



Guide thématique pour  
analyser et comprendre

---

# LA MUSIQUE AU CINEMA

Lycéens et apprentis au cinéma  
en Bourgogne-Franche-Comté  
Académie de Dijon

Rédaction du texte : Théo Perek, compositeur pour l'image.

Coordination : Artdam, Agence culturelle et technique de Bourgogne-Franche-Comté

# SOMMAIRE

I. Identifier la musique de film.....	1
1. La bande son.....	1
2. Musique d'écran ou musique de fosse.....	3
3. Musique originale ou musique synchronisée.....	5
La musique synchronisée.....	5
La musique originale.....	6
II. Le rapport musique et image.....	6
1. Empathie ou anempathie.....	7
2. Musique de fiction ou musique de fonction.....	8
3. Musique à l'image et rythme.....	8
4. La musique du silence.....	10
III. Techniques reconnaissables de la musique originale.....	11
1. Le thème.....	11
2. Le leitmotiv.....	12
3. Le mickeymousing.....	13
4. L'underscoring.....	14
Analyser la musique d'un film en quelques questions.....	15
Références.....	15

Ce document pédagogique a été créé dans le cadre de l'édition 2022-23 du dispositif Lycéens et apprentis au cinéma en Bourgogne-Franche-Comté pour l'académie de Dijon.

Ce document vise à permettre aux enseignants de comprendre les grandes notions de l'analyse de la musique au cinéma, pour pouvoir les transmettre, à l'aide d'extraits démonstratifs, aux élèves.

# I. Identifier la musique de film

## 1. La bande son

Pour bien analyser une musique de film, il est important d'avoir conscience des différents éléments auprès desquels elle coexiste. Elle se superpose à la partie visuelle du film, mais aussi aux autres éléments sonores. Ces derniers constituent un ensemble qu'on appelle, **la bande son**. De nos jours, celle-ci se décompose en différentes couches, travaillées séparément, puis superposées les unes aux autres :

- **Les dialogues** : ils sont parfois enregistrés directement sur le plateau, parfois redoublés en studio. Ils constituent l'ensemble du texte prononcé par les acteurs dans le film.
- **Les bruitages** : ce sont les sons produits par l'interaction des acteurs avec leur environnement. Ils peuvent être enregistrés directement sur le tournage du film, mais le plus souvent, dans une production de cinéma moderne, ils sont enregistrés séparément en studio par des «bruiteurs». Ainsi, on peut entendre chaque bruit de pas, bruissement de vêtement, chaque son d'objet que manipulent les personnages à l'écran. Ces sons, produits par des objets parfois complètement différents de ceux filmés, sonnent pourtant si vrais !
- **Les effets sonores** : il s'agit des sons de tout ce qui n'est pas manipulé directement par un personnage. Ils peuvent être aussi ordinaires que fantastiques : le vrombissement d'un moteur de voiture, la détonation d'un revolver, jusqu'au rugissement irréal d'un vaisseau spatial ! Pour les réaliser, on mélange différents enregistrements, qu'on découpe, qu'on déforme, qu'on accélère ou ralentit...
- **Les ambiances** : elles représentent l'arrière-plan sonore d'une scène. Elles constituent souvent un ensemble de sons dont la provenance

n'est pas identifiée précisément, et dont la source est parfois hors-champ (en-dehors du cadre de l'image). Ce sont les piailllements des oiseaux en extérieur, le son du trafic dans une ville, les discussions indiscernables des clients d'un café...

L'ambiance sonore est indispensable à la cohérence de la bande son. Elle permet d'identifier le décor d'une séquence, sans qu'on ait à tout montrer. Elle unifie également le montage, en donnant une continuité sonore à une succession de plans et de coupes.

- **La musique** : elle regroupe l'ensemble des morceaux musicaux utilisés par le réalisateur dans le film, qu'ils soient composés ou non pour celui-ci.

Pour bien analyser la partition musicale d'un film, il est donc nécessaire de pouvoir l'isoler des autres constituants de la bande sonore, et c'est parfois plus difficile qu'il n'y paraît. Certains réalisateurs ou compositeurs s'amuse parfois à brouiller les pistes entre effets sonores et musique.

