

Appel à communications – Colloque



Sound & Space

Espaces sonores dans les films et les productions audiovisuelles

Organisé par Antoine Gaudin (Université Paris 3 Sorbonne nouvelle, IRCAV)
et David Roche (Université Montpellier 3 Paul Valéry, RIRRA 21)
en partenariat avec Giusy Pisano (ENS Louis-Lumière)

Judi 14 et Vendredi 15 avril 2022

ENS Louis-Lumière, Cité du Cinéma, Paris / Saint Denis

« On vit seulement l'expérience de l'espace que l'on peut entendre », écrivait au tournant des années 1930 Béla Balázs dans son exploration théorique des potentialités expressives du cinéma sonore. En 2010, l'ingénieur du son Daniel Deshays soulignait, dans son livre *Entendre le cinéma*, que travailler sur le son d'un film, c'est toujours travailler sur le rapport entre un objet et un lieu, et, plus largement, sur la construction d'une relation sensible à l'espace du monde. De la composition des films à leur réception, s'exprime ici, à quatre-vingt ans d'écart, la même conviction d'une **relation intime entre le son et l'espace au cinéma**.

Malgré la centralité de cette relation dans toutes les œuvres audiovisuelles, et même si certaines l'ont exposée comme un enjeu majeur, depuis *M le maudit* jusqu'au récent *Sound of Metal*, en passant par *Un Condamné à mort s'est échappé* ou *India Song*, **cette question a été jusqu'ici relativement peu explorée sur les plans théorique et analytique**. Cela s'explique d'abord par l'écrasante priorité que les études cinématographiques et audiovisuelles accordent aux problèmes d'images, mais aussi par le fait que l'espace lui-même, dans les sciences objectives comme dans la perception naturelle, a été avant tout appréhendé comme un phénomène visuel. Approcher l'enjeu de l'espace par son versant sonore, comme l'a proposé notamment R. Murray Schafer dans *Le paysage sonore* (1979), constitue dès lors une démarche plus exceptionnelle.

Cette prédominance du visuel répercute la hiérarchie sensorielle spontanée qui, chez la plupart des êtres humains, instaure la vue comme source principale d'information sur l'environnement et relègue l'ouïe au rôle subalterne de « complément ». Ainsi, à chaque évolution des techniques sonores cinématographiques ont fleuri des discours sur les capacités du son à renforcer le « réalisme » et la « présence » de l'espace filmé. Limiter le son des films et des productions audiovisuelles à cette fonction de « toile de fond » naturaliste reviendrait cependant à ignorer **l'impact qu'il peut avoir sur nos représentations et nos vécus de l'espace**, au-delà de ce qu'expriment les images seules. Ce serait également manquer l'occasion d'émanciper l'approche de l'espace cinématographique des catégories visuelles héritées des autres arts – comme le *paysage pictural*, le *décor architectural*, la *scénographie* théâtrale – dans la mesure où **les rapports entre images et sons, tels qu'ils se déploient au cinéma, recèlent une puissance expressive spécifique à ce médium**.

Lorsqu'on pose la question de l'espace au cinéma, il ne saurait donc être question de se limiter à ce que nos yeux perçoivent : avec l'intervention décisive du son, c'est une autre expérience qui se fait jour, dans laquelle **l'audio et le visuel concourent à un sentir global de l'espace qui sollicite amplement le corps** (en incluant des dimensions proprioceptives, tactiles, thermiques, etc.). Il ne s'agit donc pas, dans ce colloque, de « congédier » l'image (la bande-son n'étant jamais « autonome » au cinéma¹), mais de considérer, à la hauteur de son importance, la contribution des sons à la construction pleinement audio-visuelle d'un espace filmique qu'ils contribuent puissamment à « modeler ». Ce faisant, nous traiterons ensemble d'une question évidente mais aux ramifications complexes : **comment les sons contribuent-ils à l'expérience spatiale des films et des productions audiovisuelles, aux niveaux sensoriel, intellectuel, politique et culturel ?**

Les bruits semblent a priori centraux dans ce processus, à travers les catégories des sons ambiants et des « sons-territoires »² (qu'ils soient biophoniques, géophoniques ou anthropophoniques³).

¹ Michel Chion, *Le son au cinéma*, Paris, Étoile, 1985.

² Michel Chion, *L'audio-vision*, Paris, Nathan, 1990, p.67.

³ Catégories proposées par le compositeur Bernie Krause pour désigner, à l'intérieur d'un *soundscape*, respectivement les sons produits par la vie animale, ceux produits par les éléments terrestres et végétaux, et ceux produits par l'activité humaine.

