

La bande sonore

Jean-Pierre Berthomé

L'AUDITION NATURELLE.

L'audition et la reconnaissance des sons par l'homme dépendent de plusieurs facteurs :

I. Les uns concernent la **nature physique des sons**, qui varient principalement de trois façons :

I.1. La fréquence cyclique du son définit ce que nous entendons comme sa hauteur. Elle est mesurée en hertz (Hz). L'oreille humaine entend généralement les sons compris entre 15 à 20 hertz (représentant autant de cycles complets par seconde) pour les plus graves et 15 000 à 20 000 hertz (15 à 20 kHz) pour les plus aigus. En deçà et au-delà de ces limites se trouvent les infrasons et les ultrasons, inaudibles à l'oreille humaine mais non à celles de certains animaux ou aux appareillages appropriés.

I.2. L'intensité du son traduit la force avec laquelle celui-ci exerce une pression sur le tympan. Cette intensité est exprimée en décibels (dB). Elle dépend à la fois de l'intensité initiale du son à sa source et de la perte d'énergie qu'il a subie dans son trajet jusqu'à l'oreille. Un son peut donc être inaudible soit parce que son intensité à la source est insuffisante, soit parce que la source se trouve trop loin de l'auditeur. Inversement, un son devient « assourdissant » si son intensité dépasse le seuil admissible par l'appareil auditif.

I.3. Le timbre caractérise ce qu'on appelle aussi la « couleur » du son. Celui-ci n'est en effet jamais pur, mais il résulte d'un enchevêtrement complexe dans lequel d'autres fréquences sonores (harmoniques, réverbérations) viennent se greffer sur la fréquence initiale. Le timbre dépend aussi du « contour temporel » du son (attaque, chute, tenue, extinction). On ne peut « mesurer » le timbre d'un

son donné, mais on peut afficher son spectre sonore à l'aide d'analyseurs qui identifient et visualisent les diverses fréquences qui lui sont associées.

II. D'autres facteurs de l'audition et de la reconnaissance des sons relèvent non plus du son produit mais de **l'appareil cérébro-auditif** qui l'entend. Ils concernent la capacité de discrimination de l'écoute et ses références extra sonores.

II.1. Contrairement au spectateur qui ne voit que devant lui, l'auditeur entend tout autour de lui, à l'intérieur d'une sphère d'audition. Il n'existe donc pas de hors champ sonore comme il y a un hors champ visuel. Mais les informations sonores circulant dans la sphère d'audition sont perçues par deux oreilles distinctes et les infimes différences produites entre les deux récepteurs, en temps comme en intensité (une oreille est généralement sollicitée avant l'autre, et par un son plus fort puisqu'il a voyagé moins loin), contribuent, en plus des informations visuelles recueillies simultanément, à aider l'auditeur à identifier l'origine des sons dans l'espace.

II.2. L'audition, surtout, devient écoute qui met en jeu la capacité de l'auditeur à choisir parmi la multitude des informations sonores qui l'assaillent. Elles proviennent de partout, avec des intensités extrêmement variables. L'écoute n'est possible que parce que le cerveau humain fonctionne comme un récepteur de radio ou de télévision capable de se fixer sur une fréquence d'émission parmi toutes celles qu'il capte. Une fois sélectionnée une source sonore, l'écoute fonctionne à la fois en amplifiant les informations reçues de cette source, si leur intensité est trop faible, et en filtrant les autres informations sonores qui pourraient parasiter sa bonne compréhension. Ce n'est qu'à cette double condition que des conversations individuelles peuvent se poursuivre dans un brouhaha qui, enregistré par un magnétophone, ne serait qu'une confusion de bruits.

II.3. D'autres systèmes de reconnaissance fonctionnent enfin, qui associent les sons à des images mentales déjà connues de l'auditeur et facilitent leur identification. Le seul fait de voir la personne qui parle, d'apprécier son sexe, son âge, la rapidité de son débit de paroles, permet de repérer sa production

sonore au milieu d'une complexité de conversations. Les caractères de sa parole (timbre de la voix, accent régional, particularités de l'élocution) aideront l'auditeur à demeurer fixé sur elle.

L'ENREGISTREMENT ET LA REPRODUCTION DU SON.

D'abord effectués sur disques, puis sur film, l'enregistrement et la reproduction du son cinématographique se font aujourd'hui soit sur bande magnétique soit sur support numérique.

