

**Institut Supérieur des Techniques du Son**  
**Section Audiovisuel**  
**Promotion 2013-2016**  
**Mémoire de fin d'études**

# **La mise en scène sonore : facteur immersif et éveil des émotions au cinéma.**

---

**Alexandre Rivaud**

**Directeur de mémoire : Jean-Yves LELOUP**

**GROUPE  
ESRA**



## **Résumé :**

Ce mémoire vise à mettre en valeur le lien entre le son et l'émotion au cinéma. Tout en détaillant le mécanisme émotionnelle dans un premier temps, nous nous intéresserons ensuite dans ce sujet d'étude à la façon dont la bande-son et la mise en scène sonore contribuent à l'immersion du spectateur dans le film, deux éléments qui se révèleront essentiels car générateurs d'émotions.

## **Le choix du sujet :**

Le rapport son et image au cinéma est un concept qui me passionne et m'interpelle. La relation entre l'émotion et le son est un sujet qui peut sembler vague et sans complexité pour certains, notamment ceux pour qui seul la musique évoque un facteur émotionnel.

Or, la musique n'est qu'un élément parmi toute la bande-son d'un film. Il est vrai que celle-ci détient un impact émotionnel particulièrement marquant pour l'auditeur, puisqu'elle contient des aspects rythmique et mélodique auxquels l'oreille humaine est largement sensible. Cependant la bande sonore et sa mise en scène sont essentiels à l'amorce voir même au déclenchement d'émotions chez le spectateur à son insu.

De la même façon, j'ai souvent remarqué chez les néophytes, se disant pourtant amateur de cinéma, que leur attention et leur critiques se portaient essentiellement sur le traitement de l'image. Un peu comme si ils n'arrivaient pas à percevoir l'importance du son dans la mise en scène de l'image...

Il m'a donc semblé enrichissant et intéressant d'explorer cette étude afin de comprendre le mécanisme émotionnel, et d'approfondir mes connaissances et mes compétences d'analyse sonore.

# Table des matières

---

Remerciements	6
<b>Introduction</b>	7
<b>Chapitre 1 : Le mécanisme émotionnel</b>	9
<b>    1.1    <u>Les émotions dans la vie courante</u></b>	
1.1.1 Les émotions dans la vie réelle	9
1.1.2 L'émotion : un langage de plaisir au cinéma	10
<b>    1.2    <u>L'affectation du cerveau par le son</u></b>	
1.2.1 Une émotion ciblée	11
1.2.2 Les effets du cinéma sur le système limbique	13
1.2.2 Mémoire traumatique et influence du son	14
<b>    1.3    <u>Composition et outils d'analyse de la bande son au cinéma</u></b>	
1.3.1 Composants et fonctions de la bande son	14
1.3.2 Particularité de la bande son au cinéma	17
<b>Conclusion de la première partie</b>	21

## **Chapitre 2 : L'art de la mise en scène sonore : immersion totale 22**

### **2.1 Immersion progressive**

<b>2.1.1 Les critères d'immersion sonore</b>	<b>22</b>
<b>2.1.2 Notion de rythme et de cadence sonore</b>	<b>26</b>

### **2.2 La mise en scène sonore de l'émotion**

<b>2.2.1 Les outils sonores</b>	<b>29</b>
<b>2.2.2 Le cadrage sonore</b>	<b>32</b>
<b>2.2.3 Symbolisme et identification des sons</b>	<b>34</b>

### **Conclusion de la deuxième partie 37**

### **Conclusion 38**

### **Annexes :**

<b>Bibliographie</b>	<b>40</b>
<b>Filmographie</b>	<b>41</b>

## **Remerciements :**

Je tiens à remercier Jean-Yves Leloup, directeur de mémoire, pour son investissement, sa disponibilité et ses conseils avisés.

Également, je souhaite remercier toute ma famille et mes proches pour leur soutien, la relecture de mon mémoire, et leurs avis sur le sujet.

Enfin, je voudrais notamment remercier :

Arthur Saumont, étudiant en psychomotricité, pour ses cours enrichissants sur les émotions.

Ainsi que Michel Cicotti et mon père, Pierre-Jean Rivaud, tout deux ostéopathes, pour leur partage de connaissances sur le mécanisme émotionnel.

---

## INTRODUCTION

---

L'émotion est une réaction pure et propre à l'homme. Elle se caractérise par un trouble de l'humeur provoquant ainsi un déséquilibre du raisonnement d'un individu face à une situation nouvelle ou imprévue. Cet état est à la fois psychique et psychologique, conditionnant ainsi l'homme dans la réflexion.

« *L'écran est un support magique. Il a tellement de force qu'il peut retenir l'attention en transmettant des émotions et des humeurs telles qu'aucune autre forme d'art ne puisse lutter.* »<sup>1</sup> En effet, comme le souligne **Stanley Kubrick**, le cinéma est un stimulateur d'émotions intenses. Depuis son ébauche, le rapport son et image est un art constructif, progressif, et immersif capable de plonger le spectateur dans un état psychologique profond tout en faisant abstraction de son état physique.

Que ce soit, « Shining » de **Stanley Kubrick** dans le genre horrifique, ou « The Truman Show » de **Peter Weir** dans le genre comédie dramatique, chaque film possède son “genre émotionnel” qui est plus ou moins marqué. On remarque également que les œuvres cinématographiques vont souvent de pair avec une bande sonore particulièrement bien travaillée et jouant un rôle essentiel dans l'efficacité des différentes mises en scènes choisies pour susciter l'émotion attendue. En effet, la bande-son est un élément primordial pour donner vie et dimension à l'image. Elle a cette particularité de pouvoir influencer comme bon lui semble l'image et donc le spectateur par la même occasion.

Au travers des différentes thématiques abordées dans notre étude, nous tenterons de comprendre comment la bande son au cinéma, parvient à toucher le spectateur jusqu'à l'immerger dans des états émotionnels profonds.

Cette problématique induit par la même occasion plusieurs interrogations qui seront traitées tout au long de notre développement. Notamment :

Comment fonctionne le processus émotionnel? Comment l'émotion est elle perçue par le spectateur au cinéma?

En quoi le son influence t-il l'auditeur sur son état psychologique-émotionnel?

---

<sup>1</sup> Citation de Stanley Kubrick; source : <http://lyc89-larousse.ac-dijon.fr/spip.php?article1917>

Comment le rapport son-image parvient-il à immerger le spectateur dans un film?

Quel est le lien entre l'immersion du spectateur et la naissance d'émotions?

En quoi la mise en scène sonore favorise t-elle le mécanisme émotionnel au cinéma?

En quoi la mise en scène sonore véhicule t-elle des émotions?

Comment définir le lien entre bande-son, émotion, et immersion?

Nous nous intéresserons dans un premier temps à la manifestation des différentes formes d'émotions dans la vie courante et l'approche qu'en apporte le cinéma. Puis nous approfondirons notre étude sur le mécanisme cognitif donnant naissance aux émotions. Tout en s'intéressant à l'influence du son sur le cerveau, nous ferons évoluer le sujet sur les fonctions de la bande-son au cinéma.

Dans un deuxième temps, notre étude sera consacrée à la façon dont la bande-son parvient à immerger progressivement le spectateur dans l'univers du film. Nous établirons alors les différents critères d'immersion sonore nécessaire à la manifestation d'émotions chez le spectateur. Puis nous étudierons l'aspect de la mise en scène sonore, et la façon dont elle véhicule l'émotion suivant les variations sonores, le cadrage sonore ou la symbolique des sons.

Cette étude étant principalement axée sur le son et sa mise en scène, nous n'approfondirons que très peu les aspects techniques de mise en scène de l'image qui jouent tout aussi un rôle important dans la manifestation d'émotions.

