

Université Paris VII Denis Diderot

UFR Lettres Arts Cinéma

Master 1 Etudes Cinématographiques

Violette LIBAULT

*La révélation de l'espace sonore par
Walter Murch*

Année universitaire 2012/2013

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| INTRODUCTION | 5 |
| I) L'ESPACE SONORE REALISTE | 10 |
| A. Le réalisme sonore : « une larme d'amertume » | 11 |
| a) Le « documentaire du futur » | 11 |
| b) L'opposition de deux blocs | 12 |
| c) Le mystère de la réverbération | 14 |
| B. La contextualisation (« worldizing ») | 15 |
| a) Genèse de la contextualisation | 15 |
| b) Se mouvoir dans l'espace | 16 |
| c) Contextualiser la musique | 17 |
| C. La profondeur de champ sonore | 20 |
| a) Le rapport du flou au net | 20 |
| b) Les perspectives sonores | 21 |
| II) L'ESPACE SONORE IMAGINAIRE | 23 |
| A. Les sons métaphoriques | 24 |
| a) La métaphore audiovisuelle | 24 |
| b) La mise en son de l'âme | 25 |
| c) Le silence métaphorique | 27 |
| B. L'oreille hallucinatoire | 28 |
| a) L'hallucination d'un espace | 28 |
| b) Enjeux esthétiques du son multipistes | 30 |
| C. L'oreille interprète | 32 |
| a) Interpréter pour mieux comprendre | 32 |
| b) Le détournement du sens | 34 |
| c) L'espace sonore onirique | 35 |

| | |
|--|----|
| III) L'ESPACE SONORE PSYCHOLOGIQUE | 37 |
| A. A la recherche des sons perdus | 38 |
| a) Les madeleines sonores | 38 |
| b) La remémoration | 40 |
| c) L'usage des sons symboliques | 41 |
| B. L'espace sonore recréé | 43 |
| a) Le précipité sonore | 43 |
| b) Les voix lointaines | 44 |
| c) Le pouvoir évocateur de la musique | 46 |
| CONCLUSION : DE LA NECESSITE D'ESPACER | 48 |
| BIBLIOGRAPHIE | 51 |
| FILMOGRAPHIE | 57 |
| ANNEXE | 58 |

INTRODUCTION

« Deux Oreilles – de cartilage ou de métal, c'est pareil – ont traversé l'espace, balayé le paysage. »

René Farabet, *Au Commencement était l'oreille*¹

Tour à tour preneur de son, monteur, mixeur, concepteur sonore, coscénariste, auteur et réalisateur, oscarisé trois fois², Walter Murch est sans doute l'un des artisans les plus polyvalents du septième art. Ce New-Yorkais passionné par le son et l'image a commencé sa carrière au début des années 1970, en pleine émergence de la Nouvelle Vague hollywoodienne : on lui doit ainsi la création des univers sonores d'*American Graffiti* (G.Lucas, 1973), de la trilogie *The Godfather* (F.F.Coppola, 1972) ou encore d'*Apocalypse Now* (F.F.Coppola, 1979), chacun de ces films témoignant à sa manière d'une profonde volonté de renouveau au cinéma.

Walter Murch est également un théoricien, formulant des lois et des règles à partir de son expérience (sa « règle des six » nous enseigne par exemple qu'un raccord idéal doit pouvoir remplir les critères que sont, par ordre d'importance, l'émotion, l'histoire, le rythme, le point de vue, la planéité et l'espace tridimensionnel de l'action ; la « règle des deux et demie » limite, quant à elle, le nombre de sons « chauds » et « froids » qu'un bon mixage doit pouvoir tolérer, selon que ceux-ci soient interprétés par l'hémisphère gauche ou droit de notre cerveau.) Le premier ouvrage de Murch, *In the Blink of an Eye*, paru aux États-Unis en 1995, retrace l'évolution de son cheminement artistique et synthétise ses idées principales. Puis, en 2002, le romancier Michael Ondaatje revient sur le parcours singulier de cet artiste évoluant à la fois en marge et au cœur d'Hollywood, entre l'image et le son, entre pratique et théorie. *The*

¹ FARABET René, « Au commencement était l'oreille », *L'espace du son*, Vol.2, Musiques et Recherches, 1991.

² L'Académie des Sciences et des Arts du Cinéma a récompensé Walter Murch pour le son du film *Apocalypse Now* (F.F.Coppola) en 1979, ainsi que pour le montage et le son du film *The English Patient* (A.Minghella) en 1996.

Conversations : Walter Murch and the Art of Editing Film présente une série de cinq entretiens menés sur un peu plus d'un an, et révèle petit à petit le portrait d'un homme au discours fourmillant de réflexions, d'anecdotes, d'interrogations, et d'idées.

L'une des obsessions de Murch réside dans l'importance que ce dernier accorde au rôle de l'espace dans son œuvre, comme il le reconnaît lui-même :

Pour une raison que je ne m'explique pas entièrement, je suis très profondément ému par l'espace qui entoure un son... parfois je me dis presque que je préfère enregistrer l'espace qui entoure un son que le son même dans cet espace³.

Cette déclaration nous apparaît comme un des fondements de son geste créateur, et qui n'est pas sans rappeler l'œuvre picturale de son père, le canadien Walter Tandy Murch :

Ses toiles avaient beau être petites, les objets qu'il représentait dégageaient une impression de monumentalité à cause, je pense, du sens aigu que mon père avait de l'espace. Il m'a dit un jour : « Je ne peins pas l'objet, je peins l'espace entre l'œil et l'objet. L'espace contient l'objet comme un moule. Je peins cet espace et je construis ainsi, sur un morceau de toile, quelque chose qui a sa propre dynamique, indépendamment de celle des objets représentés ». Et c'est exactement comme cela que j'envisage l'enregistrement sonore. Si j'enregistre une porte qui claque, je ne me vois pas enregistrer ce bruit. Je me vois enregistrer l'espace dans lequel cette porte claque⁴.

Mais qu'est-ce que l'espace sonore d'un film? Les spectateurs en font régulièrement l'expérience sans même s'en rendre compte : tandis que les images défilent les unes après les autres, un éventail de plusieurs sons simultanés leur parvient dans l'ombre de la salle, les immerge dans une chambre imaginaire, une église, un désert, une jungle, une mégapole bruyante, une plaine, en-dessous de la terre, ou parmi les nuages. Ces impressions sonores s'enchaînent alors, se croisent, se mêlent ou bien s'opposent brutalement. Elles participent au voyage intérieur du spectateur porté par le récit du film. Elles modifient parfois la perception de toute une scène, dirigeant l'attention d'untel sur un objet précis plutôt que sur ce personnage, approfondissant la couleur de la mer ou du ciel, créant un sentiment d'ambiguïté soudain...

Or Walter Murch est formel : le cinéma n'a de valeur artistique que par l'intensité de l'échange émotionnel qu'il réussit à faire naître entre un film et son spectateur, tous deux étant soumis à la faculté de *projection* de l'autre. En effet, pour que le miracle ait

³ T.KENNY, « Walter Murch, the search for order in sound and picture », *Mix Magazine*, Avril 1998, p.53 (traduction littérale).

⁴ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Paris, Ramsay, coll. « Cinéma », 2009, p. 254.

lieu, le projecteur envoie son faisceau de lumière sur la surface vierge de l'écran, et le public « entre toujours dans la salle avec ses pensées, ses émotions, et toute une foule d'histoires passées : histoires d'amour, tragédies, déceptions ou bien triomphes. » Le film doit donc « synthétiser l'énergie de toutes ces émotions et dans le meilleur des cas les transformer en quelque chose d'autre – les rendre plus compréhensibles, plus cohérentes, plus supportables, ou plus drôles – ce qui, je pense, est l'une des premières fonctions de l'art dramatique⁵ ». Et c'est parce que le public participe ainsi à la création du film que celui-ci doit respecter la forme d'un « cercle inachevé⁶ » : autrement dit, si les différents éléments audiovisuels se complètent de manière suffisamment cohérente pour construire un récit compréhensible, il faut également qu'ils laissent une part d'ambiguïté assez vaste pour que le spectateur puisse y ajouter sa propre interprétation. Or, il semble que la clé de cette ambiguïté mystérieuse réside en grande partie dans la relation complexe qu'entretiennent l'image et le son.

Walter Murch analyse leur mélange en ces termes: « le son s'unit à l'image dans une sorte de danse où les deux partenaires se tiennent par la taille, et puis s'en vont danser chacun de leur côté pour former une sorte de ballet⁷ ». Sonoriser l'image d'un film ne consiste donc pas (seulement) à synchroniser les éléments audiovisuels, mais à élaborer des relations intéressantes et significatives entre, par exemple, un silence et un regard. Or, parmi les outils permettant d'inventer des relations fortes entre sons et images, le choix de l'espace s'avère fondamental.

D'abord parce qu'elle concerne absolument toutes les étapes du processus de fabrication du film, de l'écriture du scénario à la projection finale, en passant par le tournage, le montage, le bruitage ou le mixage. C'est d'ailleurs en questionnant le rôle de l'espace sonore du film par rapport à celui de la salle de cinéma que Walter Murch a marqué l'Histoire du mixage en 1979:

Je devais développer une approche spécifique pour *Apocalypse Now*. Francis Ford Coppola voulait que son film sorte en quadriphonie, ce qui requerrait de ma part une analyse précise de la bande sonore du film dans un espace tridimensionnel. Alors je me suis dit : « si un architecte d'intérieur peut utiliser la configuration d'un espace et le décorer d'une manière intéressante, c'est ce que je dois faire avec la salle de cinéma. Je dois utiliser l'espace

⁵ K.GANTI, « In conversation with Walter Murch », *The Film and Television Institute of India*, 2004, p.9. (traduction littérale).

⁶ M.JARRETT, « Sound doctrine, an interview with Walter Murch », *Film Quarterly*, University of California Press, n°3, 2000 (traduction littérale).

⁷ Idem.

tridimensionnel de la salle et le décorer avec du son ». Et c'est comme ça que le titre de « sound designer » est apparu dans mon cas⁸.

Walter Murch avait donc su tirer parti des progrès techniques offerts par le laboratoire Dolby pour créer un espace sonore inédit « en trois dimensions » et ajouter ainsi une impression de profondeur supplémentaire à l'image. Il ouvrait également une brèche dans l'écriture sonore pour le cinéma, car selon que les sons semblent provenir du cadre de l'image ou qu'ils évoluent de manière *presque* autonome à l'arrière de la salle, en enveloppant les spectateurs dans une masse diffuse, ils se chargeaient d'un sens différent.

A l'heure où le son pour le cinéma en « 3D » promet la création d'un espace sonore « total », dont la précision serait accrue par le placement de dizaines de haut-parleurs verticaux et horizontaux dans les salles (Dolby Atmos propose par exemple un mixage sur soixante-quatre canaux), il nous a paru nécessaire de revenir sur l'œuvre et la pensée de Walter Murch, afin d'en saisir toute la portée: « plutôt que de visualiser, j'ai tendance à penser aux sons en terme d'espace ; plutôt que d'écouter le bruit, j'écoute l'espace qui contient ce bruit⁹. »

Nous organiserons donc notre étude en trois temps, visant à distinguer trois sortes d'espaces sonores murchiens : nous chercherons à montrer qu'en partant de la manière dont les personnages entendent (espace « réaliste »), inventent (espace « imaginaire ») ou se souviennent des sons (espace « psychologique »), Walter Murch fonde ses univers sonores sur des points d'écoute particuliers, qui font continuellement balancer les films entre « objectivité » et « subjectivité ».

Nous tenterons d'expliquer comment le créateur sonore doit, d'une part, exprimer de façon crédible les qualités acoustique des lieux représentés à l'écran, et d'autre part, mettre en scène la manière dont ces lieux sont perçus par ceux qui les habitent et deviennent ainsi des *espaces*. Car Walter Murch ne se contente jamais de figer l'oreille du spectateur dans une posture lointaine et neutre, il tend au contraire à la rendre toujours plus sensible, et sensuelle, en la reliant à celles des personnages. A la manière d'un sourcier capable de détecter la présence invisible de l'eau sous la terre, le metteur en scène sonore doit sonder la surface des images pour en faire jaillir des sons.

⁸ M.JARRETT, « Sound doctrine: an interview with Walter Murch », *Film Quarterly*, University of Columbia Press, n°3, 2000 (traduction littérale).

⁹ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit.,p. 263.

Nous ne chercherons pas tant à couvrir l'intégralité de l'œuvre audiovisuelle de Walter Murch, qui demeure d'ailleurs inachevée à ce jour, qu'à donner un sens à notre démonstration via un corpus cohérent. Pour cela, nous ferons volontairement abstraction de certains de ses films et ne garderons que ceux où il fut chargé de la réalisation sonore (que ce soit au titre de preneur de son, de monteur son, de mixeur ou de concepteur), aux côtés de trois grands réalisateurs : George Lucas (*THX 1138*, *American Graffiti*), Francis Ford Coppola (*The Godfather*, *The Conversation*, *Apocalypse Now*) et Anthony Minghella (*The English Patient*, *Cold Mountain*).

Enfin, la multitude d'articles portant sur l'œuvre de Murch n'abordant pas toujours la question de l'espace, nous tenterons de faire se croiser les textes des théoriciens du son avec l'analyse d'extraits de films choisis, et nous joindrons le point de vue d' Etienne Colin, jeune ingénieur du son français oscarisé pour son mixage de la musique du film *The Artist* (Michel Hazanavicius, 2011), qui se penchera avec nous sur l'importance des espaces sonores au cinéma.

I) L'ESPACE SONORE REALISTE

Pour comprendre la relation qu'entretiennent les sons et les images d'un film, au-delà du synchronisme qui forme la base de l'illusion réaliste produite par le septième art, il convient de définir les différents espaces audiovisuels en fonction d'un ou plusieurs « points d'écoute »¹⁰ qui permettent aux spectateurs de percevoir la scène de manière plus ou moins subjective. Selon qu'ils puissent localiser la provenance d'un bruit plus ou moins précisément dans une scène (celle-ci comprenant bien sûr un champ et un hors-champ) ou qu'ils n'entendent une conversation que partiellement, les spectateurs s'investiront de différentes manières dans le récit.

L'approche « réaliste » privilégie le point d'écoute objectif, garant d'une certaine neutralité. Il s'agit alors de faire entendre un espace dans son ensemble, sans que les voix, les bruits, les ambiances ou les silences ne soient altérés par la sensibilité d'un personnage, c'est-à-dire de le présenter de façon presque documentaire. Toutefois, la mise en scène d'un univers « réaliste » ne doit en aucun cas limiter la créativité du concepteur sonore, puisqu'elle peut permettre au contraire la naissance de nouvelles figures de style. Ainsi, c'est en partant du phénomène naturel de la réverbération que Walter Murch a su creuser la dimension émotionnelle de certains personnages des films de George Lucas (dans *THX 1138* en 1971, puis dans *American Graffiti* en 1973) et de Francis Ford Coppola (*The Godfather* en 1974).

¹⁰ Michel Chion parle du « point de vue de l'oreille » tandis que Claude Bailblé préfère le terme de « point d'ouïe », qui ne suppose pas l'attention concentrée du spectateur.

A) LE REALISME SONORE : « UNE LARME D'AMERTUME »

a) « Le documentaire du futur »¹¹

C'est en ces termes étranges que George Lucas décrit son premier long-métrage, *THX 1138*, réalisé en 1970 avec la complicité de Walter Murch, alors coscénariste, preneur de son, monteur son et mixeur. Cette formule paradoxale (en effet, comment concilier la force d'invention de la science-fiction avec la rigueur du documentaire, qui n'offre « qu'un point de vue » sur une réalité donnée¹²?) pose une problématique importante à laquelle Walter Murch répond de la manière suivante : « il ne s'agissait pas tant de créer le son qu'un univers sonore crédible¹³ ».

Le récit se déroule au cœur d'une civilisation souterraine contrôlée par un système de surveillance vidéo omniprésent dans la vie de chaque habitant. Ceux-ci ne répondent plus qu'à des noms de codes (THX pour Robert Duval, et LUH pour Maggie McOmie), qui soulignent la perte de leur humanité. La blancheur et le minimalisme des décors dénoncent, eux, la froideur d'un monde totalement aseptisé, filmé comme un labyrinthe géant, fait de cases isolées, entre lesquelles toute tentative de communication semble impossible.