Dans les deux cas, le principe est le même : à l'enregistrement, les ondes sonores font vibrer la membrane d'un micro. Ces vibrations sont transformées en informations susceptibles d'être fixées, conservées, transmises et/ou reproduites.

Dans l'enregistrement magnétique, cette transformation est de nature analogique puisque la réalité physique des ondes sonores est traduite sous forme de variations proportionnelles d'un champ électromagnétique sur une bande couverte de particules métalliques.

Dans l'enregistrement numérique, les informations sonores sont échantillonnées de façon très fine sous forme de signaux informatiques stockés sur une bande ou un disque.

Par un processus inverse les informations ainsi fixées peuvent être réutilisées pour faire vibrer ensuite la membrane d'un haut-parleur qui envoie à son tour les ondes sonores jusqu'à l'oreille de l'auditeur.

Ces opérations supposent des interprétations successives du son, par le micro d'abord, puis par les magnétophones analogiques ou numériques et par les outillages utilisés pour les reports (recopies du son sur un autre support) et pour le mixage, enfin, en bout de chaîne, par les hauts parleurs. Chaque matériel possède ses propres limites, qui ne lui permettent de traiter efficacement qu'une partie seulement du son, comprise dans ce qu'on appelle la bande passante. Ces limitations portent surtout sur les fréquences les plus élevées, celles qui donnent au son sa couleur. Chaque matériel provoque aussi des déformations du son plus ou

moins importantes. À tous les stades du travail sur la bande sonore les responsables tiennent compte de ces limites et de ces déformations pour les corriger afin de recréer un son aussi proche que possible des intentions qu'ils ont définies (et non pas obligatoirement du son original qu'ils peuvent aussi bien altérer volontairement). Souvent, même si certains ingénieurs du son préfèrent à l'enregistrement la rondeur et la richesse du son analogique (plus riche, dans l'absolu, d'informations puisque non échantillonné), ils en font aussitôt un report numérique qui pourra être reproduit autant de fois que nécessaire sans craindre les déformations inévitablement entraînées par les recopies analogiques.

LA RECONSTRUCTION D'UN ESPACE SONORE.

De nombreuses raisons justifient que le cinéma ne puisse, le plus souvent, se satisfaire du son enregistré en même temps que les images :

1. Pour obtenir un son de qualité suffisante, la prise de son a privilégié certains sons (le plus souvent les dialogues) au détriment des autres qui doivent maintenant être remplacés.
2. Si, au contraire, l'enregistrement a tout capté, il sera peu utilisable tant les sons y sont confondus.
3. L'espace sonore du lieu figuré dans la fiction peut être différent de celui de l'endroit où a eu lieu le tournage. Ceci est particulièrement vrai quand on tourne en studio, où tous les bruits de l'extérieur sont systématiquement évités.
4. La production de la continuité sonore du film est inconciliable avec les conditions de la réalisation et du montage, qui découpent les plans et font enregistrer à des moments et dans des lieux différents des plans qui appartiendront ensuite à la même scène.

BOÎTE 1 : SON DIRECT ET SON TÉMOIN.

On dira qu'un film est enregistré en son direct lorsque le son qui accompagne les images est celui qui a été enregistré parallèlement aux prises de vues.

Ce son, souvent acceptable, pour un film documentaire, n'est généralement pas de qualité suffisante pour les exigences d'un film de fiction. Le cinéaste peut, dans ce

cas, se contenter d'enregistrer à la prise de vues ce qui lui semble le plus important (les dialogues le plus souvent) en se réservant de construire le reste de la bande sonore ultérieurement. Il peut aussi se contenter d'enregistrer, sans trop d'exigence de qualité, un simple « son témoin » qui servira de référence lorsque la bande sonore sera entièrement refaite en studio.

Sauf rares exceptions, on doit donc généralement construire la bande sonore à partir de sons isolés qui ne sont assemblés qu'au stade de la postproduction du film. Ce travail se fait en trois étapes :

I. L'enregistrement des sons originaux (dialogues, bruits).

I.1. Autant que possible, l'ingénieur du son essaie d'isoler les sons afin qu'ils puissent être utilisés séparément.