## 2. Musique d'écran ou musique de fosse

On peut distinguer la musique qui fait partie intégrante du récit, et celle qui n'existe qu'en-dehors, et qui s'adresse au spectateur.

**La musique d'écran** regroupe les morceaux de musique qui font partie du récit. On l'appelle aussi musique **intradiegetique**. Cela signifie que cette musique fait partie de l'univers du film, et qu'elle est également entendue par les personnages qui sont montrés à l'écran. Elle peut avoir comme source un poste de radio, une enceinte connectée, un groupe de musique, un orchestre. Cette source peut être parfois hors-champ, comme la musique d'ambiance d'un café par exemple. Dans ce cas, c'est le contexte qui nous permet d'identifier cette musique comme présente dans la scène. Elle peut être aussi subjective, n'exister que dans les écouteurs d'un seul personnage, ou même dans son imagination.

Dans cet exemple de *Soul* ([Extrait 1](#)), un film du studio Pixar réalisé par Pete Docter, Joe joue du piano dans un groupe de jazz. Ce sont les personnages du film qui interprète la musique. Elle fait donc partie de l'univers du film. L'animation des personnages est travaillée pour correspondre exactement à ce que l'on entend, afin que l'illusion soit parfaite.

**La musique de fosse** (terme hérité de l'opéra, où l'orchestre joue depuis une fosse), aussi appelée musique **extradiegetique**, désigne tout morceau musical qui n'existe pas dans l'univers du récit. Elle n'existe pas pour les personnages du film, les spectateurs en étant les seuls destinataires. Elle peut révéler les émotions des personnages, donner du rythme à une scène, faire monter la tension dramatique, donner une seconde lecture aux images.

Toujours dans *Soul* ([Extrait 2](#)), Joe meurt et son âme est en route pour le «Grand Après». Pour illustrer cette version de l'au-delà, Trent Reznor et Atticus Ross ont composé des textures électroniques, spacieuses et minimalistes : l'opposé des musiques jazz, complexes et pétillantes. Ces musiques font ressentir au spectateur, la sensation d'immensité, et l'étrangeté de cet autre monde. Elle n'existe pas pour les personnages du film. Elle est donc bien extradiégétique.

Bien entendu, ces catégories ne sont pas des frontières infranchissables, et on croisera parfois des musiques difficiles à classer. Une musique commence parfois comme musique d'écran avant de devenir musique de fosse, et inversement.

Dans cet extrait du film *Cléo de 5 à 7*, d'Agnès Varda ([Extrait 3](#)), Cléo chante accompagnée par Bob, au piano. La musique est intradiégétique, interprétée par les personnages à l'écran. En revanche, quand le cadre se resserre sur le visage de Cléo, on peut entendre un orchestre l'accompagner.

Cet orchestre n'est pas présent visuellement dans la séquence. Il intervient pour révéler au spectateur le trouble intérieur de Cléo. Si le chant demeure intradiégétique, l'accompagnement est extradiégétique.

### 3. Musique originale ou musique synchronisée

Enfin, il peut être intéressant d'identifier si la musique qui accompagne une scène a été composée spécifiquement pour le film ou s'il s'agit d'un morceau préexistant.

#### La musique synchronisée

Dans le cas de la **musique synchronisée**, on superpose aux images un morceau de musique préexistant. Ce dernier est choisi par le réalisateur, le monteur, ou encore le superviseur musical du film, qui est responsable des choix de morceau et du placement de ceux-ci. En fonction du film et de la scène concernée, ils pourront se tourner vers le style musical le plus adapté, de la musique classique imposante à l'électro la plus déjantée...

L'emploi de la musique synchronisée a des effets variés. Les paroles d'une chanson vont résonner avec le parcours d'un protagoniste. On identifie une époque ou un milieu social grâce à leurs musiques iconiques. On choque le spectateur avec une musique à contre-emploi...

