

La Fémis
- 2019 -

LE TROUBLE AU SON : QUAND LE RÉEL VACILLE

Mémoire de fin d'études
Département SON - Promotion 2019

Laura CHELFI



Tutrice: Lucile Hadzihalilovic
Sous la direction de Valérie Deloof et de
Jean-Pierre Laforce

MERCI

Un grand merci à Lucile Hadzihalilovic,

Caroline San Martin, Barbara Turquier,
Tania Press, Valérie Deloof, Jean-Pierre
Laforce, Jacques Descomps, Margot
Charon, Warina Contreras-Ramos..

SOMMAIRE

INTRODUCTION	7
I – L’INTERMÉDIALITÉ DU TROUBLE	12
a. Le Captif : la genèse du projet, l’histoire, les enjeux	12
b. La littérature fantastique et les rapports au réel	14
c. Le son des rêves : les motifs et les codes, de l’image vers le son	17
<i>Esthétique de l’onirisme</i>	18
<i>Premier procédé du travail du rêve : La condensation freudienne</i>	19
<i>L’assignation d’un son à une image</i>	22
<i>Deuxième procédé du travail du rêve : le déplacement</i>	23
<i>Troisième procédé du rêve : Les symboles et motifs</i>	26
II – POINT DE VUE/POINT D’ÉCOUTE	30
a. Point d’écoute au cinéma : Du film au spectateur	30
b. Point d’écoute : Prise de position à l’enregistrement	35
<i>Le Captif : prologue</i>	35
<i>Le choix du dispositif de prise de son impacte l’ancrage dans le réel</i>	38
c. Point d’écoute du personnage	40
d. Les glissements de points d’écoutes : le cas Gus Van Sant	42
III- PERMÉABILITÉ ENTRE RÉEL ET IRRÉEL	45
a. Quand les constituants de la bande son se jouent du réel	46
<i>Quand l’altération de la réalité passe par la parole</i>	46
<i>La matérialité de la musique dans les rêves</i>	54
<i>Bruitages</i>	64
b. Paysage sonore : construction par omission	69
<i>Paysages sonores</i>	69
<i>La construction par omission</i>	69
<i>Les choix du décor de tournage</i>	70

<i>Discussion avec Lucile Hadzihalilovic</i>	63
c. Exemples de glissements au travers de plusieurs films	74
<i>Les passages aux scènes irréelles dans The Big Lebowski</i>	74
<i>L'exemple de Dodes'kaden (1970) d'Akira Kurosawa</i>	76
<i>Glissement progressif dans le Narcisse Noir (1947)</i>	79
<i>La Vénus à la fourrure (2013) de Roman Polanski</i>	81
CONCLUSION	87
ANNEXE	91
FILMOGRAPHIE	101
BIBLIOGRAPHIE	102

« Blotti sous les draps ou assoupi sur une chaise, le dormeur est éveillé pour de faux par une messagère drapée, venue de son imagination. La transition de la réalité à l'irréalité convoque une figure de passage à même de susciter la fascination »

Diane Arnaud (Introduction, *Glissements progressifs du réel : les faux réveils au cinéma*, 2018)

INTRODUCTION

Si l'on invoque l'histoire du cinéma, on constate que ce dernier a construit des méthodes spécifiques, pour ne pas dire « magiques » avec le grand précurseur que fut Méliès, pour figurer le rêve. Pour ce faire, le septième art emprunte à la littérature, au théâtre, à la peinture, mais également à la sculpture, à la danse et à la musique, devenant ainsi, par sa nature même d'art en mouvement, la richesse de ses moyens techniques, l'originalité de ses stratégies esthétiques, « un espace artistique privilégié de figuration et de figurabilité du rêve¹. »

« Une sonnerie grelottante nous invite. Une boutique parmi les boutiques offre un étalage d'énormes visages peints, des photographies de baisers, d'étreintes, de chevauchées. Nous entrons dans les ténèbres d'une grotte artificielle. Une poussière lumineuse se projette et danse sur un écran ; nos regards s'y abreuvent ; elle prend corps et vie ; elle nous entraîne dans une aventure errante : nous franchissons les temps et les espaces, jusqu'à ce qu'une musique solennelle dissolve les ombres sur la toile redevenue blanche. »²

Lorsqu'Edgar Morin décrit en ces termes l'expérience de cinéma, en invoquant en filigrane le mythe de la caverne, il questionne les rapports entre le cinéma et le réel. Le point de départ dans sa réflexion est la relation du cinéma avec la réalité extérieure : « ce qui caractérise homo, ce n'est pas tellement qu'il soit faber, fabricant d'outils, sapiens, rationnel et réaliste, mais qu'il soit aussi demens, producteur de fantasmes, mythes, idéologies, magies ? »³

Dégagé de la subjectivité du sujet, le réel, d'après les termes du dictionnaire de l'Académie française est « ce qui existe d'une manière autonome, [ce] qui n'est pas un produit de la pensée. Pour être réelles, les idées ou notions doivent être dépouillées de tout ce qui tient à la subjectivité sensible et de tous les caractères phénoméniques⁴ qu'y rattache l'âme sensible en s'en emparant⁵. »

Le problème étant, comme le souligne Edgar Morin, que le cerveau (ou l'esprit, car il ne peut distinguer ces deux termes qui se renvoient perpétuellement l'un à l'autre) ne connaît pas directement la réalité extérieure. Il est clos et ne reçoit via les récepteurs sensoriels et les réseaux nerveux que des excitations (ondulatoires/corpusculaires), qu'il transforme en représentations,

1 Patricia- Laure Thivat, *Le rêve au cinéma : l'image libérée ou la figure de l'invisible*, Éditions Ligeia, 2014, p.37

2 Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Éditions de Minuit, 2013, p.11

3 *Ibid*, p.10

4 PHILOS. Qui concerne les phénomènes ou qui appartient à la catégorie de l'expérience, du monde sensible. Caractère, existence, valeur phénoménique. Ces abstractions intellectuelles, qui séparent des objets de nos sensations tout ce qu'il y a de phénoménique pour saisir les causes ou les forces productives de ces phénomènes (<https://www.cnrtl.fr/definition/phénoménique>).

5 MAINE DE BIRAN, *Journal*, 1822, p. 368

c'est-à-dire en images. En tant que figuration, le cinéma, au même titre que la peinture ou le dessin, est une image d'image, mais comme la photo, c'est une image de l'image perceptive, et mieux encore, c'est une image animée, et sonore, c'est-à-dire vivante. C'est en tant que représentation de représentation vivante que le cinéma nous invite à réfléchir sur l'imaginaire de la réalité et la réalité de l'imaginaire. Au cinéma, comme disait Paul Valéry, tous les attributs du rêve sont revêtus par la précision du réel.

S'agissant des frontières sémantiques du sujet, elles sont larges et méritent d'être précisées.

Produit du sommeil et constitué d'une suite de représentations qui traversent l'esprit, le dictionnaire de l'Académie française donne une définition du rêve en ces termes : « Élaboration de la pensée imaginative qui transforme la réalité »⁶. Le lien avec l'imaginaire est important dans la compréhension du rêve au cinéma. Dans ce même dictionnaire, l'imaginaire est défini comme le « domaine de l'imagination, posé comme intentionnalité de la conscience »⁷. On distingue donc une différence fondamentale : si le rêve au sens premier n'est pas délibéré et procède d'une vision transcendant le réel, l'imaginaire résulte d'une volonté de donner corps à une représentation construite sur la base du réel qu'il cherche à dépasser.⁸

Ainsi, on entend ici par « vacillement du réel », un panorama onirique, qui, même s'il s'axe en grande partie sur le rêve, n'exclut pas d'autres altérations du réel. J'entends donc considérer dans le présent travail des altérations du réel pouvant être aussi variées que : le rêve au sens littéral (le rêve « endormi »), les séquences hallucinatoires ; les visions sous hypnose et autres séquences en « état second » ; le « rêve lucide » qui interroge les limites de la conscience⁹ ; les récits de rêves susceptibles de mettre en lumière la distinction entre rêve manifeste et pensées latentes.

Nous pourrions aussi traiter des scènes de rêve éveillé, lorsqu'il est perçu comme tel par le personnage ou par le spectateur (tout en faisant attention à ne pas confondre avec la mémoire simple ou les effets traditionnels de flashbacks).

De ces cas de vacillements du réel, qui ne se limitent pas aux séquences de rêve donc, il n'est pas question d'exclure les films entièrement construits sur la logique du rêve ou conçus comme des récits de rêve (on peut considérer entre-autres le travail de Raoul Ruiz, ou encore de Michel Gondry) car c'est ceux-là même qui brouillent les pistes et questionnent les frontières

6 Dictionnaire *Trésor de la langue française informatisé* accessible sur : <http://atilf.atilf.fr/tlfi.htm>

7 *Ibid.*

8 Loïc Chevalier, *Après le rêve romanesque, le modèle fonctionnaliste : La logique onirique dans le cinéma de science-fiction contemporain : le cas d'Inception*, Éditions Ligeia, 2014, p.220

9 Phénomène qui, en amont de sa figuration au cinéma, a suscité l'intérêt des philosophes dès l'antiquité grecque, des psychologues de l'époque moderne et continue de passionner psychanalystes et neuroscientifiques contemporains en tant qu'il questionne les frontières entre conscience et inconscient.

entre rêve et réalité.

Par ailleurs, comme le souligne Véronique Campan, la réception d'un film est « un processus en devenir, nécessairement influencée par la permanente modulation et le caractère toujours irrésolu des accords entre sons et images.¹⁰ »

Le film n'existe donc qu'en tension entre les deux bandes hétérogènes que sont l'image et le son, donnant lieu à un déploiement de formes plurielles riches et à même de figurer le trouble. « Dans leur union jamais conclue, s'inscrit la possibilité d'une défection des figures et d'un éparpillement du sens. Le son en écho dérange et anime la représentation filmique parce qu'il ouvre en elle un site virtuel, un cristal d'espace-temps, parce que, de ses relations changeantes avec l'image, naissent des rythmes variés. Il inquiète les certitudes représentatives en bouleversant les constructions perspectives, en perturbant les structures énonciatives, en faisant vaciller et osciller le point de distance. Il insinue dans l'image ce mouvement qui à la fois brouille toute configuration arrêtée et favorise l'amorce d'organisations nouvelles du donné phénoménal. Flouant l'image, il la porte à son comble, au point où elle se défait. Il en exalte la part d'ombre, la face retirée, désignant à l'attention ce qui du visible ne se laisse pas saisir.¹¹ »

Le sonore peut donc s'instrumentaliser au cinéma, devenant un élément de conjonction puissant. On peut considérer par exemple le fondu sonore, qui est un type de raccord extrêmement codé, mettant en évidence le lien logique entre deux plans, plus complexe qu'un simple voisinage. Le son contribue ainsi à tisser entre deux moments distincts d'un récit un lien de coordination ou de subordination (en association avec d'autres éléments filmiques). Ainsi, il agence deux scènes situées en des lieux/temps distincts lorsqu'il souligne entre elles une relation de simultanéité ou comble une ellipse temporelle signifiée par des indices diégétiques (fragments de dialogue, apparence et comportement des personnages, etc.) Comme le souligne Véronique Campan, le son « subordonne deux scènes lorsqu'il accompagne le glissement du présent au passé ou de la réalité au rêve, confirmant une relation d'enchâssement entre deux séquences narratives et entre deux 'mondes' auxquels elles font référence. Il simule un vacillement des frontières et transforme la césure en chevauchement.¹²»

Ainsi, la question lancinante de l'image de rêve ne peut se détacher de la question du seuil : où faire passer la limite entre ce qui se perçoit et ce qui s' imagine ? Le son, dans sa manière de bouleverser l'image, de s'introduire dans l'entre-images pour en bousculer les rapports de temps, d'espace, constitue un outil privilégié dans le vacillement du réel.

10 Véronique Campan, *L'écoute filmique. Écho du son en images*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, Coll. « Esthétiques hors cadre », 1999, p.180

11 *Ibid*, p.150

12 *Ibid* p.110

Dans un premier temps, nous franchiront allègrement les frontières pour nous intéresser aux différents mediums du rêve, que ce soit à travers mon film de fin d'étude, à travers les questionnements de forme que soulève la littérature fantastique ou bien encore à travers des « emprunts » aux autres disciplines telles que la théorie psychanalytique, convoquée en tant qu'elle fait l'objet d'une articulation pertinente avec le substrat esthétique.

Questionner les enjeux esthétiques du rêve à travers les arts, pour ensuite les placer dans une conscience, un point de vue (que ce soit celle du spectateur ou bien celle du personnage, ou de la prise de son) pour enfin décrypter les procédés spécifiques du vacillement, de la perméabilité des modes, en nous appuyant sur plusieurs exemples de films.

Les films du corpus sont assez éclectiques, et regroupent des réalisateurs à travers les âges (des frères Coen, à Michael Powell et Emeric Pressburger en passant par Roman Polanski). Qu'ils soient français, ou bien étrangers, je les ai choisis d'une part pour le rapport qu'ils entretenaient à mon sujet, d'autre part car ils déployaient des procédés que je souhaitais mettre en œuvre dans mon film de fin d'étude. Il ne s'agit pas seulement des films identifiés « fantastiques » car, comme le dit Denis Mellier, le fantastique relève d'avantage d'un rapport d'une manière de construire une narration et un point de vue. Il s'agit plutôt des films que j'ai rencontré lors de la recherche de l'univers formel de mon travail de fin d'étude, ou qui ont jalonné ma réflexion pour le mémoire, qui sont apparus au cours de mes discussions avec ma tutrice, Lucile Hadzihalilovic ou bien sur lesquels je suis tombée par hasard et qui m'ont inspiré. Pour reprendre les termes de Marie Martin : « Si l'on renvoie dos à dos la facilité de traiter comme seuls rêves cinématographiques les scènes ou séquences restituant le songe d'un personnage endormi, et la propension à projeter un caractère onirique à n'importe quelle image, du moment qu'elle est, au choix, ou en même temps, étrange, fantastique, baroque, distanciée, en trompe-l'œil, il faut prendre acte de l'impossibilité de penser de manière unifiée l'étoffe dont sont faits les rêves (cinématographiques)¹³ » J'ai donc tâché dans ce mémoire de me placer dans un juste équilibre entre ces deux pendants dans le choix des films cités.

13 Entretien de Marie Martin, citée dans l'article *Le rêve au cinéma : L'image libérée ou la figure de l'invisible*, Patricia-Laure Thivat, Éditions Ligea, 2014, p. 38

Partie I

L'INTERMÉDIALITÉ DU
TROUBLE

I – L'INTERMÉDIALITÉ DU TROUBLE

a. Le Captif : la genèse du projet, l'histoire, les enjeux

Mon Travail de fin d'étude prend la forme d'un court-métrage que j'ai écrit en étroite collaboration avec l'investigation de mon mémoire. Je perçois le film comme un conte moderne dans lequel plusieurs régimes de récits (rêve et/ou hallucination visuelle et auditive, réel) et plusieurs régimes d'images (prise de vue réelle/images d'animation/peintures/effets spéciaux) se côtoient.

C'est l'histoire d'Henry, gardien dans un musée. Henry est un artiste dans le secret de son appartement. Dans son œuvre, il a donné vie à Ariane. D'abord aperçue dans un tableau du musée pour lequel Henry travaille, il en est tombé amoureux et depuis, chaque nuit, il lui donne rendez-vous dans ses rêves...Un jour pourtant, Henry ne parvient plus à distinguer le réel de l'imaginaire, il la voit partout sans pour autant parvenir à distinguer son visage. Elle lui échappe, tout se mêle.... Cette machine bien huilée, son rayon de vie, tout bascule pour laisser place à l'effrayante obscurité d'une nuit sans lune, sans Ariane...Un étrange prospectus, un homme qui détient le remède à son mal. Mais à quel prix ?

Le rêve et la réalité se mêlent alors, il n'est plus possible pour lui de distinguer le réel de l'imaginaire ...tout se brouille.... Henry s'efface et devient rêve à son tour, un rêve d'huile et d'acrylique dans l'ombre du musée.

Je perçois le film comme le terrain d'investigation et de mise en pratique des différentes interrogations que je soulève dans mon mémoire.

Mais la relation n'est pas à sens unique ; dans un mouvement d'aller-retour, les stratégies déployées dans le film m'aident aussi à structurer mon mémoire. Le but n'étant pas de faire un tour exhaustif de toutes les manières dont s'articulent irréel et réel au son, mais plutôt de me concentrer sur certaines d'entre elles, et notamment de questionner leur exécution dans mon film.

C'est à partir d'un certain nombre d'éléments constitutifs de mon travail de fin d'étude que j'ai dirigé le présent travail de recherche. Voilà donc une partie des enjeux que j'ai voulu mettre en place dans le film, et qui m'ont posé questions dans la réflexion autour du trouble au son :

- **Ne jouer que des intérieurs, des espaces confinés** : la chambre, le musée, l'herboristerie, même la rue est traitée comme un intérieur, avec une esthétique « studio ». Ainsi, j'ai cherché à exploiter les phénomènes « acoustiques » des lieux (grincements de parquets, tuyauterie, pluie, goutte à goutte d'un robinet, porte qui grince, cloches, horloge...) amplifiés, étirés, décomposés, qui entrent en résonnance les uns avec les autres. Ils accompagnent mon personnage principal, métamorphosant les lieux en

organismes vivants dont on percevrait les pulsations internes.

- **La temporalité (diurne/nocturne/ellipse)** : la question de l'écoulement du temps s'est posée. L'idée était d'instaurer un sur-place oppressant dans le début, en jouant sur une répétition des plans, en instaurant un jeu sur les battements ; écho sonore (les pas, les gouttes, l'horloge, les cloches) afin d'exploiter la musique des lieux.
- **Jeu sur les points de vue** (qu'on développera dans la deuxième partie du mémoire) : lors de la préparation du film, la question des points de vue a été essentielle dans la perception des dérèglements du réel qui vont hanter mon personnage : le spectateur voit-il ces phénomènes avant, en même temps, ou bien en retard par rapport à Henry ? Par ailleurs, l'un des enjeux principaux était de parvenir à être en empathie avec le personnage principal, se laisser emporter dans son intériorité.
- **Jeu sur une narration double et l'ambiguïté de la parole** (absence/présence en décalage) : il n'y a quasiment aucun dialogue dans le film. La parole n'existe que de manière détournée (talkie, annonce, marionnettes). La seule tentative de dialogue est interrompue par un « chut » dans la scène de l'herboristerie. `
- **Invocation d'un l'imaginaire collectif qui déréalise davantage** : le pouvoir de rêve des tableaux, le personnage archétypal de l'herboriste et du papier « retour de l'être aimé ».
- **Le rapport animé/inanimé** : les marionnettes, les automates, le chat/les animaux empaillés
- **La figure du double et l'installation d'un double récit** : Les marionnettes, en plus de teinter l'univers du film d'une inquiétante étrangeté (nous en parlerons dans la suite du mémoire), en animant (principalement au son) des objets en théorie inertes, incarnent des doubles, des avatars des personnages principaux. Par ailleurs, elles commentent la scène, et installent un récit parallèle, suggérant l'espace du rêve.
- **Coloration de la musique** : j'ai cherché à trouver une identité musicale en adéquation avec les décors et la direction artistique, tout en installant un thème, un motif lancinant qui revient sur l'ensemble du film, pour incarner l'obsession et le mal-être de mon personnage principal.

Par ailleurs, j'ai tâché d'investir un certain nombre de thématiques du conte dans mon film. Intéressons-nous à cette parenté, et en quoi le son participe de la mise en place de ces grands thèmes de la littérature fantastique.

b. La littérature fantastique et les rapports au réel

Le trouble entre le réel et l'imaginaire est le propre du fantastique. De surcroît l'écriture de mon travail de fin d'étude est née de mes lectures des nouvelles de Maupassant, d'Edgar Allan Poe et d'Hoffmann.

Denis Mellier, dans son ouvrage *La littérature fantastique*, soulève le fait que le genre fantastique est inséparable d'un effet d'incertitude. En effet, certains récits s'appuient sur le trouble, sur un sentiment « d'inquiétante étrangeté »¹⁴. *L'Unheimliche* relève d'un certain effet produit. Pour définir cette notion, Freud dans son texte part d'une intuition, il part d'un champ, de l'esthétique, de la littérature, de la psychanalyse qu'il développe ensuite en s'appuyant sur les contes fantastiques d'Hoffman qui ouvrent des perspectives sur le rapport au réel et les tensions qu'il entretient avec l'imaginaire. Ces contes ouvrent des possibles : le réel est plein de mystères auxquels nous sommes confrontés tout le temps.¹⁵

Le concept de Freud se fonde sur la lecture du conte d'Hoffman *l'Homme au sable* (1817).

« Allons, enfants, au lit... L'homme au sable va venir. Je l'entends déjà. En effet, chaque fois, on entendait des pas pesants retentir sur les marches ; ce devait être l'Homme au sable. Une fois, entre autres, ce bruit me causa plus d'effroi que d'ordinaire, je dis à ma mère qui nous emmenait : Ah ! maman, qui donc est ce méchant Homme au Sable qui nous chasse toujours ?- Comment est-il ?- Il n'y a pas d'Homme au Sable ; cela signifie seulement que vous avez besoin de dormir et que vos paupières se ferment involontairement, comme si l'on vous avait jeté du sable dans les yeux.

La réponse de ma mère ne me satisfait pas, et, dans mon imagination enfantine, je devinais que ma mère ne me niait l'existence de l'Homme au sable que pour ne pas nous effrayer. Mais je l'entendais toujours monter les marches »

(*L'homme au Sable*, Hoffman, p.221)

14 Sigmund Freud, *Das Unheimliche*, 1919

15 Entretien de Simone Korff-Sausse, psychanalyste, membre de la société psychanalytique de Paris et maître de conférence à Paris VII dans l'émission *Les nouveaux chemins de la connaissance consacrée à l'inquiétante étrangeté* sur <https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/linquietante-etrangete-14-freud-linquietant>)

Ce conte dépeint l'histoire de Nathanaël. Le jeune étudiant raconte son enfance, quand le soir on lui racontait l'histoire du marchand de sable. Sa mère lui disait qu'il s'agissait de celui qui vient jeter du sable dans les yeux des enfants pour qu'ils dorment mais d'après la nounou : il s'agissait d'un homme qui arrachait les yeux des enfants pour les donner à manger. Le père de Nathanaël recevait tous les soirs un homme nommé Coppélius avec qui il faisait des expériences. Étudiant, Nathanaël rêve de Coppélius. Clara (la clairvoyance), la fiancée de Nathanaël, lui dit qu'il s'agit là de fantômes qu'il s'invente lui-même. Du haut d'une tour, ce dernier croit voir Coppélius en bas. Pris de folie, il veut jeter Clara du haut de la tour. Son frère la sauve, Nathanaël saute. Il s'agit d'un fantasme refoulé de son inconscient dans son enfance, à une époque où l'enfant a une pensée magique.

Ainsi, à travers l'inquiétante étrangeté, c'est l'incursion de l'étranger dans le familier dont il est question. C'est de cette intrusion que le vacillement des limites peut naître. C'est la question de la limite qui est posée avec cette idée d'inquiétante étrangeté : la limite entre la folie, la possibilité pour un être humain de contrôler son inconscient, ses forces obscures, ou bien d'en faire quelque chose dans le domaine de la création : c'est le vacillement des limites.

On pourra prendre l'exemple de la séquence dans laquelle Fred raconte son rêve dans *Lost Highway* (1997) de David Lynch.

La transmission psychique est au cœur du travail de David Lynch : on voit les personnages, on ne sait pas qui est qui, ils ne sont plus les mêmes : les identités sont changeantes, multiples. David Lynch ne montre pas un fou, il met le spectateur en situation de voir le monde comme un psychotique. Cela questionne l'idée de point de vue que je développerai ultérieurement dans mon mémoire.

Denis Mellier décrit l'inquiétante étrangeté comme un sentiment « éprouvé au contact d'un monde qui brusquement cesse d'être familier et dont les catégories communes et les cadres d'interprétation sont désormais impropres à rendre compte des événements. Le récit fantastique exprime l'angoisse et le doute du personnage au moyen de l'indécision des perceptions et de la suspension des significations trop nettes¹⁶ ».

L'un des exemples par excellence de l'inquiétante étrangeté est celui que Freud emprunte à Ernst Anton Jentsch : « celui où l'on doute qu'un être en apparence animé n'est pas vivant et inversement qu'un objet sans vie est animé ». C'est entre autres cette ambiguïté que j'ai cherché à exploiter dans mon film, *Le Captif*. Les marionnettes, les tableaux, les automates sont animés au son. Une ambiguïté persiste dans l'esprit du personnage principal par l'opposition entre la fixité de ces objets à l'image et la manière dont ils prennent vie progressivement au son au fur et à mesure du film. Le son contamine alors de manière crescendo l'image, les objets s'animent

16 Denis Mellier, *La littérature fantastique*, Coll. « Mémo », Ed. « Seuil », p. 20

progressivement à l'image dans la dernière séquence du film.

On pourra reprendre l'exemple du conte d'Hoffman dans lequel Nathanaël tombe amoureux de sa poupée, nommée Olympia. On joue alors sur le trouble entre l'animé et l'inanimé.

J'irai même plus loin en reprenant le rôle que Daniel Deshays prête au son par rapport à l'image : le son donne une épaisseur, de la substance aux images et complexifie notre rapport aux objets inertes, éveillant ainsi ce sentiment d'inquiétante étrangeté de ces objets entre vie et mort. « Néanmoins, ce son existe dans une invisibilité fort active. Car lorsque, au cinéma, on supprime la bande-son, c'est tout le dispositif cinématographique qui s'arrête de fonctionner, tout bascule. Il manque alors à l'image quelque chose qui est de l'ordre de l'épaisseur de son corps, de sa chair ; disparaît tout un pan du cinéma, celui qui constitue sa part active, sa faculté de nous circonvier, de nous faire 'entrer dedans' »¹⁷.

Le son participe donc à renforcer la vie des objets inanimés, en leur donnant cette substance qui manque à l'image. Le trouble réside dans cette tension entre animé/inanimé, image/son. Ainsi, cette épaisseur apportée à l'inerte grâce au travail du son permet d'instaurer une tension qui participe à troubler le rapport au réel, et à rendre plus perméable la frontière entre le rêve et le réel.

De plus, l'occurrence de cette tension participe de l'incursion de l'étrange dans le familier dans *Le Captif*. En effet, tout le film se passe dans des endroits familiers pour le personnage principal, Henry. Son lieu de travail, son appartement, la ruelle qu'il empreinte quotidiennement pour rentrer chez lui... Les marionnettes qui prennent vies progressivement sont comme des compagnons de vie pour lui qui est si seul. Le fait qu'elles se mettent à parler incarne parfaitement l'idée de l'inquiétante étrangeté (ou l'inquiétant familier).

Par ailleurs, les objets qui s'animent, et particulièrement les marionnettes, outre le fait d'incarner une forme de dérèglement de la réalité d'Henry dans *Le Captif*, elles soulèvent la question du point de vue, qui est au cœur du genre fantastique. En effet, elles participent d'un double récit : d'une part, le film cherche à nous plonger dans le point de vue d'Henry, à éprouver de l'empathie face à la situation de désarroi dans laquelle il se trouve, mais il existe une forme de récit parallèle que les marionnettes prennent en charge puisqu'elles offrent un commentaire (plus ou moins trouble et lisible) de la situation. Elles jouent sur le motif du double (un thème assez classique dans le genre fantastique : on pourra par exemple citer *William Wilson* d'Edgar Allan Poe qui s'articule autour de cette thématique) puisque chaque marionnette incarne le double des personnages du film : l'une représente Henry, tandis que l'autre représente Ariane. Par l'intermédiaire d'une parole chuchotée, dans l'ombre de la chambre, elles troublent le sommeil d'Henry. Dans le début du film, elles ne bougent pas : on s'interroge alors sur la source de

17 Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*, Ed. 50 Questions, Paris, Klincksieck, 2016, p. 44

ces voix. La question du double est également prise en charge par la manière dont les voix sont traitées puisqu'il s'agit de la voix d'Henry. Étant donné qu'à ce stade du film, nous ne l'avons pas encore entendu parler, nous ne pouvons pas reconnaître sa voix, qui plus est, cette dernière est chuchotée, le timbre est donc d'autant plus troublé.