I.2. Il corrige si nécessaire les caractéristiques du son à l'enregistrement (hauteur, intensité, couleur) afin de le contenir dans les limites utilisables par les appareils d'enregistrement et de reproduction. À ce stade, le chant d'un grillon peut avoir la même intensité sonore que le passage d'un avion. Les deux ne sont encore qu'un matériau qui devra ensuite être adapté aux besoins de la création d'une bande sonore.

BOÎTE 2 : HISTOIRE DES TECHNIQUES D'ENREGISTREMENT DU SON.

Le son des tout premiers films sonores, vers 1928, était enregistré parallèlement aux prises de vues sur des disques 33 tours/minute dont chaque face représentait approximativement une bobine de dix minutes. La grande difficulté était de garantir le synchronisme entre le son et l'image restitués par deux appareils différents.

Dès le début des années 30, la solution est trouvée grâce au perfectionnement du son optique. Le son est enregistré sous forme de variations lumineuses inscrites sur un ruban de pellicule. La bande son, enregistrée séparément, est reportée sur le bord de la pellicule qui porte déjà les images. Le synchronisme est dorénavant garanti, mais la piste sonore optique n'offre qu'une bande passante très étroite de 50 à 8 000 Hz.

Un nouveau progrès intervient dans les années 50 avec l'introduction de l'enregistrement sur bande magnétique, beaucoup plus fidèle et qui se prête plus aisément aux recopies pour mixage. Des tentatives sont faites alors (et jusque dans les années 70) pour « coucher » des pistes magnétiques sur les copies de projection des films, mais le système est trop complexe et trop coûteux si bien que, enregistré sur bande magnétique, le son, même stéréophonique, d'un film continue d'être restitué dans sa traduction optique, très perfectionnée depuis grâce à l'introduction de systèmes comme le Dolby.

Dans les années 90 commencent à apparaître des systèmes d'enregistrement numériques, sur bande DAT ou sur disques. Si l'enregistrement magnétique continue d'être préféré par beaucoup, il cède le pas au numérique pour toutes les opérations de mixage. Rares sont pourtant les salles équipées pour diffuser un film avec un son numérique et les films sont généralement montrés en salles avec un son optique alors qu'il sont proposés à la télévision ou en DVD en son numérique.

II. La recherche et la production de sons complémentaires.

Il peut s'agir des bruits qui n'ont pas été enregistrés au moment des prises de vues, des dialogues qui manquent ou qui sont insatisfaisants, des musiques. On peut les rechercher dans des documents préexistants (disques de bruitage, musiques préenregistrées) ou les enregistrer spécialement (bruitages spécifiques, postsynchronisation des dialogues et commentaires, musiques originales).

BOÎTE 3 : POSTSYNCHRONISATION ET DOUBLAGE.

Il ne faut pas confondre la postsynchronisation, qui porte sur la version originale d'un film, et doublage qui porte sur son adaptation à l'usage d'un public étranger.

La postsynchronisation porte sur des dialogues ou fragments de dialogues jugés insatisfaisants. Ce peut être parce que l'enregistrement était défectueux, ou parce que le comédien concerné a commis une erreur, ou même parce que sa diction est jugée peu compréhensible. Il arrive donc que la postsynchronisation se traduise par le doublage d'un comédien par un autre. Il arrive aussi qu'on fasse appel à elle pour modifier le dialogue, en réponse par exemple aux exigences de la censure.

Le doublage, lui, porte sur l'intégralité des dialogues, traduits dans une autre langue avant que le film soit proposé à un public étranger. Des traducteurs spécialisés effectuent cette transposition en s'assurant que les nouveaux dialogues correspondront autant que possible aux mouvements de lèvres des personnages. Les dialogues sont ensuite confiés à de nouveaux comédiens qui les disent devant un écran où est projetée en boucle la scène concernée. Fragment par fragment, scène par scène, le dialogue est ainsi doublé, après quoi il sera mixé avec les bruits et la musique de la version d'origine.

BOÎTE 4 : DOUBLAGE ET SOUS-TITRAGE.

La France est un des rares pays à connaître, depuis les débuts du cinéma parlant, un débat animé sur les mérites respectifs du doublage et du sous-titrage des films étrangers. Dans la plupart des grands pays, en effet (USA, Allemagne, Italie, Espagne, etc.), les films étrangers ne sont distribués commercialement que dans des versions doublées dans la langue du pays. Dans d'autres pays, au contraire, le doublage est (ou était) pratiquement inconnu, le coût de l'opération ne pouvant être justifié par les perspectives de recettes ouvertes par le marché.

