

## LEXIQUE DES EFFETS SONORES

Le lexique qui suit est un extrait de l'ouvrage collectif du CRESSON « À l'Écoute de l'environnement — Répertoire des effets sonores ». La notion d'« effet sonore », stabilisée par J.-F. Augoyard, permet de réunir trois domaines généralement séparés : celui de la donnée sonore, celui de l'action sonore et celui de la perception sonore. Sont également pris en compte le rapport au contexte et à la situation, ainsi que la dimension affective et imaginaire. Les effets ont été repérés et définis au travers de plusieurs recherches du CRESSON sur l'environnement sonore urbain.

Voici les principaux effets sonores repérables dans l'espace publics et privés.

**ACCELERANDO** : Indication musicale appelant à accélérer la vitesse d'exécution, et donc le tempo du morceau. Il se rattache aux effets d'interprétation musicale. Il s'observe également sur des sons en série : cris d'animaux, salves... EFFET OPP. : Rallentando.

**ANAMNESE** : Effet de réminiscence. Un signal ou un contexte sonores provoquent chez un auditeur le retour à la conscience d'une situation ou d'une atmosphère passées. Effet de sens, il caractérise le déclenchement, le plus souvent involontaire, de la mémoire par l'écoute, et le pouvoir d'évocation des sons. EFFET PROCHE : Phonomnèse. EFFET OPP. : Anticipation.

**ANTICIPATION** : Dans l'attente d'une situation sonore à venir, une personne « pré-entend » — c'est-à-dire croit entendre effectivement — le signal attendu, alors qu'aucun son n'a encore été émis. Cet effet s'observe aussi bien dans des situations d'attente de sons inconnus, où le moindre bruissement

devient indice, que dans des circonstances familières où l'auditeur anticipe un contexte sonore prévisible (pré-audible) dans sa mémoire. EFFET OPP. : Anamnèse, Rémanence.

**ASYNDETE** : Suppression de la perception ou du souvenir d'un ou plusieurs éléments sonores dans un ensemble audible. Complémentaire de l'effet de synecdoque, l'effet d'asyndète permet la valorisation d'une partie de l'environnement en évacuant de la conscience les éléments inutiles. ID. : Gommage.

**ATTRACTION** : Effet phonotropique par lequel, de manière incontrôlée ou consciente, un phénomène sonore émergent attire et polarise l'attention. L'amplitude de cet effet peut aller de la captation passagère de l'intérêt jusqu'à la mobilisation complète de tout le comportement. EFFET OPP. : Répulsion.

**BOURDON** : Effet caractérisant la présence dans un ensemble sonore d'une strate constante, de hauteur stable et sans variation notable d'intensité. Lié à la musique dans sa désignation (le bourdon est un son permanent grave sur lequel reposent certains morceaux), il s'observe également dans les paysages sonores industriels et urbains. EFFET PROCHE : Teneur, Continuum, Drone.

**CITATION** : Émergence dans un contexte présent d'un fragment sonore dont la référence sémantique est avérée. La citation est une reprise textuelle et n'implique pas de distance, comme l'imitation par exemple. Cet effet se repère aisément dans l'univers musical ou verbal, mais s'observe également dans l'environnement sonore quotidien.

**COCKTAIL** ou **COCKTAIL-PARTY** : « Dans un environnement bruyant, la perception de la parole repose en partie sur la faculté que nous avons de concentrer notre attention sur un interlocuteur, tout en ignorant les informations nuisibles provenant de l'entourage. Depuis la publication de Cherry (1953), ce phénomène est souvent désigné sous ce nom (voir aussi Plomb, 1977). Du point de vue physique, un des éléments prépondérants dans cet effet est la séparation spatiale du bruit et de la parole. Par conséquent, on peut penser que, du

point de vue psychophysique, l'écoute sélective est régie par notre capacité à discriminer dans l'espace des sons de provenances différentes, autrement dit par notre capacité à localiser dans le bruit. » CANEVET (G.).- Audition binaurale et localisation auditive *in* Psychoacoustique et perception auditive.- Paris : INSERM-SFA-CNET, 1989, p. 107.  
EFFET PROCHE : Métabole.

