téléphonique provenant d'Anne-Sophie, il réalise qu'Ariane est sa fille.
<b>FIN</b>	

Figure D.1

Structure narrative de *Derrière le mur*.

APPENDICE E

TABLEAU DE DÉPOUILLEMENT DE  
*DERRIÈRE LE MUR*

Figure E.1 Tableau de dépouillement ..... pp.122-124

<b>E.1</b>						
<b>TABLEAU DE DÉPOUILLEMENT DERRIÈRE LE MUR</b>						
<b>Séquences</b>	<b>Scènes</b>	<b>Acteurs</b>	<b>Lieux</b>	<b>Accessoires/ éléments de décors spéciaux</b>	<b>Ambiances sonores particulières</b>	<b>Musiques</b>
1	1.1	Thomas	Terrain de squash	Raquette et balle de squash	Réel terrain de squash	Musique thème de Thomas
	1.2		Coin rue Sainte-Catherine et University, à Montréal		Ambiances réelles de la ville	
	1.3	Ariane et Mascotte	Centre commercial			Musique thème d'Ariane; Ambiances sonores inquiétantes (basses fréquences)
	1.4	Anne-Sophie	Centre commercial	Vêtements sur des cintres dans une boutique		Musique centre d'achat-1; Ambiances sonores inquiétantes (basses fréquences)
	1.5	Ariane	Centre commercial			Musique centre d'achat-1; Ambiances sonores inquiétantes (basses fréquences)
	1.6	Anne-Sophie et agente d'information	Centre commercial			Musique centre d'achat-1, Ambiances sonores inquiétantes (basses fréquences)
	1.7	Ariane et Inconnu	Centre commercial			Musique centre d'achat-1; Ambiances sonores inquiétantes (basses fréquences)
	1.8	Thomas, Ariane, Inconnu et agente d'information (voix hors champ)	Centre commercial	Trousseau de clés de Thomas		Musique centre d'achat-1; Ambiances sonores inquiétantes (basses fréquences)

Séquences	Scènes	Acteurs	Lieux	Accessoires/ éléments de décors spéciaux	Ambiances sonores particulières	Musiques
	1.9	Anne-Sophie, chef de la sécurité, Thomas et Ariane	Centre commercial (INT. et EXT.)	Trousseau de clés de Thomas	Avion traversant l'espace de près	Ambiances sonores inquiétantes (basses fréquences); Musique thème d'Ariane, Musique centre d'achat-2
2	2.1	Thomas	Voiture	Cigarette, briquet, klaxon voiture	Autoroute et voie publique	Trois pièces musicales traitant de relation amoureuse
3	3.1a) et b)	Thomas, Jérémie, Stéphanie et sept figurants	Restaurant dans le noir	Assiettes, ustensiles, nourriture, verres et liquide	Autres clients dans le restaurant et son du travail de restauration	Deux pièces de musique d'ambiance du restaurant
	3.2	Thomas et Anne-Sophie	Appartement de Thomas	Un lit et des oreillers (ou coussins)		Musique thème flashback
	3.3	Thomas, Stéphanie et cycliste	Trottoir devant restaurant dans le noir	Bicyclette avec sonnette, voitures	Tonnerre et pluie	
4	4.1	Thomas et Minotaure (sourir)	Ruelle		Tonnerre et pluie; sourir du Minotaure	Sifflement se transformant en musique thème de Thomas
5	5.1	Thomas et Mat (voix hors champ)	Appartement de Thomas	Fenêtre, téléphone cellulaire, bol et nourriture à chat, bouteille de vin, évier, vaisselles, ordinateur portable, divan		Musique thème flashback du côté de Mat; Musique thème Thomas (film sur ordinateur portable)
6	6.1	Thomas et Narrateur	Cabane dans la forêt	Cabane dans la forêt	Chevaux traversant l'espace	Musique thème Thomas (suite); Ambiances sonores inquiétantes (basses fréquences)
	6.2	Thomas et Minotaure	Forêt	Branche d'arbre qui casse	Aboiements au loin; cri du Minotaure	

Séquences	Scènes	Acteurs	Lieux	Accessoires/ éléments de décors spéciaux	Ambiances sonores particulières	Musiques
	6.3	Thomas et Minotaure	Voiture (EXT. et INT.)	Bâillon sur la bouche, klaxon voiture inverse	Voix Minotaure grave et inquiétante, et extrait à l'envers; portière ouverte: vent	Musique thème Minotaure
	6.4	Thomas et Anne-Sophie	Caverne	Cercueil (coffre), porte	Beaucoup d'écho dans la caverne	
	6.5	Thomas, Anne-Sophie et ami de bar de Thomas	Bar	Descente d'escalier et porte	Réelle ambiance de bar	Pièce musicale de We Are Wolves; Musique d'ambiance déconcertante
	6.6	Thomas et Anne-Sophie	Bassin d'eau	Plongeon de cinq mètres de haut	Prise de sons sous l'eau	Musique thème Minotaure
	6.7	Thomas, Minotaure et Ariane (voix hors champ)	Forêt		Ruisseau, Tonnerre et pluie; flammes; vent	Musique thème Minotaure
7	7.1	Thomas et Anne-Sophie (voix hors champ)	Appartement de Thomas	Téléphone cellulaire	Avion au loin	Musique thème (finale)
Nbr. de séquences	Nbr. de scènes	Nbr. de personnages/ figurants	Nbr. de lieux	Nbr. d'accessoires/ éléments de décors spéciaux	Nbr. d'ambiances	Nbr. de pièces musicales
7	23	13 personnages et 7 figurants	15	34	21	15

Figure E.1 Tableau de dépouillement

## APPENDICE F

### PLANTATION DE SCÈNES & MOUVEMENTS DU CAPTEUR ET DES SOURCES SONORES

Figure F.1	Plantation et mouvements - scène 3 .....	p.126
Figure F.2	Plantation et mouvements - scène 5 .....	p.127

F.1

**PLANTATION ET MOUVEMENTS**  
**SCÈNE 3 : RESTAURANT DANS LE NOIR**



Dans cette scène, Thomas se retrouve d'abord au bas des escaliers (1). Le micro est placé à sa gauche devant lui. Le serveur descend les escaliers et va le chercher. Ensemble ils remontent les escaliers tandis que le micro les suit à la manière d'un travelling arrière. En route Thomas a un accident (2), le micro s'arrête un instant pour capter la réplique du serveur. Ensuite, le micro poursuit son travelling arrière et va se placer à table (3), devant Stéphanie et Thomas, qui vient la rejoindre.