Pour accompagner cet univers futuriste, Walter Murch élabore « une bande-son symphonique où les bruits servent parfois de musique, et la musique de bruitage »¹⁴. Il expérimente alors de nouveaux effets sonores en jouant sur les variations de vitesse de lecture du son, ou en disposant plusieurs magnétophones à la chaîne pour créer des effets de répétitions évoquant la musique sérielle de Steve Reich. Influencé par les innovations menées par Jean-Luc Godard en France (il fait ses études à Paris entre 1962 et 1963), il cherche ainsi à donner au film de Lucas une identité sonore en rupture avec la norme esthétique établie par les grands studios d'Hollywood, à savoir qu'une bonne prise de son se devait être la plus propre possible, sans bruits parasites, sans coupures, sans aspérités, sans « matière » sensible donc.

¹¹ Citation extraite du documentaire vidéo intégré au DVD *THX 1138*, France, Warner Bros Pictures, 1998.

¹² Le réalisateur Jean Vigo définissait ainsi le documentaire comme « un point de vue documenté ».

¹³ Idem.

¹⁴ Idem.

Mais le manque de moyens financiers amenant les deux hommes à travailler en marge des gros studios de production, il leur offrit aussi une plus grande liberté vis-à-vis des codes et des méthodes de réalisation sonore :

Lorsque George Lucas et moi-même faisons le mixage du film *THX 1138* en 1970, notre but était de créer une « réalité sonore » fonctionnant avec ce monde futuriste imaginaire. A cause des restrictions budgétaires pendant le tournage, la production des décors n'était pas aussi élaborée que ce que George avait souhaité, et nous pensions qu'il fallait la compenser en quelque sorte par une densité sonore qui rejaillirait sur tout le film. J'ai réalisé que pour enregistrer certains sons du film, il fallait utiliser plusieurs enregistreurs, placés à différents endroits, dont un de mauvaise qualité pour créer un certain degré de distorsion. Et c'était cette légère distorsion qui donnait au son une qualité « réaliste » qu'il n'aurait pas eu autrement, comme une larme d'amertume. J'ai compris que l'enregistrement trop parfait de certains sons (munitions, voitures, explosions, décollages, chutes d'eau...) les rendait en fait irréalistes¹⁵.

Walter Murch s'intéresse alors à différentes techniques lui permettant de donner une qualité « amère » à l'expression sonore de la réalité. Ainsi, il comprend bien vite que chaque pièce a sa propre tonalité, liée à sa réverbération, ce qui lui permet de donner une couleur émotionnelle particulière aux différents espaces :

Chaque scène était pensée comme un cube de son. Et en fonction de l'espace représenté dans telle scène, tel cube était différent, avec une tonalité particulière. C'est une des choses que j'ai découverte pendant le tournage : chaque pièce a sa propre tonalité. Si, dans le film, une pièce n'avait pas de tonalité, elle avait quelque chose de bizarre. Ainsi, je me souviens que la difficulté rencontrée dans la scène de la prison était que la salle était immense, infinie, d'une taille indéterminée. Quel son une telle salle pouvait-elle donc avoir ? Nous voulions lui donner un son particulier, comme pour les autres pièces du film, mais quand l'espace n'a pas de taille précise, que mettre ¹⁶?

Nous démontrerons ici que la séquence finale du film repose sur l'opposition de deux « cubes de sons » (le premier étant excessivement réverbéré, le second l'étant très peu) permettant de soutenir l'enjeu émotionnel lié au dénouement du récit.

b) Collage sonore

THX incarne un ouvrier dont l'ancêtre cinématographique pourrait bien être celui des *Modern Times* de Charlie Chaplin (1936) : un homme prend progressivement conscience du manque de liberté au sein de sa propre civilisation, celui-ci étant

¹⁵ In « A conversation with Walter Murch », *Transom Review*, 2005, volume 5, p.41 (traduction littérale).

¹⁶ Idem.

constamment surveillé, puis emprisonné, avant de finalement réussir à s'enfuir du monde-machine dont il était devenu l'esclave. Poursuivi par des robots-policiers télécommandés depuis la station de contrôle centrale, THX s'échappe à toute vitesse du souterrain géant pour remonter à la surface et découvrir enfin la lumière du soleil. Le montage alterné qui rythme la séquence repose sur un contraste visuel fort entre l'obscurité des couloirs empruntés par THX en fuite, et la blancheur éclatante de la salle où les observateurs placides suivent son avancée sur de petits écrans. A cela s'ajoutent des chocs sonores causés par les variations brutales de rythme¹⁷, et par le traitement de l'espace sonore, anxiogène d'un côté, étouffant de l'autre.

Dans un premier temps, notons que Walter Murch utilise la réverbération « réaliste » du son des bolides sur les parois du tunnel de manière à donner aux moteurs une puissance similaire à celle d'un avion en plein décollage, jusqu'à leur explosion finale. L'absence de dialogues renforce alors la puissance expressive des bruitages, uniquement soulignés par une nappe musicale ténébreuse. Dans un second temps, lorsque THX traverse un immense sous-terrain vide, Walter Murch choisit là encore de faire entendre la réverbération du lieu, qui dramatise les cris sauvages des singes et le bruit des bottes des policiers frappant le sol en cadence (l'emblème sonore du nazisme). Enfin, au moment où le héros du film s'engouffre dans un conduit qui le mène à la sortie finale, Walter Murch joue à nouveau avec le rebondissement de la voix mécanique du robot-policier sur les murs. La polyphonie majestueuse des chœurs de Lalo Schifrin envahissent alors tout l'espace sonore du film, rappelant ceux du *Lacrimosa* de Mozart (1791), tandis que THX se dresse face à la lumière du soleil, immense boule orange.

Par ailleurs, notons que les scènes se déroulant dans la salle de contrôle, montées entre celles de la fuite de THX, obéissent à un tout autre traitement sonore: l'espace est

¹⁷ M. Chion insiste sur le caractère « polyrythmique » de cette scène : « film en monophonie, *THX 1138* de George Lucas, dont c'était le premier long-métrage, avait pourtant l'air d'être multipistes. Le caractère polyrythmique y est très marqué dans certaines séquences, et les heurts de vitesse sont constants à l'intérieur d'une même scène, ou dans les montages parallèles opposant des rythmes contradictoires. Cela culmine dans le paradoxe d'une poursuite finale à la fois accélérée et freinée : lorsque Robert Duvall, qui veut échapper à ce monde souterrain pour gagner la surface de la terre, emprunte un bolide et est poursuivi par les robots, le montage alterne sans cesse des sons pressés (sons rugissants et dynamiques, du côté du poursuivi) et des sons qui ont tout leur temps (musique d'ambiance gluante dans le centre d'opérations des poursuivants) » in *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique*, Op.cit., p.110. Il nous semble que cette polyrythmie participe activement au processus d'identification du spectateur au héros du film. Le montage sonore prend véritablement en charge l'intensité des émotions de THX, dont le souffle ou les battements de cœur ne sont jamais donnés à entendre, mais plutôt suggérés par les changements de rythme.

entièrement tapissé de bruits sourds, alourdi par une musique d'ascenseur anesthésiante diégétique et par le ton mécanique avec lequel des voix féminines répètent en boucle les mêmes phrases. L'absence de réverbération souligne ici l'atmosphère étouffante du lieu (et par extension du système que dénonce Lucas), et rime avec l'absence totale d'émotion des observateurs qui regardent THX s'enfuir. Mais en quoi la réverbération aiderait-elle les humains à mieux sentir les choses, à mieux se connecter avec leurs propres émotions ?

c) Penser la réverbération

Daniel Deshays, lui aussi praticien et théoricien du son, définit la réverbération comme un « lieu où l'espace permettrait au corps de continuer d'exister en dehors de lui ¹⁸ ». Autrement dit, si la voix continue de voyager dans un lieu après avoir été produite par l'homme, c'est parce que l'espace a la capacité de faire vivre les sons indépendamment de leur origine corporelle, et donc de matérialiser la présence de l'âme (par définition, l'âme existerait « en dehors du corps »). On comprend ainsi pourquoi les églises ou les cathédrales offrent des réverbérations exceptionnellement belles, cherchant à faire résonner la présence d'un « esprit divin » entre leurs murs de pierre. La littérature antique nous offre elle aussi une clé de lecture importante pour comprendre la signification de la réverbération : dans sa célèbre Allégorie (qui partage d'ailleurs de très nombreux éléments avec le récit de George Lucas), Platon décrit ainsi l'univers sonore et visuel de la Caverne :

Figure-toi des hommes vivant dans une demeure souterraine, en forme de caverne, mais ayant une entrée ouverte à la lumière. Ces hommes sont là depuis leur enfance, les jambes et le cou enchaînés, de sorte qu'ils ne peuvent ni bouger ni voir ailleurs que devant eux, la chaîne les empêchant de tourner la tête. (...) Figure-toi maintenant que les murs de leur prison ne cessent de produire des échos rebondissant sur les parois. Ainsi, ils n'entendent jamais autre chose que l'ombre des sons qui passent autour d'eux ?¹⁹

L'analogie faite par le philosophe entre les ombres et les échos nous semble fondamentale : en concevant l'écho comme le signe d'un son et non comme un son en lui-même (de la même manière que l'ombre serait le signe d'un objet, et non un objet en elle-même), Platon apparaît comme le premier théoricien de l'espace sonore. En

¹⁸ D.DESHAYS, *La part sonore du cinéma III*, conférence donnée au centre Georges Pompidou, Paris, 2009.

¹⁹ PLATON, *La République*, Livre VII, 380 avant J.C.

effet, entendre la réverbération d'un son reviendrait à entendre l'espace contenant le son, c'est-à-dire son *contexte*.

B) LA CONTEXTUALISATION (« WORLDIZING »)

a) Genèse de la contextualisation

1958. Orson Welles est écarté du montage final de *Touch of Evil* par le directeur du studio Universal, Edward Muhl. A la suite d'une projection unique qui lui est accordée, le réalisateur rédige un mémo d'une cinquantaine de pages, dont douze consacrées au son, dans lequel il laisse des indications d'une précision étonnante afin de sauver son œuvre envers et contre tous. Ces notes, bien qu'ignorées par le studio, sont conservées et retrouvées quarante ans plus tard par le producteur américain Rick Schmidlin, qui décide alors de restaurer et de remonter entièrement le son et l'image du film en fonction du mémo de Welles. Lorsque Walter Murch est appelé pour réaliser la restructuration de ce film classique hollywoodien, il découvre avec stupeur la description complète d'une de ses techniques d'enregistrement, le « worldizing » :

Ce qui était le plus sidérant pour moi, c'est que cette technique était une chose que je pensais avoir inventé à la fin des années soixante, et que j'avais d'ailleurs largement utilisée dans *American Graffiti*. Mais en fait, je découvrais qu'Orson Welles l'avait utilisée dix ans auparavant!²⁰

Si ces deux artistes ont su faire preuve d'une inventivité exceptionnelle, en marge des habitudes et des normes hollywoodiennes, ils ont également nourri leurs œuvres de leur passion commune pour le son, et plus particulièrement pour la radio. Orson Welles dirigea l'équipe du *Mercury Theatre on the Air* sur les ondes de la station CBS de 1938 à 1940. C'est à la radio que Walter Murch découvrit la musique concrète et prit ainsi conscience du caractère artistique de la création sonore²¹. Enfin, c'est en pensant la mise en scène d'une émission de radio dans le film *American Graffiti* qu'il mit au point sa technique de « contextualisation²² ».

²⁰ T.TULLY, «The sounds of evil », *Videography Magazine*, Janvier 1999 (traduction littérale).

²¹ « Un soir en rentrant chez moi j'ai allumé le poste au milieu d'une émission et j'ai entendu des sons que je n'avais jamais entendu sortir d'une radio. Je n'en croyais pas mes oreilles. Je suis resté assis à écouter ces sons, et je les enregistras, j'avais branché mon magnétophone. Et quand ce fut terminé j'appris qu'il s'agissait du *Premier Panorama* de musique concrète de Pierre Schaeffer et Pierre Henry qui venait juste de sortir en disque. Et cela devint une sorte de Bible sonore pour moi, ou plutôt une sorte de pierre de Rosette car je ne savais pas encore ce que cela signifiait » raconte Walter Murch à F.THOMAS in «Entretien avec Walter Murch, sound designer », *Positif*, n° 335, 1989, p.11.

²² Le traducteur français de *Conversations avec Walter Murch*, édité à Paris aux éditions Ramsay en 2009, choisit quant à lui le terme de « réellisation ». Nous le remplaçons ici par celui de

b) Se mouvoir dans l'espace

La « contextualisation », ou le « worldizing », consiste en fait à partir de l'enregistrement d'un son en studio, puis à le diffuser dans un lieu choisi pour son acoustique particulière (musée, terrain vague, parking...) où on le réenregistre avec la réverbération ajoutée. Cette technique permet donc de reproduire artificiellement un contexte spatial précis, sans avoir recours au son direct. Pour Walter Murch, il s'agit de « salir » un enregistrement initialement « propre »²³. Cette technique n'est pas sans nous rappeler celle des *crochets*, développée par son père, Walter Tandy Murch : le peintre aimait en effet salir ses toiles en marchant dessus, pour que des « fragments du monde réel » (mégots, graviers, goudron...) se mêlent à la peinture vierge²⁴. Nous pourrions dire que ce faisant, il « contextualisait » ses tableaux.

Il serait cependant injuste de réduire l'originalité du travail de Walter Murch à l'intégration de petites aspérités dans ses enregistrements provenant du monde extérieur. Il cherche également à donner un vrai sens du mouvement à ses sons. Ainsi, constatant que le micro du studio est fixe, et reste à la même place, il préfère enregistrer en extérieur pour se déplacer avec une liberté totale autour des objets, des personnes, et investir l'espace afin d'obtenir des effets de déplacement inédits (nous parlons bien ici d'*effets* puisque le son des films étant alors diffusé en mono, il était impossible de spatialiser les différentes pistes dans la salle). Murch raconte ici le déroulement d'une séance de « contextualisation » avec le réalisateur George Lucas :

George se tenait à environ vingt-cinq mètres de moi avec un magnétophone Nagra, et diffusait sa bande sonore. Je l'enregistrais en retour, avec les vingt-cinq mètres d'air entre nous deux. Pendant une heure cinquante nous nous sommes déplacés au hasard, en approchant ou en éloignant sans cesse le micro du magnétophone. Nous avons fait tout cela deux fois, évidemment sans répéter les mêmes déplacements d'une fois à l'autre.²⁵

« contextualisation », qui a l'avantage de mettre l'accent sur la notion de contexte, plutôt que sur celui de réel au cinéma. Il nous semble en effet que l'insistance avec laquelle Walter Murch revient sur l'idée de contexte dans son œuvre est révélatrice d'une clef de lecture importante : « Je place le bruit dans un contexte. Et j'essaie de faire coïncider le contexte avec l'espace de l'image, comme avec l'espace plus vaste de l'histoire », in M.Ondaatje, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit., p. 254.

²³ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit, p.142.

²⁴ Idem.

²⁵ F.THOMAS, «Entretien avec Walter Murch, sound designer », *Positif*, n° 335, 1989, p.14.

Dans la restauration de *Touch of Evil*, en 1999, cette technique sert d'abord à rendre l'impression de frénésie qui se dégage de la séquence d'ouverture. La caméra suit la déambulation nocturne d'un couple d'américains dans une ville mexicaine à la frontière des Etats-Unis. Murch utilise alors les différents sons de la rue, qui se recouvrent, s'enchaînent et se succèdent à leur passage, pour créer une sorte de « travelling sonore » et produire le réalisme sonore que souhaitait Orson Welles²⁶ : les diverses musiques (radios, percussions, chant...) se mêlent au brouhaha des cris, des voitures et de la rumeur nocturne.