L'espace est également mis en jeu, à toute époque, par l'utilisation d'« éléments de décor sonore »⁴ culturellement associés à certains environnements (les klaxons pour la ville, par exemple), ou par les espaces fictionnels *nocturnes*, où la vision est empêchée et où les bruits sont « exaltés »⁵ (comme dans la longue scène de coupure de courant d'*ABC Africa*). Mais ce colloque pourra également être **l'occasion d'explorer la portée spatialisante des autres grands types de sons : les voix**, dont le traitement peut exprimer l'atmosphère acoustique d'un lieu fictionnel (comme le manoir vide où résonnent les voix des époux qui ne *s'entendent* plus à la fin de *Citizen Kane*), dont la localisation peut créer des rapports spatiaux spécifiques (portée « acousmatique » de la voix *hors-champ* du Dr Mabuse, « écoute proche »⁶ suscitée par la voix-*off* dans les documentaires de Patricio Guzman), et dont les accents peuvent assurer une fonction connotative de certains lieux (dialectes régionaux) ; **et les musiques**, qui peuvent elles aussi contribuer à la construction d'environnements singuliers, qu'elles soient extra-diégétiques (comme le *Spiegel im Spiegel* d'Arvo Pärt au début de *Gerry*, qui exprime l'air sec et chaud du désert), ou qu'elles résonnent dans la diégèse pour y traduire l'espace dans ses dimensions physiques (tel l'écosystème « boîte de nuit » de la grande scène finale de *Mektoub, my love*), mais également dans ses dimensions sociales et culturelles (comme le titre rap « Fight the Power » de Public Enemy entendu tout au long de *Do the right thing*).

Ce colloque pourra aussi être l'occasion de reconnaître **la pratique de plus en plus répandue du continuum sonore**⁷, à l'intérieur de films dont la bande-son est composée comme une totalité organique, rendant parfois floues les distinctions entre voix, bruits et musique, mais également entre sons *in*, *off* et hors-champ. Des films d'Alain Robbe-Grillet (*L'Homme qui ment*) jusqu'à ceux de Gus Van Sant (*Elephant*), cette conception de la bande-son, où pullulent les « occurrences sonores libres »⁸, charrie avec elle des enjeux spatiaux singuliers – où ce qui compte, c'est peut-être moins la nature des sons et leur localisation (son sémantique) que leur matière et leur texture (son-phénomène).

On invitera ainsi à la réflexion sur **l'impact spatialisant du traitement du signal sonore** : effets de réverbérations et d'échos, effets de distance et de proximité vis-à-vis des sources sonores, variations d'intensités et « perspectives sonores »⁹ (comme dans les scènes de caméra autonome de *Scarface* ou de *Frenzy*), signature sonore liée à chaque lieu (« *room tone* »), voire à chaque plan (comme dans la scène de la boîte en verre de l'épisode 1 de *Twin Peaks: The Return*).

De la prise de son jusqu'au mixage, en passant par le bruitage et le montage son, ce colloque encouragera à **explorer toutes les étapes du travail sur le son d'un film** durant lesquelles s'effectuent des choix créatifs qui ont des répercussions sur son espace. Du *perchman* au compositeur de musique, en passant par l'ingénieur du son et le *sound designer*, elle pourra être l'occasion de mettre en lumière **l'action des différents métiers qui concourent à l'élaboration d'une**

⁴ « 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... » Michel Chion, *L'audio-vision, op.cit.*, p.48.

⁵ Vladimir Jankélévitch, *La musique et l'ineffable*, Paris, Seuil, 1983, p.170.

⁶ Daniel Deshays, *Entendre le cinéma*, Paris, Klincksieck, 2010.

⁷ Voir Frédéric Dallaire, « Son organisé, partition sonore, ordre musical : la pensée et la pratique cinématographique d'Edgar Varèse et de Michel Fano », in *Intersections*, vol. 33, n°1, automne 2012, pp.65-81.

⁸ Bruits « irrepérables, extravagants ou introuvables, non narrativisés, ou l'étant contre toute logique ». Ils n'incluent pas la voix-*off* ou la musique extra-diégétique. Cf. Dominique Chateau et François Jost, *Nouveau cinéma, nouvelle sémiologie : essai d'analyse des films d'Alain Robbe-Grillet*, Paris, UGE, 1979.

⁹ Rick Altman, « Sound space », in Rick Altman (dir.), *Sound theory, sound practice*, New York, Routledge, 1992.

bande-son, et de souligner **la diversité des solutions spatiales adoptées selon les contextes de production** (tournage en studio ou en extérieurs naturels, son direct ou postsynchronisation, etc.).

Cela permettra notamment d'examiner **les liens de parenté entre les pratiques du cinéma et celles d'autres médias producteurs de sons, comme la radio et le disque** – dont l'influence concerne autant les pratiques d'accompagnement musical des films que les techniques de production sonore en général¹⁰ (*Apocalypse Now*). **Les sons « on the air »**¹¹ que les films font parfois entendre peuvent être directement porteurs de ces liens de parenté transmédiatiques, en même temps qu'ils peuvent servir à exprimer d'autres « espaces » (public, national, sociétal, etc.) à l'intérieur de la diégèse.

Au-delà de ces questions de composition, on accordera une attention particulière aux démarches invitant à **resituer l'espace sonore des films et des productions audiovisuelles dans leurs contextes de réception**. On pourra ainsi étudier la façon dont **les critères sonores du « réalisme » spatial** changent selon les époques ou les aires géographiques et culturelles, mais aussi l'impact des **équipements acoustiques qui servent à l'audio-visionnage des films**, depuis le contexte collectif des salles de cinéma (dispositions des haut-parleurs, revêtements de cloisons, etc.) jusqu'aux dispositifs individuels (téléviseurs, ordinateurs, smartphones) pour lesquels l'industrie propose parfois des solutions « adaptées » (en témoigne la compression de la dynamique sonore pour les productions télévisuelles).

