

Ondaatje Michael. *The Conversation : Walter Murch and the Art of Editing Film*. Toronto : Vintage Canada Edition, 2002.

The Conversation rend compte d'une série de cinq entretiens qui ont eu cours sur une période d'un an (début juillet 2000) entre l'auteur Michael Ondaatje (auteur du livre *The English Patient*) et le célèbre monteur américain Walter Murch. Ces entretiens avaient pour thème le métier d'artiste de ce dernier. Cet ouvrage constitue ainsi ce qu'il convient d'appeler *une étude poétique du travail créateur de Murch* où il livre, au fil d'une riche série d'anecdotes et de réflexions diverses, l'essentiel de sa pensée sur le montage (image et son), le mixage et les divers enjeux de sa pratique, inscrite dans le contexte général de la création cinématographique. Le tout est axé sur la tâche et les opérations concrètes de la production filmique, par le biais de nombreux exemples pratiques puisés au sein de la longue carrière du monteur : « [...] speaking of his works, he describes the precise techniques used to solve problem or to improve a moment, as opposed to discussing abstract theories and themes » (Introduction XIII).

Murch travailla notamment sur des films tels : *Apocalypse Now* (Coppola. 1979), *Apocalypse Now Redux* (Coppola. 2001), *American Graffiti* (Lucas. 1973), *The Godfather 1-3* (Coppola. 1972-1974-1990), *The Conversation* (Coppola. 1974), *The English Patient* (Minghella. 1996) et *The Unbearable Lightness of Being* (Kauffman, 1998). Il a tour à tour œuvré comme monteur image, monteur son, mixeur, preneur son, co-scénariste et réalisateur, occupant parfois plusieurs postes à l'intérieur d'un même projet. Il a, par exemple, supervisé tout le processus de postproduction du son dans *American Graffiti*, *Rain People*, *Godfather* et *THX*.

La perspective adoptée par Ondaatje, axée essentiellement sur les données précises du processus de montage de cas filmiques spécifiques (demandes, objectifs, problèmes, défis, solutions, limitations, inventions, contexte de production, relation avec le réalisateur, etc.), lui permet ainsi de dégager un portrait du praticien tel qu'il œuvre à l'intérieur de tâches bien réelles : « I had always been interested, perhaps obsessed, in that seemingly uncrossable gulf between an early draft of a book or film and a finished product. How does one

make that journey from there to here ? » (Introduction XII). C'est cette fascination pour le processus qui motive la démarche de l'auteur. D'ailleurs, le premier entretien débute alors que Murch s'applique en salle de montage à la « réécriture » d'*Apocalypse Now* que lui a commandé Coppola au printemps 2000. Outre le recueillement de témoignages sur des expériences et collaborations passées, l'auteur accompagne donc en partie Murch au cours de la progression d'un travail contemporain aux entretiens qui ont constitué le matériel de base de ce livre, les deux hommes discutant alors de problèmes en cours de résolution.

L'ensemble constitue non seulement un document précieux et détaillé sur le métier de monteur « selon Walter Murch » (et de mixeur), mais aussi sur l'art du film et sur la création artistique en général. Murch n'hésite d'ailleurs pas à développer sur divers sujets plus ou moins connexes afin d'étayer sa pensée (science physique, Beethoven, Edison, architecture, musique, etc.). De plus, la forme du dialogue invite Ondaatje à effectuer un retour réflexif sur sa propre pratique et la tâche de l'écrivain, permettant ainsi de tisser un parallèle entre son travail littéraire et celui du monteur : « As a writer I have found that the last two years of any book I work on are given over to it's editing, I may have spent four or five years writing in the dark, but now I have to discover the shape of the object I have been struggling to make, it's true organic shape, that figure in the carpet » (Introduction p.XVIII).

Le rôle du monteur : « the mysterious skill »

Contrairement à l'impression générale du public extérieur à la profession, un film n'est pas l'affaire d'une seule personne ; un film implique une multitude d'étapes où de nombreux professionnels et artisans travaillent plus ou moins dans l'ombre, et de concert, pour assurer sa réalisation. La figure de l'artiste « as solitary Creator » (Introduction XII), qui persiste dans notre culture, s'applique donc difficilement au cinéma.

La réalité pratique du cinéma de fiction professionnel est pourtant complexe et collective, le plateau de tournage en action ressemblant parfois, selon l'image de Ondaatje, à une ruche fourmillante de travailleurs appliqués et acharnés (Introduction XI). Il ne faut en rien diminuer l'importance du réalisateur qui demeure sans contredit le « chef d'orchestre » de l'entreprise, mais même Napoléon avait besoin de ses *marshals*, souligne-t-il. À ce titre, le rôle spécifique du monteur en postproduction est absolument central et pourtant

méconnu, le montage *image* et *son*, constituant des étapes fondamentales et décisives de la chaîne filmique. C'est à travers la perspective singulière de ce ou de ces acteurs essentiels du processus de création qu'Ondaatje entend rendre compte de façon globale de la *fabrication d'un film* (filmmaking) dans son déploiement concret et rectifier, par le fait même, le manque de visibilité et d'outil afin de considérer à juste titre le travail effectué par ces artistes (Introduction XII).

Qu'est-ce que le montage ? : penser sa tâche

Il importe d'abord de rendre compte de l'effort déployé par Murch afin de *penser et de verbaliser* le principe général du montage et le problème de la composition des matériaux filmique propre à cette étape spécifique du processus.

À un moment, dans *The Conversation*, Murch offre une métaphore chorégraphique simple, afin de rendre compte de la complexité sémiotique du cinéma : « In film, there's a dance between the words and images and sounds » (46). Le montage ou *la construction du film*, termes équivalents dans son lexique, pourrait finalement se dire comme l'orchestration concrète de cette « danse ».

En tant que « *faire* », le montage est un moment spécifique du « filmmaking » qui débute, officiellement, après le tournage. La résolution de problèmes à cette étape s'articule essentiellement autour de l'*assemblage* des matériaux (images, sons et paroles) qui furent créés préalablement, dans une *unité organique d'ensemble* à même de produire l'effet voulu sur le spectateur, le plus efficacement possible et qui, tant sur un plan intellectuel, qu'affectif, manifeste que subliminal, donne corps à l'histoire et aux thématiques que le réalisateur, scénariste et/ou producteur ont décidé de raconter ou d'aborder.

En ce sens, le monteur est celui qui expérimente avec les fragments d'images et de sons qui lui sont fournis, quoique son travail puisse aussi parfois impliquer ou aboutir à la création de nouveau matériel, cherchant à y découvrir une structure ou une forme plus ou moins *latente*, en *formation*, sa tâche étant précisément de la construire ou de l'orchestrer : « I have to discover the shape of the object I have been struggling to make, it's true organic shape ». Cette formulation d'Ondaatje rend bien compte de cette réalité et synthétise à merveille les propos de Murch.

L'artiste est donc sans cesse contraint de trouver des solutions techniques, pratiques et esthétiques, tant au niveau microscopique que macroscopique (32), à partir du matériau à sa disposition, afin de faire fonctionner *cette chorégraphie* au mieux (celle du film) : en tenant compte de la « sensibilité » spécifique qui est à l'œuvre dans l'ensemble du processus, des idées plus ou moins implicites qui traversent ou doivent traverser le film, des intentions du réalisateur et du public.

