Document generated on 08/06/2025 2:46 a.m.

Inter
Art actuel

Le cinéma acousmatique : vers une actualisation du récit audio de fiction

Benoît Plante

Number 137, Spring 2021

Pratiques du silence, du son et de l'oralité

URI: https://id.erudit.org/iderudit/95950ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)
1923-2764 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Plante, B. (2021). Le cinéma acousmatique : vers une actualisation du récit audio de fiction. *Inter*, (137), 94–101.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 2021

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

LE CINÉMA ACOUSMATIQUE : VERS UNE ACTUALISATION DU RÉCIT AUDIO DE FICTION

BENOÎT PLANTE

Généralement, quand nous parlons de pratique artistique du sonore, nous pensons d'abord à la musique, qu'elle soit d'origine classique ou non, concrète, électroacoustique, etc. Nous pensons aussi au type de diffusion : dispositif sonore, parcours sonore, installation immersive ou interactive, art numérique, même. En ce qui concerne l'art audio, nous songeons à l'hybridation, à la performance liant la musique, la poésie et les arts visuels, à l'exploration, etc. Les aspects musicaux, abstraits et exploratoires de l'audio sont donc bien servis. Mais dans le présent article, nous nous intéressons à l'autre extrémité du spectre artistique du sonore : le récit narratif audio de fiction.

Avec l'explosion de la baladodiffusion, nous voyons apparaître de multiples formules et propositions pour tous les goûts, dont le livre audio et la série documentaire sonore qui se développe spécialement autour du *storytelling*, où le fait de raconter une histoire, qui touche ou intéresse personnellement le narrateur, constitue le noyau fondamental de la production, avec musique appropriée à l'appui. Les balados d'enquêtes sont aussi très populaires : nous sommes invités à suivre les réflexions de ce qui, à mon avis, représente l'archétype des détectives des films noirs et des *radio drama* américains, les fameux Sam Spade ou Philip Marlowe, mais la réalité a rattrapé la fiction, notamment avec des séries comme *Serial*. Quoi qu'il en soit, le monde de la diffusion audionumérique est en plein essor et cette proposition audible, qui permet la mobilité de l'auditeur, offre une manière renouvelée de connexion avec l'audio et un tas de contenu. Beaucoup de créativité est mise à contribution dans ce développement servi à toutes les sauces. Nous illustrons et énonçons davantage et mieux avec l'audio, pour offrir une expérience toujours plus intéressante et diégétiquement absorbante pour l'auditeur.

Or, qu'en est-il de la fiction audio de nos jours ? Nous nous souvenons certes de la forme du radioroman (ou radiothéâtre, pièce radiophonique, dramatique radio) qui a été fortement populaire au Québec jusque dans les années quatre-vingt. Toutefois, de la même manière que le téléthéâtre et le téléroman ont laissé place à une forme plus cinématographique, réaliste et actualisée de la représentation dramatique médiatisée, tournée désormais à la « manière film » avec un jeu d'acteur naturel et non théâtral, il apparaît clair qu'il doit en être de même pour l'audio narratif de fiction et que la formule de l'ancêtre radioromanesque doit être actualisée pour sonner au diapason de cette évolution, dans la reproduction de la réalité, cathartique, des histoires racontées à l'audio, où les dispositifs techniques ont également évolué. Ces pistes ont donc été de celles qui m'ont aiguillé vers le concept de *cinéma acousmatique*.

QU'EST-CE QUE LE CINÉMA ACOUSMATIQUE ?

La clé est dans son expression : il s'agit d'un cinéma fait d'images en mouvement, dont nous n'entendons que les sons sans voir les images. Autrement dit, il s'agit d'un cinéma sans images, ou cinéma aveugle, dont nous ne voyons pas la source visuelle des sons et qui cherche à reproduire le mouvement propre à la réalité à travers l'audio, comme le cherchent ultimement les images photographiques en mouvement et le montage cinématographique. Le *cinéma acousmatique* est une expression que je propose pour nommer une branche du monde de l'art audio qui s'intéresse donc à l'actualisation du récit audio de fiction, à la manière du cinéma.