# Chapitre 1 : Le mécanisme émotionnel

## 1.1 Les émotions dans la vie courante

### 1.1.1 Les émotions dans la vie réelle

Dans un premier temps, l'être humain, dans sa relation avec l'autre, l'environnement et les éléments du quotidien qui l'entourent, est constamment confronté à des événements qui vont influencer son état d'esprit, sa psychologie, son raisonnement. C'est ce changement d'état soudain ou progressif qui va créer chez nous ce qu'on appelle les émotions.



Universelles, innées et communicatives, elles sont plus ou moins fortes selon l'évènement que l'on traverse donnant naissance à de la colère, de la peine, de la joie, ou encore de la peur. L'émotion en général est donc une information transmise par le corps, une réponse physiologique<sup>2</sup> à une stimulation.

Elle possède une double fonction:

- Produire une réaction spécifique provoquée par un événement déclencheur.
- Réguler l'état interne de l'organisme pour maintenir son intégrité.

L'émotion est donc à la fois un phénomène physiologique en rapport avec le monde interne, mais aussi un phénomène relationnel en rapport avec le monde externe. À travers cette courte description, nous pouvons évoquer une certaine réflexion à ce sujet. Dans le sens où la vie est une représentation de divers aléas qui affectent en continu notre état émotionnel, sommes nous contraint de les subir? D'autre part, n'y a-t-il pas un malin plaisir à en créer volontairement? À quelles fins?

<sup>2</sup> Qui est relatif à la physiologie. C'est à dire tout ce qui concerne le fonctionnement d'un organisme vivant.

### **1.1.2 L'émotion : un langage de plaisir au cinéma**

Dans un second temps, le cinéma mariant l'art de l'image et du son, est une vrai machine à émotions ! Il est productif d'émotions à travers le film, son histoire, mais aussi à travers les personnages, l'image et le son qui forment un ensemble inaliénable. C'est l'assemblage de tout ces facteurs qui nous procure à nous, spectateur qui sommes devant l'écran, un paquetage incommensurable d'émotions.

Une question subsiste alors : pourquoi vouloir se procurer davantage d'émotions alors que nous en avons déjà dans la vie de tous les jours ?

Aller au cinéma est un choix, c'est un acte intentionnel, personne ne nous y force. Tandis que dans le réel, les émotions nous sont, pour la plupart du temps, imposées à nos dépends. Il n'y a aucun mal à se procurer une émotion si le spectateur s'engage lui même et se laisser guider émotionnellement par une fiction cinématographique, surtout lorsque le danger n'y est pas.

Les gens aiment aller au cinéma parce qu'ils aiment qu'on leur raconte des histoires, ou bien parce qu'ils aiment s'identifier à travers un personnage, ou encore parce que la musique, l'atmosphère du film les touchent particulièrement. Autrement dit ce qui constitue l'ensemble même d'un film. Le cinéma prend alors une certaine connotation de "plaisir" à se procurer des émotions fortes sans courir aucun danger.

De même, nous faisons souvent la distinction entre un "bon film" et un "film médiocre". Cet esprit de comparaison se retrouve souvent dans les émotions que l'on peut éveiller au cours d'une projection.

En effet, il est aisé de se dire qu'un film qui va affecter notre état physiologique aura plus de succès qu'un autre qui au contraire, n'a pas vraiment "fonctionné" sur nous. C'est à dire qui ne nous aura pas comblé psychologiquement.

Mais comment un film peut il être plus fort émotionnellement qu'un autre ?

Comme le déclare **Mariam Chammat**, chercheuse en neurosciences cognitive<sup>3</sup>, dans une interview : « *on peut dire qu'un film nous touche émotionnellement s'il suscite en nous une réponse cérébrale émotionnelle, s'il nous rappelle un événement personnel ou s'il engage fortement notre attention.* »

En effet, de par la diversité de nos univers sensitif et affectif, chaque personne possède sa propre sensibilité. Il est important de comprendre que chaque film est potentiellement créateur d'émotion suivant le spectateur. Il peut alors faire écho en chacun de nous suivant nos propres affinités d'expériences et déclencher, ou non, une émotion.

Il est donc essentiel de comprendre que le processus de la perception y engage deux de nos sens : la vue et l'ouïe. Les pulsations de la lumière et les vibrations sonores se répondent pour susciter des idées chez le spectateur pour éveiller des images mentales qui se rapportent aux émotions.

Une réflexion intéressante peut alors s'imposer, « si l'image peut émerger en nous, le son ne pourrait-il pas en être la source? ». En effet, comme le signale **Daniel Deshays** dans « Entendre le cinéma », le son permet le déclenchement des fonctions pré-motrices voire motrices qui connectent les synapses de notre système neuronal pour pouvoir répondre par le geste à toutes perceptions émotionnelles et sensorielles.

## 1.2 L'affectation du cerveau par le son

---

### 1.2.1 Une émotion ciblée

« *Un film est un stimulus multidimensionnel. Il mobilise de nombreuses parties du cerveau : le cortex auditif pour le son, le cortex visuel pour les couleurs et les mouvements, les réseaux du langage, de la mémoire, etc... »* **Mariam Chammat**.

---

<sup>3</sup> *Les neurosciences cognitives définissent un domaine de recherche spécialisé dans l'étude des mécanismes du cerveau et des facultés de cognition, c'est-à-dire les fonctions de raisonnement, de mémorisation, de perception, de motricité ainsi que le langage et les émotions.*

En effet d'après une étude menée par **Uri Hasson**<sup>4</sup>, scientifique spécialisé dans les neurosciences, s'intitulant « Comment un film parvient-il à synchroniser les cerveaux d'une audience? », démontre qu'un film peut activer des régions cérébrales communes chez chaque spectateur avec un degré d'activité commune qui peut varier selon l'individu.

Lors de cette même expérience, **Uri Hasson** a constaté qu'à la projection du film « *Dog Day Afternoon* » de **Sydney Lumet**, avec la scène tendue du braquage de banque, qu'il y avait une corrélation significative de l'activité de près de 70% de leur cortex.

Pour un second film tel que « *Le bon, la brute et le Truand* », il a remarqué cette fois-ci que 45% des régions activent cérébrales étaient communes. Ce chiffre passe à 5 % lorsque l'on montre un clip lambda de gens qui marchent dans la rue.

Selon ces résultats, il est évident de se dire que les réalisateurs par les images, les sons et leurs mises en scènes parviennent à évoquer en nous l'émotion voulue voire attendue. « *Bien des gens ont le sentiment de se perdre dans l'histoire quand ils regardent un bon film, et ils ont l'impression que le cinéma disparaît. Nous avons maintenant la preuve cérébrale qui soutient cette idée selon laquelle les gens sont transportés dans la narration* », conclut Matt Bezdek, collaborateur dans cette étude.



Tout au long de l'expérience, leur activité cérébrale a pu être mesurée grâce à un IRM fonctionnelle. Les zones colorées montrent les zones cérébrales actives et communes de l'audience.

<sup>4</sup> Source : <http://www.wired.com/2014/08/cinema-science-mind-meld/>

## 1.2.2 Les effets du cinéma sur le système limbique

Le système limbique, dans sa complexité, est le centre de nos émotions, mais aussi d'éléments vaguement associés tels que la mémoire à long terme et quelques un de nos sens : la vue, l'ouïe et l'odorat.