Ainsi, que ce soit au stade de l'écriture ou bien lors de la préparation du film (en collaboration avec François Ray qui était mon chef opérateur), la question du point de vue a été essentielle dans le travail du découpage, de l'écriture de la voix off et du remaniement de la structure lors du montage. A de nombreux moments, nous nous sommes demandé : que sait le spectateur ? Que sait le personnage principal ? Comment le film opère-t-il un glissement vers l'irréel et qu'est-ce que ça implique en termes de point de vue ?

Le fantastique, que ce soit en littérature, mais également dans les autres formes d'arts, comme le cinéma ou la peinture, est intrinsèquement lié à une interrogation poétique sur la « forme et le système de représentation »¹⁸.

c. Le son des rêves : les motifs et les codes, de l'image vers le son

Tout au long de l'histoire du cinéma, une grammaire spécifique s'est construite, des codes ont été mis en place pour signifier le rêve.

Il existe de nombreux écrits faisant état de la question du point de vue de l'image, mais beaucoup moins sur la question du son. Nous allons donc partir les différents motifs et codes du rêve à l'image afin d'en trouver les versant au son, et de questionner la manière dont images et sons se répondent au sein des rêves.

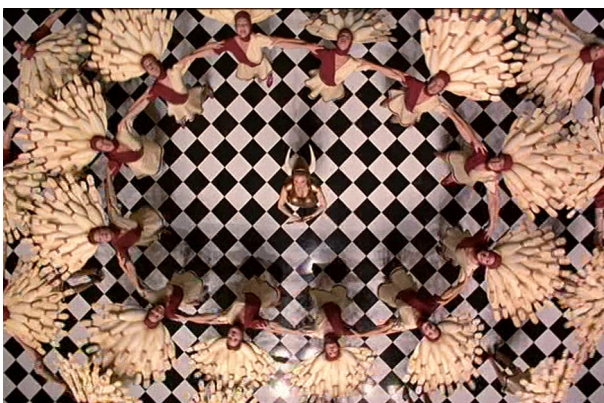
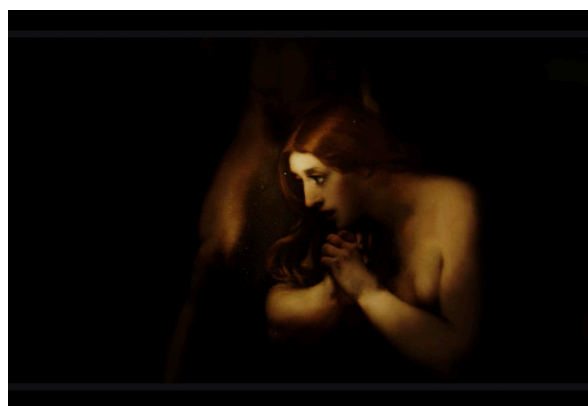
Esthétique de l'onirisme

Jean-Louis Bourget liste les procédés caractéristiques des « manifestations ostensibles de l'image et du récit bien éloignées de la prétendue norme de la transparence réaliste [...] dans le cas de séquences oniriques ; séquences de montage, servant à désigner le passage du temps ; flash-backs ; effet de caméra subjective ; introduction du dessin animé ; split-screen »¹⁹. On compte parmi ces effets cinématographiques divers le passage à la couleur dans un film en noir et blanc (on pourra prendre l'exemple dans *The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1903), des effets kaléidoscopiques, des sur-cadrages, des jeux de reflets (*Klimt*, Raoul Ruiz, 2006). Je tâcherai d'élargir les différents effets cinématographiques en considérant le point de vue du son.

Si on se concentre sur les séquences de rêves, le travail de l'esthétique pour Thérèse Guilbert consiste à « transformer les conventions du récit principal, en suivant les recettes de

18 Denis Mellier, *La littérature fantastique*, Coll. « Mémo », Ed. « Seuil », 2000

19 Jean-Louis Bourget, *Hollywood : la norme et la marge*, Paris, Nathan, 1998, p.250



Captures d'écran: Dans la peau de John Malkovich, Innocence, Eternal sunshine of the spotless mind, The big Lebowski, Le Captif, Klimt

condensation et de déplacement freudiens, transformation qui s'accompagne d'un recours aux symboles du rêve »²⁰.

Premier procédé du travail du rêve : La condensation freudienne

La condensation freudienne se base principalement sur le principe d'omission. En effet, on ne retranscrit pas la pensée du rêve dans son intégralité, le rêve n'est qu'une « restitution extrêmement lacunaire de celles-ci »²¹.

« Le rêve au cinéma peut se fonder sur une omission centrale, celle du cadre au sens traditionnel »²².

On pourra évoquer l'exemple des premières images du rêve qui ouvre *Season of The Witch* (également connu sous le nom *de Hungry Wives*) de Georges Romero (1973). Un flou vient « encadrer » ces images, et rien à part cet élément ne laisse entendre qu'il s'agit d'un rêve car la séquence ressemble à une simple balade en forêt.

Le cadre perd peu à peu de sa rigueur rectangulaire pour laisser le monde s'invaginer, selon les termes de Jean-Louis Leutrat²³. Ce que Thérèse Guilbert appelle « la condensation fantastique » repose sur une perpétuelle recherche des formes rondes dans le cadre-écran. Un bon exemple est le terrier dans lequel tombe Alice (*Alice au pays des merveilles* des studios Walt Disney, 1951). Le terrier semble aspirer le regard vers un hors cadre caché dans la profondeur de champ.

On peut évoquer le passage dans le tunnel qui mène à l'intérieur de la tête de John Malkovich dans *Being John Malkovich* (1999) de Spike Jonze. L'effet de rêve est renforcé par la bande sonore qui est travaillée dans le sens de la construction du cadre (rumble, appauvrissement des sons directs, focalisation...)

On pensera également au début du documentaire *La ville Louvre* (1990) de Nicolas Philibert, qui nous plonge dans un musée du Louvre jamais vu, dans les coulisses, de nuit, simplement éclairé par le faisceau de deux lampes torches. Cet exemple m'est particulièrement cher puisqu'il s'agit d'une de mes principales références pour la séquence d'ouverture de mon film.

Le film commence dans un noir absolu qui laisse l'imagination du spectateur spéculer sur l'endroit où nous sommes. Le seul faisceau d'une lampe torche ne suffit pas à déterminer l'endroit et

20 Thérèse Guilbert, *La Poétique Fantastique du rêve*, 2014/1, N°129-132, pages 126

21 Sigmund Freud, *Œuvres complètes*, tome IV : L'interprétation du rêve, Paris, PUF, 2003, p.323.

22 Thérèse Guilbert, *La Poétique Fantastique du rêve*, 2014/1, N°129-132, pages 126.

23 Jean-Louis Leutrat, *Vie de Fantômes : le Fantastique au cinéma*, coll. *Essais, Cahiers du cinéma*, 1995

seul le son, qui lui n'est pas limité, nous donne des indices où l'on se situe.

En situation acousmatique, les sons prennent plus de relief encore. D'après la définition de Pierre Schaeffer les sons acousmatiques sont des sons entendus sans que l'on voie les causes dont ils proviennent.

Ainsi, dans *La ville Louvre* (1990) de Nicolas Philibert, il y a peu d'éléments visuels auxquels se raccrocher de prime abord. On pourra noter le caractère évanescent de ces sons, de par la taille de l'endroit, l'écho les rend d'autant plus difficiles à localiser. Le rapport trouble entre les perspectives sonores et visuelles participe à extraire la séquence de la réalité. Par ailleurs, le travail qui est fait sur le rythme des pas notamment, s'apparente à de la musique concrète. En effet, les pas marquent le *tempo* de la musique d'ouverture. Ainsi, outre l'utilisation de sons acousmatiques, et la déréalisation opérée grâce à l'arrondissement du cadre, il y a un véritable travail autour de la composition rythmique visuelle et sonore. Une tension se crée alors entre la réalité documentaire du film et la forme qu'elle prend, une tension entre réalité et fiction, entre réel et imaginaire.

Ce jeu de synchrèse nous plonge dans une subjectivité, ou en tout cas dans un état de réception qui nous éloigne d'une simple visite du musée.

Outre cette condensation par l'omission du cadre, il existe également un jeu sur le cadre-écran qui fonctionne par un « procédé de redoublement de l'écran dans l'écran même, par l'intermédiaire des miroirs ou des miroitements de l'eau. »²⁴. Nous trouvons de nombreux exemples dans le biopic de Raoul Ruiz sur Klimt. L'image est dédoublée à de nombreuses reprises et de façons variées : reflets dans l'eau, miroirs, lunettes, projecteur, miroir teintés...

L'incarnation du rêve, ou bien du souvenir, passe également par un miroitement sonore puisque tout au long du film, des vacillements du récit sont incarnés par les bruits du bain dans lequel se trouve Klimt au début du film (et donc à la fin de sa vie). Le son de l'eau constitue une forme de passerelle entre les différents niveaux de récit, maintenant ainsi cette « impression permanente de chose rêvée. [Raoul Ruiz] souhaitait que le spectateur puisse avoir l'impression de rêver le film »²⁵

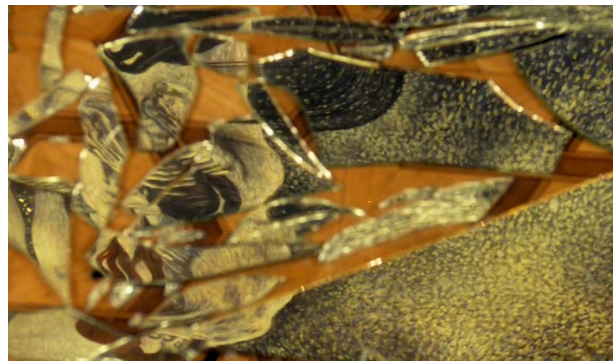
En restant dans cette logique d'omission, nous pouvons nous demander comme le son, par synchrèse, appelle l'image en l'absence de cette dernière ?

L'assignation d'un son à une image

« Au cinéma, l'assignation d'une source ou d'un sens à un son perçu reste un processus

24 Thérèse Guilbert, *La poétique Fantastique du rêve*, p. 127

25 Raoul Ruiz, note d'intention extraite du dossier de presse du film : <https://www.lecinema-raouluiz.com/filmographie-et-autres-oeuvres/raoul-ruiz-cineaste/klimt>



Captures écran: *Klimt*, Raoul Ruiz

complexe et incertain. Bien que régi par de nombreuses consignes de lecture, l'ancrage relève d'une illusion, d'un effet de croyance : ce que l'on entend (bruits d'ambiance collant aux paysages photographiés, voix nées des corps habitant l'image), n'est pas ce qu'il se donne à écouter. Ordinairement considéré comme détail dans la représentation filmique, le son, au même titre que l'image avec laquelle il s'associe, participe à la figuration du monde diégétique, ainsi qu'au développement de l'histoire.

La faculté de maintenir ouvertes plusieurs directions de sens simultanées constitue l'essence même des pouvoirs du son au cinéma. »²⁶

C'est cette faculté du son que j'ai essayé d'exploiter dans mon film, *Le Captif*. Cette première séquence qui tient lieu de prologue nous plonge dans un endroit difficilement ancré dans la réalité. On s'attarde sur la nature intrinsèque des sons, le spectateur tachera de l'associer à un espace diégétique qui nous échappe.

Cet arrondissement du cadre a aussi une autre propriété : incarner l'hors-champ sonore dans l'espace du cadre. Alors qu'on ne distingue qu'une partie des éléments qui est dans le champ, le reste est plongé dans le noir.

De cette manière, une autre particularité du son est mise en lumière, ce dernier permet de caractériser un lieu avant de le voir. Le son attire ainsi la cause, et déplace le statu spectatorial.

Par ailleurs, l'acoustique est au sonore ce que la lumière est à l'image, la lumière sculpte des ombres, des éclats, des formes... Le son avec l'acoustique se définit par les premiers critères :

- Réflexion, RT60 (temps de réverbération : le temps que met un son pour diminuer de 60 dB dans un lieu)
- Clarté 50 ms (rapport du son diffus/direct à ce moment)
- Définition 80 ms (ce qui restitue)
- IACC Inter Aural Crosss correlation (sensation d'enveloppement)

L'acoustique est comme un enveloppement, elle suggère la pénétration dans un univers de marbre par exemple dans l'introduction de *La ville Louvre* (1990) de Nicolas Philibert. L'acoustique apporte de la couleur au son. Dans mon film de fin d'étude, on perçoit les horloges, les grincements, autant d'éléments qui colorent l'acoustique, le lieu, l'image.

On pourra également citer la mise en scène sonore dans *Un condamné à mort s'est échappé* (1956) de Robert Bresson, le parti pris, entre littérature et cinéma, exploite les jeux entre l'image et le son. La caméra colle aux évadés et ne voit rien de plus. Le narrateur omniscient réside dans la voix qui annonce et sait ce qui va se passer. Il existe différents registres du silence. Le silence

26 Véronique Campan, *L'écoute filmique. Écho du son en images*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, Coll. « Esthétiques hors cadre », 1999, p.14

menacé de l'intérieur par une maladresse ou de l'extérieur (annonce leur démasquage lors de leur tentative d'évasion). Il existe une tension du silence de l'extérieur et de l'intérieur. Le reste des éléments sonores du film participent de cette tension, la crainte d'être attrapés aiguise les sens. Un travail sur les voix (on alterne entre le narrateur, une voix intérieure et la voix du garde, non traduite), sur la musique et sur les effets qui renvoient systématiquement à une cause, génère ainsi des images causales²⁷.

On pourra également évoquer le début de *Combat d'amour en songe* (2000) de Raoul Ruiz. Dans ce film, neufs récits sont enchâssés, liés par des personnages (incarnés par les mêmes acteurs) et des objets qui voyagent dans le temps et l'espace, d'un récit à l'autre.

Sur les premiers cartons au noir, on entend des motifs sonores (bruits d'épées qui s'entre-choquent, bips électroniques, des oiseaux, des voix qui chantent...). Ces derniers vont se répéter à plusieurs reprises dans le film, comme pour illustrer chaque récit. Mais la première fois qu'ils sont entendus par le spectateur, ils le sont, complètement désolidarisés de l'image : ils ont une existence propre en amont.

« Privilégier l'écoute induit une approche esthétique du film, attentive à la manière dont les formes naissent sous le regard et l'écoute plus qu'à leur identification ou leur reconnaissance. »²⁸

Deuxième procédé du travail du rêve : le déplacement

Pour Freud, le déplacement est une manière de représenter autrement un objet : « Ce qui, dans les pensées de rêve, est à l'évidence le contenu essentiel, n'a nul besoin de se trouver représenté. Le rêve est en quelque sorte autrement centré, son contenu prend pour point central d'autres éléments que les pensées de rêve.²⁹ »

Ainsi, en appliquant ce principe au cinéma, le déplacement consiste à remplacer un objet par un autre.

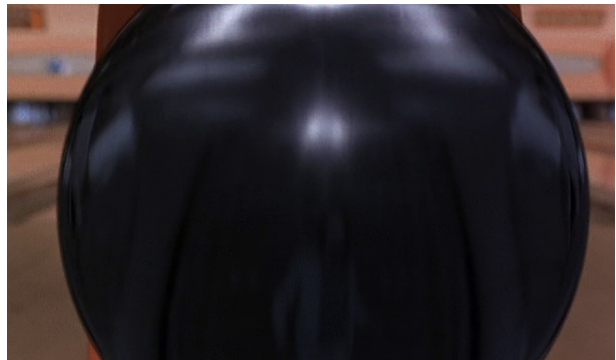
On peut citer l'exemple énoncé par Thérèse Guilbert dans son article *La poétique Fantastique du rêve* : « Dans *La Féline*³⁰, l'un des premiers éléments qui apparaît dans le rêve est l'épée du roi John. Dans le rêve, la clef de la cage de la panthère au zoo se substitue bientôt à l'épée. En effet, l'épée qui vient se placer horizontalement au milieu de l'écran est remplacée par la clef qui a exactement la même taille. [...] Ce rêve est emblématique du déplacement de l'objet, en tant qu'il parle autant de désir (l'épée et la clef ont sans doute une dimension phallique) que

27 Cours de Psycho acoustique avec Claude Bailblé (12 Décembre 2016)

28 Véronique Campan, *L'écoute filmique. Écho du son en images*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, Coll. « Esthétiques hors cadre », 1999, p.15.

29 Sigmund Freud, *Œuvres complètes*, tome IV : L'interprétation du rêve, Paris, PUF, 2003, p.349.

30 Jacques Tourneur, *La Féline* (1970)



Captures écran: *The Big Lebowski*, des frères Coen

de mort (l'épée comme la clef de la cage de la panthère donnent la mort). »

On peut transposer ce principe au son. Par exemple dans *The Big Lebowski* (1998) des frères Coen, lors de la première perte de connaissance du *Dude*, quand il reçoit la visite de Julianne Moore et de ses hommes de main. Alors qu'il est allongé sur son tapis flambant neuf (volé sous le nez de monsieur Lebowski, son homonyme richissime), il écoute l'enregistrement d'un tournoi de *bowling* sur son *walkman* à cassette. Nous reconnaissons aisément le bruit de la boule qui vient renverser les quilles, un cadrage sur la cassette vient donc nous confirmer la chose. Le *Dude* va alors recevoir une visite inattendue : et par un effet de synchrèse³¹, le bruit de la boule de bowling se substitue au coup de poing : ce jeu d'association, assez ludique marque le début de son voyage en tapis volant. Le son direct va donc disparaître pour ne laisser place qu'à la musique, et éventuellement quelques effets sonores parsemés ici ou là pour signifier les différents mouvements du *Dude*.

Autre exemple de déplacement, il s'agit d'un jeu de substitution sonore sur l'un des films sur lequel j'ai travaillé lors de mon stage de troisième année, à Technicolor auprès de Thomas Desjonquères. Il s'agit de *At Eternity's Gate* (2018) de Julian Schnabel.

Sur une scène de bagarre (Vincent Van Gogh se promène dans la rue, des enfants s'amuse alors à lui jeter des pierres, il s'énervé et leur court après, il en attrape un pour lui donner une correction, mais le père du garçon sort, s'ensuit la fameuse bagarre), les directs ont été coupés dans la copie de travail car l'un des acteurs était mauvais à leur goût. Comment sonoriser ? Car sans son on éprouve la longueur du plan, le cut au noir qui suit est moins fort. Ils ont alors pris le parti de mettre des aboiements de chiens, relativement agressifs afin de mettre en évidence la violence de la scène et de l'extraire d'une réalité objective. C'est la perception que le personnage a de la scène qui prime. L'image et le son travaillent en harmonie puisque la caméra subjective, à l'épaule et tremblante prône elle aussi la subjectivité dans cette scène.

Parfois, le déplacement s'appuie sur des traits linguistiques, de sorte que le propre et le figuré, le vivant et l'inanimé, peuvent échanger leurs propriétés. [...] Pour Tzvetan Todorov : « le surnaturel naît souvent de ce qu'on prend le sens figuré à la lettre »³². L'échange entre le mot

31 SYNCHRÈSE (*Synchresis*) (Chion, 1990) : Nom forgé que nous donnons à un phénomène psycho-physiologique spontané et réflexe, universel, dépendant de nos connexions nerveuses, et ne répondant à aucun conditionnement culturel, et qui consiste à percevoir comme un seul et même phénomène se manifestant à la fois visuellement et acoustiquement la concomitance d'un événement sonore ponctuel et d'un événement visuel ponctuel, dès l'instant où ceux-ci se produisent simultanément, et à cette seule condition nécessaire et suffisante. La synchrèse, phénomène incontrôlable, amène donc à établir instantanément un rapport étroit d'interdépendance et à rapporter à une cause commune, même s'ils sont de nature et de source complètement différentes, des sons et des images qui n'ont souvent que peu de relation dans la réalité. Le cinéma utilise abondamment cet effet, qui permet notamment la postsynchronisation et le bruitage.

32 Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris Seuil, 1970, p.82

et la chose est au cœur du déplacement fantastique, de la si bien nommée métamorphose. »³³

On retrouve ce déplacement chez David Lynch lorsqu'il « interroge la surface perspective de l'oreille dans *Blue Velvet* (1986). Cette surface auditive vient du regard inquiet du jeune Jeffrey et renvoie alors à la surface visuelle de l'œil, puis, bientôt, à tout son monde imaginaire »³⁴

Troisième procédé du rêve : Les symboles et motifs

Pour rester dans la perspective freudienne, il existe dans les rêves des motifs récurrents qui ne sont autres que les symboles. Freud propose d'utiliser la portée symbolique des rêves pour en comprendre le langage, la signification. On trouvera parmi les plus récurrents le chapeau, l'escalier, des êtres humains, comme les sœurs, ou des parties du corps, comme les dents. On peut également considérer les situations comme voler ou nager. (*The Big Lebowski* (1998) des frères Coen, *Evolution* (2015) de Lucile Hadzihalilovic, pour ne citer que ces films).

Jean-Louis Leutrat définit quant à lui les « blasons du fantastique », catégorie dans laquelle il inclut une série de symboles comme l'œil, la fenêtre, les mains et le double...

Dans les séquences de rêve, les symboles sont nombreux et peuvent s'avérer « réels » ou surnaturels. L'un des symboles les plus fréquents n'est autre que le bijou qui apparaît notamment dans les rêves de *Vertigo* (1968). Le médaillon de Madeleine dans le film d'Hitchcock est un bijou de famille. S'il y a condensation en plus, c'est que le bijou représente plusieurs propriétaires à la fois mais aussi une seule notion applicable à plusieurs.

Le fantastique de ce symbole rencontre le fantomatique. Le bijou renvoie également au déplacement. Les différents propriétaires échangent leur place et deviennent soudain les objets métonymiques changeants du rêve.

Par ailleurs les symboles signalent souvent l'entre-deux rêve/réalité, pouvant transiter entre les couches du réel et du rêve.

Le téléphone prend par exemple la place d'un entre-deux troublant entre le rêve et la réalité.

Dans *Mulholland Drive* (2001) de David Lynch, le téléphone est utilisé pour rapprocher plusieurs « mondes » et permet une communication entre divers niveaux psychiques.

33 Thérèse Guilbert, *La poétique Fantastique du rêve*, p. 131

34 *Ibid.*



Captures écran: *Innocence et Evolution* de Lucile Hadzihalilovic

De plus, le téléphone permet un recouvrement des voix (condensation de deux entités divergentes et un déplacement (le téléphone devient une voix humaine). « Ce symbole labile, nourri par une identité complexe et une situation géographique indistincte, paraît riche en potentiel fantastique : le téléphone est un objet-lieu désincarné qui suppose une ‘ téléprésence’, présence de l’autre absent ? » ³⁵

Ainsi, on pourra noter l’occurrence d’un certains nombre de symboles dans les films de Lucile Hadzihalilovic comme l’horloge dans *Innocence*, ou bien le gant trouvé dans le théâtre de rêve dans lequel les petites filles dansent, la couleur des rubans, qui incarne chaque tranche d’âge des petites filles dans la pension : à chacune sa couleur. Dans *Evolution*, on notera la récurrence de l’étoile et de la goutte.

Si l’on considère certains de ces motifs, on constate qu’ils sont parfois seulement visuels (la couleur d’un ruban) mais qu’ils peuvent également être sonores : le tic-tac de l’horloge qui, au début du film s’accompagne de l’image. On pourra par la suite se contenter de l’entendre sans la voir, le motif se manifestera par le billet du son. De la même manière dans *Le Narcisse Noir* (1947) de Michael Powell et Emeric Pressburger, au début, les motifs du vent ou de la cloche sont signifiés par des plans, mais une fois installés, c’est par le son qu’ils viennent hanter le film.

Dans mon film de fin d’étude, on retrouve également un certain nombre de ces symboles, « blasons du fantastique » : l’horloge, l’escalier, le goutte à goutte, les miroirs... Une partie des motifs se répètent et entrent en résonnance les uns avec les autres : le rythme régulier des pas, le goutte à goutte, le tic-tac de l’horloge. Après avoir installé ces motifs, j’ai essayé de m’émanciper rapidement des plans sur ces éléments afin de les faire exister au son par la suite, faisant parti des sons d’Henry, de son univers. Nous avons par ailleurs taché de créer une grammaire avec ces sons lors du montage son : ils apparaissent et disparaissent au gré des altérations du réel.

Ainsi, les différents éléments constitutifs du rêve et leur rapport au fantastique conduisent à la construction d’« une poétique fantastique du rêve » : la contagion de la condensation, du déplacement et des symboles fantastiques crée un univers filmique insolite, oscillant sans cesse entre les représentations réelle et rêvées. Films qui jouent avec les textures et les reflets pour révéler un « voyage à l’intérieur », nous y trouvons aussi la marque d’une contagion des représentations traditionnelles du rêve, d’une poétique fantastique du rêve.

Outre ces considérations littéraires ou psychanalytiques impactant l’esthétique de la mise en images (et en sons) des rêves, l’un des enjeux majeurs du fantastique, dont l’essence est la mise en crise de la narration, est de s’exprimer à travers l’intériorité d’un personnage. C’est l’affirmation (ou les questionnements autour) d’un point de vue qui prime, par exemple dans *Le Horla* de Guy de Maupassant, le journal est à la première personne et fait état des tortures et des méandres que l’écroulement des convictions du monde sensible éveille en lui (le narrateur).

35 Patricia-Laure Thivat, *Le rêve au cinéma ou la figure de l’invisible*, article, éditions Ligeia, 2014, p. 134

« Je l'attends avec l'épouvante de sa venue, et mon cœur bat et mes jambes frémissent ; et tout mon corps tressaille dans la chaleur des draps jusqu'au moment où je tombe tout à coup dans le repos comme on tomberait pour s'y noyer, dans un gouffre d'eau stagnante. Je ne le sent pas venir, comme autrefois, ce sommeil perfide caché près de moi qui me guette va me saisir par la tête ,me fermer les yeux, m'anéantir. »

(*Le Horla*, Maupassant)

Partie II

POINT DE VUE/POINT
D'ÉCOUTE

II- POINT DE VUE/POINT D'ÉCOUTE

a. Point d'écoute au cinéma : Du film au spectateur

Dans l'*Écoute Filmique*, Véronique Campan souligne le fait que les « données perceptives » quelles qu'elles soient, sont réarticulées pour être données au spectateur. Ainsi, le spectateur qui fait la démarche de se rendre au cinéma sait déjà que l'image et le son lui sont livrés dans un but de communication. Ce sont des instruments à capter, à interpréter. La sensibilité de chacun est mise à contribution.

« Ce sont ces portions de son et de temps qui alimenteront, chez l'auditeur futur, son rêve. Elles sont une invite à la dérive. A l'inverse de la photographie qui fixée, décrit les moindres détails, le son demeure une trace, une trame que chaque auditeur emplit.

L'espace du rêve produit par la photographie est d'abord le *off*, c'est-à-dire que la photo invite à rêver tout ce que son hors champ laisse supposer, dans ce qui n'est pas imprimé, pas visible. C'est dans ce qu'elle ne montre pas que réside le mystère. A l'inverse, le rêve que procure le sonore est bien présent, là, dans le *in*, pendant que j'écoute cette bande, pendant que je décrypte les signes qu'elle draine avec elle ; c'est ici qu'il apparaît. Je me souviens, les images arrivent au fur et à mesure de l'égrenement du temps, je le remplis de moi-même, cet ectoplasme, je ne pourrais du reste faire autrement... L'orage que j'entends est le mien, celui de ma mémoire. Ici l'éclair illumine mes images, toutes mes intimités passées avec l'éclair. L'écoute est un rêve obligé. Vérité de tout ce qui habite chacun, voilà où se trouve la vérité de l'écoute. » ³⁶

Considérons l'exemple de *Blow Up* (1966) de Michelangelo Antonioni.

Dans le film, un photographe découvre, sur une série de clichés anodins pris dans un parc, les traces improbables d'un meurtre. Perplexe, il revient de nuit sur les lieux supposés du crime et trouve un cadavre. Dans l'obscurité, se font entendre des sons inquiétants dont il cherche des yeux la source, et le spectateur avec lui. Seuls indices d'une présence invisible, ces bruits ténus, fugaces, impossibles à identifier, seront la caution ultérieure de la réalité même de la scène. Ont-ils une existence réelle ? Peut-être les mouvements oculaires du personnage et le caractère dramatique de la scène suffisent-ils à créer les conditions propices à leur perception imaginaire. Lorsque le photographe, une seconde fois, fouillera le parc, le corps aura disparu. Celui dont les sons signalaient la présence l'aurait-il subtilisé ? Ou bien la découverte n'était-elle qu'un fantasme ? Le défilement des plans pris dans le cours de la projection interdit tout retour en arrière, toute vérification, et ménage l'incertitude comme mode de réception, dans un film qui réfléchit, en abyme, les jeux mêmes de la perception filmique.