Notes : Les « A » représentent les acteurs principaux et les « F » correspondent à des figurants qui étaient sur place. Le microphone tétraèdre est représenté par ce symbole : +

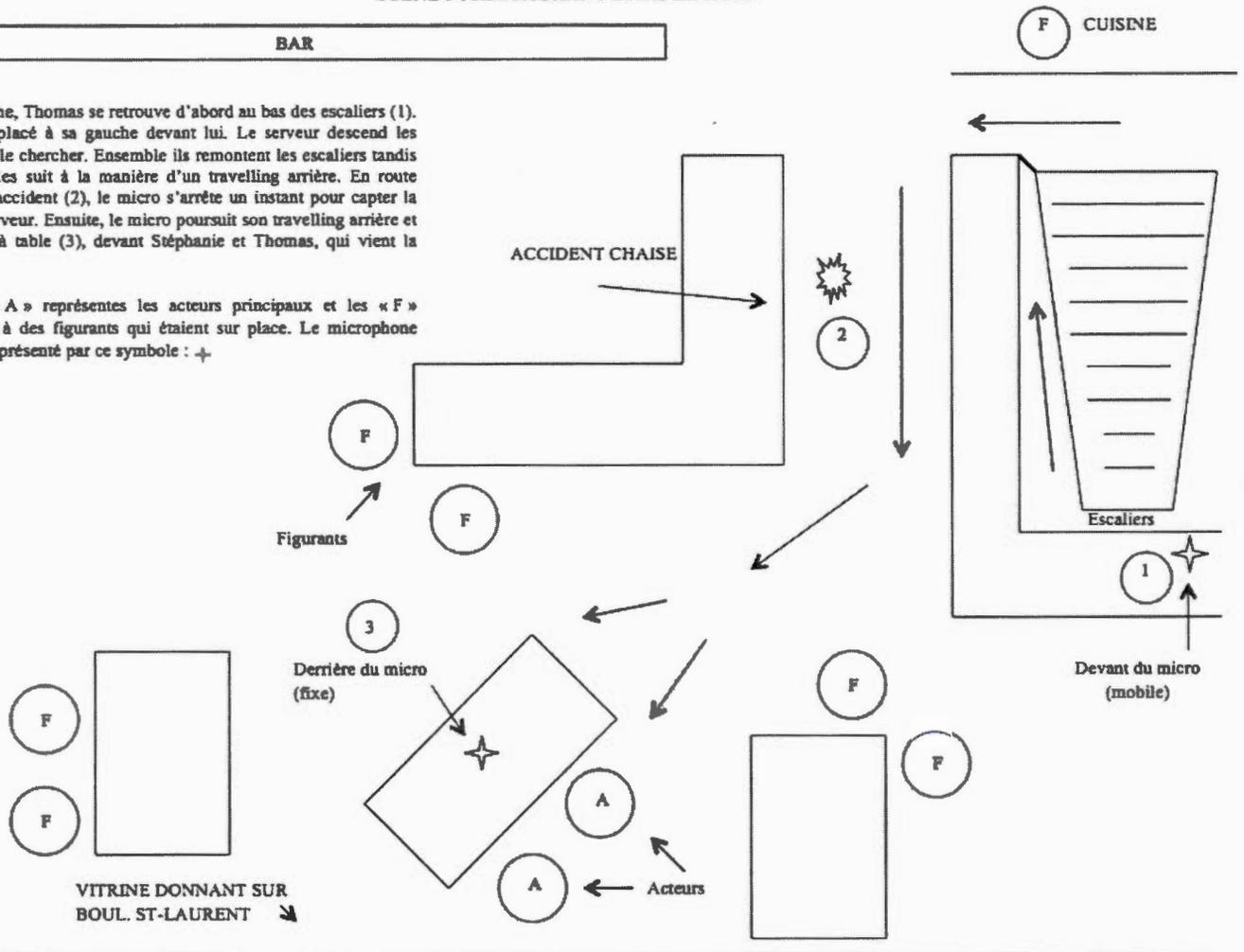


Figure F.1 Plantation Scène 3

F.2

## PLANTATION ET MOUVEMENTS

## SCÈNE 5 : L'APPARTEMENT

Dans cette scène, le microphone est fixe, dans le salon, à une hauteur de 1.5 mètre et pointant vers l'est. (1) Thomas entre dans son appartement par une porte qui se trouve au nord-ouest du micro. Il s'avance vers le salon et va ouvrir la fenêtre. (2) Son cellulaire, qui se trouve sur une table surélevée, où se trouve aussi le micro, se met à vibrer. Il le prend et parle avec Mat, à l'est, au nord et au sud du micro. Il redépose le téléphone et va mettre de la nourriture à chat dans un bol par terre. (3) Il prend une bouteille dans le frigidaire et se verse du vin dans une coupe sur une table. Il lave quelques trucs dans l'évier, puis il se rend au salon. Il décolle un film sur un ordinateur portable, près de la fenêtre, puis va s'étendre sur le divan (4). Le micro devient mobile et s'approche de l'ordinateur portable.

