

LA WEB-SÉRIE « MON ŒIL »

LE SON DANS LE FILM D'ANIMATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Appréhender les éléments constitutifs d'un film d'animation ;
- Identifier les éléments sonores d'un film ;
- Expérimenter la signification d'un son associé à une image.

SON ET ANIMATION

Le cinéma en prise réelle a habitué le spectateur à la présence du son concomitant de l'image : dialogues, musique, bruitages, etc. sont enregistrés pendant la prise de vue. Dans le cadre du film d'animation, le son doit être créé de toutes pièces. Il est envisagé dès le début de la création du film, au même titre que les différents aspects de la narration. Dans certains cas, scénario et images sont conçus à partir de la bande son (par exemple *Fantasia* de Walt Disney en 1940, ou *The Tune* de Bill Plympton en 1992). Le son est rarement enregistré durant le tournage d'un film d'animation : on parle de **son post-synchronisé**, résultat de différentes opérations d'enregistrement et montage pour obtenir une synchronisation entre images et sons. L'artificialité des sons raisonne ainsi avec celle de l'animation.

BREF HISTORIQUE

Années 1920 :

recherches sur la transcription graphique du son.

Début des années 1930 : développement du film animé sonore suite à l'influence de *Steamboat Willie* de Walt Disney (1928), pionnier dans l'utilisation du son post-synchronisé.

1929-1931 :

Silly Symphonies (Walt Disney). La musique qui souligne les actions du film est composée, interprétée et enregistrée en fonction du découpage du film. Une fois enregistrée, elle est retranscrite sous forme de partition graphique (divisée en 24 unités par seconde) à partir de laquelle l'animation est alors exécutée.

Depuis 1980 :

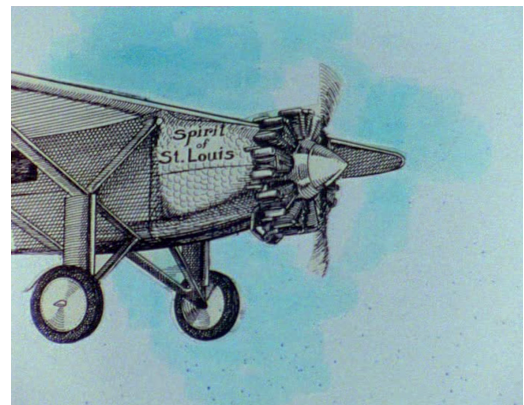
le son prend une place toujours plus grande dans la conception des films, du fait de développements techniques majeurs (systèmes de diffusion multicanaux, amélioration du matériel numérique d'enregistrement et de mixage). La post-production sonore acquiert une importance nouvelle.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE SONS

La provenance des sons d'un film (dialogues, musiques, bruitages) permet de les différencier. Leur origine joue un rôle significatif pour la narration et l'esthétique du film et agit sur le spectateur.

On distingue ainsi :

Les sons « in » : la source du son est visible à l'écran.



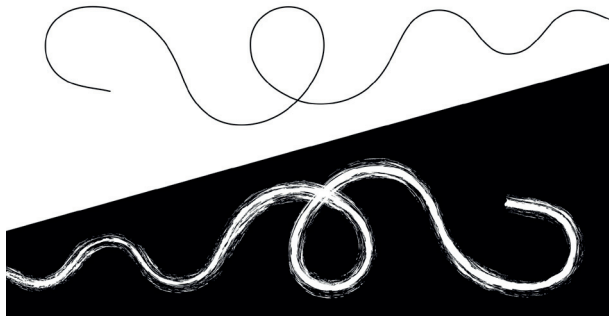
Robert Breer, *ATOZ*, 2000, 5'24, © Robert Breer

Dans *ATOZ*, l'abécédaire imagé de Robert Breer (1926-2011), réalisateur américain avant-gardiste, certains mots sont accompagnés d'un bruitage. En choisissant les sons caractéristiques de ces objets – moteur d'avion, klaxon d'automobile – Robert Breer ajoute un niveau de signification supplémentaire à ses images que les sons désignent par métonymie.

Les sons « hors champ » : la source sonore n'est pas visible à l'écran mais est intégrée à la narration.

Les sons « off » ou « over » : la source sonore n'est présente ni à l'écran, ni dans la narration (les personnages du film ne l'entendent pas). Ces sons ont pour vocation de renforcer le sens d'une image.

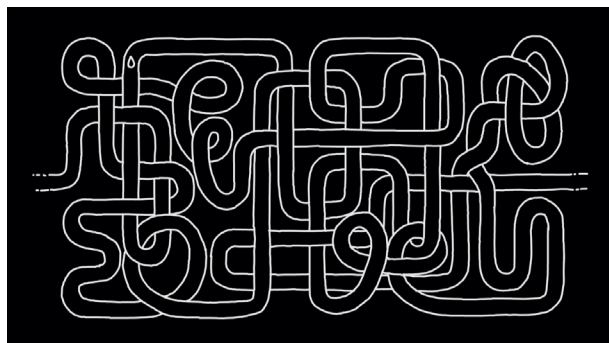
L'exemple le plus courant de son hors-champ est la voix off. Dans *Art'bracadabra* de Raphaël Garnier, c'est la voix d'Eric Borgen qui conte l'histoire des formes. Le comédien a enregistré en studio les textes rédigés au préalable, qui ont ensuite été montés et synchronisés en fonction des images.