S'agirait-il de l'équivalent de la bande sonore d'un film, où sont mixés les voix, le bruitage, les ambiances, les effets sonores et la musique ? Non, car les bandes sonores cinématographiques sont intimement reliées à des images, elles viennent en appui à ces dernières, alors qu'au cinéma acousmatique, uniquement audio, ce lien est aux images mentales, dans l'imaginaire inépuisable des auditeurs spectateurs. Certes, les ingrédients à la base de la bande son (dialogues, musiques, ambiances, bruits) se retrouvent dans le cinéma acousmatique, les techniques sonores du radioroman ayant elles-mêmes été héritées des représentations du cinéma des premiers temps (bruitage en direct, fosse à musiciens, narration avec ou sans bonimenteur). Mais, contrairement au rapport image-son de l'art cinématographique, tous les éléments de la réalisation *cinacousmatique* ne sont qu'autoréférentiels à un unique élément : le son en mouvement.

Comment faire une œuvre en cinéma acousmatique ? De la même manière qu'un cinéaste non voyant pourrait le faire : sans caméra ni éclairage, uniquement des lieux, des personnages, des accessoires, etc., puis un dispositif d'enregistrement – plus besoin, donc, pour un perchiste, de faire le contorsionniste afin d'éviter le cadre ou un faisceau lumineux qui provoquerait une ombre à l'écran. En ce qui a trait au jeu des acteurs, tout comme au cinéma, la caméra, ou dans ce cas-ci le micro, est mobile et peut s'approcher très près de l'action et des personnages, contrairement au théâtre, par exemple. Il n'est donc pas nécessaire de jouer et de projeter pour la dernière personne assise au fond de la salle. Bref, le but ici n'est pas de donner une recette ou un guide pour la production, mais ce qu'il faut garder en tête est l'importance de réfléchir uniquement en termes sonores à toutes les étapes de la production, du scénario jusqu'à la diffusion.

WOCHENENDE

Cette idée ne date pas d'hier. Même en 1930, le journaliste Jean Lenauer utilisait l'expression *film aveugle* pour qualifier l'œuvre *Wochenende* du réalisateur Walter Ruttmann, présentée au 2e Congrès du film indépendant de Bruxelles : « C'est un film parlant sans images. Oui, sans images, pas un disque de phonographe, mais un enregistrement sur film monté selon l'esprit du cinéma et auquel il ne manque que les images purement visuelles ; de même qu'on a fait du film muet, on peut aujourd'hui, pour ainsi dire, faire du "film aveugle"[1]. » Toutefois, même si cette idée est relatée ici en 1930, à mon sens elle n'a pas fait le chemin qu'elle méritait. Mais ce n'est pas tout à fait vrai car, sur le plan « musical », *Wochenende* (*Weekend*, en anglais) a influencé une tout autre pratique : la musique concrète. Le montage sur bobines de sons provenant du quotidien pour cette œuvre est effectivement devenu l'une des assises de Pierre Schaeffer pour la fondation de la musique concrète, en 1948.

Or, si, à partir de cette œuvre de Ruttmann, Pierre Schaeffer a entendu tout le potentiel de la musique concrète ou acousmatique, à partir de cette même œuvre, pour ma part, j'ai vu un autre potentiel, une autre ligne directrice, plus narrative et liée au cinéma, un cinéma sans images qui mérite que nous nous y intéressions davantage : un cinéma acousmatique. Ruttmann lui-même ne se voyait pas comme un musicien, mais comme un cinéaste, et ce, même s'il affectionnait particulièrement la musique, qui a effectivement influencé son travail cinématographique, comme en témoigne son film *Berlin, symphonie d'une grande ville* (1927). Chose certaine, il démontrait une vision innovante du son, révélant que les perspectives et distances sonores offraient des gammes infinies de valeurs, particularités qui, encore aujourd'hui, demeurent importantes pour les champs de la conception sonore. Ce sont d'ailleurs des éléments de ce que Daniel Deshays désigne comme l'« écriture sonore », proposant que, comme un cinéaste peut écrire avec une caméra et son dispositif, un directeur sonore peut écrire avec un microphone et son dispositif. S'il peut exister des cinéastes de l'image, cela peut certainement être aussi le cas pour le son, seul, sans images, comme Écho sans le reflet de Narcisse, car le son est *kinêma* (mouvement) dans son essence.