Au fond, depuis les premiers essais de sonorisation au tournant du XXe siècle jusqu'au son numérique en passant par le Dolby (créateur d'un « super-champ »¹² et d'une nouvelle qualité de « silence » dans les films), on observe que **chaque évolution significative des techniques sonores** (au niveau des microphones, de l'amplification, du nombre de pistes et de canaux) **a eu un profond impact sur l'expression de l'espace au cinéma**. Cela se vérifie au niveau du son lui-même (élargissement du spectre sonore, distinction et répartition plus nette entre les sources, accroissement de la dynamique, possibilité de donner une sensation plus nette du vide, etc.) mais c'est également le cas au niveau des images (par exemple, le recours aux sons d'ambiance typique d'un lieu permet de faire l'économie, au niveau visuel, du traditionnel plan général d'exposition¹³).

Il semblerait donc que **la question de l'« espace sonore » d'un film ou d'une production audiovisuelle ne soit pas exclusivement affaire de sons mais, plus globalement, de mise en scène (et de montage** (comme l'illustre la netteté des ruptures acoustiques à l'articulation des séquences dans des films comme *Safe* ou *Tropical Malady*). Au-delà de la composition des sons eux-mêmes, un aspect décisif de leurs effets sur les spectateurs est **« l'espace » que leur aménage le film dans sa propre composition**, la façon dont il les donne à entendre ou à écouter. Si l'on peut considérer que certains blockbusters hollywoodiens contemporains (parce qu'ils localisent leurs actions dans des environnements fantastiques, non-terrestres) partagent avec certains films expérimentaux et d'avant-garde du XXe siècle (Jordan Belson, Bill Viola, Derek Jarman) l'ambition de créer des espaces audio-visuels « inouïs », sans référent dans la perception naturelle, on peut se demander si le régime spectaculaire dans lequel ils s'inscrivent permet d'accorder le même espace attentionnel et le même poids perceptif à leurs créations sonores.

¹⁰ Rick Altman, « General Introduction : cinema as event », in Rick Altman (dir.), *op.cit.*, p.13.

¹¹ Sons présents dans une scène mais supposés être retransmis électriquement, par radio, téléphone, interphone, amplification électrique, etc. ». Michel Chion, *L'audio-vision, op.cit.*, p.68.

¹² Michel Chion, *Un art sonore, le cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2003, p.133.

¹³ Rick Altman propose d'analyser ainsi le début de la scène de la gare dans *New York - Miami* dans son article « Establishing Sound », in Martin Barnier et Jean-Pierre Sirois-Trahan (dir.), *Cinémas*, vol.24, n°1, « Nouvelles pistes sur le son : histoire, technologies et pratiques sonores », printemps 2014.

Les communicant.es sont invité.es à **croiser les approches techniques, esthétiques et culturelles des films et des productions audiovisuelles, dans l'étude d'objets diversifiés** (films de fiction et documentaires, films expérimentaux et installations vidéos, films amateurs et de famille, émissions télévisées et internet, vidéoclips musicaux et jeux vidéos, etc.). Les propositions de communication (résumé de 300 mots, accompagné d'une courte bibliographie et biographie) en français ou en anglais sont à envoyer aux organisateurs (antoine.gaudin@sorbonne-nouvelle.fr et david.roche@univ-montp3.fr) **avant le 30 novembre 2021**. Ce colloque s'inscrit dans l'activité de l'IRCAV et dans le programme « Politiques des formes audiovisuelles » du RiRRa21.

La conférence plénière sera assurée par James Buhler, professeur de musicologie à l'Université d'Austin (USA), auteur de *Theories of the Soundtrack*.

Thèmes possibles d'intervention (liste non-exhaustive) :

- évolution des techniques sonores et des rendus de l'espace au cinéma
- poétique et politique des espaces sonores au cinéma
- enjeux spatiaux des sons enregistrés (prise de son) et des sons produits (bruitages) pour le film
- « signatures sonores » des lieux extérieurs et intérieurs
- dimension spatiale du traitement du signal sonore
- sollicitation des corps spectatoriels par les espaces sonores
- espace sonore et mise en scène visuelle
- écologie sonore et politique des sons
- distributions des sons dans les espaces de réception (salles de cinéma, installations vidéos, etc.)
- bruits, musiques, voix et espaces
- notion de *design sonore* dans les films et les productions audiovisuelles
- liens entre l'espace sonore cinématographique et celui d'autres médias (musique enregistrée, radio, etc.)
- le film comme *espace d'écoute*

Comité scientifique :