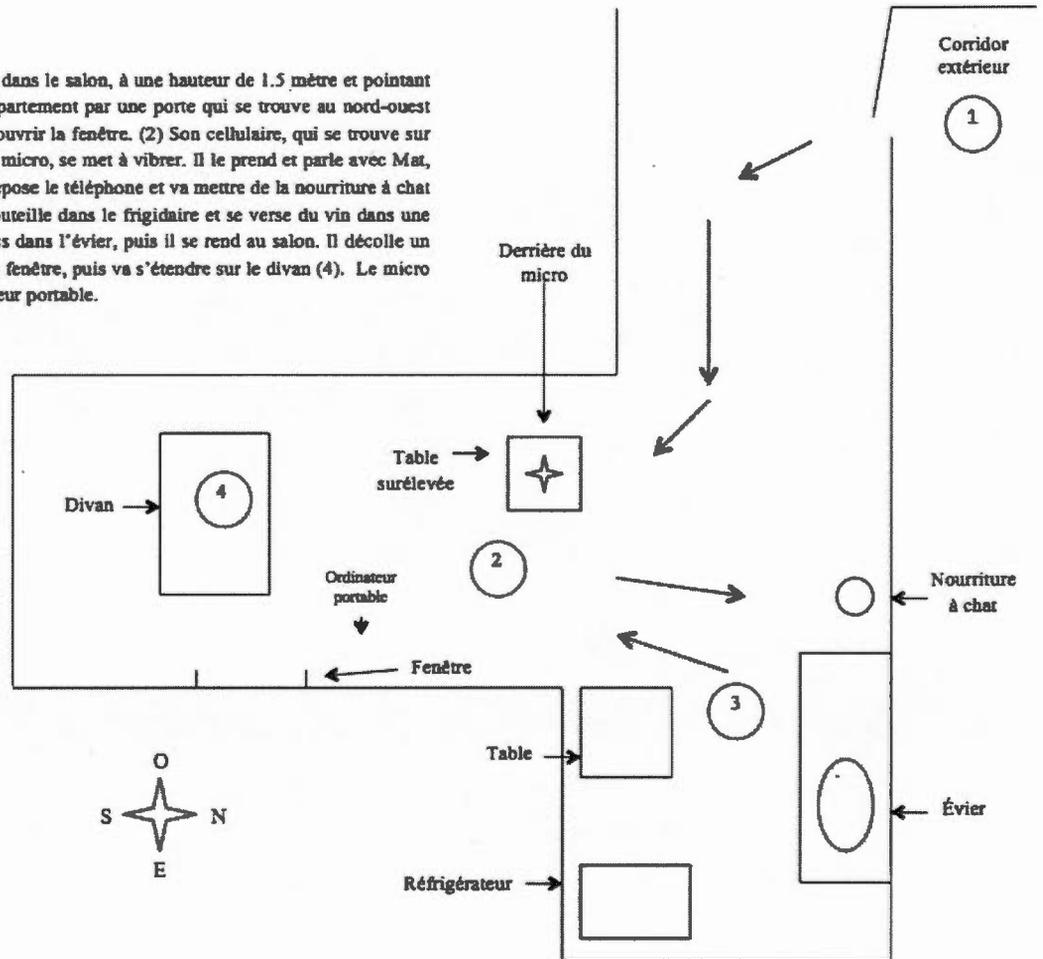


Figure F.2 Plantation Scène 5

## APPENDICE G

### FICHE DESCRIPTIVE DE *DERRIÈRE LE MUR*

Figure G.1 Fiche descriptive de *Derrière le mur* ..... p.129

<b>G.1 FICHE DESCRIPTIVE DE <i>DERRIÈRE LE MUR</i></b>	
<b>Résumé :</b> <i>Derrière le mur</i> est une œuvre de fiction de <i>cinéma aveugle</i> , en sons 3D, présentée dans le noir, dans une installation de haut-parleurs disposés en cube. Il s'agit d'un récit de cinéma acousmatique, c'est-à-dire, de sons en mouvement dont on ne voit pas la source. Cette œuvre est le projet final de maîtrise de Benoît Plante, sous la direction de Simon-Pierre Gourd, dans le cadre du programme de Recherche-crédation en média expérimental de l'UQÀM.	
<b>Synopsis :</b> Thomas, un trentenaire, un peu perdu, ramène une petite fille égarée à sa mère, dans un centre commercial. Cette rencontre chamboulera le reste de sa Thomas...	
<b>Production :</b>	Benoît Plante, en collaboration avec l'UQÀM et Hexagram
<b>Scénario et réalisation :</b>	Benoît Plante
<b>Acteurs-trices (par ordre d'apparition) :</b>	
Thomas et mascotte : Francis La Haye	Ariane : Alice Duchesne
Anne-Sophie : Alexa-Jeanne Dubé	Agente d'information : Véronique Plante
Inconnu et Minotaure: Mathieu Gosselin	Chef de la sécurité : Benoît Plante
Jérémie et cycliste : Alexis B. Martin	Stéphanie : Alice Pascual
Mat : Dominik Langlois	Ami de bar : Milan Panet-Gagnon
<b>Figurants :</b>	
Alexandre Farina	Raphaël Léger
Nadine Lizotte	Louise Olsen
Pierre Otis	Marjorie Rhéaume
Marie-Ève Tremblay	
<b>Prises de son, montage et mixage :</b>	Benoît Plante
<b>Compositions musicales :</b>	
Thèmes musicaux (Thomas et Ariane) :	Composés par Benoît Plante / thème musical d'Ariane arrangé par Julien Cocset
Musique 1 - centre commercial (guitare)	Composé et interprété par Pierre Plante
Musique 2 - centre commercial (piano)	Composé et interprété par Hélène Garon
Musiques électro-ambiantes	Composées par Benoît Plante
Chansons dans la voiture :	Composées par Benoît Plante, interprétées par Misère en ville (2007) et Benoît Plante (2016)
Chanson dans le bar :	<i>Flight And Kiss</i> de We Are Wolves
<b>Durée :</b>	22 minutes
<b>Lieu et représentations :</b>	Pavillon Judith-Jasmin, local J-2520, studio B, UQÀM, Montréal. Dates : 15 déc. 2016, de 10h et 20h / 16 déc.2016, de 10h et 14h

Figure G.1 Fiche descriptive de *Derrière le mur*.

## APPENDICE H

### ÉLÉMENTS DE LANGAGE CINACOUSMATIQUE

Figure H.1    Fiche descriptive des éléments de langage du  
cinéma acousmatique (ébauche) ..... p.131

H.1	ÉLÉMENTS DE LANGAGE CINACOUSMATIQUE
<b>MISE EN SCÈNE DES SOURCES SONORES</b>	
Voix/ corps	La voix ( <i>phonogénie</i> ). Les dialogues. Rapports de distances par rapport au microphone. Chorégraphie avec l'espace et le microphone. Chorégraphie avec les autres acteurs et objets.
Bruits/ ambiances	Mise en scène dans l'espace réel. Mises en scènes simultanées de différentes actions à la fois pour une même séquence. Parcours sonores. Ajout de son d'ambiance ou de bruits particuliers.
Musique	Musique intradiégétique ou musique extradiégétique.
<b>MISE EN SCÈNE DE LA PRISE DE SON</b>	
A	Micro fixe (favorise l'immersion)
B	Micro mobile (filé ou énonciation du méta-narrateur)
C	Focalisation : représenter le point d'écoute d'un personnage (ex. : micro subjectif)
<b>MONTAGE ET MIXAGE</b>	
A	Séquence continue (sans coupure)
B	Montage raccord ou "jump cut" (avec ellipse)
C	Montage alterné entre différents points d'écoute
D	Superposition
E	Effets et spatialisation
<b>LIEUX, COSTUMES &amp; ACCESSOIRES</b>	
A	Les lieux et toutes leurs particularités sonores
B	Les costumes et accessoires et toutes leurs particularités sonores
<b>DIFFUSION IMMERSIVE</b>	
A	En salle, avec différentes dispositions de haut-parleurs possibles
B	Avec casque d'écoute standard ou de réalité virtuelle avec détection des mouvements

Figure H.1 Fiche descriptive des éléments de langage du cinéma acousmatique

## APPENDICE I

### MATÉRIEL ET RESSOURCES TECHNIQUES

Figure I.1	Liste du matériel et paramètres techniques .....	p.133
Photo I.2	Microphone SoundField SPS 2000 .....	p.134
Photo I.3	Magnétophone numérique Zoom F8 .....	p.134
Figure I.4	Autres technologies abordées .....	p.135