Certains réalisateurs sont des experts dans l'utilisation de musique synchronisée, à tel point que certains morceaux deviennent irrémédiablement liés, dans la culture générale, aux films auxquels ils ont été associés. On pensera à des réalisateurs comme Quentin Tarantino, avec la chanson *Misirlou* de Dick Dale & His Del-Tones sur son film culte *Pulp Fiction*, ou Stanley Kubrick qui transforme la Musique pour cordes, percussion et célesta de Bartók en bande son angoissante du terrifiant *Shining*.

## La musique originale

La musique synchronisée ne suffit parfois pas à retranscrire l'émotion d'une scène. Le réalisateur cherche plus de précision dans le rapport entre la bande son et l'image, ou une composition qui donnerait une identité singulière au film.

Dans ce cas, il fait appel à un compositeur de musique à l'image, qui composera la **musique originale**. Celui-ci travaille directement à partir du montage du film. Cela lui permet de réagir musicalement à chaque variation de ton, de rythme, de mouvement à l'écran. A l'inverse, il pourra créer une musique en contrepoint de l'action, et donner une double lecture. Il travaillera en collaboration avec le réalisateur pour déterminer l'identité musicale globale du film, et le but de sa narration à laquelle il devra contribuer musicalement.

## II. Le rapport musique et image

La spécificité de la musique de film, c'est d'être au service de la narration. Elle s'associe aux images pour raconter une histoire. Elle aide à véhiculer le sens du film.

Les morceaux choisis vont guider notre lecture des plans et de leur enchaînement. Cette influence se fait parfois de manière inconsciente chez le spectateur. En effet, l'image et la musique sont parfois si enchevêtrées qu'il est impossible de savoir si l'émotion qui s'en dégage nous parvient par la vue ou par l'ouïe. Pour analyser la musique d'un film, on commence par s'interroger sur la relation que la composition musicale entretient avec l'image.

# 1. Empathie ou anempathie

Dans un premier temps, on peut se demander si la musique d'une scène va dans le même sens que le visuel. Est-ce qu'elle va corroborer ce que l'on peut voir et nous transmettre des émotions conformes ?

Dans un film classique, la musique a une fonction **empathique**. Elle va dans le même sens que l'image, elle en renforce l'émotion et l'impact. On entendra généralement une musique romantique sur une scène d'amour, une musique stressante sur une scène de poursuite, une musique triste sur une scène de deuil.

Cependant, certains compositeurs font emploi de morceaux qui prennent le contre-pied de l'image. La musique suggère alors une émotion inverse, ou complètement différente. Pourtant, cela n'a pas pour effet de court-circuiter le visuel. Au contraire, ce décalage peut créer un effet comique ou même renforcer la puissance évocatrice des images d'une manière spectaculaire.

Une scène de violence paraîtra encore plus crue sur une musique légère et naïve, et une petite musique de boîte à musique enfantine ne fera que renforcer la tension d'un film d'horreur. On parle alors de **musique anempathique**.

Dans *Reservoir Dogs*, Quentin Tarantino utilise la chanson *Stuck in the Middle with You* des Stealers Wheel, comme contrepoint d'une scène de torture. ([Extrait 4](#)) Dans cette scène, pendant que le morceau joue à la radio, Mr. Blonde tranche l'oreille d'un officier de police. La légèreté du morceau contraste avec la cruauté de la scène. Ce décalage renforce notre malaise, et met en avant l'indifférence de Mr. Blonde, qui danse et chante en torturant le policier.

## 2. Musique de fiction ou musique de fonction

Ensuite, on peut s'interroger sur la valeur ajoutée de la musique dans une scène. Dans certains cas, la musique participe activement au récit. Elle révèle ou souligne les intentions et émotions des personnages, elle caractérise un protagoniste en soulignant son caractère, elle évoque le souvenir d'un événement antérieur, elle anticipe un événement à venir... Le compositeur donne des éléments qui permettent d'enrichir la compréhension ou l'émotion et qui font partie intégrante de la fiction, de l'histoire qui nous est racontée, on parle alors de **musique de fiction**.