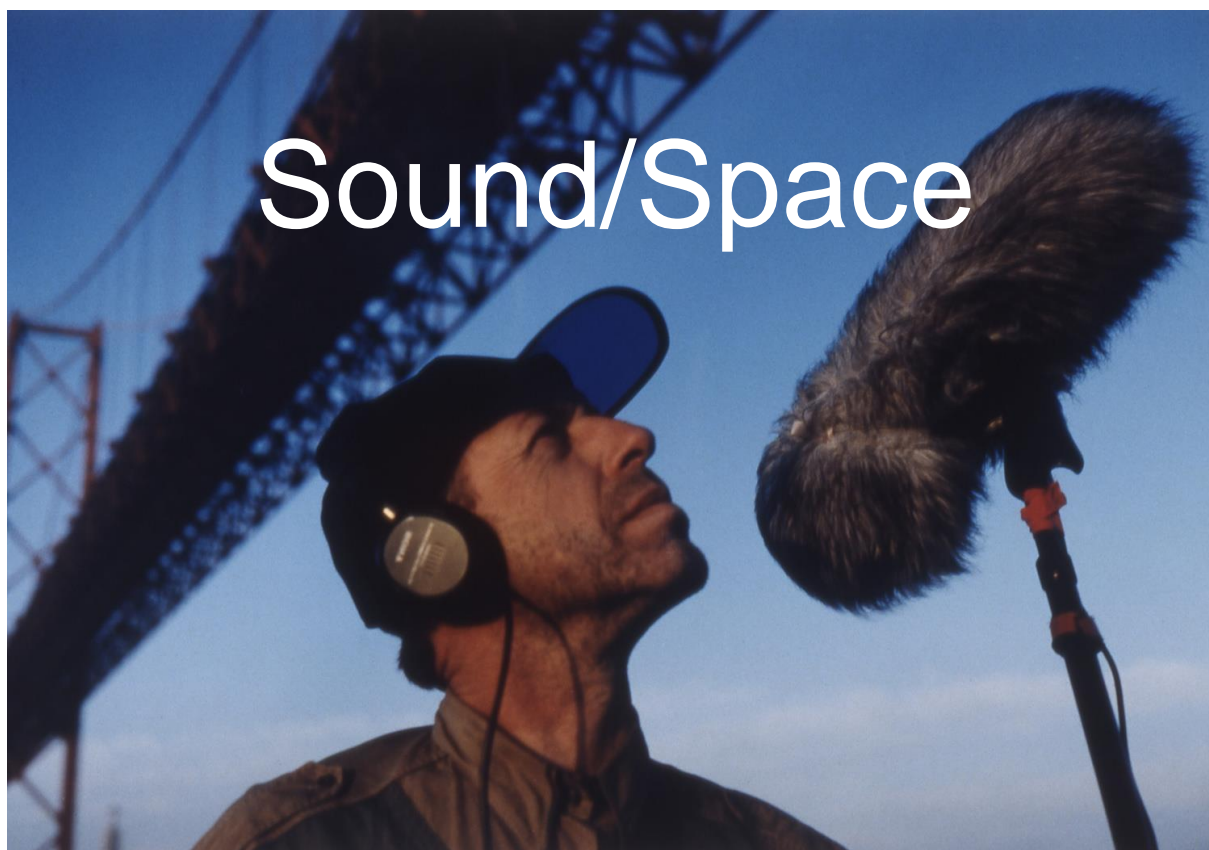
- James BUHLER (University of Texas at Austin)
- Serge CARDINAL (Université de Montréal)
- Pietsie FEENSTRA (Université Montpellier 3)
- Chloé HUVET (Université d'Evry Paris-Saclay)
- Giusy PISANO (ENS Louis-Lumière)
- Emmanuel SIETY (Université Sorbonne nouvelle)

Bibliographie indicative :

- Rémi ADJIMAN, « Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction », in *Communications*, vol. 102, no. 1, 2018, pp. 137-151.
- Rick ALTMAN, « Technologie et représentation : l'espace sonore », in Jacques Aumont, André Gaudreault et Michel Marie (dir.), *Histoire du cinéma : nouvelles approches*. Paris/Cerisy, Publication de la Sorbonne, 1989, pp.121-130
- , « Sound Space », in Rick Altman (dir.), *Sound Theory, Sound Practice*, New York, Routledge, 1992, pp.46-64.
- , « Establishing Sound », in Martin Barnier et Jean-Pierre Sirois-Trahan (dir.), *Cinémas*, vol.24, n°1, « Nouvelles pistes sur le son : histoire, technologies et pratiques sonores », printemps 2014, pp.19-33.
- Béla BALÁZS, *L'esprit du cinéma*. Paris, Payot, 1977.
- Martin BARNIER et Jean-Pierre SIROIS-TRAHAN (dir.), *Cinémas*, vol.24, n°1, « Nouvelles pistes sur le son : histoire, technologies et pratiques sonores », printemps 2014.
- Rob BRIDGETT, *Leading with Sound: Proactive Sound practices in Video Game Development*, New York, Focal Press, 2021.
- James BUHLER, *Theories of the Soundtrack*, Oxford University Press, 2018.
- James BUHLER, David NEUMAYER, Rob DEEMER (dir.), *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, Oxford University Press, 2010.
- Serge CARDINAL, *Profondeurs de l'écoute et espaces du son : cinéma, radio, musique*, Presses Universitaires de Strasbourg, 2018 ; « Médiation ou modulation sonore ? », *Cinémas*, vol.9, n°1, 1998, pp.95-115.
- Carlo CENCIARELLI, *The Oxford Handbook of Cinematic Listening*, OUP USA, 2021.
- Dominique CHATEAU et François JOST, *Nouveau cinéma, nouvelle sémiologie : essai d'analyse des films d'Alain Robbe-Grillet*, Paris, UGE, 1979
- Michel CHION, *Le son au cinéma*, Paris, Étoile, 1985
- , *L'audio-vision*. Paris, Nathan, 1990.
- , *Un art sonore : le cinéma*. Paris, Cahiers du cinéma, 2003.
- , *Des sons dans l'espace : à l'écoute du space opera*, Paris, Capricci, 2019.
- Jean-Marc CHOUVEL et Makis SOLOMOS (dir.), *L'espace : musique/philosophie*, Paris, L'Harmattan, 2000.
- COLLECTIF, *Ligeia*, n°141-144, « Art et bruit : théâtre, magie, cinéma, musique, radio, opéra, performance, ciné-danse », 2015/2.
- COLLECTIF, *Cahiers du cinéma*, n°749, « Écouter le cinéma », novembre 2018.
- Kasey COLLINS, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, 2013.
- Daniel DESHAYS, *Entendre le cinéma*, Paris, Klincksieck, 2010.
- Mary Ann DOANE, « The Voice in the Cinema: the Articulation of Body and Space », in *Yale French Studies*, n°60, « Cinema / Sound », 1980, pp.33-50.
- Antoine GAUDIN, *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015.
- Helen HANSON, *Hollywood Soundscapes: Ffilms, Sound Style, Craft and Production in the Classical Era*, New York, Bloomsbury, 2017.