36 Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*, Collection 50 Questions, Paris, Ed. Klincksieck, 2016, p.59-

« Chaque son est le résultat de processus interprétatifs variés et complexes, largement dépendants du contexte dans lequel la ou les occurrences acoustiques, correspondantes se font entendre, de l'aptitude de l'auditeur à analyser ce contexte et de l'intention d'écoute qui l'anime. Pour construire les sons, l'écoute opère à tout moment une sélection : le protagoniste de *Blow up* ne retient que les bruits qui soulignent l'inquiétante étrangeté de la situation, et que cette situation même, peut-être, suggère. »³⁷

Le spectateur, focalisé sur le déroulement de l'action, n'entend pas les autres bruits (par exemple les bruits parasites venus de la salle). Même s'il les perçoit, il ne les intègre pas à la construction des sons strictement filmiques.

C'est à partir d'association synesthétiques³⁸ que l'espace sonore se construit. De fait, un effet de montage accéléré peut donner l'impression d'une intensité sonore plus grande. De la même manière, un gros plan sur un visage restreint la portée des sons vocaux. Ainsi, dans la scène d'Antonioni, la fixité et la longueur inhabituelle du plan sur le cadavre exaltent l'acuité des sons perçus. Le sonore n'est donc pas seulement constitué d'éléments audibles, mais s'enrichit de tous les paramètres acoustiques virtuels qu'un spectateur est en mesure d'inférer à partir d'une situation diégétique donnée.

« Les données sensorielles mobilisent le regard et l'écoute, les atteignent et les attirent, et provoquent un double dessaisissement. Les phénomènes sont pris dans le mouvement d'une émergence qui les empêche de trouver une forme définitive et les maintient dans l'instance d'une apparition ou d'une disparition. Parallèlement, le sujet percevant, mis hors de lui par l'éclatement du sensible, est destitué de sa position dominante face à un monde objectif qu'il appréhenderait. Une telle expérience relève du sentir. (...) Cela suppose l'exercice d'un regard et d'une écoute ouverts à l'apparaître de formes qui ne sont pas données a priori, mais se lèvent dans le jeu mouvant de la lumière, du coloris, du sonore.³⁹ »

La première séquence de mon travail de fin d'étude, que j'envisage avant tout comme un prologue se construit autour de sons acousmatiques⁴⁰.

Michel Chion restreint le champ de la définition du mot « acousmatique » lorsqu'il transpose l'adjectif dans le domaine des études cinématographiques : il délimite, à l'intérieur de la sphère

37 Véronique Campan, *L'écoute filmique. Écho du son en images*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, Coll. « Esthétiques hors cadre », 1999

38 Similarités entre des expériences perçues par des modalités de perception différentes.

39 Véronique Campan, *L'écoute filmique. Écho du son en images*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, Coll. « Esthétiques hors cadre », 1999, p.60

40 Son acousmatique (Pierre Schaeffer) : sons entendus sans que l'on voie les sources dont ils résultent.

sonore, une zone acousmatique constituée des seuls sons *off* dont la source, à aucun moment du film, n'apparaît à l'écran, et qui relèvent d'un temps et d'un espace autres que ceux de la diégèse.

Chaque occurrence acoustique enregistrée, déliée de son point d'émission initial, est disponible pour tout nouvel ancrage que le texte filmique sera susceptible d'induire.

« Notre ouïe n'est pas assez éduquée pour nous permettre de déterminer avec certitude la source de tous les sons acousmatiques. Perçus en dehors de toute visualisation de leur source effective, nombre d'entre eux se révèlent opaques ou ambigus, susceptibles d'éveiller l'image de plusieurs sources possibles. »⁴¹

Afin de développer et d'illustrer les déplacements que suppose toute énonciation plurielle dans les sons d'un film, Véronique Campan s'appuie sur le mythe de Narcisse et Écho d'Ovide. Narcisse s'adresse à son reflet dans l'eau, Écho, qui lui répètera ses mots, très légèrement modifiés, engageant ainsi un sens très différent :

« Changeant de bouche, voyageant dans l'espace, les mots s'en trouvent déviés de leur sens. Émis une seconde fois, ils portent la trace de la façon dont ils ont été entendus et habilement interprétés, et leur forme première n'est reproduite que pour être retournée et expropriée. Écho, pour faire siennes les paroles d'autrui, doit les plier à ses desseins, les assujettir à la ligne de son propre discours et infléchir leur valeur argumentative. »

L'écart dans la répétition, c'est l'essence même de cette dynamique de l'écho : les énoncés alternent mais ne sonnent pas pareille. Ce décalage, dis-je pour reprendre des termes de Gilles Deleuze, instaure « une répétition qui d'un énoncé premier ne répercute que les manques ».

A la fin du mythe d'Ovide, le jeu de dispersion des reflets est porté à son paroxysme. Narcisse se perd dans son image, Écho se dissout et se mêle aux pierres et à l'espace environnants.

« La maigreur plisse sa peau, toute l'essence même de son corps se dissipe dans les airs. Les os, dit-on, ont pris l'apparence de la pierre ».

L'écho s'inscrit alors comme le mouvement même de la répétition, lorsqu'elle est cette « puissance informelle du fond qui porte chaque chose à cette forme extrême où sa représentation se défait ». L'écho opère donc un déplacement essentiel.⁴²

Les premières secondes de mon film commencent dans le noir. Seuls des bruissements de

41 Véronique Campan, *L'écoute filmique. Écho du son en images*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, Coll. « Esthétiques hors cadre », 1999

42 *Ibid.* p.32-33

vêtements, des présences, des grincements de parquet dans une acoustique relativement large, celle d'un musée, s'offrent à nous. L'idée était pour moi de faire parler le lieu et d'offrir au spectateur un moment de rêve, d'imaginaire dans le film. Pendant ces quelques secondes, chaque son est considéré dans sa nature intrinsèque. On analysera sa couleur, son timbre, sa résonance dans l'espace pour deviner où l'on se trouve. L'idée est de jouer sur l'ambiguïté de la nature d'un son, de sa source. Les sons se mêlent, et leur origine est indéterminée. On est un peu nulle part. Un craquement plus proche, plus net vient alors rompre ces murmures évanescents. Une faible lueur tout aussi fantasmagorique s'inscrit dans la continuité de ce début dans le noir. On voit peu de choses, et le spectateur peut alors charger ces images des sens qu'il veut, les nourrir de son propre imaginaire.

Dans le noir, l'univers du film se construit en son, un peu comme dans les premières secondes de *Combat d'amour en Songe* (2000) de Raoul Ruiz. En effet, au début du film, sur les premiers cartons, on entend des motifs sonores qui vont jalonner et ponctuer le film, ayant une résonance particulière dans chacun des contes énoncés. L'occurrence prématurée de ces sons va d'ores et déjà construire l'imaginaire des spectateurs, et des glissements de sens, avec la redite de ces mêmes éléments sonores vont ensuite s'opérer.

On identifie alors (et peut être pas tout à fait) les respirations d'une femme, un écoulement d'eau, des voix chantées réverbérées dans un grand espace, les bruits d'épées qui se croisent...

Les premières images, en noir et blanc, avec un commentaire en voix *off* reprennent le style du reportage pour prendre en charge la narration. En effet, le début du tournage, raconte comment l'équipe du film s'est réunie sur le décor ; Il est fait état du quotidien, puis à l'aide de lettres sur un tableau noir, on s'enquiert de la manière dont est construit l'histoire du film, un enchevêtrement de neuf contes qui s'articulent selon une logique bien précise. La frontière entre fiction et réalité est alors ténue : on parle de l'équipe du film, d'acteurs, de tournage, puis le glissement dans un autre niveau de récit se fait doucement et le basculement peut s'identifier par un changement de la voix *off*. L'homme qui parlait alors, devient une femme, au moment où l'on figure une femme à l'intérieur d'un tableau guérisseur, on ne peut s'empêcher de penser que c'est elle à l'image qui reprend le fil de l'histoire, et on entre ainsi dans un tout autre niveau de récit.

Pour autant, le point d'écoute du spectateur ne saurait se restreindre à l'objet filmique fini, c'est dès la prise d'une position au stade de l'enregistrement que le rapport au spectateur et à l'image doit être pensé. Interrogeons-nous sur l'endroit de la prise de son, cet endroit où l'on capture et l'on se réapproprie le réel.

b. Point d'écoute : Prise de position à l'enregistrement

« Le son ne connaît pas d'état arrêté. [...] La progression dans le temps du sonore implique sa perte ; [...] avec l'arrivée de l'enregistrement, se produit un bouleversement qui place *ipso facto* l'auditeur dans une situation totalement différente de celle dans laquelle il se trouvait face aux sons du monde »⁴³

Il y a un peu de la vie du son qui s'en va quand on l'enregistre. Il n'est plus imprévisible, il a perdu de son danger. De même, il n'est plus aussi englobant, une fois extrait de son milieu d'émission, et enfin et surtout, comme le souligne Claude Bailblé, avec l'enregistrement disparaît la liberté de changement de point de vue, de « point d'écoute », au sein de la scène sonore.

Pour enregistrer le son, il faut savoir le saisir dans tous ses paramètres mouvants, aléatoires : dynamique instantanée, progression temporelle, l'origine de la source, l'acoustique du lieu d'émission. Autant de paramètres à prendre en considération pour enregistrer un son sans le dénaturer, saisir son essence.

En pratique, par exemple pour l'enregistrement d'une conversation, ou bien d'une interview improvisée, Daniel Deshays souligne que la plupart des gens lors de la prise de son se concentre en général sur le minimum, reléguant les questions de perspectives sonores à la post-production. Au tournage, on veillera à l'intelligibilité des dialogues, à leur bonne compréhension. Les ambiances et bruitages viendront dans un second temps.

« En photo, le choix d'un cadrage est toujours nécessaire : on est contraint de prendre conscience du point de vue que l'on adopte, du regard qui est offert. Dans le domaine du son, nulle conscience de cette relativité de point de vue, on s'imagine que le son lui-même est un signe inscriptible directement sur le support d'enregistrement ; dans cette opération serait en jeu non la fixation d'un événement dans un espace lui-même inscrit dans une perspective, mais une simple volonté de s'approprier un objet signifiant. »⁴⁴

Ainsi, il faut se poser ces questions là dès l'enregistrement, ne pas les négliger à cette étape.

Le Captif : prologue

Dans la première séquence de mon film de fin d'étude, cette question de prise de position à l'enregistrement est primordiale. En effet, le film s'ouvre sur une déambulation dans un musée. La seule lueur d'une torche éclaire le lieu. Ainsi, le cadre est limité à ce que le faisceau nous laisse voir : des marches, le sol, des tableaux. Cette séquence est filmée au *steadicam*, le mouvement de la lueur incarne notre guide dans cette procession. Nous sommes dans le point de vue d'Henry

43 Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*, Ed. 50 Questions, Paris, Klincksieck, 2016, p. 50

44 *Ibid*, p.53

(que nous découvrons seulement à la fin de la séquence).

Le son direct, enregistré sur le tournage, était très déceptif au stade du montage son. En effet, on reste dans un rapport rationnel à l'image, les pas directs manquaient de précision, nous sommes en attente de quelque chose d'autre lorsque l'on voit les premières images du film : l'arrondissement du cadre, les tremblements, le rythme qui a été construit dans l'idée d'une image plus mentale, moins tangible. A cet endroit, nous avons donc mis d'autres pas, dont la perspective au son n'est pas forcément raccord avec le rapport à l'image (ce sont des pas en très gros plan, avec un travail sur la texture des craquements). Et c'est ce décalage qui va participer à la tension entre un réel et un imaginaire : le rapport image/son et la tension qui existe entre leurs perspectives respectives (distance, point de vue...)

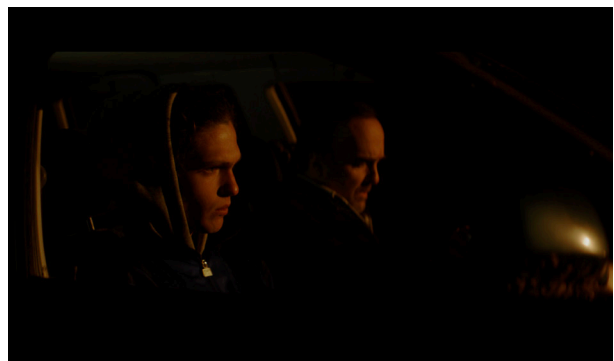
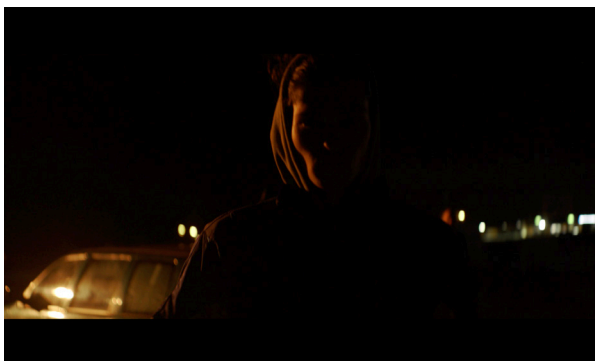
Dans une interview de Leslie Shat (monteur son de Gus Van Sant), ce dernier explique que son travail sonore se nourrit de pleinement de la matière récoltée sur le tournage.

Leslie Shat brouille volontairement la frontière entre les sons du film et ceux qui en sont extérieurs. Ainsi, à propos de son travail sur *Elephant* (2003), il explique que les bruits d'équipes ont été enregistrés en stéréo lors de la déambulation du personnage, et conservés lors du montage son afin de rendre plus opaque le personnage suicidaire qui parcourt un lycée vide avec les bruits de corps désorientés.

Encore une fois c'est la tension entre l'image d'un garçon seul qui marche, et un son bien plus diffus (stéréo et avec des pas multiples) qui va rendre perméable la frontière entre l'imaginaire et le réel.

Dans *Le Captif* (mon film de fin d'étude), nous avons appliqué ce procédé en superposant le son direct et les bruitages lors d'une scène de dessin dans le film. En effet, Henry se réveille d'un cauchemar et tente de se remémorer le visage d'Ariane en la dessinant. Alors que la caméra, balais la pièce pour ensuite s'approcher d'Henry, affecté, qui griffonne avec l'énergie du désespoir, nous entendons le son du crayon qui frotte le papier. Mais le son se démultiplie (il y a une superposition de deux sons de crayons différents), il s'élargit spatialement (ne se cantonne pas au canal central) et c'est cette effervescence qui déréalise cette scène.

Par ailleurs, lors de mon travail en tant que monteuse son sur le TFE réalisation de Jan-loup Bernard, *Loin du Sud*, nous avons pris le parti de ne pas trop nettoyer les directs sur l'une des scènes du film.



Captures écran: *Le Captif*, et *Loin du Sud*

Le film raconte l'histoire d'un père et de son fils. Le fils s'émancipe progressivement de l'influence néfaste de son père.

Dans la séquence à laquelle je fais allusion, la déréalisation commence dans une tension entre le point de vue et le point d'écoute. Boris (le fils) vient de terminer son service dans la cuisine. Il regarde par la fenêtre son père qui l'attend dehors. Il ne veut pas le rejoindre, se sent piégé entre son père qui l'attend et les injonctions du chef : le service est fini, il faut s'en aller. Le champ contre-champ se construit entre un plan sur Boris qui regarde un point hors champ et un plan sur le père qui est à l'extérieur. Le plan sur le père est filmé depuis l'extérieur (il n'y a pas de vitre), mais il est traité au son comme si l'on était à l'intérieur de la cuisine. Le trouble est d'autant plus marqué qu'on entend également la circulation à l'extérieur. Lors du mixage, à la fin du plan, le fond sonore de la cuisine disparaît : on entre dans l'intériorité du personnage. C'est ainsi une scène très mentale. Les tensions entre les points de vue et d'écoute participent d'une déréalisation de la scène.

Le plan suivant est un plan de dos sur Boris qui marche pour rejoindre son père. Dans le direct, le pas est décidé, dynamique mais on entend également l'équipe : nous avons pris le parti de garder le direct (avec des pas de l'équipe par moment qu'on a simplement atténués) et de jouer avec une superposition entre les sons seuls, les bruitages et les directs avec l'idée de garder quelque chose de vivant, d'imparfait. Le fait d'entendre l'équipe tend à rendre le personnage plus flottant : nous sommes encore dans un espace mental.

Ce jeu des espaces continue dans la scène finale du film : le père et le fils discutent dans la voiture. La caméra est à l'extérieur, mais les micros étaient situés à l'intérieur de la voiture, en stéréo qui plus est (ce qui contribue à déréaliser la parole, pouvant la rendre moins localisée).

Cette tension encore une fois inscrit la séquence dans la tête du personnage : c'était un désir fort du réalisateur. En effet, au premier visionnage, il m'a expliqué que le film était destiné à opérer un glissement : alors que le début du film était assez réaliste, on glisse progressivement dans la tête du personnage principal, Boris.

Le choix du dispositif de prise de son impacte l'ancrage dans le réel

Si on considère par exemple les différents systèmes de prise de son stéréophoniques, on constate que l'image sonore n'est pas égale entre les différents dispositifs, et que le choix d'un système plutôt qu'un autre participera d'un ancrage plus ou moins cohérent (et donc réaliste) des éléments dans l'espace sonore, par rapport à l'image. La cohérence des perspectives visuelle et sonore participe donc du réalisme de la restitution de l'espace. Ce sont des questions que nous avons abordées avec Jean-Pierre Fénie lors du module préparatif à l'exercice « Image Fantôme »

au début de la troisième année⁴⁵. Nous avons donc réalisé plusieurs prises de son et comparé les images spatiales résultantes des différents dispositifs. (ous avons comparé le AB, MS et l'ORTF).

A l'issue de nos expériences, nous avons constaté que le MS est un dispositif plus centré que le système AB (monté avec deux microphones omnidirectionnels DPA), qui, quant à lui, est plus aérien et possède une bosse dans les aigus. Nous l'avions qualifié de « hors-sol ». Il met l'espace davantage en valeur contrairement au MS qui enracine plus l'action (plus de basses fréquences sont matérialisées au centre). Le MS est d'ailleurs plus utilisé que l'ORTF nous expliquait Jean-Pierre Féné, car il offre la possibilité de jouer avec le centre.

Nous avons également observé que si le AB était trop serré, le centre virtuel devenait étrange. Par ailleurs, Jean-Pierre Féné nous avait fait écouter différents types de vents, il nous expliquait que c'était le preneur de son qui construit le vent qu'il enregistre (on peut faire siffler le Rycote alors que les peupliers dans le vents ressemblent à un bruit blanc qui n'est pas forcément très intéressant.)

Élargissons la question des points de vue dans la question du multipiste. En effet, Daniel Deshays souligne que « depuis l'avènement du multipiste et l'usage corrélatif d'un grand nombre de micros, la multiplicité des points de prise de son place l'auditeur dans le fauteuil d'une curieuse virtualité. L'empreinte sonore qui résulte du mixage des prises nous arrive comme blanchie par ses surimpressions dans un écrasement d'ensemble. Somme des différents points de vue donnés par les différents micros coexistant dans une même prise, comme une photographie de groupe faite de l'association des photos d'identité de chaque individu le composant, le mixage arrive saturé par la densité, la surcharge, les aberrations de parallaxe ⁴⁶».

Le travail de mixage va consister, dans ce genre de situation, à affiner, dresser une ligne conductrice de la narration sonore. Les questions de largeur, de point de vue devront être soulevées en gardant en vue les enjeux des différentes séquences.

Je me suis posée ces questions de la multiplicité des points de vue lors du mixage de mon TFE avec Thibaut Macquart. Une focalisation extrême et une proximité anormale pouvaient être l'occasion de créer à certains endroits, un espace mental cohérent avec le propos du film.

Par ailleurs, ces interrogations avaient été également soulevées avec Julien Cloquet, intervenant mixeur lors de l'exercice des Images Fantômes⁴⁷. L'hyper focalisation, la multiplication des points de vue déréalisait complètement l'ensemble de mon travail. Nous ne parvenions pas à saisir un espace dans son ensemble : c'est un reproche qui m'avait été fait, je crois, avec le recul,

45 Cours du 13 Septembre 2017

46 Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*, Ed. 50 Questions, Paris, Klincksieck, 2016, p. 33

47 Il s'agit d'un exercice ayant lieu en début de troisième année dans le cursus de la Fémis, le but étant de dresser le portrait sonore d'un lieu. J'avais choisi comme sujet le musée de la magie et des automates situé à Saint-Paul dans le IV^e arrondissement.

qu'il servait justement mon propos, par rapport à ce que j'avais voulu créer. En revanche, les remarques de Julien Cloquet étaient tout à fait pertinentes car il mettait en lumière, à juste titre, que de cette manière, nous n'avions plus alors de perception de l'espace, de vue d'ensemble. Nous étions dans des aberrations spatiales, et de ce fait, hors du lieu.

c. Point d'écoute du personnage

Dans l'univers sonore d'un film on distingue les sources intra diégétiques, c'est-à-dire qu'elles sont internes à l'histoire et les sources extra diégétique : les sources sont extérieures au monde que le film fait exister. L'exemple le plus parlant pour illustrer cette idée est la musique. Il y a la musique extra diégétique, elle arrive en commentaire du film, la source ne fait pas partie du film par opposition à une musique d'ambiance. Un personnage qui écoute de la musique, une scène dans un concert ou autre.

Pour Randy Thom (ingénieur du son Américain), l'un des éléments les plus important pour rendre un film le plus « cinématique » possible dans l'écriture est de définir un point de vue. Le spectateur peut s'identifier aux personnages. C'est au stade de l'écriture, bien en amont du travail avec les acteurs, les caméras, les microphones et les monteurs que le point de vue doit être mis en place selon lui. Bien sûr, tous ces éléments contribuent à construire et à renforcer ce point de vue, mais pour ça, il doit déjà être présent au scénario.

Je pourrai reprendre l'exemple précédent sur le travail sur *Loin du Sud* (TFE réalisation de Jan-loup Bernard sur lequel j'occupais le poste de monteuse son). C'est dès le stade de l'écriture et du tournage que le film a été construit dans le point de vue du fils, Boris.

Randy Thom prend ensuite un exemple plus concret. En effet, il considère l'écriture d'une histoire à propos d'un homme qui, étant petit, aimait rendre visite à son père qui travaillait à l'aciérie. Le garçon grandit loin de cette aciérie, il semble particulièrement épanoui, il devient avocat. Mais il se met à faire des cauchemars troublants qui l'amènent à retourner dans la ville où il a vécu enfant afin d'en trouver la source.

A priori, cette description n'engage pas spécifiquement une utilisation particulière du son dans cette histoire, mais Randy Thom choisi les éléments de base de cette histoire car ils offrent un large potentiel pour le son.

Premièrement, dans cet exemple, la logique nous place plus ou moins naturellement dans le point de vue de notre personnage principal, mais ce n'est pas tout. L'aciérie offre une large

palette pour le son. Et plus important encore, une aciérie s'avère très expressive, ses sons vont du banal à l'excitant, en passant par l'effrayant ou l'étrange. Ils peuvent être réconfortants, comme dérangeants. Le lieu est personnifié, il a sa propre voix, avec un éventail d'émotions et d'ambiances assez varié. Ces sons peuvent entrer en résonnance avec une grande variété d'éléments qui se trouvent ailleurs dans l'histoire. Mais cela n'est susceptible de se produire que si ça a été prévu dès la phase d'écriture, qu'on en a pris en compte dans la manière de filmer et de monter.

Ainsi, pour Randy Thom, le rêve laisse la part belle au son. Dans une séquence de rêves, on a encore plus de latitude à la mise en scène pour moduler le son afin de servir l'histoire, pour établir des liens entre les sons du rêve et les sons du monde pour lesquels le rêve fournit des indices. De même, la « frontière temporelle » entre l'enfance et l'âge adulte constitue une passerelle qui nous permet de comparer et de contraster les deux mondes et leur perception. Au cours d'une transition d'une période à l'autre, un ou plusieurs sons peuvent passer par une métamorphose.

Par exemple on peut imaginer que, tandis que notre homme rêve de son enfance sur le trajet qui le ramène vers sa ville natale, le claquement d'une cisaille à métaux dans l'usine de son enfance se transforme alors en ce clic clac du train dans lequel il se trouve.

Tout son en soi possède un intérêt, une valeur intrinsèque. D'autre part, lorsqu'un son change au fil du temps en réponse à des éléments plus larges de l'histoire, sa puissance et sa richesse augmentent de façon exponentielle.

“Maybe as our guy daydreams about his childhood, the rhythmic clank of a metal shear in the mill changes into the click clack of the railroad car taking him back to his home town. Any sound, in itself, only has so much intrinsic appeal or value. On the other hand, when a sound changes over time in response to elements in the larger story, its power and richness grow exponentially.”⁴⁸

Cet exemple s'avère particulièrement parlant pour mon film, *Le Captif*. En effet, un homme pour qui la frontière entre rêve et réalité va se troubler, et ce trouble va justement être incarné par le son. En effet, alors qu'il déambule dans le musée, les sons de l'espace, du paysage sonore du musée vont muer et se transformer en un son de vent dans les arbres, les arbres qu'on voit brièvement, qu'on devine dans les tableaux du musée. Ainsi, les tableaux s'animent via le son, et le rêve prend vie.

Par ailleurs, on peut citer par exemple le parti pris formel dans *Enter the Void* (2009) de Gaspar Noé. La prise de vue et la prise de son, en accord, se placent d'un point de vue interne au

48 Randy Thom, http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm, 1999

personnage. La voix est caverneuse, elle résonne, comme venue de l'intérieur. Ce dispositif est d'autant plus important qu'on passe d'un point de vue interne à un point de vue surplombant, quasi omniscient. Et cette recherche autour du point de vue constitue l'un des principes fondateurs du film et de l'intrigue. De même, on peut aller encore plus loin dans le littéral, en citant l'exemple du film *Dans la peau de John Malkovich* (1999) de Spike Jonze. On retrouve ce jeu du point de vue, et du point d'écoute. Toute personne qui rentre, par la petite trappe de John Malkovich et qui se retrouve dans sa peau peut parler, c'est une voix intérieure, elle dispose de cette même couleur. En effet, cette voix intérieure est traitée fréquemment, on lui coupe des fréquences aiguës, et on la fait passer par une *reverb*⁴⁹ censée simuler l'intérieur de la tête.

d. Les glissements de points d'écoutes : Le cas Gus Van Sant

Lorsque l'on considère la filmographie de Gus Van Sant, on rencontre à plusieurs reprises des exemples de glissements de points d'écoute.

De tous les états transitifs éprouvés par les deux Gerry, par les élèves du lycée et par Blake (dans *Gerry*, *Elephant*, *Last Days* respectivement) les longues déambulations mettent en évidence le rôle du mouvement dans la construction et la transmission d'un point d'écoute.

La caméra suit Blake dans sa procession. Lent et crispé, il est au centre du cadre et il marche d'un pas hésitant, irrégulier, dans une forêt aux abords d'un manoir centenaire. Pendant cette déambulation, on entend un paysage sonore, une musique concrète composée par Hildegard Westerkamp : « Les portes de la perception déclenchent des vrombissements d'avions, des murmures, des bruits de pas. Ces bruits extérieurs se mélangent, s'opposent et entrent en résonance avec les sons produits par le personnage errant (déglutition, reniflement, murmure incompréhensible, souliers sur la terre) »⁵⁰. Dans ce plan séquence, échelles spatiales et mouvements multiples se côtoient d'une manière surprenante : il tord l'espace. Lorsque Blake franchit l'arche, il s'agit d'un passage entre la vaste forêt et les bâtiments de pierre (maison, muret) ; l'interaction entre la vitesse de la caméra et celle du marcheur change les proportions entre le corps de Blake (vu de dos) et son environnement : les pas réverbérés, diffus et synchronisés avec les gestes du personnage interagissent avec les sons concrets et définis provenant de la composition de Westerkamp.

