

Michel CHION

*100 CONCEPTS
POUR PENSER ET DÉCRIRE LE CINÉMA SONORE*

version bilingue (français, anglais)
(texte français de M.C., trad. en anglais par Claudia Gorbman)

Ce texte reprend 97 des termes, formulations et concepts que j'ai créés depuis que j'ai commencé à travailler sur le sujet et à l'enseigner en 1980, et les trois catégories d'écoute (réduite, sémantique, causale) distinguées par Pierre Schaeffer.

Je remercie les éditions Columbia University Press pour m'avoir autorisé à reprendre leur traduction anglaise dans la version qu'elles ont publiées de mon ouvrage *FILM, A SOUND ART*, ainsi que Claudia Gorbman, qui a effectué cette traduction avec sa rigueur et sa précision habituelles.

Ces concepts, que j'ai élaborés sur plus de 30 ans, sont présentés ici dans un ordre logique, comme un exposé systématique.

Si l'on veut utiliser ce texte comme un glossaire, et retrouver la définition d'une notion, idée ou terme, il suffit de consulter l'une des deux listes alphabétiques, en français et en anglais, figurant à la fin.

M.C , 18 octobre 2012

PLAN

I. LE CINÉMA SONORE ET L'AUDIO-VISION / SOUND FILM AND AUDIO-VISION

La nature du cinéma sonore

1. SYNCHRONO-CINÉMATOGRAPHE AUDIO-LOGO-VISUEL / AUDIO-LOGO-VISUAL SYNCHRONO-CINEMATOGRAPH)
2. FIXATION DES SONS, ou SONO-FIXATION / FIXING OF SOUNDS
3. LIEU D'IMAGE, ET DES SONS (UN) / A PLACE OF IMAGES, PLUS SOUNDS

Lois générales de l'audio-vision

4. AUDIO-VISION / AUDIO-VISION
5. VISU-AUDITION / VISU-AUDITION
6. CADRE SONORE DES SONS (IL N'Y A PAS DE) / AUDITORY FRAME OF SOUNDS, THERE IS NONE
7. BANDE-SON (IL N'Y A PAS DE) / SOUNDTRACK, THERE IS NONE
8. VALEUR AJOUTÉE / ADDED VALUE
9. REDONDANCE (ILLUSION DE) / REDUNDANCY, ILLUSION OF
10. DISSONANCE AUDIO-VISUELLE / DISSONANCE, AUDIOVISUAL
11. AIMANTATION SPATIALE (DU SON PAR L'IMAGE) / SPATIAL MAGNETIZATION OF SOUND BY IMAGE
12. EFFETS AUDIO-VISIOGÈNES / AUDIO-VISIOGENIC EFFECTS
13. TRANS-SENSORIELLES (PERCEPTIONS) / TRANS-SENSORY PERCEPTIONS

II. SIMULTANÉITÉ ET VERTICALITÉ / SIMULTANEITY, VERTICALITY

14. CONCOMITANCE AUDIO-VISUELLE / CONCOMITANCE, AUDIOVISUAL
15. VERTICALES (RELATIONS) / VERTICAL RELATIONS
16. MONTAGE VERTICAL (MYTHE DU) / VERTICAL MONTAGE, MYTH OF
17. SYNCHRÈSE / SYNCHRESIS

III. TEMPORALITÉ ET HORIZONTALITÉ / TEMPORALITY & HORIZONTALITY

- 18. HORIZONTALES (RELATIONS) / HORIZONTAL RELATIONS
- 19. CHRONOGRAPHIQUE (ART) / CHRONOGRAPHIC ART
- 20. TEMPORALISATION / TEMPORALIZATION
- 21. LIGNE DE FUITE TEMPORELLE / TEMPORAL VECTORIZATION
- 22. LINÉARISATION TEMPORELLE DES IMAGES PAR LES SONS / TEMPORAL LINEARIZATION
- 23. DÉDOUBLEMENT TEMPOREL / TEMPORAL SPLITTING
- 24. PHRASÉ AUDIO-VISUEL / AUDIOVISUAL PHRASING
- 25. POINT DE SYNCHRONISATION / POINT OF SYNCHRONIZATION
- 26. VECTORISATION DES IMAGES PAR LES SONS / VECTORIZATION OF IMAGES BY SOUND
- 27. INDISCONTINU / NONDISCONTINUITY
- 28. EFFET SHINING / SHINING EFFECT
- 29. EXTERNE/INTERNE (LOGIQUE) / LOGIC, EXTERNAL/INTERNAL

IV. SCÉNOGRAPHIE AUDIO-VISUELLE / AUDIOVISUAL SCENOGRAPHY

- 30. SCÉNOGRAPHIE AUDIO-VISUELLE / AUDIOVISUAL SCENOGRAPHY
- 31. AMBIANT (SON) ou SON-TERRITOIRE / AMBIENT SOUND, OR TERRITORY SOUND
- 32. ÉLÉMENTS DE DÉCOR SONORE (E-D-S) / ELEMENTS OF AUDITORY SETTING (E.A.S.)
- 33. EXTENSION / EXTENSION

Les trois zones in, hors-champ et off

- 34. "IN" (SON) / ONSCREEN SOUND
- 35. HORS-CHAMP (SON) / OFFSCREEN SOUND
- 36. HORS-CHAMP SONORE ACTIF / ACTIVE OFFSCREEN SOUND
- 37. HORS-CHAMP SONORE PASSIF / PASSIVE OFFSCREEN SOUND
- 38. OFF / NONDIEGETIC SOUND

V. MATIÈRE ET RENDU / MATTER & RENDERING

- 39. INDICES SONORES MATÉRIALISANTS ou I.S.M. / MATERIALIZING SOUND INDICES, or M.S.I.
- 40. RENDU / RENDERING

VI. MUSIQUE / MUSIC

Les trois positions de la musique

- 41. FOSSE (MUSIQUE DE) / PIT-MUSIC
- 42. ÉCRAN (MUSIQUE D') / SCREEN MUSIC
- 43. ON THE AIR (SONS, MUSIQUES) / ON THE AIR, MUSIC, SOUNDS
- 44. DISCORDANCE / DISCORDANCE

Musique et effet émotionnel

- 45. EMPATHIQUE (EFFET) / EMPATHETIC EFFECT
- 46. ANEMPATHIQUE / ANEMPATHY OR ANEMPATHETIC EFFECT
- 47. EFFET X 27 / X-27 EFFECT
- 48. EFFET "KEEP SINGING" / "KEEP SINGING" EFFECT

VII. L'AUDIO-LOGO-VISUEL / AUDIO-LOGO-VISUAL

- 49. VOCOCENTRISME / VOCOCENTRISM
- 50. VERBO-CENTRÉ (CINÉMA) / VERBOCENTRIC CINEMA
- 51. TRESSAGE / BRAIDING
- 52. VERBO-DÉCENTRÉ (CINÉMA) / VERBO-DECENTRIC CINEMA

Les trois statuts de la parole

- 53. PAROLE-THÉÂTRE / THEATRICAL SPEECH
- 54. PAROLE-ÉMANATION / EMANATION SPEECH
- 55. PAROLE-TEXTE / TEXTUAL SPEECH

La voix iconogène

- 56. VOIX-JE / I-VOICE
- 57. ICONOGÈNE (VOIX) / ICONOGENIC VOICE
- 58. ICONOGÈNE DÉMENTIE (VOIX) / ICONOGENIC VOICE, CONTRADICTED
- 59. NON-ICONOGÈNE (VOIX) / NON-ICONOGENIC (VOICE OR NARRATION)
- 60. DÉCENTRÉE (NARRATION) / DECENTERED NARRATION
- 61. CLAIR-OBSCUR VERBAL / VERBAL CHIAROSCURO

- 62. PAROLE-CAMÉRA / CAMERA SPEECH
- 63. PAROLE-ÉCRAN / SCREEN SPEECH

- 64. CONTRE-CHAMP ÉVITÉ / AVOIDED REVERSE SHOT
- 65. EFFET-PARLOIR / VISITING-ROOM EFFECT
- 66. TÉLÉPHÈME / TELEPHEME

- 67. AUDIO-LOGO-VISUEL / AUDIO-LOGO-VISUAL

Les cinq effets dit/montré

- 68. SCANSION DIT-MONTRÉ / SCANSION BETWEEN THE SAID AND THE SHOWN
- 69. CONTREPOINT DIT-MONTRÉ / COUNTERPOINT BETWEEN THE SAID AND THE SHOWN
- 70. CONTRASTE DIT-MONTRÉ / CONTRAST BETWEEN THE SAID AND THE SHOW
- 71. CONTRADICTION DIT-MONTRÉ / CONTRADICTION BETWEEN THE SAID AND THE SHOWN
- 72. CREUSEMENT DIT-MONTRÉ / C/OMISSION BETWEEN THE SAID AND THE SHOWN

- 73. SENSORI-NOMMÉ / SENSORY-NAMING, SOUND OR IMAGE

VIII. DIMENSIONS-PIVOTS / PIVOT-DIMENSIONS

- 74. TONIQUE (MASSE) / TONIC MASS
- 75. COMPLEXE (MASSE) / COMPLEX MASS

- 76. BRUIT FONDAMENTAL / FUNDAMENTAL NOISE
- 77. DIMENSION-PIVOT / PIVOT-DIMENSION
- 78. CONSISTANCE / CONSISTENCY
- 79. CLOISONNEMENT/POROSITÉ / PARTITIONING/POROSITY

IX. L'AUDIO-DIVISION / AUDIO-DIVISION

- 80. AUDIO-DIVISUEL / AUDIO-DIVISION
- 81. REDOUBLEMENT SENSORIEL / SENSORY DOUBLING

82. FANTÔME SENSORIEL / SENSORY PHANTOM*L'acousmatique, l'anacousmatique*

83. ACOUSMATE / ACOUSMATON
 84. ACOUSMATIQUE / ACOUSMATIC
 85. VISUALISÉ (SON) / VISUALIZED SOUND
 86. FLOU NARRATIF DU SON ACOUSMATIQUE / NARRATIVE BLURRING OF ACOUSMATIC SOUND
 87. ACOUSMATISATION / ACOUSMATIZATION
 88. ACOUSMÈTRE / ACOUSMÊTRE
 89. DÉSACOUSMATISATION / DE-ACOUSMATIZATION
 90. ANACOUSMÈTRE / ANACOUSMÊTRE

Autour du sans-bruit

91. CREUX (SON EN) / C/OMITTED SOUND OR NEGATIVE SOUND
 92. SUSPENSION / SUSPENSION
 93. DEBUREAU (EFFET) / DEBUREAU EFFECT

X. L'ÉCOUTE / LISTENING*Les trois écoutes selon Schaeffer*

94. CAUSALE (ÉCOUTE) / CAUSAL LISTENING
 95. SÉMANTIQUE (ÉCOUTE) / SEMANTIC LISTENING
 96. RÉDUITE (ÉCOUTE) / REDUCED LISTENING

L'écoute au cinéma

97. POINT D'ÉCOUTE / POINT OF AUDITION
 98. SYSTÈME D'ÉCOUTE / SYSTEM OF AUDITION
 99. CO-ÉCOUTE / CO-AUDITION
 100. CLOISONNEMENT AUDITIF / AUDITORY PARTITIONING

LISTE ALPHABÉTIQUE DES ENTRÉES

- a) En français
 b) In english

100 CONCEPTS DE 1 à 100
I**LE CINÉMA SONORE ET L'AUDIO-VISION / SOUND FILM AND AUDIO-VISION****1. SYNCHRONO-CINÉMATOGRAPHE AUDIO-LOGO-VISUEL (MAC, 1995)**

Expression descriptive proposée pour nommer le nouveau cinéma qui est apparu à la fin des années 20 et qui s'est généralisé ensuite sous le nom de "cinéma parlant" : un cinéma où le son et l'image en mouvement ("cinéma"), ainsi que le langage dont ils sont très fréquemment les véhicules ("logo") sont inscrits sur des supports ("graphe") synchronisés entre eux ("synchrono") à une vitesse temporelle stabilisée (chrono-graphie).

1. AUDIO-LOGO-VISUAL SYNCHRONO-CINEMATOGRAPH: The descriptive formula I propose to name the newly appeared cinema of the late 1920s that generally goes by the name of sound film. In this form, recorded sound and the moving image (cinema), as well as language for which they often serve as vehicles (logo), are inscribed in mediums (graph) synchronized with each other (synchronic) at a stable temporal rate (chronograph).

2. FIXATION DES SONS, ou SONO-FIXATION (TT, 1988)

Plus couramment appelée enregistrement, la fixation est le "terme qui nous sert à désigner tout procédé consistant non seulement à fixer les sons existants (concert, événements de la vie et de l'histoire), mais aussi à produire, lors d'un tournage (film, musique concrète), des sons spécifiquement destinés à être gravés sur le support. La fixation du son n'a pas seulement bouleversé la musique, mais elle a aussi bouleversé le cinéma le jour où on a développé un système de synchronisation du cinématographe et de l'enregistrement phonographique, qui obligeait à stabiliser la vitesse de déroulement du film à la prise de vues comme à la projection, et donc faisait du cinéma un art chronographique.

2. FIXING OF SOUNDS: More commonly called *recording*, fixing of sounds is the term I prefer to apply to all processes that serve to capture existing sounds (a concert performance, everyday events, historical events, but also, during shooting (film, musique concrète), to produce sounds specifically intended to be inscribed on the material recording medium. The fixing of sounds not only revolutionized music, it revolutionized cinema from the moment a system of synchronization between the motion picture camera and the phonographic recording was introduced. This synchronization necessitated the standardization of the filming and projection rate, and thus made cinema a chronographic art.

3. LIEU D'IMAGES ET DES SONS (UN) (SAC, 1985)

Le dispositif cinématographique peut être défini par la formule: "un lieu d'images et des sons", formule qui, dans sa brièveté et son peu d'éclat, dit des choses précises :

1) *Un lieu d'images*, et pas plusieurs. Quand on est dans le cas de projections multiples ou d'installations vidéo qui proposent des lieux d'images divers, ce n'est plus du cinéma proprement dit, c'est du multi-media, expression artistique valable mais qui ne répond plus à la définition du cinéma, lequel est investissement d'un lieu privilégié.

2) Un *lieu* d'images, et ce terme de lieu, très courant, est ce qui pose le plus de questions. Qu'est-ce qu'un lieu, sinon une notion symbolique? Le lieu ne se réduit pas à ce qu'il enferme. Ainsi, le lieu du film ne se réduit pas au contenu des images qui défilent en lui.

Le lieu du film n'est pas non plus l'espace matériel de l'écran sur lequel le film vient à être projeté ; il est chose mentale, "cosa mentale" et il existe comme le même quelle que soit l'échelle de la projection (écran minuscule de télévision portable, ou écran géant de grande salle), se définissant en tant que proportion (format de l'image) et en tant que découpage d'espaces réels filmés.

3) Un lieu *d'images*, oui, mais qui à la limite peut ne pas être habité. Dans les cas célèbres d'écran noir (comme le film de Marguerite Duras *L'Homme atlantique*, 1981), il reste toujours visible pour le spectateur en tant que rectangle de la projection dessiné sur l'écran par la lampe du projecteur, à travers le cadre de la pellicule noire non impressionnée.

Il n'est pas obligatoire non plus que ces images soient animées. Un autre cas-limite du cinéma est en effet le défilement d'images fixes successives, comme dans *La Jetée*, 1963, de Chris Marker). Il faut et il suffit que ces images soient inscrites dans le temps d'une projection, d'un dévidement de pellicule ou d'une lecture de DVD. C'est la différence entre une photographie qu'on tient dans ses mains et un film qui serait constitué uniquement d'une projection de cette photographie pendant un temps déterminé. Nous n'aurions pas seulement l'objet photographié, mais aussi l'acte, la représentation de sa projection pendant un temps déterminé. Ensuite, autant que l'image projetée, nous aurions ce lieu de la projection, cette fenêtre, disent certains, dans laquelle, même si nous voyons toujours la même chose, par principe n'importe quoi d'autre pourrait toujours apparaître immédiatement après.

C'est assez dire que, dans la formule *un lieu d'images*, l'idée de lieu est aussi importante que celle d'images venant l'occuper.

4) Un lieu d'images *et* des sons; le "et" est choisi de préférence à des termes comme : par rapport à, avec, combiné avec, etc.... , parce que justement il ne préjuge pas du type de rapport établi, et peut impliquer aussi bien la coexistence inerte, la combinaison ou l'interréaction active, l'inclusion totale du son dans l'image, etc..

5) Un lieu d'images *et des sons*: la formule "des sons" indique le caractère indéfini, ouvert de la partie sonore proprement dite, non unie en une entité homogène qu'on pourrait qualifier de "bande sonore". En raison des fluctuations variables de l'*aimantation* (11) du son par l'image, selon ce que cette dernière montre ou non, et en raison de la liaison diégétique entre eux ou de la liaison par simple *synchrèse* (17) - le son est, du point de vue de la localisation, dans un rapport constamment instable par rapport à l'image : soit il est inclus, soit il inclut, soit encore - troisième possibilité - il "rôde à la surface" - de sorte que l'on peut dire que le son au cinéma, est "ce qui cherche son lieu".

Et cela se joue, pour chaque son, d'une manière spécifique - rarement globalement pour tous les sons entendus en même temps.

3. A PLACE OF IMAGES PLUS SOUNDS: The cinematic situation can be called a *place of images and sounds*, a formula which in all its brevity nevertheless brings out a number of precise factors.

(1) A; i.e., *one* place of images and not more. When faced with multiple projections or video installations that make use of many places of projection, we no longer have cinema *per se*, but multimedia—certainly an artistic expression but no longer corresponding to the definition of cinema, which relies on a single privileged space for images.

(2) A *place* of images. This ordinary term "place" is what causes the most problems. What is a place if not a symbolic notion? Place cannot be reduced to that which it encloses. Thus the place of a film cannot be reduced to the content of the images.

Nor is the place of the film the material space of the screen onto which it gets projected. Its place is a mental thing, *cosa mentale*, and it is the same no matter what the physical dimensions of the projection are (miniature screen of a portable TV or cell phone, gigantic screens in big theaters); it's defined as a proportion (image format) and as the découpage of real filmed spaces.

(3) A place of *images*, yes, but images that might not always be inhabited. In the famous cases of the black screen (such as the Marguerite Duras film *L'Homme atlantique*, 1981), it still remains visible for the spectator as the rectangle projected onto the screen by the projector lamp through the frame of content-less black film.

Nor is it necessary that these images have motion. Indeed, another limit case in cinema is the succession of still images, as in Chris Marker's *La Jetée*. It's necessary and sufficient that these images be inscribed in the time of the projection, of an unreeling of film. It's the difference between a photograph you hold in your hands and a film that consists solely of projecting that photo for a given amount of time. In the latter we have not only the photographed object but the act, the performance of its projection in time. Moreover, as long as the image is projected, we would have this place of projection, this window as some call it, in which, even if we keep seeing the same thing, the idea is that any other image could immediately follow.

Thus in the formula a *place of images*, the notion of *place* is as important as the notion of the *images* that come to occupy it.

(4) A place of images *and* of sounds. I prefer the conjunction *and* over any formulas such as “in relation to,” “with,” or “combined with,” since *and* remains neutral with respect to the type of relation that gets established. It also implies inert coexistence, combination, or active interaction, a total inclusion of sound in the images, and so on.

(5) A place of images and *sounds*. Let us insist on the indefinite, open aspect of the actual sound portion of a film, in that it is not united into a homogenous entity that one could call a “soundtrack.” Due to the variable fluctuations in *magnetization (11)* of sound by the image, which depends on what the latter is showing or not, and due to the diegetic link between sound and image, or the elemental link created by *synchresis (17)*, sound is, when it comes to its localization, in a constantly unstable state with respect to the image. Either it is included, or it includes, or in a third possibility it “roams over the surface.” One could say that sound in the cinema is “that which seeks its place.”

And this seeking process is played out for each sound in a specific way--only rarely do all the sounds heard at the same time participate in the same emplacement.

Audio-vision et visu-audition

La réception de l'image “en même temps” que des sons n'est jamais seulement additive, égalitaire et symétrique. D'où le mot d’“audio-vision”.

4. AUDIO-VISION (A-V, 1990)

Désigne le type de perception propre au cinéma et à la télévision, mais souvent aussi vécu *in situ*, dans lequel l'image est le foyer conscient de l'attention, mais où le son apporte à tout moment une série d'effets, de sensations, de significations qui souvent, par un phénomène de projection dit *valeur ajoutée (8)* sont portés au compte de l'image et semblent se dégager naturellement de celle-ci. On peut également parler d'audio-vision - c'est-à-dire d'influence de la vision par l'écoute - dans la réalité quotidienne.

Si la projection de l'entendu sur le vu est, dans le cas du cinéma et de la télévision, beaucoup plus frappante et systématique que celle, réelle, du vu sur l'entendu, c'est à cause de la présence visible, investie en tant que scène, d'un cadre visible du visible qui est l'écran, préexistant à l'apparition de l'image et survivant à son extinction. Le haut-parleur, à supposer même qu'il soit visible, n'est pas plus le cadre audible de l'audible, que l'objectif du projecteur n'est celui de l'image. A fortiori plusieurs haut-parleurs, quand ceux-ci émettent des sons qui fusionnent.

4. AUDIO-VISION : The type of perception proper to the experience of film and television, but often in real life as well, wherein the image is the conscious focus of attention, but one to which the sound supplies at every moment a series of effects, sensations, and meanings which often, by means of a projective phenomenon I call *added value (8)*, are credited to the image and seem to emanate naturally from it.

If the projection of the heard onto the seen is, in the case of film and TV, more striking and systematic than our real projection of the seen onto the heard in everyday life, it is because of the visual presence, reinforced by the term “scene,” of a visible frame for the visible that is the screen; the frame preexists the appearance of the image and survives its extinction. On the other hand, the loudspeaker, even where visible, is **no** more the *auditory frame of the audible (6)* than the projector lens is the frame of the image. This lack of a sound frame for sounds is all the more striking in the usual case of several loudspeakers, which emit sounds that fuse together in spectators' perception.

5. VISU-AUDITION (A-V, 1990)

Symétrique de la situation d'*audio-vision (4)*, le terme de visu-audition s'applique à un type de perception qui est consciemment concentré sur l'auditif (comme dans le cas du concert ou d'une scène de film montrant une exécution musicale, mais aussi lorsqu'on est attentif aux propos tenus par quelqu'un), et où l'audition est accompagnée, renforcée, aidée ou au contraire déformée ou parasitée, mais en tout cas transformée par un contexte visuel qui l'influence et peut amener à projeter sur elle certaines perceptions.

5. VISU-AUDITION: The symmetrical counterpart of *Audio-vision (4)*. Visu-audition is the type of perception that consciously focuses on the auditory (as in the case of a concert performance, or a film scene showing a musical performance, but also when we are listening attentively to what someone is saying); and our listening is accompanied, reinforced, aided--or deformed or contaminated--in any case, changed--by a visual context that influences what we hear and may lead us to project certain perceptions onto it.

Deux formules négatives ("pas de cadre sonore des sons", "pas de bande-son"), et deux effets de méconnaissance (valeur ajoutée, redondance) permettent de comprendre comment fonctionne l'audio-vision.

6. CADRE SONORE DES SONS (IL N'Y A PAS DE) (A-V, 1990)

Il n'y a pas au cinéma de cadre sonore des sons, autrement dit rien de sonore qui les contienne en commun et leur assigne à la fois une limite spatiale avec des bords, et les structure par leur place même dans ce cadre, comme il en va au contraire pour l'image (puisque'il y a un cadre visible, visuel, du visuel). Les sons ne sont éventuellement cadrés que par l'image elle-même, laquelle les localise (par l'effet d'*aimantation spatiale (11)*), les ancre et les rattache ou non à un objet fini dans l'espace, ou bien inversement, en ne les incorporant pas, détermine leur existence sur une autre scène invisible ou dans un espace contigu hors-champ. D'autre part, contrairement à l'enfermement de l'image dans un cadre, les sons du film peuvent s'accumuler les uns sur les autres sans limite de quantité ou de complexité, et ils sont libres de toute loi réaliste: musique de film, textes de voice over, dialogues, bruits réalistes d'ambiance, etc..., peuvent se superposer dans un film.

6. AUDITORY FRAME OF SOUNDS (there is none): In film there is no auditory frame of sounds; in other words, there is no equivalent of a container that holds the sounds together within bounded spatial limits and structures them via their very place in that frame. Such a frame does exist for the images. of course--a visible, visual frame. Sounds can only be framed by the image itself, which helps assign them a location (via the effect of *spatial magnetization (11)*), anchors them, and may attach them to a given object in the visual space, or else the image refuses to incorporate them and instead determines their existence on another invisible stage or in a contiguous offscreen space. Moreover, unlike the image that's closed up in a frame, the sounds of a film can pile on top of one another, with no limit on quantity or complexity of this accumulation, and these sounds are exempt from any laws of realism. Film music, voiceovers, dialogue, realist ambience, and other sounds can all be superimposed in a single film.