Ainsi, la matière d'expression du cinéma acousmatique est certes liée au cinéma étant donné sa manière de raconter narrativement, son recours au montage et le travail de la conception sonore cinématographique, qui implique un point de vue spectatoriel et qui peut se transposer au sonore dans un point d'écoute spectatoriel. Mais elle emprunte aussi, entre autres, les voies du radioroman, de la musique, du son immersif et 3D, servant au déploiement du mouvement réaliste du son et des actions. Ce n'est pas de la musique ni du cinéma, ce n'est pas du radiothéâtre ni des pièces radiophoniques ; il s'agit d'histoires scénarisées et tournées à la « manière film », c'est-à-dire avec une réalisation qui met en scène des actions jouées par des actrices et acteurs en mouvement dans des décors réels, par souci de réalisme, puis avec un montage et une diffusion dans l'esprit du cinéma, non pas d'un point de vue spectatoriel de type caméra (avec écran), mais un point d'écoute où le micro (avec haut-parleurs ou casque d'écoute) devient le foyer de l'énonciation de l'auditeur spectateur.

LE MOT CIN
IDÉAL POUR
MOUVEMENT
DE L'ENREG
DE LA REPRO
LA RÉALITÉ
AINSI QUE D
SPATIOT

Benoît Plante

ÉMA SEMBLE
FIGURER LE
DES SONS,
ISTREMENT,
DUCTION DE
SONORE
U MONTAGE
ÉMPOREL.

QU'EST-CE QUE L'ACOUSMATIQUE ? ET POURQUOI EN CINÉMA ?

Le mot *acousmatique*, du grec *akousma*, désigne généralement le fait d'entendre des sons dont nous ne voyons pas la source. Il s'agit d'un concept élaboré par Pythagore qui, voyant ses disciples déconcentrés par des aspects visuels lors de ses exposés, décida un jour de ne leur exposer que sa voix en se cachant derrière une tenture. Pierre Schaeffer déterre ce terme pour son projet *Traité des objets musicaux* (1966), où il l'associe à la notion d'écoute réduite. Pour lui, le magnétophone, qui implique une manipulation possible du matériau sonore enregistré, donne des possibilités d'écoute phénoménologique pour le matériau sonore objectivé. Mais, de manière générale, nous pourrions dire que l'acousmatique consiste en l'écoute de tout son dont nous ne voyons la source lors de sa perception, qu'il soit médiatisé, différé via un enregistrement ou un système de diffusion, ou qu'il provienne directement d'une situation vécue dans la réalité acoustique, impliquant un caractère accidentel par les multiples imprévus sonores incontrôlables de la réalité sonore.

Or, si le terme *acousmatique* est pertinent pour représenter la matière sonore enregistrée, médiatisée et diffusée en l'absence de source visible, le mot *cinéma* semble idéal pour figurer le mouvement des sons, de l'enregistrement, de la reproduction de la réalité sonore ainsi que du montage spatiotemporel. De plus, en grec, *kinêma* signifie « mouvement » ; nul n'est mention de l'image. Il faut toutefois faire ici la distinction avec ce qui est communément appelé aujourd'hui le « cinéma ». En 1895, le nom de marque déposée par les Frères Lumière pour désigner leur invention était Cinématographe, mais force est de constater que c'est le terme *cinéma* qui a été retenu, tronquant ainsi la partie *-tographe*, de manière familière selon Edgar Morin dans *Le cinéma ou l'homme imaginaire* (1956), où il y propose que l'abréviation du mot *cinématographe* vers *cinéma* démontre une appropriation par le public de la machine vers une utilisation de type spectaculaire. Le cinématographe étant d'abord une machine créée dans des visées de recherche et d'observation scientifiques, un « œil objectif », c'est plutôt le côté spectaculaire, magique, subjectif et narratif, notamment avec Georges Méliès et les bases d'un langage qu'il a élaboré (la surimpression, le gros plan, le fondu, etc.), qui aurait marqué un tournant dans la fonction de cette machine, aujourd'hui davantage au service de l'imaginaire de l'être humain, porté vers la reproduction de la réalité, le rêve éveillé et la fantaisie, dans un complexe affectif-magique de rêve et de réalité. Si nous avons retenu uniquement le terme de cinéma, comme *movies* à la place de *moving pictures*, ce serait ainsi pour révéler l'essence de notre intérêt profond pour la signification première de ce *kinêma*, celle qui est en lien direct avec notre volonté de reproduction de réalité et de rêve en mouvement.