49 *Reverb* (réverbération) : effet ajouté sur un enregistrement audio pour donner un effet d'écho (source : <https://fr.wiktionary.org>)

50 Antony Fiant, Roxane Hamery et Jean-Baptiste Massuet (dir.), *Point de vue et point d'écoute au cinéma : Approches techniques*, Éditions Presses universitaires de Rennes, 2017, p.166

Dans cette séquence, le point d'écoute est une construction, il est la résultante d'un entrelacement de lignes, de surfaces, de volumes, et non pas une donnée a priori de l'expérience. Le point d'écoute se compose littéralement à partir du mixage des différentes trajectoires. Leslie Shatz a dosé les relations de simultanéité entre les deux signaux du microphone MS (qui combine une prise de son directionnelle et une prise de son élargie, permettant de varier dans le temps la présence du lieu), celui du micro-cravate, captant la respiration et les marmonnements du personnage déambulant (proximité du corps) et les différents éléments composant le paysage sonore. De proche en proche, les mouvements se relancent selon la logique du mixage : les trajectoires s'entrelacent, provoquant des rencontres, des amalgames, et modifiant ainsi notre perception de l'espace sonore (l'amplitude de la forêt s'entend dans le grain du vent capté par le microphone MS, l'état transitif du personnage est plus ou moins audible selon les variations captées par les micro-cravate, les claquements de portes et les cloches lointaines cherchent leur lieu dans cet environnement fluctuant).

Nous pourrions donc reprendre les propos du musicologue Renaud Meric sur le son pour décrire le point d'écoute : « un son [...] se révèle comme un entrelacement complexe de mouvements à des échelles de temps et d'espace hétérogènes. Chacun des mouvements que nous parvenons à saisir est dépendant des mouvements voisins. »

De plus, le point d'écoute se modifie selon les variations des rapports entre les éléments sonores et visuels. Dans cette séquence de déambulation, ces rapports restent incertains, flottants. Les murmures, les reniflements semblent venir du corps à l'écran ; or, nous ne voyons pas sa bouche et son visage. Les bruits de portes et les pas rapprochés semblent incompatibles avec la réalité donnée à voir ; et pourtant, leurs qualités acoustiques et leurs interactions avec le vent dans les feuilles et les pas réverbérés prolongent les gestes, déclenchent des hésitations du personnage, rythment les mouvements des arbres dans le cadre.

En somme, le point d'écoute évolue sous l'action des différents mouvements sonores (changement d'échelle, enveloppement graduel du son par un autre, intensification du profil dynamique, variation énergétique du vent et des outardes) mais aussi des relations audio-visuelles (rapprochement du corps et éloignement des sources réverbérées, synchronisation succincte entre les fluctuations du vent, des feuilles, du grincement de porte et du geste hésitant, du grain de frottement des pas sur le sol et des textures de la roche, de la terre et du gravier). L'ensemble de ces variables façonne un point d'écoute subjectif qui reprend les principes de déambulation sonore préconisés par Westerkamp :

« Commencez par écouter les sons de votre corps qui se déplace. Leur proximité permet d'établir un dialogue entre vous et l'environnement. En entendant ces sons infimes, presque silencieux,

vous progressez à travers un environnement aux proportions humaine. En d'autres termes, vous « parlez » à votre environnement avec votre voix et vos pas. Le lieu répond à son tour en donnant à vos sons une qualité acoustique spécifique »⁵¹

Le corps devient une membrane, un lieu de passage et d'interaction entre l'intériorité du promeneur écoutant et l'environnement sonore dans lequel il évolue. En ce sens, le point d'écoute appelle et implique une manière d'interagir avec le monde sonore. Gus Van Sant et Leslie Shat veulent transmettre à travers le processus de composition du point d'écoute un état d'esprit et un état de corps.⁵²

Dans mon film de fin d'étude, j'ai tenté d'opérer un tel glissement dans la scène d'ouverture de mon TFE, à travers une déambulation nocturne de mon personnage, qui interroge ces rapports avec l'environnement : le trouble de la proximité et de la texture des craquements des bruits de pas sur le parquet, et l'aspect fantomatique d'une lampe torche qui balaie maladroitement un lieu qu'on ne connaît pas encore... J'ai tenté de creuser une telle circulation entre le décor et le son par la suite, dans l'autre déambulation du film : dans les couloirs de l'herboristerie.

En interrogeant les points de vue et les glissements qu'il opère, on en vient à considérer une perméabilité entre rêve et réalité.

51 *Westerkamp Hildegard, « Soundwalk », Sound Heritage, vol. 3, n°4, 1974*

52 Antony Fiant, Roxane Hamery et Jean-Baptiste Massuet (dir.), *Point de vue et point d'écoute au cinéma : Approches techniques*, Éditions Presses universitaires de Rennes, 2017, p.167

Partie III

PERMÉABILITÉ ENTRE RÉEL & IRRÉEL

III- PERMÉABILITÉ ENTRE RÉEL ET IRRÉEL

a. Jeux du récit : quand les constituants de la bande son se jouent du réel

Quand l'altération de la réalité passe par la parole

La théorie pragmatique du langage ne s'intéresse pas à la syntaxe ou à la sémantique mais à la relation entre le locuteur et le texte parlé. Il existe différentes gradations dans les actes de langage qui expriment un rapport au sujet parlant avec sa réalité.

Ainsi, on peut considérer les situations dans lesquelles la parole n'est pas là pour transmettre une information (que ce soit une information primordiale pour l'avancée du récit, ou bien une information moins axée sur l'avancée de l'intrigue, mais pour caractériser le personnage, ou bien comprendre une situation donnée), mais lorsqu'elle est totalement détournée, et considérée pour ce qu'elle est (en tant qu'action), ou bien en sa qualité de matière sonore, au même titre que les autres éléments constitutifs de la bande sonore d'un film (i. e les bruitages, les effets, les ambiances, les directs non dialogués, les musiques...).

Un travail sur les différentes caractéristiques de la voix permet de prendre une distance par rapport à la sémantique et de considérer l'acte de langage et ce qu'il implique dans le rapport à la réalité du locuteur dans le film.

Claude Bailblé énumère ces différentes caractéristiques de la voix⁵³:

- L'assise : mezzo, contre alto, baryton
- La façon de parler (caractérisation du milieu social, langue...)
- L'expression momentanée (chuchotée, criée, éraillée)
- Le maquillage de la voix par filtrage (*equalizer*⁵⁴, compresseur⁵⁵...)
- Le système de diffusion (mono, stéréo, multicanaux)
- L'intention : s'il s'agit d'un mensonge, si le jeu sincère...

Dans *Cri et Chuchotement* (1973) d'Ingmar Bergman : c'est dans un monde de silence, rouge et or que la parole s'épanouit. L'émotion levée chez le spectateur remplit le silence

53 Cours de psycho acoustique avec Claude Bailblé lors de la deuxième année du cursus (12 Décembre 2016)

54 Un **égaliseur** (*equalizer*, *equaliser* ou « EQ » en anglais) ou **correcteur de timbre** est un appareil ou logiciel de traitement du son. Il permet de filtrer ou d'amplifier différentes bandes de fréquences composant un signal audio. Ce type de traitement peut être utilisé lors de la prise de son, du mixage ou de la sonorisation. L'égaliseur peut être analogique ou numérique, sous forme d'équipement ou de logiciel (notamment en option plug-in).

55 Un **compresseur** est traitement sonore destiné à réduire la dynamique du signal. C'est un effet audio analogique ou numérique qui réduit le niveau des parties du signal qui dépassent durablement un seuil déterminé par l'utilisateur.

(le spectateur n'est pas parasité par un tas de bruitages etc.)

Si on prend l'exemple dans *Persona* (1966) de Ingmar Bergman le travail des voix et du son est très sobre. Il utilise très souvent des gros plans visages pour filmer l'intérieur/l'invisible. Le son du poste de radio fait entrer un troisième personnage. On se pose alors la question de la fiction : mensonge ou bien réalité ? Ou bien les deux ?

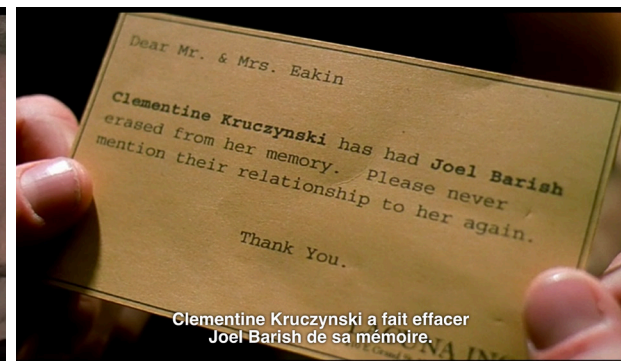
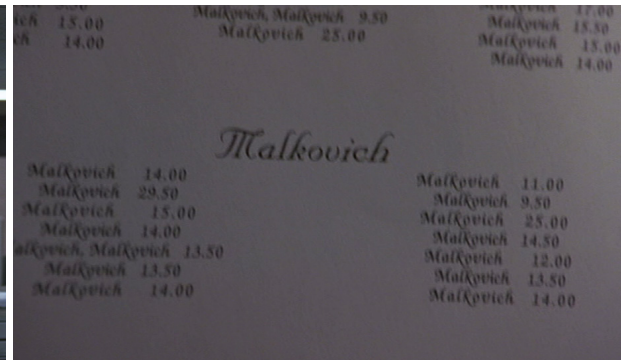
Dans un tout autre genre, on pourra considérer le film : *Dans la peau de John Malkovich* (1999) de Spike Jonze. Le film raconte l'histoire de Craig Schwartz qui est marionnettiste et qui, parvenant difficilement à vivre de son art, doit se trouver un emploi au septième étage et demi (un demi étage au sens littéral puisqu'il est moitié moins haut que des étages classiques : impossible de se tenir debout) du building de l'entreprise Lester. Un jour, il découvre derrière une armoire une porte qui mène à l'intérieur de John Malkovich. Il décide alors, avec l'aide de Maxine, une collègue dont il est éperdument amoureux, mais qui ne partage pas ses sentiments, de faire de cette découverte une activité lucrative. Ils vont alors faire payer l'accès à cette porte, en offrant le service d'être dans la peau de John Malkovich pendant une quinzaine de minutes.

La séquence à laquelle je pense pour illustrer mon propos est la scène dans laquelle John Malkovich lui-même découvre l'activité de Craig et Maxine. Il va alors à son tour passer vers le portail qui mène « dans sa peau ». Il se retrouve alors propulsé dans un restaurant où tout le monde est John Malkovich, hommes, femmes, enfants, tous portent le même visage. Sur le menu, on ne lit que « Malkovich ». Une femme chante (elle a elle aussi, le visage de John Malkovich) et chante une chanson dont les paroles ne comptent qu'un seul mot, répété en boucle : « Malkovich ».

Ainsi, la parole est accessoire dans cette séquence, elle n'a aucune autre finalité, si ce n'est d'être parole. La situation est très claire, le contexte permet de décrypter de dialogue sans s'attacher à la sémantique : on comprend que la femme en face de lui tente de le séduire (c'est probablement un diner romantique), le serveur lui demande ce qu'il veut manger, s'il a choisi, la chanteuse chante... la parole devient une matière sonore comme une autre, et c'est cette utilisation qui inscrit cette séquence dans un étrange onirisme.

Par ailleurs, dès le début du film, un jeu sur l'intelligibilité de Craig se met en place avec la secrétaire du Dr Lester. En effet, elle ne parvient pas à comprendre un traitre mot de ce que dit Craig. De même, le Docteur Lester lui-même admet qu'il a une diction épouvantable. Mais cet état de fait semble admis pour tout le monde, si ce n'est pour Craig et le spectateur. Il y a un décalage des perceptions qui participe ainsi à l'étrangeté du monde qui est celui dans lequel Craig travaille.

On peut également citer *La Science des rêves* (2005) de Michel Gondry. Stéphane Miroux revient en France après le décès de son père au Mexique. Sa mère l'envoie travailler dans une entreprise fabriquant des calendriers. Mais cette vie monotone, Stéphane la supporte mal, et pour



Captures écran: Dans la peau de John Malkovich, Eternel
sushine of the spotless mind

compenser, il s'invente une émission de télévision sur le rêve.

Le décor est fait avec un bricolage très enfantin constitué de kraft, la caméra est en carton. Stéphane se réfugie ainsi dans cet univers en carton-pâte. Un jour, il fait la connaissance de Stéphanie, sa voisine, dont il tombe amoureux. Il va tenter de la séduire avec son monde imaginaire, dans lequel des papiers de bonbon bleus remplacent l'eau qui coule du robinet, et les nuages sont faits en coton.

On notera la multiplicité des langues parlées (Stéphane est Mexicain). En effet, dans le film, on parle tantôt français, anglais, espagnol, tantôt le langage du rêve. La barrière des langues n'existe pas dans les rêves de Stéphane et le jargon professionnel qui l'ennuie et l'encombre profondément se traduit par un véritable charabia (au sens littéral).

Dans l'un de ses rêves, Stéphane revit son premier jour de travail (lorsque que l'un de ses collègues, interprété par Alain Chabat lui explique en quoi consiste son métier), l'ensemble des paroles constitue un babillage incompréhensible qui traduit son mal-être et rend probablement compte de son incapacité à s'adapter au monde qui l'entoure. Mais de manière plus directe (et plus liée à mon sujet de mémoire), c'est l'un des attributs du rêve.

On pourra également citer le trouble qui est celui de Stéphane lors de son épisode de somnambulisme, dans lequel il envoie un courrier incompréhensible à sa voisine. Son état psychologique entre éveil et sommeil se traduit encore une fois par une altération de la parole.

Pour rester avec Michel Gondry, on pourra également citer *Eternal Sunshine of The Spotless Mind* (2004). C'est l'histoire de Joel (Jim Carrey) et Clémentine (Kate Winslet). Ils ne s'aiment plus, et c'est trop douloureux. Alors Clémentine décide d'effacer Joel de sa mémoire. Quand Joel s'en rend compte, il décide de faire la même chose. Mais alors que le procédé a déjà commencé, Joel se rend compte qu'il ne veut pas oublier Clémentine, et va tout faire pour s'accrocher à ses souvenirs d'elle.

Deux techniciens (Stan et Patrick) qui travaillent pour le Dr. Mierzwiak, l'inventeur du procédé permettant d'effacer la mémoire, s'installent à son domicile et se mettent à l'œuvre, en présence de la secrétaire, Mary. Les souvenirs commencent à défiler dans la tête de Joel, des plus récents aux plus anciens, et s'envolent un à un, à jamais.

Alors que le personnage interprété par Jim Carrey tente désespérément de se battre pour garder ses souvenirs de Kate Winslet, l'état dans lequel il est (il vagabonde entre sa chambre et ses souvenirs) est assez instable. Il a les yeux fermés, les passerelles entre ses deux états se font donc majoritairement par le son. Cette alternance entre plusieurs états de conscience passe notamment par un dérèglement de la parole (qui travaille en accord assez systématiquement avec un travail de l'image).

On peut alors citer le passage dans lequel la perte de mémoire est symbolisées par les paroles qui sont comme « aspirées ». L'image travaille en parfaite harmonie avec les distorsions des voix : ces dernières sont altérées temporellement – *time stretch*⁵⁶-, et l'utilisation d'une *reverb*⁵⁷ très colorée (pas raccord avec l'espace figuré à l'image). C'est l'un des codes que l'on retrouve régulièrement pour figurer le trouble via la parole.

Autre exemple de cette tension entre moment présent et souvenirs rêvés est la scène dans laquelle Jim Carrey se souvient, vers l'âge de 5 ans, s'être caché sous la table. Il s'exprime alors comme un enfant. L'altération passe ainsi par une parole infantilisée (il parle de manière plus aiguë, il articule beaucoup moins, il est boudeur et parle plus fort...) et se traduit également à l'image par un jeu avec les perspectives. La table est plus grande, la caméra joue avec la profondeur et un jeu sur les échelles de plans et des décors afin de figurer Jim Carrey à la taille d'un enfant de 5 ans. Image et son travaillent ainsi pour figurer l'irréel des souvenirs, ou en tout cas pour les distinguer du réel.

Ces scènes constituent de véritables moments d'abstraction de la réalité, mais le film joue sur toute la durée sur la perméabilité de ces modes, et c'est par le son que les passages s'opèrent.

Une distinction moins affirmée : les glissements qu'opère la parole détournée

Un exemple de l'utilisation de la parole comme matière première est celle que Jacques Tati fait dans ses films. Dans *Les Vacances de monsieur Hulot* (1953), lorsque Monsieur Hulot est sur le quai de la gare, une annonce est faite, on saisit l'idée mais la voix demeure inintelligible. De même l'absurdité des mondanités dans le restaurant de *Playtime* (1967). Ce détournement de la parole contribue à déréaliser de manière plus diffuse, et donc plus perméable, l'environnement de ses films. Il n'est pas question à proprement parler de passage dans un rêve ou dans l'onirisme, il remet en cause le rapport au réel, et en ce sens, ce travail du son m'intéresse particulièrement.

On pourra notamment évoquer la représentation du monde altéré de *Playtime* (1967) dans lequel Jacques Tati se joue du monde moderne (par l'intermédiaire du son, mais pas seulement, car le travail de l'image et des décors est gigantesque et participe de ce sentiment d'irréel en détournant les codes).

Dans le cadre de mon Travail de Fin d'Étude (TFE), l'idée dès le stade du scénario, était

56 Le *time-stretch* est un effet audio numérique qui raccourci ou allonge la durée et/ou le tempo d'un son sans modifier sa hauteur tonale.

57 *Reverb* (réverbération) : effet ajouté sur un enregistrement audio pour donner un effet d'écho (source : <https://fr.wiktionary.org>)

d'opérer un glissement de la parole. De par sa raréfaction dans le film, cette dernière peut revêtir un caractère particulier quand elle émerge.

Dans l'une des séquences de mon film, le personnage principal, Henry, qui est gardien dans un musée, contemple le tableau d'Ariane, la femme dont il est tombé amoureux. Alors qu'il est à son poste, assis sur une chaise dans un coin du musée, le tableau le subjugue. Des collègues parlent au talkie, Henry n'en a que faire, la parole est accessoire ici, elle constitue davantage un support afin de figurer l'état d'Henry face au tableau. C'est notamment au mixage que je compte rendre état de ce statu de la parole : d'une part, un filtrage (justifié par le fait qu'il s'agit de talkies, bien qu'aujourd'hui les talkies aient une bande passante en fréquences bien plus large, les codes du cinéma permettent de réduire grandement.) Par ailleurs, un jeu avec la matière des interférences et autres artéfacts fréquentiels de l'appareil, je chercherai à figurer cet état de rêverie du personnage. En effet, l'altération de la couleur des voix, le crescendo des grésillements de talkies sont là pour incarner le glissement d'Henry dans son monde intérieur (outre le fait de l'isoler encore plus en signifiant/illustrant le fait qu'il ne se mêle pas à la vie sociale avec ses collègues.)

L'émergence d'une parole détournée contribue à participer à l'irréel de l'univers que j'ai taché de créer dans mon film. La parole n'est, pendant une majorité du film, jamais direct : elle est chuchotée par des marionnettes, ou bien passe par une machine. Ceci participe de ce monde étrange qu'est celui d'Henry.

Ainsi, on constate que la désincarnation et le détournement de la parole (la vider de son aspect contenant/vecteur d'information utile à l'évolution de la narration) participe à extraire le personnage de la réalité.

D'une autre façon, on peut également considérer l'altération des voix dans la *Black Lodge*⁵⁸ dans *Twin Peaks* de David Lynch. En effet, les voix sont apprises et récitées à l'envers par les acteurs. Enregistrées de la sorte, elles sont alors diffusées à l'envers : cette double inversion crée donc une parole « à l'endroit » mais fortement déshumanisée, elle est complètement désarticulée, ce goût d'étrange caractérise ainsi le rêve.

Dans les premiers exemples, ce détournement de la situation d'énonciation de la parole constitue une altération plus ou moins marquée de la réalité. Utilisée comme telle, elle est un appareil du rêve (ou de l'irréel pour parler plus largement).

⁵⁸ La *Black Lodge* est un décor fictif représenté dans la série télévisée *Twin Peaks*. C'est un endroit extra dimensionnel qui semble inclure, principalement, la «Chambre rouge», vue pour la première fois par l'agent Cooper dans un rêve au début de la série.

Néanmoins, elle opère de manière plus subtile un passage entre le rêve et l'irréel.

Par exemple, pour reprendre le travail de Michel Gondry, dans *La Science des Rêves*, c'est via le téléphone (notamment une conversation téléphonique entre Stéphane et sa mère) que le passage de réel/rêve s'opère. La frontière est bien moins évidente car la voix *off* de la conversation est clairement celle de la réalité. Stéphane est bien au téléphone avec elle, pour autant, nous sommes bien chez Stéphane TV, émission imaginaire/mentale qui - dans les règles établies dans le film - est une scène rêvée. La voix de la mère est colorée en mixage comme une voix au téléphone (filtrage) mais elle est diffusée de manière plus large (spatialement).

De la même manière, le statu trouble de ce qui se passe dans la scène de somnambulisme tend à créer et à renforcer cette tension. Est-il endormi ? Éveillé ? Alors que dans son état de rêve, ce qu'il dit est parfaitement intelligible, ce que Stéphanie reçoit est incompréhensible. Le décalage de l'intelligibilité participe de la tension entre rêve et éveil.

Lors de mon entretien avec Lucille Hadzihalilovic⁵⁹, elle a évoqué un exemple qui fait sens dans la place que la parole peut occuper dans le statu de certaines images.

En effet, le jeu, la manière dont les phrases sont prononcées (diction, rythme, intonation) participe de l'atmosphère que Lucile parvient à mettre en place dans ses films.

- ***L'exemple d'Innocence (2004) et d'Evolution (2015) de Lucile Hadzihalilovic***

Quelque part, dans une forêt, une école. Là, isolées du monde, de très jeunes filles apprennent la danse et les sciences naturelles. C'est l'histoire que raconte le film dans lequel il est question du monde de l'enfance, des rites de passage, du langage des rêves et des espaces mystérieux.

Dans le film, la direction des enfants n'était pas forcément chose aisée comme me l'a confié Lucile lors de notre entretien. Elle avait demandé aux petites filles de ne surtout pas apprendre par cœur leur texte, évidemment, elles sont arrivées le jour du tournage, elles connaissaient par cœur non seulement leur texte, mais également le texte de leurs camarades. L'effet lorsqu'elles disaient leur texte était alors très artificiel, comme un poème qu'on apprend et qu'on récite à l'école. Lucile a donc pris le parti de minimiser un maximum les dialogues, de les faire jouer en *off* (lorsqu'elles sont de dos, et donc, qu'on ne voit pas leurs lèvres pour permettre plus

59 Entretien du 10 Avril 2019 pour parler de la place du son dans sa filmographie en rapport avec la problématique que je soulève dans mon mémoire. Cf. en annexe à la fin du mémoire pour l'intégralité de l'entretien.

de latitude), mais également d'exploiter cette artificialité dans leur manière de dire leur texte pour en faire l'une des forces du film.

Ainsi énoncés, les dialogues sont très étranges. Le rapport au réel est alors d'entrée de jeu biaisé, en décalage. La parole s'inscrit (au même titre que tous les autres éléments du film) dans le champ lexical du conte. La parole récitée comme un poème distille un goût étrange, un goût d'irréel qui parcourt l'intégralité du film et sur lequel on a du mal à mettre le doigt. La porosité entre le réel et le rêve est alors d'autant plus grande, puisque même les scènes les plus réelles sont étranges.

On peut également citer *Évolution* (2015) qui reprend un peu le même principe.

Il s'agit de l'histoire de Nicolas, âgé de onze ans, qui vit avec sa mère dans un village isolé au bord de l'océan, peuplé uniquement de femmes et de garçons de son âge. Dans un hôpital, tous les enfants reçoivent un mystérieux traitement.

A chaque fois que les garçons parlent, et qu'il se répondent ; un jeu sur la répétition des répliques, comme une comptine s'installe : « je suis malade » dit l'un des enfants. Les autres répondent les uns après les autres « moi aussi ». Nicolas, après une pause répond « je ne suis pas malade moi ». Le rythme des répliques, leur répétition par les garçons les uns après les autres, s'ajoute à la sobriété (passivité) du jeu et d'une raréfaction de la parole qui permet d'ancrer l'univers du film dans un réel en décalage. Là encore, cela participe d'une certaine porosité entre réel et rêve.

La raréfaction de la parole a une influence sur la réception de cette dernière, qui prend alors plus d'ampleur.

C'est notamment une chose que j'ai essayé de mettre en place dans mon film de fin d'étude. Lorsqu'il s'agit des voix *off* (voix des marionnettes, chuchotées) dont le statut est par ailleurs difficile à déterminer. En effet, il s'agit de la voix de mon personnage principal, mais le jeu de synchronisme avec les marionnettes (les principes de synchronisme et d'aimantation spatiale introduites par Michel Chion) installe le doute. De même, l'hétérogénéité entre l'état du personnage et le détachement apparent dans ces voix chuchotées participent d'autant plus à ce trouble.

De plus, elles sont chuchotées ; le timbre est donc difficilement identifiable ainsi l'identité de leur narrateur est trouble. On sème le doute entre voix *off*, voix hallucinée du personnage, ou bien voix du personnage lui-même.

Par ailleurs, on pourra considérer le traitement très codifié des voix intérieures. Par exemple, dans le film de Spike Jonze *Dans la peau de John Malkovich* (1999) ou bien encore dans *Enter the Void* (2009) : il y a là un mixage des voix qui répond à certaines conventions. Il s'agit de voix intérieures « irréelles ». Ainsi traitée, la voix marque les intrusions mentales et la coexistence de plusieurs niveaux de récit : ce que vit le personnage qui visite John Malkovich et ce que vit John Malkovich. Le traitement de la voix obéit à certains codes (atténuation des fréquences aigus/renforcement des fréquences graves, ajout d'une *reverb*, jeu sur une spatialisation plus englobante : généralement, les voix sont plutôt au centre. On pourra choisir d'exploiter le multicanal, et de la diffuser plus largement.)

La parole offre donc un grand nombre de possibles dérèglements de la réalité filmique. Nous avons vu qu'elle peut être utilisée pour sa musicalité, comme une comptine, comme une petite berceuse que l'on récite. Mais qu'en est-il alors de la musique elle-même dans le rapport qu'un film peut entretenir avec le réel ?

La matérialité de la musique dans les rêves

« Mais que diable veut-on dire quand on dit s'intéresser à la musique d'un film ? Pour ma part j'ai envie de dire : je m'intéresse à ce que devient la musique au cinéma, au fait qu'elle est alors audio-visuelle, c'est-à-dire entendue, écoutée, comprise à partir de ses multiples rencontres avec le personnage, l'un de ses gestes, l'échelle du plan, le mouvement de caméra, le scintillement de la lumière, le bruit d'un moteur, le sens d'une parole, etc. – entendue, écoutée et comprise à partir de ces rencontres surtout lorsqu'elle donne l'impression de transporter avec elle ou en elle une charge capable de modifier le sens d'une action ou d'une expression⁶⁰. »

« Nos rêves, comme si une ultime pudeur réaliste les en empêchait, ne sont pas accompagnés de musique. La musique, par contre, règne dans l'univers du cinéma⁶¹. »

Comme le souligne Edgar Morin, quoi de plus irréel que ces rythmes et ces mélodies omniprésentes, dans la ville ou en pleine nature, le jour ou la nuit, dans l'intimité comme en foule ? Pour autant, la musique s'est imposée au film au moment où le cinéma se dégageait du cinématographe. Sans attendre la bande sonore, sous la pression d'une mystérieuse urgence, pianos et orchestres accompagnèrent les films muets. Doit-on l'apparition de la musique à la nécessité de dissimuler les ronflements de l'appareil de projection comme le veut la légende ? Toujours est-il que la musique a largement dépassé ce rôle protecteur. On voit très tôt apparaître

60 Serge Cardinal, *Profondeur de l'écoute et espace du Son : Cinéma, Radio, musique*, Presses universitaires de Strasbourg, 2018, p.184

61 Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire : essai d'anthropologie*, les Éditions de minuit, 2013, p.86

les « incidentaux », morceaux passe-partout écrits pour accompagner le film muet⁶², les partitions originales⁶³. Avant même l'arrivée du sonore au cinéma, la musique apparaissait comme un élément clé. On aurait pu croire qu'il ne s'agissait que d'un substitue pour combler l'absence d'autres sons, mais le film sonore a encore besoin de musique. Et c'est sans parler des films opérettes depuis le *Chemin du Paradis* (1930) de Wilhelm Thiele et Max de Vaucorbeil jusqu'aux *Belles de Nuit* (1959) de René Clair, ou de ce que Maurice Jaubert appelle la musique « réelle » du film (jazz dans un club, orgue dans une église...). « Le cinéma ne se satisfait pas d'une musique extérieure encore qu'il l'utilise abondamment. Il lui faut avant tout une musique intégrée, « mixée » au film, inhérente à lui, qui soit son bain nourricier. Le cinéma est musical, comme l'opéra, quoique le spectateur ne s'en rende nul compte »⁶⁴.