Doublage et sous-titrage des dialogues offrent équitablement avantages et inconvénients.

Le doublage prive un comédien d'une part essentielle de son identité, sa voix, et exige d'un autre comédien qu'il se glisse dans les nuances d'un rôle qu'il n'a pas eu l'occasion d'interpréter. Dans le meilleur des cas, ce second comédien ne peut au demeurant fournir qu'une interprétation vocale rigoureusement limitée par celle du comédien d'origine. Le doublage, de surcroît, suppose un nouveau mixage qui n'est pas toujours fidèle aux équilibres originaux, particulièrement lorsque la bande son comprend des ambiances dialoguées. Le doublage, en revanche, permet au spectateur de profiter d'un dialogue sans que vienne s'interposer le filtre d'une langue étrangère qui fait écran à sa compréhension immédiate.

Le sous-titrage présente l'énorme avantage de préserver intact le son d'origine. Le corollaire en est que le spectateur moyen doit faire un effort particulier pour suivre les dialogues. Il est aussi que l'attention du spectateur est forcée vers une zone de l'écran qui n'est pas obligatoirement celle où se passent les choses les plus importantes, et que cette focalisation de l'attention sur le bas de l'écran entre souvent en conflit avec les intentions de la mise en scène. On ne peut ignorer, enfin,

que la lisibilité même des sous-titres pose problème et que, pour certains publics, l'effort de la lecture devient obstacle à la juste appréciation du film.

III. L'assemblage (ou mixage) des éléments sonores.

Cette opération, confiée maintenant le plus souvent à un ingénieur du son différent de celui ou ceux qui ont procédé à l'enregistrement sonore, s'apparente de plus en plus au montage. Les sons sont assemblés non seulement entre eux, mais également dans leurs rapports avec la bande image. Cette opération doit produire un ensemble cohérent où les informations sonores sont strictement hiérarchisées de façon à reproduire les conditions de l'écoute sélective naturelle.

BOÎTE 5 : LES TECHNICIENS DU SON.

Pendant longtemps, l'équipe son s'est résumée à deux personnages seulement : l'ingénieur du son et son assistant le *perchman*. Le second plaçait son micro, pendu au bout d'une perche, le plus près possible des comédiens mais en prenant garde à ne pas entrer dans l'image et à ne pas y projeter d'ombre intempestive. Le premier contrôlait et corrigeait la qualité de l'enregistrement sonore, avant de confier celui-ci au monteur qui l'associerait aux images.

L'ingénieur du son de tournage (ou chef opérateur du son) demeure, toujours assisté de son *perchman*. Mais les métiers se sont multipliés derrière eux, depuis le repiqueur, qui reporte sur les supports de travail les éléments originaux en provenance du tournage, jusqu'au mixeur qui mélange en bout de chaîne la diversité des éléments sonores en ajustant le positionnement et les niveaux respectifs.

Entre eux s'interposent une bonne demi-douzaine de corps de métier (*recorder*, monteur son, créateur d'effets spéciaux sonores, ingénieur du son de l'enregistrement musical, ingénieur du son de la postsynchronisation, etc.).

Au milieu des années 70 est apparu dans le cinéma américain un nouveau métier, celui de *designer* sonore qui, face à la diversification de ces tâches, garantit la nécessaire unité du projet en supervisant tous les aspects de la confection de la bande sonore.

LES TROIS COMPOSANTES DE LA BANDE SONORE :

On distingue généralement trois composantes dans la bande sonore

1. Les dialogues et, plus généralement tout ce qui relève de la **parole** (commentaire, voix intérieure, citation sonore, etc.) ;
2. Les **ambiances et bruits** ;
3. La **musique**.

Il faut noter qu'une seule de ces trois composantes est strictement indispensable au film, celle des ambiances et bruits. On peut aisément imaginer en effet un film sonore dépourvu de musique (ils sont nombreux) ou de dialogues (il en existe quelques-uns). On ne peut en revanche imaginer un film sonore sans bruits.

