

Deshays, Daniel. *Pour une écriture du son*. Coll. « 50 questions ». Paris : Klincksieck, 2006.

La réflexion de Daniel Deshays s'appuie sur une série de créations sonores pour le théâtre, la musique et le cinéma. Au cours des 30 dernières années, ce praticien s'est forgé des « outils de conception » (13), c'est-à-dire une manière singulière de percevoir (19-34), d'enregistrer (78-86) et d'organiser la matière sonore (113-116). Dans ce livre, Deshays questionne les différents gestes et moments de cette création sonore. Tout en évitant les « théories *a priori* » (13), il élabore une réflexion sur *l'écriture sonore*. L'enregistrement et la conception sonore dans son ensemble forment une écriture, une signature propre aux différents concepteurs (13-17). C'est l'écriture de Deshays que nous explorerons ici, tout d'abord dans ses éléments fondateurs et généraux, et ensuite dans sa description très complète des étapes de création du son au théâtre.

Les principes fondamentaux de la conception sonore

Un concepteur sonore travaille à l'aide d'un matériau créatif de base, *le sonore*. Il ne faut pas confondre le sonore avec la musique ou la parole qui « sont des langages [formant] des sous-ensembles du monde des sons » (26). Le sonore est une « matière libre et brute » qui dépasse les codifications musicales et langagières (27). Ainsi, un concepteur sonore ne produit pas seulement du sens (bien que ce soit un aspect de son travail), mais provoque des sensations (40). En sculptant le sonore, le concepteur met en contact « des masses [...] évoluant avec la durée. Jouer du son, c'est confronter des temps, des matières et des énergies » (40). Les sons se travaillent en groupe. La confrontation de ses masses produit des tensions et des vitesses. Au-delà de la note et du signe langagier, le concepteur a donc le pouvoir de façonner notre perception de l'espace, du temps, du mouvement et des corps (19-30). Cette grande puissance devrait convaincre les metteurs en scène de théâtre et les réalisateurs de film d'inclure le sonore dans la conception de leurs œuvres, et non pas de réduire cette étape à une série d'opérations techniques (31-32).

Cette réalité sonore a une richesse infinie : elle doit être organisée pour produire du sens et des sensations. Pour comprendre et structurer le sonore, le

concepteur doit se mettre « à distance du phénomène », il doit développer « des pratiques de perte comme méthode de structuration » (15). Cette perte s'effectue principalement à deux niveaux : il y a premièrement « la perte de l'excès qui masque l'objet sonore » (15), c'est-à-dire la sélection dans un paysage, dans une scène, de certains phénomènes qui pourront ensuite être utilisés dans un contexte de création. Puisque « [l]e sonore arrive toujours trop plein, trop riche, surchargé » (81), le concepteur doit trier, choisir, creuser dans cet « excès d'informations » (82) pour en retirer des objets sonores adéquats pour la création. Il y a deuxièmement « la perte des règles acquises par les expériences antérieures » (15), qui permettra au geste créatif de se réinventer en proposant de nouvelles formes et de nouvelles structures. C'est à travers ces deux niveaux qu'une écriture sonore est possible : la sélection des matériaux par une « technique de creusement » (15) du sonore et l'invention de nouveaux agencements en « ruptur[e] avec les usages courants » (13) montre comment une écriture s'élabore dès la prise de son.

Pour Deshays, l'écriture sonore est principalement une reconfiguration de la réalité sonore. Le concepteur crée « un nouveau réel » (82), il opère une série de « réductions », de « transformations », de « transfigurations », de « restructurations » des phénomènes sonores (74). Lorsqu'il est enregistré, le son change d'échelle, de dynamique, de timbre, d'espace, de temps, etc. (60 et 78). Comme l'enregistrement fait varier grandement la réalité sonore, le concepteur sonore doit devenir preneur de son, sélectionner les éléments qu'il juge pertinents pour les œuvres qu'ils réalisent¹. C'est en montant sa propre sonothèque qu'il développera un style, une signature, qu'il accumulera les matériaux nécessaires à ses montages sonores (111-113). Par la suite, « en traitant le son, en le mixant, [le concepteur sonore] fait acte de réécriture d'un réel » (74). Ce réel organisé oriente le spectateur dans sa perception des mouvements, des corps, des intrigues (62). Encore ici, l'aboutissement d'un projet se construit non dans une « conformité au réel » mais « dans son écart » (15). Le créateur doit toujours garder en tête cette notion d'écart afin de ne pas tenter de reproduire le réel mais bien de « décaler le réel dans le but de rendre plus lisible [les] simulacres de réalité » des œuvres d'art (125).