7. BANDE-SON (IL N'Y A PAS DE) (VAC, 1982)

Cette formule signifie que les différents sons figurant dans un film (paroles, bruits, musiques, sons divers), et qui concourent à son sens, sa forme et ses effets ne constituent pas par eux-mêmes, du seul fait d'appartenir à l'univers sonore, une entité globale solidaire et homogène. La présence d'une image les répartit et les divise (c'est l'*audio-divisuel (80)*), et, en présence de cette image, les rapports de sens, de contrastes, de concordance ou de divergence que paroles, bruits et éléments musicaux sont susceptibles d'avoir *entre eux* sont beaucoup plus faibles, voire inexistants,

proportionnellement aux rapports que chacun de ces éléments sonores, pour son compte, entretient avec tel élément visuel ou narratif simultanément présent dans l'image.

Le fait qu'il n'y ait **pas un cadre sonore des sons (6)** (cadre qui pourrait unifier les sons par leur commune présence en un lieu réel et symbolique) rend possible cette situation.

7. SOUNDTRACK (there is none): The formulation "there is no soundtrack" means that the various sounds that occur in a film (speech, noises, music) and that contribute to the creation of meaning, form, and various effects, do not constitute an integrated, homogeneous entity in themselves, for the simple fact of belonging to the world of sound. Their co-presence with an image categorizes and divides them (by the process I call **audio-division (80)**); in the presence of this image the relations of meaning, contrast, agreement, or divergence that speech, sound effects, and musical elements have *among themselves* are much weaker (and sometimes nonexistent), compared to the relations that each audio element has with a given visual or narrative element in the image.

The fact that there is **no auditory frame of sounds (6)** (a frame that could unify the sounds by virtue of their shared presence in a real and symbolic place) is what makes this situation possible.

8. VALEUR AJOUTÉE (SAC, 1985)

Valeur sensorielle, informative, sémantique, narrative, structurelle ou expressive qu'un son entendu dans une scène nous amène à projeter sur l'image, jusqu'à créer l'impression que nous voyons dans celle-ci ce qu'en réalité nous y "audio-voyons". Cet effet, utilisé très couramment, est la plupart du temps inconscient pour ceux qui le subissent.

La valeur ajoutée est partiellement bi-latérale (l'image influençant en retour la perception que nous avons du son), mais en raison de la polarisation consciente du spectateur de film ou du téléspectateur sur l'écran et sur le visible, c'est en définitive sur l'image que le résultat de ces influences de sens contraire est le plus souvent, au cinéma comme à la télévision, globalement reprojété.

En revanche, en situation culturelle de **visu-audition (5)**, par exemple au concert, dans lequel par tradition culturelle l'attention consciente est portée sur l'écoute, la *valeur ajoutée* fonctionne principalement dans l'autre sens. Par exemple, la vision d'un geste énergique de l'instrumentiste nous fera entendre un son plus puissant.

8. ADDED VALUE: A sensory, informational, semantic, narrative, structural, or expressive value that a sound heard in a scene leads us to project onto the image, so as to create the impression that we see in the image what in reality we are *audio-viewing*. Added value is a common phenomenon; its effect tends to go unnoticed.

Added value can go both ways: the image in turn influences our perception of the sound. But because of the spectator's conscious focus on the screen and the visible, it is definitely *on the image* (in movies and television) that the results of these reverse influences are most often reprojected.

On the other hand, in the cultural situation of **visu-audition (5)**, for example at a concert during which our conscious attention is traditionally concentrated on listening, added value operates principally in the other direction. For example, the sight of some energetic gesture by a violinist will make us hear a more powerful sound.

9. REDONDANCE (ILLUSION DE) (VAC, 1982)

Illusion créée par la **valeur ajoutée (8)**, qui donne à croire que certains sons ne sont que la répétition des images sur lesquelles on les perçoit, et vice-versa. L'exemple le plus banal que l'on invoque comme cas de redondance - un dialogue filmé et entendu - n'en est justement pas un. Sauf

en effet pour un sourd entraîné à lire sur les lèvres (et encore, dans les seuls cas où il s'agit d'une version originale et où les visages des acteurs sont de face), le son ne peut aucunement être déduit de l'image, et le texte prononcé de ce que l'on voit. Symétriquement, les visages des personnages, leur habillement et souvent le cadre où ils se trouvent, leurs gestes, etc., ne peuvent être que rarement détectés à partir du son seul. Il ne peut donc y avoir par principe de véritable redondance audio-visuelle, y compris dans le cas de la musique *empathique* (45), et cette notion, véhiculée par des textes de référence, est à la fois une illusion *audio-visiogène* (12) et, dans la théorie, une idée reçue qui masque la spécificité et la complexité du rapport audio-visuel.

9. REDUNDANCY (illusion of): An illusion created by *added value* (8), which gives the impression that certain sounds merely reiterate the images with which they are paired and vice versa. The most ordinary thing that's cited as an example of redundancy, dialogue that is filmed and heard, is emphatically not a case of redundancy. Except for a deaf person trained in lip reading, and then only if the language is known and the actors are facing the camera, the sound can in no way be deduced from the image nor can a text be read off from what we see. Likewise, the faces of characters, their clothing, gestures, and the setting, can rarely be guessed at from sound alone. In principle, then, there is really no such thing as audiovisual redundancy, even in sequences that include *empathetic* (45) music. Redundancy, a notion perpetrated by noted film theorists, is both an *audio-visiogenic* (12) illusion, and among critics a received idea that belies the specificity and complexity of the audio-visual relationship.

10. DISSONANCE AUDIO-VISUELLE (A-V, 1990)

Effet de contradiction diégétique entre un son ponctuel et une image ponctuelle, ou entre une ambiance sonore réaliste et le cadre dans lequel on l'entend. Par exemple, dans *Prénom: Carmen*, de Godard, les cris de mouettes et les sons de vagues marines que Godard fait entendre sur des images nocturnes du pont d'Austerlitz, ou, pour le héros et l'héroïne de la comédie fantastique de Patrick Schulmann, *Rendez-moi ma peau*, 1980, de Patrick Schulmann, l'inversion sexuelle des voix. Ou bien encore le contraste d'une voix énorme et rocailleuse sur un corps minuscule, comme Tex Avery s'est amusé plusieurs fois à le faire (*The Cat that Hated People*, dans lequel un chaton parle avec une voix rocailleuse et véhémement). Lorsque la contradiction porte sur la dimension, il ne semble pas se produire d'effet de dissonance, mais un effet plus proche d'une monstruosité.

Le terme de dissonance nous semble plus approprié que le terme employé mal à propos, dans ce cas, de contrepoint, qui en musique concerne une superposition de lignes. Remarquons que l'effet de dissonance audio-visuelle se limite presque toujours à des cas rhétoriques pré-codés (opposition de sexe, contraste voix/corps, opposition ville/nature chez Godard, nature/culture dans le *Padre Padrone*, de Paolo et Vittorio Taviani, passé/science-fiction avec le "Beau Danube Bleu" du 2001 de Stanley Kubrick), et qu'il est de surcroît difficile à obtenir en raison du peu d'exigence du spectateur quant à la "vraisemblance" des sons qu'il entend associés aux images, et aussi de la puissance du processus de *synchrèse* (17) pour agréger ce qu'il entend à ce qu'il voit.

10. DISSONANCE, AUDIOVISUAL : Effect of diegetic contradiction between a distinct sound and a distinct image, or between a realist sound ambience and the framework in which one hears it. For example in *First Name: Carmen* (1984), Godard pairs the cries of seagulls and ocean surf with a night shot of the Austerlitz bridge in Paris. Patrick Schulmann's comedy fantasy *Rendez-moi ma peau* (1980) swaps the voices of the hero and heroine. Think also of the dissonant pairing of a loud rough voice with a delicate small body in several cartoons by Tex Avery, including *The Cat that Hated People* where a kitten roars vehemently. When the contradiction hinges on size, what results is not so much dissonance as monstrosity.

Dissonance strikes me as a more apt term than the common—and problematic—“counterpoint,” which in music refers to the superimposition of melodic lines. Note that the effect of audiovisual dissonance is almost always limited to situations that are highly coded rhetorically: gender opposition, contrast between voice and body, and rural versus urban in the Godard example. Other oppositions include nature/culture in *Padre Padrone* and

historical past vs. science-fiction future with the Blue Danube waltz in *2001*. Dissonance can be difficult to achieve because of the spectator's easy acceptance of many sounds as realistic when they're associated with images, and also because of the power of the psycho-physiological process of *synchresis* (17) that effortlessly fuses together what s/he hears and sees.

D'autre part, l'effet audio-visuel a besoin pour se produire au cinéma d'une autre "illusion", physique celle-là et concernant l'espace, que nous avons baptisée l'*aimantation spatiale*.

11. AIMANTATION SPATIALE (DU SON PAR L'IMAGE) (VAC, 1982)

Processus psycho-physiologique en vertu duquel, lorsque nous voyons une source sonore (être humain, animal, machine, objet, etc...) dans un certain point de l'espace et que, pour des raisons diverses (réflexions diverses sur des parois, amplification électrique, dispositif de projection audio-visuelle, etc...), le son qui en émane ou est censé en émaner vient majoritairement d'une autre direction de l'espace, l'image de la source attire le son et nous fait situer ce dernier là où nous voyons cette source.

Ainsi, au cours d'une projection de film dans un voyage en avion, le son de la voix de l'acteur semble nous venir de l'écran, alors que le son nous arrive dans un casque d'écoute.

L'aimantation spatiale a rendu possible le cinéma parlant classique, dans lequel nous admettons qu'en monophonie les voix des personnages ne se déplacent pas réellement en correspondance avec leurs déplacements visuels, notamment sur l'axe latéral (entre gauche et droite). De même, les sons situés "hors-champ" ne le sont que mentalement, dans l'esprit du spectateur qui projette sur le son des déplacements observés visuellement (ce qui est un cas de "*valeur ajoutée*" (8), dans le sens de l'image vers le son).

L'aimantation spatiale est "dérangée" et contrariée lorsque les sons se déplacent réellement dans l'espace de la salle, entre les haut-parleurs, alors qu'elle ne l'est pas si le son vient d'un haut-parleur situé en dehors de l'écran, mais sans changer de place.

11. SPATIAL MAGNETIZATION (of sound by image): A psychophysiological phenomenon that results when we see a sound source (human, animal, machine, object) in a certain point in space, and for various reasons (e.g., reflection of sound off walls, electric amplification, the circumstances of audiovisual projection), the sound that comes from it, or supposedly coming from it, comes mostly from elsewhere in space, and yet the image of the source attracts the sound, as though magnetically, and leads us mentally to situate the sound where we see its source.

Thus in the experience of watching an in-flight movie, the sounds of the voices of the actors seem to come to us from the small screen three rows away, when in fact they are coming to us through our headphones.

Spatial magnetization made the classical sound film possible: we accept that in monaural cinema the actual voices of the actors do not really move about to correspond with the characters' onscreen motion, especially their lateral motion (left - right). Likewise, "offscreen" sounds are only offscreen in the mind of the spectator who projects onto those sounds the visual movements seen on screen (such as a man leaving a room while talking: a case of *added value* (8) of image to sound).

Spatial magnetization is disrupted or blocked when the sounds really do move in the space of the movie theater, between loudspeakers, whereas it remains stable if the sound comes from one loudspeaker at a remove from the screen so long as it doesn't move around.

Dans la coexistence entre sons et images du film, il se produit toute une série d'effets, volontaires ou non.

12. EFFETS AUDIO-VISIOGÈNES (UAS, 1998)

Effets créés par des associations de sons et d'images, et souvent, en raison de l'effet de "*valeur ajoutée*" (8), projetés sur l'image et mis au compte de cette dernière.

Les effets audio-visiogènes peuvent être classés en :

- effets de sens, d'atmosphère, de contenu;
- effets de *rendu* (40) et de matière (*indices sonores matérialisants* (39)), créant des sensations d'énergie, de textures, de vitesse, de volume, de température, etc.;
- effets *scénographiques* concernant la construction d'un espace imaginaire (notamment par le jeu de l'*extension* (33) et de la *suspension* (92), du *in* (34), du *hors-champ* (35) et du *off* (38));
- effets concernant le temps et la construction d'un *phrasé* (24) temporel: jeu sur la *temporalisation* (20) de l'image par le son, par la création de *lignes de fuite temporelles* (21), etc...; *points de synchronisation* (25) marqués, alternant plus ou moins avec des parties déliées...

12. AUDIO-VISIOGENIC EFFECTS: Effects created by associations of sounds and images, and often, by virtue of *added value* (8), projected onto the image, taken to be a power of the image. Audio-visiogenic effects can be classified as follows:

- Effects of meaning, atmosphere, and content;
- Effects of *rendering* (40) and of materiality (*materializing sound indices* (39)) that create impressions of energy, textures, speed, volume, temperature, and so on;
- Scenographic** effects that concern the construction of imaginary filmic space (particularly via the play of *extension* (33) and *suspension* (92), and of *onscreen* (34), *offscreen* (35), and *nondiegetic* (38) zones);
- Effects concerning *temporality* (20) and the construction of *temporal phrasing* (24): manipulating the temporalization of the image by sound, creating *temporal vectorization* (21), noticeable *points of synchronization* (25) that alternate with looser sequences, and so on.

Les sons et les images peuvent également se combiner par des associations transsensorielles: par exemple, leurs rythmes respectifs peuvent rentrer en danse.

13. TRANS-SENSORIELLES (PERCEPTIONS) (LS, 1998)

Nous appelons *trans-sensorielles* les perceptions qui ne sont d'aucun sens en particulier, mais peuvent emprunter le canal d'un sens ou d'un autre, sans que leur contenu et leur effet soit enfermé dans les limites de ce sens. Exemple: tout ce qui concerne le rythme, mais aussi un certain nombre de perceptions spatiales, ainsi que la dimension verbale. Un mot lu ou un mot entendu relèvent de la sphère du langage, même si les modalités de leur transmission (graphisme de l'écriture, timbre de la voix, etc...) touchent parallèlement des dimensions propres à chaque sens.

Le *rythme* est la dimension trans-sensorielle de base, puisque c'est une perception prénatale, ressentie notamment par des variations de pression autour de la paroi corporelle, rythmées sur le double rythme du cœur du fœtus et du cœur de la mère. Le rythme est partout - autrefois, par exemple, la nuit, avant la lumière électrique, il se trouvait présent dans la lumière palpitante des chandelles et des bougies, et c'est une variation sensorielle que nous avons perdue et devons remplacer par d'autres.

La texture et le grain sont une autre catégorie de perception trans-sensorielle.

13. TRANS-SENSORY PERCEPTIONS: I call *trans-sensory* those perceptions that belong to no one particular sense, but which may travel via one sensory channel or another without their content or their effect being limited to this one sense. Everything involving rhythm may serve as an example. But other cases involve spatial perceptions as well as the verbal dimension. A word that's read or spoken belongs to the same sphere of language, even if the modes of its transmission (handwriting, vocal timbre) run in parallel sensory channels.

Rhythm is the essential trans-sensory dimension, since we experience it before we are born. The fetus encounters rhythm in the form of variations in pressure on the body wall, parsed with the combined beats of the mother's heart its own. Rhythm is everywhere. For example, at night in the days before electric lights, it was present in the subtle pulsations of candlelight, in one sensory variation that we have lost and have replaced with others.

Texture and grain are another category of trans-sensory perception.

II.

VERTICALITÉ ET SIMULTANÉITÉ / VERTICALITY, SIMULTANEITY

Les effets audio-visiogènes fonctionnent sur le plan vertical, et sur le plan horizontal.

14. CONCOMITANCE AUDIO-VISUELLE (LS, 1998)

Situation de perception simultanée de sons et d'images, qui donne lieu obligatoirement à des effets calculés, ou non. Le terme (qui désigne, littéralement, un rapport de simultanéité entre deux faits, deux phénomènes) nous semble être le meilleur pour désigner, dans sa neutralité, ce qu'on appelle souvent plutôt le rapport audio-visuel, une formule qui, elle, présuppose obligatoirement un intention consciente de sens, de perception, de mise en contraste, de rencontre, etc. Cette intention peut être présente dans une concomitance, mais n'est pas nécessaire pour que se produisent des effets.

14. CONCOMITANCE, AUDIOVISUAL: A situation of simultaneous perception of sounds and images, which may or may not intentionally give rise to effects. This term, which literally designates the simultaneous occurrence of two facts or phenomena, seems to me to be the most *neutral* designation for what is frequently called the "audiovisual relationship," a phrase that necessarily implies a conscious intention of meaning, perception, contrast, or encounter. Such an intention could be present in an audiovisual concomitance, but is not necessary for effects to be produced all the same.

15. VERTICAUX (EFFETS) (A-V, 1990)

Peut se dire, par analogie avec le vocabulaire musical traditionnel, des effets qui se produisent entre deux phénomènes simultanés, par exemple un son et une image. Par opposition, les effets *horizontaux (18)* sont ceux qui se créent dans la succession temporelle. On peut dire alors que souvent dans la superposition des chaînes audio et visuelles, les effets verticaux (son sur image) tendent à prédominer sur les effets horizontaux (ceux qu'on découvre en suivant la chaîne sonore, et la chaîne visuelle chacune de son côté), sauf dans certains cas, par exemple lorsqu'il y a jeu sur les *lignes de fuite temporelle (21)*.

15. VERTICAL EFFECTS: By analogy with traditional music vocabulary, *vertical effect* describes a relationship established between two simultaneous phenomena--for example, a sound and an image. The opposite case, *horizontal (18)* effects are those created in a temporal succession. Thus we can say that often in the superimposition of auditory and

visual sequences, vertical effects (sound with image) tend to predominate over horizontal effects (those we discover in following independently the sound sequence and the visual sequence), except in certain cases; for example, when use is made of **temporal vectorization (21)**.

16. MONTAGE VERTICAL (MYTHE DU) (TT, 1988)

Mythe théorique issu des spéculations d'Eisenstein et Poudovkine, et concernant l'effet de montage que pourraient produire une image et un son simultanés.

La superposition d'une image qui montre quelque chose et d'un son qui fait entendre autre chose ne produit pas un effet analogue à celui du montage, pour trois raisons au moins:

- il y a superposition et non succession, rendant impossible la perception séparée et la non-contamination perceptive des éléments (voir **Synchrèse (17)**)

- il y a absorption partielle des sons et des images dans un même espace-temps;

- les sons et les images sont de nature trop différentes pour être commensurables.

Le manifeste des Trois Russes (Eisenstein, Poudovkine, Alexandrov) avait préconisé la confrontation entre quelque chose que l'on voit et quelque chose que l'on entend simultanément, et qui est différent. Le problème n'est pas qu'on ait jeté cette idée aux orties, et qu'on en soit resté à une permanente **redondance (9)** audio-visuelle, comme beaucoup le disent encore; il est plutôt que le "montage vertical," si tant est que cette expression soit juste, est au contraire tellement pratiqué et banalisé que plus personne ne s'aperçoit de son emploi. N'importe quel téléspectateur qui suit le dialogue d'une série télévisée, tout en admirant le décor et le physique des personnages, ne pense pas une seconde que déjà à ce simple niveau, ce qu'il entend ne peut aucunement se déduire de ce qu'il voit, et vice-versa.

16. VERTICAL MONTAGE (myth of): A myth of film theory, which arose in the speculative writings of Eisenstein and Pudovkin, concerning the montage effect that a simultaneous image and sound could produce.

The superimposition of an image that shows one thing and a sound that tells us something else does not produce an effect analogous to visual montage, for at least three reasons:

(1) This editing involves superimposition and not succession, thereby making impossible any separate perception and non-contamination of one perception by the other (See **Syncretism (17)**).

(2) The sounds and images are partially absorbed into the same space-time.

(3) Sounds and images are intrinsically too different to be commensurable.

The manifesto of the three Russians—Eisenstein, Pudovkin, Alexandrov—advocated confronting something seen with something different heard at the same time. The problem is not that this idea was jettisoned and that cinema stayed locked in a permanent audiovisual **redundancy (9)**, as many still believe. It's rather that so-called vertical montage has become on the contrary so common and ordinary that no one even notices it any more. No TV viewer following the dialogue of his favorite show, following the dialogue even while admiring the set and the actors' bodies, thinks for a second that what he's hearing cannot in any way be deduced from what he's seeing, and vice versa.

17. SYNCHRÈSE (A-V, 1990)

Nom forgé que nous donnons à un phénomène psycho-physiologique spontané et réflexe, universel, dépendant de nos connexions nerveuses, et ne répondant à aucun conditionnement culturel, et qui consiste à percevoir comme un seul et même phénomène se manifestant à la fois visuellement et acoustiquement la **concomitance (14)** d'un événement sonore ponctuel et d'un événement visuel ponctuel, dès l'instant où ceux-ci se produisent simultanément, et à cette seule condition nécessaire et suffisante.

La synchrèse, phénomène incontrôlable, amène donc à établir instantanément un rapport étroit

d'interdépendance et à rapporter à une cause commune, même s'ils sont de nature et de source complètement différentes, des sons et des images qui n'ont souvent que peu de relation dans la réalité. Le cinéma utilise abondamment cet effet, qui permet notamment la post-synchronisation et le bruitage.

17. SYNCHRESIS: A spontaneous and reflexive psychophysiological phenomenon that is universal and works because of the makeup of our nervous system, not from cultural conditioning. Synchronesis consists in perceiving the *concomitance (14)* of a discrete sound event and a discrete visual event as a single phenomenon. There is synchronesis when the audio and visual events occur simultaneously, and concomitance alone is the necessary and sufficient condition for synchronesis.

The impression created is involuntary; it attributes a common cause to sound and image, even if their nature and source are completely different and even if they have little or no relation to each other in reality. Cinema makes abundant use of synchronesis and it is what makes both postsynchronization and Foley possible.

III

TEMPORALITÉ ET HORIZONTALITÉ / TEMPORALITY & HORIZONTALITY

18. HORIZONTALS (RAPPORTS) (A-V, 1990)

Peuvent être dits horizontaux (par opposition à *verticaux (15)*) les aspects du rapport audio-visuel qui concernent la perception de sons et d'images en évolution et en mouvement à travers une certaine durée, et qui supposent que chaque élément soit considéré dans son développement temporel, notamment dans ses éventuelles *lignes de fuite temporelle (21)*.

18. HORIZONTAL RELATIONS: Those aspects of the audiovisual relationship that are horizontal—as opposed to *vertical (15)*—are those that involve the perception of sounds and images in evolution and movement in time, based on the notion that each element be considered in its temporal development, particularly with regard to any *temporal vectorization (21)* to which it might give rise.

Le temps joue en effet un rôle particulier au cinéma dans la mesure où il est fixé avec l'oeuvre (contrairement à, par exemple, une pièce musicale instrumentale, qui peut se jouer à différentes allures).

19. CHRONOGRAPHIQUE (ART) (TT, 1988)

Peuvent être dits chronographiques les arts qui, tels le cinéma sonore, la vidéo dite "mono-bande" ou la musique concrète travaillent sur le temps fixé à une vitesse exacte, ce qui leur permet de faire de ce temps fixé une dimension expressive. Tout ceci dans une marge d'approximation: d'une part, la projection cinématographique comporte un certain taux de pleurage (oscillation de vitesse, plus sensible dans le son que dans l'image, avec les anciens projecteurs ou les tables de montage cinéma), et parfois elle a longtemps été changée légèrement pour sa diffusion à la télévision (passage de 24 images à 25 images par seconde), ce qui accélère les mouvements, hausse les voix et raccourcit le film.

Rappelons que le cinéma muet était tourné aussi bien que projeté à une vitesse qui n'était pas exacte et normalisée, et qu'en ce sens, s'il était bien "cinématographique" (fixant et restituant le mouvement), il n'était pas chronographique.

19. CHRONOGRAPHIC ART: We can term chronographic the arts such as sound film, so-called "single-tape" video, and *musique concrète*, which all work with time at a constant speed and can use that constant rate as an expressive dimension. Of course there are small variations possible: first, film projections can allow small rates of distortion (changes in

speed--which are more noticeable in the sound than in the image--with older projectors and editing tables), and second, projection speeds have long been slightly altered for TV broadcast (up from 24 to 25 frames per second, in France) which speeds up movement, raises voices, and shortens the film.

Silent films were shot and projected at speeds that were not constant or standardized, so in this sense the silent era was cinematographic (since it fixed and restituted movement), but it was not chronographic.

20. TEMPORALISATION (A-V, 1990)

Effet *audio-visiogène (12)* constituant un cas de *valeur ajoutée (8)*, dans lequel le son donne de la durée à des images qui n'en possèdent pas par elles-mêmes (images totalement fixes, comme dans *La Jetée*, de Chris Marker, ou montrant un décor vide ou des personnages immobiles, comme au début de *Persona*, de Bergman, dans la scène de la morgue), ou bien influence et contamine la durée propre d'images comportant des mouvements, donc indicateur de durée. La temporalisation repose notamment sur la présence ou non de *lignes de fuite temporelle (21)* dans le son. Le son peut en particulier imposer une durée linéaire et successive à des images qui en elles-mêmes ne présupposent pas dans leur enchaînement une idée de succession temporelle (*linéarisation des images par le son (22)*), et enfin vectoriser les plans, c'est-à-dire les orienter dans le temps, leur imprimant un caractère d'attente, de progression, d'avancée, d'imminence, etc... qu'ils ne possèdent pas par eux-mêmes (*vectorisation (26)*).

Au début du *Testament du Docteur Mabuse*, de Lang, la caméra balaie l'intérieur d'une cave encombrée d'objets. Sans le son, cette exploration par un panoramique de gauche à droite apparaît désintéressé, objective, au fur et à mesure. Avec le son, qui est celui d'une puissante pulsation de machine *hors-champ (35)*, le plan est comme tendu, orienté vers un but imminent: la découverte de la source.

