

Entretien avec Nicolas Becker
**Le son comme langage
démocratique**

Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur. Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document. Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

Référence électronique, pour citer cet article :

Entretien avec Nicolas Becker « Le son comme langage démoncratique », *Images secondes* [En ligne], 06 | 2026, mis en ligne le 1^{er} juillet 2026, URL : <http://imagessecondes.fr/index.php/2026/07/becker>

Éditeur :

Association Images secondes
<http://imagessecondes.fr>

Entretien avec Nicolas Becker Le son comme langage démocratique

Autodidacte, **Nicolas Becker** commence sa carrière en tant que bruiteur. Il est *aujourd'hui sound designer* et compositeur. Il a collaboré entre autres avec Alfonso Cuarón (*Gravity*, 2013), Mati Diop (*Dahomey*, 2024), Athina Rachel Tsangari (*Harvest*, 2024) ou Alejandro G. Iñárritu (*Bardo, Fausse chronique de quelques vérités*, 2022). En 2021, il remporte l'Oscar du meilleur son pour son travail sur le film *Sound of Metal* (Darius Marder, 2019), qui raconte l'histoire d'un batteur qui perd l'audition.

Qu'est-ce qui vous a attiré dans le fait de travailler sur *Sound of Metal* ?

J'avais déjà travaillé sur des films où on rentre dans la tête des gens (*Le Pianiste*, *127 heures*, *Gravity*¹...). Petit à petit, par la force des choses, j'ai donc commencé à réfléchir à la question du son intérieur, mais également à comment ça se met en scène, à travers les images.

Tout au long de ma carrière, j'ai eu l'occasion d'intervenir à différentes étapes du processus de création d'un film. Il m'est arrivé d'intervenir alors que les images étaient déjà produites. À ce moment-là, j'ai dû « faire avec ». Ce qui est compliqué dans ce cas, c'est d'être cohérent : comme il n'y a pas de réflexion en amont, il faut se débrouiller avec ce qu'on a et être opportuniste. Finalement, c'est assez formateur de devoir trouver des solutions pour réussir à créer cette entrée dans la perception corporelle d'un personnage.

Dans *Le Cinéma intérieur*, Lionel Naccache explique qu'un film dans lequel on suit un personnage, dans lequel on vit à travers ses perceptions, c'est la chose la plus proche de notre expérience en tant qu'humains, puisqu'on est sans arrêt en train de diriger des images que l'on recompose en fonction de nos capacités cognitives, forcément partielles. On est donc à la fois actrice et metteur·se en scène du monde qui nous entoure. Je trouve ça intéressant, parce que si on voit les choses comme ça, on parvient à envisager une narration moins élitiste, dans laquelle le *storytelling* est moins important. Le film devient une expérience que l'on reçoit, et pas seulement une histoire qu'on nous raconte. Je trouve que c'est plus démocratique comme langage : ce que l'on reçoit ne dépend plus seulement de la langue, de l'histoire, de la culture cinématographique... mais devient plus direct et accessible. Ça, ça m'intéresse vraiment. Le fait de passer par l'expérience et de mettre les spectatrices dans une position de lecture plus subjective permet de créer un lien entre ce que vit le personnage et ce que les spectatrices ont elles-mêmes déjà vécu ou expérimenté.

Pour en venir à *Sound of Metal*, sans être sourd·e, on a toutes déjà vécu des moments où dans l'eau, avec un oreiller sur la tête... on a déjà vécu ce genre de sensation. Dans ce film, ces souvenirs-là trouvent une place pour resurgir. Du coup, il faut laisser de l'espace au spectateur ou à la spectatrice, pour qu'il ou elle puisse réfléchir à ces sensations qu'il ou elle vient de recevoir et qui peuvent trouver une résonance avec des sensations déjà éprouvées physiquement dans sa vie. Je trouve que c'est vraiment non-élitiste comme démarche. C'est un peu une manière de montrer que le public participe à la création de l'œuvre, avec un effet *feed back*, comme dans la création musicale indienne, où l'on ne joue pas une œuvre fixe, mais plutôt ce qui se produit sur le moment, dans une interaction continue entre ce qui est joué et ce que le public reçoit.

Comment avez-vous établi cette relation entre l'œuvre et les spectatrices dans *Sound of Metal* ?

Je vois un peu la relation au spectateur ou à la spectatrice comme la pêche : on lui donne un peu de mou et puis on tire pour l'amener vers soi. Ce n'est pas du tout par esprit de manipulation, mais plutôt pour que l'aspect subjectif soit équilibré, pas trop fatigant.

