

# LA RELATION SON-IMAGE

- RECHERCHE EN DESIGN GRAPHIQUE - DSAA DESIGN GRAPHIQUE - ACCRÉDITATION -

- FABIENNE EDERN -  
1 0 M A I 2 0 1 7



# S O M M A I R E

7_9	////////////////////	INTRODUCTION
11_13	////////////////////	LE DÉBUT D'UN QUESTIONNEMENT...
15_21	////////////////////	...UNE POURSUITE À PLUSIEURS
23_25	////////////////////	UN VÉCU PERSONNEL À LA BASE DU TRAVAIL
27_33	////////////////////	UNE ANNÉE ÉCOULÉE
35_37	////////////////////	DES STAGES EN PERSPECTIVE
39_41	////////////////////	COMMENCEMENT D'IDÉE DE PROTOTYPE
43_51	////////////////////	RÉFÉRENCES

## INTRODUCTION

## DÉFINITIONS

SON : sensation auditive engendrée par une onde acoustique — toute vibration acoustique considérée du point de vue des sensations auditives ainsi créées — volume, intensité sonore d'un appareil — ensemble des techniques d'enregistrement et de reproduction des sons, en particulier au cinéma, à la radio, à la télévision

IMAGE : reproduction d'un objet matériel donnée par un système optique et, en particulier, par une surface plane réfléchissante ou un miroir — reproduction d'un objet matériel par la photographie ou par une technique apparentée — représentation ou reproduction d'un objet ou d'une figure dans les arts graphiques et plastiques, et en particulier représentation des êtres qui sont l'objet d'un culte ou d'une vénération — représentation imprimée sur une petite carte ou une feuille de papier — symbole ou représentation matérielle d'une réalité invisible ou abstraite — représentation mentale élaborée à partir d'une perception antérieure

RELATION : action de rapporter en détail ce dont on a été le témoin ou dont on a eu connaissance — caractère, état de deux ou plusieurs choses entre lesquelles existe un rapport — lien d'interdépendance, d'interaction, d'analogie — liaison assurée par un moyen de transport, une voie de communication

## THÉMATIQUE

Travail autour de la relation son-image et plus particulièrement l'usage actuel de ces deux médiums dans les clips musicaux notamment. Définition de cette relation d'un point de vue sémiologique, l'image étant considérée comme un référentiel alors que la musique non, afin de comprendre l'enjeu de cette relation.

## MOTS CLÉS

SON — IMAGE — RELATION — CLIP  
— SYNESTHÉSIE — INTUITION —  
SENSATION — MISE EN AVANT —  
SENSIBILITÉ — FILM — SPECTACLE  
— OPÉRA — THÉÂTRE — MUSIQUE  
— BRUITAGE — DONNER DU SENS —  
INTENTION — COORDINATION — DANSE  
— ...

LE DÉBUT D'UN QUESTIONNEMENT...

\_ Pourquoi cette notion m'intéresse ?

\_ Comment une image et un son sont-ils construits ?

\_ Dans quelles mesures le son et l'image sont-ils des objets de communication ?

\_ Depuis quand son et image sont-ils mis en lien ?

\_ Peut-on détourner, renforcer un message grâce au changement d'un des deux constituants que sont le son et l'image ?

\_ Peut-on manipuler un public grâce à ces deux médias ?

\_ Le son et l'image sont-ils nécessairement liés ?

\_ Le graphisme peut-il être sonore ?

\_ Peut-on imaginer des sons à partir de formes géométriques, d'objets graphiques ?

\_ Existe-t-il une forme de média mélangeant sans distinction possible ces deux médias ?

...UNE POURSUITE À PLUSIEURS

PRMCS 2 : « L'EXPRESSION : SON, LANGAGE, CORPS ET SIGNE GRAPHIQUE. »



## INTRODUCTION

Parler de l'expression, c'est parler d'une action, d'une manifestation; par la parole, le geste, la physionomie etc... sans pour autant que la communication ne soit essentielle. Nous retrouver Camille Descombes, Fabienne Eder, Leire Ospitaletche et Julien Warin, nous a permis de trouver la transversalité dans nos mémoires respectifs. Cette transversalité nous permet de nous compléter. Ainsi geste, langage, son et signes graphiques se répondent et s'entremêlent.

## GESTE ET LANGAGE

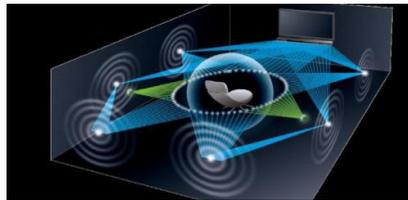
Parfois il n'y a pas besoin de mots pour communiquer: gestuelle, visage, analyse comportementale.