Ainsi, comme le souligne Edgar Morin, rares sont les films privés de musiques, et s'ils s'en privent, c'est pour y substituer une « symphonie des bruits » comme dans *Jetons les filets* (1951) de Herman Van der Horst. Pas de film sans musique, et sur 90 minutes de projection, la partition d'écran dure en moyenne de 20 à 45 minutes.

Mais que fait la musique dans le film ? Et en quoi participe-t-elle d'un vacillement du réel ?

Elie Faure dit du film « c'est une musique qui nous atteint par l'intermédiaire de l'œil »⁶⁵. En effet, le propre du cinéma est d'avoir introduit, à la place de la simple photographie animée, une « continuité fluide fondée sur la discontinuité des plans » comme la continuité musicale est fondée sur la discontinuité des notes, une fluidité concrète construite par les moyens les plus abstraits : une temporalité qui s'accélère et ralentit, revient en arrière, une thématique, des *leitmotiv* etc...⁶⁶

Une sorte d'analogie semble présider à la fraternisation du cinéma et de la musique. Cohen-Séat signale certains cas d'équivalence où la « signification littérale des images se trouve être extrêmement ténue... la sensation devient musicale à ce point que, lorsque la musique l'accompagne réellement, l'image tire réellement de la musique le meilleur de son expression, ou

62 Celle de Saint Saëns pour « L'Assassinat du Duc de Guise ». Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire : essai d'anthropologie*, les Éditions de minuit, 2013, p. 87

63 Van Parys : le musicien, *Le cinéma par ceux qui le font*, notamment p.263-264 et H. Shorthart, *La musique d'écran, La technique du film*, p.138-139 : Shorthart expose comment il fit de la musique des Révoltés de *Bounty*, une partition symphonique : « Le même thème accompagne chaque apparition du *Bounty* à la façon du leitmotiv de Wagner ».

64 Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire : essai d'anthropologie*, Edition de minuit, 2013, p. 87

65 Elie Faure, *Œuvres complètes*, 1964, p. 861

66 Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire : essai d'anthropologie*, Edition de minuit, 2013, p. 88

plutôt de sa suggestion »⁶⁷

Parmi les visions de cinéma qui nous « hantent », pour reprendre le terme d'Edgar Morin, il y a les moments où un refrain évoque une image passée, sans que celle-ci soit réintroduite par un *flash-back* ou une surimpression.

On peut considérer l'exemple de *Brigadoon* (1954) de Vicente Minnelli.

- ***Jeu sur l'espace-temps et évocation d'un monde rêvé : La question de la musique dans Brigadoon***

Pour Serge Cardinal, afin de mesurer les rapports de la musique avec les images en mouvement, il faut considérer l'idée problématique qui est soulevée dans le film, et en saisir les dimensions : perte des repères spatio-temporels, implication de l'invisible dans le visible, passé qui s'articule avec le présent, opposition entre croyance et connaissance, utopie du bonheur persistant à l'aube d'une économie de marché.

Brigadoon déploie une véritable idée de cinéma en construisant un « pont particulier entre musique et image » qui nous fait échapper au scepticisme pour retrouver, le plus naturellement qui soit, ce monde rêvé et s'y retrouver avec les autres.⁶⁸

Deux américains (Gene Kelly et Van Johnson), chassant dans la campagne écossaise, découvrent un village magique, sorte de petit paradis terrestre qui ne figure sur aucune carte et semble surgi du passé. Les deux chasseurs arrivent lors des préparatifs d'un mariage et font la connaissance de la jeune Fiona (Cyd Charisse) ...

Considérons l'exemple de l'avant-dernière scène du film. Cette dernière présente avec force cette articulation particulière de la musique avec ce que vivent les personnages, ce qu'ils en disent, l'espace où ils évoluent, les images qui les montrent. Nous voici à Manhattan, dans un restaurant que fréquente le New York des affaires. Gene Kelly vient d'y rejoindre sa fiancée, laquelle s'attache à régler les détails de leur mariage et de leur vie commune. Mais Kelly a la tête ailleurs, il n'arrive pas à oublier Cyd Charisse, la belle qu'il a abandonné à Brigadoon faute de croire en la réalité de ce village et de son amour. Un mot dans la conversation suffira pour que s'ouvrent à lui les portes de la mémoire. Par trois fois, un mot déclenche une chanson entendue plus tôt dans le film, une chanson que Kelly ou Charisse ont chantée, ou sur laquelle ils ont dansé. Trois choses vont nous intéresser dans cette scène : le caractère matériel de la musique, son autonomie productive et le drame spatio-temporelle qu'elle crée.

Ainsi, c'est par le son que se fait l'émergence de Brigadoon (monde rêvé) dans la réalité

67 L. Landry : La formation de la sensibilité. Le rôle du sujet, Cahiers du Mois, n° cit., p. 40 et suivantes.

68 Serge Cardinal, Profondeur de l'écoute et espaces du son, Presses universitaires de Strasbourg, 2018, p.108

du restaurant, alors que Gene Kelly déjeune avec sa fiancée.

Une ligne de dialogue évoque les paysages de Brigadoon et appelle le souvenir de cet endroit, et donc cette chanson. La deuxième fois que la musique émerge, il n'y a pas d'élément déclencheur : il regarde le hors champ, il est appelé par un ailleurs. Chez Bergson, le temps n'est pas linéaire, la remémoration se conjugue au présent. Ainsi, comment rendre au présent cette histoire au passé ? La charge de désir et d'émotion qui vient du passé ou de loin, s'affirme au présent par l'intermédiaire de la musique. Ce n'est pas seulement un thème musical qui apparaît, mais c'est aussi la voix de Cyd Charisse qui émerge du brouhaha du restaurant (qui se fait de plus en plus fort à mesure que la fiancée parle, comme pour suggérer le peu d'intérêt que Gene Kelly porte à ce qu'elle dit).

Dans la séquence il y a un cloisonnement auditif, c'est-à-dire qu'au sein d'une même séquence deux personnages n'entendent pas la même chose. C'est notamment ce cloisonnement entre les personnages, et l'émergence de cette voix, parmi le brouhaha qui se fait de plus en plus présent, c'est le regard vers un invisible qui ramène le personnage vers Brigadoon qui rendent la frontière trouble entre réel et souvenir d'un rêve.

Michel Chion caractérise le statu d'une « voix jeu » : ce n'est pas vraiment une voix *off*, c'est un type de voix qui constitue une confidence faite soit au spectateur, soit au personnage. Dans l'exemple de *Brigadoon*, c'est un rêve, comme une petite confidence qui sort Gene Kelly du brouhaha environnant, il réorganise le son ambiant. La fiancée devient un bruit continu, presque une nuisance. Et c'est sa bienaimée restée à Brigadoon qui le sors de ce chaos. Ce surgissement qui vient du hors champ bouleverse sa posture. Ici, c'est un imaginaire de l'espace diégétique qui se manifeste, mais qui n'est pas représenté à l'image. L'hors-champ si proche que Gene Kelly le regarde, on le ramène par le son.

Comme le souligne Serge Cardinal dans *Profondeur de l'écoute et espaces du son*, « la musique au cinéma, c'est encore un ensemble de questions qui ne surgissent que dans et par l'expérience cinématographique, ou qui ne prennent tout leur sens que grâce à elle.⁶⁹ » Dans un film, le surgissement de la musique soulève des questions qui, certes, n'ont pas grand intérêt d'un point de vue purement musical, mais qu'il est indispensable de se poser en tant que spectateur, et auxquelles ce dernier doit trouver une réponse afin de saisir les enjeux narratifs et dramatiques

69 Serge Cardinal, *Profondeurs de l'écoute et espaces du son*, Les presses universitaires de Strasbourg, 2018, p.173

d'un film.⁷⁰

« Qui est responsable de la musique que j'entends ? », « Où est la musique du film ? » L'origine volontairement floue d'une production sonore participe de ce complexe entre réalité et irréalité.

La vie réelle est dépourvue d'effluves symphoniques, pour autant, Edgar Morin souligne que « la musique sort des gonds de la réalité sans que cette trahison fasse violence à l'impression de réalité »⁷¹.

- ***L'origine de la musique : Le Narcisse Noir (1947) de Michael Powell et Emeric Pressburger.***

Ce statu, évoqué précédemment (dans l'exemple de *Brigadoon*), d'une musique qui nous ramène vers un ailleurs du passé n'est pas sans rappeler l'utilisation de la musique dans *Le Narcisse Noir* (1947) de Michael Powell et Emeric Pressburger. Cependant, la manière dont ils usent de la musique comme d'un effet qui se fond avec les autres éléments de la bande sonores n'est pas anodin. La question de l'émergence de la musique dans la diégèse est bien plus ambiguë, son origine est moins clairement affirmée et participe d'un trouble et d'un vacillement progressif du réel.

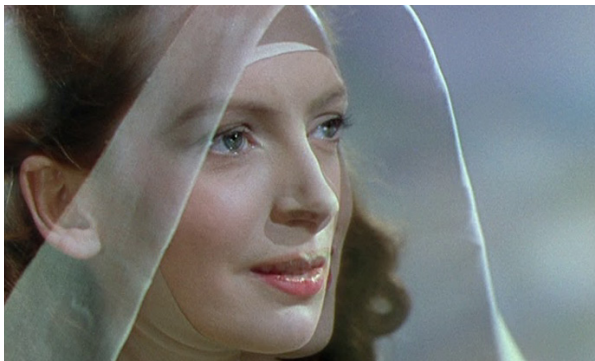
Dans le film, une congrégation de religieuses se rend dans un ancien harem situé sur les contreforts de l'Himalaya pour y établir un dispensaire. Les sœurs sont aidées dans leurs tâches par Dean (David Farrar), un agent britannique installé dans la région depuis longtemps. Rapidement, la sœur supérieure Clodagh (Deborah Kerr) s'offusque de la conduite de ce dernier. Au sein de la communauté, les tensions s'exacerbent et les nonnes traversent des épreuves pesantes, cet endroit semble agir étrangement sur l'humeur des habitants...

Tout au long du film, cet ancien harem semble agir étrangement sur ses habitants. Progressivement, les nonnes vont être en proie à des tourments. Et cette progression passe notamment par les souvenirs de la vie passée de la sœur supérieure Clodagh. Elle se rappelle la peine de cœur qui l'a poussée à rentrer dans les ordres. A mesure que le film avance et qu'elle s'abandonne dans l'influence de l'endroit, les souvenirs se font de plus en plus fréquents. Ils sont marqués de manière systématique par l'arrivée d'une musique.

La manière dont la musique est utilisée comme un effet est intéressante. La façon dont elle

70 Cf. texte de Jerrold Levinson, *Film Music and Narrative Agency*, dans David Bordwell et Noël Carroll (dir.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, Madison, The University of Wisconsin Press, coll. "Wisconsin Studies in Film", 1996, p.248-282

71 Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Les éditions de minuit, 2013, p. 168



Captures écran: *Brigadoon*, *Le Narcisse Noir*

démarre et s'arrête est particulièrement travaillée et participe d'une déréalisation.⁷²

En effet, on peut prendre l'exemple de la première occurrence de cet état second de la sœur supérieure Clodagh. Comme dans la scène du restaurant de *Brigadoon* que nous avons abordé précédemment, l'apparition du souvenir se fait par la parole, qui constitue un véritable embrayage narratif. Alors que Deborah Kerr encadre une prière, sœur Philippa fait un commentaire sur le temps qu'il fait, c'est l'élément déclencheur qui justifiera ce qui va suivre : un tintement léger se fait entendre : le statu est trouble : est-ce de la musique ? Est-ce un son qui vient de l'extérieur de la chapelle ? Une cloche par exemple ? (Notons que tout au long du film, sont déployés un certain nombre de motifs sonores chargés de sens : la récurrence des tambours qui constitue un reflet des signes vitaux du fils du général, les cloches, le vent, les chiens...).

Le plus troublant est que Deborah Kerr réagit à ce tintement, elle lève les yeux pour en trouver l'origine, son regard nous guide alors vers la fenêtre : le vent frémissant fait bouger les feuillages et à l'aide d'un fondu sur le visage de la sœur, la musique émerge du vent pour nous emporter dans le passé mélancolique de cette dernière. Nous reviendrons plus en détail sur l'articulation du son dans *le Narcisse Noir* ultérieurement.

Contrairement à l'apparition de la musique dans *Brigadoon*, qui ouvre clairement un autre niveau de récit, dans *le Narcisse Noir*, la musique se fond davantage dans la bande sonore du film : la musique se confond avec les cloches, avec le vent, elle est parfois mixée si bas qu'on la prendrait à s'y méprendre pour un effet. Il y a un véritable travail sur les textures et les affordances dans le travail de la musique, cette dernière passe dans l'espace fictionnel, s'enveloppe dans les matières de l'image et du son, elle est difficilement situable.

- **Jeux sur les textures et les affordances**

Ce jeu sur les textures, sur les affordances de la musique au sein des films permet de se placer dans un rapport de l'ordre des sensations. Nous sommes plus facilement plongés dans l'imaginaire d'une conscience, on s'extraît sensiblement de la réalité par l'intermédiaire des perceptions.

Prenons l'exemple du générique de *Seven* (1995) de David Fincher. Lorsqu'on considère la musique du générique ; il s'agit d'une musique concrète sur un film expérimental, tous les objets inscrits ont des affordances : lame de rasoir, couteaux etc. réunis dans un ensemble nuisible, morbide, soutenu par le son (étirement, pincement, tension). Il s'agit d'une construction mentale sous forme onirique, avec du grattage de pellicule comme si le film empruntait ses manies au tueur.

Tous les phénomènes sensoriels que peut engendrer le son sont liés au to-

72 Entretien du 10 Avril 2019 avec Lucile Hadzihalilovic

nique et au phasique. Les neurones toniques sont liés à la tonalité (activité permanente et régulière), tandis que les neurones phasiques sont relatifs au transitoire. Les fluctuations en hauteur suggèrent l'émotion.

D'ailleurs, les instruments empruntent les caractéristiques des émotions de la voix humaine, mettant en évidence un cousinage fantomatique avec les émotions corporelles. Il faut savoir qu'on n'écoute pas de la même façon une percutante et des tenues. Après une percutante, il existe un effet de masquage naturel. C'est un phénomène naturel qui existe dans l'oreille afin de se protéger de niveaux sonores trop forts.⁷³

Cela fait également écho aux discussions que nous avons eu avec Caroline San Martin⁷⁴ à propos du travail des musiques de Nicolas Winding Refn, notamment dans l'extrait sur *Drive* (2011) de Nicolas Winding Refn qui avait été également abordé en deuxième année lors de nos cours de psycho acoustique avec Claude Bailblé⁷⁵ (notamment sur le travail de la musique sur la séquence d'ouverture du film.) En effet, cette dernière rythme la pulsation du cœur, mais également les hélices de l'hélicoptère, la musique ici est annonciatrice et les effets de répétitions vont dans ce sens. Nous sommes dans un rapport aux sensations, dans l'intériorité du personnage.

Une scène plus clairement onirique est la séquence de l'ascenseur. Dans ce passage du film, une tension existe entre deux possibles. D'une part, on s'extrait de la réalité par un appauvrissement du son : Le son de l'ascenseur disparaît, pour laisser la part belle à la musique, la lumière suit ce mouvement de focalisation et s'éteint pour ne laisser qu'un projecteur en douche au-dessus des acteurs, la vitesse de défilement n'est plus la même. A cet instant, nous sommes dans une coprésence des possibles : le personnage interprété par Ryan Gosling pourrait s'enfuir avec Irène (Carey Mulligan), ou bien ne plus jamais la revoir. Tout devient complémentaire (y compris dans la composition des couleurs : des couleurs chaudes, une certaine harmonie dans le plan). Cette séquence est un moment charnière dans lequel tout le possible du futur (la conversation qu'il vient d'avoir dans le couloir, dans lequel il propose à Irène de s'enfuir avec lui) coexiste avec tout le passé et sa situation. Nous sommes dans la figure du fabulateur dans l'image-cristal de Deleuze : le vrai n'annule pas le faux et inversement. L'issue de cette séquence, en suspens entre le vrai et le faux lève un indécidable car tout est encore envisageable. Le conducteur (Ryan Gosling) est avec Irène, mais il a déjà vu l'arme de l'homme qui se tient à côté d'eux dans l'ascenseur. Les actions s'inscrivent dans une ambiguïté car elles valent pour les deux possibles situations. La disparition du son direct et l'omniprésence de la musique nous plonge dans cet instant de flottement et de basculement du film⁷⁶.

73 Claude Bailblé, cours de psycho acoustique du 12 Décembre 2016

74 Séminaire de Caroline San Martin « Esthétique du cinéma, session 2 » avec les deuxièmes années en dist/ex le 7 mai 2019

75 Cours de psycho acoustique du 12 Décembre 2016.

76 Cours sur l'esthétique du cinéma avec Carolin San Martin dans le cursus dis/ext le 7 Mai 2019.

Ces questions d'apparentées entre la musique, l'image et le son m'évoquent le travail de recherche que nous avons fait sur le film de fin d'étude d'Anna-Claria Ostasenko Bogdanoff : *Mon corps livré pour vous*.

Dans son court-métrage, un livreur monté sur une roue électrique déambule dans une ville déserte. Il part d'une ville indéfinie, passe par des lieux périurbains, déconnectés, post apocalyptiques. Son trajet est ponctué de portraits de personnes qui mangent au ralenti, symbolisant une société de consommation excessive qui éteint l'humain. Jusqu'au moment où le livreur arrive dans une pièce vide pour livrer un pain. Un pain que l'on comprendra être celui de la dernière cène. Le but du film est de communiquer sur un état de la société et de créer un appel à la sensation. C'est un film sur un retour à l'essentiel en quelque sorte.

L'entièreté du film est en musique (c'est une composition originale de 10 minutes). Il n'y a quasiment aucun son direct et c'est au travers d'un jeu sur les sonorités des instruments utilisés, et les affordances avec l'image que le film se construit au son. L'absence de sons directs ou presque (les deux seuls éléments synchrones enregistrés lors du tournage et conservés en post-production sont le geste du livreur qui dégage son visage de son écharpe, et le bruissement des ailes d'un oiseau qui s'envole et qui, au contact d'un verre en cristal, le fait sonner d'un tintement délicat : véritable moment de grâce que j'ai eu la chance de vivre sur le tournage) contribue à placer l'univers du film dans un certain onirisme.

Cela fait d'ailleurs écho à l'entretien que j'ai eu avec Lucile Hadzihalilovic⁷⁷ qui me parlait de son travail sur *Nectar* (2014). Elle m'expliquait que l'absence de son direct participait d'une déréalisation du film, et qu'elle aurait voulu, plutôt que de reconstituer un son synchrone, se contenter d'une musique originale.

La difficulté de passer de rushes muets à un film sonorisé pour Lucile Hadzihalilovic, c'est qu'elle s'est rendue compte que le film demeurerait plus mental sans le son, elle aurait préféré de la musique pour garder le côté « déréalisé » des images sans le son. (C'était compliqué en termes de production d'obtenir de la musique sur ce film, elle n'avait pas les fonds).

Le son encait directement dans la réalité. Elle a donc mis beaucoup de nappes afin de créer quelque chose d'oppressant ; c'est continu, ça a alourdi le film.

Dans le TFE (Travail de Fin d'Étude) d'Anna-Claria Ostasenko-Bogdanoff, nous avons

77 Cf. annexe pour la retranscription complète de l'entretien du 10 Avril 2019

tenté de recréer quelque chose de cet ordre. Ce qui a été surprenant, c'est que nous n'avons sonorisé que quelques moments dans le film, et cet équilibre fragile (fragile car dès que nous sonorisons un peu trop d'éléments, des manques apparaissent : nous avons alors envie de tout entendre) a créé un phénomène très étrange, nous avons l'impression d'entendre le son des images, à des moments où il n'y avait que la musique : les résonnances d'une flute se transformaient en un chant d'oiseau, le souffle d'une prise de son devenait du vent dans les feuillages... Ainsi, le travail de montage son s'est résumé à ponctuer le film à des endroits stratégiques, afin d'esquisser le sonore : le bruissement d'un oiseau qui s'envole, le vrombissement (absolument pas réaliste puisque nous avons pris une ventilation pour jouer le passage d'un train car c'était l'idée du train qu'il s'agissait de figurer : dès qu'on essayait de mettre un son plus réaliste, la magie était rompue). Par ailleurs, la musique étant jouée assez forte et ne laissant pas beaucoup de place spectralement, l'enjeu était de travailler sur des sons qui resteraient lisibles (sans phénomènes de masquage) avec la musique, et d'exploiter les points de rencontres entre la musique et l'image pour jouer un son en subtilité.

Le résultat final était assez troublant, car notre oreille fabriquait des sons là où il n'y en avait pas : ce trouble de la perception (qui résulte probablement de phénomènes psycho acoustique tout à fait rationnels) situe le film dans une expérience sensorielle où sons imaginaires et sons réelles se mêle et trouble notre rapport au réel.

- ***Travail de la musique sur le Captif***

Sur *Le Captif*, la question de la couleur de la musique s'est également posée. En effet, avec le compositeur, Clément Walker-Viry, nous nous sommes posé la question de l'identité sonore et musicale du film. Comment apporter une cohérence et une unité à l'univers déployé, au parti pris formel affirmé qui existait ?

Dans un premier temps, la question de la composition instrumentale et des tonalités s'est posée. Nous avons placé des musiques de Messiaen au stade du montage image, des pièces modernes, atonales ou dissonantes, dans lesquelles persistaient une pointe de romantisme (Romantisme au sens littéral : le film s'accorde avec les thèmes principaux du mouvement artistique de la fin du XIXe siècle) ; ce fut le point de départ. Nous avons donc opté pour le violoncelle et le piano, qui se développerait autour d'un seul et même thème, que l'on déploierait tout au long du film. Le piano serait Henry, le violoncelle, incarnerait Ariane.

Par ailleurs, le choix de la couleur des instruments fut décisif : nous nous sommes posé la question d'enregistrer les musiques sur le piano de l'espace Son à La Fémis. L'instrument imparfait, fragile dans sa justesse, très brillant, boisé (comme les décors du musée ou de l'herboristerie), dont on entend les marteaux taper, comme les mécanismes des petits automates dans mon film... Après avoir discuté avec Clément Walker-Viry, nous sommes tombés d'accord sur le fait

que la couleur était cohérente avec l'univers du film. Le violoncelle baroque, plus fragile, moins puissant que le violoncelle classique a achevé de déterminer la couleur des musiques.

Lors de l'enregistrement, nous voulions laisser de la place à l'improvisation, et à une recherche sur les textures, pour exploiter certaines affordances avec les images.

Nous avons donc exploité les résonnances de l'archer frotté sur le violoncelle (sans jouer de notes) pour marquer la mystérieuse boîte qu'Henry ramène chez lui, après être rentré de M. Guy Socrate. Un long *travelling* avant attire notre attention, et ce sifflement, traité d'avantage comme un effet que comme de la musique suggère le pouvoir de cette boîte, et son rapport en décalage avec le réel : c'est le travail de texture et la collaboration image et son qui en font élément irréel.

De la même manière, alors qu'Henry vient de prendre la pilule « Fais de beaux-rêves » et que sa chambre se met à tourner de plus en plus rapidement, le frottement réel/rêve est pris en charge à l'image par le mouvement de rotation et à la musique, par les glissando stridents (que nous avons par ailleurs spatialisé) qui suggèrent ce basculement dans le rêve. Par la suite, lorsqu'Henry bascule complètement dans le rêve et que les objets de sa chambre s'animent, il est terrorisé par cette inquiétante étrangeté qui s'immisce chez lui, nous avons ouvert le piano pour gratter les cordes, les pincer, et incarner le frottement et le basculement du réel.

Nous avons donc vu comment la musique pouvait prendre en charge le vacillement du réel. Pour autant, ce n'est pas le seul élément de la bande son d'un film qui permet ce basculement. En effet, les bruitages ont une grande importance dans le rapport qu'ont les images au réel, car ce sont eux qui donnent de la substance, de l'épaisseur aux personnages en mouvement, aux objets qu'ils manipulent. C'est en quelque sorte eux qui éveillent à la vie et au réel.

Bruitages

Dans un film, les bruitages ont deux principales fonctions : d'une part ils permettent de compenser certains manques du son direct, d'autre part, ils servent également pour la version internationale. En effet, lorsqu'on double les films dans d'autres langues, on ne peut pas utiliser le direct lorsqu'il se superpose à de la parole. Ainsi, il est nécessaire de faire des bruitages afin de compenser ces manques.

Les bruitages ajoutent de la précision, du « piqué », ils donnent de l'épaisseur à l'image et participent donc d'une certaine manière à l'ancrage d'un personnage dans la réalité du film.

Ainsi, ils constituent un outil privilégié dans le rapport au réel.

Cette considération fait écho aux discussions qui avaient eu lieu lors de mon stage auprès de Thomas Desjonquères en troisième année. Le statut des bruitages dans le rapport au réel avait été abordé sur le film *At Eternity's Gate* de Julian Schnabel.

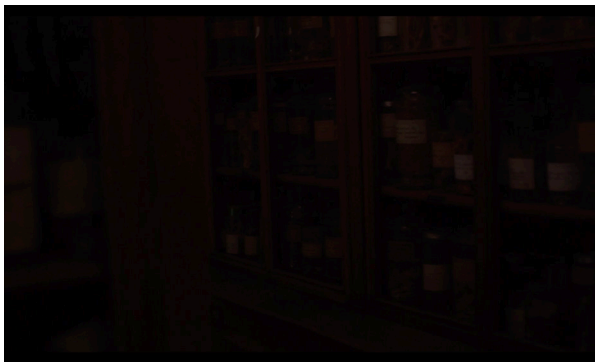
Le film constitue un voyage dans l'esprit et l'univers de Vincent Van Gogh lorsqu'il séjourna à Arles. Il ne s'agit pas d'une biographie officielle, le film s'inspire des lettres du peintre, d'événements de sa vie, de rumeurs et de moments réels ou purement imaginaires.

A de nombreux endroits, le film s'inscrit dans l'intériorité du peintre, c'est une plongée dans son esprit malade. L'ensemble du film s'est construit sur une tension entre réalité et imaginaire en ce sens qu'il nous plonge progressivement dans le point de vue (torturé) de Van Gogh.

Avant d'enregistrer les bruitages, il y a eu une réunion entre le monteur son Thomas Desjonquères, les bruiteurs (Pascal Chauvin et Franck Tassel) et le mixeur (Dominique Gaboriau) qui prenait en charge l'enregistrement. L'idée était de définir les besoins du film et de discuter du statut de certaines séquences en particulier. En effet, le film constitue un véritable parti pris formel qui nous place dans la subjectivité de Vincent van Gogh. La prise de vue passe par une caméra épaule, relativement nerveuse. L'image est altérée à partir d'un certain stade du film (le bas de l'image est trouble), la caméra incarne à de nombreuses reprises le peintre dans ses interactions. Le personnage interprété par Emmanuelle Seigner s'adresse donc à la caméra quand elle parle à Vincent Van Gogh... Autant de procédés qui déconstruisent le rapport au réel.

Dans la copie de travail, le son direct de plusieurs séquences a tout simplement été supprimé au profit de certaines musiques jouées au piano et enregistrées à l'iPhone par Julian Schnabel lui-même. Il s'agit pour la plupart de séquences « oniriques ». Oniriques au sens où elles s'inscrivent dans une communion du peintre à la nature, c'est une expérience purement sensorielle, elles relèvent d'un état second du personnage magnifiquement interprété par Willem Dafoe, un état contemplatif. A mesure que le film avance, nous sommes plongés dans le subconscient d'un Van Gogh de plus en plus torturé.

