

Le cinéma muet et le son, « Les 3 burlesques »

Le cinéma muet est généralement accompagné de sons : une voix, un piano, un orchestre, un orgue de barbarie, des bruits...



1) Côté notions

a. Les bruitages

A l'époque du muet, le bruiteur qu'on appelle aussi bruitiste a différents matériels pour faire le bruit du train, la vaisselle cassée, une gifle... Il accompagne les films burlesques pour souligner les effets comiques. Le bruiteur peut utiliser une petite valise dans laquelle il a des appeaux, une petite caisse sur laquelle il va faire le bruit des sabots des chevaux, des bâtons de pluie...

Dans les salles plus riches le bruiteur est équipé d'une vraie machine de bruitage (1905/1906). Elle permet de faire le bruit du train, la voiture qui passe, le klaxon de l'automobile...

Dans les salles très riches on trouve des orgues spécialisés. Aux États Unis et en Angleterre ils équipent les cinémas dès les années 1915. Ils peuvent faire la musique d'accompagnement et en même temps des bruitages, grâce à des cloches, des petits tambours...intégrés à l'orgue. Ils sont joués jusque dans les années 1920 mais à la généralisation du parlant, on ne les utilisera plus pour le bruitage mais uniquement pour des transitions entre deux films où l'organiste interprète une musique.

L'autre possibilité est d'avoir un vrai orchestre et dans les années 1920 c'est ce qui se développe dans les grandes salles de cinéma .

b. Les musiques

Il y a une grande variété dans les accompagnements musicaux des films et dans les modes de diffusions : phonographe, piano, orchestre...

Au début du muet les airs sont repris plusieurs fois durant la projection, des musiques identiques servent pour différents films...

Les producteurs autour des années 1910-12 se rendent compte que s'ils veulent que leur film soit bien compris comme ils l'avaient prévu au moment du tournage, il est nécessaire que la musique corresponde au film. Ils vont alors commander des musiques originales. On envoie la partition dans la salle en même temps qu'on envoie le film ou bien les exploitants achètent des recueils de musique qui vont correspondre à des thèmes. Des grands airs classiques y sont répertoriés.

La musique donne un rythme et un sens aux images de manière pléonastique, le message musical est du même registre que le message visuel en identifiant le climat émotionnel : une musique rapide lorsque les personnages marchent vite, forte durant les scènes d'action, romantique pour les scènes d'amour...

2) Côté exercices

a. Analyse d'une bande son

Étape 1: Découverte du film en le visionnant sans son

- Identifier les différents temps du film (rythme, action)
- Lecture plus précise d'une séquence isolée

Étape 2 : Travail sur le film sonorisé, visionnement d'un extrait

Combien de musiques différentes ?

Quel est le caractère des musiques entendues (gaie, triste...)?

Qui joue la bande son ? Un petit ensemble, un grand ensemble ? Un bruiteur ?

Quelle est la relation entre les instruments et les personnages ?

Quelle musique pour quel moment ?

Y-a-t-il des bruitages ? De quelle nature ?

Étape 3 : Les différents enjeux de la musique de film

Le thème, l'ambiance ou l'atmosphère, le renforcement d'un sentiment...

Y-a-t-il une relation entre les tempo et les déplacements des personnages ou le rythme de l'action ?

Étape 4 : Construire des banques de musique adaptées à des situations courantes (poursuite, rencontre, catastrophe, amour, humour...)

Étape 5 : Identifier les liens plus précis entre mouvements et sons : bruitages, synchronisation musicale.

b. Musique et sens (voir montages musicaux sur « [Chalot s'évade](#) »)

- Mettre en évidence l'importance et l'orientation de sens que peut apporter la musique
- Chercher dans des extraits musicaux les intentions qui peuvent en émaner : douceur, force, rapidité, lenteur, répétition, nostalgie, énergie, comique...
- Regarder un extrait sans la musique et appliquer un morceau musical pour donner un rythme différent, évoquer des sentiments variés, voir contraires.
- Tester différentes formes de musique et chercher à en répertorier les effets.
- Analyser dans l'image, les éléments qui peuvent induire une musique : le mouvement, l'ambiance, le rythme...
- Filmer une scène jouée par les élèves et lui appliquer une musique ou à l'inverse, filmer une scène en fonction d'une musique donnée.



c. Sonorisation d'une séquence

Regarder plusieurs fois l'extrait choisi afin de se familiariser à l'absence de son, à la chronologie des actions et également à l'idée de « laisser *venir* des sons complices ».

Fixer un objectif par projection :

1° projection pour **s'habituer au silence**, à l'absence de son et de musique

2° projection pour **noter les actions** que l'on souhaiterait illustrer ou souligner

3° projection pour **chercher le type de son** qui conviendrait sur les différentes actions

Faire décrire les scènes, les ambiances sonores imaginées afin de favoriser l'acquisition d'un vocabulaire enrichi, de mettre en évidence les verbes d'action pour faire le lien entre le visuel et l'auditif pour faciliter le choix des objets et les actions associées.