20. TEMPORALIZATION: *Audio-visiogenic* effect (12) that is a case of *added value (8)*, wherein sound gives duration to the images that have none on their own (totally still images such as in *La Jetée*, or shots of an empty setting or immobile characters such as at the beginning of *Persona* in the morgue scene). Or else, sound influences and contaminates the sense of time inherent in shots that contain movement.

Temporalization depends particularly on the presence or absence of *temporal vectorization (21)* in the sound. The sound can impose a linear and successive sense of time on shots that do not in themselves presuppose an idea of temporal succession (*linearization of images (22)* by sound) and can also vectorize shots; i.e., orient them in time, invest them with a sense of expectation, progression, advancement, imminence, that they do not possess on their own (*vectorization (26)*).

At the beginning of *The Testament of Dr. Mabuse* the camera sweeps around the interior of a basement littered with objects. Without sound, this exploration in a pan from left to right appears disinterested, objective, random. With the sound of a strongly pulsating machine *offscreen (35)*, the shot becomes tense, oriented toward a goal: the discovery of the source.

21. LIGNE DE FUITE TEMPORELLE (L.S., 1998)

On peut parler de *ligne de fuite temporelle* lorsqu'un certain nombre d'éléments sonores et/ou visuels sont superposés et constitués d'une manière qui laisse anticiper leur croisement, leur rencontre ou leur collision dans un certain délai de temps plus ou moins prévisible. Cette anticipation est ensuite réalisée ou évitée et les croisements peuvent se produire plus tôt ou plus tard qu'on ne les a fait attendre. Bien entendu, il faut qu'un son ou une chaîne sonore durent un temps suffisant pour créer une ligne, une anticipation. Un son en crescendo ou en decrescendo, une mélodie avec une courbe, un rythme qui s'accélère, une phrase prononcée dont on atteint la fin créent des lignes de fuite temporelle.

21. TEMPORAL VECTORIZATION: When a number of sound elements and/or visual elements are superimposed and constituted in a way that allows the spectator to anticipate their crossing, meeting, or collision just ahead. This expectation is then either satisfied or unfulfilled and the crossing can occur earlier or later than when they were expected. Of course a sound or sound sequence must last long enough to create the expectation. A crescendo or decrescendo, a melody with a distinct arc, an accelerating rhythm, a sentence being spoken that is moving toward an end all create temporal vectorization.

22. LINÉARISATION TEMPORELLE DES IMAGES PAR LES SONS (A-V, 1990)

Effet *audio-visiogène (12)* concernant le sentiment d'enchaînement temporel, et constituant un phénomène propre au cinéma parlant, en vertu duquel des images successives, qui, dans le cinéma muet pourraient être perçues comme des aperçus divers, non successifs dans le temps, d'un même processus global (par exemple chez Eisenstein, des gros plans successifs d'ouvriers riant dans une réunion), prennent, lorsqu'elles sont accompagnées d'un son réaliste, le sens d'actions successives - le personnage du plan n°2 riant ou regardant après le personnage du plan n°1, etc...

Notre hypothèse est que la linéarisation se surimpressionne à la perception antérieure, non-chronologique, du découpage, sans la supprimer, ce qui entraîne un *dédoublement temporel(23)* (l'effet en même temps/après).

22. TEMPORAL LINEARIZATION (of images by sounds): *Audio-visiogenic effect (12)* that concerns the sense of temporal sequencing, a feature specific to sound film. In silent film a sequence of images could be understood as not being successive but rather an atemporal series (for example, in Eisenstein's closeups of workers laughing at a meeting). However, when accompanied by realist sound, the same sequence of images takes on the sense of occurring in succession—the character in the second shot laughing or looking *after* the character in the first shot.

My hypothesis is

that linearization is superimposed onto the previous perception of non-chronological perception of the sequence of shots, without suppressing it, and thus engendering a *double temporality* of both all-at-once and succession.

23. DÉDOUBLEMENT TEMPOREL (UAS, 2003)

Dans une séquence de cinéma sonore qui est supposée dérouler une action en continu, sans ellipse - , la superposition, très fréquente, d'un son sans ellipse ni interruption à une séquence d'images découpée en plans crée en fait un double fil temporel, et non une seule temporalité. Celle de l'image laisse le soupçon d'ellipses temporelles et d'autre part suggère un "en même temps" par le montage parallèle, tandis que le son assure la successivité d'un *indiscontinuu (27)*

23. TEMPORAL SPLITTING: In a sound-film sequence that is supposed to depict one continuous action with no ellipses, the common practice of superimposing sound with no ellipses or interruption onto a sequence of many shots in fact creates a double temporal thread, and not a single temporality. The temporality of the images can raise the suspicion of temporal ellipsis or suggest a sort of "meanwhile" with crosscutting, while the sound assures the successivity of *nondiscontinuity (27)*

On peut qualifier de *phrasé audio-visuel* l'effet global des différentes relations dans le déroulement du temps entre sons et images.

24. PHRASÉ AUDIO-VISUEL (A-V, 1990)

Tout ce qui dans une séquence de film concerne le découpage du temps et du rythme - par respirations, points d'attention, ponctuations, repos, cristallisations temporelles, *lignes de fuite temporelles* (21), anticipations, détentes - construit ce qu'on peut appeler le phrasé audio-visuel. Ce phrasé audio-visuel est notamment déterminé par :

- la *temporalisation* (20), la *linéarisation* (22) et la *vectorisation* (26) de l'image par le son;

- la détermination et la répartition des éventuels *points de synchronisation* (25), le rythme des liaisons et des déliaisons entre son et image, alternativement noués et dénoués, parallèles ou divergents;

- la construction des *lignes de fuite temporelle* (21) et le jeu des anticipations:

Le phrasé audio-visuel se combine avec la *scénographie audio-visuelle* (30) (construction d'un espace) pour construire un espace-temps signifiant.

24. AUDIOVISUAL PHRASING: Everything in a film sequence that concerns the organization of time and rhythm, including breathing, the timing of salient elements, punctuation, rests, temporal crystallizations¹, *temporal vectorization* (21), tension and relaxation. Audiovisual phrasing is determined by:

(1) *Temporalization* (20), *linearization* (22), and *vectorization* (26) of the image by sound;

(2) The distribution of any *points of synchronization* (25) that may occur, the rhythm of linkings or breaks between sound and image, which can be alternately synched and unsynched, parallel or divergent;

(3) The construction of *temporal vectorization* (21) and the play of expectation.

Audiovisual phrasing combines with *audiovisual scenography* (30) (the construction of space) to build a meaningful space-time for the film.

25. POINT DE SYNCHRONISATION (A-V, 1990)

Nous appelons point de synchronisation, dans une chaîne audio-visuelle, un moment plus saillant de rencontre synchrone entre un moment sonore et un moment visuel concomitants, autrement dit un moment où l'effet de *synchrèse* (17) est plus marqué et plus accentué, créant un effet de soulignement et de scansion. La fréquence et la disposition des points de synchronisation dans la durée d'une séquence contribuent à lui donner son phrasé et son rythme, mais aussi à créer des effets de sens.

Le point de synchronisation peut se produire aussi bien entre une image et un son *à l'intérieur d'un plan*, qu'entre une coupe visuelle (changement de plan) et une coupe sonore, ou une réplique du dialogue.

Pour qu'il y ait point de synchronisation, il ne suffit donc pas qu'il y ait synchronisme. En d'autres termes, une scène de dialogue filmé comportant beaucoup de synchronisme labial ne comprend pas pour autant des points de synchronisation. Ceux-ci se définissent comme des moments *plus saillants et significatifs*, émergeant en fonction de critères aussi variables que : l'importance de la rupture perceptive (coupe simultanée dans le son et l'image), la présence d'un effet de renforcement visuel (gros plan) et sonore (son plus spécialement rapproché ou puissant), l'importance affective ou dramatique du détail synchrone. Le contexte joue aussi un rôle : ainsi par exemple, la première

¹ At a given moment in a film something may occur - a look, a movement of a character or the camera, a shot, a word - that seems to sum things up, to make for a privileged moment. This is temporal crystallisation.

rencontre synchrone entre un mot prononcé et la vision de face du locuteur, au bout d'une longue période de désynchronisation (par exemple, après de longs plans sur quelqu'un qui écoute, le locuteur demeurant hors-champ), se met en évidence comme un point de synchronisation. Ce dernier peut être aussi souvent préparé et créé comme un aboutissement de ***lignes de fuite temporelle*** (21).

La notion de point de synchronisation, basée sur l'idée d'un impact temporel spécifique de certaines rencontres image/son, est un pur effet de forme, mais qui n'a pas par lui-même de signification fermée et codée: puisqu'il peut être pertinent, soit au niveau de la structure de la séquence, soit au niveau du ***phrasé audio-visuel*** (24) (dimension rythmique et musicale), soit au niveau du sens. Il peut l'être aux trois niveaux simultanés, et c'est même le cas le plus courant.

L'expérience très simple à faire consistant à créer une superposition aléatoire entre une musique quelconque prise sur un disque, et une séquence audio-visuelle quelconque (empruntée à une vidéo-cassette), met en évidence la façon dont le spectateur que nous sommes est "avide de synchronisation", et dont il guette les moindres points de synchronisation et les fabrique à toute occasion. Elle met en évidence le besoin d'une scansion et d'une ponctuation d'une séquence audio-visuelle, et aussi la tendance à trouver du sens et de l'intentionnalité dans toute ***concomitance*** (14) audio-visuelle.

25. POINT OF SYNCHRONIZATION: A point of synchronization in an audiovisual sequence is a salient moment of synchronous encounter between concomitant audio and visual elements. In other words, at a moment where ***synchresis*** (17) is particularly marked and accentuated, creating an effect of emphasis and scansion. The frequency and distribution of points of synchronization over the duration of a sequence contribute to its phrasing and rhythm, and also create effects of meaning.

A synch point can occur between image and sound *within a shot*, between a visual cut (shot change) and a sound cut, or on a significant line of dialogue synched with the cut to a character uttering it.

Synchronism alone, however, does not automatically yield a synch point. A dialogue scene with a lot of lip synchronism does not particularly abound in synch points. The latter are the *more salient and significant* moments that occur as a result of various criteria that can include the following: the magnitude of a perceptual break (simultaneous cut in sound and image), the presence of an effect of visual reinforcement (closeup) and audio emphasis (closer and/or louder sound), the emotional or dramatic importance of the synchronous detail. Context also plays a role. For example, the first synchronous encounter of an uttered word and the speaker's face after a long period of nonsynchronization (for example after extended shots of someone listening to a speaking character who's offscreen) is foregrounded as a synch point. A synch point can also be the end point of a line of ***temporal vectorization*** (21).

The synch point is based on the idea of a specific temporal impact of coordinated meetings between sound and image, and as such is purely an effect of form. On its own it has no fixed coded meaning—since it may be pertinent via the structure of the sequence, via the ***audiovisual phrasing*** (24) (the musical and rhythmic dimension), or at the level of meaning. Or it can operate on all three levels, which is most often the case.

The very simple experiment of creating a random superimposition of any piece of music off a CD with an audiovisual sequence you take from a DVD demonstrates how "synchronization-prone" we are as spectators, always on the lookout for the slightest sign of synch. It also demonstrates the need to have punctuation and scansion in an audiovisual sequence, and it underlines the human tendency to find meaning and intentionality in any instance of audiovisual ***concomitance*** (14).

26. VECTORISATION DES IMAGES PAR LE SON (A-V, 1990)

Processus *audio-visiogène* (12) de *temporalisation* (20) par lequel un son imprime un “sens dans le temps” à des images certes mobiles, mais qui nous montrent une action sans devenir particulier, ou réversible dans le temps, ce qui est le cas de beaucoup de phénomènes visibles (on peut par exemple inverser le sens de défilement d’une image où l’on voit quelqu’un parler sans que le spectateur s’en aperçoive, les mouvements de la parole n’étant pas vectorisés pour l’œil). Exemple, une campagne où les arbres sont agités par le vent : rien dans ce qu’on voit n’indique un sens du temps précis, ni un devenir à moyen terme. On entend une voiture s’approcher: tout s’inscrit dans une durée d’attente, orientée vers le futur. Les sons sont en effet beaucoup plus souvent que les phénomènes visibles orientés dans le temps.

26. VECTORIZATION (of images by sound): An *audio-visiogenic* process (12) of *temporalization* (20) by which a sound imprints a *temporal direction* on shots that contain movement, but a type of movement that presents no particular directionality, or movement that is reversible in time, which is in fact the case many visual phenomena. For example, you can run a shot backwards that shows a character speaking, and no one will know the difference since speech movements are not vectorized for the eye. Or consider a shot showing trees moving in the wind: nothing in what you see indicates a sense of precise time or any evolution. Now you hear a car approaching—and suddenly the image is inscribed in a linear temporality and expectation, oriented toward a future. Sounds are much more often oriented in time than visible phenomena.

Concernant le temps, mentionnons enfin l’effet d’indiscontinuu, qui se produit notamment dans le montage de la musique (voir *effet X 27 (47)*) et dont l’*effet Shining* est une des expressions.

27. INDISCONTINU (UAS, 2003)

Néologisme comportant volontairement une double négation (comme dans “*désacousmatisation*” (89)) qui désigne la création d’un sentiment de continuité (de temps, d’action, de perception) par le moyen de son interruption ou de son intermittence, notamment en se servant des sons.

27. NONDISCONTINUITY: A neologism with a deliberate double negative (as in *de-acousmatization* (89)) that designates the establishment of an impression of continuity (of time, of action, of perception) achieved by means of its interruption or its intermittence, especially regarding sounds.

28. EFFET SHINING (UAS, 1997)

Du titre du film de Kubrick qui l’a mis en valeur de manière marquante, cet effet consiste à mettre en valeur le changement sonore qui se produit sous les pas d’un marcheur ou sous les roues d’un véhicule lorsque le sol change de nature. Par exemple, dans un des épisodes de *Rêves*, 1990, de Kurosawa, un militaire marche d’un pas régulier sur une route - il s’enfonce dans un tunnel, en ressort plusieurs centaines de mètres plus loin à l’air libre, et le son de ses pas toujours égaux se colore de réverbérations et de réponses différentes.

Le film de Stanley Kubrick *The Shining*, 1980, comporte une scène qui suscite toujours une attention ravie: c’est celle où Danny, le petit garçon, dans sa voiture à pédales parcourt les couloirs sans fin de l’hôtel Overlook. La caméra le suit à sa hauteur, et lorsque sa voiture passe sur un tapis, le bruit de roulement change et s’assourdit, puis lorsqu’elle retrouve le parquet, il change de puissance et de timbre, et ainsi de suite. Dans le cinéma parlant, en raison du “double fil temporel” (*dédoublément temporel* (23)) de l’image et du son, l’effet Shining, qui peut être soit

diégétique, soit résulter d'un montage alterné, est, comme l'effet X 27, est une représentation de l'*indiscontinuité* (27).

28. SHINING EFFECT: The *Shining* effect (the name comes from the Kubrick film that used it in striking ways) refers to the emphatic shift in sound caused when footsteps or the wheels of a vehicle pass from one surface to another.

In one episode in *Dreams*, a soldier is walking with regular steps on a road; he goes into a tunnel and comes out several hundred meters farther on into the open air, and the sound of his even gait is colored with variations in reverb and other qualities.

The Shining includes a scene that always elicits rapt attention. Little Danny is pedaling in his car-tricycle throughout the hallways of the Overlook Hotel. The camera follows him at his eye-level; when his trike moves from polished wood flooring to carpeting, the noise of the wheels is dampened; then more wood and the sound changes back in volume and timbre.

In sound film, because of the "*double temporal line*"(23) of image and sound, the *Shining* effect, which can be diegetic or result from crosscutting, is, like the *X-27 effect*, a representation of *nondiscontinuity* (27)

29. EXTERNE/INTERNE (LOGIQUE) (A-V,1990)

On appellera logique externe de l'enchaînement audio-visuel, par opposition à la logique interne, celle qui accuse dans les sons en particulier les effets de discontinuité, de rupture en tant qu'interventions externes au contenu représenté: montage, coupant le fil d'une image ou d'un son, ruptures, décrochements, changements brusques de vitesse, etc..., imputables à la mise en scène et aux décisions de l'instance narrative.

Par opposition, nous appelons logique interne de l'enchaînement audio-visuel un mode d'enchaînement des images et des sons conçu pour paraître répondre à une sorte de processus organique souple de développement, de variation et de croissance, qui naîtrait de la situation même et des sons qu'elle inspire.. De nombreuses séquences de films jouent l'alternance entre logique externe et logique interne, pour des raisons de rythme et de *phrasé* (24), entre autres, car cette alternance donne au montage la même variété et la même souplesse expressive qu'en musique, l'alternance du "*legato*" (lié) et du "*staccato*" (détaché).

29. LOGIC (external / internal): External logic of an audiovisual sequence, as opposed to internal logic, is that which foregrounds effects of discontinuity and rupture, as external interventions with respect to the represented content. Editing, in cutting the flow of an image or sound; other kinds of breaks, abrupt changes in speed, etc. are frequent in films organized according to external logic and these features are attributable to choices in mise-en-scène and decisions regarding narration.

On the other hand, **internal logic** of audiovisual sequencing is a way of crafting the sequence of images and sounds to appear as though they partake in a continuous organic process of development, variation, and growth, which arises naturally out of the narrative situation and the sounds it inspires.

Countless film sequences alternate between these two logics, for reasons of rhythm and *phrasing* (24) among other motives, since this alternation gives to editing the same variety and expressive suppleness as music, with its ability to pass between *legato* (linked) and *staccato* (detached).

IV.
SCÉNOGRAPHIE AUDIO-VISUELLE / AUDIO-VISUAL SCENOGRAPHY

Après le temps, parlons du volume et de l'espace, dans ce qu'on peut appeler la "scénographie audio-visuelle".

30. SCÉNOGRAPHIE AUDIO-VISUELLE (A-V, 1990)

Relève de la scénographie audio-visuelle tout ce qui, dans une conjonction de sons et d'images, concerne la construction d'une scène diégétique et fantasmatique par le jeu du *in* (34), du *off* (38) et du *hors-champ* (35); notamment par le jeu des entrées et sorties de champ sonore (personnage ou véhicule entrant dans le champ visuel et annoncé par le son), par le contraste ou l'identité entre *extension* (33) sonore et cadrage visuel, par la comparaison entre la taille des personnages dans le champ visuel, et, pour l'oreille, la proximité ou l'éloignement de leurs voix et plus généralement des sons qu'ils émettent.

Disons tout de suite que sur ce dernier point, la perspective sonore reproduit très rarement la perspective visuelle, ou bien elle le fait de manière très approximative et timide.

Nous citons ici deux exemples de scénographie audio-visuelle empruntés à des films connus.

Dans *Blade Runner*, 1982, de Ridley Scott, le décor et les personnages sont visuellement montrés en plans le plus souvent rapprochés, tandis que leur environnement est acoustiquement décrit ou suggéré par des sons à l'extension large. On assiste à une sorte de complémentarité et de compensation entre la vision en gros plan et l'écoute en plan général.

Dans le *Satyricon*, 1969, de Fellini, à l'inverse, plusieurs scènes (celle, par exemple, du théâtre de Vernacchio) combinent une scénographie visuelle basée sur le vide et sur le décentrage des personnages (ils sont montrés souvent en plan général, ou dans le bas d'un gigantesque cadre de Cinemascope) à une scénographie sonore où les voix de ces mêmes personnages sont proches, envahissantes, intimes, nous parlent à l'oreille, et ne sont pas à la même distance que les corps qui les "émettent".

30. AUDIOVISUAL SCENOGRAPHY: Everything in the conjunction of sounds and images that concerns the constructing of a fantasmatic diegetic "stage" through the interplay of *onscreen* (34), *offscreen* (35), and *nondiegetic* (38)—particularly through the use of entrances to and exits from the auditory field (a character or vehicle entering the frame, heralded by a sound), through the contrast or sameness between sound *extension* (33) and visual framing, through the comparison between the magnitude of characters in the visual field and, for the ear, the proximity or distance of their voices and other sounds they produce.

On this last point, audio perspective rarely matches visual perspective, or it does so only in a very approximate way.

Two examples of audiovisual scenography in well-known films:

In *Blade Runner*, the setting and characters are most often shown in close shots, while their environment is acoustically suggested by sounds with a broad extension. We get a kind of complementarity and compensation between the visual closeups and the audio long shots.

In Fellini's *Satyricon*, on the other hand, several scenes (for example the one of the Vernacchio theater) combine a visual scenography based on emptiness and the decentering of characters in the frame (they are often shown in long shot, or in the lower part of a vast Cinemascope composition) with an audio scenography in which the voices of these same characters are close up, invasive, and intimate, speaking right into our ears; they're not at all at the same distance from us as the bodies emitting these sounds.

Les deux formes principales de ce qu'on appelle communément le "décor sonore" sont le *son ambiant* et l'*élément de décor sonore*.

31. AMBIANT (SON) OU SON-TERRITOIRE (A-V, 1990)

Son d'ambiance englobante qui enveloppe une scène et habite son espace sans soulever la question obsédante de la localisation et de la visualisation de sa source: gazouillis d'oiseaux qui chantent, stridulation collective d'insectes, battement de cloches, animation de ville. On peut le dire aussi un son-territoire, parce qu'il sert à marquer un lieu, un espace particulier de sa présence continue et partout épandue.

Par opposition au son ambiant, les *éléments de décor sonore (32)* se définissent comme des sons intermittents et ponctuels signifiant un décor, un lieu.

31. AMBIENT SOUND (or TERRITORY SOUND): Sound that envelops a scene, inhabits the space without raising the question of the location of its specific source(s) in the image. Examples include chirping of birds, collective buzz of insects, churchbells, and general city noise. It is sometimes called *territory sound* because it serves to delineate a particular locale by being continuously present.

In contrast to ambient sound, *elements of auditory setting (32)* can also include intermittent or isolated sounds to signify a particular place or setting.

32. ÉLÉMENTS DE DÉCOR SONORE (E-D-S) (A-V, 1990)

Dans la *scénographie audio-visuelle (30)* cette expression désigne, par opposition aux sons *ambiants (31)* qui sont plus ou moins continus et prolongés, les sons de source plus ou moins ponctuelle et d'apparition plus ou moins intermittente qui contribuent à peupler et à créer l'espace par petites touches distinctes et localisées, et à situer le lieu de l'action ou sa périphérie: un aboiement de chien au loin, une sonnerie de téléphone dans un bureau, etc... Selon un principe de sur-détermination que l'on retrouve à tous les niveaux dans le langage cinématographique, un élément de décor sonore peut, en même temps qu'il identifie un lieu, apporter un effet d'*extension (33)* s'il est lointain (effet *audio-visiogène (12)* spatial), contribuer par le moment où il est monté à la scansion d'une scène, souligner une réplique, faire écho à un regard (effets *audiovisiogènes (12)* de *phrasé (24)*), etc.

Les éléments de décor sonore et les sons ambiants contribuent à différencier les uns des autres les décors de l'action, à les faire contraster, en relation ou non avec des différences visuelles, rythmiques, etc...

32. ELEMENTS OF AUDITORY SETTING (e.a.s.): In *audiovisual scenography (30)*, this term refers, in opposition to *ambient sounds (31)* that are continuous and prolonged, to sounds that are momentary, isolated, and intermittent and that help to construct and populate a given space with distinct and localized touches: the distant bark of a dog, the ring of an office telephone. In keeping with the principle of overdetermination found at all levels of film language, an e.a.s., at the same time it identifies a place, can also provide an effect of *extension (33)* if it is far off (a spatial *audio-visiogenic (12)* effect), contribute to a scene's *scansion*, give emphasis to a line of dialogue, interact with a character's glance (*audio-visiogenic* effects (12) of *phrasing (24)*), and so on.

E.a.s. and ambient sounds contribute to differentiating settings of scenes, in conjunction (or not) with visual and rhythmic details.

33. EXTENSION (A-V, 1990)

Effet *audio-visiogène* (12) concernant l'espace diégétique plus ou moins large et ouvert que les sons d'*ambiance* (31) et les *éléments de décor sonore* (32) décrivent autour du champ visuel, comme constituant le cadre spatial géographique, humain, naturel dans lequel ce champ visuel est prélevé. Prenons un cas où le décor de l'action se limite à l'intérieur d'un lieu dont la caméra ne sort jamais ou rarement (*Fenêtre sur cour*, 1954, de Hitchcock, *Un condamné à mort s'est échappé*, 1956, de Bresson; *Panic Room*, 2002, de David Fincher): l'extension sera *restreinte* lorsque les sons entendus sont uniquement ceux qui se produisent dans ce lieu fermé; *plus large* lorsqu'on entend hors-champ des bruits de palier ou de logements contigus, plus large encore si ceux de la rue interviennent, et toujours plus large si l'on entend des bruits lointains (sirènes de port, sifflets de train, etc...) - tout cela étant laissé au choix du réalisateur, du monteur-son, du mixeur, au fur et à mesure et selon les besoins de l'expression et de la scène. Toutes ces solutions sont assurées en effet d'être acceptées comme "naturelles" par le spectateur, mais elles contribuent à situer ce qu'il voit moment par moment par rapport à une réalité plus ou moins large, et à relier tel point de l'action à tel autre, dans un but formel narratif, expressif, dramatique, etc...