Mais Walter Murch utilise surtout le mouvement des acteurs pour subjectiviser la scène et nous la faire sentir depuis leur point d'écoute. C'est en effet « leur » monde qui grouille, fourmille, résonne de mille bruits, est au bord de la saturation et devient presque un « paysage low-fi ²⁷ », selon l'expression de Robert Murray Schafer, puisque c'est en avançant à leurs côtés que les sons du monde changent, s'empilent, et se mettent à tourner de manière hystérique. Walter Murch réussit ainsi à plonger les spectateurs dans un univers déjà révélateur des tensions qui habiteront les personnages durant tout le film.

c) Contextualiser la musique

American Graffiti, second long métrage de George Lucas, met en scène les péripéties d'une bande d'adolescents lors d'une nuit d'été 1962, dans leur ville natale de Californie, qu'ils s'appêtent à quitter. La ville (qui n'est jamais nommée) apparaît comme l'immense terrain de jeux de ces personnages naïfs, qui conduisent leurs

²⁶ Voici la traduction littérale du mémo de Welles concernant la sonorisation de l'ouverture du film : « En ce qui concerne la musique du film, il était prévu d'utiliser en grande partie du rock and roll ainsi que des fragments rythmiques latino-américains. Les rues d'une ville frontalière sont toujours très bruyantes, avec les beuglements des nombreux haut-parleurs à l'entrée des boîtes, des bars, des cantinas. Il était prévu d'en faire une utilisation considérable. Il est très important que les numéros habituels des « rancheros » et des « mariachi » soient évités et que l'accent soit mis sur ces rythmes afro-cubains. Le rock and roll proviendra d'enceintes de radios, de juke-boxes, et de la radio de l'hôtel. Il est très important de noter que l'enregistrement de toutes ces musiques- qui sont supposées être entendues depuis les haut-parleurs de la rue- soit d'une qualité aussi mauvaise que ce qu'elle devrait être. La musique en elle-même devrait être habilement jouée mais il ne suffira pas de la faire passer dans une chambre de réverbération en jouant sur des effets de filtre au mixage. Pour obtenir l'effet que nous recherchons, il est absolument vital que la musique soit diffusée par les haut-parleurs qui longent le bâtiment du son. On pourra pousser encore plus loin l'endommagement en réenregistrant le son à l'aide d'un mégaphone. Et comme ce procédé ne représente pas grand-chose en termes d'argent, il me semble justifié d'insister sur ce point, car le résultat en vaudra vraiment la peine » T.TULLY, «The sounds of evil », *Videography Magazine*, janvier 1999

²⁷ R.M. SCHAFER, *Le Paysage sonore*, J.C Lattès, Paris, 1979, p. 107.

voitures pour mieux « se rentrer dedans », se poursuivent, se lancent des œillades amoureuses, font la course et puis se garent au « diner », éternel lieu de rencontres. Mais d'une voiture à l'autre, la même émission de radio résonne, celle du mystérieux DJ « Wolfman Jack²⁸ ». Créée spécialement pour le film, cette émission forme un commentaire (musical et vocal) à la fois drôle et structurant, qui accompagne les aventures des six personnages principaux. Quarante-deux titres de rock and roll se succèdent ainsi tout au long du film, entrecoupés par les interventions des auditeurs, de l'animateur et de publicités fictives.

Pourtant, ce film « juke-box » ne doit pas son succès aux mêmes raisons qui firent d'*Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969) une œuvre emblématique pour toute une génération de jeunes américains. Ici la surabondance musicale découle du dispositif narratif même du film : la voiture, qui est d'abord l'objet visuel par lequel les personnages s'identifient, se reconnaissent et se jugent, est également un objet sonore (et musical) important, que le film exploite de bout en bout. En effet, si le rock and roll occupe une place aussi centrale le film, c'est qu'il provient avant tout des autoradios, qui permettent aux personnages de se déplacer au rythme de leurs chansons préférées. L'intérêt de la contextualisation est donc double dans ce film : d'une part elle permet à Walter Murch de faire entendre au spectateur la musique de ces adolescents et leurs conditions d'écoute (en reconstituant la restitution sonore des autoradios de l'époque); d'autre part elle permet de faire entendre près de deux heures de musique aux spectateurs sans que ceux-ci ne soient lassés (puisque les morceaux ne sonnent jamais de la même manière).

Enfin, la contextualisation accompagne les événements dramatiques de chaque scène. Lorsque le personnage de Curt (Richard Dreyfuss) est dans la voiture des deux filles qui l'accompagnent, Walter Murch utilise le son sourd et étouffé de l'émission sortant de l'autoradio pour mieux faire ressentir aux spectateurs le confinement des personnages dans le tout petit espace de la voiture. En revanche, lorsque Curt est éjecté de la voiture, suite à une plaisanterie de sa part, le son de la musique change et devient de plus en plus éthéré, comme pour souligner l'immensité de l'espace et la solitude du personnage.

²⁸ De son vrai nom Robert Weston Smith, cet animateur vedette de la radio XERB dans les années 1960 fit sa première et unique apparition au cinéma dans *American Graffiti* avant d'être popularisé par la télévision.

Enfin, Walter Murch commente le rôle de la « contextualisation » dans la scène du bal :

La musique du film est non seulement fidèle au récit et à l'époque du récit mais agit parfois comme un chœur grec qui commente les événements qui surviennent. Steve et Laurie sont ainsi priés de danser sur la piste du gymnase de l'école, au bal de fin d'année, et la chanson qui passe alors est « Smoke gets in your eyes ». Les paroles de la chanson traitent en un sens de ce qui se passe entre les deux personnages et ce que nous avons fait sur le plan acoustique, c'est de commencer avec un son qui envahit ce grand gymnase, pour le comprimer au fur et à mesure de la danse, afin de créer graduellement une impression de chanson qu'on entend dans sa tête. Si nous avions gardé la musique envahissante de l'espace du gymnase, elle n'aurait pas contribué au sens de la scène parce que le son nous aurait constamment rappelé que nous étions dans un grand gymnase vide. Mais à un certain point, cette scène commande d'autres émotions.²⁹

Ainsi, en « contextualisant » les sons du film, Walter Murch exprime la force de l'attachement des personnages au monde familial, rassurant, et codifié, qui les entoure. George Lucas nous parle ici de la difficulté à quitter sa ville natale, symbole à peine caché du ventre maternel où tout semble tourner sur soi-même. Le récit démarre d'ailleurs au moment précis où ces adolescents sont enfin confrontés à la fin des études, et peuvent enfin couper le cordon ombilical qui les retenait jusqu'alors chez eux. Pierre Berthomieu nous précise que « le héros selon Lucas suit toujours un itinéraire de formation, de maturation, qui commence par le départ du lieu protecteur et de la cellule familiale. Richard Dreyfuss dans *American Graffiti*, puis Luke Skywalker dans *Star Wars : Un Nouvel Espoir*, et Anakin Skywakler dans *La Menace Fantôme* s'y arrachent pour grandir loin de leur cocon familial³⁰ ». C'est cette émotion dominante que Walter Murch matérialise donc à travers la bande sonore d'*American Graffiti* : si la contextualisation des sons restitue de manière réaliste l'acoustique des différents lieux représentés, elle sert surtout à former une véritable bulle sonore et musicale, un espace investi par les sentiments des personnages.

²⁹ Citation extraite du documentaire « Making off » inséré au DVD *American Graffiti*, France, Universal Studio, 2004.

³⁰ P. BERTHOMIEU, *Le Cinéma hollywoodien, le temps du renouveau*, Paris, Nathan Université, « 128 », 2003, p.111.

C) LA PROFONDEUR DE CHAMP SONORE

a) Le rapport du flou au net

La subjectivisation de l'espace sonore réaliste peut également passer par la création d'une « perspective » particulière, c'est à dire par la hiérarchisation des différents plans sonores au sein d'une même scène. Ce procédé permet au créateur sonore de creuser l'espace, d'en valoriser certaines parties, et de modeler sa matière, en fonction d'un angle qui dévoile à son tour les différentes facettes des personnages représentés. Ainsi, en passant d'une perspective à une autre, Walter Murch peut offrir aux spectateurs plusieurs interprétations d'un même évènement. Il s'agit avant tout pour lui de travailler la « profondeur de champ » sonore, en utilisant le microphone de la même manière d'un appareil photographique, afin de donner une véritable impression de profondeur à ses enregistrements :

Je pouvais transformer le son en une sorte de brouillard, un brouillard pluvieux à l'arrière-plan, presque imperceptible et, pourtant, remplissant l'espace autour des personnages. C'est un peu l'équivalent sonore de la profondeur de champ en photographie. Si je prends une photo de vous je n'ai pas besoin que l'arrière-plan soit net car je veux me concentrer sur votre visage. Donc j'ajuste la mise au point et la profondeur de champ, de sorte que l'arrière-plan soit flou. On n'avait rien fait de semblable dans le domaine du son auparavant³¹.

Walter Murch explore donc les possibilités offertes par la profondeur de l'espace sonore en répartissant les sons comme un peintre étale ses couleurs sur sa palette, et crée de véritables dégradés, allant du plus flou au plus net. Nous trouvons l'un des plus beaux exemples de cet effet de style dans le premier volet de la trilogie *The Godfather*, l'utilisation des différentes perspectives sonores éclairant brillamment les enjeux dramatiques de la scène d'exposition en fonction de trois groupes de personnages.

b) Les perspectives sonores

The Godfather s'ouvre dans le cabinet du chef de la mafia Don Vito Corleone (Marlon Brando) durant le célèbre monologue de Bonasera, citoyen américain d'origine italienne, déçu par l'inefficacité du système judiciaire. Le silence, lourd et feutré, renforce alors la théâtralisation de sa parole, les autres personnages paraissant figés

³¹M. ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit., p.138.

autour de lui, comme des silhouettes immobiles faisant partie du décor sombre. Bien que les spectateurs n'entendent aucun son provenant de l'extérieur du cabinet, ils apprennent par le biais des dialogues que le mariage de la fille du Don se déroule dans la maison au même moment. Lorsque la porte s'ouvre quelques instants plus tard, l'on perçoit d'ailleurs quelques sons lointains évoquant une atmosphère de fête, dont celui d'une clarinette s'élevant sur un fond « brumeux » de musique, de conversations et de rires. La perspective sonore alors choisie par Walter Murch accentue démesurément la force de la parole de Don Corleone, qui semble avoir le pouvoir de faire taire le monde extérieur, ou du moins de lui donner une présence excessivement faible et « floue ».

La scène suivante fait entrer les spectateurs au cœur de la fête. La musique d'un orchestre italien, rythmée par les battements de mains de la foule, remplit tout l'espace sonore³². On remarque que les sons semblent avoir une densité et une clarté égales, comme si Walter Murch avait considérablement réduit la dynamique (c'est-à-dire l'écart entre les sons forts et les sons faibles) et la profondeur de champ (c'est-à-dire l'écart entre les sons flous et les sons nets), jusqu'à l'arrivée de Michael Corleone (Al Pacino) et de sa compagne Kay (Diane Keaton), qui produit une troisième perspective sonore. Alors que le couple apparaît au beau milieu d'un mariage bruyant, sa conversation passe au premier plan sonore en « floutant » tout le reste de l'environnement : les grommellements d'un homme répétant son discours derrière eux, la musique de l'orchestre, les cris des jeunes filles, et même la chanson de la star Johnny Fontaine, finissent par devenir secondaire. Tout un jeu s'installe alors autour de ces éléments « flous » dont le véritable sens échappe à Kay, et que Michael éclaircit peu à peu. Leur dialogue est ainsi construit autour d'une série de questions et de réponses portant sur l'identité des invités présents, sur la nature de leurs relations au père de Michael, Don Vito Corleone, et sur les méthodes violentes employées par ce dernier.

³² Cette musique italienne est là encore le résultat d'une contextualisation de Murch : « Je me suis retrouvé à utiliser la bande musicale d'ambiance, le son enregistré au moment du tournage mais généralement supprimé, que Francis lançait sur le plateau pour que les acteurs et les figurants soient pris dans l'atmosphère d'un joyeux mariage à l'italienne. J'ai pensé : ça sonne tellement juste, pourquoi ne pas s'en servir ? On dirait un vrai mariage. En regardant bien, vous verrez les haut-parleurs dans le film. J'ai donc laborieusement entrepris de reconstruire, à partir de multiples fragments, la bande-son principale de cette ambiance, sur laquelle figurait des voix mais en majorité la musique des haut-parleurs, puis j'ai récupéré l'enregistrement original de la musique et rétabli la synchronisation entre les deux bandes. Ainsi au mixage, on pouvait glisser de l'une à l'autre en ayant beaucoup de réverbération et un peu de brouhaha de voix, ou bien mettre l'un des deux très en avant pour obtenir une sonorité plus pleine. ». M. ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit., page 118.

La scène du mariage est donc représentée sous trois angles sonores distincts : celui de Don Corleone et de ses adjuvants ; celui de l'entourage extérieur ; et celui du couple formé par Michael et Kay. Bien que le montage produise une impression de continuité entre ces trois perspectives, qui s'enchaînent comme si elles formaient une véritable sphère dans laquelle il était possible de se déplacer du noyau dur (le cabinet) vers le bord (la fête) en passant par le milieu (la place de Michael et de Kay). Or, c'est précisément cette sensation d'appartenance à un monde clôt qui forgera le destin tragique de Michael Corleone.

Walter Murch reconnaît que « la transition du bruit de la fête à l'extérieur vers le bruit de la fête perçu de l'intérieur de la maison, lui permettait de percevoir plusieurs perspectives sonores tout en restant dans le même endroit³³ ». Mais comme l'analyse de cette ouverture de film le montre, il semble que cette approche réaliste de l'espace sonore lui permette avant tout d'exprimer les émotions fondamentales des personnages: l'isolement du Don, la perplexité de Kay, et le rôle de « pont » que joue Michael entre les mondes intérieurs et extérieurs. *The Godfather* a sans doute permis à Walter Murch « d'apporter une touche personnelle à l'industrie hollywoodienne, c'est à dire une approche expressionniste du son intégrée à la réalité visuelle³⁴ ». Ainsi, en faisant s'étioler les sons, ou au contraire se fortifier, au contact de certains personnages, il dévoile les principales caractéristiques de ces derniers. La création sonore, comme art des sons dans l'espace, interroge donc avant tout la place de l'homme dans le vaste monde qui l'entoure.

³³ M. ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit., page 118.

³⁴ Traduction littérale, T.KENNY, « Walter Murch, the search for Order in Sound and Picture », *Mix Magazine*, avril 1998, p.5.

II) L'ESPACE SONORE IMAGINAIRE

« Penser le son comme on le fait dans un rêve. Pas en termes de tristesse ou de joie, mais avec une neutralité énigmatique, effrayante...³⁵ ». Telle semble être la recette de Walter Murch pour créer l'univers sonore des films : écouter le monde ne suffit pas, encore faut-il rêver le son et puiser dans sa propre imagination. C'est à cette condition seulement que peut surgir « l'inquiétante étrangeté³⁶ » des choses, qui chasse les sentiments communs au profit du mystère et de l'ambiguïté.

L'étude des espaces sonores imaginaires dans l'œuvre de Walter Murch part donc de l'interrogation suivante : la mise en scène de l'hallucination, du rêve ou de la perception de la réalité modifiée par l'alcool ou la drogue, doit-elle nécessairement passer par un point d'écoute subjectif, et se limiter à cela ? La démarche du véritable créateur sonore ne tire-t-elle pas vers plus de profondeur, de complexité et de sens ? Une fois encore, l'étude du traitement de l'espace révèle d'autres outils permettant d'exprimer le caractère « effrayant » et « énigmatique » du monde imaginé, halluciné ou bien rêvé par les personnages des films.

En immergeant le spectateur dans l'espace imaginaire de Michael Corleone dans *The Godfather*, du Capitaine Willard dans *Apocalypse Now*, (F.F.Coppola, 1979), ou de l'ingénieur Harry Caul dans *The Conversation* (F.F.Coppola, 1974), c'est-à-dire en faisant librement converser les sons du monde extérieur avec les sons du monde intérieur, Walter Murch développe une nouvelle facette de son rapport au réel, toujours plus poétique. Enfin, ces trois films ayant été réalisés Francis Ford Coppola à la même époque, ils nous permettent aussi de saisir l'importance d'une thématique chère au réalisateur : la culpabilité. Nous tenterons de comprendre en quoi cette émotion si particulière s'accorde parfaitement à la réflexion de Walter Murch sur le son et le rêve.

³⁵ M. ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit., page 135.

³⁶ Nous reprenons cette célèbre expression de Sigmund Freud, qui analysa le malaise né d'une rupture avec la rationalité rassurante de la vie quotidienne dans son essai *Das Unheimliche* paru en 1919, sans pour autant faire référence au concept psychanalytique en tant que tel.

A) LES SONS METAPHORIQUES

a) La métaphore audiovisuelle

« J’essaie toujours d’atteindre un équilibre entre quelque chose d’authentique dont je célèbre l’authenticité, et mon désir de pousser le son vers des territoires plus métaphoriques³⁷ » déclare Walter Murch. Selon lui, la création de la métaphore audiovisuelle repose sur la volonté de détourner le sens initial d’une image en l’associant à un son « venu d’un contexte différent³⁸ » : ainsi, en remplaçant le grondement des hommes dans une scène de combat par le bourdonnement d’un essaim d’abeilles dans le film *Cold Mountain* d’Anthony Minghella (2003), ou bien en transformant la rumeur de la foule urbaine par le roulis d’un torrent balayé par le vent dans *THX 1138*, il fait naître de nouvelles images mentales dans l’esprit des spectateurs, et les rend capables de sentir (inconsciemment peut-être) toute la force poétique des métaphores suivantes : les tranchées sont des ruches, et les couloirs humains des fleuves.