Plusieurs décisions bien précises sont évoquées alors qu'il rend compte de la composition du matériau. Elles permettent d'abord de dégager une liste d'opérations génériques qui caractérisent le travail empirique du monteur (image, son et/ou du mixeur) : Choisir les plans ; déterminer leur longueur (effectuer les coupes), leurs enchaînements, l'ordre des séquences et des scènes, leur inclusion ou non ; savoir moduler l'intensité dramatique et articuler l'information narrative ; construire les personnages et leurs relations ; régler les entrées et sorties de la musique, des ambiances sonores ; distribuer l'occurrence des sons libres ; sélectionner et organiser ces différentes composantes sonores entre elles ; travailler leur perspective ; superviser la composition musicale, etc.

Cette description générique et schématique du métier de monteur est cependant toujours rattachée, dans les faits, à un contexte narratif et dramatique particulier (du moins, en ce qui concerne le cinéma de fiction sur lequel travaille Murch). Le monteur est constamment confronté à des problèmes qui n'ont rien d'abstrait : « The more important consideration come with the subtler problems. How to eliminate that slightly superior tone that emerged in the central character, how to avoid a series of plot bottlenecks later, how to influence or « save » a scene in the fifty-third minute of a film by doubling the sense of silence or not cutting away to that knife at all. How, even, to disguise the fact that an essential scene was never shot » (Introduction XV).

Notons au passage qu'un important réseau de métaphores est employé par Murch au fil de ses réflexions : discours imagé auquel il recourt afin de penser et de verbaliser sa tâche (« *mysterious skill* »). Ces métaphores accompagnent et s'emmêlent avec les considérations plus techniques, contribuant ainsi à détailler les différents paramètres avec lesquels doivent composer un monteur. En voilà une première série se rapportant à la danse et à l'idée d'orchestration.

Mettre au monde un organisme

On voit poindre tranquillement quatre notions intimement liées à considérer en analysant le retour réflexif de Murch sur ses conduites créatrices ou sur le processus de création cinématographique en général : les *intentions* ; la question du *faire* ; la *finalité* ou les *objectifs* ; le problème de l'*achèvement*.

L'idée du film comme d'un organisme constitue une autre métaphore de Murch pour parler du travail de précision essentiel qu'est le montage (avec ses dangers, ses objectifs) et du type de collaboration que le monteur se doit d'entretenir avec le réalisateur et les autres chefs de départements. L'atteinte de cette unité organique d'ensemble, mentionnée précédemment, et donc de l'achèvement d'une œuvre, en dépend étroitement, le montage étant une étape cruciale du processus cinématographique où parfois le réglage des plus petits détails peut avoir d'importantes conséquences : « There are frequently moments like these in the making of films, where huge issues of character and story are decided by the inclusion – or not – of a single shot that reverberates throughout the film » (193).

Dans le contexte de cette métaphore, un film spécifique est pensé comme un organisme vivant à l'équilibre chimique précaire, dont le système immunitaire ne peut accepter ou rejeter que certains éléments tout au long du processus, s'il veut parvenir en bout de ligne à cette dite unité, sans trahir le projet initial. Celle-ci peut être menacée, voir détruite, par une construction déficiente ou inversement, trouver sa solution la plus efficiente et conforme à sa « nature ». Pour Murch, le montage qui est grossièrement une question éditoriale, est particulièrement concerné par la recherche d'un certain équilibre chimique. C'est à cette étape du processus que le film commence réellement à prendre forme en tant qu'objet structuré, que ses « morceaux » (avec leur potentiel, leur limite, leur couleur, leur texture, etc.) se mettent en place et que se façonne progressivement sa qualité spécifique.

Mais précisément, quelle est cette « nature » à actualiser dans une forme filmique ou une structure finie ? Comment le monteur doit-il y travailler et jusqu'à quel point les choses peuvent changer ou non en cours de route ? Ou encore, quand peut-on considérer une œuvre comme étant terminée ? Il importe ici d'essayer de détailler ces enjeux en puisant dans l'ensemble du propos de Murch.

Le cinéma, multiple naissances : réalité d'un processus

Cette conception « organiste » du geste cinématographique se fonde en fait sur une prise de conscience essentielle et une formulation de certains des principes premiers de la création que Murch a développés au cours de sa carrière. Tout d'abord, l'œuvre est bien le résultat d'un processus, d'un *faire*, c'est-à-dire qu'il est le produit d'un travail progressif auquel s'applique la pluralité des agents impliqués. Elle n'existe donc pas toute faite. L'entièreté du livre en est le témoignage.

À ce titre, Ondaatje rapporte que Murch se réclame souvent de Bresson et de son idée du cinéma comme étant le fruit d'une triple « naissance » : au scénario, au tournage et au montage. (Introduction XVIII). À chaque étape, une vie nouvelle devrait idéalement être insufflée au matériel, en fonction des modalités spécifiques qui les caractérisent. Il en découle, dans une telle perspective, que le montage ne peut être réduit à la stricte exécution mécanique d'un plan préalable entièrement réglé téléologiquement, ne serait-ce qu'en considérant le changement de médium entre l'étape d'écriture (mots) et de montage (images et sons) qui implique nécessairement l'émergence de problèmes spécifiques liés au mode d'expression et la recherche de nouvelles solutions pratiques adaptées.

En fait, Murch va encore plus loin en accordant une grande importance aux notions d'ambiguïté et de problème lorsqu'il pense le processus de création cinématographique. Ce qui complique légèrement sa compréhension de la notion d'*achèvement* du film et l'articulation des intentions, des objectifs, du faire et des résultats. Il identifie cinq types d'ambiguïtés associées aux cinq étapes essentielles que sont le scénario, la pré-production (casting et location), le tournage, le montage image et finalement, le montage son, la musique et le mixage. Un film se construit précisément à travers une suite de problèmes divers et par la recherche de solutions pratiques concrètes : le processus est sans cesse développement et résolution de problèmes, passage de l'ambiguïté à la clarté et vice-versa.

Et, à chacune des étapes, l'artiste hérite de problèmes et compose avec ceux qui n'ont pu être réglés à une étape précédente. Il s'agit d'un principe dynamique et vital, chaque étape laissant un résidu de problème non résolu, *une ambiguïté fructueuse à partir de laquelle il est possible de travailler à l'étape subséquente*. En fait, il ne faut surtout pas, dans la mesure où cela serait possible, que tous les problèmes soient réglés au scénario : le processus n'aurait

plus aucun véritable sens, le film étant pour ainsi dire déjà « fait » parfaitement d'une quelconque manière. Bien au contraire : « (...) one of the most fruitful paradoxes, I think, is that even when the film is finished, there should be unsolved problems » (105).

Pour Walter Murch, l'ultime étape est celle du spectateur. Ce que devrait idéalement provoquer un film, c'est sa participation créative, que ce dernier soit co-créateur du film au même titre que le mixeur ou le caméraman. Pour que cela soit possible, il est essentiel de préserver une certaine forme « d'ambiguïté fructueuse » qui l'interpelle personnellement : « It can only be because the film is ambiguous in the right places and draws something out of you that comes from your own experience. And then you see it on screen and think: Only I know that, so the film must be made for me » (47). Ceci implique donc quelque chose de concret sur le plan du montage, à savoir que certaines informations soient suffisamment complètes pour activer l'intérêt, tout en nécessitant d'être complétées par le public : « You can almost define a film by the problem it poses, that it can't answer itself, that it then asks the audience to solve. » (47). Le cinéaste, le monteur et tous les intervenants de la production sont donc confrontés à un étrange paradoxe. Pour éviter une « hémorragie de l'organisme », tout problème doit être traité comme s'il était indispensable de le régler. Mais, secrètement, il faut espérer qu'il reste, à chaque stade de la chaîne de production, un problème essentiel non résolu, et ce, jusqu'à la toute fin.