I.1	LISTE DU MATÉRIEL & PARAMÈTRES TECHNIQUES
<b>MICROPHONES</b>	
A	Sound Field SPS 200 ( <i>voir photo I.2</i> ) : microphone de type tétraèdre, capable de recréer une sphère en termes de reproduction géométrique. En géométrie, le tétraèdre est la plus petite unité d'une sphère. Ainsi, par dérivée mathématique via un logiciel, on passe du format-a capté (quadraphonique), vers le format-b, qui lui représente la sphère. Ensuite, via un autre logiciel (Harpex-B), on pourra rediriger le format-b dans la disposition d'enceintes désirée.
B	Shoeps CMC6 U Shot Gun (pour quelques voix hors champ)
C	APEX 120 Cardioïde (pour prise de son sous l'eau)
<b>MAGNÉTOPHONE NUMÉRIQUE</b>	
A	Zoom F8 :
B	I-Pad (Apple) :
<b>MONTAGE ET MIXAGE</b>	
A	Pro Tools
B	Twisted Waves
C	Convertisseurs de signaux : Sound Field Surround Zone, Harpex-B
D	Effets : Waves audio, Altiverb
<b>MUSIQUE</b>	
A	Musique thème de Thomas : de B. Plante, composée via le logiciel Ableton Live
B	Musique thème d'Ariane : de B. Plante, arrangée par Julien Cocset, via le logiciel Logic Pro
C	3 musiques d'ambiance électro : de B. Plante, composée via le logiciel Ableton Live
D	Chansons dans la voiture : de B. Plante, interprétées par Misère en ville. Album éponyme, 2007
E	Musique #1 du centre commercial (guitare) : composée et interprétée par Pierre Plante
F	Musique #2 du centre commercial (piano) : composée et interprétée par Hélène Garon
G	Chanson dans le bar : <i>Night and Kiss</i> , du groupe We Are Wolves, album Total Magique, 2008
<b>DIFFUSION</b>	
A	Studio de production de télévision de l'UQÀM, avec rideaux et éclairage tamisé
B	9 praticables 1m X 1m, formant une scène de 3m <sup>2</sup> , élevée de 60cm. Une petite marche permet d'y accéder.
C	8 enceintes Klein & Freitag modèle CA 1001 SP + 1 haut-parleur basse fréquence
D	Carte de son Fire Face 800
E	Mac Book Pro, avec le logiciel Twisted Waves pour la lecture du fichiers audio à 9 pistes (8.1)
F	Installation de l'opérateur de la lecture de l'œuvre et de l'éclairage en régie
C	Un micro est installé dans la pièce pour entendre ce qui se passe en régie.
D	Un micro en régie permet de parler avec les participants dans la salle, via d'autres enceintes.

Figure I.1 Fiche du matériel technique utilisé

### Microphone tétraèdre SoundField SPS – 200



Photo I.2 (Source : SoundField)

### Zoom F8 Enregistreur multipiste de terrain



Photo I.3 (Source : Zoom)

I.4	AUTRES TECHNOLOGIES ABORDÉES
<b>Casques d'écoute audio 3D</b>	
Ossic X	La compagnie Ossic, née sur Kickstarter en 2014 (Pessey, 2016, ¶ 1), se vante d'être la première compagnie à avoir un casque d'écoute entièrement voué au son 3D et utilisant, entre autres, les mesures de la tête et des oreilles de chaque participant afin de s'adapter à lui (op.cit., ¶ 3). Comme le site web de l'entreprise le mentionne (Ossic, 2014) : « OSSIC X is the world's first 3D-audio smart headphone that unlocks new dimensions of sound with any content. By pairing advanced 3D-audio algorithms with head-tracking and individual anatomy calibration, we deliver incredibly accurate 3D sound to your ears — increasing the sense of auditory space, and acoustically recreating the way you hear the world everyday. » Pour plus d'informations, consultez le site suivant : <a href="https://www.ossic.com/">https://www.ossic.com/</a>
Waves NX	Waves NX a la prétention de proposer une technologie qui peut s'adapter à n'importe quel type de casque d'écoute pour convertir le son en 3D, en y ajoutant notamment un module qui s'accroche entre les deux haut-parleurs, au dessus de la tête (Waves Audio, 2016) : « Waves Nx finally delivers this lifelike experience on YOUR headphones, turning them into a high-end 360° surround sound system and enabling you to experience your favorite movies, music and games with real-world 3D sound. » Pour plus d'informations, consultez le site suivant : ( <a href="http://www.waves.com/nx">http://www.waves.com/nx</a> )
<b>Dispositif de reproduction sonore WFS</b>	
Wave Field Synthesis (WFS) [ou Synthèse de champs acoustiques]	<p>On dit souvent de la technologie Wave Field Synthesis, quelle donne la possibilité de créer des hologrammes sonores (Ircam, 2016). Selon Gauthier, Berry et Woszczyk, la synthèse (du type holographique, mais pour le son) de champs acoustiques ou Wave Field Synthesis (WFS) est : « Considérée comme une solution des plus prometteuses pour l'avenir [...], [car elle] procure la reconstruction du champ acoustique virtuel sur une zone étendue de l'espace de reproduction. » Ainsi la WFS s'attarde à la reproduction d'un (2004, p.4) : [...] « champ acoustique sur une zone étendue, qui pourrait inclure une audience en mouvement [...]. » Cette simulation d'un champ acoustique virtuel fonctionne par la synthèse de champs acoustiques reproduits et diffusé dans des rangées d'enceintes sonores (op. cit., p.5) : « En situation pratique, pour atteindre une telle reconstruction spatiale d'un champ virtuel à l'aide de la WFS, la zone d'écoute est entourée par un réseau linéaire de haut-parleurs (dans le plan horizontal pour la reproduction en deux dimensions) tous séparés par une petite distance. Pour une zone d'écoute couvrant 12 mètres carrés (un cercle d'environ 5.5 mètres de diamètre), on pourrait avoir près de 100 haut-parleurs qui formeraient une ceinture autour de l'audience. »</p>  <p>(Source : University of Salford's Listening Room, 2013)</p>
<b>Casque pour la réalité virtuelle</b>	
Oculus Rift	La compagnie Oculus se présente comme étant le fabricant industriel proposant les meilleurs casques pour la réalité virtuelle (Oculus, 2016) : « Une conception industrielle révolutionnaire pour l'expérience VR la plus avancée. » Pour plus d'informations, consultez le site suivant : ( <a href="https://www.oculus.com/rift/">https://www.oculus.com/rift/</a> )