**COLORATION** : Cet effet décrit la part spécifique d'un lieu, d'un système électro-acoustique ou d'un instrument dans le nouvel équilibre des fréquences que reçoit un message sonore lors de sa diffusion. On parlera alors de la « couleur » d'une salle ou d'une enceinte acoustique. Lié à l'effet de filtrage, cet effet recouvre un emploi plus vulgarisé que celui-ci. EFFET PROCHE : Filtrage.

**COMPRESSION** : Effet électro-acoustique. Un compresseur permet de réduire la dynamique d'un signal en relevant les niveaux de faible intensité et en abaissant ceux de forte intensité. Il permet par exemple d'adapter un signal musical à des supports acceptant des dynamiques très différentes : disque vinyle, cassette, disque compact. EFFET PROCHE : Limitation. EFFET OPP. : Expansion.

**COUPLAGE** : Interaction de deux phénomènes sonores qui, sans nécessairement être dans un rapport causal l'un avec l'autre, sont perçus comme à la fois distincts et liés.

**COUPURE** : Chute soudaine d'intensité qui peut être associée à un brusque changement d'enveloppe spectrale ou à une modification de la réverbération (dans le sens réverbération -> mat par exemple). Cet effet est l'un des grands modes d'articulation sonore entre les espaces. Il établit clairement le passage d'une ambiance sonore à une autre. EFFET OPP. : Fondu enchaîné, Irruption. EFFET PROCHE : Parenthèse, Gommage, Estompage.

**CRENEAU** : Occurrence d'une émission sonore favorable au moment où le contexte est le plus favorable et ménage un écrin à son expression. Les créneaux peuvent s'opérer sur chaque composante du son : intensité, hauteur, timbre, rythme. Cet effet, croisant un message sonore et son contexte, est l'un des

instruments-clés de l'action sonore.  
EFFET PROCHE : Coupure, Émergence, Enchaînement, Intrusion, Irruption, Synecdoque.

**CRESCENDO** : Indication musicale appelant à une augmentation progressive de l'intensité sonore. EFFET OPP. : Decrescendo.

**DECALAGE** ou **DECONTEXTUALISATION** : Intervention incongrue d'un son ou d'un groupe de sons dans le faisceau de cohérences caractérisant une situation déjà expérimentée, ou dans une situation dont le contenu sonore est prévisible. Par exemple, l'audition de sons de l'espace privé dans l'espace public.

**DECRESCENDO** : Indication musicale appelant à une diminution progressive de l'intensité sonore. EFFET OPP. : Crescendo.

**DELAI** : Au sens générique, le délai désigne tout retard entre l'émission d'un son et sa répétition. L'écho ou la réverbération sont donc des formes de délais. Comme effet électro-acoustique, le délai s'applique à des retards gradués en millisecondes, généralement inférieurs à une seconde, et est utilisé pour donner de l'épaisseur à un son ou pour le spatialiser dans l'espace stéréophonique. EFFET PROCHE : Écho, Réverbération.

**DELOCALISATION** : Forme minorée de l'effet d'ubiquité. S'il peut y avoir délocalisation sans ubiquité, il ne peut pas y avoir ubiquité sans délocalisation. Cet effet implique la reconnaissance d'une erreur dans la localisation de la source sonore : comme dans l'effet d'ubiquité, on ne sait pas d'où vient le son ; à la différence de l'effet d'ubiquité, on sait précisément d'où il paraît venir — tout en sachant que c'est une illusion. EFFET PROCHE : Ubiquité.

**DESYNCHRONISATION** : Effet de décontextualisation temporelle, il caractérise l'émergence d'une émission sonore qui rompt la régularité d'un rythme ou d'un calendrier sonore bien établis, et produit un sentiment d'incongruité par rapport à l'ordre précédent. La dimension sociale de cet effet est capitale. EFFET PROCHE : Décalage.

