

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département Médias, Culture et Communication

Du son dans l'espace

Analyse du processus de sonorisation des séquences
dans l'espace au cinéma

Mémoire présenté par van Arkel Rafaël
en vue de l'obtention du grade de
Master en Arts du spectacle.

Année académique 2023/2024.

Remerciements

Je tiens à remercier celles et ceux sans qui la réalisation de ce travail de fin d'étude n'aurait été possible. Je me dois de remercier en priorité mon promoteur Dick Tomasovic pour son encadrement et son accompagnement durant toutes les étapes de la réalisation de ce travail. Je le remercie également pour les mots rassurants qu'il a su trouver lors de certains de nos échanges, ces paroles m'ont permises de garder espoir une fois lancé dans la rédaction.

Il me faut ensuite remercier ma compagne Laura Hoebeke d'avoir été mon inébranlable soutien émotionnel lorsque je me trouvais dans le dur et que j'étais en proie au doute. Le fait de la savoir à mes côtés m'a rassuré tout au long de la rédaction de ces pages et elle a su me pousser lorsque c'était nécessaire.

Je remercie également Patricia Gardier pour ses efforts de relecture, sa vision extérieure sur le sujet et ses remarques formelles m'ont grandement aidé dans la finition de ce travail.

Merci à mes amis et comparses du ciné-club Nickelodéon qui ont su me proposer des suggestions et répondre à certaines de mes interrogations lors de la conception de ce mémoire.

Mes parents méritent également de chaleureux remerciements car sans leur soutien, il m'aurait été impossible de mener ces études à bout. Je sais que je ne les ai que trop peu remercié pour tout ce qu'ils m'ont apporté dans la vie, ces quelques lignes sont l'occasion de me rattraper quelque peu.

À toutes ces personnes et à celles que j'aurai peut-être oublié, merci pour tout.

AVANT-PROPOS

Si la question « quel est le premier film vous venant à l'esprit dont les événements se déroulent dans l'espace ? » était posée à un groupe d'individus, il est probable que la majorité des réponses concerneraient la franchise *Star Wars* (George Lucas) ou *2001 : L'Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968) car ces deux films ont été, au fil des années, élevés au rang de références dans le domaine. Tout le monde se souvient du *beau Danube bleu* qui semble faire danser les vaisseaux et les astres de *2001 : L'Odyssée de l'espace*. Tout le monde se souvient également des séquences de combats spatiaux de *Star Wars* dans lesquels les chasseurs *X-wing* et *TIE* pourchassent les protagonistes, du son caractéristique de leurs propulseurs et de leurs tirs de laser.

Pourtant, ces films s'opposent drastiquement dans leur façon de dépeindre l'espace, de le mettre en scène et de le sonoriser. Le succès commercial, la richesse de l'univers et la qualité divertissante du premier éclipsant peut-être les choix esthétiques forts, inédits et relativement rigoureux d'un point de vue scientifique du second, la conception de l'espace de *Star Wars* est rapidement et pendant longtemps devenue la norme. La différence de conception de l'espace dans deux films aussi populaires sortis à moins de 10 ans d'intervalle et le nombre d'œuvres s'étant par la suite inspirées de l'une de ces conceptions plutôt que l'autre amène une série de questionnements à propos du son dans l'espace au cinéma.

« *Le cinéma, c'est un désir très fort de marier l'image et le son* » – David Lynch¹

¹ cité dans Michel Chion, *David Lynch*, Editions des Cahiers du Cinéma (Coll. « Auteurs »), Paris, 2001, p.147.

INTRODUCTION

Le nombre d'études consacrées au son au cinéma est largement inférieur à celui des études concernant l'image, la narration ou le montage. Ce nombre d'études diminue s'il ne doit comptabiliser que celles sur le silence au cinéma. Il se restreint encore un peu plus s'il ne concerne que les études sur le son au cinéma dans un environnement dans lequel il ne peut circuler. L'espace, puisqu'il ne contient pas d'air permettant au son de se propager comme il le fait sur Terre, est le principal environnement au sein duquel il est impossible pour le son de circuler. L'Homme ayant toujours nourri un intérêt pour ce qui se trouve au-dessus de lui, au-delà du ciel et ce, particulièrement durant le XX^{ème} siècle, il n'aura pas fallu attendre longtemps avant de voir le cinéma investir l'espace. Dès 1902, George Méliès fait de l'espace le centre de sa réalisation avec son *Voyage dans la Lune*. Parmi les premières grosses productions consacrées à l'espace figurent *La Femme sur la Lune* (Fritz Lang, 1929) et *Le Voyage cosmique* (Vassili Zouravlev, 1936), réalisé pour le compte des studios *MosFilm*. Ces 3 œuvres ont grandement contribué à la popularisation de la science-fiction cinématographique qui est un « genre littéraire et cinématographique décrivant des situations et des événements appartenant à un avenir plus ou moins proche et à un univers imaginé en exploitant ou en extrapolant les données contemporaines et les développements envisageables des sciences et des techniques² ». La science-fiction se caractérise notamment par un souci d'anticipation : « Qui cherche à imaginer l'avenir et à le décrire³ ».

Le son ne pouvant circuler dans l'espace, le choix du « réalisme » pur est impossible pour les metteurs en scène sur le plan de la conception sonore de leur film pour des raisons qui seront déterminées par la suite. De ce constant émerge naturellement deux types de questionnements. *Comment sonoriser les séquences spatiales au cinéma en respectant une relative rigueur scientifique ?* Ce premier questionnement permet d'évoquer la problématique du réalisme sonore et les mécanismes permettant de contourner le silence immuable de l'espace.

Comment sont sonorisées les séquences spatiales au cinéma ? Ce second questionnement implique de passer en revue les méthodes de sonorisation de l'espace dans leur globalité et amène à se demander si la majorité des séquences spatiales au cinéma font effectivement preuve

² « SCIENCE-FICTION : Définition de SCIENCE-FICTION », in *CNRTL*, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/science-fiction>.

³ « ANTICIPATION : Définition de ANTICIPATION », in *CNRTL*, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/anticipation>.

de vraisemblance et de rigueur scientifique. Si ce n'est pas le cas, comment l'espace y est-il sonorisé ?

L'objectif de ce travail de recherche est d'évaluer l'impact qu'a le cadre de l'espace sur la créativité de la mise en scène sur le plan sonore et d'envisager les mécanismes et méthodes auxquelles ont recours les réalisateurs de ces séquences pour palier à la problématique sonore spatiale.

Dans un premier temps, une série de termes centraux à ce travail doivent être définis car ils sont dotés d'une polysémie pouvant être à l'origine d'une certaine confusion dans le cadre de cette recherche. L'espace sera ici entendu comme un « milieu situé au-delà de l'atmosphère, et où peuvent évoluer les engins spatiaux⁴ » ou un « univers extérieur à l'atmosphère terrestre⁵ ». Ainsi et sauf indication contraire, il ne sera pas question d'envisager l'espace dans sa conception philosophique tel qu'il a été majoritairement étudié dans le cadre du cinéma. L'espace est grandement caractérisé par l'apesanteur qui régit les divers objets qui s'y trouvent, à savoir « l'annulation des effets de la force d'attraction de la terre ou pesanteur⁶ ». Par extension, le terme « spatial » n'est à entendre ici que selon sa définition « qui est relatif, qui se rapporte à l'espace ; qui se situe dans l'espace⁷ ». Dans ce travail, il sera fréquemment question de « vide » pour caractériser l'espace dans lequel évoluent les personnages. Le terme « vide » sera ici entendu au sens « d'un espace qui ne contient point d'air⁸ » et non en tant que vide absolu, parfait puisqu'il a été démontré qu'il n'existait rien de tel dans l'espace.

Bien que la majorité des œuvres filmiques composant le corpus de ce mémoire soient rattachées au genre de la science-fiction, le corpus n'est pas intrinsèquement défini par les questions de genre puisqu'il comprend également des œuvres documentaires, comme *Apollo 11* (Todd Douglas Miller, 2019) ou de docufiction à l'instar de *First Man* (Damien Chazelle, 2018). La date de sortie ou le pays de production des films ne sont pas non plus des facteurs déterminants pour intégrer une œuvre filmique au corpus de ce travail, malgré qu'une tendance se dessine clairement dans le pays de production notamment. Les séquences qui composent ce corpus ont pour seul point commun que les événements qu'elles donnent à voir et à entendre se déroulent en dehors de l'atmosphère et de l'attraction terrestres. Elles prennent place tant en situation de

⁴ « ESPACE : Définition de ESPACE », in *CNRTL*, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/academie9/espace>.

⁵ « ESPACE : Définition de ESPACE », in *CNRTL*, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/espace>.

⁶ « APESANTEUR : Définition de APESANTEUR », in *CNRTL*, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/apesanteur>.

⁷ « SPATIAL : Définition de SPATIAL », in *CNRTL*, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/spatial>.

⁸ « VIDE : Définition de VIDE » : in *CNRTL*, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/academie8/vide>.

sortie extravéhiculaire, « se dit de la sortie d'un astronaute dans l'espace, hors de son vaisseau spatial⁹ », qu'au sein d'un vaisseau, d'une navette, d'une fusée ou d'un quelconque véhicule spatial ou sur un astre, une planète ou tout autre lieu autre que la Terre.

Malgré cette non-discrimination caractérisant la nature des séquences du corpus, la majorité des films dont traitera ce travail sont des productions américaines réalisées après 1990 car ce cinéma a le plus investi l'espace et produit des œuvres connues du grand public ayant influencé la conception de la science-fiction et des séquences spatiales dans l'imaginaire collectif. Ce constat a plusieurs explications.

L'exploration de l'espace est, dans son imagerie, fortement rattachée aux États-Unis et à la NASA car ils en ont été un acteur majeur durant son âge d'or avec l'URSS et la Chine principalement, qu'ils éclipsent pourtant fortement dans l'histoire du voyage spatial. Cette association naturelle de l'espace aux États-Unis plutôt qu'à l'URSS, avec qui ils ont mené une importante et coûteuse conquête de l'espace, naît principalement de la réussite des Américains à avoir posé un pied sur la Lune en juillet 1969 et de l'effondrement de l'URSS par la suite qui sera partiellement lié au coût de la conquête spatiale qu'ils ont entreprise. L'espace sera de ce fait, aux États-Unis tout du moins, associé à un triomphe des USA sur leur opposant politique principal et sera donc largement applaudi et célébré, notamment au cinéma.

Une autre raison à la domination des productions hollywoodiennes quant au motif de l'espace concerne les questions de budget. Si ce constat de la supériorité numérique américaine s'applique au cinéma dans sa globalité, il est d'autant plus vrai pour le cinéma de science-fiction du fait de l'importante quantité *d'effets spéciaux*.

« Si l'on entend par "effets spéciaux" la totalité de l'aspect audiovisuel du film, comprenant donc les décors, costumes, bruits, etc., la S-F est au contraire par définition un genre cinématographique qui implique de nombreux effets spéciaux, sans doute plus encore que le péplum¹⁰ ».

Comme l'indique Éric Dufour dans son ouvrage *Le Cinéma de science-fiction*, la science-fiction nécessite la création de nombreux costumes et décors, ainsi qu'un important travail d'effets visuels concrets ou numériques, car elle tend à perdre de son impact si ces éléments ne sont pas « réalistes », ou plutôt crédibles aux yeux du spectateur. La science-fiction, puisqu'elle puise dans les technologies humaines et les développe afin d'imaginer à quoi ressembleraient les

⁹ « EXTRAVÉHICULAIRE : Définition de EXTRAVÉHICULAIRE », in *Larousse*, URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/extrav%C3%A9hiculaire/32494>

¹⁰ Éric Dufour, *Le Cinéma de science-fiction : histoire et philosophie*, Paris, Armand Colin, 2011, p.150.

sociétés humaines dans un futur plus ou moins proche, implique que les technologies (vaisseaux, costumes, outils, armes, etc.) doivent être d'une certaine manière rattachées à la société contemporaine du spectateur qui visionne le film. Elles se doivent d'être l'évolution des technologies qui lui sont actuelles pour paraître crédibles. Cela demande de l'ingéniosité et une certaine aptitude à l'anticipation. C'est, comme le nom du genre l'indique, de la fiction inspirée de la science actuelle, par exemple le sabre laser, la voiture volante et les vaisseaux spatiaux sont toutes des évolutions de technologies actuelles. Si les technologies d'un film de science-fiction paraissent, au moment du visionnage du film, dépassées et désuètes ou irréalistes et improbables, le film perd de sa qualité anticipative et ancrée dans le réel. Ce rendu crédible et réaliste a un coût que les studios plus modestes ne peuvent se permettre. Ainsi, cela explique que la majorité des œuvres de science-fiction et de cinéma spatial sont produites par des *majors* américaines car ces productions nécessitent un budget conséquent étant plus à leur portée.

D'un point de vue strictement méthodologique, il était initialement envisagé de faire appel à la méthode des caches telle qu'elle est conçue par Michel Chion. Elle consiste à analyser la bande-sonore d'un film ou d'une séquence en l'isolant de son image et inversement. Cette méthode a pour but d'évaluer la relation qu'entretiennent l'image et le son dans une œuvre cinématographique en démontrant à quel point chacun ajoute à l'autre une dimension supplémentaire. Or, ce travail de recherche démontre déjà implicitement cette relation à travers des allers et retours entre l'image et le son. Mobiliser la méthode des caches reviendrait dès lors à redoubler cet aspect du travail. De plus, une telle méthode ne s'avère pas pertinente pour étudier ce corpus car il est avant tout défini par le contexte visuel et narratif de l'espace, passant grandement par l'image.

Ce travail tire tout de même ses fondements de l'étude de Michel Chion consacrée aux nombreuses caractéristiques et propriétés du cinéma et de sa conception comme art *audio-visuel*, sous-entendu ici qu'il a mis en lumière l'importance du son au cinéma. Ayant consacré l'extrême majorité de ses recherches à l'analyse du son au cinéma sous toutes ses formes, Chion a réalisé un travail conséquent de croisement des études du son au cinéma pour en proposer une synthèse tout en développant des concepts inédits et majeurs pour la pratique de l'analyse audiovisuelle du médium cinématographique. Sa vision est d'autant plus intéressante qu'elle est basée sur l'idée que l'image et le son s'apportent mutuellement une signification, une portée et une force qu'ils n'auraient pas l'un sans l'autre. Elle n'est donc pas une étude du son « tel qu'il est », à savoir une étude objective et musicologique du son au cinéma comme c'est le cas dans

les recherches de Pierre Schaeffer. Bien que Schaeffer soit un acteur majeur de l'étude du son, sa pensée n'est que trop peu liée à l'image pour entrer dans le cadre de ce travail de recherche.

Tous les films ne seront pas abordés équitablement dans chaque partie du travail et à travers les mêmes concepts, à l'exception de *2001 : L'Odyssée de l'espace*, de *First Man*, de *Gravity* et d'*Ad Astra*, qui sont analysés tout au long du travail car chaque concept abordé est présent dans leur mise en scène et leur conception sonore de l'espace. Cette étude mettra en évidence qu'il n'existe pas *une* façon de sonoriser l'espace. Elle s'ouvre sur une première partie consacrée au point d'écoute, aux questions de réalisme sonore et d'obstacles acoustique. Cette partie s'appuiera majoritairement sur *2001 : L'Odyssée de l'espace* et les films récents *First Man*, *Ad Astra* et *Gravity*. Le développement de ces concepts aboutira sur la seconde partie, centrée sur la voix dans l'espace et définissant l'idée de hors-champ sonore. Cette partie ajoutera aux films précédemment abordés les productions américaines sorties dans les années 90 et 2000 *Apollo 13* (Ron Howard, 1995), *Event Horizon* (Paul W.S. Anderson, 1997), *Mission to Mars* (Brian de Palma, 2000) et *Space Cowboys* (Clint Eastwood, 2000) car la voix occupe une place conséquente dans leur conception sonore de l'espace. Cette étude du son dans l'espace trouvera sa conclusion dans la troisième partie, englobant les idées de silence, de bruitage et de musique en convoquant l'ouvrage *Silence, bruit et musique au cinéma* de Yohann Guglielmetti. La classification des fonctions de la musique de Jérôme Rossi et l'ouvrages *Des Sons dans l'espace* de Michel Chion y seront également centraux. Cette dernière partie croisera les œuvres détaillées dans les deux premières parties et des œuvres ayant chacune lancé ou contribué à populariser une conception sonore de l'espace nouvelle à l'époque de leur sortie : *Destination Moon* (Irving Pichel, 1950), *Le Jour où la Terre s'arrêta* (Robert Wise, 1951), *Forbidden Planet* (Fred M. Wilcox, 1956), *Ikarie XB-1* (Jindřich Polák, 1963), *2001 : L'Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968), *Star Wars* (George Lucas, 1977).

Le mémoire consistera à mettre en évidence les récurrences mais également les différences de mise en scène qui viennent codifier la sonorisation des séquences spatiale. Ce travail ne suit pas un ordre chronologique et n'est pas intrinsèquement lié à la date de sortie des films qu'il étudie, mais en mettant en avant le récurrences et les codes de la sonorisation spatiale, il soulignera les tendances générales ayant composé l'histoire du son des séquences se déroulant dans l'espace. Il tâchera également de mettre en lumière les différences de représentation et de sonorisation de l'espace entre certains films réalisés à la même période et les films ayant brisé la tendance en place lors de leur sortie.

La question de recherche étant elle-même subdivisée en deux types de questionnements, l'hypothèse se doit de respecter cette structure. À la question de recherche : *Comment sonoriser les séquences spatiales au cinéma en respectant une relative rigueur scientifique ?* est posée l'hypothèse que les réalisateurs s'accrochant à une certaine rigueur scientifique, pour échapper au silence inexorable de l'espace, font appel à des variations de point d'écoute au sein d'une même séquence. Ce faisant, ils laissent une place importante au silence sur la bande-sonore de ces séquences et provoquent des effets de rupture sonore. Ils amènent le spectateur à se poser les questions qu'implique le point d'écoute, à savoir les questions de la provenance du son dans la diégèse et de l'éventuel partage d'une perspective sonore avec un personnage de la diégèse. Cette hypothèse avance donc que l'espace matérialise d'une certaine manière le point d'écoute et amène à des questionnements inédits pour le spectateur lambda.

Le second questionnement est *Comment sont sonorisées les séquences spatiales au cinéma ?* De nature plus générale, ce questionnement trouve pour hypothèse que la majorité des séquences spatiales se caractérisent par leur refus ou leur évitement de la vraisemblance et de la rigueur scientifique. L'absence de vraisemblance sonore peut s'expliquer, dans le cas de films sortis avant les années 70, par leur contexte d'état d'avancée scientifique et de la difficulté pour le grand public de se représenter l'espace sur le plan sonore à cette époque. Cette explication trouve cependant ses limites après juillet 1969, date à laquelle Neil Armstrong a posé le pied sur la Lune sous les yeux ébahis de la Terre entière. Cet événement historique, comme mentionné précédemment, a grandement ancré l'espace dans l'imaginaire collectif en tant que fantasme désormais à la portée de l'Homme. Tout film prenant place en contexte spatial produit après cet événement ne pouvait plus nier cette évidence, l'invraisemblance sonore de l'espace au cinéma serait passée d'une imprécision concevable grâce au contexte technologique ou d'un désir de ne pas totalement s'aventurer dans l'inconnu à un refus de la rigueur scientifique. Et refus de la rigueur scientifique et de la vraisemblance sonore il y a eu. L'exemple le plus parlant étant *Star Wars* (1977) qui, grâce à son immense succès commercial et critique, a véritablement instauré le refus de vraisemblance sonore dans l'espace comme étant la norme. Il faudra attendre les années 2010 pour voir sortir une série de productions à grand budget proposant une conception sonore de l'espace relativement vraisemblable. Ce basculement est observable à travers des réalisations telles que *Gravity*, *Seul sur Mars*, *First Man* et *Ad Astra* et se caractérise par l'importance du silence, des variations de point d'écoute et des effets de rupture sonore pour rendre l'immensité et de l'hostilité de l'espace. Ces mécanismes sont détaillés dans la première partie de ce mémoire consacrée au point d'écoute.