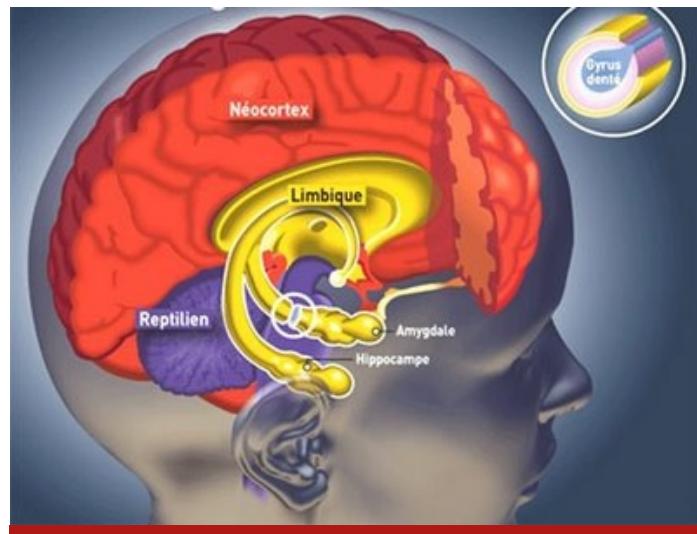


Schéma représentatif du système limbique

Entendre une mélodie ou une berceuse suffit à éveiller une cascade de souvenirs car le système limbique unit les sens, la mémoire et l'émotion. Il induit de même des réactions physiques qui se traduisent par une contraction des tissus musculaires, des tremblements, des sudations, de la pâleur ou rougeur...

La peur par exemple peut engendrer un crispement des sourcils et de la mâchoire, voire même déclencher un sursaut. Il provoque une réaction quasi instinctive selon la situation et le niveau de danger. Ici on se situe dans le cadre primitif de l'homme, la survie.

Le cinéma, quant à lui, permet au système limbique de "se reposer", dans le sens où nous pouvons ressentir des émotions fortes sans que le risque soit présent. Non pas parce que le cerveau a besoin de se procurer une émotion mais parce que dans les bonnes circonstances, nous avons besoin de ressentir voire d'extérioriser une émotion.

### **1.2.3 Mémoire traumatique et influence du son**

Il arrive que des événements traumatiques vécus dans le passé nous poussent à créer un sentiment d'angoisse, de peur ou de crainte qui s'inscrit directement dans la mémoire à long terme.

On parle alors de mémoire traumatique : dès lors que nous revivons une situation similaire à celle qui nous a marqué, le système limbique nous fait un rappel mémoriel de méfiance et nous met ainsi dans le même état émotionnel avec des réactions en rapport avec cet état.

Par exemple, le vécu d'un accident de voiture peut nous laisser une trace traumatique, quelle soit sonore (grincement des pneus, impact assourdissant, etc...) ou visuelle.

Ainsi lorsque la personne entendra un crissement sur la chaussée ou tout autre bruit se rapprochant de ce qu'elle a mémorisé dans son accident, elle ressentira un malaise important revivant encore et encore son accident. Dans ce sens là, le cinéma peut être une arme redoutable.

En effet, à partir du moment où nous sommes sujet à une scène traumatique et que celle ci est reproduite dans un film lambda, nous nous efforçons de nous identifier inconsciemment à travers le personnage qui subit le même sort.

Dans ce cas là, si la trace mémoriel est sonore, et que la bande sonore du film correspondent entre eux, l'impact émotionnel sera d'autant plus important pour l'individu comparé aux autres renforçant ainsi l'immersion.

---

## **1.3 Composition et outils d'analyse de la bande son au cinéma**

### **1.3.1 Composants et fonctions de la bande son**

« *Un son évoque toujours une image, une image n'évoque jamais un son* »  
**Robert Bresson.**

Ainsi, comme le souligne Robert Bresson, le son est un véritable atout. Il donne du sens à l'image, la magnifie.

Il peut également remplir un rôle fonctionnel ou participer de façon active à la trame narrative du scénario. Ainsi, le son au cinéma possède une multitude de facettes permettant de donner une information, un indice, un sens à ce qui se passe à l'écran, tout comme révéler le lieu, l'époque, et l'ambiance d'un film.

La bande son est un ensemble de sons qui constitue un film. Elle se compose de plusieurs éléments :

- **La voix** : elle représente l'ensemble des sons qui donnent un sens articulé et précis au discours sonore. Elle fait partie d'un système totalement codé que l'on appelle langage. Au cinéma, elle englobe l'ensemble des paroles qui donnent un sens précis à la scène (dialogues, monologues, commentaires).
- **Les ambiances** : Ensemble des sons environnants d'une scène, servant généralement à la définir. Cet élément est proprement trans-sensoriel et l'ambiance générale résulte souvent d'une synthèse audiovisuelle et narrative.
- **Le bruitage** : Le bruitage est un ensemble de « *sons créés artificiellement en post-production par un bruiteur. Ils sont obtenus à l'aide d'un matériel hétéroclite : pas des personnages, bruits d'étoffes, chocs de verres, débouchage d'une bouteille...* » . (MAGNY, J., 2004) Les bruits, par contre, sont un ensemble de sons enregistrés en prise directe. Le bruiteur est plus un artiste qu'un simple technicien.

Les limites entre le bruitage et la musique ne sont pas toujours claires au cinéma. Par exemple, la fameuse séquence de la douche dans «Psychose», où la musique se transforme au moment ultime du meurtre en un bruitage strident où chaque bruit se mettent en accord avec la musique. Pour introduire la plupart de ses scènes de comédie musicale, « Dancer in the dark » de Lars Von Trier, utilise le bruit qui tend à se confondre à un certain moment avec la musique.

- **Les effets sonores / Sound design** : Inventé par Walter Murch depuis « *Apocalypse Now* », le sound design est encore une notion complexe puisqu'il se confond souvent entre musique, bruits et ambiances. C'est un son pré-enregistré ou créé numériquement qui est ensuite traité, synthétisé, modulé par différents logiciels pour le rendre unique, réaliste ou voire même surréaliste.

Un des plus reconnus dans ce concept aussi est Ben Burtt où le sound design est constamment utilisé pour définir les armes et vaisseau futuristes dans « *Star Wars* » de George Lucas.

- **La musique** : La musique peut être comprise selon différentes règles qui régissent les rapports entre les sons. L'harmonie ordonne les sons de manière simultanée. La mélodie les organise de manière successive. Et le rythme, sans qui la mélodie ne peut exister, fait se succéder des temps forts et des temps faibles. Au cinéma, la musique, qu'elle soit une création originale ou une partition existante, agit en complément de l'image.
- **Le silence** : Il est défini par le Petit Robert comme « l'état d'un lieu où aucun son n'est perceptible ». Mais cette notion est relative puisque la perception des sons et du silence varie d'un individu à l'autre en fonction de ses capacités auditives. Le silence se définit donc toujours de manière relative, en fonction de celui qui le recherche.

La bande-son remplit quatre fonctions de base :

- **Fonction 1** : elle engage une qualité perceptive spécifique : un travail d'écoute couplé à un travail de regard. « *Le travail d'écoute rendait possible ce que Serguei Eisenstein a appelé une “synchronisation des sens” : la concordance de l'image et du son sous un seul rythme ou une seule qualité expressive* ». (**Bordwell David et Thompson, Kristin** dans « Film Art : an Introduction »)
- **Fonction 2** : elle influence notre perception et notre interprétation des images. Nous pouvons faire l'expérience de mettre sur la même série d'images une bande son différente : notre interprétation va varier en fonction de chaque commentaire.