Mais si la métaphore occupe une place aussi centrale dans l’œuvre de Murch, au point d’être la figure de style la plus emblématique de son approche artistique, c’est qu’elle pose une fois encore la question du contexte, et donc de l’espace dans lequel les événements du film se déroulent. Elle permet également de penser le bruitage sous un angle nouveau. En effet, l’art du bruiteur repose également sur l’association d’une image et d’un son venus de contextes différents (il peut mimer l’envol d’un oiseau par un claquement de gant, le craquement d’un pas dans la neige par une légère pression sur un sac de farine....), mais il ne s’agit pas pour lui de faire entendre cette différence contextuelle aux spectateurs : au contraire, le bruitage doit demeurer indétectable, et faire correspondre le plus exactement possible à l’image de l’objet son « équivalent artificiel sonore ». Le fonctionnement du bruitage s’appuie par ailleurs sur le phénomène de la « synchrèse³⁹ », grâce auquel les spectateurs relient spontanément deux éléments hétérogènes dès lors qu’ils apparaissent liés par une relation de cause à effet.

³⁷ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit., p.139.

³⁸ Idem.

³⁹ « Soudure irrésistible et spontanée qui se produit entre un phénomène sonore et un phénomène visuel ponctuel lorsque ceux-ci tombent en même temps, cela indépendamment de toute logique rationnelle », in M.CHION, *Le son*, Paris, *Nathan université*, « cinéma-image », 1998, p.55.

La métaphore, au contraire, repousse les limites de ce « mimétisme sonore » en produisant volontairement un effet de décalage entre l'image et le son, qui ne sont plus reliés par une logique rationnelle. En cela, l'art du « trompe-l'oreille », du trucage, ou de l'illusionnisme, que pratiquent les bruiteurs s'oppose totalement à l'art de Walter Murch, qui cherche à constamment renouveler notre perception du monde. Si le bruitage relève de la magie, la création sonore relèverait, elle, de la pure poésie.

Walter Murch rattache quant à lui cette approche artistique à l'énorme influence qu'eurent les dessins animés, les cartoons et les films d'animation américains des années cinquante sur lui, enfant. Il analyse leur extraordinaire créativité sonore par l'absence de bruits au moment du filmage des dessins ou des figurines :

Avec les films tournés en direct, on n'a pas tout de suite compris qu'il était possible de faire autre chose que d'enregistrer simplement les bruits. En revanche, avec les films d'animation, il fallait obligatoirement inventer quelque chose qui produisait du bruit là où il n'y en avait pas⁴⁰.

Cette approche de la mise en scène a donc profondément influencé sa manière de concevoir le son des films en prises de vues « réelles », tout en lui dictant une véritable méthode de travail, entièrement basée sur le montage muet des images: « cette bulle de silence me permet d'imaginer le mixage final, et de laisser à l'avance de l'espace pour les sons⁴¹ ». En reliant ainsi l'image au silence, et l'espace à l'imagination sonore, Walter Murch dévoile l'une des clés de voûte les plus importantes de sa pensée.

b) La mise en son de l'âme

L'une des plus célèbres métaphores audiovisuelles de Walter Murch provient du premier volet de la trilogie *The Godfather*. Alors que Michael Corleone s'apprête à venger son père en tuant son ennemi dans un petit restaurant italien du Bronx, et qu'il renonce alors à vivre en dehors de la mafia familiale qu'il avait toujours choisi de fuir, Walter Murch choisit d'exprimer toute la violence intérieure de cette situation par la mise en scène d'un espace sonore purement imaginaire. Le silence règne dans le restaurant et forme la toile de fond de la scène, bien qu'il soit troublé de temps à autres par les bruitages sur-mixés du bouchon de liège sautant de la bouteille de vin, ou par quelques bruits de couverts et de pas. Un assez long dialogue en italien, non sous-titré,

⁴⁰ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit., p.131.

⁴¹ Idem, p. 292.

entre Michael et son ennemi Sollozo permet alors d'attirer l'attention du spectateur sur un objet sonore insolite qui déchire progressivement l'espace de la scène : le crissement d'un train sur des rails. D'abord sous-mixé, comme s'il s'agissait d'un détail lointain, le grondement s'amplifie lorsque Michael se lève pour aller chercher son arme cachée dans les toilettes du restaurant, et finit par se transformer en un cri terrible lorsqu'il revient dans la salle pour abattre ses deux ennemis. L'augmentation crescendo de la puissance de ce son étrange au mixage permet d'intensifier la montée dramatique de cette scène, de manière presque musicale, mais aussi de transformer ce qui aurait pu n'être que le simple détail d'une ambiance sonore réaliste en un sublime hurlement métaphorique. En effet l'association du bruit du train avec les images de Michael Corleone sert avant tout à concrétiser le poids de l'émotion qui s'abat sur lui :

L'exemple du bruit de train dans *The Godfather* est un avant tout un indice émotionnel. Le spectateur ne peut pas dire d'où vient ce son, et ce qu'il vient faire dans ce film, mais émotionnellement il comprend absolument pourquoi le son est là. Il le comprend d'une manière inconsciente, il sait que l'ambiguïté et le mystère de ce bruit sont semblables à ce que ressent Michael à ce moment-là. (...) Et bien que le son soit métaphorique, il aurait pu avoir une origine plausible par rapport au lieu de la scène. Si la métaphore n'avait pas eu de liens avec l'univers du film, elle serait tombée dans l'absurde, elle n'aurait pas suffisamment tracé le cercle du film...et le spectateur n'aurait pas pu le continuer mentalement⁴².

Pour que le spectateur puisse entrer dans « le cercle inachevé » de ce film, il est donc nécessaire que les sons réalistes et les sons imaginaires s'articulent de manière suffisamment logique pour que l'histoire garde son sens, mais de manière suffisamment mystérieuse pour qu'elle conserve un intérêt dramatique. Selon le témoignage surprenant de Salvatore Grano, ancien membre de la mafia italo-américaine dans le *New-York Times*, l'espace sonore imaginaire de cette scène surpasse l'espace sonore réaliste par sa capacité à exprimer la justesse émotionnelle de cette situation :

Vous vous rappelez quand Michael avance vers eux et qu'il se rend compte qu'il n'entend plus rien ? Son regard devient vitreux, on entend le bruit du métro derrière et il s'aperçoit qu'il n'entend pas les deux hommes parler ? C'est exactement ce que j'ai ressenti en tuant Joe Colucci. L'homme qui a écrit cette scène devait forcément avoir éprouvé cette sensation⁴³.

Mais si la métaphore provient du mélange inattendu d'un son et d'une image, elle peut également trouver sa source dans l'utilisation du silence.

⁴² Traduction littérale, in M. JARRETT, « Sound doctrine: an interview with Walter Murch », *Film Quarterly*, University of Columbia Press, n°3, 2000.

⁴³ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit., p.143

c) Le silence métaphorique

« Le plus métaphorique des sons, c'est le silence ⁴⁴», déclare Walter Murch. Pour comprendre la portée poétique du silence, l'étude de la scène finale de *The Godfather 3* (F.F.Coppola, 1990) nous montre la manière dont « l'absence de son » produit des situations audiovisuelles toujours plus puissantes, et peut exprimer la vie émotionnelle de ses personnages. Michael Corleone assiste à la mort de sa fille Mary (Sofia Coppola) sur les marches de l'opéra de Palerme, tandis que les cris et les pleurs des membres de sa famille, dominés par les voix féminines, occupent tout l'espace sonore de la scène. La musique (extradiégétique) de Pietro Mascagni s'élève alors au-dessus de la scène, prolongeant ainsi la représentation de *La Cavaleria Rusticana*, à laquelle les Corleone viennent d'assister. Puis, au loin, la voix d'une femme italienne résonne pour annoncer la nouvelle de la mort de Mary au reste de la ville, comme dans une pièce de théâtre. Toutes ces références (à l'opéra, au théâtre, à l'Italie...) appartiennent bien sûr au style personnel du réalisateur, et permettent d'ancrer l'histoire du *Godfather* dans une dimension culturelle plus vaste que celle du film.

En revanche, la manière dont tout le rythme de la scène est lié au relâchement de la tension de Michael Corleone est typiquement murchienne : alors que le gros plan sur son visage bouleversé nous montre une sorte de « pietà » inversée, la *Mater Dolorosa* étant ici un homme, le son du cri que nous voyons est totalement inaudible, comme si celui-ci avait été volontairement effacé de la bande-son . Seule la musique de Mascagni ainsi que quelques bruitages discrets continuent d'accompagner la scène. L'association de cette image et de ce silence métaphorique permet en fait de faire entendre la scène depuis le point d'écoute de Michael Corleone : bien que son cri paraisse assez puissant pour attirer l'attention de tous les personnages qui l'entourent, Michael, lui, semble « assourdi » par la violence de la douleur qui l'assaille. Walter Murch raconte que le silence accompagnant le cri de Michael n'avait pas été prévu dans le scénario du film, mais que l'idée lui était venue au montage, afin de souligner que « ce cri, c'est le cri que Michael aurait dû pousser dans le restaurant italien, la première fois qu'il tue Sollozo ⁴⁵».

⁴⁴ Traduction littérale, in W.MURCH, « Dense clarity, clear density », *The Transom Review*, n°1, vol. 5, 2005, p. 32.

⁴⁵ W.MURCH, bonus du DVD *Le Parrain*, France, Paramount Pictures, 2008.

B) L'OREILLE HALLUCINATOIRE

a) L'hallucination d'un espace

Si les sons imaginaires semblent avant tout liés aux chocs émotionnels vécus par les personnages, ils peuvent également provenir de la prise de substances hallucinogènes, comme le montre Walter Murch dans *Apocalypse Now*, qui met en scène toute une perception du monde déformée par l'expérience traumatisante de la guerre ainsi que par l'alcool et la drogue. Le film, librement adapté du roman britannique de Joseph Conrad *Heart of Darkness* (1899), reprend un récit entièrement mené du point de vue du narrateur, le Capitaine Willard. C'est ce dernier (interprété par Martin Sheen) qui guide le spectateur à travers le spectacle de la Guerre du Vietnam, présentée comme une longue et lente divagation cauchemardesque

Si Walter Murch précise que « Willard n'est qu'une paire d'yeux et d'oreilles à travers lesquels les spectateurs voient et entendent la guerre »⁴⁶, la scène d'ouverture du film le présente toutefois comme un homme en plein délire, rongé par l'ivresse, la solitude et l'attente insupportable dans une chambre d'hôtel au cœur de Saïgon. La « paire d'yeux et d'oreilles » que représente ce capitaine américain a donc cela de particulier qu'elle est hantée par la guerre, ses visions apocalyptiques et ses hallucinations sonores.

La célèbre scène d'ouverture de ce film repose sur une impression de confusion, de trouble et d'irréalité vers laquelle tous les éléments sonores et visuels concordent. Ainsi le montage des images se chevauchant en surimpression, les fondus enchaînés, et la dissociation subtile des images et des sons, conduisent le spectateur à remettre en question dès les premières minutes la réalité qui lui est présentée. Sur un fond noir évoquant le sommeil d'un homme aux paupières fermées, le son synthétique des pales d'un hélicoptère⁴⁷ traverse l'espace sonore du film. Puis, sur les images d'hélicoptères filant comme des ombres chinoises, et lâchant du napalm sur la jungle vietnamienne, la chanson du groupe The Doors⁴⁸, *The End*, placée au tout début du film, produit un effet de contraste saisissant, comme si cette hymne du rock psychédélique des années

⁴⁶ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit., p. 75.

⁴⁷ « Le son de l'hélicoptère était considéré comme le son emblématique de la guerre du Viet Nam » précise Walter Murch dans l'article de M.SRAGOW, «The sound of Vietnam : how wizard Walter Murch created a soundtrack of horror for Francis Coppola's *Apocalypse Now*», *Salon*, avril 2000, p. 2.

⁴⁸ Notons que le nom du groupe « The Doors » fut justement choisi par Jim Morrison en hommage à l'ouvrage d'Aldous Huxley, *The Doors of Perception*, paru en 1954, qui rassemble une vingtaine d'essais sur la manière dont l'esprit se connecte à la réalité qui l'entoure.

soixante avait le pouvoir de renverser l'ordre logique des choses en faisant commencer le film par la fin. Le jeu de correspondance instauré entre le son des hélicoptères et l'image d'un ventilateur tournoyant au-dessus de Willard achève de plonger le spectateur dans une incertitude totale quant à la nature de ce qu'il voit et entend :

Le son des hélicoptères a toute une dimension psychique dans cette scène d'ouverture. Lorsque nous les voyons plus tard attaquer le village, c'est dramatique et très impressionnant, mais là le son sert surtout à illustrer l'image. Tandis que dans la scène d'ouverture du film, nous sommes dans la rêverie d'un homme expatrié, Willard, complètement soûl, et qui tente de revenir à lui-même. Les images fragmentées des hélicoptères s'effacent peu à peu devant celle du ventilateur, au fur et à mesure qu'il reprend conscience de la réalité terrible qui l'entoure dans cette chambre d'hôtel puante en plein Saïgon, et le son continue d'aller et venir entre ces deux espaces⁴⁹.

Tandis que le chant de Jim Morrison disparaît peu à peu dans une réverbération lointaine, le bruit sourd du ventilateur se fond dans celui des pales d'un hélicoptère (n'existant peut-être que dans l'imagination de Willard ?) et la voix du personnage s'élève (Walter Murch raconte à ce propos qu'il avait demandé à Martin Sheen de parler très près du micro, « comme s'il faisait une confidence à un ami, la tête appuyée sur un oreiller »⁵⁰). Le travail effectué sur le traitement des ambiances, nous faisant passer de la ville à la jungle, balade le spectateur entre deux univers à la fois puisque le sifflet d'un agent de police devient petit à petit le chant d'un grillon, les klaxons des voitures se changent en cris d'oiseaux, et que le bourdonnement d'une mouche collée contre la vitre se transforme en celui d'un moustique contre la peau en sueur. Comme Willard, le spectateur est alors en proie à de véritables hallucinations auditives.

Le commentaire de Willard suggère qu'il rêve encore à moitié : « *every time I think I'm gonna wake up back in the jungle* ». Mais c'est aussi l'alcool, que nous le voyons consommer, qui le plonge dans un état proche de la folie, traduit dans la bande sonore par les cris très réverbérés poussés par Jim Morrison. Willard mime alors une danse sauvage et brise un miroir de son poing, comme s'il s'agissait pour lui de briser tout reflet « réaliste » de la réalité. Walter Murch analyse ici le succès légendaire des sons dans cette scène d'ouverture :

Je pense que les gens ont été impressionnés par *Apocalypse Now* parce que le film leur proposait une toute nouvelle manière d'entendre le son, comme celui de l'hélicoptère. Et puis, il y a avait le fait que tout était raconté depuis le point de vue

⁴⁹ M.SRAGOW, «The sound of Vietnam : how wizard Walter Murch created a soundtrack of horror for Francis Coppola's *Apocalypse Now*», *Salon*, Avril 2000, p.2.

⁵⁰ Idem.

d'une personne en particulier, Benjamin Willard. Nous avons décidé dès le départ que le son de l'hélicoptère permettrait aux spectateurs de s'identifier au personnage de Willard, qu'il subjectiviserait son expérience, et que ce ne serait pas simplement un effet sonore parmi d'autres, mais un son profondément ancré dans son psychisme. Ainsi, il y avait plusieurs niveaux de compréhension qui fonctionnaient ensemble. Enfin, le film est devenu monumental parce que nous utilisions quelque chose qui n'avait jamais été fait auparavant : nous nous débattions avec les débuts du son en trois dimensions!⁵¹

Mais en quoi l'espace sonore multipistes, inauguré par Walter Murch pour la sortie de ce film, permit-il exactement de faire prendre conscience aux spectateurs de l'importance du son?

b) Enjeux esthétiques du son multipistes

Apocalypse Now est un film qui marqua le « retour du sensoriel » au cinéma par son approche novatrice du son multipistes: « en sautillant d'un son à l'autre, en amalgamant plusieurs sons simultanés, le spectateur enveloppe, relie, désarticule, pour recomposer plus tard une matière sonore, dressant du coup un lieu sonore aux limites mobiles et aux dimensions variables⁵² ». Le procédé donne en effet l'impression aux spectateurs d'être au centre d'un véritable paysage sonore : ils peuvent précisément localiser les sons à gauche, au centre, ou à droite de l'écran, tandis que la diffusion d'une masse sonore à l'arrière de la salle les immerge dans un espace total.