33. EXTENSION: Audio-visiogenic effect (12) concerning the degree to which a scene's diegetic space is relatively confined or stretches out into depth and width by *ambient sounds* (31) and *elements of auditory setting* (32) (e.a.s.) in conjunction with the visual field. The degree of extension aids in constituting the audiovisual frame that serves as the scene's geographic, human, and natural space. Consider, for example, the case where the setting of a scene is limited to an interior space from which the camera rarely or never strays (*Rear Window*, *A Man Escaped*, *Panic Room*). In these films the extension will be *restricted* when the sounds heard are limited to those produced within the enclosed space; it will be *broader* if we hear offscreen sounds from a neighbor's landing or apartment; and broader still if street noises are present; and even broader if we hear distant noise such as a harbor foghorn or train whistles. These decisions are up to the director, sound editor, and sound mixer and are generally made according to the expressive requirements of the scene. Whatever choice are made are sure to be accepted as "natural" by the spectator, but they will contribute to shaping what s/he sees from moment to moment within a reality whose dimensions have greater or lesser reach, and help coordinate one moment in the action with another according to the formal, dramatic, emotional, and narrative objectives.

LES TROIS ZONES IN, HORS-CHAMP ET OFF

Un autre effet scénographique, distinct de celui de l'extension, se produit dans la comparaison entre ce qu'on voit et ce qu'on entend quant à la source du son: cet effet crée trois "zones" spatiales: les trois zones "in", "hors-champ", et "off".

34. "IN" (SAC, 1985)

Dans un rapport audio-visuel, désigne, selon l'acception particulière que nous avons donnée à cette expression, un son dont la source concrète est visible en même temps dans l'écran, et correspond à une réalité diégétique présente et visible.

34. ONSCREEN SOUND: In the audiovisual relation, this term designates those sounds whose concrete source is visible at the same time in the frame, and both sound and source partake in a visible, present diegetic reality.

35. HORS-CHAMP (SON) (SAC, 1985)

Dans un rapport audio-visuel, et selon l'acception particulière que nous avons introduite, désigne un son, quel qu'il soit (voix, bruit, etc...) dont la source n'est pas visible en même temps sur l'écran, mais est supposée exister dans le lieu et le temps de la situation montrée: comme la voix de

quelqu'un qui parle hors-champ et qui est écouté par son interlocuteur visible dans l'écran, les bruits de la rue à l'extérieur d'une pièce, etc...

On peut parler de *hors-champ mental* (ou relatif), lorsque le son que l'on entend n'est reconnu comme "hors du champ" que mentalement, par simple comparaison avec l'absence de sa source dans l'image, alors qu'il provient de fait du même haut-parleur que les sons "in" ou "off" : c'est le cas du cinéma monophonique. On parlera au contraire de *hors-champ réel* (ou absolu), lorsque le son est réellement (acoustiquement) entendu comme provenant d'un haut-parleur situé au-delà du champ de l'écran, alors que sa source est supposée être dans les coulisses de l'écran (ce que rendent possible le système "Dolby stéréo", et tous les systèmes multi-canaux).

35. OFFSCREEN SOUND: In the audiovisual relation, and according to the specific use I've introduced, this term describes sounds (voices, sound effects, etc.) whose source is not visible on the screen at the same time, but which supposedly exist in the space and time of the scene. Examples would be the voice of someone who is speaking offscreen and who is listened to by an interlocutor onscreen. or noises of the street outside the room where a scene is taking place.

We may speak of *mental offscreen* sound when we recognize a sound we hear only mentally or logically as offscreen, as its source is absent from the image, when in fact its source is the same loudspeaker as the sounds that are onscreen or nondiegetic: this is what happens in mono cinema. On the other hand, we may speak of *real offscreen* sound (or absolute offscreen sound) when the sound is truly acoustically heard emanating from a speaker situated outside the borders of the screen, when its fictional source is supposed to be situated "in the wings" of the screen space. The latter becomes possible with Dolby stereo and all other multichannel systems.

On peut, dans une description plus poussée, faire le distinguo entre deux hors-champs, du point de vue de leur fonction dramatique et de leur rôle dans le découpage.

36. HORS-CHAMP SONORE ACTIF (A-V, 1990)

Concerne les sons hors-champ (donc *acousmatiques* (84) et diégétiques) qui par leur nature, ou le rapport des personnages à eux, amènent une réaction des personnages ou une attente des spectateurs quant à la révélation de la source de ces sons ou de l'événement qu'ils annoncent (par exemple, un bruit de dérangement venant du plafond, signalant de nouveaux voisins, comme dans l'hôtel d'*Une femme disparaît/Lady Vanishes*, de Hitchcock, ou l'appartement romain d'un *Violence et Passion/Conversation Piece*, de Visconti). Le hors-champ sonore actif amène souvent, dans le découpage d'une scène, le plan suivant, venant répondre à la question ou la faisant rebondir.

36. ACTIVE OFFSCREEN SOUND: names those offscreen (i.e. *acousmatic* (84) and diegetic) sounds which, by their nature, or by their relation to characters, elicit reactions from the characters or the spectator's expectation to find out the source of these sounds. For example, a noise of a scuffle coming from the ceiling, signaling new neighbors, in *The Lady Vanishes* and Visconti's *Conversation Piece*. In the découpage of a scene, active offscreen sound often leads to a follow-up shot that will answer the question it raises, or relay it to yet another question.

37. HORS-CHAMP SONORE PASSIF (SAC, 1985)

Concerne les sons hors-champ qui dessinent un environnement sonore autour de personnages (bruits urbains, industriels, naturels, etc...) n'appelant pas de questions quant à la nature de leurs sources, et ne provoquant pas de réaction et d'attente chez les personnages et pour les spectateurs. En permettant de situer un nombre accru de sons d'ambiance et d'éléments de décor

sonore dans des haut-parleurs disposés dans la salle de cinéma, le “Dolby” a contribué souvent à augmenter la part du hors-champ sonore passif par rapport au hors-champ sonore actif.

Il ne faut voir dans le mot de “passif” aucune connotation péjorative. Ce hors-champ passif n’est pas neutre: il contribue activement à la diégèse, change les règles du découpage visuel (prenant souvent en charge dans le son la représentation du décor global, et permettant à l’image d’utiliser plus souvent des plans morcelés et rapprochés, etc...), permet des jeux sur l’**extension (33)**, la **suspension (92)**, etc...

37. PASSIVE OFFSCREEN SOUND: Sound that “describes” the audio environment of a scene (city noises, factory noises, country noises) that does not elicit any questions from characters or spectators regarding their source, and does not provoke reactions or expectations. Dolby, allowing a larger number of ambient sounds and elements of auditory setting in the loudspeakers all around the theater space, has often contributed to a relative increase in passive over active offscreen sound.

There is no negative connotation in the term “passive” here, nor should it be confused with “neutral” which it is not. Passive offscreen sound makes an active contribution to the diegesis, and changes the conventions of visual editing since it can often serve the function of what would otherwise be done with an establishing shot, i.e., establish the setting; thus there can be more fragmentary shots and tight framings. Passive offscreen sound can also play a role in creating effects of **extension (33)** and **suspension (92)**.

38. OFF (SAC, 1985)

Dans un rapport audio-visuel, désigne, selon l’acception que nous avons introduite, un son dont la source non seulement n’est pas visible en même temps sur l’écran, mais en même temps est supposée appartenir à un autre temps et un autre lieu, réel ou imaginaire, que la scène montrée à l’écran. Les cas les plus fréquents de sons “off” sont les voix de narrateurs ou de commentateurs parlant *après* les événements montrés, ainsi que la musique d’accompagnement du film dite “**de fosse**” (41). Les sons off sont non-diégétiques et **acousmatiques (84)**.

38. NONDIEGETIC SOUND: In the audiovisual relation, sound whose apparent source is not the space-time of the scene depicted onscreen. The most frequently encountered examples of nondiegetic sounds are voiceover narrators or commentators, and musical accompaniment I call **pit music (41)**. Nondiegetic sounds are **acousmatic (84)**.

V.

MATIÈRE ET RENDU/ MATTER & RENDERING

Terminons cet inventaire d’effets audio-visiogènes par ceux concernant la matière (*i.s.m.*) et le *rendu*.

39. INDICES SONORES MATÉRIALISANTS ou I.S.M. (A-V, 1990)

Désigne un aspect d’un son, quel qu’il soit, qui fait ressentir plus ou moins précisément la nature matérielle de sa source et l’histoire concrète de son émission: sa nature solide, aérienne ou liquide, sa consistance matérielle, les accidents survenant dans son déroulement, etc... Un son comporte plus ou moins d’indices sonores matérialisants, et à la limite pas du tout.

39. MATERIALIZING SOUND INDICES (m.s.i.): Aspects of a sound that make palpable the materiality of its source and of the concrete conditions of its emission. The m.s.i. can suggest the sound source’s solidity, airiness, liquidness, or another material consistency,

and accidents or flaws in the process of the sound's production. A sound can have a greater or lesser presence of m.s.i.'s, to the point of none at all.

40. RENDU (TT, 1988)

Rendu signifie que le son est reconnu par le spectateur comme vrai, efficace et adapté, non s'il reproduit le son que fait dans le réel le même type de situation ou de cause, mais s'il rend (c'est-à-dire traduit, exprime) les sensations, pas spécifiquement sonores associées à cette cause ou à la circonstance évoquée dans la scène.

Insistons, dans cette définition que nous avons formulée en 1990, sur les mots: "pas spécifiquement sonores".

L'utilisation du son comme moyen de rendu (et non de reproduction) est facilitée par sa souplesse en terme d'identification causale (*flou narratif (86)*). Le son est, en d'autres termes, facilement vraisemblable, ou si l'on veut le spectateur est extrêmement tolérant au fait qu'un son ne ressemble pas à ce qu'on entendrait dans la réalité, puisqu'il n'existe pas de loi rigide qui unisse un son à sa ou ses cause(s).

Comme exemples de rendu, c'est-à-dire d'un son qui traduit non un autre son mais une vitesse, une force, etc..., on peut citer les effets sonores qui ponctuent les scènes d'action dans les films (sifflement des épées ou des glaives dans les films d'arts martiaux, traduisant l'agilité), les bruits de chutes des corps dans les scènes où quelqu'un tombe, traduisant la violence subie par le personnage (alors que la même chute dans la réalité peut ne faire aucun bruit), le son des coups dans les films de boxe, etc. , mais aussi, tous les sons destinés à donner des impressions de matière ou d'immatérialité, de fragilité ou de résistance, de sensualité ou d'austérité, de creux ou de plénitude, de poids ou de légèreté, de vétusté ou de flambant neuf, de luxe ou de misère, etc, et qui sont créés dans ce but plutôt que dans celui de reproduire le son réel de l'objet ou du personnage en question. *Le rendu est toujours le rendu de quelque chose.*

Rappelons aussi que le rendu dont nous parlons ici est créé dans le cadre d'une relation audiovisuelle. Ce rendu est alors projeté sur l'image (comme une *valeur ajoutée (8)*), et ressenti illusoirement comme exprimé directement par ce qu'on voit (d'où l'illusion de *redondance (9)*).

40. RENDERING: Rendering means that the film spectator recognizes sounds to be truthful, effective, and fitting not so much if they *reproduce* what would be heard in the same situation in reality, but if they *render* (convey, express) the sensations—not necessarily auditory—associated with the situation.

Let me insist, regarding this definition I formulated in 1990, on the point that rendering is "not necessarily auditory." Sound lends itself well to rendering (and not reproducing) because of its flexibility with respect to causal identification (see *narrative blurring (86)*). Sound is very forgiving, in that the spectator is quite tolerant when a sound does not resemble what one would hear in a given real situation, since there are no laws that rigidly unite a given sound with its cause.

As an example of rendering; i.e., of a sound that "translates" not another sound but speed, or a force, etc., think of the sound effects that punctuate action scenes in many movies: the whirr and clank of swords and sabers in martial arts films translate agility; the sounds of punches in fight films translate the violence the characters experience (whereas in reality the impact of bodies might make less or different noises). There are also sounds that are intended to translate impressions of materiality or immateriality, fragility or resistance, sensuality or austerity, hollowness or fullness, heaviness or lightness, something threadbare or brand new, luxurious or Spartan. They are created with this in mind and not the reproduction of the real sound of the object or character in question. *A rendering is always the rendering of something.*

Remember that the rendering we are talking about here is created in the context of the audiovisual

relationship. The rendering is projected onto the image (by *added value (8)*), and the spectator gets the illusory impression that it is expressed directly by what s/he sees (hence the illusion of *redundancy (9)*).

VI MUSIQUE / MUSIC

Les trois positions de la musique

La musique occupe au cinéma une position particulière, puisqu'elle peut-être aussi bien diégétique que non-diégétique (comme la parole), mais aussi, parce que, plus que la parole, elle peut circuler très librement et constamment entre non-diégétique (musique d'écran), et diégétique (musique de fosse), mais aussi flotter entre les deux (musique "on the air")

41. FOSSE (MUSIQUE DE) (SAC, 1985)

Par opposition à la *musique d'écran (42)*, la musique de fosse (dite aussi "musique non-diégétique") est la musique perçue comme émanant d'un lieu et d'une source en dehors du temps et du lieu de l'action montrée à l'écran.

Il y a très fréquemment passage de musique d'écran à musique de fosse, collaboration de l'un à l'autre, et souvent jeu avec l'interprétation du spectateur, amené à prendre pour musique de fosse ce qui s'avèrera rétroactivement être une musique d'écran, etc., et à émettre des hypothèses variables.

41. PIT MUSIC: Also called *nondiegetic music*, pit music, as opposed to *screen music (42)*, is music perceived to be coming from a space and a source outside of the space-time depicted on screen.

Very often screen music turns into pit music, or there's collaboration between the two, and often a playful manipulation of the spectator's likely interpretation of the music's provenance, when s/he is led to take as pit music what is revealed retroactively to be screen music, etc.—and thus, consciously or otherwise, formulate and revise hypotheses.

42. ÉCRAN (MUSIQUE D') (SAC, 1985)

Correspond à ce qu'on appelle souvent "musique diégétique", émanant d'une source existant concrètement dans le monde diégétique du film, dans le présent de la scène.

42. SCREEN MUSIC: Also called *diegetic music*—music that (apparently) issues from a source within the present space and time of the film's story.

43. "ON THE AIR" (SONS, MUSIQUES) (A-V, 1990)

Dans une fiction audio-visuelle, voire une séquence de film documentaire, on appellera sons "on the air" ("sur les ondes") les sons présents dans une scène mais supposés être retransmis électriquement, par radio, téléphone, interphone, amplification électrique, etc..., ce qui les fait échapper aux lois mécaniques (dites naturelles) de propagation du son, et franchir librement l'espace, tout en restant situés dans le temps réel de la scène. Ils peuvent alors voyager librement, quand il s'agit de la musique et plus particulièrement d'une chanson, d'une position d'*écran* à une position de *fosse*. Le jeu consiste souvent à faire émettre au spectateur des hypothèses changeantes au cours de la scène, en jouant sur la présence plus ou moins forte de la chanson, son autonomie plus ou moins grande par rapport au montage, à l'espace diégétique. Cette chanson - spéculé le spectateur durant le *téléphème (66)* entre Louise et Jimmy dans *Thelma et Louise*, 1991, de Ridley Scott -

vient probablement d'une radio dans la pièce (hypothèse 1). Non, se dit-il, elle est plutôt "off" puisque je l'entends sur le montage parallèle des deux personnages se parlant à distance au téléphone (hypothèse 2). Tiens, ne serait-elle pas entendue par un tiers personnage, Thelma, dans son baladeur, quand elle se détend au bord d'une piscine (hypothèse 3). Non finalement elle est une chanson non-diégétique puisque je l'entends au premier plan, et que je n'entends plus aucun son de l'action (hypothèse 4).

L'important est de voir qu'aucune hypothèse nouvelle n'annule rétroactivement les précédentes; et que toutes sont vraies, puisqu'on nous les a fait justement émettre à tel moment.

43. ON-THE-AIR (music, sounds): In an audiovisual fiction or documentary, sounds or music are said to be *on-the-air* when their diegetic source is shown to be some electrical mode of transmission (radio, telephone, intercom, amplifier) that allows them to go beyond the so-called natural mechanical laws of sound propagation and travel freely in space yet still remain anchored in the real time of the scene. This is particularly the case with music (especially songs), which can shift easily from the status of *screen music* to *pit music*. A frequent practice is to get the spectator to formulate and revise hypotheses about the music over the course of a scene by playing on the degree of presence of the song, the extent of its autonomy with respect to the picture editing and the diegetic space.

In *Thelma & Louise*, we speculate that the song playing during the *telepheme (66)* between Louise and Jimmy is probably coming from a radio in the motel room (hypothesis 1). No, we then think, it must be *nondiegetic*, because we're hearing it on both "sides" of the crosscutting between the two characters talking long distance (hypothesis 2). But couldn't it be a song heard by a third person, Thelma, through her earphones as she's relaxing by the pool (hypothesis 3)? No, it must be a nondiegetic song because we're hearing it in the audio foreground, and we no longer hear any other diegetic sound (hypothesis 4).

The important thing to notice is that each new hypothesis, as we revise and adjust our thinking, does not retroactively disqualify the preceding ones: they're all true, because they've all been elicited from us at just that moment.

Entre musique de fosse et musique d'écran, si celles-ci sont à la fois distinctes et simultanées, on joue parfois (c'est rare), d'un effet de discordance.

44. DISCORDANCE (UAS, 2003)

Effet de superposition brève ou prolongée d'une *musique de fosse (41)* et d'une *musique d'écran (42)* qui ne sont pas dans la même tonalité et qui jurent l'une avec l'autre. Exemple: la scène de *French Connection*, 1971, de William Friedkin, où Gene Hackman et Roy Scheider attendent dehors, dans la rue, cependant que les trafiquants qu'ils filent déjeunent dans un restaurant chic. Dans le montage alterné entre les policiers à l'extérieur et ceux qu'ils surveillent à l'intérieur, une musique non-diégétique stridente de Don Ellis coiffe l'ensemble de la séquence, mais quand on est à l'intérieur du restaurant une musique diégétique de piano-bar discordante avec les notes d'Ellis se fait entendre. On entend des effets similaires dans *Sauve qui peut (la vie)*, 1979, de Jean-Luc Godard, et *Le Patient anglais*, 1996, d'Anthony Minghella.

Variante subtile: quelqu'un pianote délicatement diégétiquement une musique qui est un peu à côté de la musique non diégétique: Harrison Ford pianotant dans *Blade Runner*, 1982, de Ridley Scott; Adam Sandler esquissant des notes sur un harmonium dans *Punch Drunk Love*, 2002, de Paul-Thomas Anderson..

44. DISCORDANCE: The effect caused by brief or prolonged superimposition of *pit music* and *screen music* when they're not in the same key and clash with each other. An example occurs in *The French Connection* when Gene Hackman and Roy Scheider are waiting outside in the street while the dealers they're tailing are having lunch in a fashionable restaurant. The crosscutting between the cops outside and the bad guys inside is accompanied by a

strident nondiegetic cue, but the portions of the sequence inside the restaurant also have diegetic piano lounge music that clashes discordantly with Don Ellis's scoring. Similar effects occur Godard's *Every Man for Himself* and Minghella's *The English Patient*.

A subtle variant: someone delicately plays diegetic piano music that is slightly off when heard with the nondiegetic scoring. Two examples are Harrison Ford's piano playing in *Blade Runner* and Adam Sandler's few notes on a harmonium in *Punch-Drunk Love*.

Empathique et anempathique

La musique au cinéma est également réputée pour son effet émotionnel: nous avons voulu aller plus loin en distinguant l'*empathique* et l'*anempathique*.

45. EMPATHIQUE (EFFET) (SAC, 1985)

Effet créé par une musique qui est ou semble en harmonie avec le climat de la scène: dramatique, tragique, mélancolique, etc... Contraire: l'effet *anempathique*.

Cet effet empathique peut ne tenir aucunement à la musique en elle-même prise isolément, et ne se produire que dans le rapport particulier entre la musique et le reste de la scène.

45. EMPATHETIC (MUSIC OR EFFECT): The effect created by music that is or seems to be in harmony with the emotional climate of a scene: dramatic, tragic, melancholic, etc. The opposite of the *anempathetic effect*.

The empathetic effect might not arise from the music considered on its own, but may arise entirely from the particular relation created between the music and the rest of the scene.

46. ANEMPATHIQUE (EFFET) (SAC, 1985)

Effet d'indifférence ostensible d'une musique - parfois d'un bruit - présents diégétiquement dans une scène, au caractère pathétique ou tragique de cette scène: piano mécanique, valse insouciant, musique légère, musique jouée sur un électrophone ou un lecteur de cassettes, chanson de rue, ronronnement d'un ventilateur, bruit rythmique d'une machine ou d'une meule, ressac indifférent de la mer pendant un meurtre, un viol, une torture, etc. Le point commun des musiques et des bruits anempathiques est que, présents avant le drame, ils se continuent pendant ou reprennent après celui-ci sans en être affectés, *comme si de rien n'était*.

46. ANEMPATHY or ANEMPATHEIC EFFECT: The effect of a diegetic music cue's (or sound's) ostensible indifference to the pathetic or tragic quality of the scene in which it occurs. Examples include player pianos, insouciant waltzes, light music, music played on a record player or tape recorder, street singing, the rhythmic noise of an electric fan or a mill, or the regular rhythm of waves--heard during a scene of murder, rape, torture, or other grave and terrible action. What all anempathic music and sounds have in common is that they're present before the dramatic event occurs, and they continue during and afterward without being affected by it, *as if nothing has happened*.

La musique intervient aussi sur la perception du temps comme "*indiscontinuu*" (27) avec l'effet X 27.

47. EFFET X 27 (UAS, 2003)

Baptisé par référence à un film où il a été employé de manière marquante au début du parlant, *Agent X 27*, de Josef von Sternberg), cet effet repris depuis dans de très nombreux films consiste à faire entendre une musique diégétique, une *musique d'écran* (42) (jouée par des personnages, ou entendue par radio ou disque dans l'action) alternativement proche et lointaine, à l'intérieur où elle

est jouée et à l'extérieur où on l'entend étouffée, selon le découpage, avec des sauts de présence qui n'interrompent pas la continuité de la musique. L'effet X 27 se trouve employé fugitivement dans le premier film 100% parlant, *Les Lumières de New-York*, 1928, de Bryan Foy), et il est une expression de l'*indiscontinuité* (27).

47. X-27 EFFECT: Named after its striking use in Sternberg's early sound film, *Dishonored* (in French, *Agent X 27*), this effect which has since been used in numerous films consists in having a piece of *diegetic music* (42) played by characters or heard on a radio or record player in the scene) be heard at different apparent distances. It can be alternately close or far, heard from inside where it's being played and from outside where we hear it muffled, with jumps in timbre, reverb and volume to match the visual editing, but with no interruption of the music's continuity. The X-27 effect appears briefly in the first 100% talkie, *The Lights of New York*, and is an expression of *nondiscontinuity* (27)

Un autre effet spécifique à la musique la fait intervenir dans l'action même: c'est l'effet "keep singing".

48. EFFET "KEEP SINGING" (UAS, 2003)

Lorsque la présence d'une musique - souvent un chant - semble provisoirement tenir à distance le mal, le chaos, comme une manière de charme: *La Nuit du chasseur*, 1955, de Charles Laughton (le cantique chanté par Lillian Gish), *Les Oiseaux*, 1963, d'Alfred Hitchcock (le chant des enfants pendant l'arrivée des oiseaux), *Bullitt*, 1968, de Peter Yates (la musique lancinante de Lalo Schifrin avant la poursuite), *Love*, 1970, de Ken Russell (scène avec les taureaux). Le nom donné à cet effet est une citation d'une réplique de *Love*.

48. "KEEP SINGING" EFFECT: When a piece of music—often a song—seems to have the power to momentarily hold evil or chaos at bay, as a kind of spell or charm. Examples include the song sung by Lillian Gish in *The Night of the Hunter*, *The Birds*, Lalo Schifrin's piercing music before the chase in *Bullitt*, and the bull scene in Ken Russell's *Women in Love*.

VII

L'AUDIO-LOGO-VISUEL / AUDIO-LOGO-VISUAL

Verbo-centré, verbo-décentré

Il faut revenir maintenant sur le "logo", contenu dans le nom d'audio-logo-visuel, et notamment sur le fait que ce "logos" est véhiculé soit par l'image et ce qui y est écrit, soit par le son sous une forme vocale, donc presque obligatoirement sexuée (une voix d'homme, ou une voix de femme).

49. VOCOCENTRISME (VAC, 1982)

Processus par lequel, dans un ensemble sonore, la voix attire et centre notre attention, de la même façon que pour l'oeil, dans un plan de cinéma, le visage humain.

Le voco-centrisme, au niveau du son, peut être barré ou atténué par des procédés particuliers: dans les films de Jacques Tati, par exemple, les fluctuations de niveau sonore et d'intelligibilité du texte - mais aussi, le soin que le réalisateur met à établir que ces dialogues ne sont pas essentiels à l'action proprement dite (tout en étant importants à un autre niveau), ainsi que, bien sûr, la façon dont sa caméra met à distance les personnages, sont autant de procédés destinés à empêcher notre attention de s'attacher aux voix.