PREMIÈRE PARTIE ; LE POINT D'ÉCOUTE

Afin d'analyser les bandes-son des séquences prenant place dans le vide spatial, il est nécessaire de mobiliser une multitude de concepts sonores du cinéma, mais également de se pencher sur des questions de structure de récit et de narratologie. Ces questionnements tirent leurs racines dans la littérature mais concernent toutes les œuvres de fiction, il est dès lors intéressant de les maîtriser avant d'entreprendre l'analyse d'un film. Les séquences de ce corpus ouvrent des problématiques singulières comme l'utilisation du point d'écoute. Or, avant de pouvoir prétendre étudier le travail sur le point d'écoute et son impact sur la réception des séquences qui composent ce corpus, il est fondamental de passer en revues les théories, littéraires notamment, desquelles découle ce concept. Pour reprendre les mots de François Jost, « pour étudier le point de vue¹¹, le rapprochement du cinéma et de la littérature n'est ni fortuit, ni facultatif¹² ».

Ce passage théorique s'ouvre sur la focalisation et les différents modes de récits à travers le travail de Gérard Genette et leur adaptation au médium filmique par André Gaudreault. Il sera ensuite consacré à l'ocularisation et à l'auricularisation telles que François Jost les conçoit, pour enfin arriver aux écrits de Michel Chion sur les points de vue et d'écoute, ainsi que la distinction réel / rendu.

Figures III, rédigé par Gérard Genette et dont la première édition remonte à 1972, est une œuvre essentielle dans le domaine de la narratologie. Ouvrir la réflexion de ce travail sur cet ouvrage est pertinent puisqu'il définit un cadre précis de l'analyse narrative et développe l'idée de personnage focal qui sera mobilisée à plusieurs reprises dans cet écrit. Genette y fait notamment la distinction entre le temps de l'histoire et le temps du récit, en se basant largement sur les écrits de Christian Metz : « Le récit est une séquence deux fois temporelle... : il y a le temps de la chose-racontée et le temps du récit (temps du signifié et du signifiant). Cette dualité n'est pas seulement ce qui rend possible les distorsions temporelles [...] plus fondamentalement, elle nous invite à constater que l'une des fonctions du récit est de monnayer un temps dans un autre temps¹³ ».

Genette clarifie cette idée en reprenant les concepts allemands d'*erzählte Zeit* (qu'il traduit « temps de l'histoire ») et de *erzählzeit* (« temps du récit »)¹⁴, le premier correspond à l'ordre

¹¹ Le terme « point de vue » est ici entendu dans sa signification générale de point de vue narratif, il englobe les idées de focalisation, de point de vue et de point d'écoute tels qu'elles seront envisagées ci-après.

¹² François Jost, *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, coll. « Regards et Écoutes », 1987, p.153.

¹³ Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1972, p.77.

¹⁴ *id. ibid.* p.77.

chronologique des évènements racontés tandis que le second concerne la façon selon laquelle ces évènements sont racontés. Cette idée ne concerne pas directement ce travail, mais la distinction entre ces deux temps est fondamentale à la compréhension de ce qui suivra.

Parmi les concepts narratologiques mis en évidence dans *Figures III*, les attributs de la voix narrative et les différents types de focalisation méritent une attention particulière. Genette ouvre son chapitre sur la voix narrative avec cette citation : « *l'histoire* ne va pas ici sans une part de *discours*¹⁵ ». Ces mots d'Émile Benveniste résument l'idée que n'importe quelle histoire, allant de « ce matin j'ai croisé mon voisin » à « Neil Armstrong, lorsqu'il a posé le pied sur la Lune le 21 juillet 1969, est devenu le premier homme à avoir marché sur la Lune », est le fruit d'un discours. Cette idée, qui peut paraître évidente pour certains, implique nécessairement que ce discours émane d'au moins une source narrative, d'une voix. Partant de ce postulat, Genette s'affaire à distinguer les différents niveaux narratifs et statuts du narrateur. Si le narrateur se trouve en dehors de la diégèse, il est qualifié d'hétérodiégétique et la narration est extradiégétique. À l'inverse, la narration est dite intradiégétique lorsque le narrateur fait partie intégrante de la diégèse. Celui-ci est alors homodiégétique s'il appartient à l'histoire qu'il raconte mais qu'il n'en est pas le protagoniste principal, ou autodiégétique s'il est le protagoniste principal et qu'il raconte « sa propre histoire ».

Bien que ce soient des concepts distincts, les niveaux narratifs et statuts du narrateur sont fortement liés à la focalisation d'un récit. Cette dernière définit la perspective à partir de laquelle est racontée l'histoire. Genette opte pour le terme *focalisation* car il juge les notions de point de vue, de champ ou de vision trop rattachées au visuel pour pouvoir correspondre à la narratologie littéraire. Il distingue trois types de focalisation du récit : interne, externe et zéro. La première consiste à présenter les évènements selon la perspective d'un personnage de la diégèse, elle se limite à narrer ce que ce personnage sait et ressent. À l'inverse des cas de focalisation externe, où la narration ne se compose que de ce qui peut être observé extérieurement. Les pensées et ressentis des personnages ne sont pas donnés au lecteur. À ces deux focalisations s'ajoute une dernière, la focalisation zéro. La focalisation est dite « zéro » quand le narrateur est omniscient, qu'il a accès aux pensées, perceptions et sentiments de chaque personnage. Ces différents types de focalisation narrative peuvent cohabiter dans un même récit, certains passages peuvent être racontés à travers la perspective d'un personnage de la diégèse tandis que d'autres seront racontés en focalisation externe. De la même manière, il

¹⁵ Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1972, p.225.

est envisageable de voir un récit se déployer en focalisation interne à travers la perspective de plusieurs personnages.

Par extension au concept de focalisation de récit, le personnage focal est le personnage par l'intermédiaire duquel le récit est vu et raconté. Il est celui avec lequel le spectateur partage les pensées, émotions et perceptions. Afin d'illustrer la façon dont les niveaux narratifs, statuts du narrateur et focalisations d'un récit s'entremêlent, le narrateur d'un récit peut par exemple également en être le personnage focal selon qu'il raconte sa propre histoire, assumant un rôle de « protagoniste principal-narrateur » (narrateur autodiégétique), ou qu'il raconte l'histoire d'un autre personnage à travers sa propre perspective, il devient alors en quelque sorte « témoin-narrateur » (narrateur homodiégétique). Dans ces deux cas de figure, il est question de focalisation interne et de narration intradiégétique.

Les notions de perspectives de la narration sont étudiées à travers la littérature par Genette, mais s'appliquent tout autant à la narration cinématographique. Afin de faire une passerelle entre la littérature et le cinéma, les ouvrages *Du Littéraire au filmique* d'André Gaudreault et *L'Œil-caméra : entre film et roman* de François Jost, en ce qu'ils se placent dans le prolongement de l'œuvre de Genette, sont pertinents à cette étude.

Le premier offre une analyse approfondie des mécanismes narratifs du cinéma en les mettant en parallèle avec la littérature et les écrits d'Aristote et Platon, qu'il qualifie de précurseurs de la narratologie. Si la majorité de l'ouvrage ne s'avère guère pertinente dans le cadre de ce mémoire, Gaudreault y développe une conception de la narration cinématographique se distinguant de la narration littéraire par sa répartition en plusieurs niveaux. La narration cinématographique, puisqu'elle s'effectue à travers l'image, le son et le montage pour ne citer qu'eux, serait par conséquent éminemment plus complexe, diffuse et implicite que celle de la littérature. Du fait de cette distinction, le narrateur cinématographique, que Gaudreault nomme le *narrator*, possède des attributs et un champ d'action qui lui sont propres. Le *narrator* se distingue du narrateur par sa qualité plus implicite et impersonnelle. Il n'est pas incarné et se manifeste à travers les éléments visuels et auditifs, ce que Gaudreault nomme le filmographique. Ce concept, que l'auteur place en opposition avec le profilmique, consiste en le travail de montage, de cadrage, de mouvements d'appareil, etc. Le profilmique, quant à lui, englobe le placement et le jeu des acteurs, les costumes et le maquillage, les accessoires, le décor, etc. En résumé, tout ce qui se situe devant la caméra au moment du tournage.

« Relève ainsi pour moi du filmographique tout effet, quel qu'il soit, résultant de l'appareillage cinématographique et qui, sans affecter de manière concrète le

profilmique lors du tournage, transforme la perception que le spectateur en aura lors de la projection¹⁶ »

Il existe de nombreux films dans lesquels le récit est raconté par un narrateur au sens littéraire du terme, qui est une entité ou une voix identifiable qui organise et présente les événements de manière explicite. Ces films jouiront tout de même des qualités singulières du *narrator*.

La théorie de Gaudreault, bien que très axée autour de la narratologie et notamment dans la littérature, permet de poser ici les fondements de la narration cinématographique comme étant une structure complexe déterminée à la fois par des éléments visuels et sonores. Elle permet de souligner l'importance de considérer le film dans sa totalité et qu'il en devient laborieux, et peut-être contreproductif, de tenter de séparer les différents niveaux de la narration cinématographique. En quelque sorte, Gaudreault avance qu'analyser une séquence uniquement selon le son ou l'image revient à en tronquer la narration et que fonctionner de la sorte ne s'avèrerait pas pertinent. Il est en revanche intéressant de souligner ce que chaque niveau narratif apporte au récit.

Cette partie consacrée au point d'écoute, à l'utilisation et aux effets d'un tel concept, sera lié à l'image. Le concept de point d'écoute descend directement de celui de point de vue et, comme il le sera évoqué plus loin de cette étude, ils sont bien souvent intimement liés du fait qu'ils se complètent. Si cette proximité entre les deux concepts est adjointe au fait qu'historiquement, les études consacrées au son dans les œuvres cinématographiques sont largement minoritaires par rapport à celles concernant l'image au cinéma, la méconnaissance du point d'écoute en apparaît autrement plus intelligible. L'exercice ne va pas forcément de soi, peut sembler insaisissable et il est plus tentant pour les spectateurs et les chercheurs de se réfugier dans l'image.

Dans le prolongement de la théorie de Gaudreault, François Jost, dans *L'Œil-caméra : entre film et roman*, conçoit, entre autres, une typologie des points de vue visuels et auditifs dans la narration cinématographique.

« Pour caractériser la relation entre ce que la caméra montre et ce que le héros est censé voir, je propose de parler d'ocularisation : ce terme a en effet l'avantage d'évoquer l'oculaire et l'œil qui y regarde le champ que va "prendre" la caméra. Quand celle-ci semblera être à la place de l'œil du personnage, je parlerai d'ocularisation interne¹⁷ ».

¹⁶ André Gaudreault, *Du Littéraire au filmique. Système du récit*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988, p.117.

¹⁷ François Jost, *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, coll. « Regards et Écoutes », 1987, p.22.

Il nomme donc « ocularisation » le point de vue, lorsqu'il concerne l'emplacement depuis lequel la caméra capte les événements du récit, et la qualifie d'interne lorsque la caméra est équivalente à la perspective d'un des personnages. Il existe deux types d'ocularisation interne selon Jost, primaire et secondaire. L'ocularisation est dite primaire lorsque la subjectivité est matérialisée dans l'image par un élément visuel relevant de la technique cinématographique. L'auteur dresse une série de critères témoignant de l'image photographique subjective. Parmi ceux-ci figurent l'exagération du premier plan suggérant la proximité d'un objectif-œil, cela peut être l'utilisation d'un cache prenant la forme d'une serrure, de jumelles, etc., l'abaissement du point de vue en dessous du niveau des yeux, la représentation d'une partie du corps en premier plan, une ombre, etc¹⁸.

A contrario, l'ocularisation interne sera secondaire si le plan est relativement objectif et que c'est le contexte dans lequel il se trouve dans le montage qui donne son caractère subjectif à l'ocularisation. Ce sont les cas où le montage et les différents raccords font comprendre au spectateur qu'il partage la perspective d'un personnage de la diégèse.

L'ocularisation interne est à mettre en opposition avec l'ocularisation zéro, qui caractérise les plans filmés de manière objective. En d'autres termes, Jost parle d'ocularisation zéro lorsque la caméra ne partage pas la perspective d'un personnage et qu'elle ne joue, par conséquent, aucun rôle diégétique.

Jost choisit de parler d'auricularisation pour nommer le « point de vue auditif », car cela lui permet de dresser un parallélisme lexical rendant le concept plus accessible. Il met cependant un point d'honneur à avertir son lecteur qu'il ne suffit pas, comme la proximité terminologique pourrait le laisser croire, d'appliquer les propriétés du point de vue visuel au son pour obtenir le principe d'auricularisation¹⁹. En effet selon lui, « l'audition est beaucoup moins individualisée que la vue²⁰ » pour plusieurs raisons. Le son n'est pas systématiquement relayé par l'image, à savoir que sa source n'est pas toujours présente dans l'image voire dans la diégèse (cf. musique extradiégétique). Cela implique qu'il n'est pas précisément localisé dans l'image et a pour conséquence l'incapacité pour le spectateur, dans certains cas, d'ancrer le son à sa source apparente ou non. Alors que les cas d'ocularisation interne résultent de l'association de la place de la caméra et de la perception d'un personnage, ce procédé est donc moins évident en ce qui concerne l'audition. Si plusieurs personnages se situent de part et d'autre d'un

¹⁸ *id. ibid.* p.23-24.

¹⁹ *id. ibid.* p.45.

²⁰ *id. ibid.* p.50.

orchestre par exemple, leurs points de vue respectifs diffèrent tous mais ils entendront *grosso modo* la même chose. Dans la réalité, le son de l'orchestre ne variera pas tant selon la position depuis laquelle deux personnes l'écoutent à distance équivalente, les sons « parasites » à la musique jouée, eux, ne seront pas les mêmes. Les chuchotements, raclement de gorge et sons de tissus qui se frottent émis par les voisins divergeront selon l'emplacement du spectateur.

Or, au cinéma, l'ambiance sonore d'un lieu tend à être unique peu importe l'auricularisation, elle n'est en général adaptée que lorsqu'un personnage sort de la pièce, un effet étouffé lui est alors appliqué. Ce phénomène est déterminé par une réalité universellement admise au cinéma. Le son doit être conçu de sorte à ne pas désorienter le spectateur. Ce dernier est plus enclin à accepter une image de piètre qualité plutôt qu'un léger problème sonore car la narration cinématographique passe majoritairement par les dialogues. Pour cette même raison, il est fortement conseillé de ne pas trop varier le « point de vue auditif » car cela pourrait déstabiliser le spectateur et briser son immersion et son identification aux personnages. Certains cinéastes, Jacques Tati en tête de file, se risqueront à briser ces restrictions relevant de l'usage courant, mais ces œuvres resteront principalement de l'ordre de l'expérimentation sonore et n'instigueront pas une nouvelle conception du son au cinéma. Pourtant, comme il le sera observé tout du long de ce texte, le cinéma de science-fiction a vécu un tournant durant les années 2010 dans sa conception sonore allant à l'encontre des pratiques courantes.

Cela étant dit, Jost applique des distinctions similaires à celles de l'ocularisation pour définir les différents types d'auricularisation. Le plus courant est le type zéro et s'applique à tous les cas où le son n'est ancré ou relayé par aucune instance diégétique²¹. Il reproduit également la distinction primaire / secondaire pour l'auricularisation interne. Elle est secondaire « lorsque la subjectivité auditive est construite par le visuel et le montage²² », à savoir lorsque le son semble faire réagir un personnage, ou que ce dernier fait l'acte d'écouter. L'auricularisation interne secondaire se construit sur la nuance entre l'*entendu* et l'*écouté*. Les sons ont d'autant plus d'impact pour le spectateur lorsqu'ils font réagir le personnage et que celui-ci renvoie un signe d'écoute dynamique. Les sons entendus par le spectateur gagnent considérablement en épaisseur et en impact dramatique lorsqu'ils sont ou deviennent écoutés par le ou les personnage(s). « L'*entendu* ne prend sa véritable valeur qu'en glissant vers l'*écouté*²³ », c'est

²¹ François Jost, *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, coll. « Regards et Écoutes », 1987, p.57.

²² *id. ibid.* p.57.

²³ François Jost, *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, coll. « Regards et Écoutes », 1987, p.51.

ce glissement qui fait l'auricularisation interne secondaire. En revanche, quand il y a une déformation de la bande-sonore l'écartant des codes du réalisme, l'auricularisation interne est primaire car elle renvoie à la subjectivité d'une oreille²⁴.

L'ouvrage de Jost se démarque de celui de Gaudreault par deux idées. D'abord, il s'intéresse vivement à la matérialité du cinéma, il admet pleinement l'existence et la présence de la caméra dans un film et articule sa pensée autour de ce fait. De plus, il accorde une importance particulière aux « effets du film sur le spectateur, et non la construction *a priori* des catégories narratives pour elles-mêmes²⁵ ». Là où Gaudreault élabore une conception très théorique et littéraire de la narratologie cinématographique, Jost se focalise sur les effets que les concepts qu'il développe peuvent avoir sur la réception du produit filmique. En revanche, les deux ouvrages se rejoignent en ce qu'ils développent une approche stratifiée de la narration cinématographique.

Même si les analyses des séquences du corpus de ce mémoire ne mentionneront pas l'ocularisation et l'auricularisation en tant que telles, il était fondamental d'aborder l'ouvrage de François Jost tant celui-ci a posé les fondements de l'étude du point de vue et d'écoute au cinéma. Les termes et définitions qui seront mobilisés par la suite sont issus de l'œuvre de Michel Chion, qui s'est largement inspiré de l'ocularisation et de l'auricularisation de Jost. Chion s'est affairé à actualiser certaines notions et terminologies d'une part, d'autre part il a approfondi les questionnements du son de Jost.

Le point d'écoute, tel qu'il est conçu par Michel Chion, est un élément d'une importance majeure lorsqu'on entreprend d'analyser la bande-sonore d'une séquence ou d'un film. Elle est souvent mise en relation avec le point de vue d'une séquence, en ce que les deux concepts sont indissociables. Le point de vue d'un plan peut signifier l'emplacement et la façon selon lesquels est effectuée la prise de vue, à savoir en plongée, plongée totale, contre-plongée, de face, de biais, etc. Afin d'éviter toute confusion, il est plus juste de parler de point de vue objectif car le point de vue peut également se rapporter au personnage, dans la diégèse, étant censé voir ce qui apparaît à l'écran, c'est ce qu'on appelle le point de vue subjectif²⁶. Cette distinction objectif – subjectif s'applique également au point d'écoute, ces deux sens étant fortement liés. En revanche, le point d'écoute, par rapport au point de vue, est plus difficile à identifier. Là où le spectateur peut clairement situer le point de vue d'un plan, le point d'écoute est plus

²⁴ *id. ibid.* p.57.

²⁵ *id. ibid.* p.8.

²⁶ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, pp. 99-101.

indistinct. Michel Chion parle alors « d'étendue incertaine du champ d'audition²⁷ ». Pour ce qui est du sens objectif, il consiste à se demander d'où est effectuée la prise de son au sens figuré. Autrement dit, de quel point dans l'espace filmique le son est-il capté, toute considération technique de prise de son sur le plateau de tournage est donc hors de propos. À l'instar du point de vue subjectif, le point d'écoute au sens subjectif consiste à se demander quel personnage, à un moment précis de l'action, est supposé entendre ce que le spectateur entend. Pour le formuler autrement, se poser la question du point d'écoute objectif revient à questionner la localisation des sons tandis que le point d'écoute subjectif soulève des questions d'identification et de perspective.