Gestes de communication : langage des signes , parler avec les mains.

Langage esthétique : chorégraphie (danse).

Mouvements physiques du corps lors de la prise de parole, de l'acte de langage, parler avec la bouche. Méthode d'apprentissage exploité par les orthophonistes par exemple.

Tout le monde n'a pas les mêmes capacités pour s'exprimer : sourds, manchots, muets.



## GESTE ET SON

Le son induit un geste : rythme, la musique, danse, battre le rythme.

Le geste qui crée un son : taper des mains crée un rythme..

Le son est spatialisé.

Rituel autour du geste et du son : chaman indien etc...

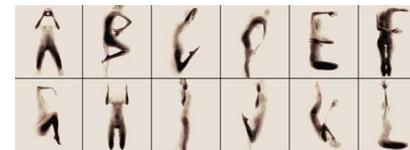
## GESTE ET SIGNE GRAPHIQUE

Le corps comme support : exercices des enfants qui spatialisent avec leurs corps une lettre, apprendre à libérer le geste plastique, le tatouage et le body art etc .. (travail d'Anastasia Mastrakouli)

Les gestes qui imitent le signe graphique/le symbole : les guillemets, le cœur,...

Retranscrire le geste en signe : écrire la langue des signes, les chorégraphies,..

Besoin du geste pour que le signe graphique existe : mémoire de la trace.



INTERNATIONAL MORSE CODE			
A	•••••	1	•••••
B	•••••	2	•••••
C	•••••	3	•••••
D	•••••	4	•••••
E	•••••	5	•••••
F	•••••	6	•••••
G	•••••	7	•••••
H	•••••	8	•••••
I	•••••	9	•••••
J	•••••	0	•••••
K	•••••		•••••
L	•••••		•••••
M	•••••		•••••
N	•••••		•••••
O	•••••		•••••
P	•••••		•••••
Q	•••••		•••••
R	•••••		•••••
S	•••••		•••••
T	•••••		•••••
U	•••••		•••••
V	•••••		•••••
W	•••••		•••••
X	•••••		•••••
Y	•••••		•••••
Z	•••••		•••••

## TRANSMETTRE/ RETRANSCRIRE LE SON PAR ÉCRIT

Le morse : un rythme, des points et tirets.

Les notes de musiques (rythme, ton, tempo ...)

Le signe graphique dicte le ton, le son: une phrase avec «!» n'est pas lue de la même manière que la même phrase avec un «.» et les onomatopées.

La graphie peut donner un sens différent au son : gras le son sera fort tandis qu'une typo/calligraphie fine sera chuchotée.

## LANGAGE ET SIGNE GRAPHIQUE

Transmettre des idées/communiquer  
par des symboles clairs : les  
pictogrammes et *les émojis*. Plus  
simples et compréhensibles, peut être  
un peu plus universel qu'une langue.  
Langage musical : écrire des portées,  
des notes de musique...  
Langue des signes : pour la retranscrire  
visuellement.



## RELATION ENTRE PHONÉTIQUE ET ÉCRIT

Liens : manière spécifique d'écrire la  
phonétique avec des symboles.  
Différences : en phonétique on écrit  
comme on entend les sons ; au  
contraire de la langue où l'on écrit  
différemment : une même phonétique  
avec deux signes différents peut avoir  
deux sens différents : en et an par  
exemple.

Méthode Borel-Maissonny : méthode  
d'apprentissage de la lecture qui  
applique un geste à une phonétique  
et qui permet d'accéder au langage  
en fixant rapidement la mémoire des  
signes graphiques relativement au son  
(développé au départ pour les enfants  
sourds).

Phonème : plus petite unité du système  
graphique capable de produire un  
changement de sens par commutation :  
ex lampe et rampe. Retranscrit par  
des graphèmes: ex [o]: oh, eau, o , au.  
4 graphèmes distincts pour le même  
phonème.