En résumé, le terme *acousmatique* symbolise, entre autres, l'invisibilité du son médiatisé et son rapport à l'imaginaire ; le terme *cinéma* représente à la fois le mouvement du son dans l'espace et la manière de raconter et de réaliser. Plus que l'expression *film sonore*, qui implique une confusion avec le film parlant, sonorisé, ou encore le cinéma sans images, qui ne s'en détache justement pas suffisamment, l'expression *cinéma acousmatique* m'est apparue comme la plus juste pour représenter le concept. C'est pourquoi, comme je le mentionnais plus haut, à mon sens, un cinéaste devrait pouvoir autant être référé à l'audiovisuel qu'à l'image en mouvement ou à l'audio – tous artisans du mouvement de la réalité reproduite.

MUSIQUE ACOUSMATIQUE VS CINÉMA ACOUSMATIQUE

Nous pourrions qualifier le mot *acousmatique* de peu commun, mais force est de constater que le monde musical se l'est approprié davantage depuis le milieu des années soixante-dix pour actualiser le terme *électroacoustique*, devenu inapproprié, notamment avec l'apparition d'instruments électroacoustiques sur scène, alors que je préfère l'allusion au processus cinématographique (tournage, post-production et diffusion en salle). Dans cet élan où le cinéma inspire la musique non classique, Robert Normandeau évoque *Un cinéma pour l'oreille* (1993) pour qualifier ce qu'il nomme l'« art acousmatique » en voulant parler de musique. Il est à noter que le mot *musique* disparaît complètement dans cette appropriation du terme, devenu alors un art (art acousmatique) uniquement musical. Je suis évidemment en désaccord avec cette appellation gourmande, car l'acousmatique dépasse le musical et s'applique à autre chose, dont l'audionarratif à la manière du cinéma, le cinéma acousmatique traité ici.

Selon Normandeau, l'art acousmatique est un art des « sons fixés », s'apparentant davantage au cinéma ou à la vidéo qu'à la musique interprétée par des musiciens. D'après lui, la différence majeure entre l'art cinématographique et l'art acousmatique concerne la narration, typique au cinéma avec actrices et acteurs, mais rarissime dans les œuvres acousmatiques – cette narration se rapporterait plutôt au genre radiophonique. Mais, à mon sens, comme je viens de le souligner, la signification du concept *akousma* est trop vaste pour être monopolisée par la musique. D'ailleurs, pour le concept ici proposé qui emploie le narratif et met notamment en scène des actrices et acteurs, cette vision peut sembler réductrice, alors qu'il ne s'agit pas d'œuvre radiophonique. Il me semble que, pour parler d'art acousmatique en général, nous devrions y inclure tous ses tentacules possibles, autant musicaux et narratifs que cinacousmatiques.

Or, ces techniques de son, de bruitage, ces manières d'accompagner les images en mouvement par la musique ou la voix d'un narrateur-bonimenteur, sont à la base de la conception sonore non seulement pour l'image, mais aussi pour la radio et l'audio narratif de fiction en général. De plus, avec l'évolution des techniques de captation et de diffusion sonore immersive, ambiophonique et 3D, les possibilités de la réalisation sont multiples.

SON, IMMERSION ET POSSIBILITÉS TECHNIQUES

Nous entendons parfois que le son donne de la chair aux images cinématographiques, du relief. L'image reste bornée au cadre de l'écran, alors que le son s'en échappe effectivement et emplit l'espace de diffusion. En outre, le son est mouvement par essence, dans le temps comme dans l'espace, qu'il soit mono-, multi- ou ambiophonique. N'ayant pas de support, le son est donc enveloppant et physiologiquement immersif par nature. Qu'elle soit 3D ou omnidirectionnelle, l'ouïe n'a pas de contrechamp. Ces remarques, à mon avis, sont importantes à considérer pour l'avancement de la création sonore de fiction, car il me semble qu'il subsiste essentiellement de la naissance de la photographie, du cinématographe et du paléophone une volonté de reproduire la réalité, qu'elle soit cinématographique, audio ou en réalité virtuelle 3D, un peu comme nous la reproduisons dans les rêves où, à la manière des dieux, nous recréons un autre monde. La réalité virtuelle 3D est d'ailleurs la preuve que cette course ontologique vers la reproduction parfaite de la réalité est toujours active et qu'elle vise à atteindre le « cinéma total », selon les mots d'Edgar Morin, qui reproduirait exactement la réalité audiovisuelle sans écran.