En revanche, et non moins nécessairement, la musique de film endosse parfois un **rôle fonctionnel**. Certaines séquences paraissent incomplètes sans accompagnement musical, mais n'ont pas besoin d'être plus précisément caractérisées.

Une musique énergique donnera du dynamisme à une scène d'action, sans être nécessaire à la compréhension de l'histoire. Elle ne transmet pas d'information supplémentaire.

## 3. Musique à l'image et rythme

La question du rythme est fondamentale dans une musique destinée à l'image. Une composition bien choisie pourra au besoin faire paraître l'action plus rapide ou plus lente.

Toutefois, le travail de montage insuffle aux images une dynamique propre. Il crée un rythme par la juxtaposition des plans, la variation de leur durée et les mouvements de caméra choisis. Ainsi, il revient au compositeur de décider dans quelle mesure la musique va se plier à la contrainte établie par le montage image et dans quelle mesure elle va suivre sa propre logique. D'un côté, une composition dont le tempo est trop éloigné de la

vitesse du montage paraîtra déconnectée de l'action, et risquera de tirer le spectateur hors du récit. De l'autre, une musique trop proche du montage, qui accentue chaque geste, pourra paraître redondante et fatigante sur le long terme.

Le compositeur de musique de film doit donc décider quels moments-clé accentuer par **synchronisme**, et à l'inverse, les moments où la musique et l'image peuvent cohabiter indépendamment.

Il est donc intéressant de chercher dans le film **les points de synchronisation**. Ce terme désigne un moment précis où le visuel et la musique se rejoignent, sur un changement de plan, un mouvement de caméra, un changement d'action ou d'émotion chez un des personnages.

On voit bien les points de synchronisation dans cette scène du *Seigneur des Anneaux* ([Extrait 5](#)). La musique démarre au moment où Bilbon sort la cote de mailles. Elle est mystérieuse et légère.

Le point de synchronisation suivant est l'apparition de l'anneau. A partir de ce point, la musique s'assombrit et se ralentit.

Au moment où le visage de Bilbon se déforme, la musique devient soudainement plus intense et plus aigüe, pour ensuite ralentir et se calmer de nouveau.

Enfin, lorsqu'il s'assoit et se met à pleurer, la musique devient plus mélodique, triste, et légèrement plus rythmée.

A partir des points de synchronisation, on peut ensuite analyser les plages musicales qui les relient. Est-ce que le changement dans l'image a occasionné une variation dans la musique par rapport à la section précédente, et laquelle ? Un changement d'atmosphère visuelle peut provoquer un changement d'instrument ; un changement de rythme dans l'image oblige la musique à changer de tempo...

## 4. La musique du silence

Si la musique a énormément de poids sur les émotions et les sensations que nous procurent un film, elle peut avoir énormément d'effet aussi lorsqu'elle se tait. En étudiant un film, on peut estimer la quantité de musique sur la durée totale du film.

En étant attentif aux moments de silence, on peut s'interroger sur la raison de cette absence de musique. C'est parfois une simple précaution pour préserver la clarté des dialogues. Ce peut être un moyen de renforcer l'intimité d'une scène, laissant entendre le moindre mouvement, le moindre murmure. De même, le silence musical rendra étouffante une scène de tension. Le spectateur est laissé seul avec ce qu'on lui montre.

Dans ce passage de *L'Île de Black Mor* ([Extrait 6](#)), la musique commence très légère, puis s'amplifie pour accompagner les personnages à travers les paysages grandioses de l'île. Mais plutôt que d'enchaîner sur une musique à caractère romantique, le compositeur, Christophe Heral, a choisi de laisser le moment d'intimité des personnages en silence. Cela laisse de la place aux sons d'ambiance. Il n'y a plus de barrière entre le spectateur et les personnages, on a une impression de grande proximité. Les personnages apparaissent plus vulnérables, sensibles.

# III. Techniques reconnaissables de la musique originale

Une musique synchronisée a été composée selon des considérations uniquement musicales. Son analyse dans le cadre d'un film se limite donc à l'effet produit par sa superposition à l'image.