¹ [P]rendre un son est un acte d'interprétation. L'interprétation des espaces sonores par la prise fait partie de l'art, c'est ce que la technologie nous fait souvent oublier. Enregistrer, ce n'est pas simplement tout mettre sur des bandes en laissant indéfiniment tourner le magnétophone. On ne peut pas tout y mettre, enregistrer du son n'est pas transvaser du bruit et son temps en vrac sur un support ; le micro n'est pas un entonnoir. Il faut apprendre à dégager l'inutile. (15)

Le concepteur devra donc en tout premier lieu développer une sensibilité face à cette réalité « inorganisée », « sale », « imprévisible », (19 et 75) afin d'en percevoir les possibilités créatives. Il possède deux outils d'exploration qui l'aideront à aiguïser son écoute : le microphone et le casque d'écoute.

À travers le casque, l'écoute microphonique induit une lecture particulière du réel. C'est un filtrage qui, par son décalage avec nos habitudes perceptives, illumine, hallucine notre rapport au monde. Le casque nous donne, dans la prise de son directe, non le réel, tel que notre cerveau a la liberté de le choisir, de le sélectionner et de l'explorer librement au quotidien, mais la production d'une image sonore plus forte encore. Si elle semble plus riche, elle n'est en fait que plus offerte à sa lecture. C'est un tout qui apparaît, une écoute globale, développée, comme la photo tirée, et qui dérouté notre perception (83-84).

Le concepteur doit alors « tourner autour des objets », « fréquenter les lieux inhabités », redécouvrir les paysages qui lui semblent familiers (58). Il doit progressivement laisser tomber ses conceptions préalables des environnements sonores. Au lieu de présumer des sons que l'on entendra, « il faut d'abord [lire] la carte du sonore. [...] Cet apprentissage prend des années » (58).

Le théâtre, un dispositif modèle de conception sonore

La vision de la création sonore décrite ci-haut s'est forgée principalement à partir de réalisations théâtrales. C'est pourquoi Deshayes consacre un long chapitre à cet art scénique qui est « un dispositif modèle de conception sonore » (89). Deshayes décrit ici les différents moments d'une création sonore au théâtre. Il distingue tout d'abord dans *le sonore* théâtral (qui, comme nous l'avons vu, est la matière première du concepteur) deux types de phénomènes. Le « sonore éphémère » produit dans la salle par les acteurs (voix, mouvements, gestes) et le « sonore inscrit », fixé sur un support d'enregistrement (88). Le concepteur doit tenir compte de ces deux types de phénomènes dans son processus de création. D'autant plus que le sonore inscrit convoque une « écoute médiatisée » qui nous incite à écouter attentivement ces phénomènes (89). En effet, un son enregistré et diffusé contient nécessairement une structure d'adresse : « Ce que vous écoutez là a été choisi par nous pour vous le faire entendre ; et je vous convie à ne rien en perdre » (89). Un grand défi du concepteur sera d'utiliser cette structure d'adresse (ou de la déjouer) afin de rendre productif la cohabitation des sons éphémères et inscrits. Par exemple, le son de la pluie diffusé dans les haut-parleurs lors d'une représentation théâtrale peut vite poser un problème de « surprésence » : à chaque instant, ce son ne cesse d'indiquer au spectateur « écoutez, il pleut » (92). Afin d'éviter cette attention

disproportionnée par rapport aux autres éléments du spectacle, Deshays privilégie une multiplication des points de diffusion et des matériaux sonores. Au lieu d'avoir *une* bande stéréophonique de la pluie, il utilise *plusieurs* enregistrements de pluies différentes qu'il répartit sur plusieurs haut-parleurs. Il redonne alors à l'auditeur la possibilité de s'attarder à différents détails pendant un certains temps et de changer d'échelle perceptive par la suite (92-93). L'écoute peut alors « errer », « voyager », ce qui permet de résoudre cette surprésence propre au sonore inscrit.