Cela ne veut pas dire que dans les films classiquement voco-centristes, les autres sons, les bruits et la musique, ne sont “pas importants”. Ils ont au contraire un rôle aussi important. Seulement ce rôle agit à un niveau moins conscient, comme, dans un quatuor à cordes ou un chœur mixte à quatre voix, les parties dites intermédiaires (celles de ténor et d’alto, autrement dit les parties qui ne sont ni au-dessus, ni à la basse). Ce n’est que lorsque ces parties sont absentes ou différentes que l’on ressent que “quelque chose a changé”, bien que la mélodie à laquelle on prête consciemment attention soit la même.

49. VOCOCENTRISM: Process by which, out of a mix of sounds, it is the voice that attracts and centers our attention above all, in the same way that for the eye, a shot draws greatest attention on a human face.

Vococentrism can be canceled or attenuated by several specific devices. In the films of Tati, for example, our natural tendency to focus on voices becomes impeded by fluctuations in audio levels and the intelligibility of spoken lines. In addition, the director takes pains ensure that dialogue is not essential to the *action* itself (while remaining important at other levels); and of course his camera is often placed at a distance from speaking characters.

This does not mean that in classically vococentric films, the other sounds (noises and music) are “not important.” They are on the contrary equally important, it’s just that they operate at a less conscious level. An analogy would be the inner tenor and alto parts in a string quartet or four-part vocal ensemble: only when these middle parts are absent or different do we sense that something has changed, even though the melody we’re paying conscious attention to remains the same.

50. VERBO-CENTRÉ (CINÉMA) (A-V,1990)

Formule du cinéma parlant dit classique dans laquelle la mise en scène, le jeu des acteurs, la conception des sons et des images sont consciemment ou inconsciemment orientés dans le but général de faire écouter les dialogues (généralement abondants) comme de l’action, en en faisant le centre - souvent invisible - de jeux de scènes, d’effets de montage, d’éclairage, etc., destinés à en faciliter l’écoute et à en dramatiser l’enjeu, tout en effaçant la perception du dialogue comme tel. Le spectateur - consentant - du cinéma classique verbo-centré ne se surprend pas en train d’écouter un flot de dialogues autour duquel tout s’organise : il est convaincu d’assister à une action complexe où les dialogues ne constitueraient qu’une partie, qu’il prendrait presque pour négligeable.

Le cinéma verbo-centré utilise souvent le *tressage (51)* et la *scansion dit/montré (68)*.

50. VERBOCENTRIC CINEMA: The standard formula in classical sound film, wherein the mise en scene, the acting, and sounds and images are consciously or unconsciously oriented with the general goal of intelligible (and abundant) dialogue whose purpose is to be perceived like an action. Dialogue in such films is the (often invisible) linchpin that scenes turn upon, and which anchor the editing, lighting, acting, etc., all which are designed to facilitate our hearing of it and dramatize what is being said, while at the same time effacing the perception of dialogue per se. The “consenting” spectator of classic verbocentric film does not take note that she is listening to a torrent of speech around which everything else is organized. She is convinced she’s watching a complex story where dialogue is but one element among many, maybe even of negligible importance.

Verbocentric film often makes use of *braiding (51)* and *scansion between the said and the shown (68)*.

51. TRESSAGE (UAS, 2003)

Il y a tressage des éléments sonores entre eux, ou d'un élément sonore de nature verbale, musicale, etc..., avec tout ou partie de l'image, quand il y a réponse entre l'un et l'autre, transfert, impression que l'un est continué et relayé (même sous forme de démenti) par l'autre - ce qui se produit notamment dans certaines formes particulières du rapport dit/montré (*scansion* (68), *contraste* (70), voire *contradiction* (71)).

Le cinéma parlant classique *verbo-centré* (50) pratique souvent le tressage entre paroles prononcées et jeu de scènes: le cinéma dit "moderne" semble au contraire l'éviter (Eric Rohmer, Jean Eustache). Mais chaque film est un cas particulier.

Eyes Wide Shut de Kubrick est un film qui évite tout tressage entre ce qui est évoqué verbalement par les personnages et ce qu'on voit, du fait qu'il ne donne jamais aucun indice visuel et matériel de ce qui est dit, ni non plus aucun démenti (cinéma détressé).

51. BRAIDING: I speak of *braiding* among sound elements, or of one sound element of any type (verbal, musical, etc.) with all or part of an image, when there is a response or transfer between the two--the impression that the one is being continued or relayed (even via denial) by the other. This occurs especially in certain forms of the relationship between the said and the shown: *scansion* (68), *contrast* (70), and even *contradiction* (71).

Classic *verbocentric* (50) sound film often makes use of braiding between dialogue and stage movements. On the other hand, so-called "modern cinema" of directors such as Éric Rohmer and Jean Eustache seems to avoid it. Every film is its own case.

Eyes Wide Shut is a film that entirely avoids braiding between what the characters talk about and what we see; this film never gives any visual or material indication of what is said, nor does it give any disconfirming evidence (and thus is an example of what I call *unbraided* film).

52. VERBO-DÉCENTRÉ (CINÉMA) (A-V, 1990)

Par opposition au cinéma *verbo-centré* (50), peuvent être rangés dans le cas des cinémas verbo-décentrés :

- les cas, apparemment paradoxaux, où les dialogues sont nombreux et importants, mais où leur abondance n'est pas dissimulée, ou absorbée par la mise en scène, et se donne à percevoir comme telle, faute que l'écoute en soit facilitée par le reste des éléments cinématographiques; entre autres par la gestuelle des acteurs : cela va des films d'Eric Rohmer (qui refusent le principe des "jeux de scène" ponctuant l'écoute des dialogues) à ceux de Manoel de Oliveira (tableaux fixes parlants de *Francisca*, 1981) ou de Tarkovski (verbiage des personnages confronté à leur impuissance face à la nature et à leur sobriété de gestes, dans *Stalker*, 1979), en passant par beaucoup de scènes collectives chez Fellini. On a aussi le même principe dans l'épisode central de la prison de *THX 11 38*, 1970, de George Lucas.

- plus spécifiquement, les cas où le style visuel et sonore du film relativise la parole et la traite comme *parole-émanation* (54).

Le cinéma verbo-décentré évite souvent le *tressage* (51) et en revanche utilise volontiers, mais pas obligatoirement, la parole-émanation.

52. VERBO-DECENTRIC CINEMA: The opposite of *verbocentric* (50) cinema. We may note the following instances.

(1.) There is the seemingly paradoxical case where dialogue is abundant, but its abundance is not obscured, or absorbed by the mise-en-scene, and instead is foregrounded as such, for lack of other filmic elements such as acting to make it easier to listen to. You can find this copious, undramatized dialogue in the films of Éric Rohmer (who rejects frequent gestures and movements by actors to supply punctuation), Manoel de Oliveira (immobile speaking tableaux in *Francisca*, 1981), and Tarkovsky (the characters' verbiage butting up against their powerlessness against nature, and the sobriety of their gestures, in *Stalker*). Let's not

forget the many collective scenes in Fellini, and the central prison episode in Lucas's *THX 1138*.

(2.) More

specifically, there are cases where the visual and auditory style of a film relativizes speech and treats it as *emanation speech* (54).

Verbo-decentric

film often avoids *braiding* (51), and instead makes frequent though not systematic use of emanation speech.

Parole-théâtre, parole-émanation, parole-texte

Cela nous amène à exposer les trois statuts de la parole au cinéma: *parole-théâtre, parole-émanation, et parole-texte*.

53. PAROLE-THÉÂTRE (A-V, 1990)

La *parole-théâtre* est le plus classique et le plus répandu des trois cas d'implication de la parole au cinéma. On peut parler de parole-théâtre lorsque les personnages échangent des dialogues entendus intégralement par le spectateur, qui sont significatifs par rapport à l'action, en même temps qu'ils révèlent humainement, socialement, affectivement, etc., ceux qui les prononcent., serait-ce par le biais du mensonge, du silence ou de la dissimulation, mais sans que ces paroles aient pouvoir sur la réalité montrée. Dans la plupart des films, ce dialogue est à ce point central que ses articulations organisent le découpage filmique. La parole-théâtre se trouve aussi bien dans le cinéma *verbo-centré* (50) que dans le cinéma *verbo-décentré* (52).

53. **THEATRICAL SPEECH:** The classic and most widespread mode of speech in the film. Theatrical speech names those words spoken by characters who exchange dialogue that is completely audible for the spectator and meaningful with respect to the story, though it has no power over the reality shown (as does textual speech). Theatrical speech can reveal the human, social, and affective dimensions of the character uttering it, even if it consists of lying, silence, or dissimulation. It is so central to most films that its articulations organize the scene construction. Theatrical speech is found in *verbo-decentric* (52) as well as *verbocentric cinema* (50).

54. PAROLE-ÉMANATION (A-V, 1990)

La parole-émanation correspond au cas où le dialogue est une sorte de sécrétion des personnages, un aspect complémentaire de leur façon d'être ou un élément de leur silhouette, mais aussi où il n'est pas ce qui contribue à faire avancer le film et ne commande pas le découpage cinématographique, lequel néglige d'en renforcer les divisions et les points forts, la succession des plans se produisant selon une logique extérieure aux propos tenus.

Dans le cas de la parole-émanation, les propos ne sont souvent que partiellement intelligibles. Mais la parole-émanation peut être créée par d'autres procédés que la semi-intelligibilité: chez Fellini ou Tarkovski, par exemple, les mots sont généralement compréhensibles de bout en bout mais ne sont pas renforcés par le découpage (gros plan, cadrage, montage), ou par le jeu des acteurs (jeux de scène), etc., ce qui suffit à faire un cinéma qu'on peut appeler *verbo-décentré* (52) et *voco-décentré*.

La parole-émanation fait apparaître la parole comme une expression parmi d'autres du monde sensoriel, que ce soit par des partis pris de découpage, de cadrage, de montage, qui décentrent l'attention en la partageant entre les dialogues et d'autres éléments significatifs qui ne renforcent pas la perception du texte (chez Fellini ou Tarkovski), ou que ce soit par diverses techniques de "mise à distance" du texte, plus ou moins partiellement inintelligible ou - ce qui revient au même - polyglotte (Tati, Losseliani, Ophüls, parfois Visconti). En aucun cas, contrairement à un cliché répandu, la parole-émanation, dans la plupart des films qui l'utilisent, n'implique que les mots prononcés sont un bruit et n'ont pas d'importance.

54. EMANATION SPEECH: The type of dialogue that exists as a sort of secretion of the characters, an aspect of their way of being, an element of their profile. It does not contribute to advance the film's story, nor does it govern *découpage* (the ordering of shots), having little to do with *the scene's* divisions and strong moments; the order of shots proceeds according to a logic that is independent of emanation speech.

Emanation speech is often only partially intelligible, but it can appear in other forms as well. In the work of Fellini or Tarkovsky, the words are comprehensible, yet they are not reinforced by the *découpage* (shot scale, framing, order) or by details of acting. The result is a style that can be called ***verbo-decentric (52)*** and ***voco-decentric***.

Emanation speech makes spoken words into just one expression among others in the sensory world, via choices in the *découpage* that decenter attention from the dialogue instead of reinforcing it (Tarkovsky, Fellini) or by using various distancing techniques for the dialogue text, such as degrees of unintelligibility or polyglot mixtures of language (Tati, Losseliani, Ophüls, and sometimes Visconti). In no way, however, contrary to what is often written, does this mean that the words spoken are mere noise or that they have no significance.

55. PAROLE-TEXTE (A-V, 1990)

La parole-texte correspond au cas où le son des paroles a une valeur de texte en soi, capable de mobiliser, par le simple énoncé d'un mot ou d'une phrase, les images ou même les scènes de ce qu'il évoque. Ce niveau de texte est généralement réservé à des voix-off de narration, mais il peut arriver aussi qu'il sorte de la bouche de personnages en action, cette ***parole iconogène (57)*** tendant à nier la consistance même de l'univers diégétique cinématographique, qui ne deviendrait plus qu'images qu'on feuillette au gré des phrases et des mots le cinéma parlant, qui a été fasciné au début par ses possibilités, s'est mis par la suite à l'employer, sauf exceptions célèbres (*Le Roman d'un tricheur*, 1936, de Guitry) de manière prudente et limitée : la parole-texte n'y règne que quelques minutes à chaque fois dans un film. Les années 90 ont vu un retour spectaculaire de la parole-texte.

Les années 90 ont vu un retour spectaculaire de la parole-texte, avec des films comme *Les Affranchis*, 1990, de Martin Scorsese, *Le Mari de la coiffeuse*, 1990, de Patrice Leconte, *Toto le héros*, 1991, de Jaco van Dormaël, *Casino*, 1995, de Martin Scorsese, *Trainspotting*, 1996, de Danny Boyle, *Las Vegas Parano*, 1998, de Terry Gilliam, *Fight club*, 1999, de David Fincher, *Magnolia*, 1999, de Paul Thomas Anderson, *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2003, de Jean-Pierre Jeunet, etc..

55. TEXTUAL SPEECH: Spoken words become a text that can mobilize images or whole scenes it evokes, just by being uttered. This type of text is usually reserved for voiceover narrators, but it can also come from the mouths of characters. This ***iconogenic speech (57)*** tends to alter the consistency of the diegetic film world, which risks becoming no more than images that we flip through in response to the words or sentences.

Sound film, while fascinated at first by its possibilities, came to use textual speech more sparingly and carefully, exceptional cases (such as *The Story of a Cheat*) notwithstanding. Since the 1990s there has been a spectacular resurgence in the use of textual speech in films.

Iconogène, non-iconogène

La parole-texte est généralement véhiculée par une voix-Je.

56. VOIX-JE (VAC, 1982)

Type de présence de la voix dans un film ou une vidéo - généralement, mais pas obligatoirement une voix de narrateur/trice off -; quand elle parle dans une proximité maximale avec l'oreille du spectateur (proximité sensible par des indices sonores particuliers) et dans un espace

volontairement mat et sans réverbération. En effet, une voix prolongée par une réverbération est susceptible de “créer le sentiment d’un espace où elle serait englobée” (*La Voix au cinéma*, p. 48), alors que la voix-Je, qui résonne en nous comme nôtre, “doit être à elle-même son propre espace”. La voix-Je est généralement dépourvue des **indices sonores matérialisants (39)** (respirations, bruits de bouche) qui font sentir le corps derrière elle.

56. I-VOICE: A type of vocal presence in a film or video—generally but not necessarily a voiceover narrator—when he or she speaks with maximum proximity to the spectator’s ear (this impression created by certain audio properties: close miking, absence of reverb in the voice). Indeed, a voice prolonged by reverb is likely to be “perceived as a body anchored in space,” whereas the I-voice that resonates to the spectator like his own voice “must be its own space unto itself” (*The Voice in Cinema*, p. 51). The I-voice generally lacks **materializing sound indices (39)** (breathing noises, mouth sounds) that would suggest a material body to generate it.

57. ICONOGÈNE (VOIX) (UAS, 2003)

La voix iconogène est celle qui semble engendrer des images venant “illustrer” plus ou moins librement, voire contredire, les mots prononcés. Cet effet n’est pas exclusivement lié à la voix-off. Il peut-être prêté à un personnage présent dans l’action, quand il nomme un lieu, une personne, etc., et que l’on passe immédiatement à une autre scène montrant ce lieu, cette personne, etc.

57. ICONOGENIC VOICE: A voice that seems to conjure up the images that then “illustrate” (with greater or lesser fidelity—even contradicting) the words spoken. This effect is not limited to voiceovers; it can be bestowed on a character on the screen when he or she names a place, a person, etc. and the film moves immediately to another time or place to show what has been named.

58. ICONOGÈNE DÉMENTIE (VOIX) (UAS, 2003)

Lorsque l’image dément la voix iconogène, l’effet visé est souvent comique (*Chantons sous la pluie*, 1952, de Gene Kelly et Stanley Donen, mais pas toujours: comme, dans *Hiroshima mon amour*, 1959, d’Alain Resnais, le “tu n’as rien vu à Hiroshima” répété par la voix de l’amant japonais, cependant que l’on voit les images de l’horreur.

58. ICONOGENIC VOICE, CONTRADICTED: The “illustration” conjured up by the iconogenic voice can show something that contradicts what was said, and the effect is often comic (as in *Singin’ in the Rain*). But not always: in *Hiroshima mon amour* the Japanese lover repeats “You saw nothing at Hiroshima” and yet these affirmations are paired with images of the horror at Hiroshima.

59. NON-ICONOGÈNE (VOIX OU RÉCIT) (UAS, 2003)

Il y a voix ou récit non-iconogène quand un récit est fait dans un film par un personnage, qu’on ne montre que le narrateur et son auditoire, et qu’aucune autre image ne vient “illustrer” ce récit ou en prendre la suite, alors même que le cinéma donne cette possibilité et en use abondamment. Le récit non-iconogène correspond souvent dans les films au “moment de vérité”, ou renvoie à une scène fondatrice pour les personnages, celle qui se transmet par le langage seule.

59. NON-ICONOGENIC (voice or narration): Non-iconogenic describes the situation where a film character is telling a story and we are shown only the storyteller and his / her audience, and no other images intervene to “illustrate” or follow up on the narration, even though the cinema offers this possibility and tends to make abundant use of it. The non-

iconogenic narration often occurs at a film's "moment of truth" or relates to a foundational scene for the characters, and is transmitted through language alone.

60. DÉCENTRÉE (NARRATION) (UAS, 2003)

Il y a narration décentrée lorsque ce qui est raconté par la voix-off ne recoupe pas exactement ce qu'on voit et manifeste une connaissance des faits différente et désaxée par rapport au récit. Parfois, comme dans les deux longs-métrages de Terrence Malick, *La Balade sauvage/Badlands* et *Les Moissons du ciel/Days of Heaven*, cette narration est le fait d'un personnage latéral de l'histoire, compagnon ou compagne d'un(e) des protagonistes, qui ne saisit pas la gravité de ce qui a lieu; parfois, elle peut être aussi le fait d'une voix-off hétéro-diégétique (n'appartenant pas à un personnage de l'action) qui ne voit pas ce qui se passe sur l'écran et qui suit son chemin indépendamment d'elle (la scène des essayages de Joseph Cotten au début de *La Splendeur des Amberson*, 1942, de Welles).

60. DECENTERED NARRATION: Describes the situation where what a voiceover narrates does not exactly account for what we see, and even offers a different version of things, at variance with what's unfolding on the screen. Sometimes, as in *Badlands* and *Days of Heaven*, this narration is in the hands of a secondary character (an acquaintance or companion of the protagonists) who does not grasp the seriousness of what is happening; sometimes it can result from the narrator's total exteriority as a heterodiegetic storyteller, not a character in the story at all, who does not see what is happening onscreen and instead follows a path independent from the film's action; think of the montage with Joseph Cotten wearing different outfits at the beginning of *The Magnificent Ambersons*.

61. CLAIR-OBSCUR VERBAL (A-V, 1990)

Il y a clair-obscur verbal lorsqu'alternativement nous comprenons et ne comprenons pas ce que disent les personnages. Soit que ce clair-obscur soit organisé et employé comme un moyen d'expression, soit qu'il résulte involontairement des conditions de réalisation technique ou de défauts rendant le sens des dialogues moyennement intelligible.

Le clair-obscur verbal peut-être créé aussi volontairement par des prétextes diégétiques: mélange de conversations superposées, mélange de langues différentes (Fellini), brouillages ou parasites quand les personnages communiquent téléphoniquement, présence d'un son de l'environnement fonctionnant comme "masque", déplacements des personnages qui éloignent ou perdent périodiquement leur voix, distance, etc...

61. VERBAL CHIAROSCURO: There is verbal chiaroscuro when we alternately understand and do not understand what the characters are saying. Verbal chiaroscuro is either deliberately deployed as a means of expression, or it is the unintended result of technical conditions or flaws in production, the upshot being dialogue that is only partly intelligible.

Verbal chiaroscuro can also be created deliberately through diegetic pretexts: overlapping and superimposed conversation and mixtures of languages (Fellini), static interference or other obscuring factors during phone conversations, a sound in the environment interfering to "mask" speech or other sounds, movements of characters whose voices get periodically "lost" or distanced, and so on.

*Situations de parole***62. PAROLE-CAMERA** (UAS, 2003)

Parole émise par un personnage qui regarde en face la caméra, et s'adresse verbalement "à nous", à travers ou non la médiation d'un auditoire diégétique, voire d'une caméra elle-même présente dans l'action..

62. CAMERA SPEECH: Words spoken by a character who faces the camera and addresses "us," either with or without the mediation of a diegetic addressee or the presence of a camera in the world of the story.

63. PAROLE-ÉCRAN (UAS, 2003)

Parole *acousmatique* (84) adressée depuis le *off* (38) ou le *hors-champ* (35) à un personnage qui est dans l'écran, et qu'elle interpelle ou commente, parfois ironiquement ou agressivement, ou bien comme pour influencer son comportement.

63. SCREEN SPEECH: *Acousmatic* (84) speech addressed to a character onscreen, either from *offscreen* (35) (diegetic space) or from a *nondiegetic source* (38). Screen speech interpellates or comments on the onscreen character, sometimes with irony or aggression, or with the idea of influencing the character's behavior.

64. CONTRE-CHAMP ÉVITÉ (UAS, 2003)

Il y a contrechamp évité lorsque deux personnages parlent en se faisant face ou en étant côte à côte, et qu'on ne voit pendant toute la durée de la scène ou presque que l'un des deux interlocuteurs, tout en entendant l'autre (dialogue de l'infirmière et de la doctresse au début de *Persona*, de Bergman, certaines scènes de *Ten*, d'Abbas Kiarostami). Les films de "caméra subjective" (la première partie des *Passagers de la nuit*, de Delmer Daves, *La Dame du lac*, de Robert Montgomery, *Le Dossier 51*, 1978, de Michel Deville, *La Femme défendue*, de Philippe Harel) reposent la plupart du temps sur des dialogues en contre-champ évité systématique.

64. AVOIDED REVERSE SHOT: Occurs when two characters speak facing each other or next to each other, but even while we hear the second interlocutor we only see one of the two speakers during much or all of the scene. Examples include the dialogue between the nurse and doctor at the beginning of *Persona* and certain scenes in *Ten*. Films using a subjective camera (the first part of *Dark Passage*, *Lady in the Lake*, Michel Deville's *Le Dossier 51*, *La Femme défendue*) most often rely on the technique of the avoided reverse shot in a systematic way.

65. EFFET PARLOIR (UAS, 2003)

Quand deux personnages qu'on voit ensemble dans l'écran se parlent par-delà un obstacle pour se voir et/ou se toucher: vitre, paravent, couverture, grillage, etc... L'effet-parloir (ainsi baptisé car sa forme la plus connue est la scène de parloir de prison) redouble le principe du découpage cinématographique en champ/contrechamp, qui est susceptible de séparer visuellement des personnages qui sont contenus dans le même espace, et en le redoublant, il le symbolise.

65. VISITING-ROOM EFFECT: When we see two characters speaking to each other across some barrier that obstructs their vision or physical contact, such as a windowpane, screen, curtain, or fence. The visiting-room effect (frequently encountered in scenes of prison conversations between inmates and visitors who meet across a divide) thematizes the principle of shot-reverse shot editing construction, which visually separates characters in the same filmic space. In duplicating shot-reverse shot, the visiting-room effect symbolizes it.

Le téléphone est évidemment un cas privilégié de situation de la parole au cinéma.

66. TÉLÉPHÈME (UAS, 2003)

Scène de conversation téléphonique dans un film (le mot n'a pas été inventé par nous, mais proposé par un journaliste dans une revue du début du XXe siècle, pour désigner l' "unité de conversation téléphonique").

Nous classons les types de téléphèmes en plusieurs types conventionnellement numérotés:
type 0: propre au cinéma muet, il nous montre alternativement les deux locuteurs/trices, mais nous n'entendons pas ce qu'ils/elles se disent .

type 1: nous voyons alternativement les deux locuteurs et en même temps que nous voyons chacun(e) d'entre eux - nous entendons celui-ci/celle-ci.

type 2: nous voyons (et entendons) seulement l'un(e) des deux locuteurs/trices, en restant avec lui/elle tout au long du téléphème, sans entendre ce que dit l'autre. Une variante est celle où nous entendons la voix de l'interlocuteur, mais minuscule et à la limite de l'audible, comme si nous étions dans la pièce aux côtés du personnage.

type 3: nous voyons et entendons un(e) seul(e) des deux locuteurs/trices, mais nous entendons en voix filtrée l'autre interlocuteur que nous ne voyons pas.

type 4: nous voyons tantôt l'un et tantôt l'autre, et entendons les voix tantôt avec l'image du/de la locuteur/trice, tantôt dans l'écouteur de son interlocuteur/trice.

type 5: c'est l'effet de "split-screen: l'écran est divisé en deux, et nous voyons et entendons les deux locuteurs/trices, sans que la voix d'aucun(e) des deux soit filtrée.

type 6: divers plus ou moins délibérément aberrants ou paradoxaux provenant souvent d'un croisement entre les types précédents. Dans *Mon oncle*, 1958, de Tati (le coup de téléphone d'Arpel à son beau-frère Hulot), le son **acousmatique (84)** de l'endroit où le directeur joint son beau-frère (une ambiance d'accordéon populaire) envahit le bureau directorial en passant par le haut-parleur extérieur du téléphone, mais la voix d'Hulot à l'autre bout du fil n'est pas entendue. Dans *Lost Highway*, 1997, de David Lynch, le héros téléphone chez lui à un homme qui est censé être le même que celui qui est en face de lui, et nous entendons la voix filtrée en type 3; etc...