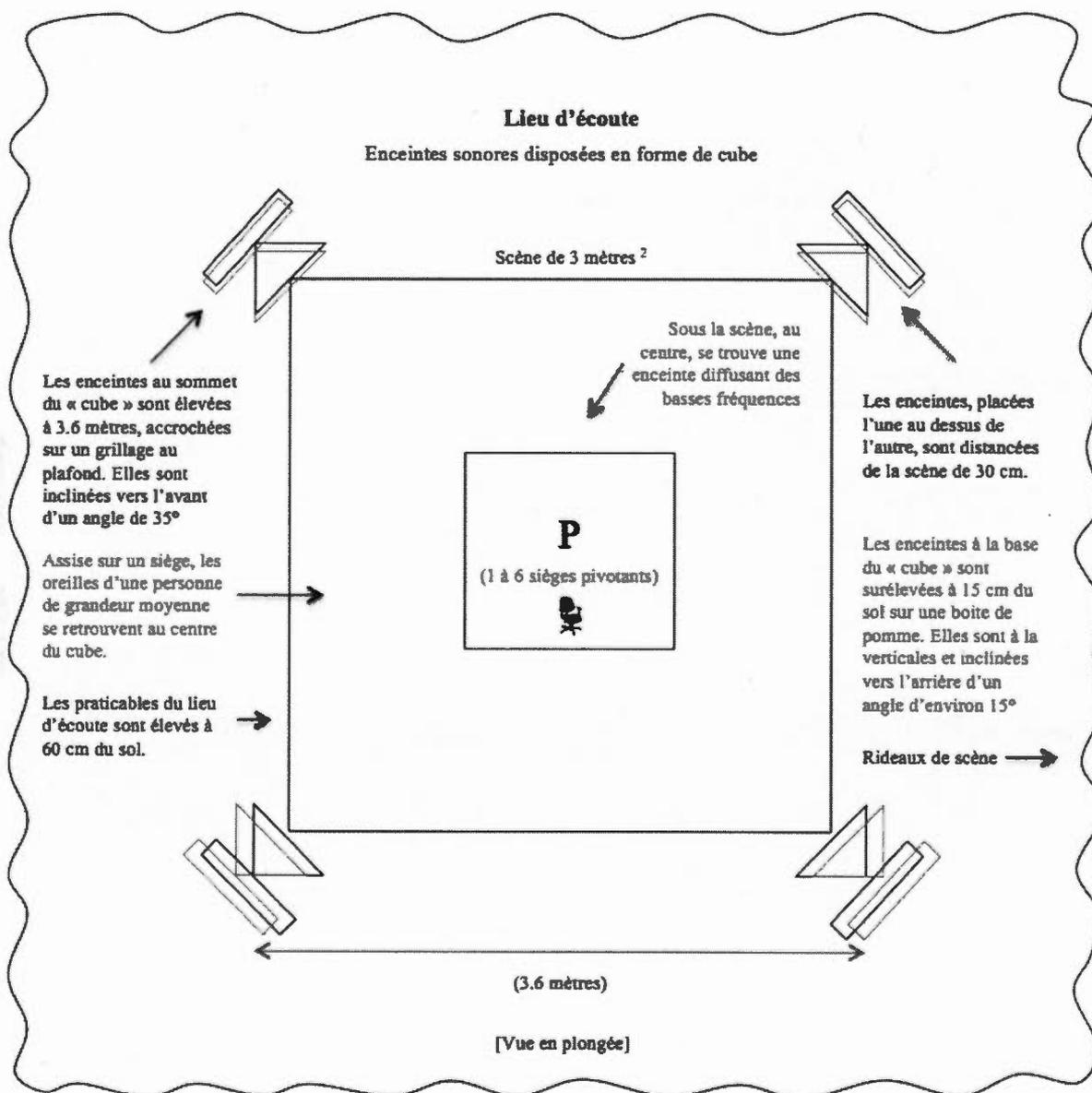
Figure I.4 Autres technologies abordées

## APPENDICE J

### PLAN DU DISPOSITIF

Figure J.1 Plan du dispositif de diffusion de *Derrière le mur* ..... p.137

## J.1

PLAN DU DISPOSITIF DE *DERRIÈRE LE MUR*Figure J.1 Plan du dispositif de *Derrière le mur*.

APPENDICE K

COMPILATION DES COMMENTAIRES  
DES PARTICIPANTS

Figure K.1    Compilation des commentaires de *Derrière le mur* ..... pp.139-140

<b>K.1</b>	<b>COMPILATION DES COMMENTAIRES DES PARTICIPANTS</b>
Nbr. de part. /38	
<b>APPRECIATION GÉNÉRALE</b>	
38	Tous ont apprécié l'histoire et l'expérience.
<b>ABSORPTION DIÉGÉTIQUE</b>	
38	Tous ont été absorbés diégétiquement dans l'histoire.
8	Ont dit que l'expérience était plus envahissante qu'au cinéma. « C'est super envahissant, on est au centre de la bulle. »
1	A proposé que dans le centre commercial, on se sentait davantage devant un radio-roman, puis lors de la scène du restaurant, il y aurait une davantage d'immersion se sorte qu'on ne se sente non plus en train d'écouter un roman, mais de vivre quelque chose, d'être dans l'action.
1	Au centre commercial, sons moins denses, plus 2D, alors qu'à partir du restaurant plus 3D. « Moins dense au début mais donc ça faisait comme si on plongeait progressivement encore plus profond avec le personnage, ça devient plus complexe à mesure que t'avance dans le truc. » « Et donc à la scène du rêve, c'est comme si c'était plus <i>deeper</i> et t'es plus préparé pour rentrer dedans. » « Surtout qu'après sa s'accélère, c'est vraiment bien fait. »
1	« J'écoute jamais de film car c'est trop <i>load</i> , mais dans le noir comme ça on dirait que tu plus prendre le temps de relaxer. »
5	Auraient aimé que ça dure plus longtemps (dont 2 voudraient un long métrage).
<b>IMMERSION ET GÉNÉRATION D'ÉMOTION &amp; D'IMAGINAIRE</b>	
38	Tous ont affirmé avoir ressenti un sentiment de présence.
3	« C'est une exploration. C'est particulier la subjectivité par le son. On se fit vraiment à nos yeux dans le vie, à 90% du temps. C'est particulier. Pis même j'essayais de compenser visuellement, en m'imaginant, évidemment, même en portant mon regard d'où venait le son. » « Une architecture sonore qui fait que tu sais quelle chose a une importance par rapport à d'autre. Tu plonges dans l'univers tout de suite. »
16	Ont dit avoir compensé l'absence d'image en les imaginant dans leur tête.
2	« Comme si on regardait un film avec un autre sens, sans que ce soit perturbant. »
1	Différent du livre audio : « Moi je lis des livres audio, mais c'est vraiment différent, car il y a le son qui est vraiment puissant et il y a toutes ces nuances. Et ça allait vachement loin dans la narration. »
2	Ont rit et crié (lors d'écoute en solo).
10	On est dans la bulle, dans le film. C'est comme si on traversait l'écran. L'impression de participer. « Au cinéma on est régie par l'école visuelle et en 2D, alors que là au contraire t'as l'impression de participer, avec la liberté de créer son décor, son personnage »
7	Plus envahissant et exigeant comme spectateur par rapport au cinéma : « On sent toutes les vibrations, c'est plus qu'au cinéma. Oui il y a vraiment un truc corporel. Au ventre. » « C'est vraiment organique. Tu ne sais pas vraiment ce qui se passe mais ça fait travailler, ça suggère. »
5	Ont avoué avoir eu peur à certains moments dans l'histoire
10	Ont avoué avoir eu quelques larmes à la fin ou trouvé que c'était touchant.
20	Le fait d'entrer dans la télé bien réussi. T'as l'impression d'entrer dans une autre dimension.
1	Oui et se mettre dans la peau du personnage. On était de son point de vue à Thomas
7	En plus de provoquer davantage l'immersion, le noir confèrerait une vulnérabilité envers les spectateurs.
18	Ont dit avoir été surpris par certains éléments ici et là dans le récit.
<b>COMPRÉHENSION DE L'HISTOIRE</b>	
5	M'ont dit que c'était moins clair au début. On aurait pu rester plus longtemps avec les personnages, avec un montage alterné moins rapide.
8	Flou dans la compréhension spatiotemporel dans la séquence du centre commercial.