4° projection pour **essayer la sonorisation** avec les objets, les instruments...

Noter les idées des élèves dans le tableau ci-dessous et se répartir les bruitages.

2 possibilités de réalisation :

Enregistrer avec Audacity (logiciel libre) ou avec un enregistreur numérique l'enchaînement des bruitages en faisant une « prise » avec les instruments, une prise avec les onomatopées... afin de comparer les résultats.

Possibilité de combiner ensuite les différents types de bruitages pour choisir les plus efficaces dans une nouvelle prise.

Ou

Bruiter en direct.



Exemple 1, à partir du film « The Cure » de Charlot : Extrait de 1'32 (13'40 - 15'12)

Découpage de la séquence et liens entre image et son

Actions	Instruments	Qui ?	Voix : onomatopées, dialogues...	Qui ?
1 0'00" – 0'02" Deux hommes enlèvent leurs chaussures				
2 0'02" - 0'10" L'homme de droite (HD) reçoit une chaussure sur la tête, et cherche d'où elle vient				
3 0'10" - 0'11" L'homme de gauche (HG) a le dos tourné, il n'a rien vu				
4 0'11" – 0'13" HD lance la chaussure sur HG				
5 0'13" – 0'16" HG reçoit la chaussure, il se retourne pour voir d'où elle vient				
6 0'16" – 0'17" HD invective HG				
7 0'17" – 0'18" HG se retourne				
8 0'18" - 0'19" HD se retourne				
9 0'19" - 0'21" HG reçoit une chaussure, il se retourne				
10 0'21" – 0'22" HD a le dos tourné				
11 0'22" – 0'24" HG ramasse la chaussure et la lance sur HD				
12 0'24" – 0'28" HD reçoit la chaussure et se retourne très en colère				
13 0'28" – 0'29" HG invective HD				
14 0'29" - 0'30" HD se relève toujours en colère				
15 0'30" - 0'42" Les 2 hommes se préparent à se battre. Une veste jaillit de derrière les rideaux. Ils se retournent vers le rideau				
16 0'42" – 1'05" Le rideau est ouvert, Charlot est derrière, il pose avec son chapeau et sa canne. Il referme le rideau. Les deux hommes rouvrent le rideau. Charlot les « nargue ». Il referme les rideaux. Les deux hommes le rouvrent. Charlot fait des pas de danse et sort de la cabine et se dirige vers la sortie du vestiaire.				
17 1'05" – 1'10" Charlot entre dans la piscine et fait une glissade sur le sol. Il se rapproche du bord de l'eau				
18 1'10" – 1'30" Charlot fait semblant de plonger, trempe son pied dans l'eau, recommence puis s'allonge sur le bord de la piscine et fait semblant de nager. Trois hommes le regardent, étonnés. Charlot fait sortir l'eau de ses oreilles, prend une serviette, s'essuie les cheveux et les jambes				

Exemple 2, à partir du film « The Cure » de Charlot : Extrait de 55 secondes (de 21'20 à 22'15)

Bruitages - Suggestions-Propositions

Actions	Instruments	Qui ?	Voix : onomatopées, dialogues...	Qui ?
<i>Mécontentement Voix femme</i>				
Charlot titube	Flexatone 		Sifflements ou « Oooh-ho-hoooo »	
Tourniquet	Crécelle 		« Tikiti » (jouer vitesse / intensité)	
<i>Ordres- Exigences Voix gros monsieur</i>				
Fauteuil roulant	Boîte de conserve + billes		« Cuicuicui »	
Choc Charlot- Fauteuil	Cymbale		« Chtooooong »	
<i>Protestations Gros monsieur</i>				
Trois marches descente	Métallophone aigu → grave ou flûte coulissante  		Claquements de langue ou notes chantées descendantes	
Plouf dans la source	Cymbale		« Sssplssssshhhh »	
<i>Appel à l'aide du soignant</i>				
Jambes qui s'agitent	Guiro ou souffler dans de l'eau avec une paille 		« Polop-polop-polop »	
Tourniquet qui accélère	Octoblock		« Tikitikitiki »	
Montée de l'escalier	Métallophone grave → aigu 		Claquements de langue ou notes chantées ascendantes	
Homme ivre qui glisse	Flûte à coulisse		Tourrrrrrrlllllllll	
Charlot titube	Flexatone		Sifflements	
Portes successives	Tambourin		Frapper sur la poitrine	
Chemin titubant autour du masseur	Flexatone		Sifflements ou « Oooh-ho-hoooo »	
Plouf final	Cymbale ou sac plastique que l'on expose		« Sssplssssshhhh »	

3) Côté pratique

a. Des liens

Des banques de sons :

<http://www.universal-soundbank.com/>

<http://lasonotheque.org/>

<http://www.sound-fishing.net/>

Un site de bruiteur :

<http://www.libertivi.com/lelabodubruiteur>

Vidéo sur le bruitage :

<http://education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/sixieme/video/le-metier-de-bruiteur>

b. Des instruments pour le bruitage