Si cette avancée technique suscita des critiques virulentes⁵³ ou purement dubitatives⁵⁴, c'est qu'elle provoquait un questionnement plus profond quant au rapport de l'art cinématographique et du réalisme. Mais Walter Murch répondit à ces réticences en mettant le procédé multipistes au service de la narration du film et en démontrant que la spatialisation sonore servait essentiellement à des fins dramatiques :

⁵¹ Ibid, p.4

⁵² S. CARDINAL, « Entendre le lieu, comprendre l'espace, écouter la scène », *Protée*, Chicoutimi, Université du Québec, automne 1995, p.99

⁵³ « En les gardant bien enfoncés dans leur siège, totalement désincarnés pour l'occasion, car voyageant d'un plan à l'autre en ayant l'impression que l'action se déroule tout autour d'eux puisqu'ils repèreront des sources sonores provenant de leur gauche ou de leur droite, voire de derrière eux ou au-dessus de leur tête, le cinéma « narratif-représentatif-industriel », comme le nommait Claudine Eizykman dans les années soixante-dix, cherche moins à en mettre plein les oreilles aux gens dans la salle qu'à les maintenir à tout prix dans un pur univers de fiction qui les aliène chaque fois un peu plus » in P.RANNOU, « Du rôle et de la fonction de l'espace sonore au cinéma », *Inter : art actuel*, n° 98, 2008, p.41

⁵⁴ « La seule chose qui soit donnée, ce sont les propriétés physiques du son et de sa diffusion dans la salle ; la capacité du son, par exemple, à se séparer de sa source et de ses causes pour traverser des espaces et s'évanouir dans le temps. Reste encore à trouver ce qui donnerait à cette réalité concrète un sens et une valeur, ce qui en ferait une possibilité esthétique. Comment y parvenir ? » in S.CARDINAL, F.DALLAIRE, « L'écoute partagée », *Communications* n° 197, 2010, p. 24

Le mixage 5.1 d'*Apocalypse Now* était composé de six canaux distincts, deux d'entre eux étant destinées à l'arrière de la salle, trois au-devant, et l'un étant dédié aux fréquences basses (LFE). Ainsi, lorsque Willard confond le son des pales du ventilateur accroché au plafond de sa chambre avec celui des hélicoptères, ces sons proviennent à la fois du devant et de l'arrière de la salle. Puis, quand il se lève pour aller à la fenêtre, tous les sons passent à l'avant de la salle, dans les trois haut-parleurs frontaux. Enfin, lorsqu'il commence à transformer la rue de Saigon en jungle dans son imagination, le son se concentre sur le haut-parleur central uniquement et offre une monophonie très peu réaliste⁵⁵.

Walter Murch tire donc parti de la spatialisation pour plonger les spectateurs dans un ballet de sons réels et imaginaires. Mais il se méfie du « trop plein » sonore que le 5.1 propose, et dont il résume les risques majeurs dans son article « Dense clarity, clear density »⁵⁶. Comme le remarque Michel Chion, les espaces multipistes de Walter Murch peuvent être remplis de détails sonores, mais ils font aussi résonner l'immensité silencieuse des ténèbres :

Prenons *Apocalypse Now*, dont Walter Murch a réalisé le « sound design » ; si la séquence la plus célèbre, celle du bombardement du village vietnamien avec le vrombissement des hélicoptères et des explosions, et le déchaînement de l'orchestre de Wagner, magnifie l'effet de plein, on trouve déjà des séquences minimalistes où tous les haut-parleurs suspendent leur bruit, comme un grand orchestre qui est là et ne joue pas, pour laisser entendre son soliste : par exemple la voix réverbérée de Marlon Brando, dans ses monologues à la fin du film.⁵⁷

Non seulement la réverbération entourant la voix de Marlon Brando lors de son monologue final produit en effet une impression d'immensité, mais elle donne également aux cris des oiseaux, au chant des grillons, au craquement du fruit sec sous la dent du colonel Kurtz, ainsi qu'aux gouttes d'eau s'écrasant majestueusement dans des flaques sombres, une importance spectaculaire. Elle exprime enfin la fascination de Willard pour Kurtz, dont la parole retentit à la manière d'un dieu tout-puissant dans l'espace réverbéré de la grotte, comme pour mieux incarner la citation de Frédéric

⁵⁵ Ces informations sont données par D. BORDWELL et K. THOMSON, *L'Art du film, une introduction*, Bruxelles, De Boeck, « Arts et Cinéma », 2009 p.432

⁵⁶ L'article développe la règle suivante : « si la scène est claire mais sans substance j'essaye d'y ajouter de l'épaisseur ; si elle est dense mais opaque, j'y ajoute de la clarté », in M. ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.Cit, p.261.

⁵⁷ Idem p.134.

Nietzsche: « c'est dans la nuit et dans la demi-obscurité des sombres forêts et des cavernes que l'oreille, organe de la crainte, a pu se développer ». ⁵⁸

Enfin, notons que ce rendu extrêmement précis des détails sonores est lié à l'amélioration de la dynamique par l'inventeur Ray Dolby en 1971, qui précéda l'arrivée du son multipistes dans les salles, et permit de faire entendre les plus légers craquements comme les plus terribles explosions dans un même film.

C) L'OREILLE INTERPRETE

a) Interpréter pour mieux comprendre

Si l'espace sonore d'un film peut être modulé par le vécu émotionnel de l'un des personnages, qu'il soit lié au traumatisme de la guerre, à l'alcool ou à la drogue, il peut aussi être le fruit d'une erreur d'interprétation des sons du monde. L'interprétation est un processus fondamental pour celui qui « écoute » et ne se contente pas « d'entendre ». Comme le remarquait si bien Orson Welles : « pour écouter il faut penser ⁵⁹ », et c'est bien ce que Walter Murch et Francis Ford Coppola affirment en chœur dans *The Conversation*.

Le film nous présente l'histoire d'Harry Caul (Gene Hackman), un preneur de sons enregistrant secrètement les conversations des autres pour les remettre ensuite à ses clients. Mais celui-ci est hanté par la culpabilité, suite au meurtre d'une famille qu'il avait ainsi piégé, des années plus tôt. Comme il le fera dans *Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola s'attache à mettre en scène la perception des images et des sons du point de vue d'un seul homme. Pour subjectiviser les événements, Walter Murch construit donc l'environnement sonore du film en fonction du profil psychologique Harry Caul, comme il l'explique dans une interview en 1981 :

La première chose à faire, lorsque vous vous attelez à un nouveau projet, est de faire une liste des sons que vous pensez être nécessaires ou particulièrement pertinents mais qui n'ont pas été enregistrés lors du tournage en direct. Pensez aussi fort que vous le pouvez aux personnages du film et à l'environnement dans lequel ils vivent. Pensez à leurs motivations, à leur histoire, sans interférer

⁵⁸ F.NIETZSCHE, *Aurore*, Paris, Hachette Littérature, « Pluriel », 2005, p.260.

⁵⁹ J-L.ALIBERT, *Le son de l'image*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, « Communication en plus », 2008, p.23.

pour autant, ou détruire, ce qui est déjà là. (...) A ce moment-là, le rôle du son est très proche de la direction d'acteurs. Où ce personnage habite-t-il ? Est-ce près d'une autoroute ? Ajoutez alors du trafic. Quel genre de portes utilise-t-il dans son appartement ? Des portes blindées avec des verrous très lourds ? Faites-les entendre. Et si dans le meilleur des cas tout cela fonctionne ensemble, cela sonnera comme un tout cohérent qui non seulement donnera l'impression d'avoir une existence autonome, mais qui se connectera aussi avec certains éléments forts de l'histoire, certains éléments précis de la psychologie des personnages⁶⁰.

Autrement dit, l'environnement sonore d'un film ne doit en aucun cas être conçu comme une ambiance dans laquelle des personnages circulent, mais au contraire comme un ensemble de sons qui révèlent, chacun à leur manière, la nature profonde de ceux qui y vivent. Ainsi, en créant un silence pesant autour du son des trois clefs que le personnage utilise pour ouvrir sa porte d'entrée (silence aussitôt déchiré par l'alarme de sécurité qui se déclenche) Walter Murch exprime toute la difficulté d'Harry Caul à s'ouvrir aux autres. De même, lorsque le personnage trouve chez lui la bouteille de vin offerte par sa concierge, et lui téléphone pour lui dire son mécontentement face à cette intrusion dans sa vie privée, nous remarquons que l'espace sonore de la scène est entièrement conçu en fonction d'Harry Caul : d'une part, le fait que le spectateur ne puisse pas entendre la voix téléphonique de la concierge souligne la difficulté d'Harry à entendre les autres (problème sur lequel repose toute l'intrigue du film), et d'autre part, le son des grues, des pioches et des ouvriers qui effectuent des travaux en hors-champ produit une sorte de commentaire ironique, rappelant l'impossibilité pour Harry de tenir constamment les autres à l'écart. De cette situation sonore, découle donc le portrait paradoxal d'un homme qui, tout en espionnant la vie des autres, cherche à demeurer absolument impénétrable en retour. Le choix de l'« imperméable » d'Harry, et celui du nom « Caul » sont tout aussi révélateurs, comme l'explique ici Walter Murch :

La sonorité de « Caul » rappelait celle de « call » [« appeler » en anglais] mais l'orthographe offrait une métaphore pour le film : celle d'un homme qui porte toujours son imperméable translucide, semblable aux membranes de l'abdomen, et qui se réfugie derrière des pans de plastique ou de verre brouillé chaque fois qu'il se sent menacé ou en danger.(...) C'est un homme qui a placé une membrane entre lui et la réalité. Le film raconte comment cette membrane se déchire peu à peu et combien ce processus est douloureux pour le personnage principal⁶¹.

⁶⁰ F.PAINE « Sound design: Walter Murch interviewed », *Journal of the University Film Association*, University of Illinois Press, n°4, vol. 33, automne 1981, p.16.

⁶¹ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, op.cit., p. 53.

Précisons que l'orthographe de « Caul » provient d'une faute de frappe de la secrétaire de Francis Ford Coppola. Mais elle illustre parfaitement le drame d'un homme, perpétuellement confronté à « cette incompréhension, ce malentendu, cette impossibilité de trouver un apaisement, au-dedans, à l'intérieur de soi (dans l'enfance, dans l'intimité) comme au-dehors, parmi les autres, dans la foule, sur la scène du monde⁶² ».

b) Le détournement du sens

Le traitement de l'espace sonore dans la scène d'amour entre Harry Caul et Meredith (Elizabeth MacRae) est un autre exemple frappant de la manière dont Harry se perd entre les sons qui l'entourent et l'interprétation qu'il en tire. Alors qu'il se retrouve seul avec Meredith à la fin d'une fête, il lance la bande magnétique sur laquelle est enregistrée la conversation privée d'un jeune couple, et cherche des indices dans la moindre intonation de leurs voix, dans le moindre choix de leurs mots, ce que lui reproche vivement sa compagne.

Walter Murch explique que « l'un des principes du film était de donner à la bande magnétique une valeur musicale mais aussi une valeur de commentaire, venant illustrer les pensées intérieures d'Harry⁶³ ». Ainsi la réverbération entourant le son de la bande qui envahit l'atelier fait progressivement basculer l'espace sonore de la scène dans l'imagination d'Harry Caul, qui tente désespérément d'abolir la frontière entre le monde de l'enregistrement et le sien. Francis Ford Coppola pousse cette envie de fusion jusqu'au point où les phrases de la bande et celles prononcées au même moment par Meredith se mêlent, se répondent : ainsi, alors que Meredith s'exclame « it's only a trick ! », la voix de la jeune femme se met à chantonner sur la bande « wake up, wake up, you sleepy head ! ». Pourtant, Harry reste sourd à ces deux avertissements explicites.

De même, lorsque Meredith éloigne Harry de la bande et l'allonge sur un lit, le son de la bande continue de parvenir en hors-champ, et produit un rapprochement surprenant entre l'image du clochard couché sur un banc, décrite par la voix féminine, et celle, visible, du corps étendu d'Harry. Walter Murch exprime alors toute la détresse de son

⁶² E. BURDEAU, « L'oreille muette », Paris, *Les Cahiers du Cinéma* n°551, novembre 2000.

⁶³ F. THOMAS, « Entretien avec Walter Murch, sound designer », *Positif*, n° 335, 1989, p.16.

personnage. Mais la bande magnétique sert également à rythmer l'action de la scène : ainsi lorsque Meredith commence à s'allonger nue sur Harry et l'embrasse, les bongos qui s'accélèrent dans l'enregistrement semblent exprimer l'excitation physique des personnages. Puis, le petit bruit produit par l'arrêt de la bande le ramène à la réalité du moment, avant qu'il ne bascule dans le monde des rêves.

c) L'espace sonore onirique

Selon Walter Murch l'expérience du rêve est indissociable de l'art cinématographique:

Le fait que l'homme, depuis des milliards d'année, passe huit heures chaque nuit dans un état de rêve « cinématographique », constitue, j'en suis persuadé, l'un des moteurs secrets qui permettent au cinéma de fonctionner et d'avoir sur nous ce pouvoir fabuleux. Car le rêve nous familiarise avec cette vision particulière de la réalité qu'est le cinéma⁶⁴.

Mais comment sonoriser le rêve au cinéma d'une manière originale et intéressante? Lorsqu'Harry finit par s'endormir aux côtés de Meredith, il bascule peu à peu dans un espace onirique, représenté par un aspect brumeux à l'image. Les sons, quant à eux, se distordent, et tirent vers l'abstraction: les klaxons se prolongent, et les tintements aigus des cloches s'accélèrent, tandis qu'une nappe sonore très sourde gronde en arrière-plan. La voix rêvée d'Harry, elle, paraît très réverbérée, comme si l'espace inconscient était illimité. Il livre alors aux spectateurs des souvenirs d'enfance, tous reliés à la mort, qui éclairent les motivations et les peurs de son personnage : « I am not afraid of death, I am afraid of murder⁶⁴ ». La nappe musicale devient de plus en plus sourde, les cloches de plus en plus assourdissantes, et des bruitages électroniques, semblables à ceux produits par les appareils d'Harry, s'insèrent dans ce paysage sonore cauchemardesque marqué par de brusques changements de volume. Le retour du rêveur à la réalité s'opère alors par un travail de « redressement » soudain lorsqu'Harry se réveille, les sons étranges du rêve devenant tour à tour ceux d'un tramway, d'une église et du trafic lointain des voitures. La scène ayant été d'abord tournée par Francis Ford Coppola comme faisant partie de l'action principale, et non comme un interlude onirique, le travail sonore de Walter Murch fut d'autant plus important qu'il servit à détourner le sens initial des images: « comme nous n'avions pas assez de matériau pour intégrer ce fragment dans la réalité du film, il est resté en suspens, comme un joker dans un jeu de cartes, jusqu'à ce que nous ayons l'idée du rêve d'Harry⁶⁵ ».

⁶⁴ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit, p.243.

⁶⁵ M.Ondaatje, *Conversations avec Walter Murch*, Op.Cit, p.176.

Enfin, *The Conversation* étant largement inspiré du film de Michelangelo Antonioni, *Blow Up* (1966), qui interrogeait la perception d'un photographe témoin malgré lui d'une scène de meurtre, il était fondamental pour Francis Ford Coppola de questionner la valeur même de l'enregistrement (que celui-ci soit visuel ou sonore). Ainsi, comme l'avance le critique John Beck :

En prenant un expert en installation d'appareils d'écoute, l'excessivement zélé Harry Caul, comme personnage principal de *The Conversation*, Coppola et son mixeur Walter Murch ont déconstruit le mythe ontologique de l'enregistrement en montrant par exemple Harry reconstruisant et nettoyant méticuleusement ses bandes. Le refus d'Harry, ou son incapacité, à comprendre de quoi les voix qu'il a reconstruites parlent réellement, interroge finalement les failles de l'interprétation face à l'existence d'une vérité empirique⁶⁶.

Si de nombreux commentateurs ont cherché à établir un parallèle, tentant, entre Walter Murch et Harry Caul, tous deux spécialistes de l'enregistrement et du montage sonore, l'incapacité d'Harry à entendre et à comprendre les autres (et en particulier la phrase: « he d' kill us if he had the chance ») se situe à l'opposé de la démarche artistique de Walter Murch, qui plonge avec délice dans les espaces sonores imaginaires de tous les personnages pour mieux cerner et dévoiler aux spectateurs les méandres de leurs mondes intérieurs complexes.

⁶⁶ Traduction littérale, in J.BECK, « Citing the sound: The Conversation, Blow Out, and the mythological ontology », *Journal of Popular Film&Television*, hiver 2002, p.156.

III) L'ESPACE SONORE PSYCHOLOGIQUE

Après avoir montré comment Walter Murch s'inspire de la manière dont les sons résonnent à la fois dans les lieux et dans l'imagination des personnages des films, nous nous intéresserons à une troisième approche de l'espace sonore, cette fois-ci reliée à la mémoire et au passé: l'espace psychologique. Comme le remarque Daniel Deshays :

Ecouter, accéder à son propre fonds sonore, là où s'activent les empreintes acquises des expériences passées, c'est aussi comprendre l'évènement accidentel qui surgit en le comparant à un modèle enfoui ; c'est s'abandonner à la jouissance du souvenir, quitte à dérapier vers des méandres qui mènent droit à la rêverie⁶⁷.