Dans la majorité des situations, les points de vue ou d'écoute sont neutres, ils ne sont pas ceux d'un personnage se trouvant dans l'action mais correspondent plutôt au statut du spectateur de cinéma. Lorsqu'ils sont subjectifs en revanche, les points de vue et d'écoute sont étroitement liés à la focalisation interne de Genette car c'est précisément dans ce type de séquences que peuvent avoir lieu les effets de point de vue et d'écoute subjectifs. La focalisation interne, puisqu'elle implique une perspective partielle et partielle du réel filmique, ouvre des questions d'immersion, d'identification et de vision altérées de ce réel.

Fenêtre sur cour (Alfred Hitchcock, 1954), ou *Rear Window* en version originale, est un film faisant en quelque sorte cas d'école sur le sujet. La narration passe uniquement à travers son personnage principal, Jeffries, qui est bloqué dans son appartement car sa jambe est immobilisée dans un plâtre. Pour tuer le temps, il ne trouve rien de mieux à faire que d'observer ce qui se passe dans la cour qu'il partage avec ses voisins. Ainsi, le spectateur ne voit et entend strictement que ce que le personnage focal voit et entend. S'il est tout à fait envisageable de dévoiler la narration d'un film en focalisation interne sans avoir recours aux points de vue et d'écoute subjectifs, Hitchcock ne procède pas ainsi dans *Fenêtre sur cour*. Afin de retranscrire au mieux cette focalisation interne, il mobilise de multiples vecteurs de subjectivités, tant visuels qu'auditifs. Les vecteurs de subjectivité sont des techniques de mise en scène induisant le spectateur dans une lecture subjective d'un plan ou d'une séquence. Pour le formuler autrement, ce sont les éléments permettant au spectateur de comprendre que ce qu'il voit et/ou entend correspond à l'expérience du personnage focal. Pour le point de vue par exemple, Hitchcock combine des mouvements panoramiques et un cache imitant la forme de l'objectif

²⁷ *id. ibid.* p.102.

de l'appareil photographique de Jeffries afin de superposer les regards du spectateur et du personnage.

L'utilisation d'un cache n'est qu'un exemple de vecteur subjectivisant parmi d'autres et, dans la majorité des cas, le point de vue subjectif est principalement déterminé par le montage de la séquence. Si le spectateur interprète un plan comme adoptant le point de vue d'un personnage, c'est bien souvent car ce dernier est précédé d'un plan dans lequel le personnage « fait l'action de regarder », son regard est insistant et dirigé vers le hors-champ. D'une certaine manière, il est possible d'avancer que le vecteur subjectivisant visuel le plus important est le raccord de regard et ce, même si ce dernier n'est pas systématiquement un vecteur subjectivisant. Le raccord de regard sert principalement un objectif de suture d'une séquence. C'est en grande partie à l'aide de ce raccord qu'un réalisateur parvient à situer, aux yeux du spectateur, deux plans dans une même diégèse.

Quant à la question du point d'écoute dans *Fenêtre sur cour*, Hitchcock a également recours à des caches, sonores²⁸ en l'occurrence. Les sons y sont tantôt étouffés par les murs de l'appartement de Jeffries, tantôt éloignés car leur source se situe à l'autre bout de la cour commune. En revanche, dans le cas de *Fenêtre sur cour*, l'incidence du montage sur la compréhension du point d'écoute subjectif est moindre car Hitchcock y effectue un vrai travail de continuité sonore. Le point d'écoute ne varie quasiment pas et la fenêtre reste constamment ouverte à cause de la chaleur qui règne dans l'appartement de Jeffries. Il en résulte une atmosphère sonore constante composée de moteurs et klaxons de voiture, de musique provenant des appartements voisins et de voix étouffées. Le film regorge de champ-contrechamp alternant le personnage focal et la cour extérieure, comme lorsque Jeffries est en conversation téléphonique avec le voisin qu'il suspecte d'être un meurtrier. Hitchcock applique un cache analogique au son de la voix de l'interlocuteur, indiquant au spectateur que cette conversation a lieu à travers un dispositif électronique, mais une compréhension complète de la situation nécessite également un plan où apparaît Jeffries, un combiné de téléphone à la main. Les cas de conversations téléphoniques, que Michel Chion nomme également « téléphèmes²⁹ », sont des objets d'étude intéressants pour la problématique de cet écrit, mais ils seront analysés plus en détail dans la seconde partie de ce travail, consacrée à la voix dans l'espace.

²⁸ Michel Chion, *Le Son au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992, p.53.

²⁹ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.103.

Si le point d'écoute subjectif peut influencer sur la perception des images dans la continuité sonore, comme dans les exemples issus de *Fenêtre sur cour*, il l'impacte d'autant plus lorsqu'il fait rupture dans la bande-son. Michel Chion identifie un exemple marquant de représentation d'un point d'écoute subjectif à travers un phénomène de rupture dans *Un Grand amour de Beethoven* (Abel Gance, 1936). Gance, pour plonger le spectateur dans la subjectivité souffrante du protagoniste principal, Beethoven, donne d'abord à entendre les sons qui entourent le personnage tels le chant des oiseaux, la mélodie d'un violon, le son d'un marteau frappant une enclume, etc. Le réalisateur fait ensuite basculer à plusieurs reprises le point d'écoute afin d'épouser la perspective du sourd, plongeant ces images dans le silence³⁰. Les films dans lesquels se trouvent des séquences dans l'espace suivent un procédé similaire. Ces derniers s'ouvrent bien souvent sur Terre, avant le début de la mission spatiale. Le spectateur y entend donc les sons divers et variés de la vie sur la planète bleue, puis ceux du décollage et de la mise en orbite. À partir de cet instant, le point d'écoute tend à faire des allers-retours entre les points d'écoute objectifs et subjectifs. En revanche, on notera qu'ici les points d'écoute objectifs sont ceux qui plongent la séquence dans le silence, à l'inverse du film d'Abel Gance.

Réalisme sonore

« Formulée trivialement, la question est celle-ci : par rapport aux différents **événements sonores réalistes** que lui propose le film, comment est situé le spectateur – ou réciproquement, à quelle distance de lui, au terme de quel trajet sont censés résonner les sons et les voix ? Et si un **obstacle acoustique**, porte, vitre, ou un rideau s'interpose entre le spectateur et la source du son, comment en tenir compte ?³¹ ».

De cette citation introduisant la concept de point d'écoute dans *Le Son au cinéma* ressortent deux éléments engendrant chacun leurs problématiques respectives : les notions d'évènements sonores réalistes et d'obstacle acoustique.

Jusqu'à présent, ce travail a tout juste effleuré la surface de la question du réalisme, sonore principalement. Pourtant, elle occupe une place centrale dans la problématique à laquelle sont confrontés les réalisateurs des séquences composant le corpus de cette étude. Comme mentionné dans l'introduction, certaines de ces séquences sont conçues de sorte à proposer une représentation réaliste de l'expérience si singulière de l'espace, de l'apesanteur et du vide. Or, la représentation sonore la plus réaliste de l'espace serait l'absence totale de son. Cette idée

³⁰ *id.* *Le Son au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992, pp. 54-55.

³¹ *id.* *ibid.* p.51

s'avère irréaliste pour des raisons qui seront évoquées dans une prochaine partie. En partant du postulat qu'il est, dans une certaine mesure, impossible de reproduire cinématographiquement le son de l'espace tel qu'il est en réalité, il est naturel de se demander comment ces bandes-sonores peuvent prétendre au réalisme. Cependant, ce postulat est entièrement basé sur ce que Michel Chion nomme une « illusion unitaire³² ».

Pour résumer cette idée, elle est une conception sonore basée sur la croyance en une harmonie supposément naturelle entre les sons et les images. Cette croyance veut que, en captant les sons tels quels durant le tournage, serait obtenue une sorte d'unité son-image, une unité *audio-visuelle*. Cette croyance est en réalité simpliste et utopique car même dans les situations de son direct, à savoir lorsque les sons sont enregistrés simultanément aux images, il persiste quoiqu'il arrive une sélection et une altération du son réel. Le simple fait de diriger un micro vers les acteurs et de prendre des précautions d'insonorisation afin de rendre leurs voix audibles est une altération du son dit « réel ». Il est inutile de développer ici les nombreuses pratiques sonores réalisées en postproduction qui servent à isoler, diminuer, amplifier ou styliser les sons. Le problème de cette conception sonore est plus profond encore, elle semble oublier une réalité d'une importance substantielle dans la conception du cinéma.

Le cinéma est, depuis ses origines, un art factice. Une œuvre cinématographique, pour être réussie, ne doit pas chercher à être la plus proche possible du réel, mais à véhiculer des émotions et à rendre compte d'une certaine vision du réel. Pour reprendre les mots de Jean-Luc Godard : « Le cinéma, ce n'est pas une reproduction de la réalité, c'est un oubli de la réalité. Mais on si enregistre cet oubli, on peut alors se souvenir et peut-être parvenir au réel ». Paradoxalement, c'est en s'éloignant, d'une certaine manière, du réel qu'un réalisateur pourrait y parvenir. Formulé autrement, le cinéma n'est pas de l'ordre du *vrai* mais du *vraisemblable*. Pour illustrer cette idée pouvant sembler obscure, le son au cinéma s'avère être un bon exemple. Michel Chion, à propos de l'arrivée du son au cinéma a écrit :

« Lorsqu'avec le parlant le son *réel* est entré dans l'écran, on s'est rendu compte qu'on s'en était très bien passé. Comble des combles, on lui a même reproché sa *redondance*. Redondance par rapport à quoi ? Pas avec l'image, certes (car on se demande en quoi des perceptions si différentes d'essence et de substance qu'une image et un son peuvent se redoubler), mais avec le son rêvé, mentalement resitué, double qui l'avait précédé dans la place, infiniment plus plastique au gré des imaginaires visuels³³ ».

³² Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.111.

³³ Michel Chion, *Le Son au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992, p.27.

Depuis son arrivée au cinéma, le son porte un fardeau. Il est devenu nécessaire, ou du moins conventionnel, à toute œuvre cinématographique, ne serait-ce que d'un point de vue narratif. Mais il reste soumis à une contrainte relativement abstraite, il ne doit pas redoubler l'image ou dégager un sentiment de redondance par rapport à celle-ci et ce, bien que la vue et l'ouïe soient deux perceptions fortement différentes. Michel Chion dans ce passage pose les fondements de la distinction qu'il développera par la suite entre la reproduction et le rendu sonore. La reproduction concerne la proximité technique entre le son produit par un objet ou une action et sa captation par un dispositif d'enregistrement. Elle est un facteur technique et quantifiable qui mesure la définition d'un son enregistré.

Dans une œuvre filmique, les sons doivent être amplifiés et stylisés afin que leur matérialité soit perçue par le spectateur à travers le médium cinématographique. Ces sons si singuliers et identifiables pour le spectateur lorsqu'il les expérimente dans son quotidien résonnent particulièrement en lui car ils sont combinés au sens du toucher et à la sensation proprement matérielle qui s'y adjoint. Dans le cadre d'une projection cinématographique classique, seuls deux des cinq sens du spectateur sont stimulés par le film : la vue et l'ouïe. Les cinéastes ont alors la lourde tâche de restituer tous les sens d'une action uniquement à travers l'image et le son.

« Autrement dit, au cinéma, le son est reconnu par le spectateur comme véritable, efficace et adapté, non s'il reproduit le son que fait dans la réalité le même type de situation ou de cause, mais s'il rend (c'est-à-dire traduit, exprime) les sensations associées à cette cause³⁴ ».

Pour exprimer les sensations associées à la cause d'un son, il ne suffit pas d'enregistrer ce son et de le superposer à sa cause diégétique dans le film. Il est impératif d'identifier le *son rêvé* et *mentalement resitué* par le spectateur d'un objet ou d'une matière et d'amplifier, de styliser ou de recréer le son qu'il produit en réalité. En procédant de la sorte, le réalisateur, avec l'aide de ses ingénieurs son et concepteurs sonores, parvient à *rendre* un son. Les sons associés à une matière particulière démontrent précisément cette idée, il est important d'en identifier les sensations matérielles qui sembleront abstraites d'un point de vue strictement sonore : la dureté et la froideur du métal, la chaleur, la finesse et l'aspect granuleux du sable, la sensation à la fois moelleuse, glaciale et compacte de la neige, etc. Ces sons, Michel Chion les nomme « indices sonores matérialisants (i.s.m.)³⁵ » car « ils renvoient au sentiment de la matérialité de

³⁴ *id.* *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.122.

³⁵ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, pp.125-129.

la source et au processus concret de l'émission du son³⁶ ». En plus de fournir des informations sur la matière qui cause le son, les i.s.m. permettent au spectateur de visualiser la manière dont le son a été produit et de la condition dans laquelle se trouve l'objet émetteur du son.

La question du point d'écoute à travers le prisme du réalisme comporte ses spécificités sur lesquelles il est intéressant de se concentrer. Il peut être tentant d'avancer assez naïvement que pour un rendu « réaliste », ce qui est dans l'écrasante majorité des cas l'objectif d'une bande-sonore cinématographique, il suffirait de placer le point d'écoute au même niveau que la prise de vue. Or, il est bien souvent indispensable lors du tournage de rapprocher le micro du sujet par rapport à la caméra afin d'obtenir le son le plus clair et modulable possible en vue de la postproduction. Cette relative équidistance caméra/micro n'est donc pas forcément souhaitable pour des raisons purement techniques. Les séquences, très communes au cinéma, dans lesquelles deux personnages discutent au milieu d'une foule, filmés depuis un point de vue distant mais dont le son de leurs voix est entendu comme si le spectateur se trouvait à côté d'eux, démontrent adéquatement cette idée. Ce phénomène *a priori* aux antipodes du réalisme ne provoque par ailleurs aucune protestation quant à son apparente non-conformité à la réalité. Cette étonnante indulgence spectatorielle s'explique de deux façons. Tout d'abord et comme il l'a été mentionné précédemment, la narration cinématographique passe majoritairement par la voix. Ce procédé se présente comme un facilitateur narratif, il permet de maintenir la continuité des dialogues tout en offrant au réalisateur la possibilité d'intégrer des éléments de narration visuelle qui n'auraient pas pu figurer dans une construction en champ-contrechamp. Ensuite, cette tendance n'est en réalité pas si éloignée du fonctionnement complexe et subjectif de l'ouïe humaine.

« On peut dire aussi que ce grossissement de la voix est dans certains cas plus réaliste qu'une mise à distance du son. Nous ne cessons dans la vie d'isoler les signaux sonores qui nous intéressent du brouhaha où nous les apercevons, et de ramener en avant ces signaux sonores. C'est ce qu'on appelle le "cocktail party effect", dans lequel tout l'appareil auditif, avec le cerveau, fonctionne comme un pupitre de mixage qui permet d'isoler et d'augmenter le niveau d'un signal sélectionné dans notre environnement, en atténuant le niveau subjectif des autres sons. Seulement, ce processus n'est possible pleinement qu'avec l'écoute binaurale, stéréophonique. En revanche, au cinéma, une prise de son, dite "réaliste", qui nous met à la même distance subjective des personnages que la caméra, mais sans nous laisser les moyens de localisation et de décorticage du signal élu que donnerait l'écoute binaurale, ne peut mériter cette épithète « réaliste », sauf à entendre ce mot dans le sens punitif qu'on lui donne quelque fois. Plus proche de la vérité de l'écoute est alors une prise de son qui rapproche "artificiellement", comme on dit, les voix³⁷ ».

³⁶ *id. ibid.* p.125.

³⁷ Michel Chion, *Le Son au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992, p.53.

Obstacles acoustiques

Dans le cadre des séquences prenant place dans le vide spatial, les obstacles acoustiques sont nombreux et, pour des raisons d'intégrité de l'appareil et des combinaisons, particulièrement hermétiques. Les hublots, portes, sas de décompression et casques d'astronautes sont omniprésents dans les vaisseaux spatiaux et dans l'espace. Ces derniers, contrairement à un rideau ou à une porte en bois, ne laissent passer aucun son, cette qualité leur confère un fort pouvoir dramatique. *2001 : L'Odyssée de l'espace* offre de nombreux exemples d'obstacles acoustiques, combinés à des variations de point d'écoute, jouant un rôle critique dans la narration, aussi bien à l'intérieur qu'en dehors du vaisseau *Discovery*, le vaisseau envoyé en expédition vers Jupiter. Lorsque les Dr David Bowman et Frank Poole discutent la possibilité d'une erreur effectuée par l'ordinateur HAL-9000. Le sujet de débat des deux hommes ne porte pas réellement sur l'erreur en tant que telle, mais plutôt sur la façon dont pourrait réagir un modèle d'ordinateur supposément parfait et incapable de commettre une erreur si l'on venait à contester son analyse. Ce risque est d'autant plus important que l'ordinateur contrôle l'entièreté du *Discovery*. Pour échapper à l'omniscience de l'ordinateur de bord qui entend tout, les deux hommes s'enferment dans une capsule dont ils désactivent les communications. Afin de s'assurer qu'ils ne sont pas entendus, le Dr Bowman adresse à plusieurs reprises une demande basique à HAL, "rotate the pod, please HAL", et, face à l'inaction de l'ordinateur, confirme que les deux hommes sont seuls. Malheureusement, les deux hommes ne tiennent pas compte de la surface vitrée de la capsule qui les maintient dans le champ de vision de l'ordinateur, ce dernier est alors en mesure de lire sur leurs lèvres et comprend que Bowman et Poole envisagent de le désactiver si son erreur se confirme. Kubrick structure cette séquence en champ-contrechamp, plaçant d'abord des points de vue et d'écoute objectifs dans la capsule (figure 1), puis adopte les points de vue et d'écoute subjectifs de HAL observant les deux hommes silencieusement (figure 2).

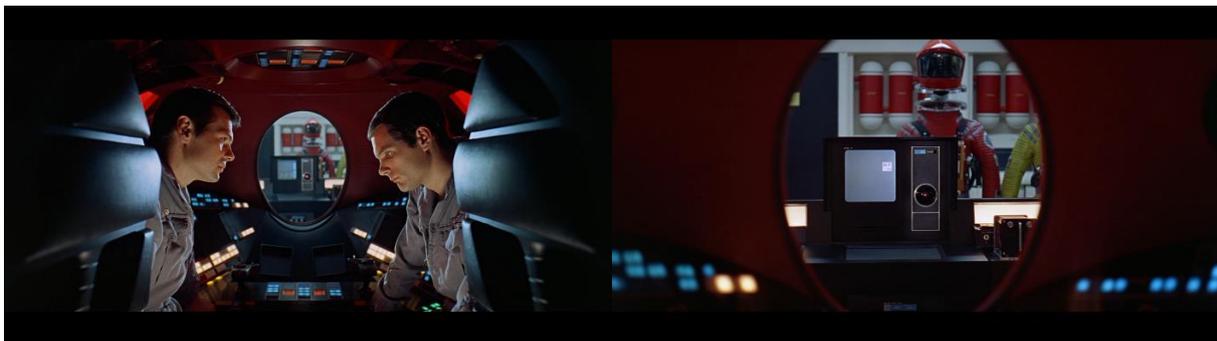


Figure 1 : Le Dr Bowman et le Dr Poole s'enferment dans une capsule pour discuter à l'abri de HAL dans *2001 : L'Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968).



Figure 2 : L'ordinateur HAL-9000 observe attentivement la conversation des deux astronautes dans 2001 : L'Odyssée de l'espace (Stanley Kubrick, 1968).