- **Fonction 3** : elle peut diriger notre attention de façon relativement précise à l'intérieur de l'image. Elle nous indique ainsi ce qu'il faut regarder. Si le héros du film décrit en voix off certains magasins dans un plan, par exemple, notre attention se portera sur ces magasins plutôt que sur d'autres.
- **Fonction 4** : elle fournit des indications conduisant le spectateur à certaines attentes. Quand nous entendons un grincement de porte, nous en déduisons forcément que nous allons voir une personne entrer dans la pièce. Or, ce n'est pas toujours le cas. Dans un film d'horreur, par exemple, nous n'allons pas voir un personnage entrer dans le champ, nous allons plutôt rester sur le personnage effrayé par ce bruit.

Il faut savoir que chaque composante de la bande son a une fonction générale.

Par exemple, la parole, le dialogue représente le principal vecteur de l'information. Elle donne en général le sens premier du film.

D'autre part, les bruits, beaucoup moins déterminants, donnent une impression globale de réalisme au film. Ils sont nécessaires au film pour donner une ambiance, un environnement, une atmosphère aux images. S'ils venaient à manquer, ils laisseraient place à un silence dérangeant.

La musique est, en général, subordonnée au dialogue. Elle intervient dans les moments où les personnages ne parlent pas ou dans ceux qui sont dénués d'autres effets sonores. Elle peut cependant accompagner aussi des scènes dansées, des séquences de transition ou des moments émotionnels forts.

### 1.3.2 Particularité de la bande son au cinéma

Un film peut très bien se visionner devant la télé, ou devant son ordinateur chez soi, après tout la bande son est et restera la même. Cependant, la condition d'écoute n'est pas la même que dans un cinéma.

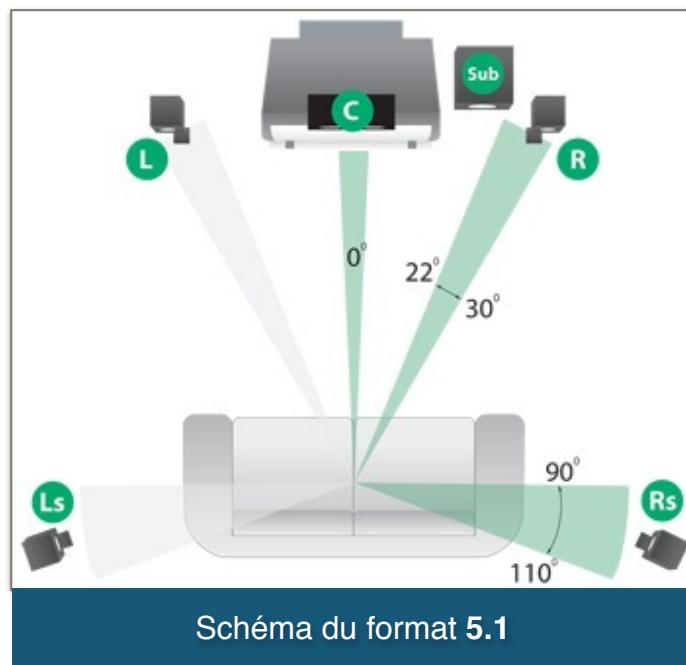
En effet, une notion importante que peut offrir le cinéma est la conception d'espace sonore, aussi appelée spatialisation. Une salle de cinéma est équipée de systèmes de diffusion sonore permettant ainsi de diffuser le son en multicanal.

Ce qui signifie que le nombre de canaux ou voies de reproduction, diffusé par un haut parleur (HP) ou une famille de HP, sont multiples.

Ainsi chaque source sonore peut être reproduite à un endroit précis de la salle, augmentant le réalisme de la scène d'un film. Ce système de reproduction sonore se qualifie aussi de "surround" et se réalise lors de l'étape de mixage en post-production.

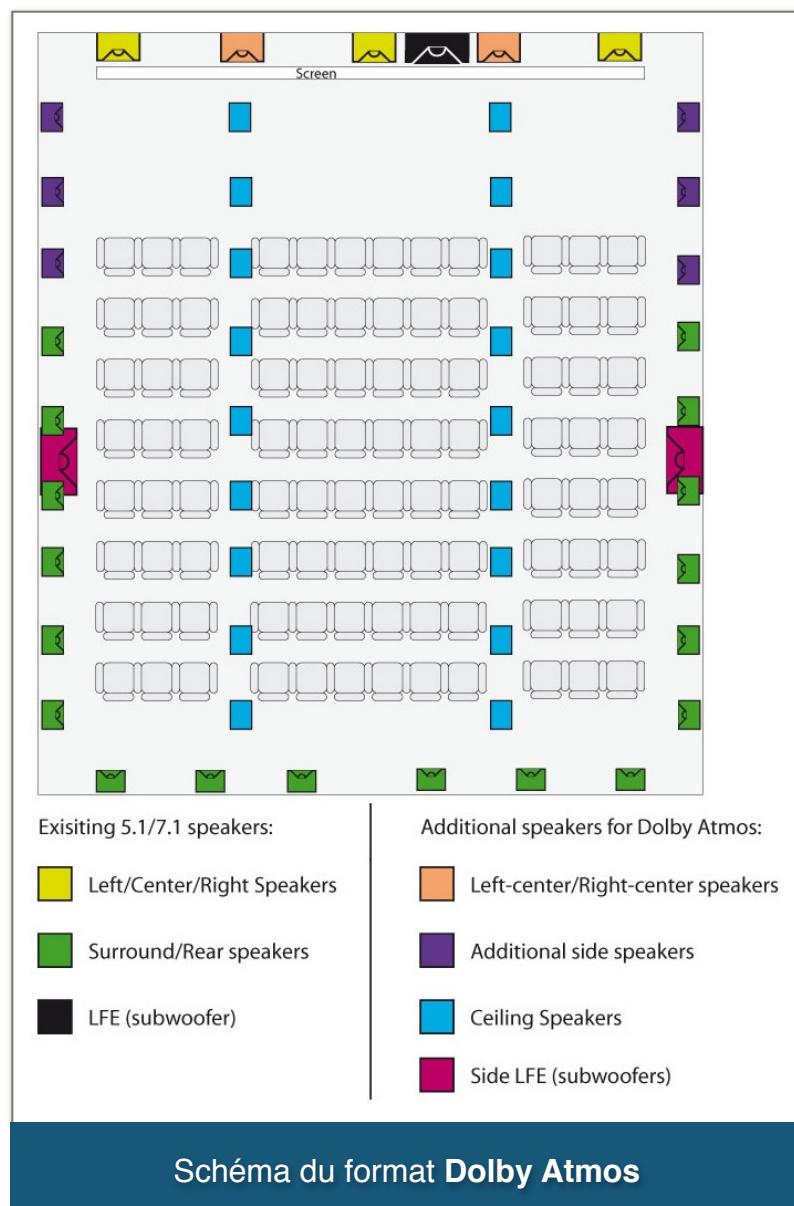
Il existe différents modèles de systèmes d'écoutes qu'on retrouve au cinéma. Voici les principaux :

- **Le format 5.1** : il a été le premier format multicanal numérique à être appliqué au cinéma. Cette configuration dispose de trois enceintes frontales (centre, gauche et droite) identiques, alignés derrière l'écran et une couronne d'enceintes pour le surround, dont le nombre diffère en fonction de la taille de la salle de l'auditorium cinéma. Ce format dispose également d'un subwoofer (le .1) qui diffuse les basses fréquences.



- **Le format 6.1** : Comparé au 5.1, cette configuration ajoute un canal central arrière supplémentaire, appelé CS (Center surround).
- **Le format 7.1** : Utilisé pour les grandes salles de cinéma, il utilise la configuration du système 5.1, à laquelle on ajoute deux enceintes supplémentaires frontale à environ 15° de part et d'autre du centre. On obtient ainsi cinq enceintes identiques, alignées derrière l'écran. La couronne d'enceintes pour le surround ne change pas.