**DILATATION** : Sensation de l'émetteur concernant l'aire de propagation et la

sensibilité auditive d'autrui : il a le sentiment que les sons qu'il produit porteront loin et seront bien entendus (mouvement de diastole). Cet effet agit autant dans sa dimension d'anticipation que comme mode de perception pour l'émetteur pendant l'action. EFFET OPP. : Rétrécissement.

**DISTORSION** : Déformation de certaines fréquences de l'enveloppe spectrale d'un son. Par rapport au filtrage, la distorsion agit davantage par addition que par soustraction. Comme effet électro-acoustique, la distorsion se manifeste soit de manière involontaire dans la chaîne électrophonique lorsque des saturations se produisent au cours de l'amplification, soit comme additif spécifique destiné à déformer volontairement le son d'un instrument, la guitare électrique notamment. EFFET PROCHE : Filtrage, Fuzz.

**DOPPLER** : Modification de la perception des fréquences d'une source liée à un déplacement entre la source sonore et son point d'écoute. Un signal sonore qui s'approche est perçu comme plus aigu qu'il n'émet, et plus grave lorsqu'il s'éloigne. Ce phénomène provient de la superposition de la vitesse propre de propagation du son avec la vitesse de déplacement de la source. Lorsqu'elles vont dans le même sens, les vitesses s'ajoutent, la fréquence perçue augmente. Dans le cas contraire, la fréquence perçue diminue. Lors du brusque changement du sens de déplacement de la source par rapport à l'écouter, cet effet s'accompagne d'un effet complémentaire de rapprochement-éloignement.

**ÉCHO** : Phénomène observable dans la nature, l'écho est la répétition simple ou multiple d'une émission sonore, liée à une réflexion dans l'espace de diffusion. Nom d'une nymphe de la mythologie condamnée à ne jamais parler la première et à seulement répéter les dernières syllabes d'autrui.

**ÉCHO FLOTTANT** : Dans la réverbération d'une salle, émergence d'une fréquence particulière et de ses harmoniques qui stationnent entre deux murs parallèles et réfléchissants. EFFET PROCHE : Écho, Réverbération, Ping-pong.

**ÉMERGENCE** : Effet générique regroupant

toutes les occurrences sonores apparaissant nettement dans un contexte donné. L'évidence de l'émergence ne concerne pas seulement le rapport faible intensité-forte intensité, mais aussi les différences de hauteurs, de timbres, de rythmes. C'est davantage l'affirmation d'un nouveau son qui marque cet effet que ses modalités d'apparition. EFFET PROCHE : Créneau, Intrusion, Irruption.

**ENCHAÎNEMENT** : Effet de réactions en chaîne. Un événement sonore provoque une réponse sonore qui en entraîne une autre, et ainsi de suite. Par exemple, des inductions successives réglées consciemment ou inconsciemment peuvent aboutir à un phénomène d'escalade sonore.

**ENVELOPPEMENT** : Sensation d'être environné par une matière sonore ayant la capacité de créer un ensemble autonome qui prédomine sur les autres éléments circonstanciels du moment. Cet effet s'applique parfois à des situations négatives, mais il provoque le plus souvent des réactions analogues à celles de l'envoûtement : sidération, ravissement.

**ESTOMPAGE** : Disparition d'une atmosphère sonore sans que l'auditeur s'en aperçoive. Ce n'est qu'après-coup qu'il en constate l'absence. EFFET PROCHE : Fading.

**EXPANSION** : Effet électro-acoustique. Un expanseur remonte le signal au-dessus du seuil d'intensité choisi. Il évite à des signaux très faibles d'être noyés dans le bruit de fond et augmente l'impact énergétique du signal. EFFET OPP. : Compression.

**FILTRAGE** : Renforcement ou affaiblissement de certaines fréquences d'un son. La modification de l'enveloppe spectrale peut être due à des déformations liées au mode d'émission, à l'espace de propagation ou à un filtrage électro-acoustique, permettant d'agir volontairement sur la courbe de réponse. EFFET PROCHE : Distorsion.