Dans cette séquence se dresse un exemple d'obstacle acoustique physique, il est palpable et visible. Or, il existe également des situations dans lesquelles l'obstacle physique est invisible et relativement abstrait. La surdité et le vide spatial sont deux exemples appartenant à ce type d'obstacles acoustiques et détiennent une qualité inéluctable leur conférant un grand pouvoir dramatique. La surdité a déjà été abordée à travers l'exemple d'*Un Grand amour de Beethoven*, tandis que *2001* illustre le vide spatial comme obstacle acoustique.

Poole monte à bord d'une capsule en vue d'une mission extravéhiculaire pendant que Bowman l'observe depuis les écrans du *Discovery*. Alors que le premier est sorti de sa capsule et s'est mis au travail, HAL prend le contrôle de la machine et s'approche de l'homme afin de couper la conduite d'oxygène de sa combinaison et de le projeter dans le vide. Le malheureux, du fait du vide spatial, n'est pas en mesure d'entendre la capsule se rapprocher et meurt rapidement.

Bowman, qui avait lâché l'écran des yeux, voit son coéquipier partir à la dérive et s'empresse d'embarquer dans une autre capsule pour lui porter secours. Il arrive malheureusement trop tard et peut seulement ramener son corps sans vie. Lorsqu'il se retrouve devant l'entrée du vaisseau et somme HAL via la radio de lui ouvrir, il n'obtient pas de réponse. À force d'obstination, l'ordinateur, et seul « être » à bord du vaisseau, lui donne finalement une réponse. Ce dernier lui explique qu'il sait que Poole et lui envisageaient de le désactiver et qu'il ne peut pas les laisser compromettre cette mission. Bowman, se sachant bloqué dans l'espace, se laisse aller au désespoir et se remet à ordonner l'ouverture de la porte. HAL répond simplement que cette discussion ne servira plus à rien et coupe toute communication avec l'astronaute. Cet échange est filmé en faux champ-contrechamp, le premier plan montrant Bowman de face dans sa capsule et le second « l'œil » rouge de HAL, dans le *Discovery*, en très gros plan. Cette succession de plan, alors que les deux personnages dialoguent à travers un canal radio efface la distance et l'obstacle acoustique qui les sépare. Quand HAL met un terme à la discussion, le caméra brise cette alternance et reste focalisée sur Bowman, seul dans le « silence » de sa

capsule. S'en suivent 3 plans en point de vue objectif situés dans le vide spatial, plongés cette fois dans un silence total.

Le travail sonore de *2001*, lorsqu'il est découvert en 1968, est décrit comme exceptionnel. Jamais un film de science-fiction n'avait autant exploré les problématiques de point d'écoute et d'obstacles acoustiques pour rendre l'expérience du vide spatial. En ayant connaissance de la popularité du film et de son influence notoire sur le cinéma, il est tentant de supposer que les films de science-fiction ayant suivi celui de Kubrick ont tenu compte de cette conception sonore et s'en sont inspirés. Pourtant il n'en a rien été, l'écrasante majorité des *blockbuster* de science-fiction sortis post 1968 : la saga *Star Wars*, *Apollo 13* (Ron Howard, 1995), *Event Horizon* (Paul W. S. Anderson, 1997), *Mission to Mars* (Brian De Palma, 2000), *Space Cowboys* (Clint Eastwood, 2000), pour ne citer qu'eux, semblent éviter la question et se réfugier dans une musique omniprésente et l'omniprésence de bruitages expressifs pour combler le vide spatial. Il faudra attendre les années 2010 pour voir une série de films tels que *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013), *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), *Seul sur Mars* (Ridley Scott, 2015), *First Man* (Damien Chazelle, 2018) et *Ad Astra* (James Gray, 2019) investir l'espace et actualiser, si tant est qu'il en était nécessaire, la conception sonore de Kubrick.

La séquence de la descente sur la Lune dans *First Man*, reprend tout à fait le phénomène de l'espace comme obstacle acoustique observé dans le film de Kubrick. Alors qu'ils s'apprêtent à ouvrir l'écoutille et à entamer leur descente historique, les deux astronautes s'équipent et lancent le processus de dépressurisation du module lunaire *Eagle*. Dès cet instant, un léger sifflement rejoint les sons métalliques produits par les différents mouvements des deux hommes. L'un d'eux, un genou posé au sol, s'affaire à l'ouverture de la lourde trappe métallique les séparant du vide. Lorsqu'il parvient à l'ouvrir, offrant un aperçu de la surface de la Lune ne se trouvant plus qu'à quelques mètres d'eux, le sifflement s'intensifie fortement et la caméra effectue un rapide *traveling* vers l'avant, semblant plonger dans cette ouverture comme si elle se trouvait aspirée par le vide lunaire. À l'instant où la caméra sort du module, un silence retentissant s'installe. L'association de l'adjectif « retentissant » au concept de silence peut sembler paradoxale, mais il possède une telle vertu dramatique qu'il est parfois capable de frapper le spectateur plus fort qu'un son d'une grande intensité. Les caractéristiques et aptitudes particulières du silence au cinéma seront pour l'instant omises car elles feront l'objet d'une étude plus approfondie dans le chapitre consacré aux bruitages et à la musique. Pour en revenir au cas de *First Man*, le silence qui s'est installé dure une trentaine de secondes. C'est la

respiration de Neil Armstrong, incarné par Ryan Gosling, qui vient combler ce vide alors qu'il entame sa descente sous les yeux attentifs de Buzz Aldrin, interprété par Corey Stoll.

Les points de vue et d'écoute subjectifs deviennent ensuite objectifs quand Armstrong est montré à travers la retransmission télévisée de sa descente. Les communications radio entre Houston, Armstrong et Aldrin sont toutes entendues avec leur filtrage caractéristique. Damien Chazelle appuie sur la qualité documentaire de l'histoire de *First Man*, il relie la fiction aux traces des événements au centre de son film. Le spectateur de *First Man* est, à ce moment précis, confondu avec le spectateur du premier pas de l'homme sur la Lune devant sa télévision en 1969. Le premier pas sur la Lune, puisqu'il est historique, est fortement anticipé dans *First Man*. Filmé en point de vue subjectif, ce pas ne produit aucun son mais résonne dans la tête du spectateur tandis qu'il entend le bruit blanc de la radio. Ce bruit blanc disparaît en fondu après le célèbre "*that's one small step for [a] man, one giant leap for mankind*". Les pas qui suivent se font dans un silence complet et résonnent d'autant plus. Le spectateur voit ensuite, toujours en silence, une « vue d'ensemble » de la Lune dans le reflet de la visière du casque d'Armstrong, avant qu'un panoramique ne dévoile effectivement la Lune et que la musique fasse son apparition.

Le film suit alors l'exploration de la Lune par le protagoniste principal. La musique s'est arrêtée et la respiration d'Armstrong est à nouveau le seul son entendu. La vision de la Lune est filmée à travers un point de vue relativement objectif, la caméra est à hauteur d'homme certes, mais le *travelling* avant qu'elle effectue semble trop fluide pour être la représentation du point de vue d'un personnage. Pourtant, ce plan est interprété comme étant le point de vue d'Armstrong. Cette interprétation est créée par le plan suivant montrant l'astronaute de face, la respiration semble se synchroniser à l'image à cet instant et le second plan devient le contrechamp du premier (figure 3).

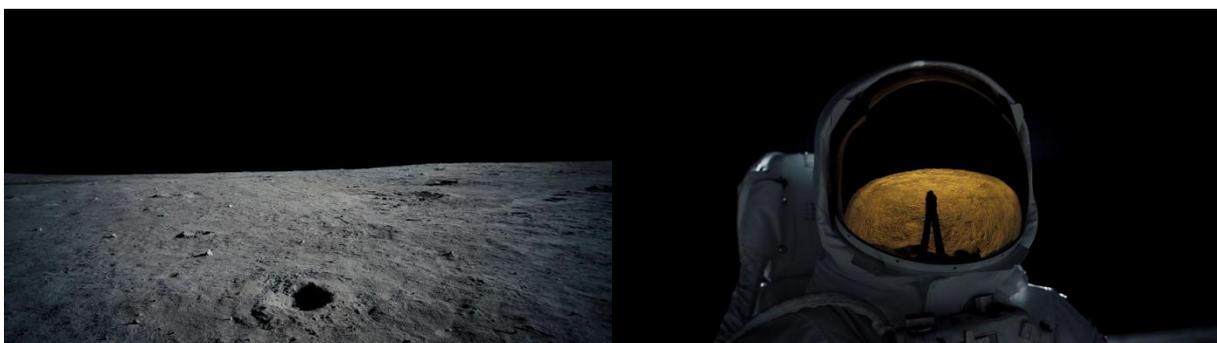


Figure 3 : Le point de vue de Neil Armstrong pendant sa sortie lunaire dans *First Man* (Damien Chazelle, 2018).

Cette séquence illustre l'idée de Michel Chion voulant que « faire entendre le personnage focal dans l'intimité de ses bruits de respiration et de déglutition est un procédé par lequel le point d'écoute au sens objectif du terme peut créer à lui seul le point de vue au sens subjectif du terme³⁸ ». L'auteur précisera plus tard dans son *Audio-vision* que le son parvient à créer le point d'écoute subjectif dans des cas particuliers définis par :

« Les sons de faible portée, supposés être d'une nature telle qu'on doit être près pour les entendre. À partir de l'audition de ces sons, ou indices sonores de proximité (respiration dans la voix), le spectateur peut alors situer le point d'écoute comme étant celui du personnage qu'il voit en scène, à condition bien sûr que l'image et le jeu d'acteur lui confirment les supputations qu'il peut faire à ce propos³⁹ ».

Cette définition a la particularité d'insister sur l'importance de l'image par rapport à l'interprétation du point d'écoute et à la relation entre l'image et le son. Dans le cas présent, le fait de situer le point d'écoute dans le casque de l'astronaute permet de faire entrer le spectateur dans un point de vue subjectif et ce, sans avoir recours à des vecteurs subjectivisants visuels comme le cache de *Fenêtre sur cour*. Cependant, le fait d'ajouter un plan rapproché du casque de l'astronaute après celui du *travelling* avant crée un effet de champ-contrechamp et permet au spectateur de confirmer la supputation qu'il venait inconsciemment de formuler.

Dans le cadre des séquences qui composent ce corpus, le point d'écoute subjectif n'est pas seulement un stratagème permettant de solutionner la problématique du silence immuable de l'espace, il joue également un rôle narratif. Le point d'écoute subjectif, en ce qu'il privilégie la perception d'un personnage plutôt qu'un autre à un instant précis, influe sur narration par sa nature même. Il détermine bien entendu en partie l'accès aux informations et, leur réception étant subjective, celles-ci ne sont pas impartiales. Mais l'idée même de partager le point d'écoute d'un personnage au détriment des autres peut être un élément de narration à part entière, c'est notamment le cas dans *First Man*. Alors que la descente sur la Lune d'Armstrong a été expérimentée à travers sa propre perspective, celle de Buzz Aldrin y est beaucoup moins cérémoniale. Comme un symbole, elle n'est montrée qu'à travers son ombre portée sur la surface de la Lune. Au niveau du son, pas de déclaration grandiloquente, pas de silence sacralisant cet évènement historique. La musique, qui a fait son apparition avant qu'il ne quitte le vaisseau ne s'arrête pas pour lui, elle est anempathique (cf. musique anempathique) et ne semble pas tenir compte du deuxième homme. Cette dualité est d'autant plus marquante quand on sait que la décision du premier homme à fouler ce sol a été disputée et globalement mal

³⁸ Michel Chion, *Le Son au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992, p.54.

³⁹ *id.* *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.103.

reçue par Aldrin, qui est néanmoins resté professionnel et a respecté la hiérarchie mise en place. On sait également que l'Histoire a largement plus retenu et congratulé l'exploit d'Armstrong que celui d'Aldrin, ce dernier est resté dans l'ombre du premier.

La fin de la séquence de la sortie lunaire se termine quand Armstrong ouvre sa visière solaire, découvrant son visage pour la première fois depuis son arrivée sur la Lune. Il se recueille devant un cratère et y jette le bracelet de sa fille, comme s'il l'enterrait. Comme un symbole à nouveau, alors que le spectateur a partagé son point d'écoute pendant la majeure partie de la sortie lunaire, le point d'écoute est objectif dans ce plan, tout comme l'est le point de vue. Ses yeux sont humides, une larme coule, mais sa respiration haletante n'est pas donnée à entendre. Cet homme ayant totalement refoulé ses sentiments et son deuil et s'étant plongé dans cet objectif fou pour ne pas avoir à affronter la perte de sa fille, s'ouvre enfin à des milliers de kilomètres de la Terre, là où personne ne peut le voir ou l'entendre. Même dans ces circonstances, dès lors que la première larme coule le long de sa joue, il s'empresse de replacer la visière solaire devant son visage, comme s'il sentait que le spectateur l'observait et qu'il ressentait à nouveau le besoin de masquer ses émotions. Le plan suivant montre le décollage sans aucune transition avec le plan précédent. Le son des radios et des réacteurs refait surface. Comme si Armstrong fuyait le plus vite possible ce souvenir désormais enterré et se fermait à nouveau sur lui-même. Le son vient recouvrir ce « silence de mort », à savoir ce silence cérémonial, semblable à celui d'un enterrement.

Les retrouvailles entre Armstrong et sa femme se font comme s'il était encore dans l'espace : dans le silence et à travers une surface vitrée imperméable car l'astronaute doit suivre un protocole de quarantaine avant de pouvoir reprendre le cours de sa vie. La caméra alterne entre les deux côtés de cette frontière de verre et est constamment placée de sorte que la séparation reste visible. D'abord filmée dans son entièreté (figure 4), la vitre reste perceptible même lors des gros plans sur les visages des protagonistes, soit grâce à des jeux de reflet (figure 5), soit parce que les protagonistes interagissent avec elle. Le silence régnant dans cette séquence n'est plus un silence « total », entendu ici silence du vide intersidéral, mais aucun des deux personnages ne prononce mot et le silence de cette salle de visite de quarantaine est saisissant. La barrière de verre séparant le couple illustre que, malgré le retour de Neil, ce dernier reste cloîtré sur lui-même, quelque chose se dresse toujours entre les époux.



Figure 4 : Neil Armstrong reçoit la visite de sa femme pendant qu'il suit le protocole de quarantaine dans *First Man* (Damien Chazelle, 2018).



Figure 5 : Les reflets présents dans l'image rappelant la séparation des personnages dans *First Man* (Damien Chazelle, 2018).

L'omniprésence d'obstacles sonores dans le milieu spatial et la nécessité, pour les contourner, de multiplier les points d'écoutes, tant objectifs que subjectifs, a pour conséquence de faire apparaître aux oreilles du spectateur la notion de point d'écoute et de l'amener à questionner d'où proviennent les sons qu'il entend, si les personnages les entendent également et s'il partage la perspective d'un personnage en particulier. Ce faisant, l'espace, lorsqu'il est présenté comme tel, matérialise le point d'écoute alors que le spectateur n'est pas habitué à le remarquer et à se poser des questions vis-à-vis de lui.

Mise en scène du quotidien dans l'espace

Éric Dufour, dans *Le Cinéma de science-fiction*, émet l'idée que si *2001 : l'Odyssée de l'espace* a surclassé les autres films de science-fiction sortis avant lui en termes de réalisme, c'est parce qu'il est le premier à mettre en image le quotidien dans l'espace⁴⁰. Il note qu'auparavant, le cinéma de science-fiction tendait à gommer ce qui relevait du quotidien pour privilégier les instants et les actions hors du commun dans le but de faire avancer la narration et de spectaculariser le film. Cette tendance n'est pas propre au cinéma de science-fiction de cette

⁴⁰ Éric Dufour, *Le Cinéma de science-fiction : histoire et philosophie*, Paris, Armand Colin, 2011, pp.152-155.

période puisque ces moments ont majoritairement été éludés dans l'histoire du cinéma. Une grande force de *2001 : l'Odysée de l'espace* est que le film prend place dans une société où l'exploration spatiale est largement développée, à tel point qu'elle y est partiellement démocratisée. Kubrick filme alors ces voyages spatiaux comme il filmerait un voyage en avion. Le réalisme qui se dégage de ces images est en réalité provoqué par une sensation de familiarité chez le spectateur. Le Dr Floyd assoupi au milieu des nombreuses rangées de sièges indiquant le grand nombre de voyageurs pouvant être transportés par la navette et l'hôtesse « de l'air » circulant entre les sièges et manipulant des plateaux de nourritures sont tant d'éléments que le spectateur connaît et peut voir dans son quotidien. Le film s'éloigne du familier spectral lorsqu'apparaît le problème de l'orientation dans l'espace. En effet, Dufour met en évidence une série d'éléments dont l'enjeu semble strictement être de souligner la question de l'orientation en apesanteur. La nourriture qu'apporte l'hôtesse se trouve dans des boîtes fermées et se consomme à l'aide d'une paille. Une fois cette nourriture ingérée, le Dr Floyd apparaît en train de lire les longues consignes d'utilisation d'une toilette en apesanteur. Plus tôt dans le film, la démarche singulière de l'hôtesse venant « ramasser » le stylo de Floyd, qui flottait harmonieusement devant la caméra, pour le glisser dans la poche de laquelle il s'était échappé, en est un autre exemple.

À l'instar de *2001*, *Ad Astra* met en scène le quotidien dans l'espace. Le film de 2019 s'approche de l'œuvre pionnière de Kubrick dans l'assimilation du voyage spatial au voyage en avion. Kubrick, dans sa mise en scène du voyage spatial, réalise dans un premier temps une ode à la conquête spatiale et au développement de la technologie. Dans un second temps, il formule une mise en garde sur l'intelligence artificielle et remet en cause la croyance en le progrès scientifique en composant une sorte d'actualisation du mythe de Prométhée. Par ailleurs, la croyance en le progrès est intimement liée à l'économie, et plus précisément au capitalisme. Il est d'ailleurs possible de voir dans l'hyper-technologie de *2001* certains traits d'humour pouvant être assimilés à une remise en question du capitalisme, mais ils sont relativement subtils. *Ad Astra*, à travers sa représentation de l'espace, formule quant à lui une critique appuyée du capitalisme. Les voyages interplanétaires sont résolument « rationalisés » tout au long du film, ils sont dépeints comme une attraction, comme un phénomène de curiosité pour lequel sont conçus et vendus de nombreux produits dérivés. En somme, la représentation du voyage dans l'espace est porteuse d'un message similaire dans les deux films, une critique du capitalisme et du progrès. Pourtant, les deux réalisateurs semblent présenter cette thématique commune sous un angle différent. Si le film de Kubrick est plutôt présenté comme une mise en

garde, celui de Gray s'apparente à une critique virulente. Cette nuance naît principalement de deux divergences de choix narratifs.

Dans un premier temps, l'odyssée de l'espace de *2001* s'ouvre sur une longue séquence dévoilant l'immensité de l'espace sur fond de musiques classiques. Ce choix de Kubrick a pour conséquence, ou possiblement pour objectif, de grandement spectaculariser l'espace et la technologie qui permet de l'explorer. Les questionnements du progrès sont ouverts dans un second temps. En opposition avec *2001*, *Ad Astra* n'accorde pas à son spectateur la possibilité de s'extasier devant l'immensité et la beauté de l'espace, il ne lui offre pas une série de plans spectacularisant le voyage dans l'espace. Au contraire, l'espace y est immédiatement « diabolisé », ou du moins présenté comme une conséquence regrettable du capitalisme et à travers un point de vue négatif. Le point de vue négatif de l'espace mène au personnage focal qui est la deuxième différence de choix narratif entre ces deux films.