UN VÉCU PERSONNEL  
À LA BASE DU TRAVAIL



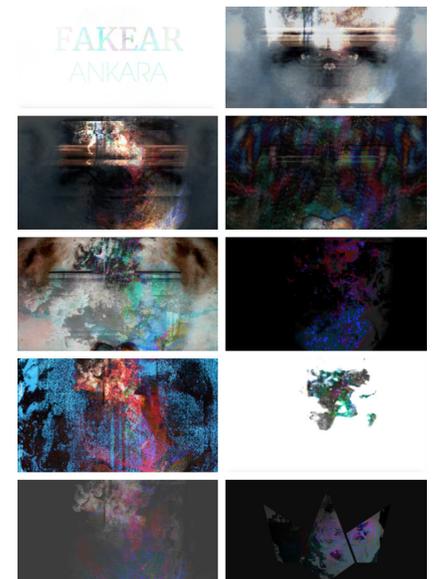
Lorsque j'écoute une musique, je ne peux m'empêcher d'imaginer un clip, une mise en scène pour des concerts, les yeux fermés ou ouverts, mon cerveau imagine. De plus, j'arrive aisément à imaginer un son qui pourra coller parfaitement à une vidéo «muette», à un gif, à un montage que je suis en train de réaliser. En effet, lorsque je cherche une musique afin d'exprimer, de renforcer un propos photographique, vidéo-graphique, la simple écoute me permet de déterminer si l'association sera possible.

Ayant été gymnaste et entraîneuse de gymnastique rythmique pendant de nombreuses années, j'ai pris pour habitude d'imaginer presque systématiquement lorsque j'entends une musique, peu importe le moment et l'endroit, un enchaînement en rythme avec cette dernière.

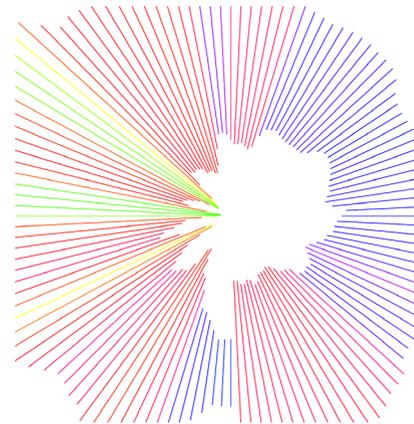
Est-il donc possible d'entraîner le cerveau à associer de lui-même des images aux sons et des sons aux images ? Paradoxalement, je suis incapable de compter une musique, de trouver son rythme ou encore son tempo.

UNE ANNÉE ÉCOULÉ

Durant cette année de DSAA, je me suis concentrée tant sur les travaux personnels que scolaires à orienter mes créations dans ce soucis synesthésique. En effet, j'ai dans un premier temps réalisé un clip pour l'auteur-compositeur-musicien Fakear pour le son *Ankara*, suite à une proposition de sa part. J'ai recherché à traduire la fluidité, les liens numérique-traditionnel et son-image, le déplacement progressif de l'énergie, le mélange des cultures... L'exercice était inédit pour moi, ayant pour habitude d'apposer une musique à un graphisme pré-existant, la difficulté a été de proposer un graphisme à partir de la musique imposée.

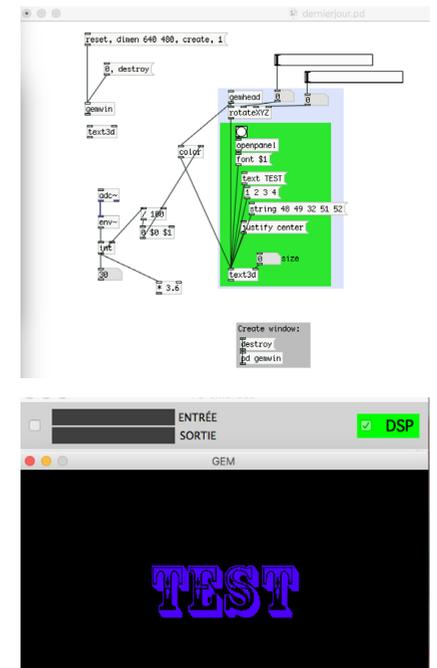


Dans un second temps, j'ai entamé l'apprentissage de différentes méthodes permettant de lier via l'outil numérique les sens qui m'interpellent. D'une part, j'ai approfondi mes connaissances autour de Processing tout essayant de manipuler des programmes aux résultats proches d'un prototype éventuel. D'autre part, j'ai découvert le logiciel PureData lors d'un workshop au lycée. La force de cet outil est sa simplicité, il offre des performances plus poussées que Processing (du point de vue de l'ouïe) tout en utilisant une interface intuitive et très complète.



```

1 var mlt, fft;
2
3 function setup() {
4   createCanvas(windowWidth, windowHeight);
5
6   mlt = new p5.JsAudio();
7   mlt.start();
8   fft = new p5.FFT();
9   fft.analyze(1024);
10  //console.log(fft);
11 }
12
13 function draw() {
14   background(1);
15   var spectrum = fft.analyze();
16   var circleW = 100;
17   var circleThick = 20;
18   var maxSpectrum = 100; //spectrum.length
19
20   for(i = 0; i < maxSpectrum; i++) {
21     var circW = map(i, 0, maxSpectrum, 0, 100);
22     var diam = spectrum[i] / (maxSpectrum * 2); // 0, 100, 0, 100);
23     strokeWeight(1); //100, 100);
24     strokeWeight(2); //strokeWeight(100, circleW-diam-circThick), height/2 + circleW/2, circleW-diam-circThick);
25     width/2 - CircleW/2, circleW-diam-circThick, height/2 + CircleW/2, circleW-diam-circThick);
26   }
27 }
  