1	A proposé que le montage, sous la même ambiance du centre commercial, donnait un manque de contraste qui perturbait un peu la compréhension de l'espace et de la focalisation.
1	A proposé qu'au début, pas inintéressant le découpage, faisait plus visuel, plus vidéo.
38	On bien compris la fin de relation avec Stéphanie et le flash back avec Anne-Sophie
5	Aurait pris un souffle plus fort ou quelque chose d'autre pour comprendre que Thomas s'endort.
6	M'ont dit qu'ils n'avaient pas tout de suite compris qu'il venait de se réveiller.
5	N'ont pas compris qu'Ariane serait probablement la fille de Thomas.
3	N'ont pas assez senti le malaise d'Anne-Sophie lors de sa rencontre avec Thomas.
<b>RELATIONS AVEC LES AUTRES SPECTATEURS</b>	
3	On ne peut pas aller chercher l'approbation du regard de l'autre.
1	On dirait que 4 personnes c'était juste parfait. 5 aurait été un peu gênant ; et plus que ça, je me serais peut-être senti pas bien. »
1	« C'est très individualiste. Autant je suis seule dans ce que je vis, j'avais l'impression que je ne pouvais pas partager, qu'il y avait un mur. »
1	Quand j'étais seul, j'ai crié, j'ai eu des larmes, alors qu'avec les autres je me suis retenu.
4	Il y a aussi une espèce de respect de l'univers sonore qui est créé ; ainsi tu ne veux pas déranger les autres. On a fait attention aux sons aux bruits qu'on faisait durant la présentation. Si je ris ou je cris, je vais déranger l'autre. C'est différent qu'au cinéma, car on n'est de l'autre côté de l'écran, on est dans la bulle ; on veut donc encore moins déranger l'autre.
2	« J'ai trouvé ça angoissant d'être dans un aussi grand espace. Ça ajoute à la vulnérabilité et ça joue encore davantage sur la perte de repère. »
<b>DISPOSITIF TECHNIQUE</b>	
10	Étaient surpris d'apprendre que je n'avais pas tout enregistré séparément.
3	M'ont demandé c'était quoi la 3D sonore, s'attendant à des images. Mais ont compris avec l'idée du sentiment de présence.
8	M'ont parlé de problèmes avec la 3D – que ça sortait davantage autour d'un même endroit.
38	Tous ont apprécié le son et les vibrations ; ont trouvé que l'enceinte basse fréquences aidait à l'immersion.
10	Étaient surpris d'apprendre que je n'avais tout enregistré séparément.
3	M'ont demandé c'était quoi la 3D sonore, s'attendant à des images. Mais ont compris avec l'idée du sentiment de présence.
12	Ont trouvé le son très détaillé, très texturé.
8	Ont dit avoir apprécié pouvoir se tourner sur les sièges pivotants.
<b>AUTRES COMMENTAIRES</b>	
1	Pourrait être bien d'avoir un lieu comme ça notamment pour les aveugles. « Ce pourrait être un beau cadeau car notre société n'est tellement pas développée pour eux ».
10	M'ont dit que je devrais le présenter ailleurs. « C'est complet. Tu pourrais créer une attente pour le prochain. »
1	Moi je paierais pour un long métrage de ce genre.
22	Ont dit avoir apprécié le jeu des acteurs
20	Ont dit avoir apprécié les musiques.
16	Ont dit avoir apprécié la conception sonore a été appréciée.

Figure K.1 Compilation des commentaires des participants.

**Notes :**

- Sur les 38 participants, 7 participations n'ont pas été enregistrées, mais leurs propos ont été recueillis.
- Sur les 38 participants, la plupart n'ont pas parlé beaucoup, mais ils ont au minimum acquiescé. Toutefois, la plupart des personnes ont mentionné au moins un petit commentaire sur des aspects différents.
- Lors des représentations solos, j'ai pu entendre les réactions des participants à partir de la régie.

## APPENDICE L

### CONTENU DE LA CLÉ USB

- Fichier L-1 Réduction de l'œuvre *Derrière le mur* en binaural (pour une écoute au casque).
- Fichier L-2 Réduction de l'œuvre *Derrière le mur* en *surround 5.1* (L-R-C-LFE-Ls-Rs).
- Fichier L-3 Extrait d'une représentation de *Derrière le mur*, le 16 décembre 2016, captée avec un microphone SoundField, en format-a (quadriphonique).
- Fichier L-4 Texte d'accompagnement du mémoire de maîtrise, format PDF.

## RÉFÉRENCES

### BIBLIOGRAPHIE

- Alibert, J.-L. (2008), *Le Son de l'image*, Presses universitaires de Grenoble (PUG).
- Altman, R. (1992), *Sound Theory, Sound Practice*, Routledge, New-York.
- Barnabé, R. (1991). *Guide de rédaction – Les nouvelles radios et l'écriture radiophonique*, Radio-Canada/Éditions Saint-Martin.
- Barnier, M. (2010). *Bruits, cris, musique de films – Les projections avant 1914*, Presses universitaires de Rennes – coll. « Le spectaculaire ».
- Barone, J. (2016). “*Alice Isn't Dead*”, a Dark New Fictional Podcast in a Booming Market, in The New-York Times. (A version of this article appears in print on March 8, 2016, on Page C5 of the New York edition with the headline: *A New Fictional Podcast Reflects a Booming Market*). Consulté le 20 décembre 2016.  
[Disponible en ligne : [https://www.nytimes.com/2016/03/08/arts/alice-isnt-dead-a-dark-new-fictional-podcast-in-a-booming-market.html?\\_r=2](https://www.nytimes.com/2016/03/08/arts/alice-isnt-dead-a-dark-new-fictional-podcast-in-a-booming-market.html?_r=2) ]
- Bazin, A. (1975). *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Les éditions du Cerf – Septième Art.
- Bayle, F. (2007). *Acousmatique* in Encyclopaedia Universalis. Paris, Universalis.
- Benjamin, W. (1955). *Charles Beaudelaire. Un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Éditions Payot et Rivages (pour la présente édition : Paris, 2002. Édition originale : Suhrkamp Verlag, Francfort).
- Bouvier, P. (2009). *La présence en réalité virtuelle, une approche centrée utilisateur*, Paris, Université Paris-Est.
- Chilton, M. (2016). *The War of the Worlds panic was a myth*, in The Telegraph. Consulté le 30 juin 2016. [Disponible en ligne : <http://www.telegraph.co.uk/radio/what-to-listen-to/the-war-of-the-worlds-panic-was-a-myth/> ]
- Chion, M. (1983). *Guide des objets sonores (condensé des travaux de Pierre Schaeffer – Traité des objets musicaux)*. INA-Buchet-Chastel.

