



HAL
open science

Le Design sonore en Europe

Laura Zattra

► **To cite this version:**

Laura Zattra. Le Design sonore en Europe. Design sonore - Applications, méthodologie et études de cas, Frank Pecquet, Patrick Dupouey, Dunod, 2021., pp.9-15, 2021. hal-03510770

HAL Id: hal-03510770

<https://hal.science/hal-03510770v1>

Submitted on 4 Jan 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le Design sonore en Europe

Laura ZATTRA

Article consigné pour le livre *Design sonore - Applications, méthodologie et études de cas*, Frank Pecquet, Patrick Dupouey, Dunod, 2021, pp. 9-15.

INTRODUCTION

Aujourd'hui, près de quatre décennies après l'apparition du terme anglais *sound design* dans l'industrie cinématographique - le travail de Walter Murch dans le film *Apocalypse Now* en étant l'exemple phare -, mais également au théâtre, les sons accompagnant la mise en scène - décors et actions scéniques -, le recours systématique aux effets sonores pour simuler une certaine réalité - environnement, ambiance, bruits -, de plus en plus de jeunes européens expriment leur intérêt pour une profession séduisante, en évolution constante, mais sans identité spécifique en tant que métier à part entière, ni représentation explicite au sein de l'administration du travail, qu'il s'agisse d'appartenance à un corps propre avec prise en charge ou d'institutions déjà dotées d'un statut social avéré.

Aujourd'hui, ces jeunes ont (enfin) la possibilité d'étudier ce métier grâce à des programmes spécialisés au sein d'écoles et d'universités. Toutefois, les professionnels déclarent que le design sonore est un métier à apprendre principalement sur le terrain, voire de manière autodidacte, en raison de la multiplicité de compétences et savoir-faire nécessaires à son apprentissage. Il s'agit d'une profession principalement freelance, et multitâche, qui exige des compétences diversifiées, aux caractéristiques distinctes et de durées variables.

C'est ainsi ce qui ressort, entre autres résultats, du projet de recherche intitulé "Analysis of Sound Design Practices" [ASDP] (Mars 2018 - Décembre 2019) réalisé par une équipe de chercheurs dont l'auteur de ce chapitre et Nicolas Donin, Nicolas Misdariis, Frank Pecquet et

David Fierro.¹ Le projet est parti du constat que le métier de designer sonore n'a seulement été identifiée qu'au cours du dernier siècle, bien que les pratiques qui le caractérisent remontent elles à l'antiquité. Aujourd'hui, la littérature scientifique se caractérise par un accroissement constant de publications, témoignant certes de l'intérêt et de l'influence réels de disciplines connexes au design sonore néanmoins fondamentales pour sa compréhension et dont nous dressons ici une liste non exhaustive par domaines de recherche : esthétiques, historiques, pratiques et épistémologiques (Farnell 2010; Wyatt-Amyes 2005; Gibbs 2007; Collison 2008; Kaye-LeBrecht 2009; Brown 2009; Dal Palù et al. 2018) ; scientifiques et d'interaction entre son, design, informatique, acoustiques et arts sonores (le « Sonic Interaction Design » ou design d'interaction : Rocchesso-Fontana 2003 ; Rocchesso 2011 ; Rocchesso et al. 2015 ; Pauletto 2014 ; Franinović-Serafin 2013 ; Rocchesso 2014) ; ethnographiques (Hug-Misdariis 2011) ; stratégies de communication (Carron et al. 2017 ; Rocchesso et al. 2015 ; Boussard et al. 2016 ; Houix et al. 2016) ; enfin conception de recherche et ergonomie en design sonore (Misdariis-Cera 2017, Misdariis et al. 2015).