```



## SEMESTRE 1



## SEMESTRE 2



## ET POUR L'ANNÉE À VENIR ?

L'année prochaine, je compte poursuivre mon apprentissage des outils numériques tel que Processing, Pure Data, Arduino et le langage Java.

De plus, ma rencontre avec l'équipe de FlyDesigners associée à ma maîtrise des logiciels AfterEffects et PremièrePro de la suite Adobe me permettra d'enrichir mes capacités pour la réalisation d'un clip.

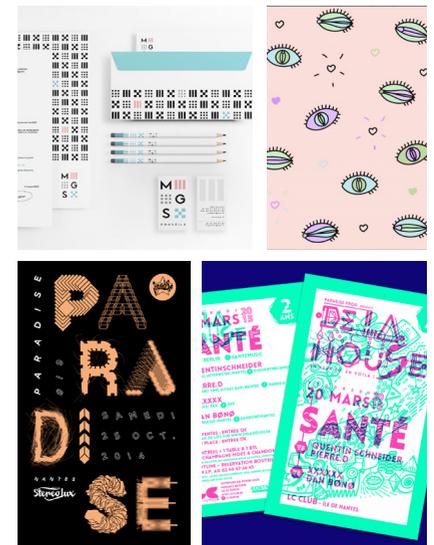
Enfin, j'ai dans mon entourage de nombreuses personnes détentrices d'un BTS Audiovisuel (options image ; son ; montage et production), leurs expertises me seront utiles pour construire mon projet et rencontrer des contacts pour d'éventuels interviews.

DES STAGES EN PERSPECTIVE

Ma période de stage se découpe en deux stages distincts conjuguant tous les domaines du design graphique.

Je serai du 29 Mai au 21 Juillet chez MonPoteGraphiste, cette période s'orientera vers le packaging, la communication imprimé (édition, cartographie) et les graphismes appliqués au design de mode.

Ensuite, j'effectuerai ma deuxième période du 28 Août au 29 Septembre chez FlyDesigners, je serai alors mise en relation avec des projets mettant en lien webdesign, motiondesign et design sonore.



COMMENCEMENT  
D'IDÉE DE PROTOTYPE

Mon macro-projet pourrait prendre différentes formes comme la réalisation d'objets scéniques pour des musiciens, du v-jing, clips musicaux... De manière plus générale, l'objet pourrait servir d'outil de médiation pour faire découvrir le rythme, le tempo, les hauteurs à des novices de la musique et inversement donner un outil d'apprentissage aux musiciens par l'image...  
De plus, il me paraît intéressant de pouvoir mettre en perspective la dualité co-existante entre les outils numériques et traditionnels.

## RÉFÉRENCES

## LES IMAGES PARLENT

Le son et l'image ont un lien de plus en plus étroit.

D'une part les clips musicaux sont de plus en plus travaillés. En effet, on observe l'apparition de diverses techniques tel que l'animation traditionnelle, le stop-motion, la rotoscopie... Nous pouvons ici nous appuyer sur le clip de la chanson *D.A.N.C.E* de Justice réalisé par le duo français Jonas et François avec des animations de So Me afin d'illustrer ce propos. Dans le clip datant de 2007, Xavier de Rosnay et Gaspard Augé (les deux membres du groupe) marchent pendant que les motifs de leurs t-shirts changent au rythme de la musique et en fonction des paroles.





D'autre part, avec le retour du vinyle on retrouve une réelle esthétique de l'objet, ce n'est plus simplement un support permettant d'écouter de la musique mais également un objet graphique à collectionner, à affectionner. Le travail du graphiste se prolonge au delà de la pochette, il s'étend également sur la pochette. Les exemples sont nombreux, j'ai choisi de mettre en avant le travail du designer danois Michael Hansen qui a pensé en 2012 un vinyle imprimé sur les deux faces afin de "visualiser" la musique. Le projet a été réalisé pour le compositeur de musique classique contemporaine, Allan Gravggaard Madsen. Afin de rendre la musique visuelle, il suffit alors d'observer le vinyle sous une lampe stroboscopique pour qu'il s'anime.