Dans *2001* comme dans *Ad Astra*, la découverte de l'espace, pour le spectateur, se fait à travers l'expérience subjective d'un personnage de la diégèse, le Dr Heywood Floyd pour le premier et Roy McBride pour le second. Finalement, la considération du voyage spatial est déterminée dans chaque film selon le positionnement subjectif du personnage focal. Le voyage spatial est spectacularisé dans *2001* notamment car le Dr Floyd l'expérimente avec une certaine innocence. Il ne s'émerveille pas devant tout ce qu'il voit mais semble l'observer d'un regard amusé, curieux et intéressé. Il se prend au jeu et fait volontiers usage des services mis à sa disposition pendant le voyage. À l'inverse, McBride est un homme blasé et résigné, il voit la démocratisation de l'espace d'un très mauvais œil et affirme que l'humanité est en train de reproduire exactement les mêmes erreurs que sur Terre en amenant dans l'espace les pratiques de surconsommation, de recherche de maximisation des profits et de réduction des coûts, d'exploitation des ressources naturelles provoquant un dérèglement des écosystèmes, etc. Lorsque McBride arrive sur la base lunaire, le spectateur l'entend penser : “All the hopes we ever had for space travel... covered up by drink stands and t-shirt vendors. Just a recreation of what we're running from on Earth. We are world-eaters. If my dad could see this now... he'd tear it all down”

Cette distinction de considération de la conquête spatiale est justifiée par le contexte dans lequel a été réalisé et est sorti chaque film. Les deux films sont sortis durant des périodes charnières de la conquête de l'espace. *2001 : l'Odyssée de l'espace* est sorti en avril 1968, soit à peine plus d'un an avant les premiers pas de l'homme sur la Lune. Les États-Unis et l'Union Soviétique se livraient à une coûteuse course à la découverte de l'espace. Il est envisageable d'avancer que

le film, en plus d'avertir le grand public des dangers du progrès, illustre les risques de la volonté d'une nation d'être la première à réaliser un exploit scientifique et d'en posséder la technologie à tout prix.

Quant à *Ad Astra*, bien que réalisé cinquante ans plus tard, le film est également sorti dans un contexte de course, mais cette course est écologique cette fois. Il est inutile de s'attarder ici sur le contexte d'urgence écologique actuel, ce simple rappel suffit à justifier le pessimisme de *Ad Astra* dans sa représentation du voyage spatial. La nuance entre *Ad Astra* et *2001* illustre précisément l'impact que peut avoir le choix d'un personnage focal plutôt qu'un autre.

Désorientation spatiale

Kubrick, dans les séquences mentionnées ci-dessus, questionne l'orientation en apesanteur, entendu ici au sens des déplacements et de la réalisation de tâches communes dans un environnement hors du commun. Il crée une véritable sensation de désorientation spatiale⁴¹ dans deux séquences en particulier. La première débute sur l'ouverture de la porte de ce qui s'apparente à un ascenseur et voit une hôtesse en sortir. Venant du fond de l'image, elle traverse une forme circulaire puis s'approche d'une machine afin de prendre un plateau-repas. Elle fait ensuite le chemin inverse mais s'arrête cette fois au niveau de la forme circulaire et tourne vers la droite, la caméra restant fixe toute la durée du plan. Le spectateur, médusé, voit l'hôtesse « grimper » au mur, puis au plafond en gardant exactement la même démarche (figure 6). Une fois la tête vers le bas, l'hôtesse s'éloigne de cette forme circulaire et sort de la pièce.



Figure 6 : L'hôtesse de vol dans le sas de « désorientation », dans *2001 : L'Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968).

Plus tard, le spectateur découvre l'intérieur du *Discovery* à travers la course à pied du Dr Poole dans une pièce circulaire à l'avant du vaisseau. Cette course est montrée en deux étapes, d'abord

⁴¹ Le terme « spatiale » est ici rattaché au sens large d'espace, et non à l'espace en tant qu'absence d'atmosphère et étendue de vide.

la caméra est placée de sorte à donner l'impression que l'astronaute court sur les murs du vaisseau. La caméra filme ensuite la course depuis le « point de vue » de l'homme (figure 7), elle n'adopte pas le point de vue subjectif de Poole mais elle se place derrière lui et suit son mouvement dans cet énorme tambour. Il est peut-être plus exact de dire que le caméra est placée non pas selon le point de vue de l'astronaute, mais selon la dimension dans laquelle il évolue. Lorsque Bowman, qui se trouvait aux commandes du vaisseau, « descend » rejoindre Poole, la caméra reprend le point de vue initial. On voit alors Poole, qui a terminé sa course, assis en arrière-plan tandis que Bowman descend une échelle en avant plan. Les deux hommes se retrouvent ensuite chacun sur le sol circulaire de la pièce mais à se trouvent à l'opposé l'un de l'autre (figure 8).



Figure 7 : Le Dr Poole effectue son entraînement au sein du vaisseau Discovery, dans 2001 : L'Odyssée de l'espace (Stanley Kubrick, 1968).

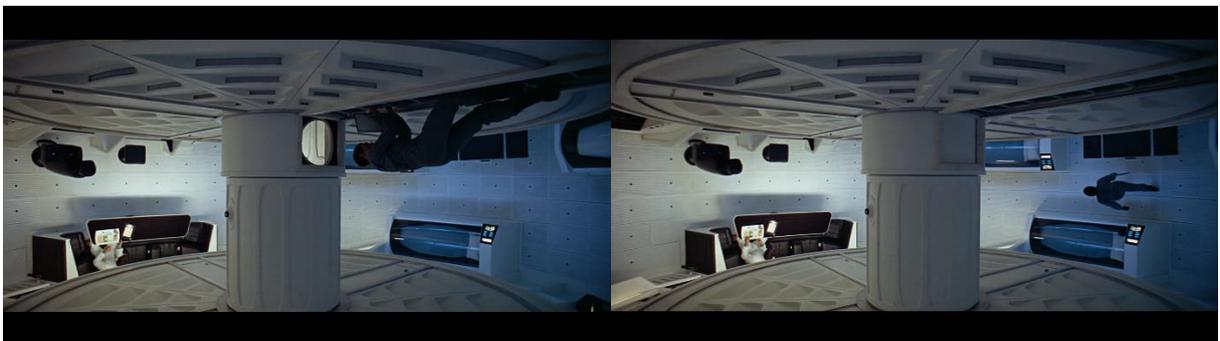


Figure 8 : Le Dr Bowman rejoint le Dr Poole dans la salle commune du Discovery, dans 2001 : L'Odyssée de l'espace (Stanley Kubrick, 1968).

Pour le spectateur qui voit ces séquences à travers une multiplicité de points de vue objectifs, c'est une véritable expérience de désorientation spatiale car les repères qu'il trouve dans la longueur des plans sont brisés par ces jeux de points de vue.

Le film de Kubrick joue sur la perte des repères dans tous les sens du terme. Il met d'abord en scène la question de l'orientation dans l'espace lorsqu'on quitte la Terre. Ce qui donne le sens du haut et du bas, c'est la gravitation terrestre et donc le centre qu'elle implique. L'idée d'un espace qui n'est pas soumis à un champ de gravitation,

c'est l'idée d'un espace sans centre : ni haut ni bas, raison pour laquelle il n'y a pas de direction⁴².

Dufour mentionne dans ce passage que *2001* ne joue pas seulement sur la perte des repères spatiaux, mais plutôt sur une perte globale de repères. Il ajoute que cette perte globale de repères, cette désorientation, loin d'être propre au film de Kubrick, est un élément central du cinéma de Science-Fiction. « La désorientation : nous tenons là une caractéristique structurale essentielle du film de science-fiction. Le film de science-fiction n'interroge pas seulement notre orientation dans l'espace, mais la totalité des repères qui permettent de nous orienter⁴³ ».

Une critique peut être émise à l'encontre de Dufour pour cette conception de la science-fiction. Bien qu'il mette l'accent à plusieurs reprises sur l'aspect global de la désorientation dans la science-fiction, Dufour ne traite concrètement que de la perte de repères spatiaux et narratifs. Même quand il cite à titre d'exemple une série de pertes de repères dans des films de science-fiction, il ne mentionne à aucun moment un repère pourtant essentiel à l'orientation, le son. Le raisonnement qu'il propose sur la désorientation dans la science-fiction s'articule exclusivement autour de *2001* et il est important de mentionner que Kubrick y effectue un travail minutieux afin de ne pas désorienter le spectateur sur le plan sonore pour les raisons mentionnées précédemment dans ce travail d'importance du son dans la narration et l'immersion du spectateur.

En revanche, Dufour était en mesure de mobiliser un autre exemple afin de prolonger son raisonnement et d'étendre la portée de son propos. Le film *Gravity* offre notamment des séquences dans lesquelles l'utilisation du point d'écoute désarçonne et crée un phénomène de désorientation sonore. La séquence d'introduction, un faux plan séquence de 17 minutes, s'ouvre sur un léger *travelling* arrière de la Terre, paraissant intensifié par la rotation de la planète bleue. En arrière-plan à droite de l'image, un point se confondant avec les étoiles se meut sur la toile noire et infinie du cosmos et se rapproche progressivement de la caméra. Le spectateur découvre que ce point était une navette spatiale située en orbite autour de la Terre. D'abord dans un silence complet, le plan dénote de l'écran titre l'ayant précédé qui était accompagné d'une musique de fosse intense et puissante. Le son fait son entrée dans les oreilles du spectateur en fondu, il accompagne le mouvement de la navette qui approche de la caméra. Les voix des membres de l'équipage et une musique country émise dans le canal radio par le commandant Matt Kowalski, à qui George Clooney prête ses traits, viennent progressivement

⁴² Éric Dufour, *Le Cinéma de science-fiction : histoire et philosophie*, Paris, Armand Colin, 2011, p.155.

⁴³ *id. ibid.* p.157.

emplir la bande-sonore tandis qu'ils approchent de la caméra. Si ce phénomène aurait été cohérent sur Terre, il ne l'est pas dans l'espace. La source sonore étant un canal radio, la distance avec le signal sonore implique, en plus d'une diminution d'intensité, une retransmission coupée et brouillée. Ensuite, la caméra, semblant elle-même avoir été mise en orbite autour de la navette, effectue un mouvement de rotation autour de l'équipage à l'œuvre et introduit chaque personnage.

Lorsqu'elle arrive au niveau du Dr Stone, interprété par Sandra Bullock, le spectateur entend pour la première fois le sons des chocs et des mouvements de la combinaison d'un membre de l'équipage. Il entre alors dans une lecture subjective de l'action à travers la perspective du Dr Stone. Pourtant, la voix du personnage de Sandra Bullock est entendue à travers la transmission radio au même titre que les autres personnages. Plus tard, le Dr Stone est projeté dans le vide suite aux dégâts provoqués par un nuage de débris spatiaux. Le visage effaré de la femme est montré en gros plan tandis que sa respiration haletante est entendue. Progressivement, la caméra effectue un *travelling* avant et, via un effet numérique, passe à travers le casque de Stone. Le point d'écoute devient subjectif et le spectateur a la confirmation qu'il ne partageait pas le point d'écoute du Dr Stone. La caméra ressort ensuite du casque et le point d'écoute bascule à nouveau en objectif. Alors qu'elle s'éloigne drastiquement du commandant Kowalski, dont la voix est à peine audible, la voix de Stone est parfaitement intelligible. Le réalisateur semble avoir fait le choix de donner à entendre la séquence à travers un point d'écoute objectif « dramatique » ou un « faux point d'écoute objectif ». Dans le sens où il a recréé la sensation d'un micro posé à proximité des personnages captant les sons de manière objective selon qu'ils sont plus ou moins proches du dispositif d'enregistrement sonore. Et ce, malgré le fait que les sons qu'ils émettent soient entendus à travers un canal radio.

Ce procédé fait écho à l'idée de Michel Chion voulant que le point d'écoute ne renvoie pas à un micro symbolique⁴⁴. Si la caméra, selon les points de vue qu'elle prend et la façon dont elle suit et capte les événements de la narration, se matérialise dans l'imaginaire du spectateur et devient un personnage à part entière du film, le micro ne bénéficie pas d'un tel traitement. Cette idée ne s'applique cependant pas aux cas de figure dans lesquels le micro et/ou la caméra sont physiquement présents au sein de l'image. Le cas de *Gravity* mentionné ci-dessus nuance le postulat de Chion. Comme il l'a été développé jusqu'à présent dans cet écrit, les réalisateurs sont souvent amenés à travailler sur des variations de point d'écoute pour sonoriser les

⁴⁴ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.108.

séquences spatiales. En résulte un effet de rupture dans la continuité sonore et la présence d'instantanés de silence complets et dramatiques. Ce faisant, le spectateur est amené à inconsciemment se représenter le micro symbolique évoqué par Chion. En somme, le vide spatial agit comme un matérialisant du point d'écoute et, par extension, du microphone.

DEUXIÈME PARTIE ; LA VOIX DANS L'ESPACE

Voco-centrisme

La problématique de la voix dans l'espace et, plus largement, de la place centrale qu'occupe la voix dans la narration a déjà été abordée à plusieurs reprises dans le chapitre précédent, mais l'importance de la voix au cinéma implique qu'elle a été largement étudiée et qu'elle détient des propriétés qui lui sont particulières.

Avant de s'intéresser aux spécificités du traitement de la voix dans l'espace au cinéma, il est nécessaire de rétro-pédaler d'une certaine façon et d'envisager la voix au cinéma dans sa globalité. Comme il l'a été exposé précédemment, la voix, depuis le passage au parlant, joue un rôle central au cinéma car c'est à travers elle que passe la narration. Par la force des choses, les différents types de sons ont été et sont toujours hiérarchisés de sorte, à l'exception des œuvres cherchant précisément à bousculer cette hiérarchie, à faire prévaloir la voix.

« Dans le cinéma “tel qu'il est”, pour les spectateurs “tels qu'ils sont”, il n'y a pas des sons, parmi lesquels entre autres, la voix humaine. Il y a les voix, et tout le reste. Autrement dit, dans n'importe quel magma sonore, la présence de la voix humaine hiérarchise la perception autour d'elle⁴⁵ ».

Ce placement de la voix au centre du *magma sonore*, est nommé le voco-centrisme⁴⁶. Cette norme cinématographique ne sert pas un objectif de facilitation de la narration et d'intelligibilité des dialogues, elle correspond au fonctionnement de l'écoute humaine : « Naturellement vococentriste est l'écoute humaine, et par force, le cinéma parlant lui-même dans sa majorité⁴⁷ ». L'ouïe est, de tous les sens du corps humain, celui qui est le plus rapidement et éminemment développé. L'oreille humaine est réceptive à la voix humaine alors même que l'être n'est encore qu'un fœtus en formation dans le ventre de sa mère. Dès le plus jeune âge donc, l'être humain est conditionné à développer une acuité particulière à la voix humaine, et bien que l'identification et la sensibilité à d'autres sons s'amplifient au fil des expériences de l'être humain, cette prédisposition à la voix ne disparaît jamais. Il suffit de sortir se promener dans la rue pour en faire l'expérience, l'oreille y est stimulée par toutes sortes de signaux sonores (voiture qui passe, bruits de pas, travaux à proximité) mais il suffit d'une bribe de conversation d'un passant à proximité pour capter l'attention auditive.

⁴⁵ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.19.

⁴⁶ *id.* *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.14.

⁴⁷ *id.* *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.19.

L'auteur formule une précision non-négligeable à ce sujet en ajoutant que, dans la majorité des cas, le cinéma n'est pas tant centré sur la voix mais plutôt sur le langage, sur la communication orale, sur la voix comme support de l'expression verbale⁴⁸. Chion dresse là une distinction entre la voix et la parole. Tout est pensé au cinéma, que ce soit durant le tournage ou la postproduction, pour que le message véhiculé soit intelligible pour le spectateur. Pourtant, dans *La Voix au cinéma*, Michel Chion dit ceci au sujet du tournage : « Ce que l'on appelle, sur le tournage, prise de son est en réalité dans la majorité des cas une prise de voix⁴⁹ ». Malgré cette distinction entre la voix et la parole, qui pourrait impliquer que la prise de son soit en réalité une prise de parole plutôt qu'une prise de voix, le choix de l'expression « prise de voix » n'est pas une erreur ou une inexactitude. En effet, au même titre que les dialogues, les chuchotements, respirations, gémissements, sanglots et surtout les cris sont marquants, dramatiques et importants d'un point de vue narratif. Ces derniers ont particulièrement retenu l'attention de Chion, à tel point qu'il leur a consacré un sous-chapitre. Ce sous-chapitre ne se consacre pas aux cris en général, il y est question de situations précises que l'auteur nomme *point de cri*.

« Le *point de cri*, dans une fiction cinématographique, muette ou parlante, se définirait donc comme quelque chose qui jaillit généralement de la bouche d'une femme, qui n'est d'ailleurs pas forcément entendu, mais qui surtout doit tomber à *point nommé*, exploser à un moment précis, au carrefour de lignes de convergences, au terme d'un parcours souvent alambiqué et disproportionné, mais calculé pour donner à ce point son maximum d'impact⁵⁰ ».

L'auteur ajoute que l'expression de *point de cri* « vise à souligner que ce n'est pas tellement la substance, la modulation de ce cri qui est importante, que sa place. Et cette place, elle peut être à la limite occupée par un rien, par un blanc, par une absence⁵¹ ».

Pour ce qui est de la puissance si singulière du cri féminin au cinéma et de la distinction dressée avec le cri masculin, aussi intéressantes soient-elles, ces idées seront ici mises de côté car elles n'entrent pas dans le cadre de ce travail. Il n'est effectivement pas réellement question de point de cri dans les séquences analysées dans ce mémoire mais ce concept introduit deux éléments d'une importance certaine pour l'analyse des bandes-sonores de ces séquences. Il met premièrement en lumière l'impact de l'effet de synchronisation d'un son et d'une image et à quel point leur réception varie selon qu'ils sont synchronisés ou non. Deuxièmement, Michel Chion insiste amplement sur l'idée que cet effet de synchronisation se produit également « par

⁴⁸ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.19.

⁴⁹ *id. ibid.* p.19.

⁵⁰ *id. ibid.* p.76.

⁵¹ *id. ibid.* p.77.

un rien, par un blanc, par une absence⁵² », par un silence donc. Ces effets de synchronisation par le silence, très récurrents dans l'espace, seront analysés plus en détail dans le prochain chapitre.

Pour revenir à la parole, bien qu'elle exerce une emprise « magnétique » sur les oreilles humaines, il arrive qu'elle soit reléguée au rang de *bruit*. Nombreux sont les individus ayant expérimenté ce phénomène lorsqu'ils se trouvaient en vacances dans un pays dont ils ne parlent pas la langue. Alors qu'ils se promènent dans les rues, qu'ils découvrent des lieux inédits et s'imprègnent de la culture locale, ces touristes se trouvent assaillis de conversations des passants et autres personnes habitant cette ville. À cet instant, la parole n'est plus qu'un bruit de fond inintelligible, un brouhaha continu. Plusieurs réalisateurs sont parvenus à reproduire cette sensation, parmi eux Jacques Tati et Sofia Coppola. Pour y parvenir, les deux réalisateurs ont procédé de manière différente et mobilisé divers mécanismes.