Cependant, l'expression « design sonore » et la catégorie professionnelle lui correspondant de « designer sonore » bien qu'encore aujourd'hui équivoque et de perception inégale à l'échelle des pays européens, concerne différents domaines transdisciplinaires (Misdariis 2018 ; Pecquet 2018). Aussi, aucune enquête ciblée sur l'étude de la cartographie des professionnels, qu'il s'agisse de prosopographie² ou de simple comparaison des pratiques n'existait jusqu'à maintenant. C'est précisément le défi qu'a souhaité relever le projet ASDP. Dans ce chapitre, ne sera présentée seulement qu'une partie des résultats obtenus à travers l'analyse d'un questionnaire mis en ligne de juillet à octobre 2018, avec un taux de participation de 24 pourcents (108 designers sonores sur 450 professionnels contactés). L'analyse quantitative et qualitative comprenait différents aspects : géographiques et personnels (pays, âge, éducation...) ; profil type : domaines d'activité, compétences, formation, pratiques de travail

¹ Projet subventionné par le LabEx-CAP - Création, Arts et Patrimoines, l'équipe STMS Perception et Design Sonores (équipe PDS de l'Ircam) et l'institut ACTE (Arts, Créations, Théories, Esthétiques) de l'université Paris1 Panthéon-Sorbonne. Les membres du projet ASDP remercient les participants au questionnaire, les collègues des équipes PDS et APM (Analyse des Pratiques Musicales) de l'Ircam et de l'Institut ACTE, ainsi que les acteurs périphériques qui ont animé ce projet dès ses débuts, enfin les designers sonores interviewés pendant le projet : Roland Cahen, Saran Diakitè, Jean Dindinaud, Nadine Schütz.

² Étude et synthèse comparative des parcours professionnels pour mettre au jour analogies et particularités.

et d'organisation, responsabilités, enseignement, ressources techniques de la profession, archivage et documentation. Le projet s'adressait à un public Européen.³

Le projet ASDP a transposé au design sonore le cadre épistémologique de Nigel Cross (2007). Dans ce dernier, la recherche des savoirs en design est divisée en trois axes : A. personnes/activités ; B. processus/méthodes ; C. produits/artefacts. L'objectif du projet d'ASDP était d'étudier les axes A/B, en adoptant une approche inspirée de la recherche en design et de la sociologie du travail créateur (Zattra-Donin 2016). Dans ce chapitre, j'aborderai plus particulièrement les aspects concernant la distribution géographique, l'âge et les nationalités, l'éducation et le statut socio professionnel des acteurs du design sonore.

CARTOGRAPHIE DES DESIGNERS SONORES EN EUROPE

Nonobstant la présence de tous les designers sonores en Europe, et qui est directement fonction du recensement de notre projet - 560 personnes identifiées sur le web, des contacts personnels et des invitations aux agences spécialisées, associations, universités et événements relatifs au design sonore d'obédience internationale), cette étude ne peut prétendre constituer un résultat définitif. Notons cependant qu'en Europe, le Royaume-Uni (211), la France (115), l'Allemagne (99) et l'Italie (45) sont bien représentés. La présence de la France et de l'Italie ne doit pas étonner, étant donné que les membres du projet sont majoritairement français et italiens (l'auteure). Le Royaume-Uni, qui propose déjà une corporation de designers sonores (*the Association of Sound Designers*) plus délibérément tournée vers le théâtre, avec un statut, des règles, une base de données des professionnels, est sans doute surreprésenté. Il s'agit d'un cas unique de réglementation nationale, telle une organisation syndicale qui pourrait devenir un modèle pour d'autres nations.