Murch donne un exemple concret tiré de sa pratique, afin de justifier une telle théorisation. Le projet *Return to Oz* qu'il co-scénarisa et réalisa devait être une adaptation du livre *Ozma of Oz?* tirée de la série de L. Franck Baum. Paradoxalement, l'ambiguïté du film est précisément liée au personnage de Ozma : « For instance, in *Return to Oz*, the identity of Ozma : Who is this ambiguous character you see at the beginning of the film, and who the presumably dies and goes to heaven that is Oz ? Is she a real person ? Or is she an abstract Oz creature, who projected herself into the dimension of the real, in order to influence certain events ? » (105). Ce problème fut relevé au tout début du processus : les notes de scénarisation posant la question et insistant sur l'importance d'y trouver une réponse. En effet, nombre de décisions (casting, caméra, montage, musique, etc.) dépendait précisément de l'identité de ce personnage. Pourtant, quelques années après la sortie du film, le compositeur qui avait travaillé avec Murch lui posa cette dite question. Murch pris alors conscience qu'il ne connaissait toujours pas la réponse, qu'il n'en offrait

aucune résolution définitive dans le film, même pas en terme musical, et ce, malgré le fait qu'il chercha et crût y répondre à chaque étape du processus.

Dans cette optique, le *faire-cinéma* est donc un geste actif, où s'opère sans cesse une forme de « réécriture » dont le moteur est précisément le problème même de *ce que doit être le film*. Et à l'ultime étape qu'est le mixage, il demeure encore une grande flexibilité : il est possible d'enlever des choses qui semblaient jusqu'alors essentielles ou, inversement, d'intégrer de nouveaux éléments qui auront un impact significatif. Entre les intentions de départ, la première version du scénario, le tournage et la version finale du film, un long processus métamorphique se déploie. Parfois, l'exclusion d'une simple scène ou diverses inversions dans l'ordre des séquences, lors du montage image, peuvent changer l'équilibre chimique d'un film entier, notamment en se distanciant face à ce qui avait été prévu à l'étape scripturale : « In editing, the order of scenes often changes from what it was in the script » (156).

Si on considère un cas particulier de « réécriture » au montage, avec *The Conversation*, plus d'une dizaine de jours de tournages furent annulés par manque de fonds et de temps. Ne pouvant structurer le tout comme le prévoyait le scénario, ce dernier n'ayant jamais été tourné en entier, Murch et Coppola durent alors travailler à partir du matériel qu'ils avaient, afin de trouver des moyens de compenser ce manque important. Par exemple, il y avait une scène qui devait prendre place dans un parc où Harry (Gene Hackman) rencontrait le personnage d'Ann (la femme supposément en danger). Cette scène fut tournée, mais pas ce qui nous y amène. Pour l'intégrer, Murch a dû restructurer les intentions originales (160). Il a donc fait de cette scène un rêve (avec l'ajout de fumée ou de brouillard), pouvant ainsi l'intégrer à l'histoire en évitant l'illogisme d'un fragment mal intégré dans la structure du film, le manque d'ancrage de cette scène servant alors précisément sa nature onirique. Le fait que le personnage de Meredith soit une espionne pour la Corporation, a aussi été entièrement inventée en postproduction à partir d'une réorganisation du matériel disponible. Un seul plan a dû être re-filmé dans le but de parfaire cette nouvelle direction. Il s'agit du plan où Harry découvre que la cassette a disparu. Les limitations et contraintes sur *The Conversation*, bien que circonstancielles, donnent néanmoins une idée de l'importance de l'inventivité chez un monteur, engagé dans une résolution de problèmes avec ses moyens propres. De plus, même si un scénario est entièrement tourné, la tâche du monteur demeure essentiellement la même. Il y aura simplement d'autres données à prendre en considération.

Que faut-il montrer ? : Une expérience des possibles

Ondaatje donne un exemple, tiré du livre *In a Blink of the Eye* écrit par Murch, du type de micro-décisions très caractéristiques qui incombent au monteur et de l'impact que celles-ci peuvent avoir sur le film et sur le public. Il est possible, en variant de quelques secondes la longueur d'un plan, d'exprimer des choses complètement différentes : « For instance, by cutting away from a certain character before he finishes speaking, I might encourage the audience to think only about the face value of what he said. On the other hand, if I linger on the character after he finishes speaking, I allow the audience to see, from the expression in his eyes, that is probably not telling the truth, and they will think differently about him and what he said. But since it takes a certain amount of time to make that observation, I cannot cut away from the character too early... I hold until the audience realizes he is lying » (Introduction XVI). On voit bien, avec un tel exemple, comment le monteur, tout en accomplissant un travail rythmique, parvient à moduler l'attention du spectateur, à construire les personnages et leurs interactions en mettant l'accent sur certains éléments de la mise en scène, faisant ainsi circuler l'information narrative pertinente. Et ce qu'il faut montrer dépend bien entendu du contexte.

Dans le cas spécifique du montage image, le monteur qui se doit grossièrement de sélectionner, de mettre ensemble et de travailler à partir du matériel accumulé à l'étape de la production, est normalement confronté à un très large éventail de décisions à prendre, ne serait-ce qu'en considérant, à un premier degré, le ratio de tournage moyen d'une production professionnelle qui est selon Murch de 25 : 1. Et, dans un projet comme *Apocalypse Now*, film sur lequel il partageait la table de montage avec trois autres collègues, le ratio était aussi élevé que 100 : 1. Ce qui implique concrètement qu'un seul et même plan peut offrir plus d'une centaine de versions différentes au monteur qui se doit alors de sélectionner avec justesse la « bonne prise », celle qui sera, dans un contexte bien précis, la mieux adaptée aux visées poursuivies. Mais comment couper plusieurs heures de matériels bruts provenant du tournage en une scène d'environ 4 minutes ? Qu'est-ce qui gouverne une telle sélection ? Comment éviter « l'égarément » ? Qu'est-ce qu'une bonne prise ? Quoi monter, sur quoi insister ?

L'essentiel à retenir est que le processus de création s'articule toujours à travers un ensemble complexe de choix concrets, d'opinions éditoriales (terme

employé par Murch) qui déterminent de manière plus ou moins décisive le résultat final. Le corrélat d'une telle réalité est qu'il y a en fait un monde de possibilités auquel est confronté tout praticien du cinéma : pour l'entièreté du processus, à chacune de ses étapes, en fonction des problèmes pratiques rencontrés, irrésolus, des améliorations à apporter, il y a un champ plus ou moins vaste de variations possibles.

La collaboration avec le réalisateur : travailler les possibles

Le réalisateur cherche habituellement à tirer parti d'une telle réalité en s'assurant de maintenir ouvertes nombre d'alternatives, se servant du processus afin de développer et d'enrichir ses idées de départ. En fait, tout dépend du style de *faire-cinéma* qu'adopte le réalisateur. Murch identifie grossièrement deux types d'approche à la création cinématographique qui se situent chacune à l'extrémité d'un continuum : le « style Hitchcock » où le film est censé être déjà entièrement terminé dans la tête du réalisateur au départ, le processus ne servant plus ou moins qu'à réaliser cette « perfection » préalable avec le moins de variations possibles, et le « style Coppola » qui au contraire se nourrit du processus, des collaborations diverses, du hasard et des inventions en cours de route. Un respect singulier du profilmique, de l'expérimentation et du travail pratique sont habituellement associés à ce second style.

Même s'il faudrait nuancer, en partie, les propos d'Hitchcock, il demeure néanmoins une importante distinction entre ces deux postures : « Both approaches involve a process. But the most important distinction is whether you allow the process to become an active collaborator in the making of the film, or use it as a machine and try to restrict its contributions » (217). Il va s'en dire que Murch préfère la première approche, quoi qu'il soit très important de maintenir un certain équilibre : « You can't be completely open to outside influence, because then everything falls apart, it doesn't have any spine, it can't endure. But if you're not open to any outside influence, then your work is in danger of being too hermetically sealed, trapped within a preexisting vision that renders it ultimately not lifelike, in the deepest sense » (231).

