Comment le son peut-il changer notre perception d'une scène ?

Niveau
6e-3e

Durée
50min

Quand ?
Avant ou après la séance

Organisation de la classe
En classe entière

Matériel
– Un vidéo projecteur
– Un ordinateur

OBJECTIFS

→ En étudiant la musique, les notions d'intensités, de textures, les tensions et les effets sonores, les élèves réalisent comment l'émotion passe par l'écoute.

Le son ne sert pas seulement à accompagner l'action : il peut **construire une trajectoire émotionnelle**, faire monter l'inquiétude puis transformer notre regard sur les personnages.

Prenons l'exemple d'*Edward aux mains d'argent*, réalisé en 1990 par Tim Burton. Le film éclaire en de nombreux passages la manière dont le son parvient à traduire la différence et l'émotion mieux que ne le peuvent les mots. Il invite à **interroger le rôle du design sonore** dans la construction du merveilleux et du sentiment d'étrangeté.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le **design sonore**, c'est l'art de créer et d'organiser les sons (bruits, ambiances, effets) pour fabriquer un monde et guider nos sensations.

CAS D'ÉTUDE : DU CONTE AU FILM D'HORREUR, UNE SÉQUENCE D'*EDWARD AUX MAINS D'ARGENT*

Edward n'est pas un garçon ordinaire, il est la création d'un inventeur. Il a reçu un cœur pour aimer, un cerveau pour comprendre. Mais son concepteur est mort avant d'avoir pu terminer son œuvre et Edward se retrouve avec des lames de métal et des instruments tranchants en guise de doigts.

La séquence choisie montre Kim rentrant tard chez elle et montant dans sa chambre.

Elle se dévêt, chantonne puis s'observe dans le miroir, persuadée d'être seule. Dans l'ombre pourtant, Edward est allongé sur son lit, les mains pleines de lames. Immobile et silencieux, il assiste malgré lui à cette scène d'intimité. La tension naît avant même l'événement, grâce à une orchestration sonore d'une précision millimétrée.

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

1. **Le son sans l'image**
2. **L'image sans le son**
3. **La séquence réunifiée**
4. **Ce que le son change**

SUPPORTS ACCESSIBLES EN LIGNE

Edward aux mains d'argent de Tim Burton, 1990 : Séquence *Une drôle de rencontre* [1'30]

↳ Séquence 1 : LE SON SANS L'IMAGE

↳ Séquence 2 : L'IMAGE SANS LE SON

↳ Séquence 3 : AVEC SON ET IMAGE

DÉROULÉ

① LE SON SANS L'IMAGE [10min]

→ Écouter la **séquence 1** sans image.

a. Reconnaissez-vous des sons familiers ?
b. Que se passe-t-il selon vous ?

② L'IMAGE SANS LE SON [10min]

→ Projeter la **séquence 2** sans le son.

a. Comment réagit Edward au cri de Kim ?
b. Que voyez-vous maintenant que vous n'aviez pas entendu ?

③ LA SÉQUENCE RÉUNIFIÉE [15min]

→ Projeter la **séquence 3** dans son intégrité.

a. Écoutez particulièrement le cri de Kim : vous paraît-il entièrement réaliste ?
b. Que produit sa reprise en boucle sur votre perception de la scène ?

→ Faire observer que le cri dépasse le simple événement apparenté au réel et contribue par cette forme à **faire basculer la scène vers l'horrifique**.

④ COMPRENDRE CE QUE LE SON CHANGE [15min]

a. Qu'est-ce que le son a changé dans votre lecture de la scène ?

Privée du son, la scène prend une autre dimension. À l'écoute, tout semblait centré sur la peur de Kim : son cri dominait la bande sonore, effaçant le reste du monde. Mais à l'image seule, c'est une tout autre histoire qui se joue. On découvre qu'Edward lui aussi est terrifié. Son silence n'est pas menaçant : il relève plutôt de la timidité, voire de la sidération. Dans le film d'horreur traditionnel, le monstre rugit ; ici, il est muet. Et ce mutisme révèle, tout au long du film, la trace de son innocence blessée.

En observant sans entendre, on perçoit la panique réciproque : la jeune fille hurle, Edward sursaute, recule, gesticule maladroitement. Ses doigts, armes involontaires, transpercent le matelas à eau. Des jets s'élèvent, comme des geysers absurdes, brouillant la frontière entre peur et burlesque. Ce moment tragique et grotesque renverse l'imaginaire du monstre : la menace devient victime. Le film passe alors de l'épouvante à l'empathie.

Ce renversement repose aussi sur le traitement du cri de Kim. Synchrone avec l'action, le cri samplé (ou artificialisé) devient un motif sonore. Cette transformation convoque momentanément les codes du film d'horreur et renforce l'impression de menace. Mais l'image nous montre simultanément la panique et la maladresse d'Edward. Le son construit ainsi une première lecture de la scène que le comportement d'Edward vient aussitôt déplacer : de la peur du monstre vers l'empathie pour celui que l'on prenait pour le monstre qui manifestement tremble comme une feuille.

POUR CONCLURE L'ACTIVITÉ

→ Demander aux élèves de citer d'autres scènes où un son réaliste leur parait transformé, amplifié ou stylisé au point de modifier leur perception de la situation ou d'un personnage.

→ Relier leurs observations à la prise de notes collective : sons, émotions, transformations, effets de genre.

ALLER PLUS LOIN

- Dans ***Pour une poignée de dollars*** **de Sergio Leone**, on peut s'arrêter sur les affrontements au revolver et, notamment, sur le premier règlement de comptes de l'étranger avec les hommes qui l'ont provoqué au début du film. À l'image, le geste est simple : un homme tire. Mais Leone construit un Ouest qui ne cherche pas le naturalisme sonore. Les bruitages sont postsynchronisés et volontairement hypertrophiés : bottes, chevaux, armes, coups de feu deviennent des événements sonores, plus grands, plus secs, plus impressionnants que leur équivalent réaliste. **Le son** de ce film accompagne l'action de manière exemplaire. Il lui donne du poids, du style, presque une dimension mythologique qui **participe pleinement à la mise en scène**. On peut parler d'un véritable deuxième tournage sonore consacré aux voix et aux bruitages tellement les prises de sons ont été nombreuses.

- Dans Coraline **d'Henry Selick**, la transformation progressive de l'autre mère, lorsqu'elle abandonne son apparence maternelle pour devenir une créature filiforme puis arachnéenne est tout à fait parlante. À mesure que son corps se transforme, tous ses mouvements s'accompagnent de craquements, de cliquetis et de sonorités métalliques. Ces sons ne cherchent pas seulement à rendre ses mouvements crédibles : ils accentuent ce qu'elle devient, durcissent sa présence et font peu à peu entendre quelque chose de mécanique et d'inquiétant dans son corps. **Le son** participe ainsi pleinement à la métamorphose : il ne décrit plus seulement le personnage, **il contribue à le transformer sous nos yeux**.

Une ressource CNC conçue par Nolwenn Thivault (Narrason) avec le conseil technique d'Éric Tisserand (AFSI), dessinée par Charlotte Collin (Formula Projects).