Avant le tournage de *Sound of Metal*, on avait défini un vocabulaire sonore et on avait réfléchi à comment l'associer à un vocabulaire visuel, pour alléger au maximum la structure. Par exemple, au début du film, il y a deux fois la même séquence. Dans la seconde, les gros plans sont associés à des sons étouffés (NDLR la scène du petit déjeuner dans le van de Ruben et Lou). Cela permet de relier le gros plan à l'idée de surdité. Tout au long du film, il y a ensuite d'autres gros plans qui ne sont pas

¹ *Le Pianiste* (Roman Polanski, 2002), *127 heures* (Danny Boyle, 2010), *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013)

forcément accompagnés des effets de la surdité, mais qui sont suivis par des gros plans sur l'acteur Riz Ahmed. Tout de suite on comprend que, même si on n'entend pas le son de manière subjective, on sait qu'on est à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la tête de Ruben. Le spectateur ou la spectatrice comprend le système, ce qui allège beaucoup le vocabulaire et lui évite d'être en permanence en train de rentrer ou de sortir dans la subjectivité du personnage (ce qui aurait été beaucoup trop fatigant). Nous avons également voulu permettre à l'acteur de vivre lui-même cette expérience de changement de perception en lui faisant porter des oreillettes pendant le tournage, qui pouvaient le couper du son environnant ou pas. Cette expérience a eu un impact réel sur sa manière de bouger et de regarder ce qui l'entoure, à chercher des repères ou des informations visuelles.

Tout cela a influencé le montage et il faut souligner ce travail. Certaines scènes ont par exemple été retirées au montage car elles n'étaient pas cohérentes de manière sonore. La cohérence sonore primait sur la cohérence visuelle. Il y avait, par exemple, des séquences dans le film, en particulier des champs-contrechamps, qui posaient des problèmes de clarté dans le langage cinématographique et qui ont été coupées. C'est très rare de trouver un réalisateur et un monteur capables de remettre en question une séquence simplement à cause d'un manque de cohérence entre le son et l'image. Il est déjà rare qu'un réalisateur considère le son et l'image comme un vocabulaire commun, comme des éléments tissés ensemble pour créer différentes sensations... Mais Darius Marder, lui, avait réfléchi à cette question bien en amont du film. Il avait une réflexion quasi-philosophique sur la surdité, il a eu la capacité de ne pas se tromper sur le problème, ni sur la résolution de ce problème.

Montrer la surdité d'un personnage n'était que la partie émergée de l'iceberg. La véritable difficulté résidait dans la préparation : tout ce qui se passait avant et après l'apparition de la surdité à l'écran était tout aussi, voire plus, important. Il fallait la construire, l'équilibrer et la faire évoluer. Cela nécessitait un travail collectif, ça aurait été impossible à réaliser seul, tant au niveau du son que de l'image.

Comment avez-vous construit et fait exister la surdité dans le film ?

Nous voulions une vision cinématographique de la surdité. Nous nous sommes rapidement orientés vers des enregistrements corporels, afin de capter la résonance du corps et le son provenant de l'intérieur du corps. L'objectif était de nous éloigner des effets habituellement associés à la surdité. Il n'y a d'ailleurs, dans *Sound of Metal*, pas d'effets, à l'exception des voix et de l'écoute à travers les appareils auditifs. J'ai, en revanche, utilisé de nombreux micros, que j'ai placés dans la bouche, sur le corps... pour enregistrer la résonance interne du corps du personnage.

J'ai toujours eu une approche expérimentale, une approche phénoménologique. J'ai toujours envie d'aller « me baigner » dans le milieu, l'environnement du film. C'est d'ailleurs souvent proche de l'approche des réalisatrices avec lesquelles je travaille : ce mélange entre documentaire et fiction. J'ai besoin d'aller chercher les choses dans le monde réel, parce que l'imagination n'est finalement que la transformation du réel.

Votre approche a-t-elle généré des surprises et des découvertes pour *Sound of Metal* ?

On a eu une véritable surprise concernant la transformation de l'acteur lorsqu'il portait ses oreillettes. C'est incroyable comment la prise d'information s'est immédiatement transformée par cette coupure du son environnant. L'acteur a tout de suite cherché des informations visuellement. Le langage du corps était complètement transformé. Il portait les oreillettes à chaque moment-clé. Il pouvait ainsi marquer les sensations, c'est-à-dire que son expérience influençait directement son jeu. Cela lui

permettait aussi d'avoir une forme de repère pour revenir aux sensations physiques, d'utiliser une mémoire physique, de faire un pas de côté sur le jeu d'acteur. On était presque dans le documentaire. Comme je le disais, la quasi-intégralité des réalisatrices avec lesquelles je travaille ont ce genre de démarche, qui va à la fois puiser dans le monde poétique, fantastique, mais aussi dans le documentaire, dans l'expérience (comme Philippe Parreno). Ces personnes proposent des écritures moins narratives, des univers de sensations, d'expériences. Je collabore donc souvent avec des gens qui sont à la fois très proches du documentaire et d'un langage poétique, visuel très fort (parfois même conceptuel) comme Mati Diop ou Athina Rachel Tsangari qui ont cette démarche, cet univers. Comme ce que décrit G. Bachelard dans *La Poétique de la rêverie*, quand on est entre la rêverie et la réalité.