Ecouter ne signifierait donc pas seulement « reconnaître », « imaginer » ou même « interpréter » des sons, mais aussi « se souvenir ». Ainsi, les personnages de Don Corleone dans *The Godfather 2* (F.F.Coppola, 1974), de László Almásy dans *The English Patient* (Anthony Minghella, 1996) et d'Inman dans *Coldmountain* (Anthony Minghella, 2003) sont perpétuellement ramenés à leurs histoires passées par le biais de sons qui frappent soudain leurs mémoires. À partir d'un seul détail sélectionné par l'oreille, des espaces sonores uniques apparaissent alors, ouvrant bien souvent la porte à des scènes de « flashback ».

Concevoir l'espace sonore d'un film comme un élément permettant de voyager dans le temps est une manière pour Walter Murch d'aller plus loin dans sa réflexion sur l'espace, qui est habituellement défini en tant que milieu comportant des êtres, des objets ou des ondes : « l'espace contient le son comme un moule⁶⁸ » déclare-t-il à ce propos. Mais il énonce une autre vérité, toute aussi importante, à travers sa mise en scène sonore des souvenirs: si la mémoire humaine peut faire renaître à tout moment des images et des sons disparus, c'est qu'elle a le pouvoir de générer des espaces indépendants de ceux que nous percevons au présent, ou que nous imaginons au futur.

⁶⁷ D.DESHAYS, *Entendre le cinéma*, Op.Cit, p.27.

⁶⁸ Voir la note 5.

A) LA RECHERCHE DES SONS PERDUS

a) Les madeleines sonores

Nous inspirant du petit gâteau décrit par Marcel Proust dans son ouvrage *Du côté de chez Swann* en 1913, nous proposons le terme de « madeleine sonore » pour désigner le son qui agit sur un personnage « comme dans ce jeu où les Japonais s’amusent à tremper dans un bol de porcelaine rempli d’eau de petits morceaux de papier jusque-là indistincts, et qui, à peine plongés, s’étirent, se contournent, se colorent, se différencient, deviennent des fleurs, des maisons, des personnages consistants et reconnaissables⁶⁹ ». Ce son n’est ni inventé, ni rêvé, ni halluciné par untel, mais tire son origine de l’environnement représenté dans le film (il est audible par tous les personnages), bien qu’il se distingue des autres sons diégétiques par sa capacité à ouvrir les portes de la mémoire d’un personnage en particulier, et à lui faire vivre un véritable bond dans le passé. La madeleine sonore est donc un procédé qui permet d’amener des transitions temporelles dans le film, qu’il nous faut distinguer du « pont sonore », cette figure de style consistant à faire « dépasser » le son d’une scène dans l’image de la suivante pour créer un effet de transition.

L’action du film *The English Patient* se situe en 1944, en pleine Seconde Guerre Mondiale, et s’articule autour de l’histoire d’un mystérieux patient, Almásy (Ralph Fiennes) , que soigne une infirmière canadienne, Hana (Juliette Binoche). Bien qu’il soit d’abord déclaré amnésique, il recouvre peu à peu la mémoire et réussit à reconstruire le puzzle de son histoire dans un petit monastère toscan, lors de ces derniers jours. Michael Ondaatje, l’auteur du roman éponyme dont est tirée cette adaptation cinématographique, remarque que les sons jouent un rôle essentiel dans la narration du film, car ils jalonnent les réminiscences du passé d’Almásy :

J’ai remarqué, après le mixage, que nombre de transitions d’un lieu à l’autre sont anticipées par des transitions sonores : on entend ainsi le bruit du papier de verre sur la pierre avant de passer visuellement aux archéologues dans le désert ; le doux cliquetis du morceau de métal que lance Hana en jouant à la marelle se transforme peu à peu en musique berbère, et prépare le spectateur à un nouveau saut en arrière dans le temps⁷⁰ .

⁶⁹ M. PROUST, *Du côté de chez Swann*, Paris, Classiques français, 1993, p.58. (édition originale : 1913)

⁷⁰ M. ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit, p.18.

Selon Walter Murch, la bande sonore de ce film devait agir comme « un guide émotionnel permettant de se frayer un chemin à travers une narration complexe »⁷¹. Pourtant, l'écriture de sa mise en scène sonore est bien moins simple qu'elle n'y paraît à première vue : lorsqu'il ajoute le son d'une cloche d'église, au moment où le Patient mange une prune offerte par Hana, dans le but de « montrer que la mémoire du Patient se réveille peu à peu, et que la cloche qu'il entend lui rappelle le passé⁷² », rien ne permet aux spectateurs de l'associer clairement au passé d'Almásy...rien, si ce n'est le traitement particulier de l'espace sonore.

En effet, cette cloche, qui sonne comme « le premier bruit positif de civilisation entendu depuis le début du film »⁷³, est aussi le premier son qui provient d'un hors-champ sonore lointain. Contrairement aux explosions, aux cris, aux bruitages ou aux ambiances, représentés en gros et moyens plans sonores, ce léger son qui traverse l'air et la campagne italienne nous rappelle soudain l'existence d'un monde paisible, en dehors des horreurs de la guerre. Cette impression de distance aide alors Almásy à retrouver un chemin vers ses souvenirs, comme si le fait de faire voyager le son à travers l'espace rimait avec le fait de faire voyager la mémoire. Par ailleurs, le fait que le patient soit un personnage alité près d'une fenêtre le place dans une situation acousmatique essentielle à la narration : parce qu'il lui est presque impossible de voir les sources des sons qui l'entourent, il devient beaucoup plus sensible à la matérialité des voix, des bruits, des ambiances ou des musiques qui lui parviennent de loin⁷⁴.

De ce parallèle entre l'éloignement dans l'espace et l'éloignement dans le temps, naît la clé de voute de la mise en scène sonore du film: les réminiscences du passé d'Almásy sont toutes exprimées par une impression de distance liée à l'espace hors-champ. Ainsi, Walter Murch n'hésite pas à jouer sur le son du morceau de métal lancé par Hana juste sous les fenêtres du patient anglais, de manière à ce qu'il paraisse beaucoup plus lointain qu'il ne devrait l'être en réalité. La subjectivisation de l'espace sonore de la scène permet ainsi aux spectateurs de saisir l'ampleur de la démarche que doit entreprendre Almásy, en quête d'un amour perdu.

⁷¹ Traduction littérale, in T.KENNY, « Walter Murch, the search for Order in Sound and Picture », *Mix Magazine*, avril 1998, p.6.

⁷² M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit,p.18.

⁷³ Idem.

⁷⁴ Notons que Marcel Proust, l'auteur de *La Recherche du Temps perdu*, souffrait d'asthme et passait un grand nombre d'heures dans son lit à écrire, et donc à se souvenir, dans une position physique et mentale très semblable à celle d'Almásy !

b) La remémoration

Dans un film, le processus de remémoration peut donner lieu à des mises en scènes sonores particulièrement novatrices, comme le démontre Alfred Hitchcock dès son premier film parlant, *Blackmail*, en 1929. Il y crée un formidable jeu de « clair-obscur » sonore afin d'illustrer l'émoi de son héroïne (Anny Ondra). En effet, après que cette dernière aie tué un homme qui tentait de la violer dans la nuit, avec un couteau de cuisine, la répétition du mot « couteau » le lendemain matin, durant le petit-déjeuner familial, subjectivise entièrement la scène en faisant correspondre le point d'écoute du spectateur à celui de la jeune femme. En brouillant tous les mots de la conversation, à l'exception d'un seul, Hitchcock exprime la culpabilité secrète de son héroïne, liée au souvenir du meurtre commis. Ainsi, l'isolement d'un mot « clair » dans une conversation « floue », permet de faire revivre au personnage une scène de sa vie⁷⁵.

Cette idée sera reprise quasiment à l'identique par Walter Murch dans *The Conversation*. En effet, Harry Caul ne cesse d'entendre la même phrase en boucle (« he'd kill us if he had the chance ») comme si c'était le seul fragment de son « clair » au milieu de la conversation « floue » du couple. Là encore, l'isolement de cette phrase fait directement écho avec la culpabilité du personnage, qui ne se remet pas d'avoir provoqué la mort de toute une famille dans son passé.

L'emploi de cette perspective sonore, qui focalise l'écoute du personnage sur un seul détail précis (un seul élément « net » est isolé du reste, entièrement ramené à l'état de « flou ») est d'autant plus brillant qu'il éclaire tout à fait la manière dont le souvenir de l'homme voyage entre deux pôles de la mémoire, l'un « clair », nommé le « conscient », et l'autre « flou », nommé « l'inconscient », en termes psychanalytiques. Le souvenir est tantôt caché par les nuages de nos émotions, tantôt dévoilé par une éclaircie soudaine, et le cerveau agit de la même manière que l'appareil photographique, ou que le microphone, qui permettent de régler la netteté des éléments qu'ils enregistrent. Au cinéma comme dans la vie, la netteté des événements passés déterminent donc la netteté des événements présents.

⁷⁵ Dans la version muette qu'Alfred Hitchcock réalisa de ce film la même année, il trouva un équivalent visuel génial à cette idée sonore en jouant sur le lettrage du mot « knife » pour qu'il se détache du reste de la conversation.

c) L'usage des sons symboliques

Enfin, la création de l'espace sonore psychologique peut passer par une approche symbolique de certains sons, comme c'est le cas dans *The Godfather 2*, dont la narration complexe articule le passé de Don Vito Corleone (Robert de Niro) au présent de son fils, Michael Corleone. Le défi de la structure de ce film réside dans le croisement de plusieurs époques à la fois, servant à établir un parallèle fécond entre le destin du père et celui du fils, tous deux chefs de la même mafia, l'un dans les années 1920, l'autre dans les années 1960. Ainsi, lorsqu' en 1917, Vito Corleone offre le fruit de son premier larcin, un tapis, à sa femme, un gros plan sur son visage le montre à la fois triste et réjoui par la vision de son fils, le petit Santino, assis au beau milieu des fleurs tissées. Cette scène permet bien sûr aux spectateurs de comprendre les raisons personnelles qui poussent ce père de famille à rentrer dans la mafia, mais elle offre surtout un contraste saisissant avec la scène précédente, représentant Michael quarante ans plus tard, incapable de protéger sa femme et son fils d'un attentat ayant lieu dans sa propre maison. Or, la transition entre ces deux épisodes est marquée par une très courte scène montrant Michael en train de voyager de nuit dans un train.

Le train apparaît d'abord comme un élément venant ponctuer la narration à la manière d'une virgule, c'est-à-dire permettant de lier deux époques, deux hommes, deux vies. Il symbolise également le mouvement, visuel et sonore, puisque Walter Murch fait entendre la machine de très loin, de très près, puis de l'intérieur du wagon. La récurrence de cet élément dans les bandes sonores de Murch nous amène à nous interroger quant à sa signification cinématographique : lorsque Curt sabote une voiture de police dans *American Graffiti*, le spectateur entend un bruit de train traverser l'espace hors-champ ; le hurlement des rails d'un train dans le métro accompagne le premier meurtre commis par Michael dans *The Godfather*, ; enfin, le rêve d'Harry Caul dans *The Conversation* est rempli de sons de sifflets et de roulements abstraits. Une fois de plus, lorsque Walter Murch analyse sa fascination pour cet objet, il la relie immédiatement à la question de l'espace sonore :

Il semblerait que les trains aient profondément modifié notre rapport à l'espace, aux distances, tout en changeant l'environnement sonore. Je me souviens avoir parlé avec des gens en Angleterre dans les années 1960, qui étaient assez vieux pour avoir vécu l'arrivée des premiers trains. Et ils disaient toujours que la chose qui avait le plus changé alors c'était le son. Ils ne pouvaient plus aller nulle part sans entendre le train, donc pour eux c'était avant tout un phénomène sonore. (...) Mais il y a aussi une affinité historique entre les films et les trains.

Le premier film payant projeté par les frères Lumière était *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, et quelque part je crois que la pellicule perforée rappelle un chemin bordé de rails. Et si vous regardez un film avec un vieux projecteur, vous entendrez le cliquetis (clackity-clak !) qui sonne comme un train allant à grande vitesse. L'autre chose à propos des trains, et qui rejoint les hélicoptères, c'est que ces grosses machines compliquées se déplacent à différentes vitesses dans l'espace. Et ce faisant, elles révèlent toute une gamme de sons. Les trains à vapeur sont les plus intéressants, de ce point de vue-là.⁷⁶

Le bruit du train réapparaît une seconde fois dans *The Godfather 2*, lorsque Vito Corleone retourne en Sicile à la fin des années 1920, accompagné du petit Michael, alors âgé de cinq ans. Une très courte scène les représente ensemble, accoudés à la fenêtre d'un train, au moment de quitter leur famille italienne plantée sur le quai de la gare. La voix de Vito, bien que très sourde et cassée, recouvre alors celle des roues et de la vapeur sortant de la locomotive, comme si nous écoutions ses mots (« say goodbye, Michael ») à travers l'oreille et la mémoire de l'enfant. En mixant les différents sons de cette scène de la sorte, Walter Murch suggère l'importance fondamentale de ce petit souvenir d'enfance, qui résonnera d'une manière tragique tout au long du parcours de Michael, adulte.

L'importance de ce souvenir sera d'ailleurs confirmée dans la dernière scène du film. Alors que le jeune Michael vient d'annoncer à ses frères son engagement dans le corps des Marines en pleine Seconde Guerre Mondiale, le jour de l'anniversaire de son père, le même plan de Vito secouant la petite main de son fils par la fenêtre du train sicilien apparaît, cette fois muet, auquel succède un gros plan (également silencieux) sur le visage vieilli de Michael, le regard perdu au loin. Au-delà de la transition temporelle que l'image symbolique du train permet d'installer dans le film (nous passons de 1942 à la fin des années 1960), la voix de Vito Corleone (que nous n'entendons plus, mais dont nous gardons le souvenir !) commente la mort de la mère de Michael, suivie du meurtre de son frère : comment leur dire « au-revoir » ? De la même manière que l'espace infini de la grotte renforçait la puissance du monologue final du colonel Kurtz dans *Apocalypse Now*, le son fantôme de la voix de Vito Corleone dramatise les disparitions qui jalonnent le destin de son fils.

⁷⁶ Traduction littérale de l'article de M.JARRETT, « Sound doctrine, an interview with Walter Murch », *Film Quarterly*, University of California Press, n°3, 2000, p.4.

B) L'ESPACE SONORE RECREE

a) Le précipité sonore

Tel un coquillage que l'on colle à son oreille, et dans lequel se logent à la fois l'air de la mer balayant les vagues, les grains de sable, les cris des mouettes et le souffle du vent dans les dunes, le son peut parfois contenir un paysage entier. Ce phénomène, que Walter Murch nomme « le précipité sonore », trouve son fondement dans la mémoire de chaque individu, qui enregistre des multitudes de sons et les relie les uns aux autres. En 1969, lors du premier long-métrage de Francis Ford Coppola, *Rain People*, le créateur sonore découvre que le son d'une clé à molette tombant sur le sol à quinze mètres de son micro, suffit à reconstituer l'environnement sonore complet d'un garage dans l'esprit du spectateur, sans que le lieu soit représenté à l'image : « si l'on s'est déjà trouvé dans ce genre d'endroit, l'on connaît son ambiance et l'on sait que ces bruits sont habituels dans les stations-services près des grandes autoroutes ⁷⁷ » explique-t-il.

En s'appuyant sur le passé sonore des spectateurs, Walter Murch découvre donc les bases d'une mise en scène minimaliste cherchant à produire un maximum d'effets avec un minimum de moyens. Mais le paysage sonore ne doit jamais se limiter à remplacer une image : il doit avant tout susciter des émotions en lien avec celles de l'histoire que raconte le film. Ainsi, Walter Murch reconstruit le bruit du désert pour *The English Patient* en partant de sons singuliers qui évoquent, à leur manière, la solitude :

Le désert est un vaste espace. Quand on s'y trouve on le perçoit autant physiquement que psychiquement. Le problème est que si l'on enregistre le son qui est vraiment celui de cet espace, on ne transmet aucune des *émotions* que l'on y ressent. C'est un son très vide, très stérile. Il permet d'entendre les voix des gens distinctement, mais il n'y a rien d'autre sauf quand le vent souffle. Dans *The English Patient*, il fallait donc trouver une façon d'évoquer, à travers le son, un espace silencieux. Nous y sommes arrivés en ajoutant des bruits semblables à ceux d'insectes, de cliquetis, de présences d'insectes, de bruits infimes, aussi infimes que possible, des grains de sable, frottés les uns contre les autres et nous avons ainsi tissé une texture. (...) J'ai aussi beaucoup utilisé la voix, pour évoquer la distance, en ajustant son placement. Si un personnage se trouvait à quinze mètres, on faisait très attention à la façon dont sa voix résonnait et on créait une sorte d'enveloppe acoustique autour de cette voix pour donner une impression d'éloignement ⁷⁸.