En revanche, la musique originale se compose directement sur les images, au service du film. Elle n'a pas pour objectif le seul intérêt musical, mais bien ce qui résulte de sa symbiose avec le visuel. Au fil de l'histoire du cinéma, elle s'est enrichie de divers procédés spécifiques, qui constituent un vocabulaire propre au genre.

## 1. Le thème

**Le thème** est essentiel à l'unité et à l'identité musicale de l'œuvre. C'est un morceau de musique structuré qui est associé à un personnage, un objet, ou un élément narratif, et qui l'illustre musicalement. Le compositeur choisit des éléments musicaux qui correspondent aux caractéristiques propres au sujet du thème. Pour ce faire, il peut utiliser une mélodie, une harmonie, un rythme, et/ou une instrumentation spécifique.

Le thème a pour vocation d'être répété, identique ou transformé, à différents moments du film. Cela permet d'unifier le discours musical, mais aussi de construire un sous-texte aux images. Pour avoir une illustration évidente de ce procédé, on peut se pencher sur les grandes sagas cinématographiques Hollywoodiennes.

On peut donc identifier les différents thèmes du film et repérer leurs différentes occurrences.

Howard Shore, le compositeur du *Seigneur des Anneaux*, a composé pour la trilogie de nombreux thèmes. Associés aux nombreuses entités et thématiques, ils garantissent la cohérence musicale à travers les trois films. Par exemple le thème de «La communauté de l'Anneau» accompagne la quête de ce groupe de personnage. La mélodie épique accompagnée de

grands accords accentue le caractère héroïque de ces séquences.

([Extrait 7](#) et [Extrait 8](#)).

Le thème sera répété à l'identique sur de nombreuses séquences mettant en scène les membres de la Communauté de l'Anneau, à travers les 3 films.

## 2. Le leitmotiv

Le thème est un morceau de musique structuré. Il peut durer de 30 secondes à plusieurs minutes. Le réitérer prend donc du temps et de l'espace sonore. Or, dans un film, un montage rapide peut empêcher le thème d'être joué intégralement. Une séquence met parfois en scène plusieurs thématiques clés, qui se succèdent rapidement ou se superposent. Le compositeur a par conséquent besoin d'éléments plus simples, plus courts, et reconnaissables au premier coup d'oreille. C'est dans ce cas qu'intervient le **leitmotiv**.

Ce terme, issu de la structure des opéras wagnériens, désigne un fragment mélodique qui sert à rappeler une idée, un sentiment, un état ou un personnage. Le leitmotiv est beaucoup plus succinct que le thème : il dure rarement plus de quelques secondes. Ce n'est pas un morceau structuré, mais un motif musical qui sert d'outil de composition.

Lorsqu'aucun thème ne convient à la séquence, le compositeur crée un nouveau morceau en utilisant ces fragments musicaux comme éléments de construction. Il peut les répéter, les superposer, les enchevêtrer.

Là où le thème n'évoque qu'une seule idée forte, les leitmotivs permettent d'évoquer finement un nombre important de thématiques. Plus que des clin d'œil à l'auditeur attentif, ils garantissent l'unité et la cohérence d'une musique de cinéma.

Toujours dans *Le seigneur des Anneaux*, Howard Shore utilise de nombreux leitmotifs. Certains sont issus de thèmes. Il utilise par exemple une partie du thème de la «Communauté de l'Anneau» comme leitmotiv. **(Extrait 9)** Dans cette scène, la communauté se sépare. Jouer leur thème héroïque n'est pas approprié. Howard Shore utilise les trois premières notes du thème comme base d'un morceau plus triste. Ces quelques notes deviennent un leitmotiv, comme un souvenir de la Communauté de l'Anneau, désormais séparée.