- Charles H. HARPOLE, « Ideological and Technological Determinism in deep-space cinema images: issues in ideology, technological history, and aesthetics », in *Film Quarterly*, vol.33, n°3, 1980, pp.11-22.
- Didier HUVELLE & Dominique NASTA (dir.), *Le son en perspective : nouvelles recherches / New perspectives in sound studies*, Bruxelles/New York, P.I.E./Peter Lang, 2004.
- Vladimir JANKELEVITCH, *La musique et l'ineffable*, Paris, Seuil, 1983
- Laurent JULLIER, *Jullier, Les sons au cinéma et à la télévision : précis d'analyse de la bande-son*, Paris, Armand Colin, 1995.
- Siegfried KRACAUER, *Théorie du film*, Paris, Flammarion, 2010 (1960).
- Bernie KRAUSE, « The Voice of the Natural World », in *TED Global*, 2013, <https://www.ted.com/talks/bernie_krause_the_voice_of_the_natural_world/transcript?language=fr#t-1025>. Accessed 18 Sept. 2021
- Birger LANKJAER, « Spatial perception and technologies of cinema sound », in *Convergence*, vol.3, 4, 1997, pp.92-107.
- James LASTRA, *Sound, Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*, New York, Columbia University Press, 2000.
- Corinne MAURY, *Du parti pris des lieux dans le cinéma contemporain*, Paris, Hermann, 2018.
- Thierry MILLET, *Bruit et cinéma*, Presses de l'Université de Provence, 2007.
- Michael ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch : l'art du montage cinématographique*, Paris, Ramsay, 2009.
- Giusy PISANO, *Une archéologie du cinéma sonore*, Paris, CNRS, 2004.
- . « In Praise of the Sound Dissolve: Evanescences, Uncertainties, Fusions, Resonances », In *Indefinite Visions: Cinema and the Attractions of Uncertainty*, edited by Martine Beugnet, Allan Cameron and Arild Fetveit, Edinburgh University Press, 2018, pp. 103-16.
- Filipa ROSARIO & Ivan VILLARMEA ALVAREZ (dir.), *New Approaches to Cinematic Space*, Londres, Routledge, 2019.
- R. Murray SCHAFER, *Le paysage sonore*, Paris, Lattès, 2010 (1977).
- Benjamin THOMAS, *Faire corps avec le monde : l'espace cinématographique comme milieu*, Strasbourg, Circé, 2019.
- Elizabeth WEIS & John BELTON (dir.), *Film Sound: Theory and Practice*, New York, Columbia University Press, 1985.

Call for papers



Sound/Space

Sonic Spaces in Film and Audiovisual Productions

A Two-day Symposium

Thursday April 14 to Friday April 15, 2022

ENS Louis-Lumière, Cité du Cinéma, Paris / Saint-Denis

Organized by Antoine Gaudin (Université Paris 3 Sorbonne nouvelle, IRCAV)
and David Roche (Université Montpellier 3 Paul Valéry, RIRRA 21)
in collaboration with Giusy Pisano (ENS Louis-Lumière)

“One only experiences space that one can also hear,” Béla Balázs wrote at the turn of the 1930s in his theoretical investigation into the expressive potential of sound film. In *Entendre le cinéma* (2010), sound engineer Daniel Deshays noted that working on the sound of a film always entailed working on the relationship between an object and a place and, generally speaking, on the creation of a sensible relation to the space of the world. In spite of the eighty-year gap and of the fact that one emphasized response and the other composition, both Balázs and Deshays express the same profound faith in **an intimate relationship between sound and space in film.**

And yet, **this question has received little critical and theoretical attention**, even though this relationship is fundamental in all audiovisual works, and works like *M.* (Lang, 1931), *A Man Escaped* (Bresson, 1956), *India Song* (Duras, 1975) and *Sound of Metal* (Marder, 2019) have brought it to the fore. This can be put down to the tendency of film and media studies to give pride of place to the questions raised by images, but also to the fact that space itself, whether in objective sciences or in our natural perception, is often comprehended as a visual phenomenon. Considering spatial issues from the perspective of sound, which is what R. Murray Schafer did in his 1979 *The Tuning of the World: Toward a Theory of Sound Design*, thus represents a fairly unheard of project.