Chion, M. (1985). *Le son au cinéma*, Cahiers du cinéma, Éditions de l'Étoile, coll. « Essais ».

Chion, M. (1990). *L'audio-vision*, Éditions Nathan.

Chion, M. (1998). *Le son*, Éditions Nathan.

Chion, M. (1999). *Textes sur la question de la description du son dans l'analyse audiovisuelle, 1. Le cinéma à la lettre*, Université Paris 3. [Disponible en ligne : <http://michelchion.com/texts>]

Chion, M. (2012). *100 concepts pour penser et décrire le cinéma sonore*, Copyright Michel Chion. [Disponible en ligne : <http://michelchion.com/texts>]

Dauzat, A., Dubois, J. & Mitterand, H. (1993). *Nouveau dictionnaire étymologique et historique du français*, Larousse.

Deleuze, G. (1985). *Les composantes de l'image*, in *L'image-temps*, Éditions de minuits.

Deshays, D. (1999). *De l'écriture sonore*, Marseille, Cie des Ours - Éditions entre/vues.

Deshays, D. (2010). *Créateur sonore : Théâtre, disque, cinéma, radio*. Atelier de maître. Université de Montréal. [Disponible en ligne : <http://webcache.googleusercontent>]

Eco, U. (1962). *L'œuvre ouverte*, Éditions du Seuil.

Eisenstein, S.M. (1945). *La non-indifférente nature*, in *La non-indifférente nature/2*, tome 4 des *Oeuvres*, coll. 10/18, UGE, 1978.

Gaudreault, A. & Jost, F. (1990). *Le récit cinématographique*, Éditions Nathan, réédité en 1998.

- Gauthier, P.-A.†, Berry, A.† & Woszczyk, W.\* (2004). *Introduction aux fondements, aux technologies et aux applications potentielles de la synthèse de champs acoustiques pour la spatialisation audio sur réseaux de haut-parleurs*, † GAUS & \* CIRMMT, Université de Sherbrooke & Université McGill. [Disponible en ligne : [http://econtact.ca/72/gauthier-eta1\\_champacoustique.pdf](http://econtact.ca/72/gauthier-eta1_champacoustique.pdf)]
- Horstmann, R. (2008), *Comment écrire pour la radio*, Éditions Gremese.
- Jullier, L. (1995), *Les sons au cinéma et à la télévision. Précis d'analyse de la bande-son*, Éditions Armand Colin.
- La Rochelle, R. (2002) *The Birds Are Coming! Les sources phonographiques et radiophoniques du son au cinéma*, in *Écouter le cinéma*, Éditions Les 400 coups.
- Lacasse, G. (2002). *Du cinéma oral à la radio visuelle. Pratiques intermédiatiques au Québec, 1900-1950*, in *Écouter le cinéma*, Montréal, Éditions Les 400 coups.
- Morin, E. (1956). *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Les éditions de minuit, réédité en 1978.
- Nattiez, J.-J. (1997). *De la sémiologie générale à la sémiologie musicale*, in *Protée*, vol. 25, no. 2.
- Normandeau, R. (1993). *Circuit: musiques contemporaines, vol. 4, n° 1-2*. Consulté le 10 novembre 2011. [Disponible en ligne <http://id.erudit.org/iderudit/902070ar>]
- Pelletier, E. (1995). *Écrire pour le cinéma. Le scénario et l'industrie du cinéma québécois*, Québec, CRELIQ/Nuit blanche éditeur.
- Plasseraud, E. (2007). *Cinéma et imaginaire baroque*, Presses Universitaires du Septentrion.
- Pradalié, R. (1951). *L'art radiophonique*, Presses Universitaires de France.
- Senge, P. (avec Gauthier, A.), *La cinquième discipline*, Bantam Doublebay. Dell Publishing Group, trad. First, 1991, pp. 17- 45.

Solomos, M. (1999). *Première publication, in Ouïr, entendre, écouter, comprendre après Schaeffer, Schaeffer phénoménologue*. Consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2014. [Disponible en ligne : <http://www.univ-montp3.fr/~solomos/Schaeff.html> ]

Walt Disney Company. (1995). *Script for The Extra TerrorEstrial Alien Encounter*. Consulté le 3 décembre 2015. [Disponible en ligne : <http://www.uabmagic.com/UABpages/lyrics.php?songID=19523> ]

Watzlawick, P. (1975). *Changement – Paradoxes et psychothérapie*, Éditions du Seuil.

## RÉFÉRENCES ÉLECTRONIQUES

- Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI). Consulté le 5 novembre 2010.  
[http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/vitrine/recherches\\_champ\\_principal.asp](http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/vitrine/recherches_champ_principal.asp)
- Chevanne, Jean-Luc. (1999). *Journal des anthropologues*, Association française des anthropologues, *Son, image, imaginaire*. Consulté le 2 mars 2014.  
<http://jda.revues.org/3103>
- Courville, D. (1993). *Procédés et systèmes d'enregistrement et de reproduction sonores en trois dimensions*, UQAM. <http://www.courville.uqam.ca/memoire.html>
- Cox, T. (2013). *Wavefield Synthesis : Souped-Up Surround Sound*, University of Salford. <https://acousticengineering.wordpress.com/tag/3d-sound/>
- Deshays, D. *Le son du théâtre, un toucher*, Théâtre/Public. Consulté le 14 novembre 2014. [http://deshays.net/www.deshays.net/Le\\_son,\\_un\\_toucher.html](http://deshays.net/www.deshays.net/Le_son,_un_toucher.html)
- Dictionnaire Larousse, *Anéchoïque*, [En ligne]. Consulté le 20 décembre 2017.  
<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/an%C3%A9cho%C3%AFque/3400>
- Garcia, P. (2014). *The Great Podcast Resurgence : Serial and 7 Others to Binge-Listen to Now*, Vogue. Consulté le 20 décembre 2016.  
<http://www.vogue.com/article/serial-podcasts-to-listen-to>
- Gunthert, A. (2016). *Une illusion essentielle*, in in *Études photographiques*, 34. [En ligne]. Consulté le 19 décembre 2016.  
<http://etudesphotographiques.revues.org/3592>
- Galanopoulo, L. (2014). *Guérir le vertige grâce à la réalité virtuelle*, [En ligne]. Consulté le 20 novembre 2017. <https://lejournal.cnrs.fr/articles/guerir-le-vertige-grace-a-la-realite-virtuelle>
- Hill, J. (2000). *The ExtraTERRORestrial Files - Part 1 & 2*, Jim Hill Media. Consulté le 2 décembre 2011.  
[http://jimhillmedia.com/editor\\_in\\_chief1/b/jim\\_hill/archive/2001/01/01/298.aspx](http://jimhillmedia.com/editor_in_chief1/b/jim_hill/archive/2001/01/01/298.aspx)  
[http://jimhillmedia.com/editor\\_in\\_chief1/b/jim\\_hill/archive/2001/01/01/299.aspx](http://jimhillmedia.com/editor_in_chief1/b/jim_hill/archive/2001/01/01/299.aspx)