Le questionnaire en ligne a été envoyé à 450 personnes (certaines adresses étant erronées ou périmées). Nous avons reçu 108 réponses (24%). Logiquement, le nombre d'anglais est le plus important (33), suivi par l'Allemagne (17), la France (16) et l'Italie (15) (détails dans Zattra et al. à paraître). L'analyse montre une disproportion entre les participants masculins (95) et les

³ La méthodologie utilisée pour recueillir les réponses et construire les résultats a été présentée dans des publications et présentations orales (Zattra et al. 2018 ; 2019a ; 2019b ; à paraître). En particulier, (Zattra et al. 2018 et Zattra et al. à paraître) montrent comment nous avons sélectionné les participants, sur quels critères (à partir de la définition du design sonore qui dérive de la littérature et de nos recherches précédentes). L'ensemble des informations obtenues à travers le questionnaire a été analysé avec des outils informatiques par Davis Fierro (éléments quantitatifs) et Olivier Houix (analyse sémantique). L'analyse qualitative des questions ouvertes ainsi que l'interprétation des résultats de l'analyse quantitative a été menée par Laura Zattra.

femmes (11), (2 personnes n'ont pas répondu). La profession est encore traditionnellement masculine Or, la littérature spécialisée récente signée par Stefania Serafin, Karmen Franinović et Sandra Pauletto montre que la présence féminine, parmi les expertes, s'accroît toujours davantage.

L'analyse de la répartition par groupe d'âge montre que 7% appartient au groupe d'âge 18-25 et 27,7% au groupe d'âge 26-35. La plupart des participants ont la fleur de l'âge (29,6% de 36 à 45 ans), une proportion qui pourrait indiquer que le métier a désormais atteint « l'âge de raison ». On constate ensuite une diminution progressive de l'activité (21% de 46 à 55 ans, et 9% de 56 à 65 ans). Quatre participants ont plus de 66 ans, dont un enseignant à la retraite. L'analyse transversale montre aussi que, même si les femmes sont sous-représentées, leur nombre a significativement augmenté.

La majorité des personnes consultées travaille depuis un nombre d'années entre quatre et 20 ans (cela reflète la distribution de l'âge). Dix participants travaillent depuis trente ans. C'est donc une profession récente, qui bénéficie d'une diffusion dynamique, grâce notamment à la notoriété des professionnels du secteur et à la diversité croissante de la littérature scientifique, ainsi qu'à la publication de nombreux articles sur le web, des blogs, de pages dans les réseaux sociaux, de tutoriaux, d'entretiens et de vidéos en ligne.

FORMATION ET SECTEURS D'ACTIVITE

Alors que le projet ASDP révèle incontestablement que la majorité des participants a commencé sa carrière de designer sonore en travaillant sur le terrain, bénéficiant de la transmission du savoir entre pairs (toutes tranches d'âge confondues), il apparaît de toute évidence qu'un nombre croissant de masters et d'écoles consacrées à la formation en design sonore ont vu le jour ces deux dernières décennies. Le Royaume Uni possède un système éducatif institutionnalisé (15 participants), ainsi que l'Allemagne, l'Autriche, la France, l'Italie et le Portugal. Plusieurs designers sonores expérimentés sont eux-mêmes devenus enseignants dans ces formations.

Les disciplines majeures de ces formations sont essentiellement représentées par l'ingénierie du son et la musique (composition et pratique instrumentale). D'autres disciplines, de nature plutôt transversale, complètent également ce tableau tels la production/enregistrement en studio, le design, la recherche (acoustique, informatique...), la lutherie et le marketing.

Les secteurs d'activité - plusieurs réponses étaient possibles -, sont représentés par la composition musicale (74 participants), les arts sonores (*sound art*, 70), le paysage sonore (*soundscape*, 59), la pratique instrumentale, le théâtre, la scénographie (56) et l'industrie cinématographique (36). Les secteurs d'activité tels que la télévision, les jeux vidéo, le bruitage, l'industrie numérique, la muséographie, l'identité de marque (*sound branding*) et la radio sont moins bien représentés. C'est également le cas - entre 3 et 18 réponses - en ce qui concerne l'industrie des transports, l'architecture, le marketing, le secteur de la santé et l'industrie des appareils électriques et domestiques, voire la réglementation acoustique (droits et normes), et la lutherie. Alors que 47 participants enseignent, 41 sont aussi des chercheurs.