Ainsi, il existe désormais une foule d'outils numériques et techniques (les modèles binaural, géométrique, ambisonique, etc.) qui sont accessibles pour ouvrir les possibilités de la *mise en son* à 360 degrés. Il devient pertinent de les connaître afin d'être en mesure d'actualiser la réalisation sonore, pour diffusion en salle et pour casque d'écoute.

MODÈLE DE DIFFUSION

Avant de présenter quelques œuvres se rapportant au cinéma acousmatique, j'aimerais parler brièvement de modèle de diffusion. Et curieusement, je vais revenir ici sur l'œuvre *Wochenende* de Ruttmann, qu'il qualifiait lui-même de *hörspiel* (jeu pour les oreilles). En faisant quelques recherches sur la « vie » de cette œuvre, j'ai constaté qu'elle n'avait pas uniquement été projetée en salle, d'abord à Berlin en mai, puis au 2e Congrès du film indépendant de Bruxelles en décembre de l'année 1930 : elle a également été diffusée au mois de juin de la même année lors d'une émission de radio allemande, dans le cadre d'un programme intitulé *Pièces radiophoniques et films sonores*. Il y a là, selon moi, un modèle de diffusion intéressant car, oui, le balado en ligne offre une découvrabilité et une accessibilité immenses aux œuvres, mais il est aussi possible d'offrir aux auditeurs spectateurs une expérience collective, immersive et divertissante en salle, comme j'ai pu l'expérimenter avec une soixantaine de personnes lors de la présentation de l'œuvre cinacousmatique *Derrière le mur*, en 2016, création centrale de mon projet de maîtrise *La réalisation et la scénarisation sonore immersive pour un cinéma acousmatique*.

Il serait souhaitable que le cinéma acousmatique s'intéresse d'abord à des projections en salle, que ce soit lors de festivals de cinéma, de *podcasts* ou autres, avant d'être diffusé sous forme de balado sur Internet. De plus, il serait intéressant qu'au fil de son évolution, le balado explore davantage d'autres formats, plus artistiques que la « série », comme le long, le moyen et le court métrages.

ŒUVRES PHARES ET ACTUELLES

Plusieurs œuvres audio pourraient entrer dans la lignée du cinéma acousmatique. D'abord, même s'il existait déjà des pièces radiophoniques avant 1930, nous pouvons considérer *Wochenende*, par son concept de « film aveugle », d'œuvre phare pour le cinéma acousmatique – comme il l'est aussi pour la musique acousmatique et l'art utilisant l'acousmatique en général. Huit ans plus tard, en 1938, en référence au pouvoir de l'acousmatique en fiction audio, il est difficile de faire abstraction de l'œuvre dramatique radiophonique d'Orson Welles *The War of The Worlds*, diffusée par la chaîne radio nationale CBS aux États-Unis. Dans cette production sonore, Welles a su exploiter l'imaginaire des spectateurs en y introduisant l'aspect vraisemblable de la présentation réelle d'un bulletin de nouvelles. Cette *Guerre des mondes*, réalisée avec un certain réalisme sonore pour l'époque, aurait causé une grande panique dans plusieurs États américains, selon de nombreux journaux. Toutefois, après l'examen de certaines recherches, résumées dans un article publié dans le journal *The Telegraph* en 2016, les événements relatés dans ces journaux (dont le *Daily News*, *The New York Times* et *The Boston Globe*) auraient été volontairement exagérés. Personne ne se serait jeté par les fenêtres des gratte-ciel, par exemple. Les journaux auraient publié des faits alternatifs pour opérer une offensive de salissage contre le média de la radio, le qualifiant de dangereux, car il devenait de plus en plus populaire et gagnait du terrain dans la publication d'informations et de publicités, prenant des parts du marché des journaux écrits.