- **Le Dolby Atmos :** c'est un procédé pour la diffusion en salle de cinéma qui permet de gérer jusqu'à cent vingt-huit canaux et soixante-quatre hauts parleurs. Comparé aux autres formats, ce système d'écoute intègre plusieurs hauts parleurs dont trois derrière l'écran, et plusieurs sur le côté, l'arrière et le plafond de la salle. Il inclut également deux subwoofer supplémentaires qui viennent compléter ceux placés au centre et en bas de l'écran, ils sont placés à l'arrière de la salle, à gauche et à droite.



Avec de tels formats, on peut alors simuler davantage les effets de mouvements, renforcer les ambiances et la musique pour qu'elles prennent plus d'ampleurs, la sensation d'atmosphère et volume sonore, etc... L'espace sonore est donc une notion importante permettant d'accentuer l'immersion chez le spectateur et ainsi renforcer l'impact émotionnel.

D'autre part, les salles de cinéma représentent une écoute et une expérience collective : en effet, dans la majorité des cas, nous ne sommes pas seuls dans une salle de projection. Inconsciemment, nous sommes influencés par ce que peuvent aussi ressentir les spectateurs, autour de nous.

Que cela soit une musique qui nous touche émotionnellement, ou un son net qui peut nous surprendre pour nous procurer des frissons, la réaction d'un voisin peut nous induire dans un même état émotionnel. Ce qui peut se traduire par un effet de masse ou un état de conscience collective.

## Conclusion de la première partie :

Dans cette première partie, nous avons vu que l'émotion est un processus naturel et instinctif chez l'homme mais qu'elle se distingue plus particulièrement comme un langage de plaisir au cinéma de par les conditions et la qualité d'écoute qu'il offre.

Nous avons également évoqué l'idée que la mise en scène de l'image et du son permettait d'affecter le cerveau sur une émotion ciblée. Pour appuyer cette pensée, nous avons abordé un point de vue plus scientifique sur les effets que peut avoir le cinéma sur le cerveau au niveau du système limbique et de la mémoire traumatisante qui sont directement reliés à la production d'émotions dans notre cerveau.

Enfin nous avons identifié les éléments qui constituent la bande sonore au cinéma ainsi que les plusieurs fonctions qui lui sont attribuées. De même, sa particularité à pouvoir être diffusé dans différents systèmes d'écoutes nous a montré qu'il pouvait renforcer le réalisme du film tout en "plongeant" davantage le spectateur dans la fiction d'un film.

Nous allons maintenant aborder la façon dont le son permet de mettre en condition le spectateur afin qu'il soit plus réceptif aux mises en scènes potentiellement émotionnels que le film lui réserve.

---

# Chapitre 2 : L'art de la mise en scène sonore : immersion totale

---

## 2.1 Immersion progressive

---

### 2.1.1 Les critères d'immersion sonore

Au cinéma, l'immersion est une opération qui consiste à nous faire “rentrer dans un film” c'est à dire à oublier ce qui nous entoure dans un cadre spatio-temporel, pour se retrouver absorbé par la narration.

Comme nous l'avons plusieurs fois évoqué, notamment dans l'expérience de Uri Hasson qui parlait d'être « *transportés dans la narration* », se procurer une émotion devant un film nécessite forcément une part d'immersion de la part du spectateur.

En effet, le fait que le spectateur “plonge” profondément à travers l'univers fictionnel nécessite certaines conditions. Au cinéma, bien que les conditions audio (son multicanal) et visuel (HD, 3D...) soit sujet à l'immersion, la bande sonore se doit de respecter certains critères si elle se veut immersive et efficace.

- Le premier critère est directement lié à la notion de synchronisme qui constitue une condition nécessaire à l'immersion par identification. Bien que cette notion s'accomplisse lors de l'étape du montage en post-production, il est aisément de se dire qu'un son décalé à l'image risque de nous détacher du film.

Par exemple, le doublage d'une voix sur un film, qui ne correspond pas au labial d'un personnage peut provoquer une rupture d'immersion chez le spectateur. Il ne faut donc pas négliger cette notion.

- Deuxièmement, les sons doivent être “adaptés” au film. Autrement dit, chaque son doit trouver son identité à travers la source sonore qui lui est approprié. Cependant cela signifie pas pour autant qu'il doit être réaliste !

Un exemple plus concret se situe dans le film « Star Wars » de **George Lucas**. Beaucoup de scènes de ce film se passe dans l'espace. Dans ce cas si l'on respecte les lois de la physique, aucun son ne devrait être émis où entendu d'un point de vue scientifique.

Or il ne faut pas oublier que le cinéma est une fiction, il se doit de ne pas forcément respecter ce qui semble réel et scientifiquement prouvé, mais doit fonctionner avec les autres éléments de la bande son pour s'accorder sur une même charge émotionnelle.

On peut alors retrouver dans « Sound-on-Film », **Ben Burtt** qui nous dévoile une de ses discussions avec **George Lucas** sur la question de la création sonore par rapport au fait que les personnages soit dans l'espace.

Bien que dans le film de **Stanley Kubrick** « 2001 : l'Odyssée de l'espace » le son ait été traité d'une manière très réaliste scientifiquement, **Ben Burtt** ne savait pas trop encore comment aborder le son dans le film Star Wars. Comment justifier le son émis par un vaisseau? Comment définir son environnement? Sa vitesse?

**George Lucas** répondit justement : « *Du fait que nous allons avoir de la musique, si nous n'avons pas besoin de justifier d'où vient l'orchestre, je crois que nous pouvons introduire à ce moment là n'importe quel type de son. Faisons ce qui est émotionnellement juste. Si cela peut apporter un impact émotionnel ou une certaine dramaturgie, nous le mettrons dans la bande son.* »

Autrement dit le son se doit de sonner vrai et crédible par rapport à l'identité sonore du film afin d'éviter que le spectateur se détache de la narration.

Pour argumenter davantage cet opinion, prenons deux exemples de films : « La mémoire dans la peau » et « Matrix »

Deux films avec un univers différent pour chacun mais qui regroupent beaucoup de scènes d'actions et de combats. On retrouve alors dans les scènes de bagarre un son de “coup de poing” avec deux types de traitements différents.

Dans un premier cas, La mémoire dans la peau réalisé par **Doug Liman** en 2002, utilise un traitement qui semble pour ma part “rétro” dans le sens où les sons des coups de poings ne sonnent pas tous juste, donnant la sensation qu’ils ont été bruité à la bouche.

Ce qui a pour conséquence de décrédibiliser la scène et de la rendre à la limite du drôle alors que l'intention du film n'y est pas. Certes la volonté de donner de l'impact aux coups y est, mais reste de mon point de vue, un peu caricaturé.



Scène de combat dans « La mémoire dans la peau »

Dans un second cas, Matrix, sorti en 1999 par les frères **Wachowski**, dû par l'univers fantastique et futuriste qu'il incarne, le film se permet de donner une identité sonore à chaque mouvement, coups, sauts que font les personnages sans pour autant que cela sonne faux ou grotesque.

Au contraire, les sons accompagnent tellement bien l'image que la sensation de flottement et de souplesse à travers les personnages se fait d'autant plus ressentir. Ce qui a tendance à accentuer l'immersion dans le film.



Une bande son “souple” et “flottante” adéquate à l'univers fictionnel de « Matrix ».

- Le troisième critère correspond à l'esthétisme. En effet, la bande son se doit d'être esthétique dans le sens où elle doit contenir une certaine variété sonore afin d'apporter une certaine richesse au film.