The primacy of the visual in film and media studies reproduces the hierarchy of the senses which, for many human beings, positions sight as the main source of information about one’s environment and relegates hearing (and the other senses) to the secondary role of “supplement.” Thus, every evolution in sound technology has triggered its lot of discourses on the capacity of sound to reinforce the “realism” and “presence” of filmed space. Reducing sound in film and audiovisual productions to the function of naturalist “backdrop” leads us to ignore **the impact it may have on our representations and our experiences of space**, beyond what is expressed through the images alone. It is also a missed opportunity to emancipate our approaches to cinematic space from the visual categories inherited from writings on the other arts—the painterly landscape, the architectural decor, the theatrical scene—in so far as **the relations between images and sounds deployed in film and audiovisual productions are endowed with an expressive potential that is specific to these media.**

The question of space in film and audiovisual productions should clearly not be limited to what our eyes can see: the decisive role of sound gives way to another experience in which **the audio and the visual together produce a global sense of space that affects and engages our bodies** (by calling on proprioceptive, tactile, thermal and other dimensions). Of course, images should not be entirely dismissed from any consideration of cinematic space—after all, a soundtrack is never entirely “autonomous,” as Michel Chion (1985) reminds us; rather, we aim to foreground the paramount contribution of sounds in the audiovisual composition and materialization of cinematic space. The symposium will thus endeavor to answer an evident question with complex implications: **how do sounds participate in the spatial experience of films and audiovisual productions on the sensory, cognitive, political and cultural levels?**

Noises—ambient sounds or what Chion (1990) calls “territory sounds”—seem to play a central role in the creation of an audiovisual space, whether they belong to what composer Bernie Krause (2013) calls the biophonic, geophonic or anthrophonic categories. “Elements from the sonic decor” (Chion 1990) also play an important role, associated as they are with specific environments (car horns blaring in a city, for instance) or in nighttime spaces where sight is limited and noises are “exalted” (Jankélévitch 1983) (as in the long blackout sequence of *ABC Africa* [Kiarostami, 2001]). But with this symposium, we would like to invite increasing attention to **the less obvious spatial effects and implications of the two other main types of sound.** Indeed, **voices** can express the acoustic atmosphere of a fictional place (like Xanadu in *Citizen Kane* [Welles, 1941], where the voices of a

divided couple resonate in the emptiness), establish specific spatial relationships because of their localization (the “acousmatic” reach of Dr. Mabuse’s offscreen voice, or the “close listening” position encouraged by the voice-overs of Patricio Guzman’s documentaries), and circumscribe a given place regionally through the use of accents and dialects. The other type of sound, **music**, can also contribute to the construction of a given environment, whether it is nondiegetic (as in *Spiegel im Spiegel* [2002] d’Arvo Pärt or at the beginning of *Gerry* [Van Sant, 2002], in which it expresses the hot dry air of the desert) or translates from within the diegesis the physical dimension of a place (the “ecosystem” of the club in the final scene of *Mektoub, my love* [Kechiche, 2017]) as well as its cultural and social dimensions (the use of Public Enemy’s “Fight the Power” throughout *Do the Right Thing* [Lee, 1989]).

Attention can also be paid to a practice that is becoming increasingly common, the creation of a “sonic continuum” (Dallaire 2012); composed like an organic whole, such soundtracks blur the distinction between voice, noise and music and trouble the boundary between sounds that are « in », « off » or offscreen. Paradigmatic instances of this approach to the soundtrack include *L’Homme qui ment* (Robbe-Grillet, 1968) and *Elephant* (Van Sant, 2003); in these films, which abound in free sonic occurrences, it is not so much the nature of sounds and their localization (the semantics of sound) that is at stake as their materiality and texture (sound as phenomenon).

Focus can also be put on **the spatializing impact of the treatment of the sound signal**: reverb and delay, the play on the distance from and proximity to the sound source, variations of intensity, and what Rick Altman (1992) calls “sonic perspectives” (the roaming camera scenes of *Scarface* [Hawks, 1932] and *Frenzy* [Hitchcock, 1972] come to mind), the sonic signature of a place (the capture of “room tone,” which is poked fun at in *Living in Oblivion* [DiCillo, 1995]), and sometimes even of a shot (as in the glass box scene of episode 1 of *Twin Peaks: The Return* [Showtime, 2017]).

This symposium will also encourage **interest in the creative decisions bearing on the creation of cinematic space during the various stages of sound production while working on a film or an audiovisual production** (sound recording, creating sound effects, using soundbanks, sound mixing). In so doing, the importance of the sound crew (the perchmen, engineers, composers and sound designers) in composing a soundtrack will be put in relief, thereby underscoring **the wide variety of spatial options chosen during production and post-production** (shooting in studio or on location, direct or postsynchronized sound, etc.).