De plus, le designer graphique et artiste numérique russe Rus Khasanov s'est inspiré de musique comme celle d'Ilya Beshevli ou de Boris Blank afin de créer des balades oniriques et numériques. Ses vidéos telles que *Odyssey* ou *Pacific Light* permettent grâce à l'utilisation de ce double médium de plonger le spectateur dans un état qu'il ne pouvait soupçonner, les émotions sont démultipliées. En effet, la mise en avant de deux sens sur cinq possibles permet de faciliter ces liens.

## LECTURE EN COURS

Enfin, l'ouvrage *Sonic Graphics, quand le son devient image* de Matt Woolman (graphiste et professeur de graphisme), explore le thème de la fusion entre musique et graphisme. Il interroge différentes notions. Comment traduire la mélodie, l'harmonie et le rythme en images ? De quelle manière la musique influence-t-elle le graphisme ? Matt Woolman débute son investigation au début du XXe siècle, lorsque Kandinsky a fait ses premières tentatives de représentation picturale de la musique et a mené ses expériences autour de sa synesthésie et de la traduction des sons et des instruments en couleurs. Ses recherches se poursuivent avec le compositeur John Cage qui a marié notation musicale et calligraphie. Enfin, le constat se poursuit avec les technologies numériques qui aujourd'hui renforcent l'interaction dynamique entre vision et son.

La problématique abordée est analysée en trois étapes. La première "notation", analyse les systèmes de codes et de symboles utilisés par les chercheurs pour la conversion de la musique en image et de l'image en musique. La seconde, "matériau", s'intéresse aux créations et aux méthodes de production d'agences de graphisme novatrices, toujours dans le domaine de la musique. La troisième, "atmosphère", expose la façon dont l'espace et les environnements multidimensionnels peuvent être utilisés par les artistes et les performers pour visualiser le son.



Par ailleurs, Laurent La Torpille artiste numérique, a présenté en Novembre 2016 une performance picturale et sonore en 3 dimensions : *Le monde en main*. Avec cette dernière, il détourne les outils du cinéma (lumière, caméra, plan, cadre, forme d'écriture, son), et crée une performance contemplative, picturale et sonore. Cette expérience forte et immersive était réalisée en live par l'artiste installé au centre de la salle, via un contrôleur et un joystick.

## LECTURES À PRÉVOIR

L'ouvrage *Le clip. Histoire et esthétique* de Julien Péquignot (enseignant-chercheur en Sciences de l'Information et de la Communication, spécialisé dans l'histoire et la sémiologie des cultures populaires audiovisuelles) et Laurent Jullier (professeur à l'IECA-Université de Lorraine et directeur de recherches à l'IRCAV-Sorbonne Nouvelle).

Voici la quatrième de couverture :  
Aujourd'hui un clip peut être partagé sur Facebook ou sur YouTube, passer sur MTV au fond d'un bar, ou bien sortir en DVD signé d'un réalisateur reconnu. On peut aussi le retrouver dans le programme d'un festival de cinéma, dans un spectacle vivant mêlant sons et lumières, ou encore dans les salles d'un musée d'art contemporain. Au cœur d'enjeux financiers colossaux, le clip conserve pourtant cette aura de gratuité, aux deux sens du terme, qui a contribué à son succès et qui fait sa légèreté. Ainsi s'inspire-t-il de quantité de formes d'art et les influence-t-il en retour. Quel autre objet réalise cet exploit d'occuper tout à tour tant de fonctions, d'usages et de statuts sociaux ? Des Beatles à Gangnam Style, de Thriller à Lady Gaga en passant par Michel Gondry et le Top 50, l'ouvrage propose les clés historiques, esthétiques et thématiques du phénomène clip.



*Watching music : cultures du clip musical* est un colloque international, interdisciplinaire et interinstitutionnel sur les clips musicaux à l'ère numérique organisé avec le CEMTI (université Paris 8), la Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord, la Philharmonie de Paris, l'INA et *Volume ! la revue des musiques populaires*.

Le but premier de ce colloque était de faire l'état des lieux des recherches portant sur un objet touchant à de nombreux champs disciplinaires. Ces rencontres visaient également à interroger une éventuelle spécificité francophone dans l'analyse et l'interprétation des clips musicaux, et de la confronter à d'autres approches internationales, mais surtout de comprendre, à partir de cet objet situé à la croisée de nombreuses industries (de la musique, cinéma et vidéo, publicité), les mutations plus larges s'opérant dans divers secteurs à l'heure du numérique. Ce colloque a offert un espace pour des débats critiques et programmatiques sur un objet qui répond à la fois aux logiques des industries et marchés de la culture et à des préoccupations esthétiques, politiques ou sociales.