STATUT PROFESSIONNEL DES DESIGNERS SONORES

Le designer sonore est un professionnel indépendant (73%). Les contrats varient sensiblement selon la nature des projets. Souvent un même designer travaille simultanément sur différents contrats en parallèle. Le participant n.86 explique : « Je travaille sur plusieurs projets en même temps et sur des périodes pouvant atteindre six mois, parce que je ne peux y consacrer qu'une partie de mon temps, de un à deux jours par semaine ». Sur la question du nombre de projets effectués, un participant de 56-65 ans a répondu qu'il avait travaillé sur plus de mille projets : « plus de 500 émissions de radio, 250 films de télévision, plus de 500 publicités, plus de 100 enregistrements professionnels de musique et plus de 200 événements en direct.

Les contrats - plusieurs réponses possibles - sont réalisés sur projet (32%), à temps déterminé plein-temps (19%) ou mi-temps (21%), sans limite de durée mi-temps (10%) ou plein temps (14%), ou encore à titre bénévole (15%). Des personnes travaillent aussi sur des projets scientifiques (17%). La durée typique des projets est de 3 à 6 mois, plus généralement dans l'industrie cinématographique et le théâtre. La deuxième durée typique d'un projet est plus courte, d'une semaine à un mois, parfois s'étalant seulement sur quelques journées. Les projets plus longs (un an ou plus) sont caractéristiques du monde de l'art, arts sonores, installations et architecture.

Nonobstant l'absence générale en Europe des classifications nationales uniformisées (pour la France cf. Misdariis 2018, 14 ; Pecquet 2018, 7), certains témoignent qu'ils peuvent signaler leur profession de quelque manière (par exemple en choisissant des sous-sections des

typologies règlementés) quand ils présentent leur documentation pour les aspects fiscaux.⁴ C'est notamment le cas du Royaume Uni, Finlande, Grèce, Portugal et Italie.⁵ Cela indique un processus progressif d'identification de la profession, qui correspond à un partage de connaissance, qualifications (titres, certificats, habilitations, etc.) et compétences nécessaires de la part des professionnels (selon la sociologie du travail, c'est l'étape finale qui distingue une occupation *in fieri*, d'une profession reconnue et organisée – étape finale de légitimation).

Il manque aussi des règles nationales et européennes sur le copyright (urgent pour 59%), et les brevets (la position est plus nuancée : 36% très important, 21% assez, 24% moyennement important). Enfin, pour un participant anglais âgé de 26-35 il manque aussi une attention pour la sécurité sociale (welfare), l'équilibre entre la vie professionnelle et la vie privée.

Les professionnels travaillent dans leur home studio (48,6%) avec les outils hardware et software décrits dans le questionnaire (**présentés dans l'annexe XXX**). Ils peuvent aussi travailler dans des studios externes, ou alterner entre chez soi et studios professionnels, selon la nature du projet. A l'âge adulte, plusieurs d'entre eux ouvrent une agence. Plusieurs enseignent ou sont employés dans des universités. S'il peut y avoir des professionnels qui travaillent dans des résidences artistiques (muséographie, arts sonore), la majorité des acteurs de la profession âgés de 26 à 35 ans travaille sans contrainte de lieu : « partout, où je peux m'asseoir avec le portable sur mes genoux, connecté » (secteur des jeux vidéo et théâtre).

4 La question n. 39 demandait s'ils bénéficient dans leur pays pour les aspects fiscaux d'une classification ou code correct, ou s'ils doivent être classés dans d'autres métiers

5 L'Italie a établi un atlas national et régional de la formation professionnelle. Seulement dans le cas de la région Lombardie nous trouvons la classification de l'activité économique / profession « Sound Designer » dont l'activité est de « réaliser le concept sonore d'un projet audiovisuel » (https://atlantelavoro.inapp.org/dettaglio_profilo.php?id_profilo=6220).