

Le sound design :

Pour la création sonore de **Fondue en larmes**, j'utilise la métaphore de l'utérus. Néanmoins, il ne s'agit que d'une image, d'un point de départ pour guider le sound designer et en aucun cas une volonté de recréer à l'identique une ambiance sonore échographique.

(Cf. *schéma sonore*)

1. L'Ambiance :

L'ambiance doit paraître organique (par organique, j'entends sons de bulles, d'entrailles, clapotis...), il s'agit de représenter à la fois l'acoustique de la pièce et une ambiance utérine. L'aspect utérin de la pièce doit donc être ressenti ainsi : des nappes graves pour la faire paraître sous-marine et des sons de bulles, d'intestins pour la faire paraître inter intestinale.

Il faut que ces sons illustrent, en quelques sortes, tout le champ lexical de l'utérus, du ventre. Ces sons d'intestins pourront également être directs sur des plans de rideaux de la pièce afin de mieux les matérialiser, les localiser. Ces sons seront intermittents tandis que les nappes graves « sous-marines » seront constantes durant toute la première séquence. Le but étant que le spectateur s'y habitue, si bien que la deuxième séquence lui paraisse soulageante à l'oreille.

2. Les Sons « Directs » :

Quant aux sons directs, il s'agit des pas de la femme, mouvements de son corps et de sa robe, contact entre les deux corps ainsi que le son qu'émettent les gouttes, tout ceci retravaillé de façon irréaliste. Pour la robe, il faut qu'elle réponde à des termes en rapport avec la peau (une peau humide et légère), les gouttes émettront un frottement comme si leur poids était démesuré ; tout ceci dans une acoustique spécifique à la pièce avec la réverbération qui lui sera propre.

3. Séquence 2 :

Dans la seconde séquence, le spectateur doit sentir que nous passons à l'extérieur. Ainsi, tandis que nous flottions dans une ambiance faite de nappes graves et de sons organiques dans la première séquence, la deuxième séquence sera illustrée par une brise légère. Néanmoins, le tonnerre est là pour briser la bienséance de cette ambiance. Le tonnerre qui comme dans le réel intervient avec un décalage après les éclairs et plus ou moins loin selon l'intensité des éclairs (chose que je ne ressens pas au cinéma : dans les fictions les éclairs sont souvent synchrones avec le tonnerre).

SCHEMA SONORE (THEMATIQUE DE L'UTERUS)