D'une part, pour que le film soit vivant, il importe donc de rendre le *processus vivant et dynamique*, ouvert à diverses influences et à « l'aléatoire ». En fait, Murch milite pour une démultiplication des collaborateurs, considérant que l'intégration des ces diverses voix dans la construction du film permet d'ajouter des facettes au travail, de développer la vision centrale sous plusieurs

angles. Ce qui ouvre à différents spectateurs, dans différents contextes et à différentes époques, la possibilité d'entrer en contact avec le film. Contrairement à ce qu'offre une œuvre issue d'une vision monolithique et déjà plus ou moins figée avant d'entreprendre le travail concret sur les matériaux filmiques. En ce qui concerne plus directement le montage, Murch tente souvent de travailler avec de nouveaux collaborateurs : « I enjoy the variety – I thrive on it, actually – not only because new people bring new ideas but also because I have to redefine, reexamine myself and sometimes hidden assumptions. How do I work ? Why am I making certain choices ? Is that really the best way to do it ? I also like to introduce new technology, to experiment with new procedures, for the same reason » (215). Varier ses collaborateurs, essayer de nouvelles technologies ou procédures l'amènent ainsi à se questionner sur sa tâche. Et cette réflexivité est assurément déterminante sur la manière dont Murch travaille. On voit ainsi comment le monteur est lui-même sans cesse en processus et que la pensée qu'il a sur son métier gagne à se développer.

D'autre part, il faut tout de même se défendre contre le chaos qui menace, peu importe que le processus soit un *collaborateur actif* dans le *faire-film*. Le rôle critique du réalisateur ou des responsables de départements est en ce sens essentiel. Développant sa métaphore organiste, Murch considère que le réalisateur est : « ultimately the immune system of the film. ». C'est à lui qu'il incombe précisément d'accepter ou de refuser les propositions et approches esthétiques de tous les départements professionnels qui travaillent au développement de sa vision. Il y a là une dynamique essentielle entre la réalité collective du cinéma et l'importance cruciale d'organiser et de rassembler la pluralité des perspectives de travail autour d'un même objet à former. Dans cette optique, la tâche des divers collaborateurs, dont le ou les monteurs, malgré leurs autonomies relatives, est de concrétiser au mieux cette vision, le réalisateur qui demeure, en dernière instance, le coordonnateur du projet : « One of your obligations as an editor is to drench yourself in the sensibility of the film, to the point where you're alive to the smallest details and also the most important themes » (30).

Bien qu'il y aille d'une contribution personnelle, subjective, éditoriale, le montage tout entier n'étant qu'affaire de choix, d'opinions : « Putting a film together is all about having opinions : this not that, now not later, in or out » (36), le monteur n'en fait pas qu'à sa tête, alors que ses choix déterminent progressivement la facture finale de l'œuvre. Il a toujours à l'esprit, lorsqu'il

s'exécute, un objectif clair malgré toute l'inventivité qu'il se doit de déployer à sa tâche : ne jamais perdre de vue (et d'ouïe) le film, découvrir et mettre en place sa structure latente, son harmonie dramatique et thématique. Un bon monteur est au service du film et du réalisateur. Inversement, un bon réalisateur devrait normalement : « lay's out opportunities that can be seized by other people » (28). Murch ne pense pas qu'un monteur puisse, ni ne doive, imposer une vision qui n'était pas là au départ. En plongeant dans l'ossature des scènes, en expérimentant sur celles-ci, les montant et les démontant pour voir ce que ça donne, les déplaçant, en cherchant à corriger différents aspects, en changeant une coupe ici et un son là, le monteur tend normalement à dégager des potentialités plus ou moins insoupçonnées, à trouver des solutions inédites à divers problèmes. Parfois la solution est purement accidentelle, mais même dans ce cas, il reste que si les choses se mettent ainsi en place, c'est qu'elles s'intègrent bien dans ce qu'il y avait de fondamental à préserver dans les étapes précédentes. Le tout est en fait de faire résonner les matériaux de manière nouvelle pour que le film atteigne : « a more fully realized version of itself, which is what a good film should be » (193). C'est d'ailleurs la question fondamentale que doit se poser tout monteur lorsqu'il reçoit le matériel et qui le guide tout au long de son processus : *comment tirer le meilleur possible du matériel brut ?*

Le monteur est celui qui a, entre tous les artisans du film, et ce, même par rapport au réalisateur, la connaissance la plus intime de l'ensemble du matériel. Son rôle particulier dans la chaîne de production est précisément d'en acquérir la connaissance la plus fouillée. Il est le seul à avoir le temps et le mandat de parcourir encore et encore les heures de *rush*, de compiler des informations qui permettront d'aller chercher la prise « cachée » pour éventuellement changer toute la dynamique d'une scène problématique, d'en dégager les détails subliminaux et les structures cachées (27). Pour Murch, le monteur a en fait la responsabilité d'approfondir au maximum tant sa connaissance du matériel que sa compréhension des idées du film, s'il veut parvenir à discriminer, sélectionner et assembler les matériaux en fonction de principes profonds et non d'une manière strictement superficielle : « Every scene, every film, for Murch, needs to have a larger science of patterns at work within it, and this would be the idea or concept that governed how he cut the scene » (Intro. XX).

En tant que professionnel, le monteur doit apprendre à reconnaître toute sorte de petits signes, ignorés par les autres, qui deviennent essentiels dans son travail s'il veut précisément se montrer inventif, car tout est question de

contexte et de comment on utilise le matériel. Le montage est une opération chirurgicale de précision. Souvent le tout peut se jouer à un niveau subliminal. Même ce qui peut sembler insignifiant à un certain moment du processus peut s'avérer très utile ultérieurement. Murch en donne d'ailleurs un exemple générique avec la possibilité de récupérer une erreur du jeu de l'acteur : « There are number of times that I've used shots of actors trying to remember their lines. It's a very honest emotion. They are embarrassed, they're confused, they hope they remember the line, and you can see all of this on their face. In certain context, that's absolutely the wrong thing to use. But placed in a different context, it can be wonderful and magical » (Intro XVIII). Une connaissance profonde du matériel permet finalement de ne pas perdre de vue l'ensemble alors qu'on travaille à l'assemblage d'une scène spécifique. Cette scène peut sembler parfaite en soi, mais s'inscrivant dans une structure plus large, le monteur doit toujours tenir compte de ce qui vient avant et après (perspective macroscopique).

Notes et méthodes de travail : certaines stratégies poïétiques

Comment le monteur parvient-il concrètement à mener sa tâche à terme ? Par quelles stratégies ? Murch a, au fil de ses expériences, développé certaines techniques et procédures de travail bien précises, afin de parfaire son approche du montage. Il est intéressant de relever ici certains exemples. La logique implicite des propos de Murch est essentiellement de souligner ce à quoi il faut porter attention et finalement, d'expliquer comment il a concrètement mis en place des procédures pour y parvenir.

Dans la mesure où il cherche à pousser sa « science des patterns » le plus loin possible, une importante recherche suit toujours la première lecture du scénario, afin de se familiariser avec le projet et d'approfondir les différentes thématiques qui y sont développées. D'une part, cette investigation lui permet de se soumettre à une forme de *casting* : est-il le bon monteur pour ce film, y trouve-t-il suffisamment de résonances personnelles, y a-t-il une communauté d'intérêt à même d'être fructueuse pour le travail ? D'autre part, s'il décide de s'engager dans le processus, ces documentations et réflexions préliminaires, qui s'étofferont progressivement, sont d'une grande valeur pour pénétrer la *sensibilité* spécifique du film, véritable guide de construction, et serviront éventuellement pour trouver des solutions inédites à divers problèmes pratiques qu'il posera.