Pour développer ce point de vue, on pourrait imaginer un film d'action avec plusieurs scènes de coups de feu : si le même son est utilisé pour chaque tir d'arme à feu, la bande sonore risque de devenir lassante à tel point que l'ennuie peut se faire ressentir durant la projection.

Il faut alors savoir faire varier chaque son en leur attribuant une couleur et un timbre avec l'application de différents traitements, savoir les superposés à d'autres couches sonores afin de leur donner plus d'impact ou plus de profondeur, etc... Autrement dit, tout ce qui est susceptible d'apporter de la richesse à la bande sonore tout en restant cohérent.

Même si la notion de variété s'applique afin de renforcer l'immersion du spectateur, elle ne doit cependant pas impliquer une incohérence. En effet, chaque film possède son genre émotionnel avec un univers défini qui englobe donc une atmosphère sonore particulière.

Au delà d'une esthétique, la bande-son peut alors aussi proposer une singularité de par sa musique, ses ambiances et ses bruitages, pour devenir emblématique d'une série.

Un exemple typique représentatif d'une bande sonore particulièrement singulière serait encore « Matrix » ou la saga « Star Wars ». Leurs “sound design”, leurs musiques, leurs ambiances et leurs bruitages forment à chacun un ensemble emblématique qui apporte à la fois une cohérence mais aussi du liant à l'ensemble de l'univers fictionnel.

Ainsi donc, pour être fortement immersive, la bande-son devra être crédible (en proposant des sons adaptés à l'univers proposé), cohérente (en donnant un sens qui sera maintenu du début à la fin de certains de ses éléments), synchrone, riche, variée, esthétique et singulière. Mais il y a un autre critère qui est tout aussi important et que nous allons introduire dès maintenant.

### 2.1.2 Notion de rythme ou de cadence sonore.

La notion de rythme d'une bande-son se restitue dans la dynamique sonore d'un film. Elle se caractérise par un aspect évolutif. Autrement dit, une bande sonore qui varie en terme de niveau sonore, ce qui a aussi tendance à insinuer la notion de quantité d'éléments sonores au cours du film.

Pour se donner une image de cet aspect évolutif, il suffit de penser à la bande-son des « Dents de la mer » où la musique de **John Williams** s'intensifie progressivement pour susciter la panique et la peur.

Nous pensons donc que la dynamique est un des piliers à l'immersion progressive. Les films d'actions ou Blockbuster par exemple se doivent de garder une cadence sonore très énergétique dans le sens où il est indispensable de ne pas laisser le spectateur être distrait par ce qu'il se passe autour de lui dans la salle.

On peut notamment évoquer « Avatar » de **James Cameron**, dont sa bande son est ingénieusement équilibrée car elle sait s'intensifier autant sur des moments tragiques que sur des moments épiques grâce à sa musique, ses ambiances, et

ses différents effets sonores qui s'unissent parfaitement avec l'image pour rendre l'ensemble immersif.

Rendre un film "dynamique" ne signifie pas forcément qu'il faut incorporer beaucoup d'éléments sonores pour rendre une scène émotive. Tout cela est un choix de mise en scène sonore.

Prenons une scène émotionnellement parlant tel que la mort d'un défunt devant l'un des personnages principal restant impuissant face à cette situation. Ce genre de scènes est bien souvent présent dans beaucoup de scénario encore aujourd'hui. Selon le type d'émotions que l'on veut transmettre aux spectateurs, plusieurs choix de mise en scène sonore s'offrent à nous :

- On peut soit la dynamiser, en ajoutant par exemple une musique à effet dramatique et des ambiances qui caractérisent le lieu. C'est ce qu'on peut retrouver dans les films tels que « Gladiator », « La ligne Verte », « Le roi lion » et beaucoup d'autres où on va vouloir renforcer la dramaturgie et chercher à provoquer l'émotion ciblée (tristesse ou colère du personnage).
- D'autre part, on peut la minimaliser, c'est à dire limiter la dynamique et donc les sources sonores. Le fait d'introduire moins d'éléments sonores à ce moment là, permet de rendre la scène d'autant plus réaliste mais aussi de refléter chez le spectateur l'état d'esprit du personnage, tel que l'impuissance face à cette situation. On peut retrouver cet effet de mise en scène sonore dans « X-Men : Apocalypse », « Game of thrones », « Démineurs » et bien d'autres.

Ces deux possibilités fonctionnent l'une comme l'autre. Tout dépend de l'esthétique, l'univers et l'identité émotionnelle que veut introduire le réalisateur dans son film.

Un autre exemple marquant est « The Revenant » d'**Alejandro González Iñárritu** dans la scène de confrontation brutale entre l'homme (**Leonardo DiCaprio**) et l'ours. Afin de rendre l'action d'autant plus violente, le réalisateur a choisi de filmer toute la scène en plan séquence, ce qui a tendance à la rendre affreusement longue dans le sens où la torture de l'homme face à la bête se fait d'autant plus ressentir.

Là où la bande son est intéressante, c'est qu'elle reste assez minimaliste. Contrairement à d'autres films qui se serait permis, émotionnellement parlant, d'ajouter de la musique pour illustrer la scène, **Alejandro G. Iñárritu** choisit lui de son côté de ne placer que des sons diégétiques. Autrement dit des sons faisant partie uniquement de l'action et pouvant être entendu par les personnages du film.

Ce choix de mise en scène a pour effet de renforcer le réalisme : on perçoit davantage l'agressivité et la violence de cette bataille entre l'homme et la bête tout deux confrontés à leur instinct de survie dans cette nature sauvage.

On rentre alors directement dans la peau du personnage, ressentant psychologiquement la douleur qu'il éprouve, ainsi que l'intensité et la fureur que dégage la scène. La bande son est donc en parfaite adéquation avec le plan séquence.



Représentation du duel déchirant entre l'homme et la nature dans « The revenant ».

## 2.2 La mise en scène sonore de l'émotion

---

### 2.2.1 Les outils sonores

Il existe plusieurs outils adaptés à la mise en scène sonore :

- **Le son IN** : c'est lorsque la source du son entendu est visible à l'écran (dialogues, bruits apparents à l'image...) et fait partie de la narration.
- **Le son Hors champ** : le son est audible mais la source n'est pas visible à l'image. Pourtant il est présent et se trouve dans le même cadre spatio-temporel que l'action diffusée à l'écran. On l'utilise la plupart du temps pour caractériser un lieu, lui apporter une dimension plus grande en dehors des limites de l'écran, ou accompagner les bruits comme les pas d'un personnage sortant du cadre, etc...

Le son "hors champ" est très précieux en terme de mise en scène.

Il permet tout d'abord de créer un deuxième espace sonore en rajoutant des ambiances, des voix, des bruits, on élargit le cadre d'un point de vue sonore.

**Felix Blume**, ingénieur du son reconnu pour ses documentaires et fictions variés, le pousse encore plus loin en le qualifiant de "paysage sonore" ou "environnement immersif".

- **Le son OFF** : souvent utilisé pour la musique, c'est un son qui est non seulement pas visible à l'image mais également qui n'appartient pas à l'environnement périphérique du cadre. Autrement dit, qui n'est pas présent dans la narration (les personnages ne sont pas censés l'entendre). Il est généralement mis en place pour renforcer le sens de l'image.

Ainsi, on peut regrouper le son "IN" et "hors champ" dans la catégorie que l'on appelle **sons diégétiques** : ils font partie de l'action et peuvent être entendu par les personnages.

D'autre part, le son "Off" a une autre appellation puisqu'on le nomme souvent dans la narratologie tel que **son extradiégétique**.