Ainsi, le travail de bruitage s'est inscrit dans la continuité de la démarche adoptée jusque-là, c'est-à-dire que sur le projet, il s'agissait moins d'un travail de bruitage exhaustif sur l'intégralité du film (afin de combler les vides et de préciser certains passages au son) que d'un travail particulier, plutôt de l'ordre des sensations. Le son est par essence provocateur de sensations, et c'est sur cette caractéristique que se sont concentrés Pascal Chauvin, Franck Tassel et Dominique Gaboriau lors de l'enregistrement : il a été en effet convenu lors de la réunion préalable aux bruitages qu'il n'était pas question de tout bruiteur mais au contraire de rester sur quelque chose qui pouvait demeurer imprécis, de ouaté à certains endroits. L'idée étant de livrer à cette étape une



Captures écran: *Le Captif*

interprétation, une recherche de matière.

Il y a dans le film de nombreuses scènes de déambulations filmées d'un point de vue subjectif. On distingue le sol, les jambes dans les herbes, sur de la pierre. Il a donc été question de faire des recherches sur les matières du sol, les faire varier. Pour les scènes de peintures, il s'agissait de travailler l'organique tout en s'inscrivant dans un point de vue intérieur.

Ces questionnements sur la couleur des sons, le travail des matières des bruitages lors de déambulations « intérieures », fait écho aux questions que je me suis posées lors de l'enregistrement des bruitages de mon film de fin d'études, *Le Captif*, ainsi que sur le son direct.

La question s'est notamment posée dans une scène de déambulation filmée au steadicam, alors que mon personnage, désespéré par sa situation, se décide à se rendre chez un curieux personnage (monsieur Guy Socrate, Herboriste et Amoureuxlogue). En effet, lorsqu'Henry pénètre dans l'endroit, il découvre dans un méandre de couloirs interminables. Le décor, le travail de la lumière, portent déjà quelque chose de l'ordre de l'imaginaire (machine à fumée, lieu « d'époque »). En revanche, le son direct était en complète rupture avec cette dynamique. Nous tournions dans le Musée Tillequin, un musée qui présente des collections de laboratoire consacrées aux plantes ou parties de plante à usage médicinal. Il est localisé dans l'ancienne école de pharmacie de Paris, aujourd'hui faculté de Pharmacie de Paris de l'université Paris Descartes. Présent dans ces locaux depuis 1882, une partie des échantillons remonte cependant au XVIII^e siècle. Le parquet était bruyant, inscrivant les pas de notre personnage dans une réalité écrasante. Impossible de croire au caractère onirique de la séquence en conservant les pas du direct sans les retravailler. L'enjeu a donc été de sonoriser la séquence en montage son. Les bruitages ont également posé des questions.

En effet, à l'état brut, malgré l'absence de grincements trop présents, ils apportaient une trop grande réalité matérielle au personnage. Il a donc fallu les retravailler afin de conserver l'onirisme intrinsèque aux images (le monteur son a supprimé les attaques afin de les rendre moins précis, plus évanescents, et ainsi respecter ce rapport trouble au réel dans la séquence). Tout le reste de la construction sonore s'est ensuite dirigée dans cette direction : l'idée étant d'ancrer cette séquence dans un espace mental intérieur.

L'intégration des bruitages au stade du mixage constitue également une question primordiale dans le rapport des personnages à la réalité. Des bruitages appuyés, qui ne « sont pas à l'image », c'est-à-dire qu'ils ne s'inscrivent pas dans une perspective sonore cohérente avec l'image, créent une tension dans le rapport au réel du film.

Ils pourront créer un effet comique et étrange, on pourra évoquer le travail des bruitages sur *Ma Loute* (2016) de Brunot Dumont, qui use de ce procédé : tous les bruitages sont excès-

sivement forts, et participent, comme les autres éléments de mise en scène à placer l'univers en décalage.

Je repense également à mon travail de mixage sur le film de fin d'étude d'Hong-Kai Liang, *Hypothèse*. Il s'agit d'un film qui parle de la foi, au travers de l'histoire de Jonas, un astrophysicien qui, toute sa vie, a défendu une théorie et va bientôt récolter les fruits de son dur labeur, être en mesure d'observer le rayon gamma tant espéré. Mais lorsque les données du satellite « Promesse » sont envoyées à la salle de contrôle, rien ne se passe. A-t-il eu tort de croire pendant toutes ses années ? Trente ans consacrés à mettre en orbite un satellite dont les observations étaient supposées cristalliser les espoirs et les attentes de toute une vie, trente ans parties en fumée.

Lors de mes discussions avec Hong-Kai Liang sur le travail sonore de son film, ce dernier me faisait part de son projet au son, et notamment de la portée symbolique qu'il avait tenté d'insuffler dans le film via le travail du son. A de nombreuses reprises dans le film, des sons de machines surviennent de nulle part (sans justification à l'image) : des bips, des trains, des enfants, des chiens émergent du néant. Le réalisateur m'expliquait toute la chronologie des sons, leur importance dans le parcours du personnage, dans l'évolution de l'intrigue.

L'idée était de jouer ces sons comme des sons venus d'un ailleurs, des bruits du cosmos. Comment mixer des sons pour qu'ils aient l'air de venir d'une autre galaxie ? Comment suggérer un ailleurs spatio-temporel qui coexiste avec l'action à l'image ?

Pour Hong-Kai, cela passait par une spatialisation à outrance, des *reverb* exagérément longues, des bruitages sur-mixés et des espaces suspendus... quand je fais référence à des espaces suspendus : je fais allusion à des séquences pour lesquelles le son synchrone (parole, ou bien bruitage) n'interagit pas avec l'environnement, nous sommes nulle part : aucune acoustique, la perspective sonore est étrange, comme suspendue dans le vide.

Par exemple lorsque le personnage de Jonas, incapable d'accepter son échec, se rend à nouveau dans la salle de contrôle (lieu du drame, lieu dans lequel le rayon aurait du apparaître). Il est seul, cette fois ci, aucun astrophysicien de son équipe n'est présent : il se rejoue alors la scène fatidique, devant l'ordinateur, il s'imagine que le rayon est apparu. Il applaudit alors, se tourne vers des collègues invisibles, absents. Cette scène se veut mentale, Hong-Kai Liang a donc décidé de n'utiliser aucune acoustique, conservant un côté très proche et mate de la prise de son (le tournage étant en studio), et les bruitages sont très en avant.

Nous avons beaucoup débattu avec Hong-Kai lors de son mixage car nombre de ces procédés (notamment la place des bruitages) me paraissaient être des idées très théoriques, dont la mise en pratique m'effrayait quelque peu. Je ne dispose pas encore du recul nécessaire pour me

rendre compte si l'effet que cela génère sur les spectateurs correspond au résultat escompté. La construction du montage son, la disposition empirique de certains son (train, chien, rires d'enfants) chargées d'une symbolique potentiellement trouble participait d'une forme d'artificialité. La rigidité des bruitages renforçait cette impression, tout sonnait « faux ». Le film se situe alors dans un espace où l'on voit sa fabrication, et cela questionne le rapport au réel dans le film.

b. Paysage sonore : construction par omission

Paysages sonores

Le compositeur canadien R. Murray Schafer est à l'origine du concept de paysage sonore : le terme original anglais, *soundscape*, vient de la contraction de *sound* (« son ») et de *landscape* (« paysage »). Schafer en donne la définition suivante : « Le terme s'applique aussi bien à des environnements réels qu'à des constructions abstraites, telles que des compositions musicales ou des montages sur bande, en particulier lorsqu'ils sont considérés comme faisant partie du cadre de vie. » Teintée de naturalisme, la composition de « paysages sonores » fait souvent appel aux objets sonores de la musique concrète et aux techniques des musiques électroacoustiques⁷⁸.

Reste que le terme de paysage sonore est ambigu car il sous-entend que les sons sont indissociables du milieu qui les produit, ce qui a donné le concept de « *design sonore* ». Or Pierre Schaeffer a démontré qu'en fait très peu de sons révèlent véritablement leur origine et que reconnaître un son c'est avant tout mettre en relation, grâce à des réflexes conditionnés liés à l'apprentissage de correspondances acquises culturellement, une « forme-matière type » à une « nature de cause ». ⁷⁹

La construction par omission

Comme nous l'avons dit précédemment à propos des bruitages, sonoriser un plan n'est donc pas anodin dans la construction du rapport d'un personnage à la réalité de son film.

Élargissons quelque peu le propos en dehors des bruitages et intéressons-nous au modèle construit par Jacques Tati.

Comme le souligne Daniel Deshays « si les objets parlent chez Jacques Tati, c'est que les

⁷⁸ On peut ranger sous cette notion les démarches du Danois Knud Viktor – auteur de nombreuses installations vidéo et sonores –, qui s'intéresse au monde sonore des insectes et à l'univers bruitiste des campagnes du sud-est de la France ; ou encore celle, plus véritablement compositionnelle, de Jean Claude Eloy, qui a brossé un tableau du Japon – socioculturel, urbain ou onirique – au travers d'œuvres électroniques comme *Gaku-no-michi* (Les Voies de la musique, pour bande magnétique, 1977-1978) ou *Yo-in* (Réverbérations, pour percussion, bande magnétique et électronique, 1980).

⁷⁹ Alain FÉRON, « **PAYSAGE SONORE** », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 20 Avril 2019. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/paysage-sonore/>

dialogues eux-mêmes sont traités à leur niveau »⁸⁰. Les dialogues, les voix et les autres sons ont, pour Tati, même valeur. Ainsi, une conversation, tenue à distance dans un plan général, dont on ne distinguerait que quelques bribes, aura la même importance que les autres sons dans ses films. En organisant fortement les liens du sonore et du visuel Jacques Tati est parvenu à établir un véritable point de vue esthétique à l'intérieur même de ses films.

Tout en clarifiant le sens, la raréfaction des sons ouvre l'image à l'imagination. C'est l'espace vide organisé entre les éléments donnés qui laisse plus de place à l'investissement imaginaire du spectateur. Si la limite du cadre désigne l'unique chose à voir, le son doit pouvoir procéder de même en choisissant ses éléments. C'est au point de synchro que le son s'inscrit et émerge le plus fortement, nous désignant ce qu'il faut voir dans la somme de ce qui se déplace : tout ce qui bouge à l'image peut ne pas être sonorisé.⁸¹

On pourra considérer dans *Les yeux sans visage* (1960) de Georges Franju, la scène dans laquelle le professeur rentre chez lui. Le traitement du paysage sonore et de l'ensemble des sons déployés participe d'une abstraction de la réalité. Notons dans un premier temps l'existence d'une boucle d'aboiements de chiens. Par ailleurs, on note un problème de perspective dans le son des cloches, en effet, on remarque la superposition de deux sons différents : un lointain et un de proximité dont on a extrait les battements. La plongée et les cloches suggèrent l'existence d'une église (il n'y en a pas, c'est le cimetière) : le travail entre deux strates, le rapproché des battements, et le lointain des autres cloches induit un passage du monde réel au monde fantastique et souterrain. Il y a par ailleurs un effet de masque du son de la porte qui permet de passer d'un univers A à un univers B avec des fondues. Les aboiements des chiens ne font rien à l'homme, il ne réagit pas. Par inférence, c'est donc lui qui l'a créé (chien en souterrain). Les affordances existaient dans le monde sonore :

- Oiseaux, chiens : constituent un univers calme
- Magique épais et très réverbérant
- Silence de la vie domestique

Les lieux et les objets sonores par leurs assemblages parlent. C'est la première confrontation au monde interdit et mystérieux du souterrain qui est évoquée à travers les aboiements.

Les choix du décor de tournage

Les deux choix qui s'offrent à un réalisateur ou une réalisatrice en termes de décor pour un film sont les décors naturels ou bien les décors en studio. Dans le cas d'un tournage en stu-

80 Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*, Ed. 50 Questions, Paris, Klincksieck, 2016, p.180

81 *ibid*

dio, tout est à reconstruire, en décor naturel, l'ensemble du tournage baigne dans un fond qu'on ne choisit pas et qui possiblement demeurera une contrainte. Nous devons alors enregistrer un silence raccord pour permettre une continuité au montage son (à cause de l'état variable de la nature et du niveau de ce bruit.) Cette ambiance sonore est une couche qui ancre le temps cinématographique intérieur au plan, dans une surreprésence, un excès de réel qui n'a de cesse de s'annoncer. Le micro n'a aucun rapport avec notre perception subjective du réel.

Ces considérations font échos aux discussions que nous avons eu lors de notre entretien avec ma tutrice.

Discussion avec Lucile Hadzihalilovic

Dans le travail de Lucile Hadzihalilovic, on ne peut ignorer l'atmosphère particulière, elle parvient à déployer un univers complètement extrait de la réalité, et ça passe notamment par une sélection des sons.

Dans *Evolution*, elle est parvenue à créer une bulle de réalité grâce à l'absence de certains sons. Elles ont fait, à l'aide de sa monteuse son (Fabiola Ordoño), une sélection des sons. Ainsi, la réalité manque, même de manière inconsciente : il n'y a que le bruit de vague et du vent, et c'est tout. Il n'y a rien d'autre. Elles se sont interdit les oiseaux dans les sons d'ambiances, elles coupaient le moindre animal pour créer le monde sous cloche : cette économie du son, le fait de ne pas essayer la richesse et au contraire de chercher le minimalisme crée une vision intérieure.

On notera également le procédé à l'image : il y a peu de couleurs dans *Évolution*. L'aspect vétuste des habitations, le budget en deçà de ce qu'il aurait fallu pour le film renforce cette impression d'irréel.

Et ce minimalisme a une autre conséquence : dès qu'il y a un son, il prend une ampleur dramatique, car il y en avait peu jusque-là.

De même, dans la scène avec les fœtus, elles (Lucile Hadzihalilovic et Fabiola Ordoño, la monteuse son) ont dramatisé en enlevant tous les sons : elles ont même enlevé l'ambiance neutre ce qui crée une ambiance très étrange, un vide inhabituel.

• *La musicalité et répétition de motifs*

Dans *Le Narcisse Noir* (1949) de Michael Powell et Emeric Pressburger, la manière dont ils utilisent la musique comme un effet est intéressant. La manière dont ils arrêtent ou font démarrer la musique dans le film est particulièrement travaillée et participe d'une déréalisation m'explique Lucile.

A la fin d'*Évolution* ; on voit les lumières de la ville. Cette image constitue un élargissement du champ lexical sonore du film : jusque-là, les seuls sons utilisés, étaient l'eau, les vagues et le vent.

Les sons de la ville sont ainsi rentrés dans la partition, mais étant donné l'ordre établi dans le début du film, elle ne pouvait pas les traiter de manière naturaliste ou chaotique. Ce fut un très gros travail pour Fabiola Ordoño ; c'est quasiment une partition musicale avec les sons de la ville qu'elle a recréée.

Tout d'un coup il y avait une richesse (métallique, graves, sons de sirène) c'est un autre monde (le vent et l'eau qui constituaient les éléments fondamentaux du film jusque-là sont devenus alors des sirènes, des sons métalliques et s'organisent pour former un autre monde réglé). Ça a été assez difficile de conserver la musicalité trouvée en montage son après le passage du mixage, c'était un équilibre fragile.

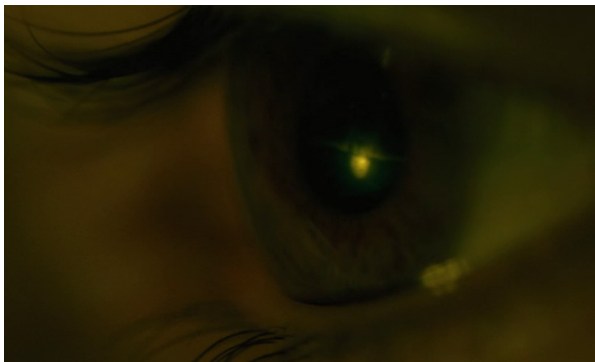
- ***La raréfaction ou la répétition des sons et le travail de l'hors-champ dans la construction de l'univers des films***

Dans *Innocence*, la mise en place d'un effet « sous cloche » a posé problème car sur le tournage, ils ne pouvaient pas forcément contrôler tous les facteurs extérieurs (ils ont notamment eu des soucis avec les avions.)

Lucile voulait donner l'impression que le monde n'existe pas en dehors de ce qu'on voit. Il n'y a pas d'hors-champ. Dans *Innocence*, l'une des seules émergences d'un ailleurs existe quand l'une des petites filles se tient près du mur qui sépare la pension de l'extérieur. On ne voit pas ce qu'il y a au-delà du mur, mais on entend des coups de feu : ce sont des chasseurs. Il s'agit d'un hors champ qui existe encore dans ce monde. La nature de ces sons du hors champ a double emploi : elle manifeste d'un danger du monde extérieur, et elle appartient au registre du conte (dans la forêt, une petite fille, des chasseurs.) On peut alors aller chercher des sons dans cet univers. Les contes ont à voir avec des archétypes de l'inconscient, ce qui convient bien à l'univers souterrain qui est déployé dans le film (en effet, dans le film, la nuit venue, les institutrices de la pension emmènent les fillettes dans les souterrains. Elles ouvrent un passage secret, dissimulé dans la pendule, et mènent les enfants dans un théâtre rêvé ou presque, dans lequel elles doivent interpréter le ballet qu'elles répètent en classe de danse classique la journée). Les sons utilisés sont des sons que l'on ressent physiquement, ils sont souterrains, ce qui marche bien avec l'idée du conte. Les contes utilisent des motifs qui sont des choses de l'inconscient.

Sur mon film, le travail de prise de son fait écho à l'idée d'une construction du son par l'omission. En effet, il n'y avait quasiment aucun dialogue à l'étape du scénario, le film était par essence assez silencieux au stade du tournage. Ainsi, en montage son, il s'agissait de placer les sons justes afin de créer l'univers sonore du film à partir d'une matière assez vide.

« Le direct est nu ou presque, beaucoup de matière à récolter, les sons directs sont quasiment déserts : c'est ménager au son les conditions de l'image pour le révéler. Décharger l'épaisseur sonore cinématographiquement revient non seulement à valoriser l'image, mais aussi à valoriser



Captures écran: *Evolution, Innocence* de Lucile Hadzihalilovic

le son. Cet objet fragile n'est vraiment actif que s'il est tenu et déterminé par l'organisation patiente de toutes ses données, y compris ses liens. Rendre lisible le son, c'est, comme pour l'image, l'éclairer. C'est le placer à un endroit où il apparaîtra avec une valeur choisie, comme le fait la détermination d'un angle de prise de vue. Il faut autant décider du contexte des sons que du temps durant lequel ils vont être donnés à entendre. Donner du son à entendre, c'est lui accorder toutes les conditions que l'on accorde d'ordinaire à l'image, avec en outre une considération particulière liée aux contraintes propres du sonore qui le différencient de l'image : sa nature éphémère et fragile⁸² »

c. Exemples de glissements au travers de plusieurs films

Les passages aux scènes irréelles dans The Big Lebowski

« Le rêve est au centre du cinéma des frères Coen, renvoyant au mythe du rêve Américain qui hante le héros au point de transformer sa vie en cauchemar »⁸³

On pense alors au *Dude* dans *The Big Lebowski* (1998), qui navigue entre les scènes intérieures (pertes de connaissance, hallucination, rêve...) tout au long du film.

Dans ce film en particulier, nous pourrions noter que le son occupe véritablement le rôle de passeur vers des séquences d'irréel.

Dans un premier temps, notons que les passages oniriques se font systématiquement dans le point de vue (et d'écoute) du *Dude*. (Auricularisation). Le son synchrone s'appauvrit pour laisser la place à une musique dominante et la plupart du temps illustrative de ce que les scènes de rêves figurent.

Le retour à la normale passe une fois encore par le son, la musique devient diégétique, elle se colore, se réduit pour avoir l'air de sortir du walkman (par exemple dans la première scène rêvée), le bruit du réveil, un classique du genre, nous tire alors hors de ces pérégrinations. Nous sommes bel et bien de retour à la normale.

Il s'agit là du modèle qui sera réutilisé de manière systématique : l'appauvrissement du son « direct » pour ne laisser place qu'à une musique dominante et illustrative. Une rupture au son marqué par un élément sonore : *bipper*, réveil, sirène de police.

Mais on pourra noter également un jeu sur ces règles. En effet, le traitement du son dans certaines séquences prête à confusion, et sur ce modèle, induit le spectateur en erreur sur la réalité de ce qui est en train de se produire.

Nous pourrions citer la première rencontre dans l'atelier de l'excentrique fille Lebowski,

82 Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*, Ed. 50 Questions, Paris, Klincksieck, 2016, p.180

83 Julie Assouly, *Rêves et cauchemars de l'American Dream : les frères Coen et la rencontre des arts*, p.196

incarnée à l'écran par Julian Moore. Lorsque le *Dude* pénètre chez elle, la bande sonore, dont le statu est difficile à définir, déréalise complètement l'endroit, nous portant à croire qu'il s'agit encore d'une rêverie de notre anti-héros. Il s'agit en effet d'une évanescence de voix féminines qui semblent se réverbérer dans une acoustique bien large. Ces voix sont flottantes, elles sont largement réparties (spatialement) et de ce fait jouent avec le spectateur. Finalement, lorsque Julian Moore apparaît, le doute est levé, le statut de la musique se clarifie et redevient diégétique, c'est certainement le son issu d'une chaîne hifi dans son atelier (bien qu'à aucun moment l'image ne nous permette d'affirmer ou d'infirmer cette hypothèse, l'absence de justification à l'image maintient le doute).

On pourra citer Daniel Deshays : « La production des sons dans un lieu bouleverse son espace. Leur mise en scène et leur diffusion nous fait basculer dans des lieux nouveaux qui, bien esquissés, convoquent notre mémoire. C'est la simple distance du microphone à la source qui établit la première donnée. » ⁸⁴

L'autre utilisation d'une acoustique très large et réverbérée est pour signifier la mort leur ami Donny (interprété par Steve Buscemi) : alors qu'il est, agonisant dans les bras de son ami, le noir se fait sur l'image, pour ne laisser que les néons lumineux sur fond noir. On est dans un entre-deux, dans un autre espace, c'est une ellipse dont le but est de signifier la mort. Il y a donc, le son de pas dans une acoustique très large, ceci associé au noir à l'écran, c'est – à dire à la quasi absence d'image, et la seule vision d'étoiles suggère l'idée d'un ailleurs, cet ailleurs où Donny s'en est allé. Dans cet interstice, le spectateur comprend que le personnage est décédé. On reprend alors chez le funérarium, les murs de marbre et la taille supposée de l'espace justifient alors la couleur des bruits de pas très déréalisés (réverbérés, et flottant spatialement).

On notera aussi un jeu sur les niveaux de récit avec la rencontre entre le narrateur et le *Dude*. On l'anticipe assez facilement par la musique dont le statu est au-delà de la musique diégétique, elle est un peu trop large, un peu trop présente, pas suffisamment ancrée dans l'espace du bowling pour n'être qu'une musique d'ambiance. Elle annonce cette apparition/ incarnation de la voix *off* par ce cow-boy représentatif d'une Amérique idéalisée et révolue, bien loin de l'actuel Los Angeles du début des années 90.

84 Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*, Ed. 50 Questions, Paris, Klincksieck, 2016, p. 87

L'exemple de Dodes'kaden (1970) d'Akira Kurosawa

Nous sommes dans un bidonville de la périphérie de Tokyo. Des oubliés du miracle industriel survivent tant bien que mal dans une immense décharge à ciel ouvert. Certains bénéficient d'un semblant de confort dans les baraques en planches. D'autres n'ont qu'une carcasse de voiture rouillée comme unique abri. Nous faisons la connaissance de Rokuchan (Yoshitaka Zushi), le jeune attardé mental conduisant son train fantôme, en criant « Dodes'kaden ! », une onomatopée désignant le cliquetis des roues du tramway à la jonction entre chaque rail ; de la douce Katsuko (Tomoko Yamazaki) exploitée par un oncle pervers et tyrannique ; du misérable mendiant (Noboru Mitani) promettant à son petit garçon (Hiroyuki Kawase) de lui bâtir un jour une villa somptueuse au sommet de la colline ; de deux jeunes hommes, Hatsu (Kunie Tanaka) et Mazuo (Hisachi Igawa), qui au terme d'une beuverie, échangent leurs épouses ; de Shima (Junzaburô Ban), opprimé par sa femme tyrannique (Kiyoko Tange), ne traduisant sa souffrance que par un tic affreux agitant tout son corps à la manière d'un pantin ; de la douce Ochô (Tomosoko Naraoka), incapable de se faire pardonner une incartade par son époux Hei (Hiroshi Akutagawa) ; de Tanba (Atsushi Watanabe), le vieil artisan, tentant de prodiguer un peu d'empathie et de sagesse au milieu de toute cette misère...⁸⁵

(L'idée du train fou sera reprise bien avant au Japon, dès 1975, dans le thriller catastrophe Super Express 109⁸⁶)

Dodes'kaden est le premier film de Akira Kurosawa en couleurs. Et quelles couleurs. Flamboiement, débauche, orgie de couleurs. Désirant casser toute tentation réaliste, Akira Kurosawa fait teindre les déchets dans des roses, des verts et des dorés étincelants. Lorsque la pluie se met à tomber, provoquant par réaction chimique des mutations de couleurs des plus étranges, Kurosawa-généralement enclin à se plaindre de la météo- est cette fois en extase.

La longueur des prises, la stylisation extrême des images et du jeu des comédiens, atteignent une artificialité totalement assumée.

Alors que l'obsession du cinéaste a toujours été la recherche du réalisme, et sans jamais renoncer à contrôler le plus infime détail présent à l'intérieur de son cadre, Akira Kurosawa invente dans ce film un onirisme naturaliste en déployant un éventail de codes chromatiques : le vert nauséeux traduisant l'agonie de l'enfant empoisonné par le poisson avarié, ou bien le rouge du crime flétrissant l'innocence. Après la barbarie du viol perpétré par l'oncle tyrannique, la malheureuse Katsuko repose sur un tapis rouge de pétales de fleurs artificielles, traduction graphique de la

85 Christophe Champclaux, livret DVD

86 *Shinkansen daibakuha (The Bullet Train)*, réalisé par Junya Sato

sanglante blessure qu'elle vient de subir. (On notera qu'il s'agit d'un des modes du rêve : le déplacement freudien, évoqué dans la première partie du présent travail). Sur un mode plus léger, les costumes et les habitations de Hatsu et Masuo sont coordonnées à la façon d'une comédie musicale de la MGM : rouge et bleu pour Hatsu, jaune et vert pour Masuo. Les tenues de leurs épouses respectives étant harmonisées de la même façon, lorsqu'ils procèdent à leur échange scandaleux, le mélange disgracieux des couleurs renforce le comique de la situation.

Mais l'une des plus belles découvertes dans ce film a été pour moi le travail du son. Le titre lui-même lui rend hommage puisqu'il correspond au Boogiewoogie du train (l'équivalent d'une onomatopée, « Tchou Tchou »).

Le film s'ouvre sur le bruit d'un tramway, et son reflet dans les vitres d'une habitation de fortune, celle de Rokuchan et de sa mère. Rokuchan se tient sur le perron et regarde passer le train si cher à son cœur, nous sommes dans son point de vue. Nous réalisons progressivement qu'il n'existe que dans son imagination, nous ne l'avons pas vu directement, c'est par l'intermédiaire d'une surface réflexive, la surface de l'imagination, et par le son que ce train s'est matérialisé.

L'ouverture du film exploite la richesse des rythmes de la mise en résonnances des sons entre eux : en effet, les prières de la mère et le rythme qu'elle crée en tapant sur ces morceaux de bois fait écho au son du tramway, l'horloge prend alors le relais de ce motif.

L'utilisation de la musique et la mise en scène d'un tram imaginaire grâce à une image mentale crée une tension entre l'invisible et le visible (on notera la référence au Pacific 231). La musique démarre sur le même type de rythme que « Dodes'kaden » et accélère ensuite le *tempo*, notamment avec l'apparition des enfants à l'image. La musique est rétrécie à quelques instruments qui sont aux extrêmes, elle se confronte avec l'univers du bruit (bruit en tant que matière complexe qui grouille tout le temps, aléatoires, en opposition aux notes tenues - des frottements, attaques, pincements, c'est-à-dire des sons qui ont une durée de vie non instantanée - et aux tensions harmoniques de la musique). Le « bruit dans la musique » concerne uniquement les percussions et non pas les notes tenues. L'opposition bruit/musique est plus poussée, elle est plus complexe qu'une simple séparation. En effet, la musique ici commence avec quelques percussions, elle gonfle puis se ré-amenuise et s'apparente alors à du bruit.