Un exemple est donné par Odaatje alors qu'il parle du montage du film *English Patient*. Dans une scène d'interrogatoire entre le personnage joué par Willem Dafoe (Caravaggio) et un soldat allemand, Murch a organisé la scène à partir d'une notion découverte dans ses recherches, à savoir que les soldats nazis avaient en horreur tout geste de faiblesse (découverte faite en lisant l'auteur italien Curzio Malaparte). Un plan tourné prévoyait de montrer Dafoe suppliant le soldat d'arrêter. Mais rien n'avait été prévu tant au scénario qu'au tournage afin d'insister sur cet élément et de le développer. Murch a donc utilisé une autre prise de ce même plan dans laquelle l'acteur était un peu plus intense et la ligne prononcée « with a more quaver in the voice » (Introduction XX). Il a alors intercalé ces deux prises qui ne devaient pas être montées ensemble avec des plans du soldat :

At one point Caravaggio/Dafoe says, before he even sees the razor, « Don't cut me ». He says it one. Walter has the interrogator pause in his questioning when he hears this, extending the time of his response. His has threatened the spy with the idea of cutting his thumbs, but only in a casual, not serious, way. When Caravaggio says, « Don't cut me, » the German pauses for a second flicker of disgust on his face. The interrogation continues. [...] So Dafoe repeats his fear. And now time stop. We see the look on the German. And now we know he has to do what he was previously just thinking about. To emphasize this, Murch, at that very moment, pulls all the sound of the scene, so there is complete silence. And we, even if we don't realize it as we sit in the theater, are shocked and the reason is that quietness (Introduction XX).

Notons simplement que le recours au silence devient une ressource dramatique puissante dans le cinéma sonore. Murch insiste sur le fait que le monteur son et le mixeur doivent apprendre à l'utiliser dans leur résolution de problèmes. Il identifie ainsi un paramètre très précis de composition du matériau. Voici aussi un exemple d'un travail qui affecte le spectateur à un niveau plus ou moins subliminal.

Outre l'élaboration de ces notes personnelles, il commente toujours les différentes versions du scénario pour le réalisateur. Il s'agit d'une manière d'amorcer la collaboration avec ce dernier qui peut ainsi avoir une idée de la direction qu'il entend prendre. Inversement, ceci permet à Murch d'entamer, très tôt dans le processus, une forme de montage préliminaire. Il peut y expliquer, par exemple, qu'il ne sait trop ce qu'il est censé montrer ou faire sentir dans telle scène, donner des indications sur la longueur de certains passages, identifier les répétitions, déjà proposer des inversions de scènes, etc.

En fait, l'usage de notes est patent chez Murch. Il s'agit d'un important outil, particulièrement pour les premiers moments du montage image, mais qui conservera une valeur tout au long du projet. En 1986, il met au point une base de données systématique où il organise en diverses colonnes les informations recueillies : une colonne est attribuée aux commentaires du réalisateur. Il assiste toujours aux *dailies* avec ce dernier et prend en notes ses interventions. Cette colonne ne contient pas nécessairement beaucoup d'informations, mais est néanmoins très utile dans la prise de décisions : « The smallest suggestion can help guide my eye to see the film the way the director is seeing it » (31). De plus, Murch note soigneusement l'ensemble de ses premières impressions lors du visionnement des *rushs*. Il insiste d'ailleurs sur le fait qu'il n'y a jamais qu'une seule première fois.

Il décrit alors ses réponses émotionnelles spontanées et ses diverses associations d'idées. Il cherche à rester le plus ouvert à ce qui lui passe par la tête. Ce premier contact avec le matériel est le plus proche des réactions que risque d'avoir le public et donc absolument essentiel à prendre en considération. Ensuite, une deuxième série de notes moins émotionnelles et plus chirurgicales est prise avant le bout à bout : « The free-associative emotional notes give me insight about primary reactions; the surgical notes give me insight about how best to take things apart and connect them again » (45). Il accompagne le tout d'une carte de l'ossature dramatique du film qu'il modifie à mesure que le montage progresse.

Une autre astuce particulièrement riche est employée par Murch. Il s'agit en fait d'une stratégie afin de maintenir un bon niveau de « turbulence dans le système », c'est-à-dire, de trouver un moyen de se servir du hasard et d'influences extérieurs pour garder le processus de montage vivant. Ce système fut entièrement mis au point en 1986 avec *Unbearable Lightness of Being*. Lorsqu'il reçoit le scénario, Murch le découpe en différents chapitres ou séquences. Ensuite, il regroupe sur de grands cartons bien identifiés en fonction de son découpage, quelques photogrammes emblématiques (de 2 à 5 qui constituent « the decisive moment ») tirés de chaque plan du film ou *setup* du tournage. Il les regroupe par séquence, mais maintient l'ordre du tournage lorsqu'il les colles sur le carton plutôt que de réorganiser le tout en fonction de l'ordre que prévoyait le scénario ou le *story-board*. Et les cartons sont finalement placés selon l'ordre prévu des séquences. D'une part, c'est un peu comme s'il disposait, sous forme photographique, les « pointes événementiels » de tout le matériel visuel à sa disposition et qu'il pouvait ainsi le parcourir d'un

« seul regard » (à relativiser, dans la mesure où il y a environ une centaine de cartons pour un film d'une longueur standard). Ce qui sert bien entendu à approfondir sa connaissance du matériau et éventuellement de rappel mnémorique lors du montage. D'autre part, en organisant sur les différents cartons les photogrammes en fonction de l'horaire de tournage qui ne respect habituellement rien de la chronologie du film, les images forment alors des voisinages différents de ce qui avait été prévu jusqu'à présent. L'usage de photographies devient une technique pour créer des collisions inattendues entre les plans : « This means that the boards give me visual juxtapositions, vertically and horizontally – which is what I find so provocative.. I see this image at the right edge of the first board, next to that image on the left edge of the next board. That juxtaposition may never have been intended by the script, but because there they are, next to each other, it tells me: This is possible » (238).

Le regard sur l'écran

Murch entretient une relation particulière avec les acteurs et le tournage (72-73). Il essaie de ne pas les voir en dehors de leur personnage et ne va jamais sur le tournage. Cette solution pratique très précise est cruciale pour parvenir à préserver la bonne perspective pour le montage. L'important est de se concentrer sur ce qu'il y a à l'écran, encore une fois c'est ce qui est le plus près de la vision du public. Il ne faut prendre en compte autre que la valeur du matériel en soi. Il doit voir de la valeur là où d'autres ne la voit pas, et inversement. Il est d'ailleurs important à ce stade de la production que le réalisateur évite que les différents aspects du tournage (difficultés, temps, détails personnelles, excellence d'une prise, argent,...) n'influencent le processus de montage. Il faut faire table rase et rester collé à ce qu'il y a à faire pour présenter le matériel de la manière la plus avantageuse, intéressante, et « reveal it in a way that feels like a natural but exciting unfolding of the ideas of the film » (31). En d'autres mots, il importe d'assumer la spécificité, la créativité, les enjeux et les possibilités propre au montage. C'est l'une des fonctions cruciales du monteur que d'avoir ce détachement par rapport à la pré-production et la production.

« Editing with eyes half closed »

Cette expression employée par Murch permet de décrire le type de perspective qu'il importe d'adopter au moment d'amorcer pour la première fois le travail sur le matériel brut issu du tournage (36-37). Notons simplement que par souci professionnel, Murch fait toujours la première version d'assemblage lui-même, ce qui n'est pas nécessairement le cas de tous les monteurs.