En plus de toutes les influences intermédiatiques déjà abordées, dont les apports de la musique et les conceptions sonores cinématographique et radiophonique, ces deux œuvres me semblent être des points de repère pour tracer un chemin vers le cinéma acousmatique.

En 1996, davantage sous un angle démonstratif, expérimental ou innovant de la fiction – nous pourrions parler d'audio 3D, binaural dans ce cas-ci –, un autre point digne de mention concerne les expérimentations en fiction dans le monde de l'audio immersif 3D, apportant un souffle novateur pour le cinéma acousmatique, entre autres avec *Virtual Barber Shop*. *Virtual Barber Shop* est une démonstration très réussie des possibilités du son binaural (pour casque d'écoute), réalisée par le studio Q-Sound et conçue pour un de ses clients en 1996. Il s'agit d'une sorte de suite aux travaux de Hugo Zuccarelli, avec son album *The Matchbox Shaker*, paru en 1983, dans lequel se retrouvent de courtes présentations de scènes holophoniques, dont « The Matchbox Shake » et « Haircut » où nous entendons des ciseaux et un séchoir à cheveux nous passer près de la tête. À la première écoute de *Virtual Barber Shop*, il est frappant de constater que nous nous sentons immergés dans une réalité virtuelle sonore, surtout que le point d'écoute, simplement fixe ici, est le foyer central de l'énonciation, en plus d'être une adresse au microanthropomorphe (à la manière d'une adresse à la caméra, au cinéma). Il y a dans cette démonstration aux accents artistiques, malgré son aspect technique, un travail fort bien accompli quant à la reproduction de la réalité sonore, à la mise en scène des sons dans l'espace avec acteurs, à leur localisation, au sentiment de présence et à l'immersion ressentie par l'auditeur.

Quant à moi, toutes les pistes exposées depuis le début de cet article m'ont mené à la création de *Derrière le mur* (2016), une œuvre en audio 3D produite modestement et réalisée dans le cadre de ma maîtrise en recherche-création en média expérimental à l'UQAM. Elle a d'abord été diffusée devant public, en salle noire, au milieu d'un dôme d'enceintes sonores, mais une version binaurale existe également. Dans cette histoire, qui fait se côtoyer la réalité et le rêve pour explorer à la fois réalisme et fantaisie, j'ai transposé des aspects cinématographiques à l'audio 3D. La production a été entièrement tournée en lieux réels, trouvés à la suite d'un repérage sonore où les ambiances étaient semblables à ce que le scénario demandait. Les acteurs et figurants jouaient à la manière du cinéma, comme si le micro était une caméra, le mot d'ordre : si le micro devient le foyer de l'énonciation, il peut suivre l'action, soit prendre la place d'un métanarrateur (réalisateur spectateur) ou plus spécifiquement d'un personnage (personnage spectateur), et ainsi une panoplie de mouvements entre dispositifs, acteurs, temps et lieux, via le montage, sont possibles pour s'exprimer dans la réalisation cinacousmatique.

Derrière le mur (*DLM*) est ce qui m'a mené à faire la direction sonore de la série *Cavale* (2018-2019) diffusée sur Radio-Canada ICI Première. Le réalisateur du projet, ayant entendu une version binaurale de *DLM*, a saisi le potentiel de l'audio 3D et de la mise en scène de type cinéma. J'ai donc été engagé afin d'appliquer cette méthode de production à *Cavale* où, en tant que directeur sonore, j'étais responsable, accompagné du réalisateur, de la transposition du scénario en une sorte de plan de tournage (où et comment les scènes seront tournées, avec quel(s) micro(s), mouvements, etc.) constituant l'ensemble du non-musical de la conception sonore, puis du repérage sonore, de la captation, en plus d'être collaborateur au montage et au mixage pour le son 3D. *Cavale* étant uniquement destinée à une écoute au casque, nous avons opté pour le modèle binaural, ce qui permettait une multiplicité de points d'écoute possibles, un aspect fort intéressant pour la réalisation. De plus, le travail en petite équipe pour ce genre de production, axé sur le son et non pas sur l'image, a permis une souplesse dans l'espace, physique et mental, où les acteurs n'avaient pas à se soucier de leur meilleur profil. Il y avait même quelque chose d'intimiste, car l'écoute attentive peut conduire à certaines profondeurs propices à la connexion.