Le type dont relève un téléphème peut varier au cours de celui-ci et ce changement participe de la construction de la scène: dans *Le Testament du Docteur Mabuse*, 1933, de Fritz Lang, la conversation entre le commissaire Lohmann et Hofmeister commence en type 1, et elle se termine en type 3.

66. TELEPHEME: Scene of a telephone conversation in a film. The term was invented by a journalist in the early twentieth century to designate a "unit of telephone conversation."

I have classified telephemes into six kinds according to their audio-visual relations, numbered 0 to 6:

Type 0: typical of silent films, it shows the two interlocutors in alternation, but we don't hear what they're saying.

In **type 1**, we alternately see each interlocutor and as we see each person we hear what he/she is saying.

Type 2: we see (and hear) only one of the interlocutors and stay with him/her for the duration of the telepheme, without hearing what the other says. A variant is the telepheme in which we hear the other party's voice indistinctly or just barely, as though we were in the room alongside the first character.

Type 3: we see and hear one of the two speakers, but we hear the filtered voice of the other speaker, whom we don't see.

Type 4: we see first one then the other of the two characters, and the voice of one is either paired with his/her own image or with the image of the other person listening over the receiver.

Type 5: a telepheme filmed in split screen, allowing us to see and hear both speakers, without having either voice sound filtered.

Type 6 includes various cases that are deliberately aberrant or paradoxical to one degree or another, often resulting from combinations of the preceding types. In *Mon Oncle* (the phone call from Arpel to his brother-in-law Hulot), the **acousmatic (84)** sound of the

place where the business director Arpel reaches his brother-in-law (ambient sound of popular accordion music) invades the director's office via the office telephone's external loudspeaker, but the voice of Hulot on the other end cannot be heard. In *Lost Highway* the protagonist calls a man from home who is supposed to be the very man who is facing him, and we hear his voice filtered *à la* Type 3.

The type of telepheme can change over the scene's duration, and this variation contributes to the construction of the scene. In *The Testament of Dr. Mabuse* the conversation between police commissioner Lohmann and Hofmeister begins as a Type 1 telepheme and ends as Type 3.

- - - - -

Les cinq rapports dit-montré

67. AUDIO-LOGO-VISUEL (A-V, 1990)

Expression proposée à la place d'"audio-visuel", comme plus juste pour désigner celui-ci lorsqu'il inclut du langage sous forme écrite et/ou parlée, sachant que le langage échappe à la sphère seulement visuelle ou sonore. Ce terme rappelle que la situation est le plus souvent triangulaire, et non duelle: ainsi un vidéo-clip combine, non de l'image et de la musique, mais des paroles, de la musique et des images.

67. AUDIO-LOGO-VISUAL: A term I propose as a replacement for "audiovisual," since it more accurately describes all the cases that include written and/or spoken language. For language transcends the strict spheres of the visual and auditory. *Audio-logo-visual* usefully reminds us that the situation is most often triangular and not binary. The music video, for example, typically combines not merely images and music, but images, music, and words.

Les cinq effets dit/montré

Dans cet audio-logo-visuel, la confrontation entre ce que nous entendons et ce que nous voyons peut prendre cinq formes principales: ce sont les cinq rapports dit-montré: *scansion, contrepoint, contraste, contradiction, creusement*.

68. SCANSION DIT-MONTRÉ (UAS, 2003)

Une des cinq formes du rapport dit-montré, correspondant au cas où ce que fait un personnage ou qu'il ne fait pas tout en parlant, ou encore un événement dans le décor sonore (son de klaxon, cri animal) ou le décor visuel (passage de voiture) ont pour effet de scander, de ponctuer le discours, et aident à le faire écouter par le spectateur. La scansion du dit par le montré est un des procédés favoris du cinéma *verbo-centré (50)*.

Certains cinéastes refusent ou limitent cette scansion, comme Eric Rohmer ou Manoel de Oliveira. Jean-Luc Godard, en quelque sorte, l'exacerbe et la détruit en l'exacerbant (dialogue hyper-ponctué, par exemple dans *Une femme est une femme*, 1960, où la musique non-diégétique de Michel Legrand est un des nombreux moyens de scansion).

68. SCANSION (between the said and the shown): One of the five kinds of relations between the said and the shown, wherein what a character does (or does not do) while speaking, or an event in the auditory setting (car horn, animal cry) or visual setting (a car passing) has the effect of marking or punctuating the discourse, and aids the spectator in taking it in. The scansion of the said by the shown is one of the favorite techniques of *verbocentric cinema*.

Some filmmakers such as Éric Rohmer or Manoel de Oliveira refuse or limit scansion. Jean-Luc Godard tends to exaggerate it and even destroys it in the process, with hyper-punctuated dialogue. For example, in *A Woman is A Woman* the nondiegetic music of Michel Legrand is one of the numerous elements of scansion.

69. CONTREPOINT DIT-MONTRÉ (UAS, 2003)

Un des cinq rapports dit/montré, correspondant au cas où ce que les personnages font et ce qu'ils disent, ou bien ce qu'ils disent et ce qui se passe autour d'eux sont parallèles sans que les actions ponctuent les dires, et sans qu'il y ait spécialement de *contraste* ou de *contradiction*.

69. COUNTERPOINT (between the said and the shown): One of the five relationships between the said and the shown, wherein what the characters say and do, or what they say and what goes on around them, proceed in parallel, the actions not punctuating the utterances, and without any particular *contrast* or *contradiction*.

70. CONTRASTE DIT-MONTRÉ (UAS, 2003)

Un des cinq cas de rapport dit/montré, lorsque ce que les personnages disent contraste avec ce qu'ils font ou vont faire, sans en être le contraire. Par exemple, ils parlent de choses triviales en s'embrassant langoureusement (*Fenêtre sur cour*, d' Hitchcock).

70. CONTRAST (between the said and the shown): One of the five relationships between the said and the shown, occurs when what the characters say contrasts with what they do or are going to do, without necessarily being the opposite. For example, a man and woman speak of trivial matters while kissing languorously (*Rear Window*).

71. CONTRADICTION DIT-MONTRÉ (UAS, 2003)

Un des cinq rapports dit/montré, correspondant au cas où ce que raconte la voix-off ou le narrateur est démenti par ce qu'on voit et qui est généralement censé représenter les choses telles qu'elles se sont passées en réalité. Ce démenti vise souvent un effet comique: un personnage se vante, tandis que l'image suscitée par la voix *iconogène (57)* le montre comme un couard ou un pitre.

71. CONTRADICTION (between the said and the shown): The name of one of the five relationships between the said and the shown wherein what the voiceover narrator says is belied by what we see which supposedly shows things as they really happened (e.g., Robbe-Grillet's *L'Homme qui ment*, 1968). This contradiction of the said by the shown often makes for comedy: a character talks tough, while the image called forth by the *iconogenic (57)* voice shows him as a coward or a fool.

72. CREUSEMENT DIT/MONTRÉ (UAS, 2003)

Un des cinq rapports dit/montré correspondant au cas où les dialogues (ou une voix-off) ne font pas d'allusion à un événement ou à un détail concret significatif dans l'environnement des personnages, ou leur arrivant.

72. C/OMISSION: One of the five relationships between the said and the shown, the case where dialogue (or a voiceover) is conspicuously silent about an event or a significant concrete detail in the environment of the characters. The term suggests both the "sin" of omission, and its opposite because of the deafening silence.

73. SENSORI-NOMMÉ (SON OU IMAGE) (UAS, 2003)

Le personnage de film n'est pas censé nommer ce qu'il voit et entend en commun avec nous - seulement nommer ses sentiments, des personnages, etc... D'où un effet particulier, faussement **redondant (9)**, quand il les nomme et nous fait confronter ce qu'il entend avec ce que nous entendons, ce qu'il voit avec ce que nous voyons (nomination des sons dans l'évasion d'*Un condamné à mort s'est échappé*, de Bresson., des couleurs dans *Les Ailes du désir*, 1987, de Wim Wenders).

73. SENSORY NAMING (sound or image): A film character is not supposed to name what he sees or hears in common with us, but only his feelings, the characters, etc. Thus a particular effect, erroneously considered **redundant (9)**, occurs when he does mention them and thereby makes us compare what he hears with what we hear, what he sees with what we see. Examples include the protagonist's voiceover identifying sounds in *A Man Escaped*, or sensory naming in *Un jeu brutal*, by Jean-Claude Brisseau (1982), and naming of colors in Wenders's *Wings of Desire*.

VIII

DIMENSIONS-PIVOTS / PIVOT-DIMENSIONS**74. TONIQUE (MASSE) (Pierre Schaeffer, 1967)**

Se dit d'un son qui fait entendre une hauteur précise, par opposition aux sons dits **complexes** ou de masse complexe.

Le ton tonique sert souvent de **dimension-pivot (77)** entre parole, musique, et bruit; il permet aussi l'effet de **discordance**. Enfin, il émerge particulièrement au milieu d'un contexte de sons complexes.

74. TONIC MASS : Said of a sound that allows us to hear a precise pitch, as opposed to what are called **complex** sounds or sounds with complex mass.

Tones often serve as the **pivot-dimension (77)** between speech, music, and noise. They also serve to create effects of **discordance**. They emerge in particular within a context of complex sounds.

75. COMPLEXE (MASSE) (Complex Mass) (Schaeffer, 1967)

Un son est de masse complexe quand il ne fait pas entendre de hauteur reconnaissable et précise. Les sons de masse complexe peuvent être situés plus ou moins dans le grave ou l'aigu, mais ne peuvent pas créer entre eux, ou entre eux et un son **tonique (74)** un intervalle précis. Le **bruit fondamental (76)** est toujours de masse complexe.

75. COMPLEX MASS: A sound is said to have complex mass when it does not enable us to hear a precise and recognizable pitch in it. Sounds with complex mass can be high or low, but we can't identify precise intervals among them, or between them and a given tone (**tonic mass**). The **fundamental noise (76)** always has complex mass.

76. BRUIT FONDAMENTAL (UAS, 2003)

Désigne au cinéma le bruit continu et indifférencié dans lequel symboliquement tous les autres sons du film sont menacés de s'engloutir ou de se dissoudre, ou tendent à se résorber et à s'apaiser, soit que ce bruit recouvre à un moment donné tous ces autres sons, soit qu'il se dévoile comme le bruit de fond qu'on entend lorsque les autres sons se sont tus, et auquel ils vont retourner. Le bruit

fondamental (qui est toujours de masse **complexe (75)**, au sens schaefférien, c'est-à-dire sans hauteur précise) est souvent dans un film à la fois la métaphore du bruit de la projection et celle du bruit de fond de la vie.

76. FUNDAMENTAL NOISE: The continuous and undifferentiated sound into which symbolically all the other sounds of the film risk falling or dissolving; the sound into which everything in a given film tends to be reabsorbed and pacified; either by covering over all other sounds at a given moment, or by revealing itself as the background noise we hear when all the other noises fall silent, or return to it. A film's fundamental noise (which always has "**complex mass**"(75) to use Schaeffer's term, i.e., which has no precise pitch), is often both a metaphor for the noise of the movie projector and a metaphor for the background noise of life.

- - - - -

77. DIMENSION-PIVOT (LS, 1998)

Aspect commun appartenant à des éléments sonores considérés comme différents de nature (parole, musique, bruit), et permettant soit de passer progressivement de l'un à l'autre, soit de les faire ressembler l'un à l'autre.

Il n'y a que trois véritables dimensions pivot: la *hauteur* de son, le *rythme*, et le *registre*.

Hauteur: on peut enchaîner des bruits diégétiques et des sons de musique non-diégétique parce qu'ils chantent sur une note **tonique (74)** proche ou commune: beaucoup d'enchaînements de comédies musicales reposent là-dessus (le numéro "By Myself" de *Tous en scène*, 1953, de Vincente Minnelli, où l'orchestre démarre sur un son de grincement ferroviaire de même tonalité).

De même, dans l'errance urbaine et nocturne de Jeanne Moreau dans *Ascenseur pour l'échafaud*, de Louis Malle, la trompette de Miles Davis commence à sonner comme un klaxon de voiture (note non vibrée), pour se continuer, vibrer, et devenir une note tenue, départ d'un solo. La musique est sortie du réel.

Rythme: on peut enchaîner à une musique orchestrale un bruit de machine parce que ce dernier conserve le même rythme à trois temps que la musique (début du *Testament du Docteur Mabuse*, de Fritz Lang)

Registre: on peut se servir du registre dans ses extrêmes pour faire entendre comme très proches voire identiques, des sons suraigus ou des sons très graves appartenant à l'environnement sonore diégétique, ou à la musique (la musique symphonique de Max Steiner plongeant dans le grave de l'orchestre pour se fondre avec un ronronnement d'avion, dans *Casablanca*, de Michael Curtiz, les sons suraigus de violon évoquant à la fois un cri d'oiseau et un cri humain suraigu dans *Psychose*, de Hitchcock)

77. PIVOT-DIMENSION: A common feature of sound elements considered different in nature (speech, music, sound effects) that permits either a progressive passage from one to another, or making one resemble another.

The three true pivot dimensions are *pitch*, *rhythm*, and *register*.

Pitch: diegetic sound effects and nondiegetic musical sounds can be linked together when they both are "sung" on a shared or closely neighboring tone. Many pivots in musical comedies exploit this use of shared pitch. An example is the number "By Myself" in Minnelli's *The Band Wagon*, for which the orchestra takes off from the pitch of the grating wheels of a train. Another example occurs during Jeanne Moreau's nocturnal urban meandering in *Elevator to the Gallows*, when Miles Davis's trumpet sounds first like the sound of a car horn, continues by adding vibrato, and holds until it turns into the beginning of a solo. In both examples the music emerges out of diegetic reality.

Rhythm: You can dissolve from orchestral music to the noise of a machine when the latter has the same 3/4 rhythm as the music (e.g., at the beginning of *The Testament of Dr. Mabuse*).

Register: You can pivot on register in extreme cases to “fuse” either very high or very low sounds that belong to the diegetic sound space or to the music. The symphonic score of Max Steiner dives into the bass range to blend with the roar of an airplane in *Casablanca*; and the very high stabbing violin notes in *Psycho* pivot into an evocation of both birds and a human scream.

78. CONSISTANCE (A-V, 1990)

Terme descriptif désignant “*la façon dont les différents éléments sonores du film - voix, musiques, bruits - sont plus ou moins pris dans une même pâte globale, une texture, ou au contraire entendus chacun séparément de manière très lisible.*” (M.C., *L'Audio-vision*, Nathan/Armand-Colin), p.160). Pour des raisons techniques (présence d'un fort bruit de fond, monophonie, utilisation des mêmes appareils pour enregistrer tous les sons), la “pâte sonore” est très consistante dans beaucoup des premiers films parlants; également dans les films classiques, mais pour des raisons esthétiques (recherche de continuité et de fusion). Depuis les années 70 et le Dolby, on cherche plutôt à détacher les sons les uns des autres, sur le plan technique comme sur le plan esthétique, malgré des exceptions marquantes (le son très “fusionnel” de *Blade Runner*, de Ridley Scott).

78. CONSISTENCY: Descriptive term to designate “the degree of interaction of different audio elements (voices, music, noise). They may combine to form a general texture or, on the contrary, each may be heard separately, legibly” (Chion, *Audio-Vision*, p. 189). For technical reasons--the presence of considerable background noise, mono recording, the use of the same equipment for recording all categories of sounds--there is a highly consistent general texture in many of the first sound films. This is also true in later classic cinema, but for aesthetic reasons (the preference for continuity and fusion). Since the 1970s and Dolby, film has sought rather to detach sounds from one another, both technically and aesthetically, though there are some notable exceptions such as *Blade Runner* with its very “fused” sound.

79. CLOISONNEMENT/POROSITÉ (UAS, 2003)

Il y a porosité entre les espaces réels et maginaires du film, lorsqu'il y a communication, circulation entre les différents niveaux. Par exemple lorsque la musique non-diégétique **de fosse (41)** reprend les thèmes que l'on entend dans la musique diégétique **d'écran (42)**, ou qu'elle étoffe orchestralement la musique diégétique (scènes de comédie musicale où un personnage qui joue du piano est accompagné d'un orchestre invisible). Ou bien lorsqu'il y a recherche d'un relatif continuum acoustique entre les éléments sonores, paroles, bruits, musique (utilisation d'une ou plusieurs **dimensions-pivots (77)**).

Il y a cloisonnement lorsque l'on recherche le contraire. L'esthétique juxtapositionniste née dans les années 70 pratique souvent le cloisonnement: entre la musique non-diégétique et les bruits, entre les différents styles de musiques dans un même film (chansons d'un côté, “score” original de l'autre, sans unité stylistique, ni thème commun), etc... À l'opposé, une porosité maximale était souvent recherchée dans le cinéma classique, afin d'assurer fluidité, continuité et transparence.

79. PARTITIONING / POROSITY: There is porosity among the real and imaginary spaces of a film when communication and circulation can occur among them--for example, when the (nondiegetic) **pit music (41)** repeats the themes that have been heard in the (diegetic) **screen music (42)**, or when the scoring provides orchestral backup to the diegetic music (e.g., in a musical where a lone piano player is accompanied by an invisible orchestra). Porosity also names situations where a film tries to create a recognizable continuum among audio elements of speech, noise, and music (often making use of one or more **pivot-dimension (77)**).

Partitioning is the opposing tendency. The juxtapositionist aesthetic that started in the 1970s often involves

partitioning: between nondiegetic music and sound effects, between the different styles of music in the same film (songs on one side and original scoring on the other with no stylistic or thematic crossover), and so on. The classical sound film frequently gravitated toward maximum porosity, on the other hand, as a way of guaranteeing fluidity, continuity, and transparency.

IX

L' AUDIO-DIVISION / AUDIO-DIVISION**80. AUDIO-DIVISUEL** (UAS, 2003)

Néologisme désignant le rapport **audio(-logo)-visuel (67)** considéré sous l'angle non d'une complémentarité se refermant sur elle-même et de la reconstitution d'une imaginaire totalité naturelle, mais d'une **concomitance (14)** générant, en même temps que des effets **audio-visiogènes** d'association, de **valeur ajoutée (8)**, portant sur le **rendu (40)**, le **phrasé audio-visuel (24)**, la **scénographie (30)** etc. , des manques nouveaux, des effets en **creux** et des divisions diverses à l'intérieur de l'image et entre les sons. En d'autres termes le son, même réaliste, ne comble pas la question posée par l'image, une image qu'il divise, et réciproquement. Par exemple le son entendu rend d'autant plus sensible aux sons qu'on n'entend pas, et que l'image suggère. D'autre part, l'image divise l'ensemble des sons entendus en plusieurs zones, empêchant la constitution d'une **bande-son**.

80. AUDIO-DIVISION: The **audio(-logo)-visual (67)** relation considered not as a neatly contained complementarity or as the reconstitution of an imaginary natural totality, but rather as a generative **concomitance (14)** that yields **audio-visiogenic** effects **(12)** --of association, **added value (8)**, **rendering (40)**, **audiovisual phrasing (24)**, and **scenography (30)** as well as new gaps and lacks, **c/omission**, and various divisions within the image and between sounds. In other words, the sound, even realistic sound, does not fully complete or answer the question posed by the image; rather, sound divides the image and vice versa. An example would be a case where the sound we hear make us all the more sensitive to the sounds the image suggests but which we don't hear. Moreover, the image divides the ensemble of sounds we hear into several zones, thereby preventing the constitution of a **soundtrack**.

81. REDOUBLEMENT SENSORIEL (LS, 1998)

Effet se produisant lorsqu'un événement visuel est accompagné en synchronisme par un phénomène sonore - ou l'inverse - aboutissant à une sensation mieux établie. Le redoublement sensoriel fait appel à la **synchrèse (17)** pour donner un poids de réalité, un impact spécifique à la situation, à l'objet, au moment, au signifiant, etc..., concernés. Il peut n'avoir d'autre sens que de détacher, de souligner plus spécialement un moment, une action, un mot, etc. et de produire ainsi tout à la fois un effet de sens et un effet de **point de synchronisation (25) (phrasé audio-visuel (24))**. Un redoublement sensoriel ponctuel peut aussi servir à mettre en valeur un effet de **fantôme sensoriel (82)** qui se produira un peu plus tard.

81. SENSORY DOUBLING: The effect produced when a visual event is accompanied synchronously by a sound phenomenon—or the reverse—and results in a reinforced sensation. Sensory doubling relies on **synchresis (17)** to give a weight of reality, a specific impact to the situation, object, moment, or signifier at hand. It might have no other purpose than to set apart or emphasize more distinctly a moment, action, or word, and thus produce at the same time an effect or meaning and a **synch point (25)** in the **audiovisual phrasing (24)**. An isolated instance of sensory doubling can also serve to foreground a **sensory phantom (82)** effect that occurs later.

82. FANTÔME SENSORIEL (A-V, 1990)

Ce qui ne tombe que sous un seul sens, dans un contexte où cela pourrait toucher deux sens en même temps: dans le cinéma sonore, un objet ou un être qui bouge à l'intérieur d'une image et qui n'émet aucun son, ou un son diégétique **acousmatique (84)** dont la source n'est pas visible; sont des fantômes sensoriels. Le filmage audio-visuel sauvage (caméra-vidéo avec micro incorporé) produit très communément une superposition de deux fantômes sensoriels.

82. SENSORY PHANTOM: That which falls exclusively under a single sense in a context where it could engage two senses at once. In sound film, an object or person that moves onscreen and issues no sound, or an **acousmatic (84)**, diegetic sound whose source cannot be seen, are examples of sensory phantoms. Amateur video (using a video camera with built-in mic) commonly produces the effect of two sensory phantoms superimposed.

L'acousmatique, l'anacousmatique**83. ACOUSMATE (A-V, 1990)**

Cas de **fantôme sensoriel (82)** constitué par un son à source invisible qui, soit émane d'une cause située dans le champ, mais est dissimulée d'une façon ou d'une autre, soit émane d'une source hors-champ, mais existe dans le champ comme personnage invisible. Le personnage de Griffin, l'homme invisible dans le film de James Whale (à partir du moment où il se dépouille de ses vêtements visibles et parle avec la voix de Claude Rains) est l'acousmate parfait.

Le cinéma de terreur récent a beaucoup utilisé les acousmates en "**hors-champ** réel", qu'on entend voyager dans l'espace de la salle (*Les Autres/The Others*, d'Alejandro Amenabar)

L'écoute d'un enregistrement de sons par des personnages de films, sur un magnétophone crée des acousmates, faisant exister dans l'air de l'écran des êtres et présences sonores **acousmatiques (84)** extraites de leur milieu d'origine.

Certains sons symboliques, traces invisibles de la présence ou de l'activité d'un être, marquent certains films: la hache invisible dans *Les Chevaux de feu*, 1964, de Sergueï Paradjanov.

83. ACOUSMATON: *Sensory phantom (82)*, constituted by a sound whose source is invisible. Issues either from a source that is onscreen but hidden, or from an offscreen source, but which in any case exists in filmic space as an invisible character. Griffin, the "invisible man" in the film by James Whale, is the quintessential acousmaton from the moment he sheds his visible clothes and speaks in the voice of Claude Rains.

Recent horror films have made extensive use of acousmatons placed in **real offscreen space** (i.e., coming from loudspeakers in the surround system that are away from the screen) and heard traveling through the space of the movie theater.

Whenever film characters listen to a sound recording such as from a tape recorder, acousmatons are created, bringing into existence, in the air onscreen, **acousmatic (84)** beings and auditory presences extracted from their place of origin.

Certain symbolic sounds, invisible traces of the presence or activity of a being, mark some films, such as the invisible ax in *Shadows of Forgotten Ancestors*.

84. ACOUSMATIQUE (Pierre Schaeffer, 1952)

La situation d'écoute acousmatique est celle où l'on entend le son sans *voir* la cause dont il provient. Ce qui est par principe le cas avec les medias tels que le téléphone et le radio, mais aussi souvent dans le cinéma, la télévision, etc..., et bien sûr dans l'univers acoustique "naturel", où un son peut nous parvenir sans la vision de sa cause (de derrière nous, de derrière un mur, dans le brouillard, dans un buisson ou un arbre -oiseau invisible -, etc...)

Les effets de la perception acousmatique sont bien sûr différents si l'on a déjà vu ou non au préalable la source du son: dans le premier cas le son transporte avec lui une "représentation visuelle mentale"; dans le second cas, le son résonne plus abstrait, et dans certains cas, il peut devenir une énigme.

Cependant, dans la plupart des cas, au cinéma comme ailleurs, les sons acousmatiques sont parfaitement identifiés du point de vue causal, tout simplement par le contexte où on les entend.

84. ACOUSMATIC (coined by Pierre Schaeffer, 1952): Pertaining to the auditory situation in which we hear sounds without seeing their cause or source. This is one of the defining features of media such as the telephone and radio, but it often occurs in films and television, as well as in countless auditory situations in everyday life when a sound reaches us without our seeing its cause (because the latter is out of sight—behind us, behind a wall, obscured in a tree, in the fog, etc.)

The effects of acousmatic perception vary widely depending on whether or not we have previously seen the source of the sound. If the source has been seen, the acousmatic sound carries along with it a mental visual representation; when the source has not been seen, the sound strikes us more abstractly, and in some cases can become an enigma. In most cases however, in film and elsewhere, the cause of acousmatic sounds is precisely identified.