Là où le concept est intéressant en terme de création artistique et de mise en scène, c'est de jouer sur les transitions. Le passage d'un son "in" à "hors champ" ou simplement de diégétique à extradiégétique entre autres, permet de donner vie à l'image et d'amplifier l'immersion.

Par exemple, un film d'horreur où le danger est constamment hors champ jusqu'à son apparition à l'écran, le passage du son "hors champ" à "in" permet d'alimenter davantage la peur ou voire même le sursaut au moment décisif.

Autre exemple de transition, lorsqu'on passe d'un son extradiégétique à diégétique dans « Pulp Fiction » de **Quentin Tarantino**. En effet, lors de la scène du générique, au début du film, la musique est Off. Lorsque le générique se termine pour laisser place au plan suivant, la musique se "diégétise" pour transiter en musique de radio lorsque nous voyons les personnages. Ce procédé a pour effet de ne pas causer un effet de rupture entre le générique et la séquence qui suit. Il facilite donc l'immersion au spectateur.



**Michel Chion**, compositeur de musique concrète<sup>5</sup>, donne une autre appellation à la musique extradiégétique. Il la qualifie de "musique de fosse".

Pour ce qui est de la musique diégétique, il la nomme "musique à l'écran".

Un autre autre type d'outil sonore que nous n'avons pas encore évoqué jusqu'à présent est aussi le **point d'écoute subjectif**

Il est "in" ou "hors champ" et donc présent dans la narration. Il permet de se positionner d'un point de vue subjectif d'un personnage. Autrement dit, d'entendre la scène tel que le personnage la perçoit. Il peut de même s'additionner avec un plan subjectif à l'image pour renforcer la subjectivité.

<sup>5</sup> *La musique concrète est un genre musical permis par les techniques électroacoustiques (de l'enregistrement des sons, quels qu'ils soient, jusqu'à leur écoute via les haut-parleurs, sans lesquels cet art ne serait pas*

On retrouve le plus souvent ce point d'écoute dans les films de guerre ou d'action, où acouphènes et bruits sourds se mettent en place dans la bande son pour percevoir l'état émotionnel du personnage.

Un exemple plus précis se trouve dans la série « The walking dead ». Dans le dernier plan de l'épisode 16 de la saison 6, **Robert Kirkman**, créateur de la série, nous place dans un cadre subjectif à l'image et au son. Nous nous retrouvons alors dans la tête du personnage qui est assené de coups jusqu'à la mort.



Scène de fin dans « The Walking Dead », saison 6.

La bande son se caractérise ici par des sons sanglants, bruts, assourdisants accompagnés de voix et de cris qui deviennent de plus en plus “flous” pour caractériser le carnage et la mort du personnage.

Le problème étant que nous ne savons pas à travers quel personnage nous sommes. Cet effet de mise en scène nous place donc dans l'intrigue, ce qui a tendance à laisser un certain trouble chez le spectateur qui se retrouve choqué et démunie.

Pour d'autres cas, le son subjectif peut être utilisé pour la “voix intérieure” d'un personnage. Bien qu'elle soit dans la narration et dans l'instant présent de l'action, les autres personnages ne peuvent l'entendre. Elle se trouve donc entre un son “in” et un son “off”.

Dans la série « Dexter » par exemple, bien que le personnage soit un tueur en série, le fait d'introduire la voix intérieur dans l'intégralité de la série, permet de nous faire rentrer dans l'intimité du personnage, de le comprendre et de s'attacher à lui. Ses émotions se miroitent alors en nous pour créer une certaine empathie envers le personnage de Dexter.



Image représentative de la série « Dexter »

## 2.2.2 Le cadrage sonore

Tout comme il existe des valeurs de cadres et de plans à l'image, le son, de même, dispose de plusieurs valeurs que nous déterminerons comme « cadres sonores » ou « plans sonores ».

On peut en distinguer quatre :

- **Le plan sonore d'ensemble** : souvent utilisé pour les ambiances, celui ci reste discret mais permet de soutenir le reste des éléments sonores. Il fait office de “fond sonore”.
- **Le plan sonore large** : cette valeur de plan est plus destinée aux détails sonores tel que les présences d'un personnage, les bruits de pas, sons hors champ etc...
- **Le plan sonore moyen** : ce type de cadre permet de privilégier un son par rapport au reste de la bande son. On l'utilise souvent pour les voix afin qu'elles restent audibles, compréhensibles, et qu'elles ne soient pas masquées par le reste.
- **Le gros plan sonore** : cette valeur de plan destine un son à être plus audible que les autres. Il permet de mettre en avant un son pour appuyer l'image.

On peut penser que selon le plan qui est utilisé à l'image, le son doit aussi s'adapté sur la même valeur de plan. Mais pas forcément !

Prenons un exemple concret sur cette image ci dessous issue de « Psychose », réalisé par **A. Hitchcock**.

Dans la situation suivante, nous assistons à une scène de crime. Nous avons donc à l'image un gros plan sur la bouche du personnage. Mettre le cri en gros plan sonore pourrait alors renforcer l'image et la terreur chez le spectateur.

Cependant on peut aussi imposer un effet de contraste en le rendant plus sourd (plan sonore d'ensemble) ou même inaudible. Ce qui aurait tendance à donner la sensation d'impuissance au personnage et qui est tout aussi troublant pour le spectateur.



Nous pouvons donc penser que le choix de cadres sonores est tout à fait libre. Tout dépend de l'émotion que l'on souhaite transmettre au spectateur.

Afin d'appuyer cette réflexion, prenons un autre exemple. On se place cette fois ci dans l'univers angoissant de « Gravity » d'**Alfonso Cuarón**

Sur le plan d'ensemble que l'on peut voir en dessous, le son pourrait se placer dans le même cadre que l'image pour donner l'impression que le personnage est loin. Or, le film choisit ici de mettre la voix de l'astronaute, joué par **Sandra Bullock**, en gros plan sonore. Pourquoi?



Il est important de satisfaire la curiosité du spectateur. Entendre la voix d'un personnage qui est loin peut aider narrativement parlant. Dans cet exemple, le gros plan sonore sur la respiration et la voix paniquée de l'astronaute sert à renforcer l'oppression de l'espace qui l'entoure, un milieu instable et encore hostile pour l'homme.

Le cadrage sonore est donc une notion importante à la mise en scène de l'émotion, puisqu'il permet d'encadrer le spectateur sur ce que l'on veut lui révéler.

### **2.2.3 Symbolisme et identification des sons**

Bien que nous arrivons à ce stade de l'étude, il peut être évident de se dire que les sons ne sont pas choisis au hasard et que leur mise en scène reste variée. Notamment en terme de symboles et d'identité que peut représenter un son. Car chaque son possède une capacité à désigner, à signifier et à exercer une influence.

Comme nous l'avons vu précédemment, la musique possède une certaine richesse en terme d'émotion. Elle a le pouvoir de caractériser un lieu, une époque, un personnage mais aussi une émotion. En effet, sa mélodie, son rythme, son timbre, permet d'enrichir l'image jusqu'à compléter, voire amplifier l'impact émotionnel chez le spectateur. Elle peut être de deux types, **emphatique** ou **anemphatique**.

- **La musique emphatique** : c'est lorsque celle ci est en adéquation avec les images. Elle renforce ainsi les émotions que le réalisateur veut nous faire ressentir.
- **La musique anemphatique** : dans ce cas là, c'est tout le contraire. On joue sur l'effet de contraste entre la musique et les images. Cela sert généralement à marquer l'aberration de l'image ou la folie.

Un exemple de musique anemphatique se situe dans « The Hateful Eight » de **Quentin Tarantino**, où il utilise un chant de Noël Autrichien (« *Silent Night* ») interprété au piano pour souligner les propos grotesque de **Samuel Lee Jackson**.