**FONDU ENCHAÎNÉ** : Quand l'effet de coupure décrit le passage d'un état sonore à un autre, le fondu enchaîné s'applique à la transition progressive entre les deux, en croisant la décroissance du premier avec l'apparition croissante du

second. EFFET OPP. : Coupure.

**GOMMAGE** : Évacuation de la perception ou du souvenir d'un ou plusieurs éléments sonores dans un ensemble audible. Cette figure d'asyndète est un effet fondamental de l'audition quotidienne. La très grande partie des sons audibles en une journée est entendue sans être écoutée, et oubliée. ID. : Asyndète.

**HARMONISATION** : Effet d'électro-acoustique musicale. Un *harmonizer* permet la transposition d'un signal et le mixage des différentes hauteurs ainsi créées. Les accords qu'il agence s'accompagnent souvent d'un délai pour spatialiser chaque élément et rendre la restitution plus claire.

**HYPERLOCALISATION** : Effet psychomoteur lié au caractère ponctuel d'une source sonore, focalisant irrésistiblement l'attention de l'auditeur sur le point d'émission. Lorsque la source se déplace, le son continue d'être suivi à la trace. Habituellement lié à des transmissions solidiennes, comme une bille roulant à l'étage supérieur. EFFET OPP. : Ubiquité.

**IMITATION** : Effet de sens par lequel, de manière consciente, une émission sonore est produite selon un style de référence. Cet effet implique l'intentionnalité de l'émetteur et, pour être convenablement perçu, la connaissance du référent de la part de l'auditeur. EFFET PROCHE : Citation.

**IMMERSION** : Dominance d'un micro-milieu sonore qui s'inscrit sur un champ perceptif lointain ou de second plan. Même si l'élément sonore immergé apparaît de manière temporaire, la perception majeure de cet effet est de le ressentir positionné en permanence sur une toile de fond.

**INTRUSION** : Effet psychomoteur lié à la territorialité : la présence intempestive d'un son ou d'un ensemble de sons à l'intérieur d'un territoire protégé donne le sentiment de la violation de cet espace, notamment lorsqu'il s'agit de la sphère privée. EFFET PROCHE : Irruption.

**IRRUPTION** : Événement sonore imprévu modifiant le climat du moment et le comportement de manière caractérisée. Cet effet est au temps ce que l'effet

d'intrusion est à l'espace. EFFET PROCHE : Intrusion.

**MASQUE** : Présence d'un son qui, par son niveau ou la répartition de ses fréquences, recouvre complètement ou partiellement un autre son. Cet effet, facile à mettre en évidence sur le plan de l'acoustique physique, comporte une correspondance subjective au plan psychophysologique.

**MATITE** : Effet contraire de la réverbération, la matité absolue implique l'absence totale de réflexions d'un signal sonore. Une salle est jugée « mate » lorsque beaucoup de matériaux absorbants empêchent la diffusion des ondes réfléchies. EFFET OPP. : Réverbération.

**METABOLE** : Incapacité à désigner de manière stable ce qui est figure et ce qui est fond dans un environnement sonore. La métabole caractérise l'instabilité dans le rapport structural qui lie les parties d'un ensemble, comme un état en perpétuelle transition.

**MIXAGE** : Compénétration de sources sonores différentes et simultanées. Cet effet suppose des niveaux d'intensité proches entre les divers sons en présence. Il se repère surtout dans des espaces de transition susceptibles de recevoir des ambiances sonores provenant de différents lieux. L'auditeur se trouve alors dans une situation paradoxale où il est difficile de choisir ce qu'il veut entendre, la concurrence des sons entraîne l'indécision.

**MUR** : Effet composite où une intensité forte et continue donne à l'auditeur l'impression que l'ensemble des sons se matérialise sous la forme d'un mur. Cette sensation de solidification du son s'accompagne d'un sentiment d'impuissance et d'écrasement.