Le problème pratique auquel est confronté tout monteur à cette étape, bien qu'évident, doit être considéré avec souci : par où doit-on commencer ? Dans la mesure où le film est habituellement « shot out of sequence », c'est-à-dire tourné sans respect de la chronologie des séquences et des scènes, pour des raisons de planification et d'efficacité, il est impossible d'avoir une vue juste de l'ensemble au moment du visionnement des *rushs* ou en débutant la première version du montage image. Il est alors nécessaire de donner pour ainsi dire le bénéfice du doute au matériel, afin d'éviter de s'engager dans des opérations de corrections précipitées et inutiles. Par exemple, si l'on ajuste l'intensité dramatique d'une scène à X, rendue à la scène X+t, rien ne nous dit que l'ajustement préalable n'entrera pas en conflit d'une certaine manière ou n'occasionnera pas un déséquilibre qu'il faudra alors ajuster en fonction de la scène X, en poussant l'intensité d'un cran supplémentaire alors qu'elle aurait dû varier de manière plus progressive, etc. Pour Murch, le geste premier est donc d'y aller d'un assemblage complet de l'entièreté du film sans trop chercher à *corriger* immédiatement ce qui peut sembler inadéquat. Souvent un certain équilibre se crée naturellement pour certaine partie, ce qui permet ensuite d'effectuer un véritable travail éditorial. « *Editing with eyes half closed* » implique de trouver la balance entre l'opinion et une certaine neutralité, difficile à cerner précisément, mais pourtant essentielle : « If you try to correct the film while putting together, you end up chasing your own tail » (37). Murch a pris conscience de cette réalité au moment du montage de *The Conversation*, premier montage image sous sa supervision. Il va de soi qu'une telle approche a pour fonction non seulement d'améliorer l'efficacité du montage, mais elle participe aussi d'une recherche d'organicité et de structure. Ce conseil pratique, issu de ses expériences personnelles, devrait idéalement servir la concrétisation des objectifs poursuivis par le monteur, à savoir : pénétrer au plus profond de la sensibilité unique du film à travers le matériel disponible, pour en dégager sa forme spécifique et la rendre de façon optimale.

In the blink of an Eye

Cette autre petite théorie fut élaborée par Murch à partir de ses expériences pratiques de jeunesse. Il est alors devenu convaincu à ce moment qu'il y a une connexion entre le pattern des pensées et le pattern du clignement des yeux de quelqu'un (141). Il en a tiré un principe guide pour le choix des coupes à l'image, à savoir, couper au clignement d'yeux d'un acteur en considérant qu'il s'agit là de l'équivalent d'une marque de ponctuation mentale. Selon son hypothèse, le clignement des yeux surviendrait au moment de la fin d'une pensée ou de son articulation vers une autre : « The upshot of all this is that I believe the pattern of cuts in a film, to be at its best, needs to reflect or acknowledge the pattern of thoughts the character in the film – which ultimately means the thought patten of the audience » (142). Dans cette logique, la coupe risque d'être plus naturelle et gracieuse si elle suit les patterns de pensée du personnage. Pour Murch, c'est un peu comme si le monteur clignait des yeux pour le public, modulant et dirigeant ainsi son attention.

De manière générale, un bon monteur, pour effectuer de bonnes coupes, doit sans cesse exercer son œil afin d'être à même de prévoir, à tout moment, où le regard du spectateur est dirigé, son mouvement et sa vitesse. Ceci est essentiel lorsqu'il s'agit d'enchaîner les plans un après l'autre : « That's a very valuable piece of information. When I select the next shot, I choose a frame that has an interesting visual at exactly that point, where the audience's eye is at the moment of the cut, to catch and redirect their attention somewhere else. Every shot has its own dynamic. One of the editor's obligations is to carry, like a sacred vessel, the focus of attention of the audience and move it in interesting ways around the surface of the screen » (277). Il s'agit ensuite de savoir si l'on désire maintenir son orientation, guider doucement son regard ou encore en abuser pour le désorienté comme dans une scène d'amour ou de combat. Finalement, comme il s'agit de s'adresser à la sensibilité du spectateur, ceci implique d'y porter une grande attention.

La prise en compte de l'effet particulier que peut avoir les formes et les figures filmiques sur le spectateur est un aspect essentiel et récurrent des considérations de Murch sur sa pratique. Dans un tel cas, les stratégies poïétiques prennent en compte l'esthétique ou l'expérience de réception spectatorielle dans les opérations de création. Il a conscience qu'il faut « travailler » le spectateur avec les moyens du montage. Une telle conscience ou posture est déterminante dans la manière dont travaille un monteur ou encore tout artiste.

Le montage en temps réel

L'art de couper au bon endroit est donc une habilité absolument essentiel pour un monteur image : « When you putting a scene together, the three key things you are deciding, over and over again, are : What shot shall I use ? Where shall I begin it ? Where Shall I end it? An average film may have a thousand edits in it, so : three thousand decisions. But if you can answer those questions in the most interesting, complex, musical, dramatic way, then the film will be as alive as it can be » (267).

Pour Murch, c'est la décision concernant la fin du plan qui est la plus importante rythmiquement. La coupe de fin doit idéalement survenir au moment précis où le plan à montrer *ce qu'il avait à montrer*, dans un contexte spécifique, qu'il a pour ainsi dire épuisé son potentiel de manière *optimale* et *exactement* (ni trop court ni trop long en fonction de l'information qu'il communique). Il y a en ce sens un seul point précis où il faut couper chaque plan. Murch a donc mis au point une technique pour trouver le bon moment et ce, au photogramme près : « To determine that end frame, I look at the shot intently. It's running along, and then at a certain point I flinch – it's almost an involuntary flinch, an equivalent of the blink. That flinch point is where the shot will end » (268). En fait, ce sera le point de coupe seulement s'il peut répéter exactement la même action au moins une seconde fois, c'est-à-dire, tomber intuitivement alors que les images défilent en temps réel sur le même photogramme, pas un de plus ou de moins. L'idée pour parvenir à une telle précision, est d'intérioriser le plus possible tout les éléments rythmiques : le mouvement des acteurs, de la caméra, le débit des dialogues, la manière dont ils sont dits, etc.

Montage image, montage son et mixage : un ne peut être pensé sans l'autre

Ce qui est particulier avec cette technique de montage en temps réel, c'est qu'elle est d'abord faite dans le silence complet. Murch fait toujours le premier assemblage d'une scène en ayant fermé le son : « Even if it's a dialogue scene. I look at the people's faces and imagine what they're saying and read their body language. Significantly, this envelope of silence allows me to imagine the mix the way it will finally be. I'm allowing the space for these sounds in advance. Even though I'm not sure exactly what they will be. I find this method essential, because the only sound that's recorded at time of filming is dialogue and it's sometime quite rough » (271). Il y a un danger de se laisser

influencer et biaiser dans l'assemblage de l'image par les particularités de ce son brut, car les choses seront très différentes après le nettoyage du son direct et l'ajout des autres éléments sonores. Il faut donc d'abord en faire abstraction. Ce qui ne veut surtout pas dire : ne pas *penser au son*. Bien au contraire, « It's important for me, when I first assemble a scene, to imagine the music and the sound and the dialogue working together in some ideal dynamic form » (271). Murch se livre donc à un premier montage et aux révisions en silence, mais précisément pour penser l'ensemble et s'ouvrir à la dimension sonore : le montage image et son se doivent d'être pensés ensemble. Il confronte ensuite le tout à l'ajout des dialogues et cherche à s'adapter. Par contre, cette étape est décisive, car il va parfois même jusqu'à utiliser le dialogue d'une autre prise pour continuer dans le sens où il avait imaginé et monter la scène.