Le point de liaison entre bruits réels et bruits imaginés : les onomatopées du personnage lui-même. Le bruit de la bouche est relayé par la musique, le *zoom* avant est rythmé par le « Dodes'kaden ». Il existe alors une véritable partition sonore entre les voix, les bruits, les pas,



Captures écran: *Le Narcisse Noir*

la musiques etc.

Glissement progressif dans le Narcisse Noir (1947) de Michael Powell et Emeric Pressburger

Revenons plus en détail sur le travail du son dans *le Narcisse Noir*, car le rapport trouble au réel et le glissement qui est opéré ne passent pas seulement par le travail d'une musique, utilisée comme un effet (comme nous l'avons vu précédemment), mais c'est l'intégralité de la bande son qui participe de ce dérèglement qui va crescendo dans le film.

- ***Les motifs***

Dès l'arrivée des nonnes dans l'ancien Harem situé sur les renforts de l'Himalaya, des motifs se mettent en place dans la caractérisation du lieu. L'omniprésence du vent, qui est renforcé par des affordances dans la musique : les voix elles même rappellent le murmure du vent.

Par ailleurs, c'est un élément non seulement caractérisé au son, car il est porté par l'intégralité de la mise en scène. En effet, à plusieurs reprises, les sœurs font allusion à ce vent. Qui plus est, il y a des plans qui soutiennent et le font exister à l'image : mouvement dans les feuillages, mouvements dans les robes des sœurs. Il s'immisce partout et fait partie intégrante de la grammaire du film et du paysage (visuel et sonore) de ce dernier.

Un autre motif s'installe progressivement tout au long du film, ce sont les cloches. Encore une fois, la cloche fait partie du rituel, de la vie quotidienne parfaitement réglée des sœurs. Elles marquent le passage du temps et graduellement, elles suggèrent, comme un repère temporel, l'influence du lieu sur l'état d'esprit de ces dernières. Elles se sentent de plus en plus sujettes à leurs passions.

L'autre son qui va jalonner le film, ce sont les tambours. Ils sont introduits pour la première fois, peu de temps après l'arrivée des sœurs dans cet étrange endroit. Alors qu'elles demandent quelle est la raison et l'origine de ce rythme, on leur explique que le fils du général est malade, tant que les tambours retentissent, c'est qu'il vit. En revanche, à l'instant où les tambours s'arrêteront, cela signifiera la mort. Nous sommes encore une fois sur les jeux de sonorité : le tambour incarne les signes vitaux du fils du général. Cela instaure une tension, un rapport plus physique au lieu. Le lieu prend vie, son cœur bat, et le vent immisce le doute dans l'esprit des nonnes.

- ***Passages irréels***

A plusieurs reprises dans le film, nous basculons dans les souvenirs de la sœur supérieure Clodagh (Deborah Kerr). L'élément déclencheur réside dans la situation, dans une phrase prononcée, un chant. La première occurrence de ce retour dans le passé se passe à l'heure de

la prière. Les sœurs sont dans la chapelle du couvent, le vent souffle, un tintement au loin : est-ce un élément diégétique ou bien la musique qui commence ? Difficile à dire, ce qui favorise le trouble entre réel et souvenir. C'est à cette note que Deborah Kerr lève alors les yeux vers la fenêtre, comme pour en chercher l'origine. Le vent souffle de plus bel, marquant l'émergence de la musique. La remarque d'une des sœurs : « c'est une journée splendide » donne le départ pour se plonger dans les souvenirs de la sœur Clodagh : un plan rapproché sur le visage, un fondu, un crescendo dans la musique et l'apparition de l'eau au son : nous sommes alors avec elle et son amour de jeunesse, ils pêchent. La Deborah Kerr du passé répète cette même phrase, en écho « c'est une journée splendide ».

Les aboiements d'un chien nous ramènent à la réalité un bref instant, nous revenons au couvent, mais alors d'autres chiens se joignent au concert : nous retournons dans le passé, pour assister à une partie de chasse. C'est ainsi par l'intermédiaire des chiens, au son, que nous oscillons entre passé et présent, les deux espaces temps coexistent et se superposent grâce au son qui sert ainsi de liant. Alors que l'image est revenue sur le visage de Deborah Kerr, son regard dans le vague, au loin, nous laisse entendre qu'elle est encore plongée dans ses souvenirs. Le chien aboie de plus belle, elle détourne alors le regard, visiblement de retour parmi les autres sœurs du couvent. Un raccord regard nous montre alors l'origine de ces aboiements. C'est la recherche de l'origine des sons qui nous ramène à la normale.

Dans les autres séquences de rêveries/souvenirs, le principe est le même. Par exemple, le soir du réveillon, alors qu'ils chantent pour Noël, c'est par l'intermédiaire de la musique diégétique que le passage au passé se fait : on passe d'une scène de chants au présent à une scène de chants au passé.

- ***Statu des sons dans la narration***

Ce qui participe du décalage progressif vers un certain onirisme dans le film, outre la progression psychologique qui passe par le jeu d'acteur, le travail de maquillage (la sœur Ruth notamment de plus en plus pâle, cernée, en sueur), de la lumière sur les décors (on sent d'avantage l'artificialité des décors, les couleurs sont contrastées, vives), c'est l'absence progressive de justification des sons. Plus besoin de montrer ou d'expliquer les tambours, les personnages n'interagissent plus de la même manière avec les sons qui surgissent. La frontière qui était trouble jusque-là et qui se jouait du spectateur, en le faisant s'interroger sur l'origine de ce qu'il entendait, a été franchie: on est maintenant plongé dans un onirisme plus assumé.

On notera qu'à partir de la deuxième moitié du film, la musique prend en charge de plus en plus frontalement les tourments de la sœur Ruth, notamment lorsque cette dernière est convoquée dans le bureau de la sœur Clodagh. Quand le jeune garçon apporte un verre de lait à la sœur Ruth, la musique est très basse, mais encore une fois elle souligne le caractère irréel de

la scène (la lumière est bien plus orange, les jeux de contrastes et la manière de filmer le décor) participe de cette déréalisation initiée par cette musique souterraine. On comprend progressivement que l'omniprésence du vent qui souffle dans le couvent incarne la magie du lieu.

Par ailleurs, lorsque la sœur Ruth s'abandonne à ses démons et sombre dans la folie, les tambours réapparaissent, on entend des oiseaux, des animaux étranges et réverbérés (dissimulés pas la nuit). Avant qu'elle ne perde connaissance, l'image devient rouge, et les tambours augmentent soudainement (encore une fois les tambours, en échos aux battements d'un cœur, nous ramènent à l'état physique, à la fiébrilité du personnage à ce moment-là).⁸⁷

Tout au long du film, la répétition de plans serrés sur les yeux (que ce soit ceux de Deborah Kerr ou bien ceux de Kathleen Byron) nous place dans l'intériorité des différents personnages, et contribue ainsi à nous plonger dans leur point de vue.

Dans le dernier quart du film, l'ensemble baigne dans une lumière orangée, les ombres sont plus denses, les contrastes plus marqués : le réalisme (relatif) du début laisse place à des décors plus artificiels : on bascule progressivement dans un autre registre (mais l'omniprésence du vent demeure). Par ailleurs, on fait appel à la figure du double (qui est souvent employée dans la littérature fantastique⁸⁸) dans la scène dans laquelle la sœur Clodagh se rend dans la chambre de la sœur Ruth. Elles sont assises l'une en face de l'autre, en un jeu de miroir (le miroir est d'ailleurs explicite, puisque la sœur Ruth s'en sert pour se maquiller.) En invoquant la figure du double, le symbole du miroir et avec la participation du son, le film bascule alors dans la folie que le lieu invoque.

La Vénus à la fourrure (2013) de Roman Polanski

Thomas (Mathieu Amalric), metteur en scène, se lamente dans un théâtre parisien vide. Sa journée passée à auditionner des comédiennes pour son adaptation de *La Vénus à la fourrure* de Sacher-Masoch a été un échec. Désespéré par le niveau des aspirantes, Thomas voit débarquer Vanda (Emmanuelle Seigner), trempée par la pluie et en retard pour l'audition. Le metteur en scène est d'abord rebuté par l'arrogance et l'apparente vulgarité de la jeune femme. Mais, plus l'audition avance, plus Vanda fait preuve de subtilité, parvenant régulièrement à surprendre Thomas, qui se laisse séduire par la comédienne. Un étrange jeu s'installe bientôt entre les deux personnages.

L'une des particularités du film est, d'une part, qu'il s'agit d'un huis-clos, donc un seul

87 Cf. à l'entretien avec Lucille Hadzihalilovic en annexe : il a été question du rôle des battements de cœurs dans certains de ses films

88 Cf à la partie I.c de ce mémoire.

décor est en jeu, et pas n'importe lequel puisqu'il s'agit d'un théâtre. D'autre part, il est en temps réel. Tous les ingrédients sont réunis pour en faire un film méta discursif sur la mise en scène, le rapport entre le metteur en scène et ses acteurs, par l'intermédiaire du théâtre.

La question du son est particulièrement intéressante car c'est grâce à lui que le vacillement du réel prend forme.

En effet, une grammaire s'installe progressivement dans le film, d'une manière assez ludique, les règles du jeu sont présentées au spectateur qui va circuler entre plusieurs degrés de représentation du réel. *La Vénus à la Fourrure* offre ainsi une promenade entre différents niveaux de récits. Il y a d'une part le niveau zéro : l'histoire de Thomas, metteur en scène qui fait passer des auditions. Dans un second temps, lorsque Mathieu Amalric fait passer l'audition à Emmanuelle Seigner, un autre niveau se dessine. A mesure qu'ils jouent, on voit apparaître un dernier niveau, celui du livre, la relation dominant(e)/dominé(e), la relation du metteur en scène (de théâtre et par son intermédiaire, celui de cinéma) avec ses acteurs.

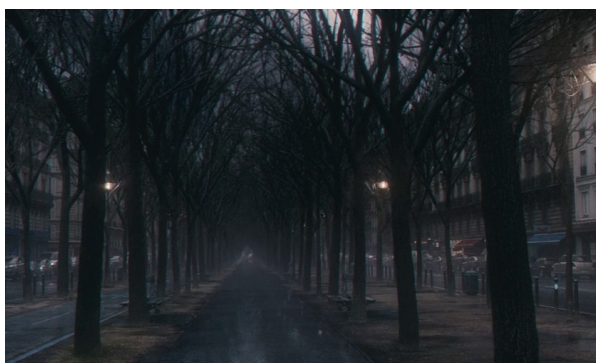
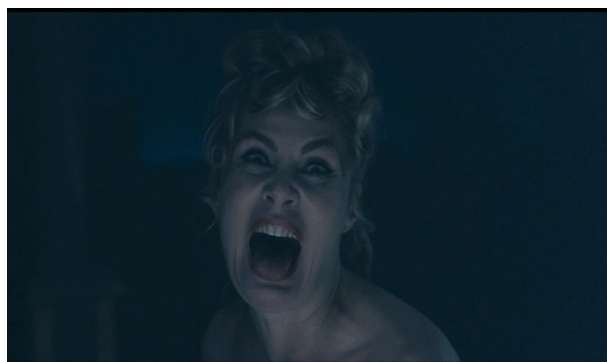
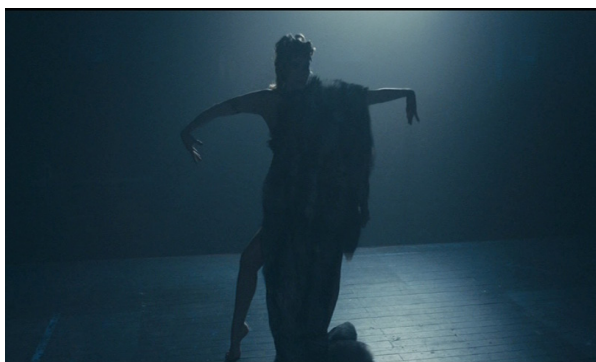
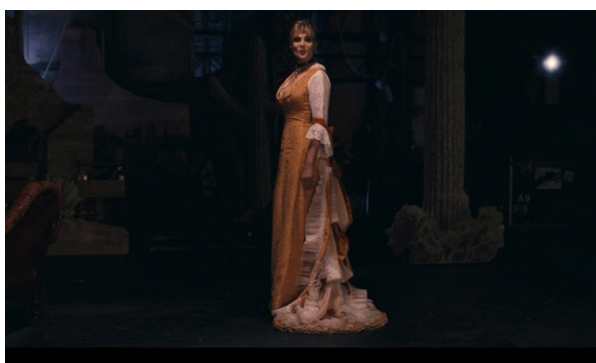
Dans le livre, le protagoniste, Severin Von Kusiemski, raconte au narrateur l'histoire de sa relation avec Wanda Von Dunajew, pendant que le narrateur raconte la conversation qu'il a eue en rêve avec une Venus revêtue de fourrure (sans doute inspirée par le tableau figurant dans le bureau de Severin représentant Vénus et ses suivantes). Severin raconte donc comment il est tombé amoureux de Wanda Von Dunajew, à qui il demande d'être traité de manière humiliante. Wanda, amoureuse, mais réticente, accepte sa demande, pour ne pas perdre Severin.

Et c'est à chaque fois par le son que les passages entre film, pièce de théâtre et livre s'exercent. Les règles, très clairement définies au début, vont être transgressées à mesure que le film avance, rendant trouble la frontière entre fiction littéraire (et de théâtre) et réalité fictionnelle du film.

D'ailleurs, le jeu avec le son qui va s'instaurer par la suite est malicieusement annoncé par le « toc-toc » que Vanda prononce. Le choix de lui faire faire cette onomatopée plutôt que de la faire frapper à la porte est annonciateur de ces jeux, comme un hommage aux didascalies dans les pièces de théâtre. D'ailleurs, lorsque Thomas explique à Vanda le début de la pièce, il raconte également le début du film « Toc-Toc-Toc, Vanda entre ».

- ***Mise en place des règles***

L'un des procédés qui est mis en place dès le début du film est l'émergence de la musique à chaque fois que Vanda et Thomas se donnent la réplique (dans la pièce). A l'instant même où ils rentrent dans leurs rôles respectifs, la diction d'Emmanuel Seigner est métamorphosée, c'est une



Captures écran: *La Vénus à la fourrure*, Roman Polanski

femme méconnaissable lorsqu'elle se drape dans son rôle :

- Elle change de façon de parler : niveau de langue plus soutenu (elle doit se cantonner au texte), on ne l'associe plus à la même catégorie sociale
- L'assise de sa voix : sa voix est plus basse, plus suave lorsqu'elle joue le rôle de la pièce
- L'intention et la diction : elle maîtrise la situation, elle est dans un jeu de séduction, elle articule davantage, le mode impératif domine alors le discours

Ainsi, la musique commence quand la magie de l'interprétation fait son œuvre. La réciproque est valable : dès qu'elle s'arrête de « jouer », la musique s'arrête également.

Par ailleurs, chaque événement « troublant » est marqué par la musique. On pourra par exemple considérer le moment où Vanda sort une veste d'époque (alors que Thomas lui faisait une boutade, « vous n'auriez pas une veste d'intérieur par hasard » lui dit-il en plaisantant, il constate qu'elle en a effectivement une, la coïncidence est troublante [les indices s'accumulent], l'origine et la date de la veste coïncident avec l'époque de la pièce : c'est d'autant plus déconcertant.)

- ***Première entorse aux règles***

En revanche, la deuxième fois qu'ils reprennent, la musique est absente. Le spectateur est dérouteré, cette règle qui avait été mise en place n'est-elle déjà plus d'actualité ? Roman Polanski brouille ainsi les pistes.

A plusieurs reprises, le charme est rompu par des didascalies « j'peux me décaler ? », « Kusiemski, debout, regarde la fourrure dans ses mains », des remarques de Vanda reprenant Thomas sur son jeu : « votre tante elle a fait quoi ? ». Il abaisse le scripte et entre de nouveau dans la danse, la musique peu reprendre, le trouble s'intensifie alors, et le procédé, fonctionne d'autant plus. Il n'est donc pas systématique, il faut, pour qu'il se manifeste, que le charme opère.

- ***Les interruptions /les ruptures***

Comme nous l'avons dit, le charme opère via l'intermédiaire de la musique, du jeu d'acteur et du caractère méta discursif de certaines répliques. Mais pas seulement. A mesure que le film avance, le son se manifeste à d'autres endroits. A la fin d'une phrase musicale, le silence se fait, et ce sont les sons imaginaires d'une tasse de café invisible qui prennent le relais de l'onirisme de cet échange : alors que Severin Von Kusiemski propose une tasse de café à Wanda, nous ne voyons pas la tasse mais nous l'entendons. Cette dichotomie image/son entretient la magie. La musique reprend discrètement, comme un accent supplémentaire. Nous sommes alors ramenés violemment à la raison avec un tranchant « on est en bas de la page trois » d'Emmanuelle Seigner. Outre les ruptures de ton, ce retour à la normale est incarné par un coup de tonnerre qui résonne, en écho à la réplique.

Dans la suite, un accessoire souvent utilisé dans les films où rêve et réel s'entremêlent : le téléphone.⁸⁹ Il incarne souvent un instrument de passage, de communication entre onirisme et réalité. Ici, c'est donc *La Chevauchée des Walkyries* de Wagner (sonnerie du téléphone de Thomas) qui retenti pour nous faire revenir à la réalité. La première fois, Thomas répond sur scène, la seconde fois, il s'en va en coulisse, comme pour marquer l'entracte de cette pièce imaginaire (l'audition).

« Ainsi, le sonore devient accessoire, et non plus structurant, accélérateur, vecteur énergétique, dispositif de la rythmique, machine à relance, machine créatrice du temps, puissant générateur de rêves⁹⁰ »

Avec cette mise en abyme à plusieurs niveaux, on note de belles trouvailles sonores, des bruitages donnant vie à des gestes mimés. Au fil de l'audition, les dialogues de la pièce se mêlent de plus en plus aux dialogues entre actrice et metteur en scène, comme un piège se refermant sur ce dernier. Tour à tour Vénus envoûtante, duchesse SM, actrice vulgaire mâchouillant un chewing-gum ou psychanalyste en porte-jarretelles, les règles sont enfreintes à tous les niveaux (rapport de pouvoir, règles de mise en scène, règles au son). En effet, on notera qu'Emmanuelle Seigner se met à la console pour changer les lumières sur scène, les rôles s'échangent d'ores et déjà, elle prend les choses en main, les rapports de force s'inversent.

A la fin du film, les malicieux procédés au son l'avaient annoncé, les jeux de domination et de soumission se sont fatalement inversés entre Thomas et Vanda jusqu'à ce que la femme prenne le pouvoir dans une danse rituelle, nue, agitant une fourrure comme un scalp face à un metteur en scène travesti et attaché à un totem phallique. Ainsi, dans la dernière scène, le décor disparaît (tout est sombre, nous ne voyons plus que Mathieu Amalric attaché, éclairé par un unique projecteur). Le son est bien plus resserré (à l'instar de l'image qui ne focalise plus que sur ce qui est éclairé par ce seul projecteur). La bande sonore est seulement habitée par la musique, et cette voix monstrueuse qui est maintenant celle d'Emmanuelle Seigner (la voix est distordue, traitée fréquemment, déshumanisée).

89 On a *La science des rêves* (2006) de Michel Gondry que nous avons évoqué précédemment. On peut également considérer *Lost Highway* (2001) de David Lynch ou bien encore *Matrix* (1999) de Lana Wachowski et Lilly Wachowski. C'est via un téléphone qu'on sort de la Matrice. Il s'agit par ailleurs d'un des symboles du passage et de la coexistence rêve/réel évoqué en première partie du mémoire.

90 Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*, Ed. 50 Questions, Paris, Klincksieck, 2016, p. 109

Conclusion

CONCLUSION

Dès les débuts du cinématographe, l'analogie entre l'expérience de la projection et celle du rêve a été soulignée. A l'instar du rêve, le film construit une autre réalité. Un jeu s'opère sur l'espace filmique, sur la temporalité (par le ralentissement ou l'accélération de l'action). Selon Emmanuel Plasseraud, dans le cinéma classique « les rêves, comme d'ailleurs la folie, l'hypnose, les souvenirs ou les hallucinations, ne sont pas exclus du cinéma classique, mais ils sont analysés d'un point de vue extérieur, parfois clinique, ou alors délimités par des signes de ponctuations pour former des séquences oniriques hallucinatoires, ou de souvenir, indiquant l'état d'esprit inconscient d'un personnage »⁹¹.

Le son relativise la vision par sa simple présence. Mais ce qui est remarquable, c'est l'inconscience dans laquelle cela s'accomplit, la clandestinité dans laquelle le sonore agit. Curieuse faculté de déplacer la perception de l'objet auquel il est associé sans jamais véritablement apparaître. Fantôme, il gouverne secrètement le visuel

(Noguez, 1990 : 14)

« Cette 'non-visibilité' du son tient à bon nombre de raisons. Nous pourrions d'abord avancer qu'elle est liée à sa virtualité, que cette plasticité sonore reste « volatile ». Elle tient surtout au fait que les sons nous appartiennent personnellement, préalablement à toute audition. Les sons sont en nous avant même d'être entendus, l'écoute ne constitue qu'une reconnaissance de notre capital. C'est notre mémoire qui nous permet de les reconnaître, même quand ils ne sont pas objectivité. Il est subjectif et directement relié à la sensation. »

(Daniel DESHAYS, Pour une écriture du son, p.147)

La question du rêve et de notre rapport au réel traverse la frontière entre les arts et les sciences pour nous offrir un lieu commun qui interroge ses représentations. Le son, par l'épaisseur qu'il apporte aux images, sa capacité d'incarnation, la tension qu'il peut créer avec l'image, animer l'inanimé convoque des motifs récurrents du rêve et en font un outils privilégié pour le signifier.

91 Emmanuel Plasseraud, *Cinéma et imaginaire baroque*, Villeneuve d'Asq, Presses universitaires du Septentrion, 2007, p.65.

Pour autant, par essence, le rêve, l'irréel ne sauraient exister sans être définies dans le contexte d'une intériorité. En effet, le vacillement se fait toujours relativement à une conscience car c'est au travers de nos perceptions que nous nous approprions le monde sensible, et pouvons ainsi déceler les fissures du réel. En ce sens, le son est tout indiqué. Quand par exemple une rumeur confuse de bruits ou une musique accompagne le gros plan d'un visage, on éprouve de manière particulièrement vive, ce rapport chorégraphique au film. Le gros plan (visuel, ou sonore) abstrait l'objet, isole les coordonnées spatio-temporelles dans lesquelles le film s'inscrit pour le faire accéder à une autre dimension.

Ainsi, le sonore entraîne une désorientation. Initialement considéré comme un outil censé homogénéiser l'espace en liant des fragments séparés, il noie leurs contours et crée des moments où se perdent le sens de la mesure, de l'échelle, la perception de proximité. Il déplace la représentation et ce dérangement conduit à observer comment, dans son entretien syncopé avec l'image, il démultiplie les lieux et fait proliférer les hypothèses narratives, faisant ainsi vaciller les frontières du réel.

L'un des films qui cristallise un certain nombre des rencontres entre les arts et la psychanalyse n'est autre que *La Maison du docteur Edwards / Spellbound* (1945) dans lequel Alfred Hitchcock évoque ces signes de ponctuations classiques du rêve avec lesquels il cherche à rompre. Sa collaboration avec Salvador Dalí souligne l'influence du mouvement surréaliste sur le travail du rêve au cinéma.

Ce projet s'est avéré être extrêmement enrichissant pour moi, à bien des égards. Outre le fait de mettre en pratique, de tester et d'illustrer certaines questions que j'ai soulevées dans mon mémoire, d'aborder de nombreuses questions à la fois techniques et artistiques, de prendre des risques de faire des expériences, j'ai surtout énormément appris sur mon futur métier à tous les stades de fabrication du film.

Sur le plateau, travailler avec un ingénieur du son m'a permis de mettre en perspectives certaines questions sur le rapport avec le réalisateur ou la réalisatrice en amont du tournage, et sur le plateau. Quelle place occuper sur un plateau ? Quelles sont les discussions qu'il faut nourrir sur le tournage, et en amont ? Choisir le bon moment pour interagir avec la mise en scène, prendre des initiatives au bon moment et poser des questions quand il le faut. Mon expérience avec l'ingénieur du son sur mon film ne s'est pas bien passée, mais j'ai justement pu constater ce qu'il ne faut pas faire, les erreurs à ne pas commettre.

J'ai pris en charge la première moitié du montage son (sur cinq semaines, j'ai passé un peu moins de deux semaines à monter le son), et j'ai pu constater à quel point le recul est important dans la construction du film au son. La tâche a été à la fois pénible et salutaire pour moi, car je pense que j'avais besoin de me confronter à cette difficulté de monter seule pour pouvoir lâcher prise

et faire entièrement confiance à quelqu'un d'autre pour faire le travail. L'échange s'est avéré d'autant plus enrichissant avec Théo Serror, le monteur son car il s'est heurté aux mêmes difficultés que moi avant lui, mais il a également pu saisir mes envies en voyant les matières que j'avais déjà posées sur le film.

L'échange avec un monteur son a été riche à plusieurs endroits : d'une part j'ai pu observer et apprécier une méthode de travail très différente de la mienne, mais j'ai surtout pu constater ce que c'est que de chercher l'identité sonore de son film, en tant que réalisatrice. En effet, je n'avais pas forcément pris la mesure de la difficulté, en réalisation, et particulièrement à l'endroit du montage son, de transmettre sa vision (ou son écoute devrais-je dire) du film, surtout quand on a des idées très précises et ambitieuses de ce que l'on cherche à obtenir. Cela m'a permis de repenser le dialogue à ce stade.

Forte de cette expérience, je me sens aujourd'hui plus apte à répondre aux attentes d'un ou d'une réalisateur/réalisatrice car j'ai moi-même expérimenté ce rôle.

Annexe

ENTRETIEN AVEC MA TUTRICE

ANNEXE

Retranscription de l'entretien avec Lucile Hadzihalilovic du 10 Avril 2019

Les débuts de film :

Dans la plupart de ses films, Lucile Hadzihalilovic commence par une forme de prologue très immersif et sensoriel dans lequel le son à la part belle.

Dans son court-métrage *Nectar* (2014), le film s'ouvre sur un bourdonnement d'abeilles. Il s'agit de quelque chose d'abstrait, de la matière pure qu'elle avait envie d'expérimenter dans le film.

Dans *Évolution* (2015), au même titre, il s'agit encore une fois d'entrer dans le film avec de la matière pure, qu'elle soit lumineuse avec les rayons du soleil qui viennent percer ici ou là à travers la mer, ou bien le grondement de l'eau puisqu'il s'agit de scènes sous-marines.

Pour Lucile, questionner le travail de la matière permet d'instaurer un espace d'intérieur, de rentrer dans une intimité.

Dans le début *d'Évolution*, ce début suggère l'irruption de quelque chose, ce qui vient au départ arrive, avant même l'arrivée de l'enfant (qui est le personnage principal du film, c'est à travers son point de vue que le film se situe).

Questions de point de vue et expression d'une intériorité :

Dans beaucoup de ses films (*Innocence*, *Évolution*, *La bouche de Jean-Pierre*), il est question de l'enfance, le spectateur se met à la place de l'enfant.

Dans *Évolution* (2015), l'entrée en matière dans les films permet de se placer dans l'intimité d'un personnage. L'idée était d'avoir quelque chose d'intérieur, d'exprimer les sensations de cet enfant qui n'est pas très expressif. Pour pallier à un manque à l'image, ou bien simplement parce que ça dépendait du son, dans un monde où elle s'est privée de musique.

Tout le film s'articule autour du microcosme que l'enfant a créé à l'intérieur du lieu, même s'il n'est pas à l'image, le début du film installe ce systématisme qui place ainsi le reste des images dans son point de vue.

On peut évoquer le leitmotiv de l'endormissement et du réveil, systématique au début, il revient de moins en moins fréquemment au long du film. A un moment, c'est acquis, on est à l'intérieur de son monde représenté, projeté. Il n'a plus besoin d'être montré pour qu'on sente son point de vue.

Pour autant, quand on évoque la scène de l'infirmière à côté du cadavre de l'un des gar-

çons : c'est très intérieur, et pourtant, ce ne peut pas être (d'un point de vue logique, le point de vue de l'enfant). Pourtant, la construction du film autour de l'intériorité et du point de vue du garçon instaure une tension qui va parcourir le reste du film : sommes-nous dans le point de vue de l'enfant ?