Jacques Tati, dans *Playtime* (1967) notamment, se démarque des autres cinéastes en renversant la hiérarchie sonore. Alors qu'historiquement le cinéma parlant privilégie la voix et favorise la compréhension des dialogues, Tati la place au second plan et crée une bande-sonore déstabilisante au centre de laquelle les bruitages et musiques se placent. Les bruitages sont stylisés et les points d'écoute ne s'accordent pas aux points de vue. Lorsque les quelques dialogues émanent de la bande-sonore, le spectateur se surprend à tendre l'oreille pour tenter de les saisir et de s'y rattacher comme il y est habitué par nature, mais il en est bien souvent incapable. Soit parce qu'un bruitage vient accaparer la bande-sonore et couvrir les voix des personnages, soit car ces dialogues s'avèrent d'une banalité sans nom ne permettant pas au spectateur de calibrer son attention dessus ou parce qu'ils sont prononcés dans une langue autre que le français. Le film suivant alternativement la déambulation de M. Hulot et celle de Barbara, une touriste américaine en visite à Paris, l'anglais est régulièrement parlé dans *Playtime*. Dans d'autres cas, les dialogues sont en allemand. Pendant toute la durée du film, le spectateur est désorienté sur le plan sonore du fait du non-respect de la hiérarchie sonore d'une part, de l'impossibilité de se rattacher à la voix d'autre part.

Si ce phénomène n'est qu'un effet de style et un choix artistique visant à questionner les normes sonores du cinéma dans le film de Tati, il fait partie intégrante de la narration dans *Lost in Translation* (2003) de Sofia Coppola. Le récit raconte comment deux américains voyageant à

⁵² Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.77.

Tokyo pour des raisons différentes se retrouvent unis par leur mauvaise expérience de la ville. Bob Harris, interprété par Bill Murray, est un acteur sur le déclin et Charlotte, jouée par Scarlett Johansson, une jeune femme accompagnant son mari photographe dans un voyage d'affaires. Dans cette ville où tout va vite et dont ils ne comprennent pas les habitants, les deux protagonistes se sentent profondément seuls et, paradoxalement, ce sentiment de solitude va les amener à se rencontrer et à s'attacher l'un à l'autre.

La mise en échec de la parole est plutôt technique et artistique dans le film de Tati et narrative dans celui de Coppola. Le gouffre culturel et linguistique sépare les protagonistes principaux des habitants de Tokyo est le nœud du récit et les dialogues en japonais sont placés au même rang que les dialogues en anglais d'un point de vue technique, mais ils semblent occuper une place différente dans la bande-sonore car l'ouïe du spectateur ne parlant pas le japonais n'est pas captivée par les voix lorsqu'elle est incapable de les comprendre. À ce stade, il est précieux de nuancer cette idée en ajoutant que la parole n'est pas systématiquement perçue comme un bruitage lorsqu'elle n'est pas comprise. Cette perception de la parole a lieu si un travail a été effectué sur la parole afin de diriger le spectateur vers cette perception. Ce travail peut être technique comme c'est le cas de *Playtime* ou narratif à l'instar de *Lost in translation*.

Dans les cas de certaines séquences se déroulant dans l'espace, la parole est mise en échec à la fois sur le plan technique et sur le plan narratif. L'obligation de passer par un dispositif de communication radio provoque des situations où la communication entre les protagonistes est rendue impossible car le dispositif qu'ils utilisent est lui-même mis en échec. L'exemple du Dr Bowman bloqué à l'extérieur du *Discovery* après que le superordinateur HAL ait coupé court à la conversation présenté ci-dessus pour illustrer le concept d'obstacle sonore s'avère également pertinent pour traiter de la mise en échec de la parole. La parole est rendue caduque car le vide sépare l'homme de l'ordinateur et que HAL a consciemment coupé les communications avec la navette dans laquelle se trouve Bowman. De la même manière dans *Gravity*, le Dr Stone se trouve coupée de toute communication après que la pluie de débris ait détruit le satellite qu'elle tentait de remettre en marche et l'ait projetée à la dérive. Le signal sonore de la voix du commandant Kowalski s'affaiblit progressivement jusqu'à ce que le spectateur n'entende plus que le bruit des ondes radio qui grésillent. Durant de longues secondes, la protagoniste se retrouve seule et ses mots se perdent dans les ondes et le vide intersidéral. La mise en échec de la parole est à nouveau provoquée par des facteurs techniques et narratifs.

Ces cas de figure sont provoqués et envisageables par la non-visualisation de la source sonore. La particularité des dialogues dans l'espace est que, puisqu'ils ne sont possibles que par

dispositifs interposés, la majorité de ceux-ci provient du hors-champ. L'expression « provenir du hors-champ » n'est pas exacte dans le cas présent pour deux raisons. Dans un premier temps car lorsqu'une voix est entendue à travers la radio depuis le point d'écoute de l'un des protagonistes, la source sonore pour ce personnage n'est autre que son oreillette ou le quelconque dispositif à travers lequel s'effectuent les communications. *In fine*, cette source sonore se trouve donc dans le champ si le personnage qui *entend* cette voix apparaît à l'image. Dans un second temps, le concept fortement visuel du hors-champ possède des caractéristiques particulières lorsqu'il est accolé au son.

Hors champ sonore

Michel Chion établit, dans *Le Son au cinéma*, « une première typologie, provisoire et grossière, de ces rapports de temps et de lieu entre le son et l'image du film⁵³ » avec son tricerclé des sons⁵⁴. Il reprend la définition convenue de son *in* lorsque le son est associé à la vision de la source sonore en action⁵⁵. Quand un personnage apparaît à l'image pendant qu'il parle et que sa voix est entendue simultanément, le son est dit *in*. Il en va de même lorsqu'une arme à feu est montrée quand elle est actionnée par un personnage et que le son du tir est donné à entendre.

La typologie élaborée par Chion, qu'il enrichira et précisera dans par la suite dans d'autres ouvrages, s'écarte des sentiers battus et propose une vision innovante dans sa conception des sons non-visualisés. L'auteur reprend les appellations courantes *son hors-champ* et *son off*, qu'il jugeait déjà trop souvent utilisées et chargées de significations ambiguës et flottantes dans une note de bas de page de *La Voix au cinéma*⁵⁶. Il est amené à réitérer cette idée dans *Le Son au cinéma*⁵⁷ et s'affaire à leur apposer chacune une signification claire et restrictive.

« nous choisirons pour notre part d'appeler : – son hors-champ, seulement celui dont la cause n'est pas visible simultanément dans l'image, mais qui reste pour nous situé imaginativement dans le même temps que l'action montrée, et dans un espace contigu à celui que montre le champ dans l'image [...] ; – son off, seulement celui qui émane d'une source invisible située dans un autre temps et/ou un autre lieu que l'action montrée à l'image (musique de film, voix-off du narrateur racontant l'action au passé)⁵⁸ ».

⁵³ Michel Chion, *Le Son au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992, p.33.

⁵⁴ Voir annexe 2

⁵⁵ *id. ibid.* pp.31-32.

⁵⁶ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.31.

⁵⁷ *id. Le Son au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992, p.32.

⁵⁸ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.32.

Ces deux cas de sons non-visualisés appartiennent à la zone acousmatique. Le concept de son acousmatique est défini par Michel Chion dans l'ouvrage *La Voix au cinéma*. S'il loue grandement Pierre Schaeffer « d'avoir exhumé ce mot rare, dans les années 50, pour désigner une situation d'écoute bien commune aujourd'hui, systématisée par la radio, le téléphone, le disque⁵⁹ », il va par la suite proposer une extension à la signification initiale en identifiant des cas particuliers de sons non-visualisés. Ces cas particuliers faisant basculer le sens du terme *acousmatique*, Michel Chion met au point l'expression *son on the air* pour qualifier les situations d'écoute passant par le téléphone, la radio, la télévision, etc.

« Dans une fiction audio-visuelle, voire un documentaire, les sons *on the air* (“sur les ondes”) sont les sons présents dans une scène mais supposés être retranscrits électriquement, par radio, téléphone, etc., ce qui les fait échapper aux lois mécaniques de propagation du son, et franchir l'espace, tout en restant situés dans le temps réel de la scène⁶⁰ ».

Pour ce qui est du son acousmatique, Michel Chion avance que le cinéma, après l'arrivée du parlant, a rapidement fait des expériences de son acousmatique pour la musique, mais surtout pour la voix⁶¹. Pour illustrer cette idée, l'auteur convoque l'un des premiers exemples de voix acousmatique, ou du moins l'un des plus connus dans l'histoire du cinéma, la voix du mystérieux tueur d'enfants de *M le Maudit* (Fritz Lang, 1930)⁶². Le plan dans lequel son ombre menaçante est projetée sur l'affiche indiquant que sa tête est mise à prix tandis qu'il dit à une fillette « Tu en as un beau ballon ! » depuis le hors-champ est un exemple assez éloquent de ce qu'avance Chion. Si le tueur appartient bien à la même diégèse que la petite fille, et donc au hors-champ, cette voix résonne particulièrement chez le spectateur pour une raison simple : le spectateur est incapable d'associer cette voix à un visage. Puisque seule la voix du personnage du tueur est donnée au spectateur, de manière acousmatique, le personnage en lui-même devient acousmatique. Michel Chion qualifie ce type de personnage d'*acousmètre*, d'être acousmatique.

« Quand la présence acousmatique est celle d'une voix, et surtout quand cette voix n'a pas déjà été visualisée – quand on ne peut mettre encore sur elle un visage, on a donc un être d'une espèce particulière, sorte d'ombre parlante et agissante à laquelle nous donnons le nom d'*acousmètre*, c'est-à-dire être acousmatique⁶³ ».

L'*acousmètre* tel que Chion le conçoit détient des pouvoirs particuliers lui permettant d'entretenir un rapport de totale domination sur les autres personnages de la diégèse, mais aussi

⁵⁹ *id. ibid. La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.30.

⁶⁰ *id. Des Sons dans l'espace. À l'écoute du space opera* (glossaire), Bordeaux, Capricci, 2019, p.106.

⁶¹ *id. La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.31.

⁶² *id. ibid.* p.31.

⁶³ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.32.

sur le spectateur. Tant qu'il n'a pas été visualisé, l'acousmètre ne respecte pas les normes de lieu et de temps, il peut être partout et nulle part à la fois et ce, alors qu'il est en mesure d'interagir avec les autres personnages. Cette incertitude le place à un statut suprême, divin, lui conférant des pouvoirs d'ubiquité, de panoptisme, d'omniscience et de toute-puissance⁶⁴.

Dans *2001*, le personnage de HAL est en quelque sorte un cas d'école d'acousmètre exerçant un pouvoir semblant sans limite sur les personnages. À bord du vaisseau *Discovery*, rien n'échappe au superordinateur. Il y est une sorte d'être tout puissant, il contrôle chaque élément du vaisseau, est présent dans chaque pièce, voit et entend tout. Le symbolique « œil » rouge par lequel voit et est incarné l'ordinateur, témoignant de sa vision panoptique, de son omniscience et de la menace qu'il représente pour les hommes qui peuplent le vaisseau, n'est visible dans le décor qu'à quatre endroits au sein du *Discovery*. Le premier se trouve dans la salle commune dans laquelle le Dr Poole fait son entraînement et le Dr Bowman visualise l'interview qu'ils ont donnée. Le second fait face aux navettes servant aux sorties extravéhiculaires. Le troisième est à l'entrée de la salle contenant la mémoire de l'ordinateur et le quatrième et dernier se situe à l'intérieur de cette salle. La sensation que l'ordinateur voit tout et sait tout est créée de toute pièce par les très gros plans sur l'œil rouge de HAL d'une part. Cet œil ne pouvant être précisément situé par le spectateur, il est perçu comme se trouvant dans la même pièce que le personnage suivi par la caméra mais hors du champ qu'elle définit. D'autre part et surtout, la voix acousmatique invariable et constante donne au spectateur un sentiment d'impuissance et de terreur par rapport à cet acousmètre à qui rien ne semble pouvoir échapper.

En revanche, ce statut particulier ne tient qu'à une sorte de virginité, l'acousmètre ne peut en théorie dominer comme il le fait que tant qu'il n'a pas été visualisé. Dès lors qu'il est visualisé ou, pour reprendre la terminologie de Chion, *désacousmatisé*, il perd ce statut si singulier.

Dès lors que l'acousmètre est montré, que son corps est inscrit dans le champ visuel, il perd sa toute-puissance, son omniscience et son ubiquité. C'est ce que l'on peut appeler la désacousmatisation, qui est sorte d'acte symbolique, *incarnation de la voix*, vouant l'acousmètre au destin des mortels, puisqu'elle lui fixe un lieu et lui dit : "Voici ton corps, tu seras là, et pas ailleurs", de la même façon que les rites d'enterrement sont pour dire à l'âme du mort "Tu ne dois plus errer, voici ta tombe"⁶⁵ ».

Le processus de désacousmatisation de l'acousmètre est fréquent au cinéma car « la zone acousmatique est fluctuante et susceptible en permanence d'être remise en cause par ce que l'on

⁶⁴ *id. ibid.* p.35.

⁶⁵ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.38.

va voir, [...] à tout instant [les] visages et [les] corps pourraient se manifester, et désacousmatiser les voix⁶⁶ ».

S'il insiste bien sur sa volonté de ne pas risquer de tomber dans la catégorie pour la catégorie et l'importance pour lui de garder ouverte la définition de l'acousmètre⁶⁷, Michel Chion a tout de même envisagé les situations où la voix d'un personnage qui est apparu à l'image plus tôt dans le film provient du hors-champ et occupe un statut particulier l'amenant à sonner comme un acousmètre plutôt qu'une simple voix acousmatique. En effet, il distingue l'acousmètre intégral de l'acousmètre déjà-vu. Le premier correspond à la définition de l'acousmètre évoquée ci-dessus et cette terminologie plus précise n'est utilisée que dans le cadre de sa distinction avec l'acousmètre déjà-vu. Si ce dernier n'est pas mobilisé, l'acousmètre total sera simplement nommé acousmètre. La définition du second est la suivante : « Plus familier, rassurant est l'acousmètre déjà-vu, temporairement sorti du champ, encore que dans les régions noires du champ acousmatique, qui enveloppe et englobe le champ visible, cet acousmètre puisse acquérir, par contagion, quelques-uns des pouvoirs de l'acousmètre intégral⁶⁸ ».

Il survient, dans *Gravity*, un cas d'acousmètre déjà-vu qui acquiert certains des pouvoirs de l'acousmètre intégral. Quand Kowalski, pour sauver Stone, prend la lourde décision de se sacrifier en rompant le lien qui maintenait les personnages ensemble, se condamnant à dériver dans le vide jusqu'à l'épuisement de ses ressources d'oxygène. Suivant la progression de sa coéquipière, il la conseille et l'accompagne depuis le hors-champ infini qu'est le vide spatial. La caméra donne pourtant à voir le commandant en perdition en empruntant le point de vue du personnage de Sandra Bullock qui le regarde au loin, mais sa silhouette n'est plus distinguable et son corps se confond avec les étoiles rayonnant autour de lui. Le signal de sa voix, calme et résolue, et de la musique qu'il émet durant toute la séquence s'affaiblit progressivement jusqu'à l'extinction et le silence qui s'en suit. Alors que le personnage de Kowalski a été visualisé précédemment et qu'il est simplement sorti du cadre, sa voix devient celle d'un acousmètre. L'homme n'est plus visualisé mais, le temps qu'une courte séquence, sa voix enveloppe Dr Stone, et le spectateur avec elle. Ce calme et cette résolution rappelle en quelque sorte la voix de HAL. Ce n'est par ailleurs pas la seule chose que partagent l'ordinateur et le commandant Kowalski dans cette séquence. Si l'ordinateur possède une vision panoptique au sein du

⁶⁶ *id. ibid.* p.32.

⁶⁷ *id. ibid.* p.32.

⁶⁸ *id. ibid.* p.32.

Discovery, il semble en être de même pour l'homme alors qu'il donne ses dernières instructions à sa coéquipière.

Quoiqu'il arrive, le statut d'une voix, et plus globalement d'un son, qu'il soit dit *in*, hors-champ, *off*, acousmètre intégral ou déjà-vu, dépend fondamentalement de l'image et de la relation qu'il entretient avec elle et non de la nature du son. Michel Chion évoque déjà cette idée dans *La Voix au cinéma* : « Que l'on comprenne bien qu'entre une situation (visualisée) et l'autre (acousmatique), ce n'est pas le son qui change ni de nature, ni de présence, ni de distance, ni de couleur. C'est seulement le rapport entre ce que l'on voit et ce que l'on entend⁶⁹ ». Il précise l'importance de la relation entre l'image et le son.

« Il ne s'agit ici, avec ces distinctions, que d'apprécier un *rapport*, un *intervalle* entre le son et l'image, et nullement le son en soi dans son espace, sa couleur, etc. Un son *in* demeure le même, dans sa texture, sa couleur, quand il devient hors-champ, et l'écoute acousmatique des sons du film (sans voir l'image) ne nous dit aucunement lesquels sont "in", lesquels hors-champ. En d'autres termes, un son n'est "in", "hors-champ" ou "off" que *par rapport à une image, et dans ce rapport même, à l'instant où il s'établit*⁷⁰ ».

En somme, de la même manière que la détermination d'un point d'écoute objectif ou subjectif dépend du point de vue à travers lequel l'action est montrée et des plans qui précèdent ou suivent ce même plan, la place d'un son dans le tricerple sonore et le statut qu'il occupe sont intrinsèquement liés à la relation du son avec l'image.

Téléphèmes

Comme il l'a été mentionné à plusieurs reprises précédemment, les dialogues dans l'espace se font dans l'extrême majorité des films à travers un canal radio, ils sont *on the air*. Avant même l'écran titre de *Gravity* s'enchaînent trois cartons. Le premier indique : "At 600km above planet Earth the temperature fluctuates between +258 and -148 degrees Fahrenheit". Sur le second figure "There is nothing to carry sound. No air pressure. No oxygen". Le dernier ajoute "Life in space is impossible". Ce message servant largement à insister sur l'hostilité de l'espace pour l'homme et le danger qu'une exploration spatiale représente afin de dramatiser les événements qui vont suivre met l'accent sur un élément central à ce mémoire, l'absence d'une matière propice à permettre au son de se propager dans le vide spatial.

⁶⁹ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.31.

⁷⁰ *id.* *Le Son au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992, p.33.

Gravity n'est pas le premier film adressant la problématique de l'impossibilité pour le son de circuler, le film *Alien* (Ridley Scott, 1979) appuyait déjà sur cette idée avec son slogan promotionnel désormais culte "in space no one can hear you scream"⁷¹ et *Destination Moon* (Irving Pichel) l'a fait avec une touche d'humour en 1950 lorsque le magnat de l'aéronautique et chef de projet de l'opération Lune, Jim Barnes, réunit les constructeurs américains les plus influents afin de les convaincre de contribuer au projet. Afin de les persuader de la faisabilité d'un projet aussi fou, Barnes et son équipe ont engagé « l'un des acteurs les plus en vogue de l'époque », Woody Woodpecker, afin de vulgariser le déroulement du projet auquel ils sont invités à participer. Alors que, dans la séquence d'animation, la fusée de Woody se trouve en dehors de l'atmosphère terrestre, le personnage ouvre une trappe de la fusée, muni d'une combinaison et d'un scaphandre, et s'adresse à la voix du narrateur. Le spectateur le voit s'agiter et sa bouche bouger mais n'entend pas ce qu'il dit. Le narrateur dit alors : "Can't hear you Woody. No air, remember? Turn on your aerial". L'oiseau s'empresse de déployer son antenne et sa voix se fait dès lors entendre.

Le traitement de la voix et la gestion des dialogues dans l'espace possèdent des singularités par rapport aux dialogues classiques. La distance entre les interlocuteurs et le passage des voix dans un dispositif de communication n'est pas sans rappeler les conversations téléphoniques. Ces dernières ont joué un rôle majeur dans la création de situation de séparation et de suspense dans le cinéma muet. Cette qualité « datée » a amené Chion à « dépoussiérer un vieux terme journalistique tout indiqué pour désigner une "unité de conversation téléphonique" : celui de *téléphème*⁷² ».