Attention to technique and technology may provide a welcome opportunity to examine **the exchanges and draw comparisons between practices common in cinema and audiovisual media and of those common in other media** such as radio and the music industry—*Apocalypse Now* (Coppola, 1979) provides a famous example of a film whose soundtrack responds to the technique and aesthetics of record production. “**On the air” sounds** (Chion 1990) in particular can carry this transmedia legacy with them, all the while expressing other “spaces” (public, national, social, etc.) within the diegesis.

Beyond matters of composition, special attention will be paid to proposals that attempt to **resituate cinematic and audiovisual spaces within their reception contexts**. Studies of how **the criteria of realist spaces based on sound** may have evolved and varied depending on the historical eras and geographical and cultural areas in which they emerged are particularly welcome. Equally welcome are talks emphasizing the impact of **the acoustic technology that allows us to watch and listen to films and audiovisual productions**, from the collectivity of movie theater audiences (the position of speakers, the type of paneling that is used, etc.) to more familial or individual devices (TV,

computers, smartphones), for which sound is often “adapted” (for instance, the high compression ratio used for television productions).

In the end, **each significant (r)evolution of sound technology** (microphones, amplifiers, multi-track recording and mixing) **has brought about profound changes in the expression of cinematic space**, from the experiments of the early 20th century to the invention of Dolby, which created a “superframe” (Chion 1990) and endowed silence with a paradoxically “heightened presence.” This is patent in the quality of sound itself (increased dynamics, broadening of the sonic spectrum, the possibility to distinguish and distribute sound sources more precisely or to enhance the sensation of emptiness), as well as in the quality of the images themselves (for instance, ambient sounds have been made it possible to do without the traditional master shot [Altman 2014]).

It would thus seem that **“sonic space” in film and audiovisual productions is not entirely a matter of sound but, more generally, of mise en scène and editing** (e.g., the clear-cut acoustic breaks between sequences in films like *Safe* [Haynes, 1995] and *Tropical Malady* [Weerasethakul, 2004]). Beyond the composition of the soundtrack itself, a decisive question pertains to **how a particular arrangement contributes to the creation of a special place or space for audiences**, and how we are invited to hear and listen to them. It is possible to argue that contemporary Hollywood blockbusters like *Gravity* (Cuarón, 2013) and *Arrival* (Villeneuve, 2016), because they are set in fantasy or non-terrestrial environments, share the ambition of certain 20th-century experimental and avant-garde films (Jordan Belson, Bill Viola, Derek Jarman) of creating audiovisuals spaces that are quite simply “unheard” of, i.e., that have no equivalent in natural perception; however, it remains to be seen whether the spectacular regime that constitutes their framework allows for the same perceptive attention to sonic creations.

Speakers are invited to **combine technical, aesthetic and cultural perspectives** on film and audiovisual productions and a focus on a wide variety of works (fiction, documentary, experimental cinema, video installations, amateur films, family films, series, music videos, etc.). Proposals in English or French, including a 300-word abstract, along with a brief bio blurb and works cited section, should be sent to the conference organizers (antoine.gaudin@sorbonne-nouvelle.fr, david.roche@univ-montp3.fr) by November 30, 2021. The symposium is a collaboration between the IRCAV laboratory in Paris and the program “Films and series: Politics of Audiovisual Forms” within the RiRRa21 laboratory in Montpellier.

Our keynote speaker will be **James Buhler**, Professor of Music Theory at the University of Texas at Austin, and author of *Theories of the Soundtrack* (2018) and co-author of *Hearing the Movies* (2016).

Possible themes include:

- the evolution of sound technology and spatial rendering in film and audiovisual productions;
- the poetics and politics of sonic space;
- the spatial stakes of recorded and fabricated sounds;
- “signature sounds” in indoor and outdoor, daytime and nighttime spaces;
- the spatial dimensions of the treatment of the sound signal;
- how sonic spaces solicit embodied spectators:
- sonic space and visual mise en scène;
- sound ecology and the politics of sound;
- the spatialization of sound in reception contexts (movie theaters, video installations, etc.)
- noises, music, voices and spaces;

- *sound design* in film and audiovisual productions;
- the relationship between sound spaces in film and other media (recorded music, radio, etc.);
- the film or audiovisual production as a space of listening.

Scientific Committee

- James Buhler (University of Texas at Austin)
- Serge Cardinal (Université de Montréal)
- Pietsie Feenstra (Université Paul Valéry Montpellier 3)
- Chloé Huvet (Université d'Evry Paris-Saclay)
- Giusy Pisano (ENS Louis-Lumière)
- Emmanuel Siéty (Université Sorbonne Nouvelle).