Ce flottement entre monde poétique et réalité me plaît beaucoup parce qu'il me permet d'explorer les diversités et toutes sortes de capacités cognitives. Je me demande alors comment faire pour communiquer au plus grand nombre cette richesse, cette diversité, ces mondes-là.

Que retirez-vous de votre expérience sur *Sound of Metal* ?

La dimension collective. S'il y a bien un film qui m'a appris ce qu'était l'intelligence collective, c'est celui-là. Il y a eu à la fois de la rigueur dans les choix et l'organisation, mais également une énorme ouverture sur tous les éléments du film (décors, costumes, maquillage...). Tout le monde a cherché à trouver cet équilibre, a participé à cette recherche. C'est cet effort collectif, cette maîtrise de toutes les informations que l'on donnait aux spectatrices, qui a permis de ne pas trop avoir à raconter l'histoire. J'ai eu la liberté de faire les choses intuitivement aussi, d'essayer.

***Sound of Metal* semble entièrement centré sur l'expérience sensorielle de Ruben, sans céder à la tentation de la virtuosité gratuite. Tout paraît juste et précis...**

Darius Marder était vraiment le garant de l'intégrité du film. Il a énormément réfléchi en amont du film sur la question de la surdité. Pendant tout le tournage, il a continué à préserver la cohérence du propos. Par exemple, la musique est rare dans ce film. Au début, il devait y en avoir plus. Le frère du réalisateur avait préparé pas mal de choses, on a fait des essais mais ça ne marchait pas, plus on avançait et moins ça marchait ! Au fur et à mesure, on a compris que la musique était de moins en moins nécessaire. Il n'y a ainsi que deux moments musicaux dans le film (NDLR au début du film avec les concerts du duo Ruben et Lou et à la fin du film avec le chant de Lou et son père). La musique devient ainsi attachée, ancrée à ce moment marquant où le personnage perd l'audition, mais est également une réminiscence de cet événement, une mémoire du corps.

On voulait aussi créer une expérience pour faire comprendre comment le personnage sourd perçoit le monde et éviter tout jugement sur la surdité – du genre « oh le pauvre, c'est horrible » –, c'était important de ne pas montrer la surdité comme un blocage mais comme un élément qui va l'amener sur un nouveau chemin. Je construis moi aussi mon travail en fonction de mes incapacités (n'ayant pas de compétences académiques en musique), mais également de ma sur-sensibilité sur d'autres points. Quand on n'a pas de connaissances théoriques, on produit ses connaissances à travers l'expérience. Moi, j'ai acquis mes connaissances grâce à différentes expériences tactiles, sonores, visuelles... Je comprends donc l'importance de ce qui se déploie à partir d'une expérience sensible.

Cette compréhension vous a donc beaucoup servi pour ce film ?

J'ai commencé ma carrière comme bruiteur. J'étais donc en permanence en contact avec les objets. Quand on produit ses sons soi-même, on produit un autre type de connaissance que quelqu'un qui prend des sons dans une bibliothèque de sons. On se nourrit de la complexité des sons et on quitte le monde de la standardisation, on recrée un lien intime avec l'environnement sonore. J'ai vraiment l'impression que comme ça, on lutte contre l'appauvrissement, contre le manque de curiosité, qu'on s'ouvre sur la complexité du monde et des perceptions... ça va à l'encontre de la tendance actuelle à avoir peur de tout.

Quand j'ai travaillé avec Mati Diop, j'ai aimé travailler et réfléchir sur moi, comprendre d'où je me plaçais. Gilles Deleuze² dit qu'il ne faut pas parler à la place des autres. Cette réflexion m'intéresse et a été une révélation pour moi. Je trouve que le principe de positionnement est très important. Il faut savoir être au bon endroit. Je trouve ça intéressant de faire ce travail pour l'accepter et travailler à l'ouverture. Dans le cas de *Sound of Metal*, il fallait se trouver une place entre sourd·es et entendant·es, j'ai dû créer quelque chose tout en sachant d'où je me plaçais pour travailler : je ne suis pas sourd, je ne connais pas le monde de la surdité.