⁷⁷ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit, p.263.

⁷⁸ Idem, p.137.

Ainsi Walter Murch sélectionne certains détails, en masque d'autres, et associe à chaque son, comme à chaque parfum, une émotion particulière, pour créer des paysages cinématographiques uniques. Parmi les différentes catégories de sons qu'il utilise, il distingue toutefois la voix, qu'il considère comme l'élément fondamental de tout espace sonore psychologique. C'est en effet l'un des premiers sons à parvenir au fœtus blotti à l'intérieur du ventre de sa mère, parmi les bruits d'intestins, les battements de cœur et le souffle de la respiration. Il constitue donc l'origine de notre mémoire humaine. Parce que « l'écoute aveugle fonde ses empreintes pour toute une vie de perception »⁷⁹, les premiers sons entendus dans le ventre de la mère déterminent le rapport que l'être humain entretiendra plus tard aux autres et à l'espace :

La pulsation très intime des battements du cœur de la mère, sa respiration, sa voix, son chant, le grondement sourd et les sifflements de ses intestins sont les fragments mystérieux, énigmatiques, fascinants et effrayants du monde extérieur que l'enfant perçoit. Et bien que le cerveau se consacre par la suite principalement à la vision, il est d'abord stimulé par le son. Dès lors, si nous recherchons la source de cette possibilité, propre au son, de nous émouvoir plus profondément que n'importe quel autre sens, au point de nous faire parfois ressentir une connexion mystérieuse avec tout ce qui nous entoure, la question de l'origine des sens est fondamentale⁸⁰.

b) La voix lointaine

Coldmountain est un film adapté du roman de Charles Frazier (1997), qui raconte l'odyssée moderne américaine d'Inman (Jude Law), un soldat ayant désertant l'armée en pleine Guerre de Sécession pour retrouver la jeune Ada (Nicole Kidman) et sa montagne natale. Bien que la réunion de ces deux personnages soit parsemée d'obstacles, et que le montage parallèle ne cesse de renforcer le sentiment de distance les séparant tous deux, la bande sonore du film exprime au contraire la force du lien qui unit le couple amoureux malgré les milliers de kilomètres. Ainsi, la voix de la jeune femme écrivant ou lisant ses lettres à son bien-aimé (car aucun élément précis ne nous permet de situer la provenance exacte de sa voix dans le récit) crée un véritable fil d'Ariane sonore, qui ne cesse de ramener Inman au passé.

⁷⁹ Traduction littérale, in W.MURCH, « Womb Tone », *The Transom Review*, n°1, vol. 5, 2005.

⁸⁰ Idem.

Dès l'ouverture du film, c'est la voix douce et fragile d'Ada qui porte le récit : sur l'image bleutée d'une étendue d'eau dans laquelle la silhouette trouble d'une montagne se détache peu à peu, à la manière d'un mirage ou d'un souvenir lointain, elle s'adresse à Inman. Rien ne permet alors au spectateur de savoir à quel espace sonore appartient cette voix : est-ce la voix intérieure d'une femme en train d'écrire ? Celle d'un personnage lisant à haute voix la lettre d'une inconnue ? Celle d'une narratrice extradiégétique ? Puis, le montage des premières séquences nous permet d'associer la présence de cette voix mystérieuse avec les souvenirs d'Inman : en effet, à chaque fois que ce dernier frôle la mort (qu'il se retrouve enterré sous les décombres d'une explosion dans les tranchées, abattu par une balle ennemie dans un bois, ou délirant dans un lit d'hôpital ...), la voix d'Ada surgit, et semble le ramener à la vie, tout en faisant surgir les moments de sa vie passée dans le film. C'est donc par le biais de la voix que les ponts se construisent entre le héros du film et son monde intérieur (comme son nom le suggère, Inman se présente comme un personnage taiseux, voire secret, se livrant difficilement aux autres. Ada, quant à elle, déborde d'une « ardeur » spectaculaire⁸¹).

Walter Murch a donc recours, une fois encore, aux sons qui dramatisent l'impression de distance pour accompagner la remémoration de son personnage principal: comme la cloche d'église qui stimulait la mémoire d'Almásy dans *The English Patient*, de nombreux sons lointains se font entendre autour d'Inman. Lorsque ce dernier est blessé durant la célèbre bataille du Cratère à Petersburg (30 juillet 1864), un cri presque chanté lui parvient (est-ce celui d'un soldat hurlant à l'autre bout du camp, ou le souvenir d'un montagnard appelant son troupeau à Coldmountain ?). Quand il est abattu par ses ennemis, le bruit des balles qui sifflent au-dessus de son corps est de plus en plus éthéré, jusqu'à ce qu'il s'évapore dans la noirceur de la nuit, et fasse place à un gros plan sonore sur le battement des ailes d'une colombe blanche, volant dans la paroisse de Coldmountain. Enfin, lorsqu'une infirmière lui fait la lecture d'une lettre de sa bien-aimée, le montage sonore forme un magnifique duo entre les deux voix féminines qui se mêlent dans l'esprit d'Inman, se prolongent, et lui répètent la même phrase : « come back to me... come back to me, it's my request ».

⁸¹ *Ada or Ardor: A Family Chronicle* est un roman de Vladimir Nabokov publié en 1969. C'est la dernière œuvre majeure de l'auteur et celle qui avait sa préférence personnelle.

Le film s'inspirant de l'*Odyssée* d'Homère, nous pourrions interpréter cette scène comme une réflexion poétique menée sur le pouvoir enchanteur des voix féminines. En effet, Homère nous met en garde dans l'épisode des sirènes, en révélant la manière dont les voix de certaines femmes attirent les hommes auprès d'elles et les enchaînent à tout jamais. Bien que cet épisode soit représenté plus tard dans le film, lorsqu'Inman sera invité chez un fermier aux belles-sœurs tentatrices, c'est bien le « chœur » d'Ada et de l'infirmière qui détient le véritable pouvoir magique du film, puisque c'est l'évènement sonore qui déclenchera la désertion d'Inman et son retour définitif à Coldmoutain.

c) Le pouvoir évocateur de la musique

Enfin, Walter Murch utilise le pouvoir évocateur de la musique à de nombreuses reprises pour caractériser les espaces sonores psychologiques de ses personnages. S'il estime que la musique « fonctionne le mieux quand elle canalise une émotion déjà créée à partir de l'histoire et de la trame du film⁸² », il n'en dénigre jamais l'importance et préfère même renforcer son rôle dramatique en l'intégrant aux espaces sonores. En ce sens, il ne la conçoit pas différemment des autres sons du film. Si la musique est diégétique, comme c'est souvent le cas dans *American Graffiti*, puisque ce sont majoritairement les voitures des héros qui diffusent les chansons passant à la radio, Walter Murch la contextualise. D'autre part, si la musique est extradiégétique, elle évolue en-dehors des espaces représentés (on dit alors qu'elle est « off »). Mais comment traiter la musique n'existant que dans l'esprit de certains personnages?

Nous avons vu dans l'ouverture d'*Apocalypse Now*, que la chanson *The End* était ancrée dans l'espace sonore de la scène par l'insertion de cris bestiaux poussés par le chanteur Jim Morrison. Ces cris donnent alors l'impression que la musique appartient au délire du capitaine Willard, ivre dans sa chambre d'hôtel, et fait partie du même espace sonore imaginaire que celui des grillons, des oiseaux et des insectes de la jungle qui le hantent. De même, dans la scène finale de *The Godfather 3*, l'intermède de *La Cavaleria Rusticana* de Pietro Mascagni accompagne les souvenirs de danse de Michael Corleone avec les femmes de sa vie (il est d'abord montré en train de valser avec sa première épouse en Sicile, puis avec Kay dans le jardin de sa propriété américaine, enfin avec sa fille Mary). Walter Murch prend soin d'introduire en arrière-plan sonore un léger tintement de clochettes correspondant au bruit des policiers

⁸² M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, op.cit., p. 126

siciliens s'affairant autour du corps de sa fille morte. Autrement dit, le spectateur continue de percevoir l'espace sonore réaliste de la scène, tout en étant porté par la musique de Pietro Mascagni, qui envahit Michael en même temps que ses souvenirs.

Enfin, le rôle de la musique peut s'apparenter à celui de la madeleine sonore dans le film *Coldmountain*. Loin de fonctionner « comme un émulsifiant qui permettrait de dissoudre une émotion donnée et de la faire évoluer dans une certaine direction ⁸³», la musique sert également de transition entre les différentes époques : ainsi le son diégétique d'un violon, joué à la mort d'un des soldats dans le camp, fait surgir dans l'esprit d'Inman le son du piano d'Ada jouant pour lui. Le rôle du violon est alors le même que celui de sa voix féminine : il subjectivise la scène du point de vue d'Inman.

Michel Chion va plus loin en affirmant que la musique peut non seulement exprimer les sentiments d'un personnage mais aussi remplacer l'espace sonore réaliste:

Prenons l'exemple de la haute montagne, un cadre où le cinéma a situé un certain nombre de documentaires et de fiction. Qui a fait de la montagne sait qu'il est très difficile de traduire visuellement, même en plan général, l'ampleur d'un décor alpin, faute de références précises d'échelle et de lignes de fuite claires pour le regard. C'est ici que la musique est appelée à la rescousse : un accord de cordes « à vide », ou bien une écriture très étalée dans les registres, lui permettront de traduire l'espace que l'image n'exprime pas. Dans bien des cas, donc, la musique rend l'espace que le bruit réaliste lui-même est loin de pouvoir faire ressentir.

Enfin, si la musique peut être considérée comme l'un des outils sonores permettant de mieux jouer avec l'espace d'une scène, c'est qu'elle a la capacité « d'ouvrir ou de refermer le cadre de l'image ». Le cinéma, en jouant sur des gros plans, sur la profondeur ou au contraire sur la platitude, peut moduler la représentation visuelle de l'espace : mais la musique, comme les sons, viennent en complément de ce qui est montré et suggère ce que l'image ne peut ou ne veut pas exprimer.

⁸³ M. Ondaatje, *Conversations avec Walter Murch*, op.cit., p. 123

CONCLUSION : DE LA NECESSITE D'ESPACER

« Walter est l'un des rares artistes du Septième Art à placer sa réflexion dans un contexte beaucoup plus large, sur le plan littéraire et philosophique, que celui du seul film. Sa démarche est constamment imprégnée par l'intérêt qu'il porte à d'autres domaines⁸⁴ » déclare Francis Ford Coppola.

En effet, le besoin de faire entendre les espaces du film semble s'apparenter à une lutte profonde de l'artiste, qui se prolonge d'ailleurs en dehors du cinéma, c'est-à-dire dans sa passion pour la poésie, l'architecture ou l'astronomie. Il y retrouve la même fascination pour « l'espace », que ce soit celui de la page blanche structurant les mots du poème sous forme de vers, celui du vide conquis par la main de l'homme à travers la construction de bâtiments, ou celui, plus vaste encore, du carrousel cosmique des planètes. Le sens de cette passion résiderait dans son besoin de structure pour faire face au chaos du monde : « je vois l'architecture comme une expression de la structure de l'esprit, la poésie comme une transformation, et l'astronomie comme une découverte de l'ordre organisant le chaos apparent⁸⁵ » dit-il.

Grand admirateur de l'auteur italien Curzio Malaparte, Walter Murch va même jusqu'à traduire son œuvre en anglais depuis plusieurs années. Mais son geste ne se limite pas à l'interprétation du sens des mots dans sa langue, puisqu'il choisit de versifier la prose de l'auteur, c'est à dire de la structurer en insérant des « blancs » (des « espaces ») entre les mots de ce dernier. Michael Ondaatje associe quant à lui la versification de Walter Murch à sa pratique du montage cinématographique, cet « art de la césure ».

A la lumière de notre recherche, il nous semble enfin que la nécessité « d'espacer » les êtres, les mots, les choses, ou les sons, réponde à un profond besoin d'aération, et s'apparente à une forme de résistance contre l'étouffement.

⁸⁴ M.ONDAATJE, *Conversations avec Walter Murch*, Op.cit, p.73.

⁸⁵ Traduction littérale, in T.KENNY, « Walter Murch, the search for Order in Sound and Picture », *Mix Magazine*, Avril 1998, p.8.

De la même manière que la versification permettrait au poète de donner un sens particulier à chaque phrase, chaque virgule, chaque point, la présence de l'espace sonore dans les films permettrait au créateur de donner un sens précis à chaque voix, chaque bruit, chaque soupir ou chaque note de musique.

L'étude de quelques-unes des plus grandes scènes de cinéma sonorisées par Walter Murch nous a permis d'affirmer l'importance primordiale du choix du point d'écoute, qui permet non seulement d'identifier la nature des espaces entendus par le spectateur (que celui-ci soit réaliste, imaginaire ou psychologique) mais aussi de concevoir l'espace d'un film autrement qu'en fonction de sa représentation visuelle. La multiplication des points d'écoute dans une même scène est tout aussi magique que la multiplication des regards portés sur une image à travers un kaléidoscope : mais face à cette profusion qui pourrait rapidement devenir chaotique, Walter Murch insiste sur la nécessité de faire entendre l'espace qui sépare clairement les sons, et structure l'écoute (que ce soit en réglant la réverbération, en créant différents plans sonores, en brouillant certains sons ou en floutant d'autres, etc...). L'art du beau son au cinéma s'obtiendrait donc en équilibrant l'impression du clair et de l'obscur, du proche et du lointain, de l'objectivité et de la subjectivité, du mystère et du factuel.

Dans le chapitre II du second volume de *L'Esthétique*, consacré à « l'œuvre d'art musicale », Hegel affirme que les sons qui « résonnent au-dehors », c'est-à-dire dans l'espace, excitent l'imaginaire de ceux qui les écoutent. Les notes de musique y sont ainsi décrites comme des « flèches sonores » qui atteindraient le cœur sans passer par l'entendement: il n'y aurait rien à comprendre, mais tout à ressentir, « l'âme se trouvant emportée par le torrent rapide des sons »⁸⁶. La première étape du travail de Walter Murch consistant à inscrire ses « premières réactions émotionnelles, sans chercher à leur donner un sens, ou à les penser en termes de mise en scène⁸⁷ », il nous semble évident que pour lui, le film se doit d'être l'écho du monde intérieur qui nous échappe, en nous faisant toujours sentir que « sur la terre et dans l'espace, il y a de grandes distances, et que ce sont ces distances qui permettent la magie »⁸⁸.

⁸⁶ HEGEL, *Esthétique*, Paris, Le Livre de poche, « Classiques de poche », 2003, p.318-396.

⁸⁷ Traduction littérale de l'article de M.JARRETT, « Sound doctrine, an interview with Walter Murch », *Film Quarterly*, University of California Press, n°3, 2000, p.4.

⁸⁸ Y.PARANTHOEN, *Propos d'un tailleur de sons*, Arles, Phonurgia Nova, « Références du huitième art », 2002, p.25.