Raphaël Garnier, *Art'bracadabra [épisode 6 - L'outil]*, 2015, 1'33, © Centre Pompidou

LE RAPPORT IMAGE-SON

Du renforcement de la narration à la suggestion spatiale, jusqu'à la signification symbolique, le son a plusieurs fonctions dans le cinéma d'animation. Le sens d'une image varie selon le son qui lui est accolé.



Johnny Kelly, *The Seed*, 2008, 2'9, © Johnny Kelly

Dans *The Seed*, la musique originale souligne et accompagne la narration : elle évolue et varie au fil des aventures du pépin. Ainsi, lorsqu'il plonge

dans les méandres des égouts, la musique joue sur les basses pour suggérer le monde souterrain.

Les musiques d'ambiance permettent de planter un décor, de suggérer une émotion. On distingue la musique empathique, en adéquation avec les images qui renforce les émotions que le réalisateur veut nous faire ressentir ; et la musique an-empathique, qui au contraire contraste avec les images.

Le film d'animation pose la question du rapport image-son différemment du cinéma : souvent plus poétique et métaphorique que descriptif, le son doit rendre compte d'une manière différente et souvent non réaliste de représenter le monde.

LE CAS DU DIALOGUE

Le son n'étant pas enregistré en prise directe pour les films d'animation, les dialogues sont à ajouter en post-production. Ils nécessitent également d'appliquer la synchronisation labiale : le mouvement des lèvres des personnages doit être en adéquation avec les syllabes prononcées. Dans le cas d'absence de dialogue (ce qui est fréquent dans le film d'animation) et parfois de musique additionnelle, le langage et l'expressivité corporelle de marionnettes ou de personnages dessinés remplacent la narrativité de la parole.

Le film *Rubika* ne comporte aucun dialogue, mais le personnage principal s'esclaffe, crie, halète. Tous ces sons nécessitent de respecter la synchronisation labiale : les lèvres du personnage bougent de façon plus ou moins réaliste, en fonction de la technique d'animation choisie.



Claire Baudean, Ludovic Habas, Mickaël Krebs, Julien Legay, Chao Ma, Florent Rousseau, Caroline Roux, Margaux Vaxelaire, *Rubika*, 2010, 3'59, © Autour de Minuit

Le petit + de « Mon Œil »

Le son du pignon de David Martin [Épisode 2] explore l'adéquation du son et de l'image selon le principe de la synesthésie. Chaque objet vu à l'écran produit un son qui génère un effet coloré. En effet, la synesthésie consiste en l'utilisation simultanée de plusieurs sens grâce aux interactions entre l'image (vision grâce aux plages colorées) et le son (ouïe).

PARDON ? VOUS AVEZ DIT ?

- **Son post-synchronisé** : son et image enregistrés séparément et réunis à la table de montage.
- **Synchronisme** : simultanéité temporelle, ici établie entre l'image et le son. Ces deux éléments peuvent être enregistrés simultanément sur deux appareils différents (caméra et magnétophone). Le signal enregistré sur bande magnétique représente une perforation virtuelle, qui permettra d'obtenir le synchronisme une fois qu'elle sera repiquée sur le film lors du montage. À une longueur de son magnétique correspond une longueur égale d'image.

EXERCICE PRATIQUE

CRÉER SA PROPRE BANDE SONORE

Temps de réalisation : 1h30

Matériel nécessaire : objets à disposition dans la classe

Objectifs pédagogiques

- Expérimenter une technique de création sonore de film d'animation
- Développer l'imagination auditive
- Travailler en groupe
- S'exprimer à l'oral

Déroulement de l'exercice

L'exercice se déroule en deux temps.

- Tout d'abord, en manipulant librement un objet choisi, l'enseignant montre aux élèves les sons/bruits qu'il produit. Il identifie les évocations qu'il y associe (souvenir, paysage, source du son). L'objectif est d'inciter l'élève à comprendre que l'activité d'écoute consiste à isoler certains sons. Par exemple, un bruissement de feuille de papier

évoque le vent, preuve qu'un son peut être produit par un objet que l'on ne soupçonne pas.

- Dans un second temps, les élèves répartis en petits groupes choisissent ce qu'ils souhaitent évoquer par le son, puis l'objet qui servira au bruitage au sein de leur groupe. Ils testent pour cela différents objets et les sons qu'ils peuvent en tirer. Ils élaborent ensuite un bref scénario dans lequel ils précisent quel objet utiliser et comment pour effectuer tel ou tel bruitage.
- Enfin, chaque groupe active ses bruitages au fil de son histoire devant la classe.

PISTES BIBLIOGRAPHIQUES

Sébastien Denis,
Le cinéma d'animation,
Paris : Armand Colin, 2011

Marie Michel (dir.), Vincent Pinel,
Vocabulaire technique du cinéma,
Paris : Armand Colin, 2008

Logiciel libre (son)
Audacity (Windows, Mac OS X, GNU/Linux,
version 2.1.0) [Logiciel], 2015 ;
disponible en ligne : <http://audacity.fr/>
En usage dans l'Éducation nationale.