Montage son et mixage : la perspective sonore

Orson Welles est une figure importante du développement de la perspective sonore cinématographique. Avant son passage au cinéma, Welles travaillait à la radio où il créait des pièces entièrement adaptées à la posture d'écoute de l'auditeur. La radiophonie étant une pratique purement sonore, il lui fallait tout évoquer par les moyens du son. Ce qui força Welles à développer différentes techniques sonores. Et quand il immigra au cinéma : « in the early forties, he brought with him his whole bag of tricks to simulate space with sound. Generally, in Hollywood, such thing had not seemed necessary, because you already have the visual representation : simply by turning the camera on a scene, you are representing a spatial reality » (115).

Murch, qui est aussi un des acteurs majeur du progrès de la pratique sonore cinématographique, reconnaît l'importance de son prédécesseur et modèle. Il a d'ailleurs contribué à développer certaines techniques initiées par Welles, étant particulièrement sensible à la question de la construction de l'espace sonore filmique. Dans *American Graffiti*, une radio est présente à différents moments dans le film. Il fallait donc intégrer des émissions radiophoniques à la bande-son en postsynchronisation. Un peu avant le mixage, Murch et Lucas ont fait un enregistrement d'une fausse émission avec Wolfman Jack comme animateur, des commerciaux, des chansons et des appels téléphoniques pour des demandes spéciales. Ils ont ensuite fait jouer cette émission dans différents environnements acoustiques : « out in the real world, and played it back and captured what we heard on a second tape recorder. It

was a process I nicknamed, for obvious reasons, « worldizing » » (119). Ce procédé permettait ainsi de capturer la qualité acoustique spécifiques des lieux dans lesquels était diffusé l'enregistrement. Au mixage, ils avaient donc un contrôle indépendant de la bande original construite en studio autant que de la ou des versions « worldizing », afin de sonoriser le radio présent dans la diégèse (use of source musique). Les dialogues et les bandes d'émissions radiophoniques étant enregistrés séparément, un important jeu de perspective sonore était alors possible. Il ne faut pas oublier comme variable, la qualité acoustique des deux types d'enregistrement radio ouvrant en lui-même un champ de possibilités pour la construction d'un espace ou d'un paysage sonore particulier. Ils pouvaient ainsi mettre l'emphase sur la présence et la clarté de l'émission dans le lieu ou encore la relayer en arrière-plan, et même la transformer « *into almost a myst* ».

Ces opérations au mixage, concernant la spatialisation par la manipulation du niveau de volume et le travail sur l'acoustique des sons, constituent pour Murch un *équivalent sonore de la profondeur de champ* : « If I'm taking your portrait, I don't want the background to be in focus, because I want to concentrate on your face. So I adjust the lens's depth of field to throw the background out of focus » (119). Un tel travail n'avait jamais été fait de façon aussi poussée et systématique par le passé, autant en ce qui concerne l'usage de « source music » qu'un tel emploi du son dans la construction de l'espace filmique.

La même technique fut utilisée et raffinée dans la séquence d'ouverture du *Godfather*, lors de la réception après le mariage, avec la musique et l'ambiance de la fête. Aujourd'hui, le « worldizing » de Murch peut être essentiellement pris en charge au mixage, sans le recours à une prise de son en milieu réel, grâce à différents filtres et paramètres acoustiques. Il reste néanmoins qu'à partir d'un problème pratique et la recherche d'une solution spécifique, Murch a contribué à ouvrir et à développer une perspective particulière de composition pour les praticiens du son au cinéma.

Une piste pourrait peut-être aider à comprendre ce qui poussa Murch à aller ainsi sur le terrain. Ou encore éclairer le sens de l'attention particulière qu'il porte au problème de la *perspective sonore*. Son père, Walter Murch senior, était peintre. Il peignait essentiellement, dans son atelier, des objets ordinaires mais pour les rendre de façon monumentale. Un jour, il dit à Murch junior, en parlant de sa technique, qu'il ne peignait pas l'objet lui-même, mais

bien l'espace entre ses yeux et l'objet. Pour Murch, la même logique s'applique pour la prise de son : « If I go out to record a door-slam, I don't think I'm recording a door-slam. I think I am recording the space in which the door-slam happens » (234). Le preneur son serait ainsi un peu comme un peintre devant son modèle. Mais cette attention toute singulière à l'acoustique spatiale a assurément tout à voir avec sa vision de la tâche du monteur son et du mixeur.

Le mixage : sculpter avec la « lumière »

Outre la métaphore de la *profondeur de champ*, Murch emploie une autre métaphore visuelle pour parler de la réalité des opérations concrètes du mixage et qui le guide de façon déterminante dans son approche de celui-ci : « It's very much like light. One of the fascinating things for me in mixing is that what we do with the palette of sound – what sounds we choose to emphasize, how we put a spatial ambience around those sound, what we choose to eliminate – is very much equivalent to what a director of photography does with light. By highlighting the plane of a face, then making the background go darker and slightly out of focus, and then putting a light over there to pick out the ring that's on the table, which otherwise you wouldn't see, The director of photography is directing the eye, in a painterly way, emphasizing certain things, de-emphasizing certain others » . Pour Murch, le plus important dans le mixage est de penser à partir de ce concept de l'éclairage : le placement des sons et leurs intensités pouvant jouer à trois niveaux différents sur la « photographie » d'une scène. Physiquement, le mixeur peut éclairer différemment l'image en : « picking things out in the frame that are important », à savoir moduler l'attention du spectateur en appliquant « lumière et ombres ». Il peut de plus influencer sur le sentiment de présence aux personnages (ancrage dans la diégèse) et finalement mettre l'emphase sur certain élément de l'histoire (moduler les affects). Dans ce troisième cas, le son permet d'obscurcir ou éclairer émotionnellement une scène, de travailler sa *coloration affective* comme le peut la lumière.

La musique : capteur et canalisateur d'émotions

Il y a un usage particulier de la musique chez Murch, une retenue singulière pour ne pas l'utiliser à outrance et maladroitement : « music seems to function best when it channels an emotion that has already been created out of

fabric of the story and the film » (169). Cette pensée, assez atypique, oriente directement tout le travail de construction sonore.

La musique est habituellement employée, dans le contexte du cinéma dramatique, pour *moduler* ou *générer* les affects du public. Technique très efficace, mais souvent superficielle, peu subtile, pouvant même mener le spectateur au sentiment « nocif » d'être manipulé. Ce que veut précisément éviter Murch. Il ne faut pas dicter artificiellement les émotions du spectateur avec la musique. Le fait que la musique vienne pour ainsi dire canaliser ce qui a été mis en place par les autres composantes du film et l'histoire racontée, implique un travail d'assemblage et une « pénétration » de ce qu'offrent tous les matériaux beaucoup plus profond et par conséquent, plus authentique, naturel et efficace.

Notons que l'usage de la « source music » (musique intradiégétique) est souvent utile pour éviter de manipuler ouvertement le spectateur. La musique alors intégrée au monde raconté comme un « sound effect » tend à être considéré par le public comme « a lucky accident ». Ce qui lui permet d'exercer son influence de façon plus discrète, le spectateur l'assimilant plus ou moins à la réalité de la scène. De plus, cette technique permet différents jeux avec le spectateur, par exemple, lorsqu'une musique qui semble provenir de la fosse s'avère finalement intradiégétique. Ce genre de « trucs » doit néanmoins être bien utilisé pour éviter que cela ne devienne prévisible et, par conséquent, évident pour le spectateur.