Cette distinction entre trois composantes est particulièrement utile en ce qu'elle justifie l'existence de bandes sonores séparées jusqu'au stade du mixage final, ce qui permet de modifier l'une des composantes sans intervenir sur les autres. Ceci est particulièrement vrai pour les doublages dans une langue étrangère qui ne mettent en cause ni les musiques ni les bruits. Le producteur livre à l'acheteur étranger une bande son « internationale » où les dialogues se trouvent isolés pour pouvoir être doublés sans modifier le reste. Si nécessaire, les ambiances dialoguées – pour une réception mondaine ou un match de football, par exemple – sont associées à la bande dialogue afin d'être aussi doublées.

On doit ajouter que, alors que la bande des ambiances et des bruits est la plus lourdement manipulée par le mixage, elle est aussi celle qui garantit le plus sûrement la continuité d'un espace cohérent. Ce paradoxe n'est qu'apparent tant le spectateur est peu préparé à reconnaître le degré d'authenticité des éléments sonores. Un personnage qui, en pleine tempête, se réfugie dans une maison a toutes chances de passer d'un décor extérieur à un décor de studio. La continuité des bruits du vent et de la pluie, ajoutée à l'effet réaliste de la chute d'intensité sonore lorsque la porte se referme sur l'extérieur, attestera qu'intérieur et extérieur appartiennent bien à la même continuité spatiale, garantie par la continuité sonore.

SONS JUSTIFIES/SONS INJUSTIFIES.

Une distinction traditionnelle oppose les sons *in* aux sons *off*, les premiers ayant leur source justifiée à l'écran alors que les autres proviennent du hors champ ou même (dans le cas du commentaire par exemple) d'un espace extérieur à celui de la fiction. Cette opposition ne présente guère d'intérêt, bien moins en tout cas que la distinction qu'on peut faire entre les sons « justifiés » (ou « diégétiques »), dont la source nous est connue dans la fiction (la « diégèse »), et les sons « non justifiés » (« non diégétiques »), qui appartiennent au film sans pour autant trouver leur source dans la fiction.

BOÎTE 6 : LES CATÉGORIES DE MICHEL CHION.

La réflexion sur le son au cinéma des vingt dernières années est largement redevable aux travaux du théoricien français Michel Chion dont les ouvrages ont eu une influence considérable sur l'évolution de cette réflexion.

Publiés dans divers ouvrages depuis 1982, les travaux de Michel Chion sur le son ont fait l'objet d'un gros ouvrage de synthèse qui en rassemble les conclusions (CHION, Michel, *Un art sonore, le cinéma*, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 2003).

Pour Chion, il n'existe pas de « bande son » car les éléments sonores supposés la constituer ne forment pas « une entité globale, solidaire et homogène » tant leur existence est gouvernée par les éléments visuels.

À la suite du théoricien Pierre Schaeffer, Chion qualifie d'« acousmatique » un son dont la source n'est pas montrée à l'image. Pour lui l'« acousmètre » est le « personnage invisible que crée pour l'auditeur l'écoute d'une voix acousmatique hors champ ou dans le champ mais dont la source est invisible, lorsque cette voix a suffisamment de cohérence et de continuité pour constituer un personnage à part entière ».

Par analogie avec la tradition des musiques de scène, Chion nomme « musiques de fosse » les musiques non justifiées (de même que la musique des opéras n'appartient pas normalement à l'action, mais émane d'une fosse d'orchestre).

Inversement, il baptise « musiques d'écran » les musiques dont la source est justifiée dans la fiction et peut donc apparaître à l'écran.

Bruits et ambiances sont pratiquement toujours justifiés. Un bruit dont l'origine demeure inconnue provoque en effet une perturbation de l'écoute qui réclame une réponse à la question de cette origine. Il est donc rare que, même pour créer un effet de ponctuation ou de soulignement, un réalisateur s'autorise à employer un son absolument injustifié. On en connaît cependant quelques exemples, qui cherchent justement à attirer l'attention de l'auditeur sur une rupture de la continuité réaliste. Ainsi, dans un film (*L'Amour à la chaîne* de Claude de Givray, 1964) dont les dialogues avaient été mutilés par la censure, les passages supprimés étaient remplacés sur la bande son par un bruit de scie, qui attirait l'attention sur le fragment manquant.