La musique est diégétique, et se permet d'être légèrement saccadé par l'interprète. On assiste alors à un décalage total entre ce que nous évoque la musique et ce qui est raconté à l'image.

Les quelques fausses notes entendues au piano sont là pour souligner ce décalage, elles sont donc en quelque sorte emphatique par rapport au reste de la musique.



« *The Hateful Eight* » de Quentin Tarantino

Dans la capacité à signifier et prévenir le spectateur, le **leitmotiv** est de même très convoité au cinéma. C'est un thème musical ou non qui vient s'incruster dans la peau d'un personnage afin de lui donner une identité sonore. De ce fait, lorsqu'on entend le thème sonore alors même que le personnage n'est pas présent à l'écran, inconsciemment ou conscientement, on devine que sa présence se rapproche.

C'est ce qu'on retrouve dans « M le maudit » de **Fritz Lang** où un simple sifflement permet de caractériser un personnage.

Ou encore dans « The Dark Knight : Le chevalier noir » de **Christopher Nolan**. Ici, le leitmotiv de **Hans Zimmer** pour le personnage du Joker est un son métallique bruyant composé de deux sonorités : une qui reste à la même note pendant qu'une autre monte progressivement dans les hautes fréquences, produisant un son à faire frémir le spectateur et qui suggère l'esprit tordu du personnage.

Aussi, les sons nous permettent de déterminer d'une certaine manière qui sont les protagonistes et antagonistes d'un film. De simples bruits de pas plus lourds, plus graves pour un personnage antagoniste, est aussi une forme d'identité sonore. Elle permet ainsi de distinguer assidument le ou les personnages.

## Conclusion de la deuxième partie :

Dans ce second chapitre, nous avons pu identifier les différents critères susceptibles à l'immersion. Nous avons notamment développé la notion de rythme, de dynamique, ou de variation de niveau, qui nous a dévoilé qu'elle jouait un rôle décisif dans son rapport avec l'image ainsi que la procuration d'émotion.

Nous avons également étudié les différents outils sonores qui sont au cœur de la mise en scène sonore au cinéma. De même, nous avons pu observer que le jeu de transition entre eux était prétexte à l'immersion chez le spectateur.

De plus, nous avons pu voir les différents types de cadrages sonores qui permettent de valoriser l'émotion voulue par le réalisateur.

Enfin, nous avons constaté que la symbolique du son et l'identité sonore qu'il incarne à travers un lieu, une époque ou un personnage permet aussi d'enrichir la bande son ainsi que la narration. Ainsi ces deux concepts sont sujet à l'immersion et à la création d'émotions.

---

## CONCLUSION

---

Ainsi, l'émotion éprouvée par un spectateur devant un film, semble dépendre du vécu de l'individu mais en grande partie du facteur "immersion". Or ces deux thématiques (émotion et immersion), pour être effectives et ainsi favoriser l'impact du plaisir suscité par le cinéma, peuvent grandement s'appuyer sur la bande-son dont l'efficacité dépend de nombreuses variables.

Nous avons distingué au cours de ce mémoire différents critères d'immersion sonore : le synchronisme, la crédibilité, la cohérence, la richesse, la variété, le dynamisme, l'esthétisme, la singularité, et les conditions d'écoute, qui permettent, chacun, d'entraîner le spectateur toujours plus profondément dans l'univers fictionnel qu'incarne le film.

Nous avons également établi une liste de mise en scène sonore qui permettent d'entretenir ou créer l'immersion, dont :

- **Le jeu sur la dynamique** : les variations de niveau sonore et d'éléments sonore, mise en valeur ou atténuation d'un ou plusieurs éléments sonores.
- **Les outils sonores** : son in, off, hors champ, ou subjectif et la transition entre chacun.
- **Le cadrage sonore** : soutient d'un élément visuel dans le cadre ou hors champ via les différentes valeurs de plans sonores. Influencer le spectateur sur ce que l'on veut lui faire entendre et ressentir.
- **Le rapport à l'image** : corrélation ou contraste
- **La symbolique des sons** : musique emphatique et anémopathique, identité sonore d'un lieu, d'une époque ou d'un personnage, exercer une influence sur l'auditeur.

Celles-ci en étant utilisés à bon escient et avec parcimonie, permettent de favoriser l'immersion chez le spectateur.

Les recherches et la réflexion qui m'ont permis d'établir les bases de ce mémoire, ont renforcé ma conviction quand à l'idée que le son constitue un outil incontournable à l'aboutissement d'émotions au cinéma, un moyen de suggestion qui vient renforcer l'impact de l'image.

De la même façon, sublimer une image, une narration, et parvenir à donner vie à l'émotion à travers le cinéma induit forcément le mariage subtil entre technique de mise en scène et choix artistique sonore.

L'image et le son ne sont ils pas deux brouillons qui assemblés l'un à l'autre se forment pour faire écho à une approche phénoménologique de la perception, la naissance d'une émotion : le regard et l'écoute au service de l'immersion.

## Bibliographie :

- Mémoire de **Baptiste Palacin**, ancien étudiant à Louis Lumière ayant eu les félicitations du jury sur son sujet d'étude : « Le rôle du son dans l'apparition de la peur dans le jeu vidéo ».
- « L'émotion est d'abord un récit » : [http://cinergon.free.fr/pages13/article13\\_MS.htm](http://cinergon.free.fr/pages13/article13_MS.htm)
- **Daniel Deshays** - « Entendre le cinéma »
- Interview de **Mariam Chammat**, chercheuse en neurosciences cognitives à l'institut du Cerveau et de la Moelle (ICM).  
<http://www.troiscouleurs.fr/2013/12/le-cinema-peut-il-rendre-heureux/>
- Expérience du chercheur en neurosciences, **Uri Hasson**  
<http://www.wired.com/2014/08/cinema-science-mind-meld/>
- « Le fabuleux pouvoir de votre cerveau » de **Deepak Chopra**.
- **Bordwell David et Thompson Kristin** - « Film Art : an Introduction »
- « Le son Multicanal; de la production à la diffusion du son 5.1, 3D et binaural » de **B. Periaux, J.I. Ohl et P. Thevenot**
- « SOUND-ON-FILM, Interviews with Creators of Film Sound » de **Vincent LoBrutto**.
- Son “in”, “hors champ”, “off” : <http://www.apprendre-le-cinema.fr/le-son-au-cinema/>
- Référence sur les plans sonores :  
<http://ecolecinevideo.free.fr/Son/atmospheresonore.html>
- Le leitmotiv au cinéma : <http://www.filmmusicnotes.com/what-is-a-leitmotif-and-how-does-it-work-in-films/>

## Filmographie :

- « Shining » de Stanley Kubrick.
- « The Truman Show » de Peter Weir.
- « Star Wars » de George Lucas
- « Matrix » de Lana et Lilly Wachowski
- « La mémoire dans la peau » de Doug Liman
- « Avatar » de James Cameron
- « Gladiator » de Ridley Scott
- « La ligne verte » de Frank Darabont
- « Le roi lion » de Roger Allers
- « X-Men : Apocalypse » de Bryan Singer
- « Démineurs » de Kathryn Bigelow
- « The Revenant » de Alejandro González Iñárritu
- « Les dents de la mer » de Steven Spielberg
- « The Walking Dead » de Robert Kirkman
- « Dexter » de Jeff Lindsay
- « Psychose » d' Alfred Hitchcock
- « Gravity » d'Alfonso Cuarón.
- « The Hateful Eight » de Quentin Tarantino.
- « M le maudit » de Fritz Lang
- « The Dark Knight : Le chevalier noir » de Christopher Nolan