85. VISUALISÉ (SON) (SAC, 1985)

Peut se dire au cinéma de l'écoute d'un phénomène sonore qui s'accompagne de la vision partielle ou complète sur l'écran de sa source réelle ou présumée; par opposition à l'écoute *acousmatique* (84)

85. VISUALIZED SOUND: In film, the name for the hearing of an audio event when we see, on screen, partly or completely, its real or presumed source; the opposite of *acousmatic* (84)audition.

86. FLOU NARRATIF DU SON ACOUSMATIQUE (A-V, 1990)

La plupart du temps, un son ne donne par lui-même qu'une information faible ou floue, voire dans certains cas nulle, sur sa cause - ce qui permet, dès lors qu'il est *acousmatique* (84) et non-identifié, de créer des énigmes acousmatiques et des devinettes sonores. D'autre part, des événements ou causes très différents peuvent créer des sons très voisins, voire identiques. Le flou narratif n'est donc pas imputable, ou pas seulement, aux capacités limitées de détection de notre écoute, selon notre milieu d'éducation et notre expérience, mais aussi aux conditions mêmes dans lesquelles se produisent les sons, qui sont créés par des événements spécifiques, affectant une partie des objets qui les "causent", et non pas ces objets eux-mêmes, dont le son ne peut pas donner un portrait. Dans une forêt, le grincement produit par des troncs d'arbre que le vent balance ou fait frotter les uns contre les autres (si les troncs sont rapprochés, ou si le tronc d'un arbre abattu repose contre les branches d'un autre arbre) peut être étonnamment proche du grincement d'un hamac, et le son de l'un peut très bien servir à bruiteur l'autre.

86. NARRATIVE BLURRING (of acousmatic sound): Most of the time, a sound on its own gives only weak or imprecise information, or none at all, as to its cause. This fact enables a sound that is not visually identified to create *acousmatic* (84) enigmas and audio puzzles. Moreover, very different events or causes can create similar or even identical sounds. Narrative blurring is therefore not solely attributable to our limited ability to decipher sounds (an ability that varies with education and experience), but also to the conditions in which the sounds were produced; i.e., by specific events, which themselves affect the objects that "cause" them, and not by the objects themselves; sounds do not depict the objects that produce them. In a forest the creaking of trees trunks as they move in the wind or rub against other trees can sound surprisingly similar to the creaking of a hammock; and the sound of one can very well be used to dub the other.

87. ACOUSMATISATION (VAC, 1982)

Procédé dramatique consistant à nous transporter à un moment crucial de l'action dans un lieu extérieur ou éloigné, ou simplement à changer d'angle, ne nous laissant plus que le son - devenu **acousmatique (84)** - pour imaginer ce qui se passe. En d'autres termes, opération consistant à nous faire entendre sans voir, après nous avoir permis d'entendre et voir en même temps.

87. ACOUSMATIZATION: A dramatic technique that consists in transporting the spectator outside or far away from the action (or simply changing camera angle) at some crucial moment in the plot, thereby leaving us with the sound only—now **acousmatic (84)** sound—to imagine what is happening. In other words, acousmatization is a process whereby we are made to hear without seeing, after having first been allowed to see and hear at the same time.

Acousmètre et anacousmètre

88. ACOUSMÈTRE (VAC, 1982)

Personnage invisible que crée pour l'auditeur l'écoute d'une voix **acousmatique (84)** hors-champ ou dans le champ mais dont la source est invisible, lorsque cette voix a suffisamment de cohérence et de continuité pour constituer un personnage à part entière - même si ce personnage n'est connu qu'acoustiquement, pourvu que le "porteur" de cette voix soit présenté comme susceptible à tout moment d'apparaître dans le champ. Dans le cadre du cinéma, l'acousmètre - distinct de la voix-off clairement extérieure à l'image - est un personnage acousmatique se définissant par rapport aux limites du cadre, où il est sans cesse en instance d'apparaître, et tenant de cette non-apparition dans le champ les pouvoirs qu'il semble exercer sur le contenu de ce dernier (exemple : la mère d'Anthony Perkins dans *Psychose*, Mabuse dans *Le Testament du Docteur Mabuse* de Fritz Lang, etc.). À l'acousmètre sont en effet couramment prêtés, dans l'imaginaire cinématographique, l'être-partout (ubiquité), le tout-voir (panoptisme), le tout-savoir (omniscience) et le tout-pouvoir (omnipotence).

Des cas intéressants et troublants sont représentés par l'acousmètre à vision partielle, dont le savoir est incomplet et les pouvoirs limités, comme dans *Fièvre sur Anatahan*, 1953, de Josef von Sternberg, ou *La Tragédie d'un homme ridicule*, 1980, de Bernardo Bertolucci.

88. ACOUSMÈTRE: An invisible character created for the audio-viewer by means of an **acousmatic (84)** voice heard either offscreen, or onscreen but hidden (behind a curtain or other obstacle). The voice must occur frequently and coherently enough to constitute a true character, even if it is only ever known acousmatically and so long as the carrier of this voice is theoretically capable of appearing onscreen at any moment. In film, the acousmètre is distinct from the voiceover that is clearly external to the image: an acousmatic character is defined by the edge of the frame, a space where it could appear at any moment, but whose position outside that frame seems to confer on it certain powers over what's within the frame (e.g., Norman's mother in *Psycho*, Mabuse in *The Testament of Dr. Mabuse*). The cinematic imaginary regularly bestows on the acousmètre the powers of ubiquity (being everywhere), panopticism (seeing all), omniscience (knowing all), and omnipotence (being all-powerful).

89. DÉACOUSMATISATION (VAC, 1982)

Terme volontairement négatif désignant le processus par lequel un **acousmètre (88)** se matérialise visuellement en anacousmètre dans le champ comme un corps fini dans l'espace, et, du même coup, perd généralement les pouvoirs d'ubiquité, de panoptisme, d'omniscience, d'omnipotence, qu'on lui prête. A moins que, comme dans *Le Testament du Docteur Mabuse*, 1932, de Fritz Lang, la désacousmatisation ne révèle la présence, derrière le rideau qui cachait la source de

la voix, d'un dispositif technique reconduisant - à l'infini - le moment de la reconstitution d'un **anacousmètre (90)**.

Cette formulation négative de ce qui pourrait sembler être un processus de révélation et d'achèvement vise, d'une part, à rappeler que dans le processus quelque chose est donné comme perdu, déchu (perte des pouvoirs liés au privilège acousmatique), mais aussi que ce qui est constitué n'est pas un être plein mais un être "en creux", **audio-divisé (80)**, voix et corps, son et image, apparaissant comme ce qui ne peut jamais se compléter et se refermer sur soi-même.

89. DE-ACOUSMATIZATION : Term (with a deliberate double negation) to designate the process whereby an **acousmètre (88)** visually materializes into the frame to become an anacousmètre; i.e., a discrete body in visual space. This transformation is usually accompanied by a loss of powers—of panoptic sight, omniscience, omnipotence, and omnipresence that were formerly attributed to the acousmètre—unless, as in the case of *The Testament of Dr. Mabuse*, the de-acousmatization process reveals, behind the curtain that hid the source of the voice, a technical apparatus that indefinitely defers the reconstitution of the **anacousmètre (90)**

In coining a negative formulation of what may seem like the positive process of revelation and completion, I mean to remind the reader that something is lost (the powers linked to the privileged acousmatic status), but also that what is constituted is not a full entity but a split being, **audio-divided (80)** between voice and body, sound and image—thus revealing itself as something that can never be wholly complete or sewn up again.

90. ANACOUSMÈTRE (VAC, 1982)

"Complexe" voix-corps formé par un personnage que nous voyons et entendons dans un film, et notamment par la reconstitution du tout voix-corps (**désacousmatization (89)**) - cela indépendamment du fait que la voix que nous entendons est réellement ou non celle de l'acteur qui joue dans l'image (doublage, post-synchronisation). La forme doublement négative de cette expression, et son allure compliquée (alors qu'il s'agit d'une situation éminemment banale) vise à exprimer le caractère instable, contradictoire, non fusionnel, de cette entité voix-corps.

90. ANACOUSMÈTRE: The body-voice "complex" formed by a character whom we see and hear in a film, particularly when the body-voice whole is reconstituted by **de-acousmatization (89)**. This has nothing to do with whether the voice we hear is truly that of the actor we see or is dubbed. The double negative built into this term, and its air of complexity (though it identifies something quite ordinary), are intended to foreground the unstable, contradictory, and non-fusional character of the body-voice entity.

Autour de l'athorybe

Enfin, l'audio-divisuel se manifeste aussi par des sons en moins, avec notamment les images privées de son, que nous appelons des **athorybes** (du grec "athorybos", sans bruit)

91. CREUX (SON EN) (SAC, 1985)

Un *son en creux*, dans une séquence audio-visuelle, est un son que l'image suggère mais que l'on n'entend pas, tandis que d'autres sons associés à la scène sont audibles, ce qui contribue à faire plus "sous-entendre" (en tant qu'absents) les précédents. Chez Fellini, par exemple, on entend la voix des personnages qui parlent en marchant, mais non le bruit de leur pas; ou chez Tati, dans telle scène balnéaire des *Vacances de Monsieur Hulot*, le son de la mer, visible au second plan, ne se fait pas entendre alors qu'on perçoit les cris des baigneurs. Dans *Les Oiseaux/The Birds*, de Hitchcock, des oiseaux se rassemblent derrière l'héroïne, et on n'entend pas, quand ils volent ou s'agitent, le bruit de leurs ailes.

L'image en creux, inversement, est une image précise suggérée par le son mais qui n'a pas son correspondant visible. Par exemple, dans le même film de Tati, des enfants qui jouent ou s'interpellent, et qu'on ne voit jamais. Dans une autre scène des *Oiseaux*, on entend les volatiles attaquer (de l'intérieur d'une maison aux volets fermés) sans les voir.

Les sons en creux, **fantômes sensoriels (82)**, sont à prendre en compte dans l'analyse audio-visuelle, et leur existence confirme qu'**il n'y a pas de "bande-son" (7)** constituée de tous les sons en soi considérés séparément de l'image.

91. C/OMITTED SOUND or NEGATIVE SOUND: In an audiovisual sequence, this is a sound that the image suggests, but which we don't hear; the audible presence of other sounds associated with the scene contributes to underscore the conspicuous absence of the missing sound. In Fellini, for example, we hear the voice of characters who are talking while they walk, but not the noise of their footsteps. In beach scenes in Tati's *Monsieur Hulot's Holiday*, the sea visible in the background cannot be heard, even though we can hear the shouts of bathers. The birds in Hitchcock's avian horror film gather behind the heroine and yet we don't hear the noise of their wings when they fly or move about.

Likewise, the *c/omitted* image (or negative image) is a precise image suggested by the sound but which does not appear. For example, again in Tati's *Hulot*, there's that audio mise-en-scène of children playing and calling to each other, but we never see a shot of them doing so. In another scene from *The Birds*, we hear the birds attacking (from inside a house with its shutters closed) but we don't see them.

C/omitted sounds are **sensory phantoms (82)** that must be taken into account in audiovisual analysis, and their existence confirms that **there is no "soundtrack" (7)** composed of all the sounds taken together and separately from the images.

- - - - -

92. SUSPENSION (A-V, 1990)

Effet dramatique **audio-visiogène (12)** consistant, dans une scène de fiction dont le cadre suppose, pour nos habitudes audio-visuelles, la présence de certains bruits d'ambiance (naturels, urbains etc.), à interrompre ces bruits voire à les éliminer dès le départ, alors que les causes de ces sons continuent d'exister dans l'action et même dans l'image. L'effet ressenti est souvent celui d'un mystère ou d'une menace, parfois d'une sorte de suspension poétique ou de déréalisation du monde. Par exemple, la promenade amoureuse à la fin des *Nuits de Cabiria*, 1957, de Fellini: un coucher de soleil, une nature merveilleuse et des arbres, mais où l'on n'entend aucun chant d'oiseau, crée un climat sourdement angoissant (l'homme veut tuer la petite prostituée qu'il a emmenée au bord de la falaise.

Dans *Rencontres du troisième type*, 1977, de Spielberg, les bruits de la nuit se taisent un moment après une première manifestation des E-T. Dans *Rêves*, 1990, de Kurosawa, la tempête de neige, toujours visible dans l'image par des myriades de flocons, cesse d'être entendue quand l'alpiniste au bord de l'épuisement voit se pencher vers lui une femme à la longue chevelure.

92. SUSPENSION: Dramatic **audio-visiogenic** effect (12), in a fictional scene that normally has certain ambient sounds (sounds of the country or city, etc.): suspension consists of interrupting those sounds, even suppressing them from the outset, although the causes of those sounds continue to exist in the image and action. The effect is often mysterious or menacing, sometimes a sort of poetic suspension or rendering the world unreal. Take as an example the scene where two lovers are walking together toward the end of *Nights of Cabiria*: a sunset, marvelous landscape and trees—but we hear no birdsong. This suspension creates an eerily quiet anxiety; the man wants to kill the little prostitute he has brought to the edge of the cliff.

In *Close*

Encounters of the Third Kind the sounds of the night fall silent for a moment, just after the first appearance of the extraterrestrials. In *Dreams* the snowstorm, always visible in the image with swarms of snowflakes, becomes inaudible when the mountain climber on the

verge of exhaustion has the vision of the long-haired woman inclining toward him.

93. EFFET DEBUREAU (VAC, 1982)

Lorsqu'un personnage est muet ou mutique dans un film, ou que l'on n'a pas encore entendu sa voix, et que la révélation de sa voix produit un effet de surprise, de déception, de contraste, etc. Nous lui avons donné ce nom à cause de l'histoire authentique du mime Debureau, dont le film de Carné-Prévert *Les Enfants du Paradis*, 1945, adapte l'histoire. L'effet Debureau est utilisé avec une intention comique dans *Chantons sous la pluie/Singin' in the Rain*, 1952, de Gene Kelly et Stanley Donen (la voix de Lina Lamont).

93. DEBUREAU EFFECT: A character has been silent or mute in a film, his/her voice has not yet been heard; when the character does speak, the revelation of his/her voice produces an effect of surprise, deception, contrast... The name I have given to this effect alludes to the true story of the famous mime retold in *Children of Paradise*. The Debureau effect is used for comic purposes in *Singin' in the Rain* when the silent star Lina Lamont's unglamorous voice is heard.

X.

L'ÉCOUTE / LISTENING

Les trois écoutes selon Schaeffer

La distinction des trois écoutes - *écoute causale, sémantique, réduite* - par Schaeffer, décrite dans son *Traité des Objets Musicaux*, et résumée dans notre *Guide des Objets Sonores*, nous semble importante à connaître pour comprendre l'écoute au cinéma.

94. CAUSALE (ÉCOUTE) (Pierre Schaeffer, 1967, GAS, 1982)

Écoute qui s'intéresse, à travers le son, à tous les indices susceptibles de renseigner l'auditeur sur sa cause: quel est l'objet, le phénomène, la créature qui produit le bruit; où se trouve-t-il; comment il se comporte, se déplace, etc... L'écoute causale est une activité sujette à de nombreuses erreurs d'interprétation, tant elle est influençable par le contexte, et tant le son est généralement vague ou incertain non pas en lui-même, mais sur la cause qu'il donne à deviner (***flou narratif (86)***)

Schaeffer ne fait pas la distinction entre ce qu'il appelle l'écoute causale et ce que nous qualifierions plutôt d'*écoute figurative* - une écoute qui semble identique à la précédente, mais ne s'occupe pas tant de ce qui cause le son que de ce que celui-ci *représente*. Ainsi, écoutant des pas ou un bruit de vague que nous savons avoir été créés par un synthétiseur, nous pouvons y reconnaître la forme, le schème d'un bruit de pas ou d'un son de vague, sans être dupes de la cause réelle.

94. CAUSAL LISTENING (Pierre Schaeffer, 1967): Listening for the clues in sounds that point to the sound's cause; the listening activity in which the auditor asks what object, phenomenon, or creature is making the noise, where it is located, how it's behaving and moving. Causal listening is subject to numerous errors in interpretation, since it is strongly influenced by context, and because the sound is generally vague or uncertain not in itself but with respect to the cause that it encourages us to guess at (see ***narrative blurring (86)***).

Schaeffer makes no distinction between what he calls causal listening and what I would call *figurative listening*: a type of listening that seems identical to the former, but focuses less on what *causes* a sound and more on what it *represents*. Thus when listening to a noise of footsteps or waves that we know was made with a synthesizer, we can recognize the form or schema of the noise of footsteps or waves, without necessarily being tricked as to the sound's real origin.

95. SÉMANTIQUE (ÉCOUTE) (Schaeffer, 1967, GAS, 1982)

Pierre Schaeffer nomme "sémantique" l'écoute qui, dans des contextes particuliers où elle a affaire à un signal sonore codé (dont l'exemple le plus courant est le langage parlé, mais peut être aussi du morse ou un code entre prisonniers), s'intéresse à décoder ce signal, pour atteindre le message. Nous préférierions parler, pour désigner la même chose, d'écoute codale, mais choisissons de conserver la terminologie schaefférienne pour ne pas brouiller la question.

Notons que les deux écoutes **causale (94)** et sémantique peuvent s'exercer simultanément sur les mêmes sons. Par exemple, on écoute ce qu'un inconnu vous dit au téléphone = écoute sémantique; on cherche à savoir comment il est (sexe, âge, corpulence, état de santé) d'après sa voix = écoute causale.

Le cinéma sonore joue souvent du décalage entre notre écoute sémantique et celle d'un des personnages de la diégèse. Celui-ci "entend" directement ce que dit un code morse, un code de prisonnier, ou un langage extra-terrestre ou robotique. Dans la saga de *La Guerre des Étoiles*, Luke Skywalker "entend" le langage de bips électroniques du petit robot D2R2, et Han Solo les gémissements pour nous toujours semblables du géant velu Chewbacca. C'est un exemple courant de **cloisonnement auditif (100)**.

95. SEMANTIC LISTENING (Pierre Schaeffer, 1967): The mode of listening in contexts involving coded audio signals (most usually spoken language, but think also of Morse code or a code between prisoners), where the listener focuses on decoding that signal to arrive at the message. I would prefer to speak of "codic listening" in these situations but I have stuck with Schaeffer's term in order not to further complicate matters.

Note that two modes of listening can occur simultaneously with regard to the same sounds. For example, you may listen to what an unknown person says to you over the telephone (*semantic listening*) and at the same time you try and determine characteristics of the speaker (sex, age, body type, health) from his/her voice (**causal listening (94)**).

Sound film often plays on a discrepancy between our semantic listening and that of a character in the film's story. The latter often hears and understands directly a piece of Morse code, prisoner code, or the language of Indians, space aliens or robots. In the *Star Wars* saga, Luke Skywalker hears and understands the language of electronic beeps spoken by R2D2 and Han Solo understands what are for us the undifferentiated groans of the hairy giant Chewbacca. These are classic examples of **auditory partitioning (100)**.

- - - - -

96. RÉDUITE (ÉCOUTE) (Pierre Schaeffer, 1967, GAS, 1982)

L'*écoute réduite*, telle que l'auteur du *Traité des Objets Musicaux*, la définit, est celle qui fait volontairement et artificiellement abstraction de la cause et du sens (et nous ajoutons : de l'effet), pour s'intéresser au son considéré pour lui-même, dans ses qualités sensibles non seulement de hauteur et rythme, mais aussi de grain, matière, forme, masse et volume.

Nous pratiquons tous un écoute réduite inconsciente et sauvage (au cinéma, notamment), mais surtout pour fournir aux deux autres écoutes, l'écoute causale et l'écoute sémantique, des éléments d'interprétation et de déduction. L'écoute réduite spontanée se passe de mots, et ne franchit donc pas un certain seuil de finesse et de développement inter-subjectif. Le seul aspect du son où l'écoute réduite est pratiquée couramment est celui de la hauteur, pour les sons avec une hauteur précise (sons **toniques (74)**). La hauteur, qualité propre au son lui-même, est en effet appréciée indépendamment de la source du son, et du sens dont il est porteur.

L'écoute réduite n'est pas une activité de censure: elle ne nous oblige pas à refouler, encore moins à nier, nos associations figuratives, affectives. Il s'agit simplement de placer temporairement celles-ci en dehors d'un champ de nomination et d'observation.

96. REDUCED LISTENING (Pierre Schaeffer, 1967): According to the author of the *Traité des objets musicaux*, this is listening in a mode that intentionally and artificially ignores causes and meaning (and, I would add, effects) in order to concentrate on the sound in itself, in terms of its sensory properties including pitch, rhythm, texture, form, mass, and volume.

We all practice a kind of unconscious, primitive reduced listening (especially at the movies), as a way of providing material for interpretation and deduction to the two other types of audition—causal listening and semantic listening. Spontaneous reduced listening bypasses language, and therefore cannot exceed a certain level of intersubjective precision and development. The only aspect of sound for which we practice reduced listening regularly is pitch, namely with regard to precise tones. Pitch, a quality that inheres in a sound, is often received independently of the source of the sound and of the meaning that it conveys.

Reduced listening is not a censoring activity. It does not imply repressing or denying our figurative and emotional associations. It merely requires placing the latter temporarily to the side of our activity of observing and naming.

Le système d'écoute au cinéma

Mais l'écoute, dans le cinéma de fiction, se relie également à d'autres problèmes: celle des personnages, du spectateur, et la question de la supposée solidarité entre le point de vue et le point d'écoute

97. POINT D'ÉCOUTE (SAC, 1985)

Dans une séquence audio-visuelle cette notion, telle que nous la reformulons, désigne :

1) Le point à partir duquel il nous semble pouvoir dire que nous entendons un son comme proche ou lointain de nous, point qui soit concorde avec la place de la caméra, soit en est différent (cas fréquent du personnage éloigné dans l'image et de sa voix entendue proche) . C'est alors le point d'écoute au sens *spatial*.

2) Le personnage par les oreilles duquel il est suggéré que nous entendons un son (par exemple, s'il parle au téléphone, et que nous entendons distinctement son interlocuteur comme lui-même est censé l'entendre). C'est alors le point d'écoute au sens *subjectif*.

Une scène d'*Agent X 27/Dishonored*, 1930, de Sternberg, utilise la contradiction entre le point d'écoute spatial et le point d'écoute subjectif : le son d'un piano jouant dans la pièce à côté est amorti au moment où un personnage s'éloigne devant la caméra (qui reste fixe) et passe derrière un rideau, comme si nous entendions "par ses oreilles", alors que nous ne le suivons pas dans l'espace.

Ces deux sens peuvent coïncider ou correspondre à des cas différents ou contradictoires (notamment dans le cas des **téléphèmes (66)**).

L'analyse de cette question complexe montre qu'elle ne peut pas être mise en parallèle avec la notion de "point de vue", en raison des différences profondes entre le son et l'image, ainsi qu'entre la vision et l'audition.

97. POINT OF AUDITION: I use this term to designate the following in an audiovisual sequence:

(1) The spatial position from which we can say we hear a sound at a given distance from us. This point either appears to match with the location of the camera, or differs from it, as in the frequent case of a character distant in the shot but whose voice is heard close up. This is the *spatial* definition of point of audition.

(2) A character through whose ears it is suggested that we are hearing a sound. For example, if she is speaking on the telephone and we can hear her interlocutor distinctly just as she supposedly hears the person. This is the *subjective* meaning of point of audition. A scene in *Dishonored* utilizes the contradiction between spatial and subjective points of audition: the sound of a piano playing in the adjoining room diminishes in volume at the moment the character moves away from the camera (which stays fixed) and goes behind a curtain--as if we are hearing through his ears, even though we're not following him in space.

These two aspects of point of audition can coincide, or create various combinations (consider the case of **telephemes (66)**). The analysis of this complicated matter shows that it is not analogous to the notion of point of view, owing to fundamental differences between image and sound, as well as between seeing and hearing.

98. SYSTÈME D'ÉCOUTE (UAS, 2003)

On peut appeler système d'écoute dans un film la logique créée par les cloisonnements et les porosités entre les écoutes d'une part, et par le rapport plus ou moins conscientisé et verbalisé, plus ou moins actif ou passif, que les personnages entretiennent avec les sons dont ils sont ou non les émetteurs. Dans ce système d'écoute rentrent donc en ligne de compte:

- la plus ou moins grande conscience que les personnages ont des sons; leur action sur eux; la verbalisation par eux de ces sons (***sensori-nomination (73)***);
- la conscience (verbalisée ou non) que les personnages peuvent avoir d'être écoutés, et qui se sent plus ou moins dans leur voix (modulation de l'écoute par le ton de voix); la façon dont ils en tiennent compte, et dont ils s'en servent éventuellement pour leurrer; s'ils verbalisent ou non cette écoute;
- la conscience que le spectateur peut avoir des sons et des silences, de certains sons, ou de notre écoute;
- le rôle du son ou de l'absence de son dans l'action (sons qui encouragent, sons qui leurrent, sons qui masquent, sons qui disparaissent et rendent ainsi audibles d'autres sons jusque-là "masqués");
- le jeu de cloisonnements ou d'écluses entre les différentes écoutes signalées plus haut; la différenciation des personnages entre eux: un hyper-acousique, un discret, un bruyant inconscient de ses sons, une hyper-acousique et un qui-ne-veut-rien-entendre, etc...;
- l'association de certains personnages à un son-emblème: sonnette, canne, moteur de chaise roulante, etc..., plus ou moins conscientisé par eux ou les autres;
- le jeu variable de l'***acousmatique (84)*** et du ***visualisé (85)***.
- la présence d'une "machine à écouter"; d'un relais d'écoute, d'un animal, d'un détecteur.