La **musique** de film est généralement non justifiée. C'est là l'héritage d'une longue tradition du spectacle vivant (théâtre, ballet, cirques, etc.) où la musique accompagne l'action, en souligne les temps forts et encourage les émotions des spectateurs. De plus en plus, cependant, la source supposée de la musique apparaît à l'image ; ce peut être alors l'orchestre d'un bal, la radio d'une voiture, une chaîne hi-fi, un poste de télévision ou tout autre des appareils qui accompagnent notre quotidien. Le fait que l'origine de la musique soit justifiée lui permet d'appartenir objectivement à l'univers sonore d'un personnage, et donc, éventuellement, de caractériser ses goûts. Cela n'empêche pas les effets d'empathie que nous verrons plus bas.

La **parole**, enfin, se répartit aisément entre justification et non justification. À cette dernière catégorie appartiennent surtout les commentaires des films documentaires et les voix narratrices des fictions. Mais il arrive aussi qu'une voix narratrice d'abord non identifiée soit ensuite attribuée à un personnage de la fiction qui devient donc le narrateur de sa propre histoire. On en trouve un exemple particulièrement troublant au début du *Nom de la rose* (Jean-Jacques Annaud, 1986), dont le pré générique est commenté par la voix d'un vieillard évoquant une histoire déjà lointaine. Il faut attendre quelques minutes pour comprendre que cette voix est celle du vieil homme que deviendra bien plus tard le jeune moine déjà présent à l'écran. La conséquence immédiate en est que tout le film qui suit est supposé à la fois vu par le regard d'un enfant et remémoré par les souvenirs d'un vieillard.

EFFETS DE SENS

Comme tous les autres éléments constitutifs du film, les constituants de la bande sonore ont plusieurs fonctions dans la production du sens.

Les **fonctions dénotatives** sont les plus immédiatement identifiables puisque le son s'y réduit à son seul signifié : une phrase prononcée, un craquement de branche, une grille qui grince, une musique diffusée par une radio.

Les **fonctions connotatives** du son associent à celui-ci des significations secondes liées le plus souvent aux connaissances de l'auditeur ou au contexte dans lequel le son est produit : un craquement de branche peut vouloir dire aussi l'approche d'un adversaire, le grincement d'une grille peut exprimer sa vétusté, une musique entendue à la radio peut exprimer que quelqu'un est présent dans l'appartement, ou que quelqu'un a monté le niveau sonore pour couvrir les bruits d'une bagarre.

Une autre fonction importante, la **fonction empathique**, ne concerne guère que la musique dont elle caractérise l'usage le plus traditionnel dans l'accompagnement des spectacles. L'empathie, c'est la capacité à ressentir et à exprimer les émotions d'un autre. Une musique empathique est celle qui illustre le sentiment amoureux qui baigne une scène, ou qui traduit la violence d'une lutte, ou qui figure de façon imagée la rapidité d'une chevauchée.

Souvent descriptive, la musique de cinéma est traditionnellement empathique, dans la tradition de toutes les musiques de scène. L'avènement des musiques non justifiées a encouragé les cinéastes à jouer au contraire sur l'opposition entre la tonalité dramatique d'une scène et les connotations parfois opposées de la musique qui l'accompagne. On arrive facilement alors à un effet « de contrepoint » où le choix de la musique crée une tension inattendue avec le sens des images. On en trouve de fameux exemples chez Stanley Kubrick qui, dans *2001 : l'Odyssée de l'espace* (1968), choisit de faire du *Beau Danube bleu* de Strauss l'accompagnement d'un voyage interplanétaire ou qui, dans *Orange mécanique* (1971), orchestre une violente scène d'agression sexuelle sur les accents du très rassurant *Singin' In the Rain* chanté par Gene Kelly.

À l'opposé, le dessin animé classique a développé une voie très spécifique, celle du « **mickeymousing** » (qui doit son nom au personnage de souris créé par Walt Disney), où la musique se substituait aux bruits réalistes absents. La musique, ici, se veut purement imitative, mais elle a, par rapport aux bruits véritables, le même décalage que le dessin par rapport à la réalité. Le « mickeymousing » a connu il y a quelques dizaines d'années une certaine influence sur la musique d'accompagnement des fictions classiques, mais cette influence est aujourd'hui presque négligeable.

Pour conclure, enfin, ce chapitre des effets de sens, il fait rappeler qu'il est rare qu'une musique soit, à elle seule, porteuse des émotions qu'on lui attribue souvent. Dans la plupart des cas, c'est moins la musique qui est inquiétante ou angoissante que la scène qu'elle accompagne.