- A) Le texte est le premier élément qui permet d'élaborer une conception sonore. Très souvent, ce texte ne contient pas d'informations sur les environnements sonores de la pièce. Or, des informations précises ne sont pas essentielles. Le concepteur doit plutôt être attentif aux informations contextuelles, qui offre « la possibilité d'imaginer un paysage sonore qui, bien qu'illustratif, invite à de riches variantes » (97). Par exemple, la pièce *Platonov* de Tchekhov présente une fête dans un parc accompagnée d'un feu d'artifice. Cette simple indication a été travaillé dans un soucis de vérité dramatique et non pas de « vérité historique paysagiste » (96). Deshays a enregistré avec les acteurs de la pièce une ambiance de fête. Les cris, les rires et les dialogues sur la bande sonore proviennent de personnages qui auront été préalablement entendues par le public. Le théâtre crée alors un espace et un temps unique, construit à partir d'éléments réactualisés qui donnent à cette fête un aura rétrospectif qui s'inscrit dans les intentions du texte. Si les feux d'artifices n'ont pas été retenu, l'esprit synthétique et rassembleur de cette scène est amplifié par la construction d'un paysage sonore peuplant la zone *off*, le hors-scène (97). Il faut également ajouter que le texte ne prend sens qu'à la lumière des intentions du réalisateur, de sa lecture singulière qui rend possible et cohérent un certains nombres de traitement sonore. « L'axe choisi par le metteur en scène est l'élément décisif quant à la forme et à la nature du travail » (95).
- B) Si le texte offre des éléments essentiels pour imaginer la conception, la première lecture du texte par les acteurs —« l'élévation de l'écrit »— « constitue la première production sonore du théâtre » (99). Le concepteur est alors attentif aux timbres, aux rythmes, aux attaques, aux silences, à la respiration ; ces caractéristiques permettent de ressentir les « futures énergies » composées « de points d'accélération, de tension, de

relâche, de détente » (99-100). C'est à partir de cette matérialisation du texte à travers les voix que le concepteur doit bâtir, planifier, imaginer la construction sonore à venir. Cette étape est importante puisque le théâtre, avant de produire des images, produit essentiellement des voix (105).

- C) Ces voix résonnent dans un espace qui est composé du couple salle-scène (107). S'il est parfois difficile d'agir sur l'acoustique générale de la salle, il est primordial d'inclure dans la scénographie des notions d'acoustique appliquée. Les matériaux utilisés, les meubles, la disposition des murs influencent tous les qualités acoustiques de la voix et des autres sons. Le concepteur sonore, en collaboration avec le scénographe et le metteur en scène, doit établir les caractéristiques acoustiques du lieu, ses propriétés réverbérantes et les espaces de circulation du son (103). Il faut ici donner une latitude, un espace de jeu pour la mise en scène. Ainsi, les acteurs pourront se déplacer dans cet espace, projeter leur voix directement vers le public, vers les coulisses, vers les éléments du décor et modifier de cette façon la qualité de leurs voix. Le concepteur doit donc aider à produire un dispositif scénique qui jouera le rôle de « résonateur » pour les voix et les sons produit par des « émetteurs » (100). Ce couple émetteur-résonateur constitue un « dispositif mutuel de renvoi » important pour le sonore au théâtre (100).
- D) Une nouvelle étape s'amorce lors des répétitions de la pièce. Le concepteur fera se rencontrer les éléments du sonore inscrit et ceux du sonore éphémère. Lorsque la voix s'accompagne de sons enregistrés, le concepteur devra être attentif aux effets produits ; il jugera alors de la pertinence de ces effets en regard de la « narration dramatique » (120). Les répétitions permettent une « longue phase d'essais » qui permettra de définir et de raffiner la structure sonore du spectacle (120). « Cette détermination lente est le propre du travail théâtral » (120-121) : il permet aux créateurs de maîtriser la pièce au fur et à mesure qu'elle se concrétise. Le concepteur utilisera quelques haut-parleurs afin de voir et d'entendre les réactions des acteurs à différents sons (131). Il utilisera également des enceintes sur sa table de travail afin d'essayer certains effets sans gêner les acteurs (132). Lorsque les sons et leur durée sera déterminés, il montera le dispositif de diffusion. Deshayes privilégie la

« diffusion multipoint », c'est-à-dire qu'il distribue plusieurs haut-parleurs à différents points autour de la scène (130). Il peut alors répartir les sources dans l'espace et avoir un grand contrôle sur la cohabitation entre les sons éphémères et ceux inscrits. Même lors des représentations, le concepteur pourra modifier ces éléments de diffusion afin de s'adapter aux aléas du spectacle vivant (134-135).

Si la conception sonore doit avoir une place importante dans l'art théâtral, c'est que le son et le corps entretiennent des liens étroits. Dès la prise de son, le corps est traversé, « remodeler » par le son (141). Par la suite, le travail sur le matériau est un travail sur les corps sonores : « produire du théâtre, c'est mettre en son des corps dans une immersion collective dans le corps sonnant de la salle » (141). Le son permet donc d'atteindre l'essence même du théâtre, qui est un art de la présence, de l'incarnation, de la représentation par les corps (141).

Frédéric Dallaire
Août 2009