Ircam – Centre Pompidou, *Système WFS et ambisonique à l'Espace de projection*. Consulté le 10 octobre 2016.

<https://www.ircam.fr/project/detail/systeme-wfs-et-ambisonique-a-lespace-de-projection/>

Jouan, F. *Grèce antique (Civilisation) – Théâtre et musique*, in Encyclopaedia Universalis. [En ligne] :

<http://www.universalis.fr/encyclopedie/grece-antique-civilisation-theatre-et-musique/>

Kemwer, H. (2007). *Case Study: Pierre Schaeffer, Against the Modern World*. Consulté le 10 novembre 2012.

<http://againstthemodernworld.blogspot.ca/2007/11/case-study-pierre-schaeffer.html>

Newborn, A. *The ExtraTERRORestrial Alien Encounter*, Endor Express. Consulté le 2 décembre 2011.

<http://www.endorexpress.net/related/the-extraterrestrial-alien-encounter/>

Oculus (2016). *Présentation : Oculus Rift*. Consulté le 13 octobre 2016. <https://www.oculus.com/rift/>

Ossic (2014). *Hear an entirely new dimension of sound*. Consulté le 15 novembre 2016.

<https://www.ossic.com/>

Pessey, A. (2016). *Ossic X : le casque ultime pour la réalité virtuelle ?*, Numerama. Consulté le 1<sup>er</sup> février 2017.

<http://www.numerama.com/tech/164155-ossic-x-le-casque-ultime-pour-la-realite-virtuelle.html>

Radiotopia, *The Thruth*. Consulté le 20 décembre 2016. <https://www.radiotopia.fm/podcasts/the-truth>

UQO (Université du Québec en Outaouais), *Cyberpsy – Immersion et sentiment de présence*. Consulté le 20 avril 2017.

[http://w3.uqo.ca/cyberpsy/fr/pres\\_fr.htm#def](http://w3.uqo.ca/cyberpsy/fr/pres_fr.htm#def)

Villodre, N. *Weekend de Walter Ruttmann*. Editions Objectif Cinéma, Hors Champ. Consulté le 16 décembre 2010  
<http://www.objectif-cinema.com/spip.php?article3644>

Q-Sound Laboratory. (1996). *Q-Sounds Lab Demo – Binaural Audio Demo*. Consulté le 16 novembre 2013.  
[http://www.qsound.com/demos/virtualbarbershop\\_long.htm](http://www.qsound.com/demos/virtualbarbershop_long.htm)

Slater, M. (2003). *A note on presence terminology*, University College London (UCL). Consulté le 26 mars 2018.  
[http://www0.cs.ucl.ac.uk/research/vr/Projects/Presencia/ConsortiumPublications/ucl\\_cs\\_papers/presence-terminology.htm](http://www0.cs.ucl.ac.uk/research/vr/Projects/Presencia/ConsortiumPublications/ucl_cs_papers/presence-terminology.htm)

Starkey Labs Inc. (1999). *Unveils New Technology – Cetera*. Consulté le 20 décembre 2017.  
<https://www.audiologyonline.com/releases/starkey-labs-inc-unveils-new-6575>

Waves Audio. (2016). *What is Waves Nx ?*, Waves Audio. Consulté le 10 décembre 2016. <http://www.waves.com/nx>

## ŒUVRES CITÉES

*À la semaine prochaine* (Radio-Canada Première & Philippe Lagüe, 2010 – auj.)  
[http://ici.radio-canada.ca/emissions/a\\_la\\_semaine\\_prochaine/2016-2017/](http://ici.radio-canada.ca/emissions/a_la_semaine_prochaine/2016-2017/)

*Alice Isn't Dead* (Night Vale Presents & Joseph Fink, 2016 – auj.)  
<http://www.nightvalepresents.com/aliceisntdead/>

*Alien Encounter Extra Terrorestrial* (Walt Disney World, 1995)  
<https://www.youtube.com/watch?v=7UGxRYDc9xw>

*Criminal* (Radiotopia & Phoebe Judge, 2014 – auj.)  
<http://thisiscriminal.com/>

*Dead Reckoning*, (John Cromwell, 1947)  
 Extraits : <https://www.youtube.com/watch?v=FE793EQnWBk>

*Haircut* (Hugo Zuccarelli, 1983)  
[http://www.acousticintegrity.com/acousticintegrity/Sound\\_Samples/Entries/2007/11/1\\_Haircut.html](http://www.acousticintegrity.com/acousticintegrity/Sound_Samples/Entries/2007/11/1_Haircut.html)

*Matchbox Shake* (Hugo Zuccarelli, 1983)  
<https://www.youtube.com/watch?v=hXmSf2X3ZCQ>

*Notes on Blindness* (Peter Middleton & James Spinney, 2016)  
<http://www.notesonblindness.co.uk/>

*Serial* (WBEZ Chicago & Sarah Koenig, 2014 – auj. )  
<https://serialpodcast.org/>

*Strangers with Patrick Watson* (Felix & Paul, 2014)  
<https://www.felixandpaul.com/?projects/strangers>

*The Adventures of Philip Marlowe* (Raymond Chandler, 1947 – 1958)  
[https://archive.org/details/OTRR\\_Philip\\_Marlowe\\_Singles](https://archive.org/details/OTRR_Philip_Marlowe_Singles)

*The Truth : The Sweet Music of Friction* (Radiotopia & Jonathan Mitchell, 2016)  
<http://www.thetruthpodcast.com/story/2016/12/21/the-sweet-music-of-friction>

*Virtual Barber Shop* (Q-Sounds Studios, 1996)  
<https://www.youtube.com/watch?v=IUDTlvagiJA>

*War Of The Worlds* (Orson Welles, 1938)  
<https://www.youtube.com/watch?v=W6YNHq1qc44>

*Wochenende (ou Weekend)* (Walter Ruttmann, 1929)  
<https://www.youtube.com/watch?v=KVZVpAVfZ6M>