98. SYSTEM OF AUDITION: I use the term *system of audition* to designate the logic created by the partitionings and porosities of listening in a film, and by the relationship the characters maintain with the sounds of which they are (or not) the source—a relationship that may be conscious and verbalized or not, active or passive.

In the film's system of audition we can list the following factors:

- (1) the characters' degree of awareness of sounds, the effects of sounds on them, and the extent to which the characters speak of these sounds (***sensory naming (73)***);
- (2) the characters' consciousness (verbalized or not) of being heard, the extent to which their voices express this awareness (modulation of audition by tone of voice); the way they take account of this and perhaps use it to deceive; whether they verbalize their auditory awareness;
- (3) the spectator's awareness of sounds and silences, of certain sounds, or of our own listening;
- (4) the role of sound or its absence in the story (sounds that encourage, sounds that deceive, sounds that mask, sounds that go away and thus make other sounds audible that were previously *masked*);
- (5) the way the film sets up barriers or openings between the different aspects of sound awareness mentioned above; characters differentiated by their listening: hyperacoustic character, a quiet one, an unconsciously noisy one, a hyperacoustic woman with a man who doesn't want to hear anything...
- (6) the way a given character relates to an emblematic sound: a doorbell, cane, wheelchair motor...
- (7) the manner and degree of give-and-take between a film's ***acousmatic (84)*** and ***visualized (85)*** audio elements;
- (8) the presence of a "listening machine"—a **listening relay**, an animal, or sound detection device.

99. CO-ÉCOUTE (UAS, 2003)

Écoute partagée consciemment ou inconsciemment entre deux personnages, ou entre un personnage et le spectateur par rapport à un autre.

Un homme et une femme qui ne se sont pas encore rencontrés entendent sans le savoir le même son - un sifflet d'agent de police - alors qu'ils sont à une certaine distance l'un de l'autre, et cela crée pour nous un lien mystérieux entre eux, comme de regarder la même étoile (*Playtime*, de Jacques Tati).

L'*acousmatisation* (87) partagée (un personnage entend des bruits sans voir la cause et nous sommes comme lui, comme *Barton Fink* - 1991, des frères Cohen - dans sa chambre d'hôtel, ou comme le héros d'*Un condamné à mort s'est échappé*, de Bresson), crée une complicité et une identification par co-écoute entre spectateur et personnage du fait qu'ils peuvent se poser les mêmes questions (qu'est-ce que c'est?).

On peut au contraire cloisonner à l'extrême les écoutes (souvent chez Godard, deux personnages présents dans le même décor n'entendent pas la même chose).

99. CO-AUDITION: Listening shared (whether consciously or not) by two characters, or between a character and the spectator vis-à-vis another character.

A man and a woman who have not yet met both hear the same sound—a policeman's whistle—when they are still some distance from each other, and for the spectator this creates a mysterious link between the two, as though they were each looking up at the same star (*Playtime*).

There can also be shared *acousmatization* (87), when a character hears noises without seeing the source and we do too: in Barton Fink's hotel room in the Coen brothers' 1991 film, or with Fontaine in his cell in *A Man Escaped*. This situation creates complicity and identification through co-audition between the character and the spectator, insofar as they ask the same question: what's that sound?

Alternatively, you can partition hearing to an extreme. Often in Godard, two characters in the same setting don't hear the same things.

- - - - -

100. CLOISONNEMENT AUDITIF (UAS, 2003)

Il y a cloisonnement auditif quand nous n'entendons pas ce que des personnages entendent, ou quand symétriquement, ils n'entendent pas tout ce que nous entendons. Il y en a aussi lorsqu'ils n'entendent pas tous la même chose, et que nous sommes comme spectateurs associés ou non à l'écoute ou à la non-écoute d'un d'entre eux.

Le cloisonnement auditif peut utiliser des prétextes diégétiques comme la présence d'un téléphone et d'écouteurs individuels dans la scène, ou d'une vitre comme obstacle transparent à la propagation du son, mais il obéit aussi à des codes symboliques: dans bien des cas, les personnages ne sont pas censés entendre la musique de *fosse* ou les voix-off et les voix-intérieures des autres personnages, d'où des effets de "gags de transgression" quand ils manifestent qu'il les entendent.

Sous les toits de Paris, 1930, de René Clair, *La Nuit*, 1961, d'Antonioni, et bien sûr *Playtime*, 1967, de Jacques Tati, utilisent beaucoup la vitre comme obstacle sonore créant des cloisonnements auditifs.

100. AUDITORY PARTITIONING: Occurs when we cannot hear what some characters are hearing, or when they don't hear all we are hearing. Auditory partitioning also names the situation in which characters among themselves don't all hear the same thing, and we in the audience may or may not be privy to hearing one of them.

Auditory partitioning can make use of diegetic elements such as headphones and earbuds, or a windowpane as a transparent obstacle to sound. But it can also obey symbolic codes; in a good many cases, the characters are not supposed to be hearing *pit music*, voiceovers or

internal voices of other characters—and the breaking of these conventions yields gags when characters reveal that they are hearing something contrary to our assumptions.

Under the Roofs of Paris, La Notte, and Playtime make frequent use of the windowpane as a sound obstacle that creates auditory partitioning.

Sauf indication particulière, les concepts sont, outre les trois concepts schaeffériens d'écoute réduite, sémantique et causale, ceux que j'ai forgés depuis la parution de mon premier livre sur le cinéma, *LA VOIX AU CINÉMA*, en 1982; la date donnée est celle de leur apparition dans un de mes sept ouvrages sur le sujet du son et de l'audio-vision.

Les abréviations sont à lire ainsi:

- A-V: *L'Audio-vision, son et image au cinéma*, Armand-Colin, 1990, nouv. édition en 2012 (trad. en anglais par Claudia Gorbman: *Audio-vision, Sound on Screen*, Columbia University Press; trad. en serbe, italien, espagnol, coréen, portugais; trad. en allemand à paraître courant 2012)
- GAS: *Guide des Objets Sonores, Pierre Schaeffer et la Recherche Musicale*, Buchet-Chastel, 1982 (trad. en anglais par John Dack et Christine North, *Guide to Sound Objects*, accessible en Pdf par internet sur plusieurs sites, dont modisti.com, www.scribd.com, www.ears.dmu.ac.uk)
- LS: *Le Son, traité d'acoulogie*, Armand-Colin, 1998, nouvelle éd. en 2002 (trad. en espagnol)
- MAC: *La Musique au cinéma*, Fayard, 1995 (trad. en espagnol, japonais)
- SAC: *Le Son au cinéma*, Cahiers du Cinéma, 1985 (trad. en japonais, coréen)
- TT: *La Toile trouée, la parole au cinéma*, Cahiers du Cinéma, 1988
- UAS: *Un art sonore, le cinéma*, Cahiers du Cinéma, 2003 (trad. en anglais par C.G. : *Film, A Sound Art*, Columbia University Press; trad. en italien)
- VAC: *La voix au cinéma*, Cahiers du Cinéma, 1982 (trad. en anglais par C.G.: *The Voice in Cinema*, Columbia University Press; trad. en italien, espagnol, coréen)

LISTE ALPHABÉTIQUE DES ENTRÉES

1) En français

Les nombres ne renvoient pas aux numéros de page, mais à la numérotation des entrées de 1 à 100

- ACOUSMATE (Acousmaton) : 83**
- ACOUSMATIQUE (Acousmatic) : 84**
- ACOUSMATISATION (Acousmatization) : 87 (voir aussi DÉSACOUSMATISATION)**
- ACOUSMÊTRE (Acousmetre): 88**
- AIMANTATION SPATIALE (DU SON PAR L'IMAGE) (Spatial Magnetization of Sound by Images) : 11**
- AMBIANT (SON) OU SON-TERRITOIRE (Ambient Sound or Territory Sound): 31**
- ANACOUSMÊTRE (Anacousmètre): 90 (voir aussi ACOUSMÊTRE)**
- ANEMPATHIQUE (MUSIQUE ou EFFET) (Anempathy or Anempathetic Effect): 46 (voir aussi à EMPATHIQUE (MUSIQUE ou EFFET))**
- AUDIO-DIVISUEL (Audio-division): 80**
- AUDIO-LOGO-VISUEL (Audio-logo-visual): 67**
- AUDIO-VISIOGÈNE (EFFET) (Audiovisiogenic effect) : 12**
- AUDIO-VISION (Audio-vision): 4**
- BANDE-SON (IL N'Y A PAS DE) (Soundtrack, there is none) : 7**
- BRUIT FONDAMENTAL (Fundamental Noise) : 76**
- CADRE SONORE DES SONS (IL N'Y A PAS DE) (Auditory Frame of Sounds, there is none): 6**
- CAUSALE (ÉCOUTE) (Causal Listening): 94**
- CHRONOGRAPHIQUE (ART) (Chronographic Art) : 19**
- CLAIR-OBSCUR VERBAL (Verbal Chiaroscuro): 61**
- CLOISONNEMENT AUDITIF (Partitioning): 100 (voir aussi à CO-ÉCOUTE)**

- CLOISONNEMENT/POROSITÉ (Partitioning/Porosity): 79
 CO-ÉCOUTE (Co-Audition): 99 (*voir aussi à CLOISONNEMENT AUDITIF*)
 COMPLEXE (MASSE) (Complex Mass): 75
 CONCOMITANCE AUDIO-VISUELLE (Audiovisual Concomitance): 14
 CONSISTANCE (Consistency): 78
 CONTRADICTION DIT-MONTRÉ (Contradiction between the said and the shown): 71
 (*voir CONTRASTE D-M, CONTREPOINT D-M, CREUSEMENT D-M, SCANSION D-M*)
 CONTRASTE DIT-MONTRÉ (Contrast between the said and the shown) : 70 (*voir aussi CONTRADICTION D-M, CONTREPOINT D-M, CREUSEMENT D-M, SCANSION D-M*)
 CONTRE-CHAMP ÉVITÉ: 64
 CONTREPOINT DIT-MONTRÉ (Counterpoint between the said and the shown): 69
 (*voir aussi CONTRADICTION D-M, CONTRASTE D-M, CREUSEMENT D-M, SCANSION D-M*)
 CREUSEMENT (DIT-MONTRÉ) (C/Omission between the said and the shown): 72
 (*voir aussi CONTRADICTION D-M, CONTRASTE D-M, CONTREPOINT D-M, SCANSION D-M*)
 CREUX (SON EN) (C/Omitted Sound or Negative Sound) : 91
 DEBUREAU (EFFET) (Debureau-Effect) : 93
 DÉCENTRÉE (NARRATION) (Decentered Narration): 60
 DÉDOUBLEMENT TEMPOREL (Temporal Splitting): 23
 DÉSACOUSMATISATION (De-Acoustmatization): 89 (*voir aussi ACOUSMATISATION*)
 DIMENSION-PIVOT (Pivot-Dimension) : 77
 DISCORDANCE (Discordance) : 44
 DISSONANCE AUDIO-VISUELLE (Audiovisual Dissonance): 10
 ÉCRAN (MUSIQUE D') (Screen Music): 42 (*voir aussi FOSSE (MUSIQUE DE), et ON-THE-AIR*)
 EFFET-PARLOIR (Visiting-Room Effect): 65
 ÉLÉMENTS DE DÉCOR SONORE (Elements of Auditory Setting): 32
 EMPATHIQUE (MUSIQUE ou EFFET) (Empathetic Music of Effect) : 45 (*voir aussi ANEMPATHIQUE (MUSIQUE ou EFFET)*)
 EXTENSION (Extension): 33
 EXTERNE / INTERNE (LOGIQUE) (Logic, External/Internal): 29
 FANTÔME SENSORIEL (Sensory Phantom) : 82
 FIXATION DES SONS ou SONO-FIXATION (Fixing of Sounds): 2
 FLOU NARRATIF DU SON ACOUSMATIQUE (Narrative Blurring of acousmatic sound): 86
 FOSSE (MUSIQUE DE) (Pit Music): 41
 HORIZONTALS (EFFETS) (Horizontal Effects): 18
 HORS-CHAMP (SON) (Offscreen Sound) : 35 (*voir aussi IN et OFF*)
 HORS-CHAMP SONORE ACTIF (Active offscreen sound): 36
 HORS-CHAMP SONORE PASSIF (Offscreen Sound, passive): 37
 ICONOGÈNE (VOIX) (Iconogenic, Voice): 57 (*voir aussi NON-ICONOGÈNE (VOIX)*)
 ICONOGÈNE DEMENTIE (VOIX) (Iconogenic Voice, contradicted): 58
 IN (SON) (Onscreen Sound; In, Ton): 34
 INDICES SONORES MATÉRIALISANTS ou I.S.M. (Materializing Sound Indices): 39
 INDISCONTINU (NonDiscontinuity) : 27
 KEEP-SINGING (EFFET) ("Keep-Singing" Effect): 48
 LIEU D'IMAGES ET DES SONS (UN) (A Place of Images, plus Sounds): 3
 LIGNE DE FUITE TEMPORELLE (Temporal Vectorization) : 21
 LINÉARISATION TEMPORELLE (DES IMAGES PAR LES SONS) (Temporal Linearization of Images by Sounds): 22
 MONTAGE VERTICAL (MYTHE DU) (Vertical Montage Myth of): 16
 NON-ICONOGÈNE (VOIX) (Non-Iconogenic Voice or Narration): 59 (*voir aussi ICONOGÈNE*)

- OFF (Nondiegetic Sound): 38 (voir aussi IN et HORS-CHAMP)
- ON-THE-AIR (On-the-air music or sound): 43 (voir aussi ÉCRAN (MUSIQUE D') et FOSSE (MUSIQUE DE))
- PAROLE-CAMÉRA (Camera Speech): 62 (voir aussi PAROLE-ÉCRAN)
- PAROLE-ÉCRAN (Screen Speech): 63 (voir aussi PAROLE-CAMÉRA)
- PAROLE-ÉMANATION (Emanation Speech): 54 (voir aussi PAROLE-TEXTE et PAROLE-THÉÂTRE)
- PAROLE-TEXTE (Textual Speech): 55 (voir aussi PAROLE-ÉMANATION et PAROLE-THÉÂTRE)
- PAROLE-THÉÂTRE (Theatrical Speech) : 53 (voir aussi PAROLE-ÉMANATION et PAROLE-TEXTE)
- PHRASÉ AUDIO-VISUEL (Audiovisual Phrasing): 24
- POINT D'ÉCOUTE (Point of Audition): 97
- POINT DE SYNCHRONISATION (Point of Synchronisation ou SynchPoint) : 25
- REDONDANCE (ILLUSION DE) (Redundancy, Illusion of): 9
- REDOUBLEMENT SENSORIEL (Sensory Doubling): 81
- RÉDUITE (ÉCOUTE) (Reduced Listening): 96
- RENDU (Rendering): 40
- SCANSION DIT-MONTRÉ (Scansion, between the said and the shown) : 68 (voir aussi CONTRADICTION D-M, CONTRASTE D-M, CONTREPOINT D-M, CREUSEMENT D-M)
- SCÉNOGRAPHIE AUDIO-VISUELLE (Audio-visual scenography): 30
- SÉMANTIQUE (ÉCOUTE) (Semantic Listening): 95
- SENSORI-NOMMÉ (Sensory Naming): 73
- SHINING (EFFET) (Shining Effect): 28
- SUSPENSION (Suspension): 92
- SYNCHRESE (Synchresis): 17
- SYNCHRONO-CINÉMATOGRAPHE AUDIO-LOGO-VISUEL (Audio-Logo-Visual Synchrono-Cinematograph): 1
- SYSTÈME D'ÉCOUTE (System of Audition): 98
- TÉLÉPHÈME (Telephem) : 66
- TEMPORALISATION (Temporalization): 20
- TONIQUE (MASSE) (Tonic Mass): 74
- TRANS-SENSORIELLES (PERCEPTIONS) (Trans-sensory Perceptions) : 13
- TRESSAGE (Braiding): 51
- VALEUR AJOUTÉE (Added Value): 8
- VECTORISATION (Vectorization of images by sound): 26
- VERBO-CENTRÉ (CINÉMA) (Verbocentric Cinema): 50
- VERBO-DÉCENTRÉ (CINÉMA) (Verbodecentered Cinema) : 52
- VERTICAUX (EFFETS) (Vertical effects): 15
- VISUALISÉ (SON) (Visualized Sound): 85 (voir à ACOUSMATIQUE (SON))
- VISU-AUDITION (Visu-audition) : 5 (voir à AUDIO-VISION)
- VOCO-CENTRISME (Voco-centrism) : 49
- VOIX-JE (I-voice) : 56
- X 27 (EFFET) (X-27 Effect): 47

2) In English

- ACOUSMATIC (ACOUSMATIQUE): 84
- ACOUSMATIZATION (ACOUSMATISATION): 87
- ACOUSMATON (ACOUSMATE): 83
- ACOUSMÈTRE (ACOUSMÈTRE): 88
- ACTIVE OFFSCREEN SOUND (HORS-CHAMP ACTIF): 36
- ADDED VALUE (VALEUR AJOUTÉE) : 8
- AMBIENT SOUND (or TERRITORY SOUND) (SON-TERRITOIRE): 31

- ANACOUSMÊTRE (ANACOUSMÊTRE): 90
A PLACE OF IMAGES, PLUS SOUNDS (UN LIEU D'IMAGES, ET DES SONS): 3
ANEMPATHY or ANEMPATHETIC EFFECT (ANEMPATHIE, ANEMPATHIQUE (EFFET)) : 46
AUDIO-DIVISUAL (AUDIO-DIVISION): 80
AUDIO-LOGO-VISUAL (AUDIO-LOGO-VISUEL): 67
AUDIO-LOGO-VISUAL SYNCHRONO-CINEMATOGRAPH (SYNCHRONO-CINÉMATOGRAPHE
AUDIO-LOGO-VISUEL): 1
AUDIO-VISIOGENIC EFFECTS (AUDIO-VISIOGÈNES (EFFETS): 12
AUDIO-VISION (AUDIO-VISION): 4
AUDIOVISUAL CONCOMITANCE (CONCOMITANCE AUDIO-VISUELLE): 14
AUDIOVISUAL PHRASING (PHRASÉ AUDIO-VISUEL): 24
AUDIOVISUAL SCENOGRAPHY (SCÉNOGRAPHIE AUDIO-VISUELLE): 30
AUDITORY FRAME OF SOUNDS (**there is none**) (BANDE-SON (IL N'Y A PAS DE)): 6
AUDITORY PARTITIONING (CLOISONNEMENT AUDITIF): 100
AVOIDED REVERSE SHOT (CONTRE-CHAMP ÉVITÉ): 64
BRAIDING (TRESSAGE): 51
CAMERA SPEECH (PAROLE CAMÉRA): 62
CHRONOGRAPHIC ART (CHRONOGRAPHIQUE (ART)): 19
CO-AUDITION (CO-ÉCOUTE): 99
C/OMISSION (**between the said and the shown**) (CREUSEMENT (dit-montré)): 72
C/OMITTED SOUND or **NEGATIVE SOUND** (CREUX (SON EN)): 91
COMPLEX MASS (COMPLEXE (MASSE): 75
CONCOMITANCE, AUDIOVISUAL (CONCOMITANCE AUDIO-VISUELLE): 14
CONSISTENCY (CONSISTANCE): 78
CONTRADICTION (**between the said and the shown**) (CONTRADICTION dit-montré): 71
CONTRAST (**between the said and the shown**) (CONTRASTE dit-montré): 70
COUNTERPOINT (**between the said and the shown**) (CONTREPOINT dit-montré): 69
DE-ACOUSMATIZATION (DÉSACOUSMATISATION): 89
DEBUREAU-EFFECT (EFFET DEBUREAU): 93
DECENTERED NARRATION (DÉCENTRÉE (NARRATION): 60
DISCORDANCE (DISCORDANCE): 44
DISSONANCE, AUDIOVISUAL (DISSONANCE AUDIO-VISUELLE): 10
ELEMENTS OF AUDITORY SETTING (**e.a.s.**) (ÉLÉMENTS DE DÉCOR SONORE): 32
EMANATION SPEECH (PAROLE-ÉMANATION): 54
EMPATHETIC EFFECT (EMPATHIQUE (EFFET)): 45
EXTENSION (EXTENSION): 33
FIXING OF SOUNDS (FIXATION DES SONS): 2
FUNDAMENTAL NOISE (BRUIT FONDAMENTAL): 76
HORIZONTAL EFFECTS (HORIZONTALS (EFFETS): 18
ICONOGENIC VOICE (ICONOGÈNE (VOIX)): 57
ICONIGENIC VOICE, **CONTRADICTED**: ICONOGÈNE DÉMENTIE (VOIX): 58
I-VOICE: VOIX-JE: 56
"KEEP SINGING" EFFECT (EFFET KEEP-SINGING): 48
LOGIC, EXTERNAL / INTERNAL LOGIC (EXTERNE / INTERNE (LOGIQUE)): 29
MATERIALIZING SOUND INDICES (**m.s.i.**) (INDICES SONORES MATÉRIALISANTS): 39
NARRATIVE BLURRING (**of acousmatic sound**) (FLOU NARRATIF DU SON ACOUSMATIQUE):
86
NONDIEGETIC SOUND (OFF (SON)): 38
NONDISCONTINUITY (INDISCONTINU): 27
NON-ICONOGENIC (**voice or narration**) (NON-ICONOGÈNE (VOIX OU NARRATION)) : 59
OFFSCREEN SOUND (HORS-CHAMP): 35
ONSCREEN SOUND (IN (SON)): 34
ON-THE-AIR (**music, sounds**) (ON THE AIR (MUSIQUE, SONS): 43
PARTITIONING, AUDITORY (CLOISONNEMENT AUDITIF): 100
PARTITIONING / POROSITY (CLOISONNEMENT / POROSITÉ): 79

PASSIVE OFFSCREEN SOUND (HORS-CHAMP PASSIF): 37
PHRASING, AUDIOVISUAL (PHRASÉ AUDIO-VISUEL): 24
PIT MUSIC (FOSSE (MUSIQUE DE)): 41
PIVOT-DIMENSION (DIMENSION-PIVOT): 77
POINT OF AUDITION (POINT D'ÉCOUTE): 97
POINT OF SYNCHRONIZATION (POINT DE SYNCHRONISATION): 25
REDUCED LISTENING (RÉDUITE ÉCOUTE): 96
REDUNDANCY (illusion of) (REDONDANCE (ILLUSION DE)): 9
RENDERING (RENDU): 40
SCANSION (between the said and the shown) (SCANSION (dit-montré)): 68
SCREEN MUSIC (ÉCRAN (MUSIQUE D')): 42
SCREEN SPEECH (PAROLE-ÉCRAN): 63
SEMANTIC LISTENING (SÉMANTIQUE (ÉCOUTE)): 95
SENSORY DOUBLING (REDOUBLEMENT SENSORIEL): 81
SENSORY NAMING (sound or image) (SENSORI-NOMMÉ): 73
SENSORY PHANTOM (FANTÔME SENSORIEL): 82
SHINING EFFECT (SHINING (EFFET)): 28
SOUNDTRACK (there is none) (BANDE-SON (IL N'Y A PAS DE)): 7
SPATIAL MAGNETIZATION (of sound by image) (AIMANTATION SPATIALE): 11
SUSPENSION (SUSPENSION): 92
SYNCH POINT (see POINT OF SYNCHRONIZATION): 25
SYNCHRESIS (SYNCHRÈSE): 17
SYSTEM OF AUDITION (SYSTÈME D'ÉCOUTE): 98
TELEPHEME (TÉLÉPHÈME): 66
TEMPORAL LINEARIZATION (of images by sounds) (LINÉARISATION TEMPORELLE) : 22
TEMPORAL SPLITTING (DÉDOUBLEMENT TEMPOREL): 23
TEMPORAL VECTORIZATION (LIGNE DE FUITE TEMPORELLE): 21
TEMPORALIZATION (TEMPORALISATION): 20
TEXTUAL SPEECH (PAROLE-TEXTE): 55
THEATRICAL SPEECH (PAROLE-THÉÂTRE): 53
TONIC MASS (TONIQUE (MASSE)): 74
TRANS-SENSORY PERCEPTIONS (TRANS-SENSORIELLES (PERCEPTIONS)): 13
TEXTUAL SPEECH (PAROLE-TEXTE): 55
VECTORIZATION (of images by sound) (VECTORISATION): 26
VERBAL CHIAROSCURO (CLAIR-OBSCUR VERBAL): 61
VERBOCENTRIC CINEMA (VERBO-CENTRÉ (CINÉMA)): 50
VERTICAL MONTAGE (myth of) (VERTICAL (MYTHE DU MONTAGE)): 15
VERTICAL EFFECTS (VERTICAUX (EFFETS)): 15
VISITING-ROOM EFFECT (PARLOIR (EFFET)): 65
VISUALIZED SOUND (VISUALISÉ (SON)): 85
VISU-AUDITION (VISU-AUDITION): 5
VOCOCENTRISM (VOCOCENTRISME): 49
X 27 EFFECT (X 27 (EFFET)): 47