Dans « La tâche du traducteur », Walter Benjamin³ parle de cela. Il émet l'hypothèse que la traduction ne doit pas seulement viser la fidélité au texte, mais aussi préserver et révéler l'étrangeté de la rencontre avec le texte original.

Exactement, c'est important de ne pas enlever l'étrangeté de notre rencontre avec une autre culture, de ne pas la cacher. En revanche, il faut également faire attention à ne pas surenchérir. J'aime cet exercice d'équilibre, ce travail sur le langage, sur sa forme évolutive.

Justement, comment trouver l'équilibre ?

Pour cela il faut accompagner le spectateur ou la spectatrice au lieu de l'aborder de manière frontale. Le travail de préparation est important. Toutes les scènes du début de *Sound of Metal* ont justement été créées et montées pour accompagner le spectateur ou la spectatrice et l'amener ensuite vers une expérience. C'est ce travail qui nous permet de l'emmener le plus loin possible, de construire un langage qu'il ou elle va comprendre... Cet exercice est très difficile : un film n'est pas la somme d'instantanés « t ». Il y a une durée qui doit construire une expérience. Il faut trouver comment on rentre dans le film, comment le spectateur ou la spectatrice va faire son chemin dans le film, pour ensuite pouvoir épurer au maximum, affiner. On s'est appuyé sur une vraie complémentarité entre son et images : une sorte de troisième image qui était la somme de ce que je vois et de ce que j'écoute.

Pour réussir à être efficace, pour se faire comprendre, l'expérience est importante. Je me nourris par exemple de l'expérience que je peux acquérir grâce à mes autres activités : la création musicale, la participation à des œuvres exposées qui sont soumises à des questions de temporalité différentes du cinéma. Ce travail me permet de développer des stratégies de l'attention, et tout cela nourrit mon travail en dehors.

Avez-vous participé à la réflexion autour des sous-titres dans *Sound of Metal* ?

² Gilles Deleuze, *Pourparlers* (1972–1990), Éditions de Minuit, 1990. Page 171, chapitre « Médiateurs ». Deleuze y critique l'idée de « parler pour » les autres. « Parler, même quand on parle de soi, c'est toujours prendre la place de quelqu'un... »

³ Walter Benjamin, « La tâche du traducteur », *Œuvres I*, Gallimard, Paris, 2000.

J'avais travaillé sur *A Prayer Before Dawn* (Jean-Stéphane Sauvaire, 2017), qui est l'histoire d'un boxeur anglais enfermé dans une prison thaïlandaise. Au début du film, il n'y a ni traduction, ni sous-titrage. C'est seulement quand le personnage apprend le thaïlandais que les sous-titres arrivent. Le sous-titrage devient, dans ce film, un outil de mise en scène. J'en ai parlé au réalisateur, et il a utilisé cette technique pour les scènes de discussion en langue des signes. Ça a la double fonction de nous mettre à la place de Ruben qui ne comprend pas cette langue au début, mais également de mettre le spectateur ou la spectatrice entendant·e en situation de handicap : les sourd·es qui voient ces scènes, elleux, comprennent ce qu'il se passe. Il y a une forme de renversement de situation, de malice même.

Dans *Sound of Metal*, de nombreuses scènes ne comportent ni parole vocale, ni musique. Comment avez-vous travaillé le silence, sous ses différentes formes ?

Au début de notre collaboration, j'avais emmené Darius Marder pendant quinze minutes dans une chambre anéchoïque de l'Institut de recherche et coordination acoustique/musique (Ircam) à Paris, une pièce dans laquelle tous les sons sont absorbés, pour lui faire prendre conscience que le silence n'existe jamais réellement. Effectivement, il a compris que même dans cette chambre on entend des sons : ceux produits par son propre corps. Le silence est donc très relatif. Dans *Sound of Metal*, on entend une mouche pendant que Ruben est dans la pièce dans laquelle il écrit. Pour que le spectateur ou la spectatrice prenne conscience du silence qui règne dans cette pièce, il fallait en fait qu'il y ait ce bruit.

J'ai aussi une anecdote : la dernière scène du film avait été pensée comme le morceau 4'33" de John Cage. L'absence de son devait révéler le bruit environnant de la salle, le film se réenracinait alors dans le réel. Mais ce film qui devait sortir en salles est finalement sorti sur plateformes à cause de la pandémie. Au lieu d'avoir une expérience collective, en salles, les gens qui l'ont vu chez eux, souvent au casque, ont vécu le film de manière intime. Ils et elles ont ainsi eu une expérience de cette scène totalement différente, un vrai silence. C'est assez amusant.