Il s'est ensuite affairé à créer une typologie des situations de téléphème au cinéma et en a distingué 7 types⁷³. Il nomme le premier le type 0, les autres types de téléphème suivront ce principe de numérotation. Le type 0 de téléphème ne s'applique qu'au cinéma muet ou aux séquences muettes d'un film sonore. Dans ces séquences, l'image place alternativement le spectateur de chaque côté de la liaison. Chion mentionne les films *L'Opinion Publique* de Charlie Chaplin (1925) et *La Grève* de Sergueï Eisenstein (1927) qui comportent selon-lui des scènes particulièrement dramatiques se basant sur le téléphème de type 0⁷⁴. Les exemples de ce type de téléphème dans le cinéma muet de science-fiction sont assez rares car peu d'entre eux ont fait preuve d'une rigueur scientifique suffisante impliquant la nécessité du recours au

⁷¹ Voir annexe 1.

⁷² Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.103.

⁷³ *id. ibid.* pp.103-104.

⁷⁴ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.103.

téléphème. Dans *La Femme sur la Lune* de Fritz Lang (1929) par exemple, qui est une référence dans le domaine de la science-fiction au cinéma muet et considéré comme relativement réaliste pour son époque, les personnages se rendent compte une fois arrivés sur la Lune qu'ils peuvent y respirer. Les scaphandres qu'ils avaient prévus d'utiliser sont rendus caduques par cette découverte et de ce fait, le film ne contient pas de dialogues passant par un quelconque dispositif de transmission sonore autre que l'air faisant circuler les voix des personnages. L'un des premiers films de science-fiction relevant de la *hard science*, à savoir faisant preuve d'une certaine rigueur scientifique pour l'époque est *Le Voyage cosmique* de Vassili Zouravlev sorti en 1936. Dans ce film, les personnages partis explorer la Lune sont munis de scaphandres et de dispositifs radiophoniques leur permettant de communiquer les uns avec les autres. Absence de son oblige, il est nécessaire à la compréhension des dialogues de montrer le personnage clamant la réplique avant et après l'insertion du carton sur lequel figure cette même réplique.

Le téléphème de type 1 est la transcription du téléphème de type 0 au cinéma parlant. L'image alterne entre chaque interlocuteur et s'applique à montrer le personnage qui parle au moment où il parle. Ce cas de figure est présent dans certaines séquences prenant place dans l'espace du film *Space Cowboys* (Clint Eastwood, 2000). L'équipage du *Daedelus* chargé de neutraliser le satellite soviétique menaçant de s'écraser sur Terre est en constante communication avec Houston, qui les observe, assiste et conseille. Lorsqu'un membre de l'équipage s'adresse à Houston ou inversement, le personnage qui parle apparaît presque systématiquement à l'écran, à l'exception de certains dialogues qui sont entendus depuis le point d'écoute du récepteur du message avec le filtrage caractéristique de la radio. Ces quelques exceptions font basculer le téléphème du type 1 au type 4 comme il le sera démontré par la suite.

Lorsque la caméra ne donne à voir et à entendre qu'un seul des interlocuteurs, il est question de téléphème de type 2. Le spectateur observe la scène d'un point de vue objectif et est en quelque sorte exclu de la conversation et contraint d'imaginer ce que le personnage au bout du fil dit à celui qu'il voit et entend. Ce phénomène crée de l'incertitude et de l'attente chez le spectateur, qui ne demande qu'à savoir ce que le personnage qu'il suit entend et sait. Ce type de téléphème, fréquent au début du cinéma parlant, est peu commun dans les séquences du corpus de ce travail. La qualité minimaliste des bandes-sonores des séquences se déroulant dans l'espace et l'importance des échanges entre les membres d'équipages et Houston se placent en opposition presque naturelle au deuxième type de téléphème.

Le troisième type de téléphème survient lorsque la caméra reste d'un seul côté de la discussion et donne à entendre l'interlocuteur « à l'autre bout du fil » selon le point d'écoute du personnage

présent à l'écran. La voix de l'interlocuteur que le spectateur ne voit pas est de plus faible intensité et un filtrage analogique lui est appliqué afin de faire comprendre au spectateur que le son de cette voix est émis par le haut-parleur du téléphone. Ce type de téléphème est hautement récurrent dans les films prenant place dans l'espace, notamment dans les échanges entre les astronautes et Houston. Dans de multiples situations, l'attention consacrée au centre de surveillance et d'accompagnement de la mission spatiale est moindre comparée à celle de l'équipage. Il est par ailleurs fréquent que Houston n'apparaisse jamais à l'écran et soit confiné à n'être qu'une voix transmettant et recevant diverses informations sur la mission en déroulement. Ce rôle minime de Houston peut être observé dans *First Man* et *Gravity*. Houston n'apparaît à aucun moment à l'écran dans *Gravity* et une fois l'annonce faite de l'arrivée imminente des débris vers l'équipage, la transmission avec Houston se trouve coupée et ce, jusqu'à la fin du film. La rupture de la communication avec Houston est d'ailleurs formulée explicitement par l'un des personnages qui s'écrie, après plusieurs tentatives de contact avec le centre de contrôle, "We've lost Houston. We've lost Houston!"

Pour ce qui est de *First Man*, la place que prend Houston dans la narration est différente. Deux missions spatiales sont réalisées dans le film, la première, Gemini 8, consiste à réaliser le premier amarrage dans l'espace de l'Histoire. Durant cette mission, le spectateur alterne entre les points de vue des astronautes et de Houston. La seconde mission, Apollo 11, est celle de l'alunissage et des premiers pas de l'Homme sur la Lune. Inutile de rappeler ici l'importance historique et l'appartenance à la mémoire collective de la mission Apollo 11. Pour cette raison, une attention particulière est accordée à cette mission dans *First Man* et elle constitue à la fois le climax et la conclusion du film. En opposition avec Gemini 8, Houston n'apparaît pas une fois lors de l'exécution de la mission Apollo 11 dans *First Man* et interagit seulement à quelques reprises avec Neil Armstrong et son équipage.

Le type 4 de téléphème « nous permet tout : c'est-à-dire de voir alternativement l'un(e) des locuteurs/trices, mais aussi d'entendre ce que chacun entend dans son écouteur personnel, avec généralement un filtrage caractéristique⁷⁵ ». Le cas de la mission Gemini 8 dans *First Man* mentionnée ci-dessus correspond au type 4 de téléphème. Chaque interlocuteur apparaît alternativement à l'écran et ce qu'ils entendent à cet instant est partagé au spectateur. Avec le troisième, le téléphème de type 4 est le traitement le plus récurrent des séquences se déroulant dans l'espace car il permet de *rendre* simultanément deux perspectives distinctes et singulières.

⁷⁵ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.104.

En résulte une transmission complète des informations au spectateur et une immersion facilitée pour ce dernier.

Le cinquième type de téléphème repose sur l'utilisation du *split-screen*, ou écran divisé en français. De ce fait, il montre simultanément les deux interlocuteurs d'une discussion à distance et leurs voix sont non filtrées ou modifiées par le dispositif de communication qu'ils mobilisent. Ce procédé a pour impact de supprimer, ou de réduire fortement, la sensation de distance qui sépare les deux protagonistes.

Le dernier type englobe les cas différents et supposément aberrants du point de vue strictement réaliste, bien qu'il ne le soit pas plus que le téléphème de type 5 ayant recours au *split-screen*. Michel Chion cite l'exemple de *Lou n'a pas dit non* (Anne-Marie Miéville 1994) dans sa typologie des téléphèmes⁷⁶, puis analyse en détail la conversation entre Jimmy et Louise dans *Thelma et Louise* (Ridley Scott, 1991). Dans cette séquence dans laquelle Louise demande à emprunter une somme conséquente à Jimmy, la caméra alterne entre les deux interlocuteurs et fait entendre leurs voix à travers le combiné de téléphone lorsqu'ils ne sont pas présents dans le champ. Ce procédé correspond au quatrième type de téléphème tel qu'il a été défini précédemment. Cependant, Chion souligne un instant de flottement durant lequel la séquence fait une « entorse » à ce procédé quand Louise sanglote de soulagement après que Jimmy ait répondu positivement à sa question : « tu m'aimes ? ». À cet instant précis, la voix de la protagoniste est entendue sans le filtrage caractéristique qui lui était apposé tout au long de la discussion et « [résonne] pour lui (et pour nous) comme si elle était dans la même pièce que lui⁷⁷ ».

À l'instar d'une conversation téléphonique, la conversation radio dans l'espace se caractérise par une matérialisation du dispositif de captation sonore et de communication. Le combiné téléphonique est simplement remplacé par un micro placé le long de la joue des personnages. Cette matérialisation visuelle du dispositif de prise de son diégétique s'étend également sur le plan sonore puisque le filtrage caractéristique du canal radio est appliqué aux voix des personnages, dépendant du point d'écoute emprunté. À ce filtrage analogique des voix s'ajoute une perte d'informations sonores plus ou moins grande selon le contexte narratif. Si les personnages sont amenés à être séparés d'une distance conséquente comme dans *Gravity*, leurs

⁷⁶ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.104.

⁷⁷ *id. ibid.* p.105.

voix tendront progressivement à devenir inintelligibles jusqu'à la coupure totale de la communication.

Pour une typologie des dialogues dans l'espace

Le vide visuel et sonore qu'implique l'espace contraint quelque peu les réalisateurs, et les personnages, à se réfugier dans le dialogue et à s'accrocher à la chose la plus humaine et organique qui se trouve à leur portée, la voix. L'espace, en ce qu'il est si hostile et éloigné de la Terre est souvent le théâtre, au cinéma du moins, de longues conversations. La place qu'ils occupent dans la bande-sonore des films se déroulant dans l'espace indique qu'il est pertinent de définir de quel nature sont ces dialogues, s'il existe une tendance ou des récurrences dans leurs thématiques et structures. En d'autres termes, après avoir passé en revue les types de téléphèmes et leur occurrences dans les séquences spatiales, il est dans la suite logique de se concentrer sur le contenu de ces téléphèmes.

Une typologie des dialogues dans l'espace n'ayant, à la connaissance des recherches effectuées dans le cadre de ce mémoire, jamais été réalisée, il sera demandé au lecteur de la juger telle qu'elle est, à savoir une première tentative de classification basée sur le seul corpus de cette étude.

Les dialogues les plus courants lorsque les événements narratifs se déroulent dans l'espace ou à destination de celui-ci seront nommés ici les échanges fonctionnel. Cette catégorie englobe tous les dialogues dont le caractère est professionnel et technique et sert au bon déroulement de la mission. Cela comprend les échanges avec le centre de contrôle Houston, ou toute autre cellule observant et assistant à distance les membres de l'équipage effectuant la mission spatiale, mais également les échanges techniques entre les différents acteurs de la mission.

Les échanges entre l'équipage de la mission spatiale et Houston ont déjà été abordés à travers l'angle du rôle plus moins distancé dans les bandes-sonores de *First Man* et *Gravity*. Aussi étonnant que cela puisse paraître, la présence de Houston dans la majorité des films de science-fiction est un phénomène relativement récent. Avant les années 1990-2000, le centre de contrôle, représentant la NASA la plupart du temps, n'apparaît que rarement.

Cette rareté, voire absence, avant 1969 peut se justifier par le fait que la retransmission en direct dans le monde entier de la mission Apollo 11 n'avait pas encore eu lieu. Cette retransmission comprenant les échanges avec Houston, a largement contribué à ancrer le centre de contrôle dans l'inconscient collectif et l'imagerie de l'exploration spatiale. En revanche, le fait d'avoir

dû attendre les années 90 pour voir plusieurs films investir l'espace et incorporer les échanges avec Houston à leur bande-sonore est difficilement explicable. Une piste pourrait être l'immense succès de *Star Wars* ainsi que celui de la série *Star Trek*, qui fait son arrivée sur grand écran en 1979 avec *Star Trek: The Motion Picture* (Robert Wise). Ces univers science-fiction, notamment caractérisés par leurs forte anticipation, leurs enjeux géopolitiques et leur refus du silence spatial, ont rencontré un franc succès. Les différents studios se sont dès lors calqués sur cette recette payante dans l'espoir de capitaliser sur cette tendance. C'est le cas des studios Disney, qui sortent *The Black Hole* (Gary Nelson, 1979) deux ans seulement après la sortie de *Star Wars* premier du nom et la même année que le film *Star Trek*. Le film ne rencontrera pas le succès commercial espéré, environ 35 millions de dollars au box-office pour un budget estimé à 20 millions de dollars⁷⁸, et son accueil critique est négatif, ce qui poussera Disney à abandonner ses projets de suite. Cette tentative de concurrence au rouleau compresseur de George Lucas prête à sourire *a posteriori* maintenant que la franchise *Star Wars* a été rachetée et intégrée au catalogue de Disney.

Dans les années 90, la figure de Houston fait son apparition dans une série de longs-métrages à succès. Parmi eux figurent *Apollo 13* et *Space Cowboys*. Dans un film comme dans l'autre, les ingénieurs de la NASA occupent une place non-négligeable dans la narration. Durant les séquences clefs du voyage spatial (décollage, amarrage, problème technique, retour sur Terre), la caméra montre alternativement les astronautes dans leur habitacle, subissant la force d'attraction terrestre, la chaleur de l'appareil, les secousses importantes, etc. et les ingénieurs du centre de contrôle, les yeux rivés sur les données de l'appareil, se concertant afin de comprendre l'éventuel problème et de tenter de le résoudre ou célébrant la réussite de la mission. Cette alternance permet de mettre en lumière le rôle majeur des hommes de l'ombre qui assistent les astronautes dans ces dangereuses missions et offre une perspective nouvelle du voyage spatial au spectateur (figure 9 et 10).

⁷⁸ « The black hole : box-office et budget », in IMDb, URL : <https://m.imdb.com/title/tt0078869/?language=fr-fr>.



Figure 9 : Les hommes de l'ombre mis en lumière dans *Apollo 13* (Ron Howard, 1995).



Figure 10 : Le centre de contrôle Houston dans *Space Cowboys* (Clint Eastwood, 2000).

La présence des échanges entre les astronautes et les ingénieurs du centre de contrôle sera poussée à son paroxysme dans le documentaire *Apollo 11* (Todd Douglas Miller, 2019), réalisé à l'occasion des 50 ans de la mission éponyme. La bande-son du film est caractérisée par son refus de l'interview et de la voix-off de narration. Les séquences dans l'espace sont presque exclusivement sonorisées par les échanges radio entre Houston et les hommes se trouvant à bord de la fusée *Saturn V* (test radio, vérification de la fréquence cardiaque, lancement du processus de combustion, etc.).

Approximativement à la même période que *Space Cowboys* et *Apollo 13*, *Event Horizon*, reprenant le principe d'*Aliens* (James Cameron, 1986), a offert un cas d'échange fonctionnel dans lequel l'équipe en observation de la mission n'est pas Houston et se trouve elle-même dans l'espace. Une équipe, menée par le capitaine Miller (Laurence Fishburne), est envoyée à la recherche du vaisseau *Event Horizon*, qui a disparu il y a plusieurs années aux abords de Neptune. Ils parviennent à en retrouver l'épave et 3 membres de l'équipage partent l'explorer à la recherche d'éventuels survivants et de la cause du naufrage du vaisseau. Cette expédition est suivie de près par le reste de l'équipage à travers la transmission radio des casques de chacun et communiquent continuellement avec eux par signal radio.

Il est plus fréquent de rencontrer des séquences se basant sur cette structure dans le cinéma de science-fiction contemporain, avec des films comme *Seul sur Mars* et *Life : Origine inconnue*

par exemple. Dans le premier, les astronautes Johanssen et Beck encadrent la sortie martienne du reste de l'équipage, qui s'affaire à récolter des échantillons de matériaux martiens (figure 11) quand Johanssen détecte une tempête de très forte intensité nécessitant le départ immédiat de l'équipage. Tout l'équipage, à l'exception de l'astronaute et botaniste Mark Watney, parviendra à rejoindre la fusée et à quitter la planète rouge. Le restant du film sera composé d'un autre type de dialogue qui fera l'objet d'une étude plus précise par la suite.



Figure 11 : L'équipe scindée en deux groupes communicant durant la mission au début de *Seul sur Mars* (Ridley Scott, 2015).

Si la séquence de *Seul sur Mars* se déroule sur la terre ferme, ce n'est pas le cas de celle de *Life : Origine inconnue*. Au sein de la Station Spatiale Internationale (SSI ou ISS en anglais), les 6 membres de l'équipage réceptionnent une sonde spatiale provenant de Mars supposée contenir une forme de vie extraterrestre. L'équipage est rapidement en mesure de confirmer qu'ils ont bien affaire à une source de vie extraterrestre mais elle échappe à leur contrôle et se montre extrêmement dangereuse. Alors qu'ils tentent d'avertir la Terre de cette menace, ils s'aperçoivent que les communications sont coupées. La commandante de bord Golovkina effectue alors une sortie extravéhiculaire afin de réparer le problème mais elle est attaquée par la créature qui erre dans la station. Cette rencontre lui sera fatale et les autres membres de l'équipage suivront, impuissants, les derniers instants de leur commandante.

Il existe une dernière forme d'échanges fonctionnels qui a lieu entre chaque interlocuteur est actif dans la mission, qu'aucun d'entre eux n'est réduit à un rôle d'observation. Ces dialogues se déroulent soit aux commandes de la navette, soit en mission extravéhiculaire. Dans le premier cas, les voix des interlocuteurs ne passent pas à travers un canal radio, de la perspective spectatorielle tout du moins, car en réalité ces communications passent bien par un dispositif de communication afin que les échanges soient audibles même lors de la combustion des réacteurs. Les échanges entre Neil Armstrong et Buzz Aldrin lors du décollage et des manœuvres spatiales de la mission Apollo 11 dans *First Man* illustrent ce cas. Lorsque ce type

d'échange fonctionnel est extravéhiculaire, les voix sont alors entendues à travers un canal radio et une variation de point d'écoute.

Les échanges fonctionnels servent à rendre crédibles les événements aux yeux du spectateur, à justifier la présence des personnages dans l'espace et à dérouler les différents actes narratifs et les éventuelles complications. Certains de ces dialogues sont caractérisés par leur grande utilisation de vocabulaire technique et de chiffres que le spectateur lambda ne comprend pas systématiquement comme dans *First Man* où il est question de « propulseur à 13% » et « d'inclinaison à 180 ». Le réalisateur veille généralement à ce qu'ils restent accessibles afin de ne pas briser l'immersion spectatorielle et de privilégier son identification aux spectateurs.

Le deuxième type de dialogue fréquent dans les séquences spatiales sont de l'ordre de la camaraderie. Il est commun d'entendre des railleries entre les membres de l'équipage, prêtant à sourire et désamorçant la tension narrative omniprésente dans ces séquences. La tendance des personnage à faire des traits d'humour dans l'espace possède une double signification paradoxale. D'un côté elle montre au spectateur à quel point les personnages sont préparés et habitués à ces situations, de l'autre elle dévoile un besoin pour les membres d'équipage de relâcher la pression due à leur constante nécessité d'être à l'affût du moindre problème technique ou imprévu.

Le dernier type ne concerne pas la thématique du dialogue mais plutôt la sensation de relative longueur et de relative unidirectionnalité qui en émane. Ces dialogues seront réunis sous le joug du monologue. Il existe plusieurs définitions au terme « monologue ». Au sens théâtral : « Discours qu'un personnage seul en scène se tient à lui-même », dans un contexte plus général « Discours qu'une personne seule se tient à elle-même ». Dans le cadre d'un dialogue, « Discours d'une personne qui parle sans attendre de réponse ou sans laisser répondre ses interlocuteurs; dialogue, conversation où seul l'un des interlocuteurs est actif »⁷⁹.