Au début de l'année 2020, une production en provenance de chez nos cousins français mérite d'être soulignée : *Le nuage*. Il s'agit d'une série de fiction audio faite à la manière du cinéma, avec des acteurs de cinéma, jouée dans des décors naturels à la suite d'un repérage sonore et comprenant un aspect immersif stéréo et 3D, dans le même esprit que *Derrière le mur* et *Cavale*. Mettant en vedette Emmanuelle Devos et Damien Bonnard au jeu, ainsi que le concepteur sonore de renommée mondiale Nicolas Becker, cette série de la société française de *podcasts* Nouvelles Écoutes a été produite pour le géant de l'écoute de musique et de balados en ligne Spotify, en écoute exclusive. *Le nuage* consiste en une fiction de type suspense, construite sur la possibilité d'une catastrophe dans une centrale nucléaire en France. La réalisation sonore de cette série, qui se veut réaliste, s'apparente clairement aux caractéristiques de ce que je considère le cinéma acousmatique, et montre, à mon avis, une tendance en développement. Le petit bémol ici, toujours selon moi, réside dans la part d'action, sur les plans du scénario et de la réalisation, pour laquelle le ratio est bien inférieur à l'utilisation des dialogues qui, eux, sont très présents. Quoi qu'il en soit, cela a été toute une surprise d'apprendre qu'une production comme *Le nuage*, financée par Spotify, avait été conçue de façon semblable à celle que je développe au Québec depuis plusieurs années.

Je vous invite donc à faire l'écoute de ces différentes œuvres audio, afin de vous faire votre propre idée sur le sujet – vous pouvez trouver les liens Internet au bas de cet article.

POUR LA SUITE DU SONORE

J'espère que ce survol vous aura permis d'apprécier les enjeux entourant l'actualisation du récit audio de fiction. Le cinéma acousmatique est, selon moi, une voie à approfondir pour élargir le terrain de jeu de l'audio de fiction et, pourquoi pas, du documentaire. Il y a encore là beaucoup à développer, mais il est encourageant de constater que des diffuseurs comme Radio-Canada et Spotify y voient également un potentiel pour le monde du balado.

En 2005, après avoir côtoyé des personnes non voyantes dans ma vie et m'être questionné au sujet de leur expérience cinématographique, j'ai réfléchi à ce concept de film sans images. Étant à l'époque dans le monde des festivals – et ayant la « festivalite aiguë » –, j'ai eu l'idée, en 2007, de fonder Le festival du film sans images, n'ayant encore jamais moi-même réalisé ce genre d'œuvre, le cinéma occupant la grande part de mes préoccupations créatrices. Or, après l'amorce de mes recherches sur le cinéma sans images, quel bonheur de constater qu'il existait des réflexions sur le sujet depuis au moins 1930 !

Aujourd'hui, trop peu ou pas de festivals de cinéma et de balado-diffusions s'intéressent à l'audio narratif de fiction contemporain. Je sais que plusieurs s'intéressent, comme moi, à faire déployer le son hors de ses zones d'accompagnement habituel. Depuis longtemps, l'audio narratif sert d'autres arts ainsi que des objectifs journalistiques ou publicitaires, à tel point qu'il n'existe pas, pour lui, de catégorie propre pour les différents subventionneurs des arts du Canada et du Québec – alors que des joueurs comme Spotify investissent maintenant pour ce genre en France. Il est important que cet audio narratif (fiction et documentaire) continue de se détacher de ses vieilles paires de pantoufles afin qu'il se déploie et existe pleinement pour lui-même.

Derrière le mur (2016) :
https://soundcloud.com/user-947570383/derrierelemur_bplante_acousmatic-cinema

Cavale (2018-2019):
https://ici.radio-canada.ca/premiere/balados/6068/cavale-fiction-3d-gildor-roy

Le nuage (2020):
https://nouvellesecoutes.fr/podcast/le-nuage/

1 Jean Lenauer, « Walter Ruttmann et son film sans images », *Pour vous*, n° 88, 24 juillet 1930, p. 3.