Scène de rêve dans *Évolution*

L'intégralité du film s'inscrit dans une atmosphère clairement imaginaire. Pour autant, l'une des scènes du film revêt un caractère particulier par le traitement (sonore, entre autres) qui en est fait.

Il s'agit de la scène dans laquelle l'enfant est assis au bord de l'eau, aux côtés de l'infirmière : il lui touche le dos (qui possède des marques étranges, comme des ventouses d'étoiles de mer).

Outre le fait que cette scène est extraite d'une logique de déroulement des événements, Lucile et sa Fabiola Ordoño (monteuse son) ont enlevé le son de la mer, elle est ainsi complètement épurée. C'est une scène d'autant plus rêvée que le reste car tout au long du film, le son des vagues est très travaillé, et est omniprésent. Ici, alors qu'ils sont assis au bord de la mer, l'absence de ce son qui fait partie du champ lexical du film extrait cette séquence de la réalité du film.

Lucile confie que le film s'est heurté à l'incompréhension des lecteurs lors de la recherche de financement, la même question revenait sans cesse : c'est vrai ou ce n'est pas vrai ? C'est bien là le sujet du film.

C'est l'ambivalence, l'ambiguïté qu'on éprouve quand on est enfant, face au monde des adultes dont on ne détient pas les codes. Est-ce ma mère ? ou pas ? C'est le trouble qu'elle voulait rendre. De manière évidente pour Lucile, le son ramène le monde intérieur de l'enfant, même si apparemment on est dans le monde extérieur.

Dans le travail de Lucile Hadzihalilovic, on ne peut ignorer l'atmosphère particulière, elle parvient à déployer un univers complètement extrait de la réalité, et ça passe notamment par une sélection des sons (déréalisation par l'absence de certains sons)

Elle est parvenue à créer une bulle de réalité grâce à l'absence de certains sons. Elles ont fait, à l'aide de sa monteuse son (Fabiola Ordoño), une sélection des sons. Ainsi, la réalité manque, même de manière inconsciente : il n'y a que le bruit de vague et du vent, et c'est tout. Il n'y a rien d'autre. Elles se sont interdit les oiseaux dans les sons d'ambiances, elles coupaient le moindre oiseau pour créer le monde sous cloche : c'est cette économie du son, le fait de ne pas essayer la richesse et au contraire de chercher le minimalisme, c'est ça qui crée cette image intérieure.

On notera également le procédé à l'image : il y a peu de couleurs dans *Évolution*. L'aspect vétuste des habitations, le budget en deçà de ce qu'il aurait fallu pour le film renforce cette impression d'irréel. Et ce minimaliste a une autre conséquence : dès qu'il y a un son, il prend une ampleur dramatique, car il y en avait peu jusque-là.

De même, dans la scène avec les fœtus, elles (Lucile et Fabiola, la monteuse son) ont dramatisé en enlevant tous les sons : elles ont même enlevé l'ambiance neutre ce qui crée une ambiance très étrange, un vide inhabituel.

La musicalité et répétition de motifs dans les films de Lucile Hadzihalilovic

Dans *Le Narcisse Noir* de Michael Powell (1949), la manière dont il utilise la musique comme un effet est intéressant. La manière dont il arrête ou fait démarrer la musique dans ses films est particulièrement travaillée et participe d'une déréalisation m'explique Lucile.

A la fin d'*Évolution* ; on voit les lumières de la ville. Cette image constitue un élargissement du champ lexical sonore du film : jusque-là, les seuls sons utilisés, étaient l'eau, les vagues et le vent. Les sons de la ville sont ainsi rentrés dans la partition, mais étant donné l'ordre établi dans le début du film, elle ne pouvait pas les traiter de manière naturaliste ou chaotique. Ce fut un très gros travail pour Fabiola Ordoño (la monteuse son) ; c'est quasiment une partition musicale avec les sons de la ville qu'elle a recréée.

Tout d'un coup il y avait une richesse : métallique, graves, sons de sirène : c'est un autre monde (le vent et l'eau qui constituaient les éléments fondamentaux du film jusque-là sont devenus alors des sirènes, des sons métalliques et s'organisent pour former un autre monde réglé). Ça a été assez difficile de conserver la musicalité trouvée en montage son après le passage du mixage, c'était un équilibre fragile.

Question des motifs dans ses films

Dans la filmographie de Lucile, on peut noter la récurrence sur l'œil et l'oreille qui invite à rentrer dans l'intériorité du personnage. C'est un rappel, leitmotiv, qui est instauré au début et dont on peut rapidement se passer dans la suite du film.

Autre motif qui permet de rentrer dans l'intériorité du personnage dans *Évolution* par exemple :

Dans l'hôpital, il s'agit de gros plans, sur les gouttes de sueurs sur le front de l'enfant mal en point qui font échos aux gros plans sur la condensation sur les murs de l'hôpital ; le décor prend en charge l'état physique et psychique du personnage : on repart dans sa tête. C'est l'occasion de rappeler l'intériorité encore plus : l'hôpital devient son corps. C'est un état physique. Par ailleurs, Lucile m'indique que sur les conseils de Valérie Deloof qui lui a fait des retours sur le film et particulièrement sur le travail du son, elles ont ajouté avec Fabiola sur cette séquence un battement, afin de renforcer au son le lien avec l'enfant et son état physique.

La prise en charge par le son de l'état émotionnel se fait également grâce aux éléments météorologiques : alors que l'enfant, visiblement en colère, écrase une étoile de mer à coup de rocher, le tonnerre se lève, puis une contre-plongée sur sa mère, qui arrive simultanément avec un nouveau grondement de tonnerre suggère la colère de la mère. L'effet marche d'autant plus que le jeu des acteurs est très sobre. Ce sont les éléments sonores, justifiées par les éléments de la nature qui prennent en charge l'état émotionnel. On notera que le tonnerre gronde sans jamais que la pluie n'arrive.

D'une certaine manière, le monde obéit aux émotions des personnages.

Dans le son, on perçoit moins consciemment ces effets.

Lucile cite le travail de David Lean dans *La fille de Ryan* (1970) : c'est l'histoire de désir charnel. Il utilise beaucoup les éléments de la nature comme écho aux émotions du personnage. Il utilise le son comme manière d'amplifier les émotions du personnage. Dans *Évolution* : les personnages sont neutres, le son a encore plus de place à jouer.

L'utilisation d'un son continue qui instaure tout au long du film une certaine tension, un mal-être, qui se voit renforcé, quand ce son omniprésent se fait silence le temps d'un instant

Dans *La Bouche de Jean-Pierre* (1996), on note un vrombissement continue durant le film. C'est une succession de rumble dans le film qui sont tous pris en charge par l'image (buzz d'un néon, vrombissement d'une climatisation, moteur d'un ascenseur...) Omniprésente durant tout le film, cette basse continue colore l'atmosphère du film, il y a des variations, mais elle est toujours là d'une manière ou d'une autre, oscillant entre plusieurs tonalités, on en vient presque à l'oublier (ce qui détourne un peu l'utilisation classique de ce motif, qui surgit généralement sur un moment de tension du film.). C'est alors la disparition de cet élément qui va créer une tension, un malaise : quelque chose se passe alors dans la dramaturgie du film.

Lucile me confit que pour ce film, elle s'était beaucoup inspirée de *Star Suburb* (1983) de Stéphane Drouot. Dans ce dernier, tout se passe dans un appartement. Il s'agit d'un HLM du futur qui est dans l'espace. Stéphane Drouot avait utilisé des sons d'appartement pour créer l'atmosphère, un effet dramatique.

En prenant seulement certains de ces sons caractéristiques du lieu, c'est une manière de tisser un lien très fort entre le personnage et son environnement, l'environnement étant une forme d'incarnation de son état intérieur.

La raréfaction ou la répétition des sons et le travail de l'hors-champ dans la construction de l'univers des films

Dans *Innocence*, la mise en place d'un effet « sous cloche » a posé problème car sur le tournage, ils ne pouvaient pas forcément contrôler tous les facteurs extérieurs. Ils ont donc eu

des soucis sur le tournage avec les avions notamment.

Lucile voulait donner l'impression que le monde n'existe pas en dehors de ce qu'on voit. Il n'y a pas d'hors-champ. Dans *Innocence*, l'une des seules émergences d'un ailleurs existe quand l'une des petites filles se tient près du mur qui sépare la pension du monde extérieur. On ne voit pas ce qu'il y a au-delà du mur, mais on entend des coups de feu : ce sont des chasseurs. Il s'agit un hors champ qui existe encore dans ce monde. La nature de ces sons du hors champ a double emploi : elle manifeste d'un danger du monde extérieur, et elle appartient au monde du conte, ramène dans l'univers du conte, dans la forêt, une petite fille, des chasseurs. On peut alors aller chercher des sons dans ce registre. Les contes ont à voir avec des archétypes de l'inconscient, ce qui convient bien à l'univers souterrain qui est déployé dans le film (en effet, dans le film, la nuit venue, les institutrices de la pension emmènent les fillettes dans les souterrains. Elles ouvrent un passage secret, dissimulé dans la pendule, et mènent les enfants dans un théâtre rêvé ou presque, dans lequel elles doivent interpréter le ballet qu'elles répètent en classe de danse classique la journée). Les sons utilisés sont des sons que l'on ressent physiquement, ils sont souterrains, ce qui marche bien avec l'idée du conte. Les contes utilisent des motifs qui sont des choses de l'inconscient.

Comment distinguer le dérèglement d'une réalité en décalage ?

Dans chacun de ses films, Lucile installe une atmosphère particulière qui ancre le film dans un décalage avec la réalité de notre monde sans pour autant situer ses films dans un univers complètement imaginaire, la frontière est trouble, alors comment parvenir à distinguer les dérèglements d'un monde qui n'est pas tout à fait le nôtre ?

En faisant *Évolution*, Lucile s'est posée avec sa monteuse (Nassim Gordji Tehrani) la question : A quel moment commence-t-on à voir que ce n'est pas normal ? Les éléments qui créent une ambiguïté sont l'aspect de la soupe que la mère sert au petit, et l'attitude de la mère : Ces éléments font comprendre au spectateur que nous ne sommes pas tout à fait dans le réel. La réalité du film est en décalage. Mais c'est de manière plus tranchée le plan dans lequel les femmes lavent les garçons dans l'eau qui marque ce décalage : c'est la scène dans laquelle nous ne sommes pas encré dans la réalité.

Pour *Innocence*, on le découvre dès l'ouverture puisque la petite Iris arrive dans un cercueil.

Le début des films : une expérience sensorielle

Dans beaucoup de ses films, les premières images et les premiers sons constituent une forme de sas : on entre dans les films en passant par une expérience de l'ordre des sensations, c'est étrange, c'est immersif. C'est ce qui nous plonge efficacement dans le point de vue du ou des personnages principaux. Dans *Innocence* par exemple, on entre dans le film avec le trajet depuis

l'intérieur d'un cercueil. Les cartons du début tremblent, comme pour suggérer ce mouvement de bringuebatement qui existe au son : c'est l'arrivée de la petite Iris. Puis le grondement de l'eau.

Dans *La bouche de Jean-Pierre* : on entre par les plans de décor avec une successions de buzz assez prenants. Pour *Évolution*, ce sont des plans sous-marins : les rayons du soleil percent à travers la surface de l'eau. Nous sommes dans de la matière pure.

Prise en charge des émotions des personnages par le son

Lorsqu'on considère la manière dont la bande son prend en charge les émotions ou bien l'état physique des personnages dans les films de Lucile, on peut considérer l'exemple d'*Évolution*. Dans l'hôpital, alors que Nicolas est allongé, il se sent mal, on entend son cœur qui bat. Cet effet est renforcé par un travail en adéquation avec les décors : des gouttes d'eau ruisselles sur les murs de l'hôpital, à l'instar des gouttes de sueur qui perles sur le front de l'enfant. En parallèle, on peut considérer une même utilisation du battement de cœur dans *La bouche de Jean-Pierre*. Lorsque la mère de la petite fille est à l'hôpital, on la voit allongée, mal en point, et le bip du monitoring (appareil qui n'est par ailleurs pas forcément très visible à l'image) est l'élément sonore dominant sur ces plans. Cela crée une tension immédiatement.

Lucile m'explique les discussions qu'elle a eu avec Valérie Deloof (à qui Lucile a demandé conseil) sur la question du son dans *Évolution*. C'est notamment suite à cette discussion que la construction du son dans la séquence dans l'hôpital s'est faite. Valérie a pointé la nécessité de s'accrocher d'avantage au personnage à ce moment-là. Qui plus est, cela permet de donner un rythme, une tension et être plus intérieur. Ça participe d'une identification, d'une empathie avec le personnage, on est en écho.

On retrouve aussi le tic-tac de l'horloge dans *Innocence* par exemple qui fonctionne d'une certaine manière comme un battement de cœur. En effet, l'horloge constitue le cœur du lieu, c'est un son rassurant, ça instaure une tension inexorable, du familier. Tout au long du film, c'est un motif qu'on retrouvera de manière régulière (plan sur l'horloge, tic-tac des aiguilles), d'une manière simple et efficace, cela permet de rendre sensible le temps qui passe.

Les règles : construction de règles pour mieux les transgresser

Par ailleurs, cette récurrence de l'horloge permet d'accentuer le rituel des horaires dans le film. En effet, chaque journée est organisée très précisément, à chaque heure correspond son activité. Il y a un gout pour le rituel du décompte (les petites filles comptent les heures, les sauts à la corde.) On retrouvera ce même motif du décompte dans *Évolution* (lorsque les infirmières endorment Nicolas, il y aura également un décompte). C'est quelque chose qui appartient à l'univers de l'enfance.

On constate l'occurrence de règles dans *Innocence* (chaque fillette dans sa maison,

à chaque tranche d'âge une couleur de ruban, des horaires strictes...), La bouche de Jean-Pierre (chez la tante de la petite fille, il y a des espaces restreints dans lesquelles la fillette peut ou ne peut pas aller, cette dernière ne doit pas jouer avec ce qui ne lui appartient pas, elle ne peut pas aller chez le voisin...)

Ces règles qui appartiennent principalement au monde de l'enfance sont oppressantes, contraignantes, mais elles permettent surtout de styliser les films en instaurant une atmosphère. Instaurer beaucoup de règles en peu de temps implique une déréalisation.

Par ailleurs, Lucile m'explique qu'elle construit une structure déstructurant dans les films. Il s'agit d'installer quelque chose qui se dérègle progressivement avec Alanté (Alanté Kavaité, la coscénariste). Comment est-ce qu'on peut voir que c'est anormal : c'est parce qu'on a instauré une forme de répétition. Comment installer la normalité dans le monde anormale du film ? Il faut instaurer de manière volontariste les règles de ce monde inconnu, pour qu'ensuite le spectateur puisse comprendre ce qui est anormal.

Quand on enlève un élément qui était là tout le temps au son : le Rumble omniprésent dans La bouche de Jean-Pierre par exemple disparaît, on sent l'anormalité.

Idem dans *Évolution*, Il y a eu un gros travail sur les matières des vagues. Tantôt plus douces et englobantes, les vagues très percutantes et violentes surgissent parfois et sonnent le réveil du personnage principal à un moment du film. Ainsi c'est autour du champ lexical des vagues que le montage son s'est construit. C'est, alors que l'enfant et l'infirmière sont au bord de l'eau, et que les vagues sont silencieuses qu'on perçoit l'anormal : en se passant des vagues, nous sommes plongés dans un ailleurs, dans un rêve.

Le son relève d'une mémoire personnelle et subjective

Lucile évoque la difficulté de travailler le son : comme le son relève d'une mémoire très personnelle et subjective, un même son n'éveillera pas les mêmes sensations, cela va varier en fonctions des personnes. Comment dissocier les différents sons ? Comment les discriminer ? Lucile m'explique que passage montage son/mixage a été compliqué sur *Évolution*.

Quand Nicolas est à moitié réveillé et que l'infirmière va chercher l'enfant (dans l'hôpital) : on ne sait pas à quoi se référer. Les équilibres du mixage changent la perception, et Lucile s'est sentie dépossédée des sons et des impressions qu'ils génèrent au stade du montage son. Le mixage relève de la sensation, de choses intuitives : comment dire que ça ne va pas si on ne le sait pas soi-même ?

Ce n'est pas purement objectif : trouver un mixeur qui aura la même sensibilité n'est pas chose aisée. Comment transmettre quelque chose de si abstrait à d'autres ?

Comment communiquer ces sensations subjectives au stade du mixage ?

Au début du mixage d'*Évolution* lorsqu'elles (Lucile et Fabiola) ont écouté le montage son pour la première fois au studio elles ont beaucoup aimé. Elles ont bien aimé la vie, la dynamique qui existait, mais après la première passe de mixage, le chaos organisé avait été tué. La manière dont le mixage a domestiqué, cassé le chaotique du montage son a été terrible pour Lucile.

Par ailleurs, Lucile déplore la séparation trop nette qui existe entre le montage image et le montage son. Elle voudrait que les monteurs sons interviennent dès le montage image. Malheureusement l'économie des films et la disponibilité des différents acteurs de la post-production ne permet pas toujours d'établir un tel rapport et une telle circulation entre les différents pôles, et c'est bien dommage. Par ailleurs, le fait d'étaler la post-production sur différents pays ne facilite clairement pas cet échange et les discussions.

La musique dans les films

Dans *Évolution*, Lucile ne voulait pas du tout de musique sur le film mais Nassim (monteuse image) ne pouvait pas monter l'image sans son (les scènes sont peu dialoguées). Nassim a donc pris le parti de mettre de la musique provisoire pour l'enlever à posteriori. Ça a été d'une grande aide à ce stade du montage image, l'inconvénient a été au moment de l'enlever. Il manquait quelque chose, inévitablement, ce fut donc la poursuite à la reproduction de cette musique et de l'effet qu'elle générait avec l'image.

(Elles avaient placé des musiques de Messiaen, elles auraient voulu les conserver et jusque tard elles ont pensé pouvoir mais les ayants droits ont finis par dire non.)

A quel endroit le son intervient-il ?

On dit souvent que le montage son influe sur la perception : ça accélère les choses. La difficulté du passage au montage son est qu'on a tendance à s'habituer à la matière présente au montage image. C'est ensuite difficile de basculer complètement dans autre chose, on s'était appropriée la matière telle qu'elle, elle nous échappe alors par la suite.

Le travail des bruitages

Lucile me raconte comment s'est déroulé l'enregistrement des bruitages sur *Évolution*. Fabiola faisait elle-même les bruitages. Elle avait dans sa salle de montage une sorte de laboratoire qui lui permettait de produire elle-même les sons dont elle avait besoin, c'était de l'expérimentation, ce n'est pas forcément la tradition en France, mais en Espagne la tradition du bruitage semble moins ancrée dans les conventions.

Parfois Fabiola faisait venir des gens (pas forcément des gens qui font des bruitages professionnellement, mais plutôt des gens qu'elle faisait venir pour varier la nature des pas qu'elle voulait enregistrer, les gens n'ont pas forcément la même démarche, la couleur du son dépendra

du poids qu'on met en marchant. Faire venir plusieurs personnes lui assurant une diversité dans la couleur des pas, chose qu'un bruiteur professionnel peut recréer).

Par exemple dans la scène dans laquelle les femmes sont nues, allongées les unes à côté des autres au bord de l'eau, Fabiola a fait venir plusieurs amies pour refaire cette scène en bruitage. Avec les soupires des femmes : elle avait formé une forme de chorale d'amie, cela lui a permis de récolter suffisamment de matière pour recréer quelque chose en montage son.

Lucile évoque ensuite l'enregistrement des bruitages sur *Nectar*. Elle m'explique qu'elles ont rencontré dans la scène de caresses, la question : « comment faire ce son ? ». Il y a un écart entre le son qu'on s' imagine d'une caresse et le son qu'il fait vraiment. Elle a donc demandé de l'aide à Nicolas Becker afin de l'aider à obtenir le son qu'elle imaginait. En effet, elle avait enregistré une première fois ces bruitages dans un studio, mais il y avait un problème quant au choix des microphones et l'espace dans lequel ces bruitages étaient enregistrés. C'est la prise de son qui va faire que le rendu sera plus doux ou plus intérieur pour correspondre à l'idée du son qu'on se fait d'une caresse sur la peau. Lucile se souvient que Nicolas Becker avait fait quelque chose de musical. Dans l'enregistrement on insuffle un paramètre qui stylise d'emblée le son.

Le son apporte de l'épaisseur et ancre les images dans la réalité

Sur *Nectar*, Lucile m'explique qu'il n'y avait pas du tout de son direct au tournage : tout a été recréé ensuite pour des raisons de production (elle devait limiter le nombre de gens sur l'équipe sur le tournage, elle a sacrifié le son direct étant donné qu'il n'y avait pas de paroles). Par ailleurs, étant donné qu'il s'agissait de sons imaginaires et qu'elle ne pouvait pas maîtriser les éléments, il aurait certainement fallu recréer toute une bande son de toutes les manières. C'est donc Valérie Deloof qui s'est attelée à la tâche.

La difficulté de passer de rushes muets à un film sonorisé pour Lucile, c'est qu'elle s'est rendue compte que c'était plus mental sans le son, elle aurait préféré la musique pour garder le côté « déréalisé » du des images sans le son. (C'était compliqué en termes de production d'obtenir de la musique sur ce film, elle n'avait pas les fonds).

Le son encait directement dans la réalité. Elle a donc mis beaucoup de nappes : les nappes créent quelque chose d'oppressant ; c'est continu, ça a alourdi le film.

Vouloir mettre des sons graves au début : traverser la matière. Alors que dans les abeilles : il aurait fallu rester aérien.

A quel moment la musique est-elle pensée ? Dès le stade l'écriture ?

Dans *Innocence*, le disque de musique classique est pensé à l'écriture. Lucile avait opté pour de la musique classique car elle est hors-temps : elle ne voulait pas une musique datée. C'est au moment du montage que cette idée est apparue, afin de ne pas ancrer cette pension dans une

époque trop reconnaissable. Par ailleurs, le reste du film est traversé par un Leitmotiv : la berceuse, jouée au gamelan. L'instrument et le thème qui sont joués colore le film, fait référence au monde de l'enfance, à quelque chose d'intime.

Pour *Évolution*, le choix des Ondes Martenot n'a pas été immédiat. Lors du montage son, elle avait placé une pièce de Messiaen dont elle aurait voulu obtenir les droits.

Les autres inspirations étaient entre autres le travail de Mika Levi sur *Under the Skin* (2013). Lucile ne voulait pas de musique électronique, elle voulait donner l'impression d'être une musique de trans. Elle évoque le travail du groupe *Cyclope* (90's).

A l'écriture (pour *Évolution*), le silence participe à la narration : l'enfant veut entendre car il est dans un silence : on ne lui dit pas les choses, elles ne sont pas nommées par les adultes. Les sons sont donc peu présents. Avec de la musique, Lucile craignait de trop exprimer dramatiquement des choses. Elle voulait au contraire qu'on sente cette attente d'un monde figé et englué.

La place des dialogues dans les films de Lucile

Dans la plupart des films de Lucile, il y a très peu de dialogues : les enfants parlent les uns après les autres, de manière très mécanique, chacun attend que l'autre se taise pour parler : dans *Évolution* par exemple « Regardez ce qu'on m'a fait - moi aussi - on est tous malade - moi je ne suis pas malade ». Ces dialogues relèvent d'une forme de comptine. Un rythme se crée avec les mots qui se répètent. Il y a également le moment où l'infirmière compte (quand elles endorment Nicolas), le fait de compter évoque le monde de l'enfance pour Lucile : à l'école les enfants comptent, dans les jeux...

Dans *Innocence*, Lucile ne voulait pas beaucoup de dialogues car la direction d'enfants sur un tournage n'est pas chose aisée. En effet, elle leur avait dit de ne pas apprendre les dialogues, de casser l'apprentissage afin de ne pas avoir quelque chose de trop récite, mais évidemment, quand les fillettes sont arrivées sur le tournage, elles connaissaient leur texte et celui de toutes les autres enfants.

Lucile a pris le parti de changer de stratégie et elle a donc trouvé une astuce : présenter les choses comme un jeu car les faire parler réalistement n'est pas facile quand les dialogues sont écrits. Elle a donc assumé le ton artificiel, cohérent avec l'univers étrange de cette pension, comme un jeu d'enfant. Les dialogues sont minimalistes, et il y a des mots qui se font échos. Ce parti pris des dialogues crée quelque chose qui est cohérent avec l'univers.

FILMOGRAPHIE

- Lost Highway (1997) de David Lynch.
- Un condamné à mort s'est échappé (1956) de Robert Bresson
- The Wizard of Oz (1903) de Victor Fleming
- Klimt (2006) de Raoul Ruiz
- Season of The Witch (de Hungry Wives) (1973) de Georges Romero
- La Ville Louvre (1990) de Nicolas Philibert
- Combat d'amour en songe (2000) de Raoul Ruiz
- La Féline (1942) de Jacques Tourneur
- The Big Lebowski (1998) des Frères Coen
- Blue Velvet (1986) de David Lynch
- Blow Up (1966) de Michelangelo Antonioni
- Elephant (2003), Gerry, Last Days de Gus Van Sant
- Enter the Void (2009) de Gaspar Noé
- Dans la peau de John Malkovich (1999) de Spike Jonze
- Cri et Chuchotement (1973) d'Ingmar Bergman
- Persona (1967) de Ingmar Bergman
- M le maudit (1932) de Fritz Lang
- La Science des rêves (2005) et Eternal Sunshine of The Spotless Mind (2004) de Michel Gondry
- Playtime (1967) de Jacques Tati
- Twin Peaks de David Lynch
- Innocence (2004) et Evolution (2015) de Lucile Hadzihalilovic
- Brigadoon (1957) de Vincente Minnelli
- Seven (1996) de David Fincher
- Les yeux sans visage (1960) de Georges Franju
- L'homme qui en savait trop (1956) d'Alfred Hitchcock
- La vénus à la fourrure (2013) de Roman Polanski
- Dodes'kaden (1970) d'Akira Kurosawa
- Le Narcisse Noir (1947) de Michael Powell et Emeric Pressburger
- Drive (2011) de Nicolas Winding Refn
- Ma loute (2016) de Brunot Dumont
- Les yeux sans visage (1960) de Georges Franju

BIBLIOGRAPHIE

- Denis Mellier, *La littérature fantastique*, Mémo , Seuil
- Daniel Deshays, *Pour une écriture du son*, 50 Questions, Paris, Klincksieck, 2016
- E.T.A.Hoffman *L'homme au sable*
- Edgar Allan Poe, *William Wilson*
- Jean-Louis Bourget, *Hollywood : la norme et la marge*, Paris, Nathan, 1998
- Thérèse Guilbert, «La Poétique Fantastique du rêve», 2014/1, N°129-132
- Jean-Louis Leutrat, *Vie de Fantômes : le Fantastique au cinéma*, Essais, Cahiers du cinéma, 1995
- Sigmund Freud, *Œuvres complètes, tome IV : L'interprétation du rêve*, Paris, PUF, 2003
- Raoul Ruiz, note d'intention extraite du dossier de presse du film : <https://www.lecinema-raouluiz.com/filmographie-et-autres-oeuvres/raoul-ruiz-cineaste/klimt>
- Véronique Campan, *L'écoute filmique. Écho du son en images*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, Coll. « Esthétiques hors cadre », 1999
- Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris Seuil, 1970
- Randy Thom, http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm, 1999
- Westerkamp Hildegard, « Soundwalk », *Sound Heritage*, vol. 3, n°4, 1974
- Antony Fiant, Roxane Hamery et Jean-Baptiste Massuet (dir.), *Point de vue et point d'écoute au cinéma : Approches techniques*, Éditions Presses universitaires de Rennes, 2017
- Serge Cardinal, *Profondeur de l'écoute et espace du Son : Cinéma, Radio, musique*, Presses universitaires de Strasbourg, 2018
- Emmanuel Plasseraud, *Cinéma et imaginaire baroque*, Villeneuve d'Asq, Presses universitaires du Septentrion, 2007
- François Truffaut, *Le Cinéma selon Hitchcock*, Paris, Seghers, 1975
- L. Landry, *La formation de la sensibilité. Le rôle du sujet*, Cahiers du Mois
- Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire : essai d'anthropologie*, Collection Arguments, Les éditions de minuit, Paris, 1956