Généralement, les leitmotifs sont créés spécifiquement pour un film en particulier. Mais il existe des leitmotifs universels ! Le motif du «*Dies Irae*» par exemple, est un fragment mélodique de quatre notes qui a traversé l'histoire de la musique. Il est encore très utilisé aujourd'hui par les compositeurs de musique de film pour évoquer la mort. **(Extrait 10)**

### 3. Le mickeymousing

**Le Mickeymousing** est une technique qui consiste à souligner chaque action avec un geste musical. Elle est présente surtout en animation, car elle permet de donner du poids à des personnages qui n'existent qu'en dessin. On la retrouve souvent dans les «cartoons» comme les *Looney Tunes*, ou la série des *Tom et Jerry*. Ainsi, des notes de xylophone accompagneront une démarche furtive, tandis qu'un trait de percussion marquera le choc d'un coup sur la tête. Si le nom du procédé emprunte au personnage de Walt Disney, c'est parce que la technique a connu son heure de gloire dans les années 1930, sonorifiant les courts-métrages mettant en scène la célèbre souris.

Le terme mickeymousing a pris une connotation péjorative. En soulignant chaque mouvement, la musique devient redondante avec l'image et se substitue au bruitage.

Par conséquent, on lui préfère une synchronisation plus mesurée, plus discrète. Cependant, l'effet est toujours intéressant pour le comique, et on en retrouve encore des variations aujourd'hui.

## 4. L'underscoring

Lorsqu'on regarde pour la première fois un film, on peut ne pas ressentir la présence de musique. En effet, la partition musicale est parfois très discrète. Elle nous transmet l'émotion sans toutefois nous soustraire au récit.

C'est la particularité de l'underscoring. Traduit littéralement par « *composer en dessous* », ce terme désigne un morceau de musique qui souligne l'action sans pour autant être perçu de manière consciente par le spectateur.

On applique l'underscoring sur une scène qui déploie une série d'actions successive. Ce type de passage nécessite un accompagnement musical, mais le contenu visuel dense et les bruitages constants ne laissent pas la place à une thématique musicale forte. Le compositeur évite donc une musique qui alourdirait l'action, et empêcherait le spectateur de suivre. La composition s'ajuste donc au déroulé de la scène, changeant fréquemment d'ambiance pour s'adapter à chaque rebondissement.

Difficile à repérer, cette technique est pourtant une spécificité de la musique originale de cinéma.

# Analyser la musique d'un film en quelques questions

1 - Quels sont les différents plans sonores mis en œuvre ? Y a-t-il de la musique ?

2 - La musique est-elle intra ou extradiégétique ?

3 - La musique est-elle un morceau pré-existant ou une musique originale ?

4 - La musique a-t-elle une fonction empathique ? Quelles émotions la séquence me fait-elle ressentir ? Que me fait ressentir la musique lorsque je l'écoute sans les images ?

5 - La musique a-t-elle un rôle d'accompagnement, ou a-t-elle un rôle narratif ?

6 - Quand commence et quand finit le morceau ? Y a-t-il des points de synchronisation entre la musique et l'image ?

7 - Y a-t-il du silence ? Quel est l'effet produit ?

8 - Est-ce que la musique souligne l'action ?

9 - Le morceau est-il un thème ? Est-ce que le morceau est déjà apparu précédemment dans le film ? A quoi est-il généralement associé (objet, lieu, personnage, action...) ?

## Références pour aller plus loin :

- Chion Michel, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*. Armand Colin, 2021
- Le site internet *Cinezik.org*
- Le podcast *Total Tracks*
- Chaîne Youtube : *Listening in : video essays on music* [en anglais]



**Lycéens et Apprentis au cinéma** est un dispositif national interministériel, initié et financé en Bourgogne-Franche-Comté par la Région Bourgogne-Franche-Comté, le ministère de la Culture (DRAC et CNC), en partenariat avec le Rectorat de l'Académie de Dijon, la DRAAF, les salles et les circuits de cinéma itinérant de la région. Il est coordonné pour l'Académie de Dijon par l'Artdam, agence culturelle et technique de Bourgogne-Franche-Comté.

**Contact coordination** : Théo Nesme / 03 80 67 08 68 / lac@artdam.fr / artdam.fr/lac