**PARENTHÈSE** : Émergence d'un changement d'ambiance sonore momentanée dans une organisation perceptive complexe, qui paraît ne pas affecter les conduites ni marquer le souvenir. La parenthèse est un effet de gommage à l'échelle d'une séquence tout entière. EFFET PROCHE : Gommage.

**PERDITION** : Effet sémantique attaché à un sentiment de perdition, au double sens de détresse de l'âme et de la dis-

sipation d'un motif sonore. Le son semble émis pour rien, « à la cantonade », « à qui veut l'entendre ». C'est un son sans destination, « absurde » au sens étymologique, dont l'intensité renvoie à l'impuissance. EFFET PROCHE : Sharawadgi.

**PHONOMNESE** : Imagination d'un son sans écoute effective. La phonomnèse est une activité mentale qui utilise l'écoute intérieure pour rappeler à la mémoire des sons liés à une situation, ou pour créer des textures sonores, dans le cadre de la composition musicale par exemple. EFFET PROCHE : Anamnèse.

**PHONOTONIQUE** : Cet effet caractérise le sentiment d'euphorie provoqué par une perception. Il induit parfois directement un comportement : regain d'activité, mouvement collectif, gestes réflexes, etc.

**RALLENTANDO** : Indication musicale (en abrégé « rall ») appelant à ralentir la vitesse d'exécution, et donc le tempo du morceau. EFFET OPP. : Accelerando.

**REMANENCE** : Perdurance d'un son qui n'est plus entendu. Après extinction de l'émission et de la propagation, le son donne l'impression d'être encore « dans l'oreille ». Cet effet mnémique est souvent utilisé en musique : permanence du climat tonal ou modal de référence, impression d'entendre toujours un bourdon arrêté, mouvements mélismatiques rendant virtuellement présent un son absent. EFFET PROCHE : Anamnèse, Bourdon, Phonomnèse, Reprise. EFFET OPP. : Anticipation, Gommage.

**REPETITION** : Réapparition d'occurrences sonores semblables. Cet effet joue sur un double registre : d'une part, il marque des phénomènes d'automatismes, machinaux, impliquant un assujettissement, et d'autre part, il caractérise les phénomènes de retour, de reprise, d'enrichissement par l'accumulation. EFFET PROCHE : Reprise, Vague.

**REPRISE** : Indication musicale appelant à la répétition réglée et identique d'un motif sonore (phrase, refrain, ritournelle). La reprise peut avoir lieu soit immédiatement après l'exposition du thème, qui est alors bissé, soit après un ou plusieurs développements. Elle

n'implique pas de modification du motif original. EFFET PROCHE : Répétition.

**REPULSION** : Effet psychomoteur par lequel, de manière incontrôlée ou délibérée, un phénomène sonore provoque une attitude de rejet, ainsi que des conduites de fuite esquissées ou réelles. EFFET OPP. : Attraction.

**RESONANCE** : Mise en vibration par voie aérienne ou solidienne d'un élément solide. Pour qu'il y ait résonance, il faut la conjonction d'un niveau acoustique relativement élevé et d'un accord entre une fréquence excitatrice et l'objet mis en vibration. À noter que, dans le langage courant, le terme « résonance » désigne tout effet sonore repérable acoustiquement, et notamment la réverbération. EFFET PROCHE : Réverbération. EFFET OPP. : Coupure.

**RETRECISSEMENT** : Sensation du rapprochement des limites d'un espace que peut éprouver un émetteur à l'écoute du retour de son propre message. Cet effet de perception spatiale, caractéristique d'un milieu réverbérant, se situe sur l'échelle allant de la réverbération à la matité. EFFET OPP. : Dilatation.

**REVERBERATION** : Effet de propagation par lequel les sensations auditives persistent après l'arrêt de l'émission sonore. Au signal direct s'ajoutent l'ensemble des réflexions du son contre les parois d'un espace. Plus celles-ci conservent longtemps leur énergie, plus le temps de réverbération est long. Dans le langage courant, la réverbération est souvent désignée sous l'appellation d'effet « cathédrale ». EFFET PROCHE : Écho, Résonance, Traînage. EFFET OPP. : Matité.