Selected Bibliography

- Adjiman, Rémi. "Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction." *Communications*, vol. 102, no. 1, 2018, pp. 137-151.
- Altman, Rick. "Technologie et représentation : l'espace sonore." In *Histoire du cinéma : nouvelles approches*, edited by Jacques Aumont, André Gaudreault and Michel Marie, Publication de la Sorbonne, 1989, pp.121-130
- . "Sound Space." *Sound Theory, Sound Practice*. Routledge, 1992, pp. 46-64.
- . "Establishing Sound." *Cinémas*, vol. 24, n. 1, 2014, pp. 19-33.
- Balázs, Béla. *Early Film Theory: Visible Man and the Spirit of Film*. Berghan Books, 2011.
- Barnier, Martin and Jean-Pierre Sirois-Trahan (ed.). *Cinémas*, « Nouvelles pistes sur le son : histoire, technologies et pratiques sonores », vol. 24, n. 1, 2014.
- Bridgett, Rob. *Leading with Sound: Proactive Sound Practices in Video Game Development*. Focal Press, 2021.
- Buhler, James. *Theories of the Soundtrack*. Oxford University Press, 2018.
- Buhler, James, David Neumeyer. *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*. Oxford University Press, 2010.
- Cardinal, Serge. *Profondeurs de l'écoute et espaces du son : cinéma, radio, musique*. Presses Universitaires de Strasbourg, 2018.
- . "Médiation ou modulation sonore ?" *Cinémas*, vol. 9, n. 1, 1998, pp.95-115.
- Cenciarelli, Carlo. *The Oxford Handbook of Cinematic Listening*. Oxford University Press, 2021.
- Chion, Michel. *Le son au cinéma*. Étoile, 1985
- . *Audio-vision: Sound on Screen*. 1990. Columbia University Press, 2019.
- . *Un art sonore : le cinéma*. Cahiers du cinéma, 2003.
- . *Des sons dans l'espace : à l'écoute du space opera*. Capricci, 2019.
- Chouvel, Jean-Marc and Makis Solomos (ed.). *L'Espace : musique/philosophie*. L'Harmattan, 2000.
- Cahiers du cinéma*, "Écouter le cinéma," n°749, November 2018.
- Collins, Kasey. *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. MIT Press, 2013.
- Dallaire, Frédéric. "Son organisé, partition sonore, ordre musical : la pensée et la pratique cinématographique d'Edgar Varèse et de Michel Fano." *Intersections*, vol. 33, n. 1, 2012, pp. 65-81.
- Deshays, Daniel. *Entendre le cinéma*. Klincksieck, 2010.

- Doane, Mary Ann. "The Voice in the Cinema: the Articulation of Body and Space." *Yale French Studies*, n. 60, 1980, pp.33-50.
- Gaudin, Antoine. *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*. Armand Colin, 2015.
- Hanson, Helen. *Hollywood Soundscapes: Ffilms, Sound Style, Craft and Production in the Classical Era*. Bloomsbury, 2017.
- Harpole, Charles H. "Ideological and Technological Determinism in Deep-space Cinema Images: Issues in ileology, Technological History, and Aesthetics." *Film Quarterly*, vol. 33, n. 3, 1980, pp.11-22.
- Huvelle, Didier and Dominique Nasta (ed.). *Le son en perspective : nouvelles recherches / New perspectives in sound studies*. P.I.E./Peter Lang, 2004.
- Jankélévitch, Vladimir. *Music and the Ineffable*. 1983. Princeton University Press, 2003.
- Jullier, Laurent. *Les sons au cinéma et à la télévision : précis d'analyse de la bande-son*. Armand Colin, 1995.
- Kracauer, Siegfried. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. 1960. Princeton University Press, 1997.
- Krause, Bernie. "The Voice of the Natural World." TED Global, 2013. <https://www.ted.com/talks/bernie_krause_the_voice_of_the_natural_world/transcript?language=fr#t-1025>. Accessed 18 Sept. 2021.
- Lankjaer, Birger. "Spatial Perception and Technologies of Cinema Sound." *Convergence*, vol. 3, n. 4, 1997, pp.92-107.
- Lastra, James. *Sound, Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. Columbia University Press, 2000.
- Ligeia, "Art et bruit : théâtre, magie, cinéma, musique, radio, opéra, performance, ciné-danse," n°141-144, 2015.
- Maury, Corinne. *Du parti pris des lieux dans le cinéma contemporain*. Hermann, 2018.
- Millet, Thierry. *Bruit et cinéma*. Presses de l'Université de Provence, 2007.
- Ondaadtje, Michael. *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing*. Knopf, 2004.
- Pisano, Giusy. *Une archéologie du cinéma sonore*. CNRS, 2004.
- . "In Praise of the Sound Dissolve: Evanescences, Uncertainties, Fusions, Resonances," In *Indefinite Visions: Cinema and the Attractions of Uncertainty*, edited by Martine Beugnet, Allan Cameron and Arild Fetveit, Edinburgh University Press, 2018, pp. 103-16.
- Rosario, Filipa and Ivan Villarrea Alvarez (ed.). *New Approaches to Cinematic Space*. Routledge, 2019.
- Schafer, R. Murray. *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. 1977. Destiny Books, 1993.
- Thomas, Benjamin. *Faire corps avec le monde : l'espace cinématographique comme milieu*. Circé, 2019.
- Weis, Elizabeth and John BELTON (ed.). *Film Sound: Theory and Practice*. Columbia University Press, 1985.