BIBLIOGRAPHIE

➤ Sur le son au cinéma

ALIBERT Jean-Louis, *Le son de l'image*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, coll. « Communication en plus », 2008

ALTMAN Rick (sous la direction de), *Sound theory, Sound practice*, Londres-New York, Routledge-AFI, 1992

BAILBLE Claude, « Programmation de l'écoute », *Cahiers du Cinéma*, n° 292-93-97, 1978-79

BORDWELL David et THOMSON Kristin, *L'Art du film, une introduction*, Bruxelles, De Boeck, coll. « Arts et Cinéma », 2009

CHION Michel, *Un art sonore : le cinéma : histoire, esthétique, poétique*, Paris, Cahiers du Cinéma, coll. « Essais », 2003

CHION Michel, *L'Audiovision, son et image au cinéma*, Paris, Nathan, coll. « Cinéma », 1990, 2000

DESHAYS Daniel, *Entendre le cinéma*, Perronas, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2010

DESHAYS Daniel, *Pour une écriture du son*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2006

HEBOYAN, HEITZ, LOUGUET, VIENNE, *Le son au cinéma : Etudes réunies*, Artois Presses Université, coll. « Cinéma », 2010

JOST François, « L'oreille interne. Propositions pour une analyse du point de vue sonore », *Iris*, n°1, vol.3, 1985

JULLIER Laurent, *Le son au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, coll. « Les Petits Cahiers », 2006

KERNER Marvin, *The Art of the Sound Effects Editor*, Boston, Focal Press, 1989

LASTRA James, *Sound technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*, New-York, Columbia University Press, 2000

LOBRUTTO Vincent, *Sound-on-Film: Interviews with Creators of Film Sound*, Westport, Praeger Publishers, 1994

MANGINI Marc, *Film sound, theory and practice*, New York, Columbia University Press, 1985

MOTT Robert, *Sounds Effects, radio, tv and film*, USA, Butterworth Publishers, 1990

MILLET Thierry, *Bruit et cinéma*, Publication Université Provence, coll. « Hors Champ », 2007

PARANTHOEN Yann, *Propos d'un tailleur de sons*, Arles, Phonurgia Nova, « Références du huitième art », 2002

PASQUARIELLO Nicholas, *Sounds of Movies: Interviews with the Creators of Feature Sound Tracks*, San Francisco, Post Bridge Books, 1996

PETRIC Vlada, « Sight and Sound: Counterpoint or Entity? », University of California Press, *Filmmakers Newsletter*, n° 7, 1973

PINEL Vincent, *Techniques du cinéma*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que Sais-je ? », 2012

SCHAEFFER Pierre, « Dialogue du son et de l'image », *Protée*, Université du Québec, n° 2, vol. 13, 1985

TOUSSAINT Bruno, *Le langage des images et des sons*, Paris, Dixit, coll. « Dixit formation », 1999

WHITTINGTON William, *Sound design & science fiction*, University of Texas Press, 2007

WILLIAM James, «The liberation of Echo: A New Hearing for Film Sound », *Film Quarterly*, University of California Press, 1985

➤ **Sur Walter Murch et la conception sonore**

AXINN Michael, « Foley Goes to Sea », *Mix Magazine*, août 2002

BEGHIN Cyril, « Épingles et aiguilles », *Cahiers du Cinéma*, n°651, 2009

BERTHOMIEU Pierre, *Hollywood moderne : Le temps des voyants*, Rouge Profond, France, 2011

BISKIND Peter, *Le Nouvel Hollywood*, Paris, Le Cherche Midi, coll. « Documents », 2002

BLAKE Larry, « Mixing Apocalypse Now », *Mix Magazine*, juillet 2001

- BURDEAU Emmanuel, « L'oreille muette », *Cahiers du Cinéma* n°551, 2000
- CONSTANTINI Gustavo, «Walter Murch interviewed », *The Soundtrack*, n°3, 2010
- E.W., « Concentrer le public sur la bande-son : l'ingénieur Walter Murch a mixé le film en virtuose », *Libération*, 25 nov. 2000
- DANEY Serge, « Apocalypse Now », *Cahiers du Cinéma*, n°304,1979
- DELORME Stéphane, « Entretien avec F.F.Coppola », *Cahiers du Cinéma* n°651, 2009
- FOX Jordan, « Walter Murch, making beaches out of grains of sand », *Cinefex* n°3, 1980
- GANTI Kiran, « In conversation with Walter Murch », *The Film and Television Institute of India*, 2004
- GRAND Gilles, « Écoute-moi sans m'interrompre », *Cahiers du Cinéma* n°629, 2007
- HILTON Kevin , « Walter Murch: the sound film man », *Studio Sound*, mai 1998
- JARRETT Michael, « Sound doctrine, an interview with Walter Murch », *Film Quarterly*, University of California Press, n°3, 2000
- KATZ Joy, « Walter Murch in Conversation with Joy Katz », *Parnassus Poetry in Review: The Movie Issue*, vol 22, 1997
- KENNY Tom, « Walter Murch, the search for order in sound and picture », *Mix Magasine*, avril 1998
- ONDAATJE Michael, *Conversations avec Walter Murch: l'art du montage cinématographique*, Paris, Ramsay, coll. « Cinéma », 2009
- MADSEN Roy Paul, *Working Cinema: Learning from the Masters*, Belmont, Wadsworth Publishing, 1990
- MAYNES Charles « Worldising: take studio recordings to the field and make them sound organic », *The Editors Guild Magazine* Vol. 25, n°2, 2004
- PAINE Franck, « Sound design: Walter Murch interviewed », *Journal of the University Film and Video Association*, University of Illinois Press, vol.33, 1981
- MURCH Walter, « Touch of Silence », *Soundscape : Exploring the Art of Sound with the Moving Images*, Columbia University Press, 2003
- MURCH Walter, « Dense clarity, clear density », *The Transom Review*, n°1, vol. 5, 2005

MURCH Walter, « Womb Tone », *The Transom Review*, n°1, vol. 5, 2005

MURCH Walter, *En un clin d'œil*, France, Capricci, 2011

REHM Jean Pierre « La voix du Parrain », *Cahiers du Cinéma* n°585, 2003

STONE Judy, *Eye on the World: conversations with International Filmmakers*, Los Angeles, Silman James Press, 1997

STURHAHN Larry, « The art of the sound editor: an interview with Walter Murch », *Filmmakers Newsletter* n°8, 1974

SPOTNITZ Frank, «Stick it on your ear », *American Film* vol.15, 1989

SRAGOW Michael, «The sound of Vietnam », *Salon*, avril 2000

THOMAS François, «Entretien avec Walter Murch, sound designer », *Positif*, n° 335, 1989

TULLY Tim, «The sounds of evil », *Videography Magazine*, janvier 1999

➤ **Sur l'espace sonore et la spatialisation:**

ALTMAN Rick, *Technologie et représentation : l'espace sonore*, Paris, Publications de la Sorbonne, coll. « Histoire du cinéma », 1989

BAILBLE Claude, *L'image frontale, le son spatial*, Bruxelles, De Boeck, coll. « Cinéma et dernières technologies », 1998

BLAKE Larry, « Mixing Dolby Stereo Film Sound », *Recording Engineer/Producer*, n° 1, vol. 12, 1981

BOURCEREAU Rémi, *L'espace dans le documentaire radiophonique*, mémoire de fin d'études, Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière, Paris, 2009

CARDINAL Serge, « Entendre le lieu, comprendre l'espace, écouter la scène », *Protée*, Université du Québec, n° 3, vol. 23, 1995

CARDINAL Serge, DALLAIRE Frédéric, « L'écoute partagée », *Communications* n° 197, 2010, p. 24-27.

CHATAURET Jean, « La Perspective sonore », *Communications*, n°85, 2009

CHION Michel, « À propos du dolby stéréo. Le choix des moyens ». *Cahiers du Cinéma*, n°328, 1981

CHION Michel, « Le regard du mixeur », *Cahiers du Cinéma* n°340, 1982

COUTANT Pierre-Antoine, *La reproduction du son au cinéma*, Paris, Institut de formation et d'enseignement pour les métiers de l'image et du son : Commission supérieure technique du cinéma, 1991.

DALLAIRE Frédéric, *Les effets du dispositif d'audition sur la réalité sonore et les postures d'écoute*, Université Paul Verlaine-Metz, 2009

ELSAESSER Thomas, HAGENER Malte, *Le cinéma et les sens*, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2001.

MURRAY SCHAFER Raymond, *Le paysage sonore, le monde comme musique* Marseille, Wild Project, 2010

RANNOU Pierre, « Du rôle et de la fonction de l'espace sonore au cinéma », *Inter : art actuel*, n° 98, 2008

WARUSFEL Olivier, « La spatialisation des sons », *Pour la Science* n°373, 2008

WOOLLEY Benjamin, « Soundscape Designers », *Listener*, n°3056, vol. 119, 1988

➤ **Sites internet spécialisés:**

Association Française du Son à l'Image
(<http://www.afsi.eu>)

Commission Supérieure Technique de l'image et du son
(<http://www.cst.fr>)

Création sonore
(<http://www.creationsonore.ca>)

Designing Sound
(<http://designingsound.org>)

Dolby
(<http://www.dolby.com>)

Filmsound
(<http://www.filmsound.org>)

Ina
(<http://www.ina.fr>)

Sounddesigners
(<http://www.sounddesigners.org>)

Semaine du son
(<http://www.semaineduson.org>)

➤ Documentaires et extraits vidéos

Bonus DVD :

- *THX 1138*, DVD Warner Bros Pictures, 1998:

Disque 1: « commentaires du co-auteur/réalisateur George Lucas et du co-auteur/concepteur sonore Walter Murch » ; « Theatre of noise: piste sonore musicale et effets sonores isolés avec des courtes séquences vidéo représentant le travail de pionnier de Walter Murch »

Disque 2: « une nouvelle génération de réalisateurs: les premières années de American Zoetrope » ; « Artifact from the future: le making off de THX 1138 »

- *American Graffiti*, DVD Universal Studios, 2004

Disque 1: « making off »

- *Le Parrain*, DVD Paramount Pictures, 2008

Disque 4: « L'univers du Parrain », « le Chef d'œuvre qui a failli ne pas être », « à la fin du tournage »

- *Retour à Cold Mountain*, DVD TF1 Vidéo, 2004

Disque 1 : « commentaires audio d'Anthony Minghella et de Walter Murch »

Sur internet :

- *Walter Murch : Hollywood sound design*

(<https://www.youtube.com/watch?v=pgrt8H4DucI>)

- *Metropolis, Walter Murch*

(<http://videos.arte.tv>)

FILMOGRAPHIE

➤ Œuvres du corpus (ordre chronologique)

THX 1138 (THX 1138), George Lucas, 1971

Le Parrain (The Godfather), Francis Ford Coppola, 1972

American Graffiti (American Graffiti), George Lucas, 1973

Le Parrain 2 (The Godfather 2), Francis Ford Coppola, 1974

Conversation secrète (The Conversation), Francis Ford Coppola, 1974

Apocalypse Now (Apocalypse Now), Francis Ford Coppola, 1979

Le Parrain 3 (The Godfather 3), Francis Ford Coppola, 1990

Le Patient anglais (The English Patient), Anthony Minghella, 1996

La Soif du Mal (Touch of Evil), Orson Welles, version restaurée 1999

Retour à Cold Mountain (Cold Mountain), Anthony Minghella, 2003

➤ Autres oeuvres citées

Chantage (Blackmail), Alfred Hitchcock, 1929

Les 39 marches (The 39 Steps), Alfred Hitchcock, 1935

La Soif du Mal (Touch of Evil), Orson Welles, 1958

Les Oiseaux (The Birds), Alfred Hitchcock, 1963

Blow Up (Blow Up), Michelangelo Antonioni, 1966

2001: L'Odysée de l'espace (2001: A Space Odyssey), Stanley Kubrick, 1968

Easy Rider, Dennis Hopper, 1969

Les Gens de la pluie (Rain People), Francis Ford Coppola, 1969

ANNEXES

COMPRENDRE LA SPATIALISATION SONORE

AVEC LE MIXEUR ETIENNE COLIN

(oscarisé pour son mixage du film *The Artist*, M.Hazanavicius, 2011)

1. *D'après Walter Murch le mixage des différents éléments sonores d'un film peut s'apparenter à la direction d'un orchestre, dans le sens où le mixeur décide de l'importance que va prendre tel son par rapport aux autres à tel moment précis. La place des instruments dans l'orchestre étant fixe, y a-t-il un « placement des sons » idéal dans un mixage pour le cinéma ?*

Oui, les dialogues sont généralement placés au centre, car on localise avec l'œil autant qu'avec l'oreille, et les personnages sont généralement au centre de l'image. Dans le cas du hors-champ sonore, ou du champ contre-champ, on garde la même perspective sonore car elle est le garant d'une certaine continuité...il faut qu'il y ait de la cohérence. Si la localisation sonore est trop poussée elle devient gênante, car elle peut distraire le spectateur au risque de le détourner de l'image. Donc il ne faut pas oublier que la notion de cadre est très importante, et qu'elle concerne autant l'image que le son, pour la bonne raison qu'ils vont de pair au cinéma. Cette règle s'applique surtout pour les dialogues, mais en fait elle concerne tous les sons, dans le sens où l'image est le premier espace sonore d'un film.

2. *Si l'espace sonore d'un film s'articule toujours à l'image, comment s'en écarter pour construire un espace sonore autonome ?*

Tant que l'attention du spectateur est toujours concentrée vers l'avant, c'est-à-dire vers l'espace de la narration, tout est possible. Ce qui donne une sensation de profondeur de champ c'est le lien qui est fait entre l'avant et l'arrière de la salle. Quand on parle de spatialisation sonore, il faut bien différencier celle qui va dans le sens de l'image, et celle qui essaye d'immerger, d'englober le spectateur. Là on utilise très peu de son direct, mais surtout un son diffus et réverbéré. La spatialisation se fait déjà à la prise de son car l'impression de rapport son direct/son réverbéré est beaucoup plus sensible avec le micro qu'avec les oreilles. Au mixage, on recrée cet espace acoustique en fonction de critères réalistes, du sens de la scène, des émotions recherchées. Travailler un son en fonction de la taille d'une pièce (on sait qu'à chaque longueur d'ondes correspondent un écho particulier) relève par exemple de l'approche réaliste.

Alfred Hitchcock au contraire utilisait des montages et des mixages qui visaient surtout un effet émotionnel. Il faut que le son ait une utilité par rapport à la narration, c'est vraiment là qu'il devient de l'écriture sonore. Le mixage par rapport à ça permet surtout de donner une cohérence à l'ensemble du film.

3. *Dans « Apocalypse Now », sorti en 1979, la spatialisation sonore a beaucoup contribué à la reconnaissance artistique du film. Le mixage est-il reconnu aujourd'hui comme une étape importante de la création cinématographique?*

Tout ce qui concerne le son est toujours sous-estimé. C'est pourtant bien de penser au mixage dès le départ, de voir où l'on veut aller. Ensuite, tout dépend du réalisateur et de sa précision dans ses choix sonores, ses choix musicaux, sa connaissance du son direct ou de la post synchro... bien sûr tout s'adapte par la suite. Maintenant, la bande-son d'un film est quelque chose qui est primé, qui est reconnu, donc oui...le mixeur d'un film peut avoir de l'influence sur le réalisateur parce qu'il a une énorme responsabilité: il est le véritable chef du son et c'est lui qui finalise le processus d'élaboration du film. Il faut qu'il coordonne les effets sonores, les bruitages, la tonalité des dialogues, et la composition de la musique. Le fait que le monteur son en France soit considéré comme l'équivalent du « sound designer » américain peut d'ailleurs poser des problèmes au moment du mixage...

4. *Lesquels ?*

Notre spécificité française c'est le manque de dialogue entre le compositeur de la musique de film et le monteur son. Du coup c'est sur le mixeur que ça retombe car il faut bien quelqu'un pour faire des choix et trancher, mais la responsabilité n'est pas très claire. C'est un inconvénient par rapport au système américain où les rôles sont très définis...

5. *Le son multipistes permet de spatialiser les sons et de leur attribuer une place plus ou moins précise. Mais présente-t-il aussi des risques à éviter, ou même des interdits?*

Le danger c'est de mal équilibrer les sons et qu'à force de trop les spatialiser il y ait des trous dans le tissu sonore pour certains spectateurs. La perception de l'espace est plus aigüe en multicanal, donc il faut que cet espace soit parfaitement homogène pour tous les spectateurs. Le fauteuil d'or se situe après le premier tiers de la salle. Mais il faut mixer pour absolument toutes les places, tous les spectateurs.

6. *Le déplacement des sons dans l'espace permet de donner plus de réalisme aux déplacements des acteurs ou des objets à l'écran, mais il renforce aussi la sensation d'immobilité du spectateur qui est « cloué sur place ». Dans quelle mesure le mixage influence-t-il les sensations des spectateurs ?*

Il faut mixer en fonction de ce que l'action raconte pour le spectateur. Si l'on met l'accent sur les dialogues, ou au contraire sur les ambiances, l'action ne sera

pas la même ! Pour une situation dramatique ou angoissante, on utilisera le sub, qui est toujours associé à quelque chose d'assez noir, sauf pour la musique où ça peut-être au contraire un peu plus rond et chaud. Au cinéma on l'utilise surtout pour signifier les impacts, ou intensifier les sons désagréables. Les basses fréquences ont par exemple une qualité tactile, elles provoquent une sensation physique, un léger tremblement, que l'on peut utiliser à certains moments de l'histoire.

7. Le mixage est également l'étape où l'on fait vivre pleinement la musique, en lui donnant de la dynamique et en l'intégrant à l'espace sonore du film. Comment traiter la musique par rapport aux autres sons?

On peut partir d'un mixage stéréo et ensuite le spatialiser en 5.1 mais l'idéal est de le mixer directement en 5.1. On utilisera alors les haut-parleurs latéraux de l'avant plutôt en stéréo, celui du centre pour combler le trou, et les haut-parleurs arrières pour les réverbérations et les nappes. Le mixage peut aussi faire ressortir des familles d'instruments, isoler un thème ou au contraire donner plus de poids aux arrangements. Mais la règle demeure la même que pour les autres sons : il faut mixer la musique en fonction de l'image, et de ce que le film raconte. La musique de film ne s'écoute pas seule.