**RUMBLE** : Littéralement : grondement. Effet caractérisant le ronflement interpestif du moteur d'une platine tourne-disques capté par la cellule de lecture, et mélangé au signal musical.

**SHARAWADGI** : Caractérise la sensation de plénitude qui se crée parfois lors de la contemplation d'un motif sonore ou d'un paysage sonore complexe dont la beauté est inexplicable. [Cf. : MARIN (L.).- L'Effet sharawadgi ou le jardin de Julie.- Paris : Traverses, 1979, n° 4-5, p. 114] EFFET PROCHE : Attraction, Répulsion.

**SUSPENSION** : Effet de composition caractérisé par le sentiment d'incomplétude de la séquence sonore entendue : le son est comme suspendu et en attente d'une suite. Il laisse l'auditeur dans l'incertitude, l'indécision ou l'impuissance. Dans sa dimension esthétique, cet effet correspond au principe d'inachèvement de l'œuvre, et, dans sa dimension psychosociologique, aux situations d'attente. La signalétique sonore et les *jingles* sont un mode de suspension apprivoisée. Effet contraire : la parenthèse, qui n'affecte pas les conduites et entrouvre un continuum sans l'altérer. EFFET OPP. : Parenthèse.

**SYNCHRONISATION** : Effet psychomoteur par lequel le rythme d'apparition d'un phénomène sonore détermine celui d'une activité individuelle ou collective, perceptive ou motrice. Celle-ci peut elle-même être associée à une production sonore. La synchronisation est l'une des formes majeures de la chronophonie dans la vie sociale.

**SYNECDOQUE** : Pour l'auditeur d'une ambiance sonore complexe, faculté d'opérer une sélection valorisant un élément ou un autre. Fondamentale, l'écoute sélective traverse la globalité des conduites sonores quotidiennes. Elle s'opère soit par simple vigilance acoustique, soit par détermination d'un critère fonctionnel prédominant, soit par une adhésion à un schéma culturel établissant une hiérarchie.

**TELEPHONE** : Effet de propagation marquant le filtrage des fréquences graves d'un message et rapprochant son enveloppe spectrale de celle de l'écoute téléphonique. Très souvent repéré dans le domaine de la construction, l'effet téléphone est principalement évoqué à propos des diffusions intempestives et des déformations sonores qu'entraînent les gaines et les conduits dans l'habitat.

**TRAINAGE** : Effet acoustique qui décrit la durée résiduelle d'un son, depuis son arrêt jusqu'au silence ou au bruit de fond. Ce laps de temps, variable selon les sons et les espaces de propagation, recouvre les divers modes de disparition progressive d'un signal à travers les différentes zones fréquentielles. En lutherie acoustique, on appelle aussi *release* le temps d'extinction du son une fois qu'il n'est plus émis. À ne pas con-

fondre avec la réverbération, qui concerne l'espace de diffusion.

**UBIQUITE** : Effet essentiellement lié à la propagation et marquant la difficulté ou l'impossibilité de localiser une source sonore, comme si le son venait de partout et de nulle part précisément. Au-delà de la seule logique des réflexions d'un son contre les parois d'un espace qui rendent sa localisation plus ou moins facile, cet effet est une porte ouverte à la dimension métaphysique du sonore. EFFET PROCHE : Délocalisation, Enveloppement, Métabole, Téléphone. EFFET OPP. : Debureau, Hyperlocalisation, Synecdoque.

**VAGUE** : Effet de composition décrivant un son ou un groupe de sons qui suivent une courbe de diffusion analogue à celle de la vague et de son ressac : crescendo, point maximal, rupture plus ou moins affirmée et decrescendo. Ce cycle peut se reproduire selon une fréquence régulière ou irrégulière, suivent des intervalles d'au moins plusieurs secondes. EFFET PROCHE : Masque, Phase. EFFET OPP. : Émergence.