La construction sonore d'un souper fatal

La scène du meurtre de Sollozzo et du policier, Capitain McCluskey, par Michael Corleone, dans le premier *Godfather*, permet de cerner cet aspect canalisateur de la musique et du type de construction sonore qui peut en découler. Cette scène est méticuleusement construite au son et découpée en différents mouvements, une musique opératique venant ultimement cristalliser le tout quelques instants après que Michael laisse tomber le fusil.

La principale contrainte avec laquelle Murch dû composer dans le montage sonore de ce souper-piège était liée au choix de Coppola concernant la musique. Il ne fallait pas utiliser de musique avant le meurtre pour générer la tension dramatique nécessaire. Contrainte qui força alors Murch à construire par d'autres moyens. Grossièrement, il utilisa d'abord une occurrence sonore

que lui fournissait la scène tournée, qui a à la fois une fonction d'amorce et un sens plus symbolique. Il s'agit du son que produit le bouchon de la bouteille de champagne ouverte au début du repas par le policier, quelques minutes avant les coups de feu meurtrier. Cette occurrence survenait alors que les trois hommes étaient silencieux. Murch décida alors de mettre l'emphase sur ce bruit, assez ironique dans le contexte de cette scène, contrastant avec le silence. Il prit d'ailleurs un grand soin à réenregistrer ce son. Deuxièmement, il introduit pour rythmer le reste de la scène un nouveau son, dont la source devrait logiquement être située hors champ par le spectateur : le passage d'un métro suspendu.

Dans le contexte de cette scène, l'usage particulier de cette occurrence qui revient à répétition et dont l'intensité augmente progressivement jusqu'au moment du meurtre, est très symptomatique du style de Murch en tant que monteur sonore. Ce dernier travaille toujours la tension entre une esthétique plus ou moins réaliste et un usage métaphorique ou symbolique du son. Il cherche en fait à combiner les deux à la fois : transparence et usage plus ou moins disjoint entre le son et l'image : « It's an authentic sound because it's a real subway train and because it seems authentic to that neighborhood of the Bronx, where the restaurant is located. [...] But it's metaphorical, in that we've never established the train tracks and the sound is played so abnormally loud that it doesn't match what we're looking at, objectively. For a sound that loud, the camera should be lying on the train track » (120). Il se produit alors ce que Murch appelle une réassociation du son et de l'image liée au contexte et aux enjeux dramatiques et thématiques spécifiques à la scène. Le bouchon de champagne en est d'ailleurs un autre bon exemple. Le son du train a donc une fonction dramatique permettant de faire augmenter progressivement la tension jusqu'aux coups de feu. Et la musique qui fait son entrée au moment où Michael s'enfuit acquiert ainsi une puissance singulière.

Composition musicale et construction du film : un processus organique

Murch a développé son approche de la musique particulièrement en collaborant avec Coppola qui avait une manière singulière de travailler. Habituellement, dans l'industrie, la musique vient en toute fin, après le montage son : la musique étant composée à partir et sur des images et des sons déjà montés. Par opposition à cette convention du processus de production cinématographique, Murch défend une autre approche, un certain type de

collaboration musique/film. Par exemple, dans *The Conversation*, Coppola avait déjà entamé le processus de composition musicale en pré-production, de manière à ce que la musique et le film se développent et se nourrissent mutuellement. Il avait remis une copie du scénario au compositeur David Shire en lui suggérant l'idée de considérer le tout comme « a strange kind of musical » (170). Deux ou trois thèmes présents dans le film furent ainsi composés par Shire simplement à partir de sa lecture. Coppola a donc pu utiliser certaines pièces au moment du tournage, afin de guider les acteurs dans leurs performances : « They could hear the scene's coloration – so they didn't have to *act* that color. It gave them a great deal of freedom to have that advance knowledge, to pitch themselves against or with the music, to know how the music would fill in their performances, the yin to their yang » (170). Cette technique était en fait très utilisée à l'époque du muet, et fut plus ou moins abandonnée avec l'apparition du parlant. Pour Murch, il est important de donner à la musique : « a chance too grow with the film » et inversement, de donner au film la chance de se développer sous l'influence de la musique.

Ce qui transforme concrètement la dynamique de travail au moment du montage : « Later, when I was editing *Conversation*, I could place the music where it felt right, and David might say, Oh yeah, I agree with that, or, No, I don't like that, or he'd go away and compose something else and give me that to work with, so there was a constant feedback between the script, the music, and the film, as it evolving » (170). Ce genre de collaboration fructueuse influence autant l'essence de la musique que celle du film, ou du moins en donne la possibilité. Tandis qu'une composition tardive, impliquant habituellement un « spécialiste » du *score* peu ou pas du tout impliqué dans les étapes antérieures de la production, a tendance à être, dans sa relation au film, plus ou moins grossière et conventionnelle, un peu comme s'il travaillait « with a big spray gun », comme en fait mention Murch.

Une telle logique peut en fait s'étendre à l'ensemble des dimensions du film, Murch proposant plus ou moins un modèle constructiviste de la collaboration (rappel du style de faire-cinéma privilégié par ce dernier). De plus, la construction d'une scène comme celle du meurtre dans *Godfather* est assurément facilitée par l'entrelacement concret du montage son et de la musique, cette dernière étant soigneusement intégrée dans la chimie de la scène.

Dialogue is the moon and star is the sound effect !

Cette petite ligne poétique rend compte d'un principe que Murch a pu déduire et élaborer, rétrospectivement, à partir des commentaires recueillis à la suite du visionnement de *Conversation*. Beaucoup de gens parlait de la qualité de la bande-son et mettait l'emphase sur celle-ci, au point que cela intrigua Murch. La seconde partie du film contenait en fait très peu de dialogues. Il se rendit compte qu'une telle réalité semblait avoir altéré la perception du spectateur, soudainement plus attentif aux autres éléments sonores. Murch qui n'était pas conscient de cette réalité au moment du montage, formula alors ce principe : moins il y a de dialogues et plus le spectateur devra et s'efforcera de chercher du *sens* à l'aide du son, étant privé du repère habituel qu'est la parole. L'absence de dialogue opère donc une modulation de l'attention du public : la lune étant couchée, sa lumière cessant de nous « aveugler », on peut enfin voir les étoiles.

Le cinéma à son stade de pré-notation ?

Murch est intéressé par l'idée d'une notation systématique du cinéma. L'hypothèse qui nourrit cet intérêt est que le cinéma serait encore à son stade pré-notationnel, comme la musique l'était avant l'invention de la partition moderne par Guido d'Arezzo au 11^{ème} siècle — la création de « l'équivalent » cinématographique d'un tel système de notation permettrait peut-être de découvrir de nouvelles possibilités de construction filmique.

Au 10^{ème} siècle, la composition musicale était encore faite de façon plus ou moins instinctive. L'invention d'Arezzo permis de découvrir la nature mathématique de la musique, ses principes, et inversement de rendre sa mathématique accessible émotionnellement.

La partition moderne raffina aussi les méthodes de conservation et de diffusion de la « musique » affectant notamment le travail de composition, ce qui permettait un souci du détail que favorisait le support : « The fact that these sounds, which were ethereal, religious tones, could somehow be captured by dots is remarkable. It's just as remarkable as the invention of writing word or recording sound » (295). Ce qui a profondément transformé les techniques de composition et le style musical pour les siècles à venir. Il était soudainement possible de faire des choses insoupçonnées auparavant : par exemple, l'écriture

polyphonique. Murch pense qu'une telle révolution est tout à fait possible au cinéma. Il a d'ailleurs cherché à développer un système pour la mise en scène à partir du I Ching « the ancient Chinese system for forecasting the future. » (296).

Pierre-Olivier Forest
Septembre 2009