Il est récurrent d'assister à un « monologue dialogique », à savoir un monologue survenant dans une séquence de dialogue entre au moins deux personnages, dans les séquences du corpus de cette recherche. Durant une mission extravéhiculaire, lorsqu'un imprévu est survenu et que l'un des personnages est en difficulté et doit être ramené au sein du véhicule spatial. Afin d'occuper l'esprit du personnage en péril, le ou les autres personnages tendent à lui parler et surtout à le faire parler. Dans ce dernier cas de figure, il est question d'un monologue prenant la forme

⁷⁹ « MONOLOGUE : Définition de MONOLOGUE », in *CNRTL*, URL : <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/monologue>.

d'une logorrhée mémorative. Le personnage est invité à se rappeler des souvenirs positifs auxquels il peut s'accrocher dans ce qui pourrait être ses derniers instants. Ses paroles ne font pas toujours sens mais elles permettent au personnage de rester actif et le spectateur en apprend plus sur le passé du personnage émettant le monologue. Dans *Gravity*, alors que la réserve d'oxygène du Dr Stone est presque épuisée et qu'elle doit garder son calme, maîtriser sa respiration et « siroter » son oxygène, le commandant Kowalski tente de l'amener saine et sauve à l'intérieur d'un vaisseau *Soyouz* à proximité. N'étant pas en mesure de la surveiller de près, il lui pose des questions personnelles telles que “So where's home, Dr Stone?”, “What would you be doing [right now at home]”, “Somebody down there looking up... thinking about you?”. Le Dr Stone se met alors à parler de sa fille décédée, de la raison de sa mort et de ce qu'elle faisait lorsqu'elle a appris la nouvelle. Le commandant Kowalski coupe la musique qu'il émettait, s'efface et regarde sa coéquipière à travers le miroir qu'il a fixé sur son poignet puis la caméra se braque sur la jeune femme. Une fois ce monologue terminé, la caméra se détourne de l'actrice et Kowalski reprend la parole. Cependant, par respect ou par pudeur, l'homme ne rebondit pas sur ce monologue, il préfère faire le point sur leur trajet et émettre une plaisanterie afin de désamorcer la tension dramatique (rappel du deuxième type de dialogue). Les paroles du Dr Stone s'évanouissent en quelque sorte dans l'espace.

Également dans un contexte de manque d'oxygène, la séquence durant laquelle le Dr Mann (Matt Damon) tente de laisser pour mort le protagoniste principal Joseph Cooper (Matthew McConaughey) dans *Interstellar* contient de monologue intéressant. Mann arrache l'émetteur de la combinaison de Cooper et fissure son casque. L'oxygène respirable s'échappe de la combinaison de Cooper et est remplacé par le vide glacial de la planète sur laquelle ils se trouvent. Mann regarde l'homme qu'il vient de condamner se rouler par terre et tenter de couvrir la fissure de son casque afin de retrouver l'intégrité de sa combinaison. Dans un vain espoir de rendre ce moment moins difficile pour l'un comme pour l'autre, le personnage interprété par Matt Damon se lance dans un monologue motivé par 3 raisons. Le sentiment de culpabilité le submergeant déjà, il tente dans un premier de temps de justifier ses actes : “Don't judge me Cooper. You were never tested like I was. Few men have been”. Son discours change ensuite de nature quand il dit “I'm sorry I can't... I can't watch go through this I'm sorry. I thought I could, but I can't. I'm here. I'm here for you. Just listen to my voice Cooper”. Le monologue ne sert plus à justifier les actes du personnage mais à accompagner Cooper dans ce qui doit être ses derniers instants. Mann insiste sur le fait que l'homme n'est pas seul, qu'il est à ses côtés et qu'il doit penser à ses enfants. Il lui récite ensuite un poème et, bien que sa signification soit en

accord avec les événements, il semble évident que l'homme en détresse n'est pas apte à l'écouter et à le comprendre à cet instant. Le but de ce poème est surtout de combler le vide qui est en train d'emplir la combinaison de Cooper d'une part, et de couvrir le son d'agonie que l'homme émet.

L'espace, par son immensité et son hostilité, est synonyme d'isolement et parfois de solitude. Les personnages sont parfois amenés à se retrouver seuls dans l'espace ou coupés de toute communication. Dans ces situations, il est un réflexe humain de se réfugier dans la parole et, en l'occurrence, dans sa propre parole.

La plongée de Cooper dans le trou noir Gargentua dans *Interstellar* en est l'exemple. Alors qu'il s'enfonce seul là où aucun homme n'est allé par le passé, il décrit ce qu'il voit et ressent, ce que sa navette subit, etc. Les points de vue et d'écoute basculent un instant du côté de sa coéquipière et le signal sonore est progressivement perdu. Le spectateur sait que la suite de ce monologue est inutile en soi et que les mots se perdent dans le trou noir. Le personnage émetteur du monologue ne sait pas si son signal est à portée mais l'absence de réponse de sa coéquipière lui met probablement la puce à l'oreille. Cependant, il continue à parler car cela lui permet de garder, pardonnez l'expression, « les pieds sur Terre » et d'entendre autre chose que le vrombissement et les inquiétants grincements et chocs métalliques qui l'entourent.

L'entièreté du récit de *Seul sur Mars* repose sur l'isolement du protagoniste principal et les dialogues prononcés hors de l'atmosphère terrestre sont, dans l'écrasante majorité, des monologues qu'il prononce face à son ordinateur ou devant l'une des nombreuses caméra se trouvant dans le campement martien (figure 12). En plus d'être isolé physiquement, ses moyens de communication sont coupés au début puis extrêmement restreints. Afin de garder son sang-froid et de rester actif intellectuellement parlant, il documente tous ses faits et gestes et fait part de ses diverses réflexions face à une caméra.

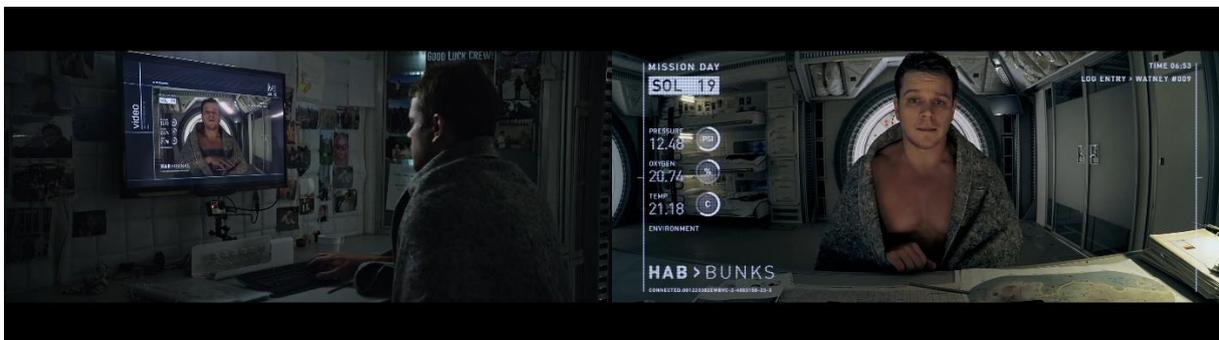


Figure 12 : L'astronaute et botaniste Mark Watney débute la documentation de sa survie sur Mars

Dans *Ad Astra*, les monologues prononcés par le protagoniste principal sont prépondérants et chaque type de monologue envisagé précédemment y est présent. Le personnage focal, interprété par Brad Pitt, est régulièrement invité à réaliser une évaluation psychologique afin que l'entreprise au service de laquelle il travaille puisse juger de son aptitude à réaliser la mission qui lui est demandée. Cette évaluations sont nécessaires car la mission qui lui est confiées est supposée l'amener à retrouver son père, lui-même astronaute, avec qui la NASA a perdu le contact lors d'une mission visant à découvrir des formes de vie extraterrestres. Ces évaluations prennent la forme d'un monologue dialogique puisque qu'une série de questions lui sont posées afin de l'inciter à dévoiler son état d'esprit. Au fil des évaluations psychologique qu'il réalise, le spectateur est témoin des changements de perception de major Roy McBride au sujet de la mission. S'il semblait apte à mener la mission avec brio et professionnalisme, ce qu'il voit, vit et apprend au sujet de son père et du déroulement de sa mission va progressivement compromettre son objectivité et sa capacité à prendre du recul sur la situation dans laquelle il se trouve. À tel point qu'il va rater l'une de ses évaluations psychologiques et se faire évincer de la mission qui lui avait été assignée. L'homme va alors forcer son passage dans la navette en direction de l'objectif de la mission, la compromettant dans un premier temps. Finalement, il réalise cette mission et fait son retour sur Terre, sans son père qui a préféré se condamner au vide intersidéral plutôt que de rentrer avec son fils nouvellement retrouvé, où une dernière évaluation psychologique lui est demandée. Au cours de l'évaluation, McBride semble apaisé, décidé à changer sa manière de vivre et de ressentir, notamment en étant plus présent auprès de ses proches.

Le mécanisme narratif du monologue face à un dispositif d'enregistrement tel que présenté à travers l'exemple de *Seul sur Mars*, est également identifiable à plusieurs reprises dans *Ad Astra*. Comme il l'a été mentionné, McBride apprend, au fil de son périple, des choses au sujet de la mission de son père qui vont fortement le déstabiliser. Ces découvertes sont des enregistrements face caméra réalisés par son père dans lesquels il raconte que son équipage s'est mutiné contre lui, voulant le forcer à rentrer sur Terre, et qu'il les a tué afin de les empêcher de compromettre la mission. Le principe du monologue enregistré depuis l'espace et visualisé dans l'espace également par un autre personnage apparaît déjà en 1972 dans le *Solaris* d'Andreï Tarkovski à travers le personnage du Dr Guibarian, qui a enregistré avant sa mort des messages vidéo à destination de Kris Kelvin.

McBride, le fils, est également amené à enregistrer un monologue à destination d'un autre personnage, un enregistrement est sonore uniquement. En effet, mission est de se rendre à une

base située sur Mars afin d'y émettre un message à destination de son père dans l'espoir d'obtenir une réponse. La première tentative est un monologue froid et impersonnel rédigé par les supérieurs de McBride qu'il doit simplement lire. Face à l'absence de réponse, il est demandé à McBride de réessayer. Cette fois, l'astronaute sort du script prévu et parle à cœur ouvert à son père. Cet appel émotionnel s'avèrera payant puisque le père de McBride y répond. Malheureusement, cette réponse n'est pas partagée à Roy et il est exclu de la mission.

À ces types de monologues vient s'ajouter un dernier qui n'a pas encore été évoqué jusqu'à présent, le monologue intérieur. Plusieurs séquences, notamment l'arrivée de McBride à la base lunaire, donnent à entendre la voix intérieure du protagoniste principal d'*Ad Astra*. Si le spectateur comprend qu'elle « émane » de McBride, cette voix acousmatique retenti particulièrement dans ses oreilles. Le fait d'entendre cette voix place McBride dans un rapport de supériorité et de domination sur les autres personnages, mais également sur le spectateur. Le spectateur voit le personnage dont il entend les pensées mais cette voix semble tout de même flotter dans l'air et englober la salle tel un être tout-puissant. Plus que les évaluations psychologiques que passe McBride, ces monologues donnent à entendre et, par extension, à connaître la psyché du protagoniste principal. Dans les évaluations psychologiques, le spectateur est témoin de l'évolution par laquelle passe le personnage au sujet de sa mission car si les questions sont identiques, les réponses varient. Les monologues intérieur se placent en opposition des évaluations car un gouffre les sépare. Inconsciemment, le personnage ne dit pas réellement ce qu'il pense, il dit ce que ses supérieurs veulent entendre. Le spectateur, témoin de cette dichotomie, est conscient du rapport privilégié qu'il entretient avec le protagoniste principal. Ces deux visions vont progressivement se rapprocher jusqu'à ne faire qu'une dans la dernière évaluation où McBride fait preuve d'un optimisme et d'une humanité inédits.

Dans cet environnement hostile et vide, la voix est parfois la seule chose à laquelle peuvent se rattacher les personnages (et les réalisateurs). Cela peut être la voix du centre de contrôle, les voix de leurs coéquipiers ou leur propre voix. Peu importe sa nature, la voix, dans l'espace, rappelle à l'humanité. Que cette voix soit visualisée ou non, qu'elle soit filtrée par un dispositif de communication à distance ou aussi naturelle et claire que sur Terre, seul l'acousmètre échappe à ces considérations.

TROISIÈME PARTIE ; BRUIT ET MUSIQUE DANS L'ESPACE

Jusqu'à présent, cette étude sonore de l'espace au cinéma s'est intéressée à la voix de manière prépondérante pour les raisons amplement développées dans les chapitres précédents de vococentrisme et de nécessité d'en revenir à la voix quand les autres sons ne peuvent être réduits au « silence ». Cependant, se limiter à analyser le rôle et le traitement de la voix dans les bandes-sonores des films situés dans l'espace reviendrait à produire une étude tronquée du son. Le bruit au cinéma a historiquement toujours été relégué à un rôle ingrat car il est d'une importance non-négligeable au cinéma mais cruellement pris pour acquis.

Pour démontrer cette importance, les auteurs réalisant une étude du son au cinéma tendent à faire référence au phénomène d'*effet de trou* survenu au début du cinéma parlant. Survenant à la fin des dialogues d'une scène, l'effet de trou est un vide sonore brutal produisant la sensation dérangeante d'un manquement technique. Pour contrer ce ressenti, il a été instauré la nécessité d'une continuité sonore, notamment grâce au silence de plateau. Ce silence est enregistré par les ingénieurs du son sur le lieu de tournage et « inséré en continu au montage, de façon à ce que les coupes visuelles et sonores ou les fondus au son un peu trop "raides" passent inaperçus et que l'ensemble paraisse fluide »⁸⁰. Michel Chion dit, dans *La Voix au cinéma*, à propos de l'effet de trou :

« le cinéma parlant des premières années [...] supportait mal le manque, le silence, alors que par son principe même il l'autorisait plus facilement que le cinéma muet. C'était un cinéma qui *manquait de vide*, si l'on peut dire, et il fallut un certain temps pour que s'estompe cet effet d'hyperréalisme magique et un peu écœurant, et pour que réapparaisse dans le cinéma cette place du manque qui lui est nécessaire pour fonctionner à plein⁸¹ ».

Paradoxalement, l'effet de trou crée un *manque de vide*. Il n'est pas un silence mais bien une absence de son. Cette absence de son au cinéma « est gênante car elle est irréaliste, ou disons "non ontologique". Le silence [au cinéma] est donc une ambiance sonore qui se crée⁸² ». Le spectateur face à un film sonore a besoin de silence et non d'absence de son car c'est ce qu'il entend dans son quotidien. Le célèbre compositeur John Cage, auteur du morceau *4'33"*, qui est une performance durant laquelle un musicien entre sur scène, s'installe face à son piano et ne produit aucune note avec son clavier pendant 4 minutes et 33 secondes avant de saluer la foule et de sortir de scène, dit à propos du silence :

⁸⁰ Yohann Guglielmetti, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020, p.18.

⁸¹ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p.23.

⁸² Yohann Guglielmetti, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020, p.18.

« Si le silence n'existe pas, c'est parce qu'il y a toujours quelque chose à écouter. Il suffit que *moi*, auditeur ou compositeur, je me taise, pour que j'en prenne conscience. Le silence, ce sont "tous les sons que je ne détermine pas", qu'ils proviennent de moi [...] ou d'un autre : ce sont tous les sons non intentionnels, qui ne dépendent pas de mon intention⁸³ ».

Cette définition, reprise par Yohann Guglielmetti dans son ouvrage *Silence, bruit et musique au cinéma* a le mérite d'insister sur l'inexistence d'un silence « total », d'une absence de son, et ce, même en s'enfermant dans une pièce parfaitement insonorisée. Une expérience que John Cage a réalisé en 1951 en visitant la salle anéchoïque de l'université de Harvard, expérience durant laquelle il n'entendait que les sons qu'il produisait malgré lui⁸⁴.

Bien que le compositeur fonde sa définition du silence sur une performance d'art vivant difficilement comparable à un art enregistré comme le cinéma dans lequel il est possible de refuser l'imprévu, de déterminer tous les sons et de supprimer les sons non-intentionnels. Il suffit d'enregistrer une performance de 4'33" réalisée dans une salle vide puis de la projeter face à un public pour reproduire l'effet escompté. Les sons émis par le musicien seront présents sur l'enregistrement et ceux du public seront directs, spontanés, vivants et composeront le silence de la performance.

Le silence, Guglielmetti le résume en réalité dès le premier paragraphe de *Silence, bruit et musique*.

« Le silence est défini comme une "absence de bruit, d'agitation". Le bruit est, quant à lui, désigné comme étant un "ensemble de sons, d'intensité variable, dépourvus d'harmonie, résultant de vibrations irrégulières". L'agitation est l'action de "mettre en mouvement, de façon désordonnée". Par conséquent, le silence n'est pas une absence de son en soi mais une absence de désordre sonore, "de bruit, d'agitation" [...]. Il représente simplement cette couche insignifiante couvrant le vide sonore, lequel n'existe pas dans la nature dès lors que notre appareil perceptif fonctionne⁸⁵ ».

L'absence de son, le vide sonore tient concrètement plus de la mutité que du silence. Guglielmetti illustre cette idée en citant Dominique Chateau : « le silence est l'absence de parole là où elle peut exister, la mutité son empêchement absolu. Le silence, c'est la maîtrise du bruit, la mutité, l'impuissance envers l'unique sonore⁸⁶ ». Ainsi, pour en revenir au corpus de cette analyse. Le « silence spatial » relève d'une certaine manière de la mutité puisque l'espace est un lieu d'empêchement absolu de la voix et du son. Seuls les téléphèmes, les sons

⁸³ Yohann Guglielmetti, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020, p.11.

⁸⁴ *id. ibid.* p.9.

⁸⁵ *id. ibid.* p.9.

⁸⁶ *id. ibid.* p.17.

on the air parviennent à échapper à cet absolutisme et à déjouer l'impuissance vers l'unique sonore.

Si l'effet de trou a permis, *a posteriori*, aux réalisateurs et spectateurs de cinéma d'évaluer la nécessité de continuité sonore, il a également découvert au son une autre propriété, son effet de suture. Principalement attribué au montage par Jean-Pierre Oudart⁸⁷, notamment sous sa forme canonique du champ-contrechamp, l'effet de suture correspond à la façon dont le spectateur situe naturellement deux plans distincts dans un même cadre spatio-temporel. Le montage et les placements de caméra, en ce qu'ils définissent le champ visualisé et le hors-champ, contribuent fortement à l'association de deux plans dont la corrélation n'est pas intrinsèque. Depuis que le cinéma est sonore, l'effet de suture est également en partie pris en charge par le son via des mécanismes de débordement d'un ou plusieurs sons sur le plan suivant ou grâce à ce que Michel Chion nomme le *son ambient*. Le son ambient, ou son territoire, est un :

« Son d'ambiance englobante qui enveloppe une scène et habite son espace sans soulever la question obsédante de la localisation et de la visualisation de sa source : gazouillis d'oiseaux qui chantent, stridulation collective d'insectes, battement de cloches, animation de ville. On peut le dire aussi un son-territoire, parce qu'il sert à marquer un lieu, un espace particulier de sa présence continue et partout épandue. Par opposition au son ambient, les éléments de décor sonore se définissent comme des sons intermittents et ponctuels signifiant un décor, un lieu⁸⁸ ».

Les éléments de décor sonore tel l'aboïement d'un chien au loin ou la sonnerie d'un téléphone à proximité contribuent, avec les sons ambiants, à distinguer les uns des autres les différents lieux composant la diégèse et à situer deux plans dans un même lieu. Le son ambient et les éléments de décor sonore n'assurent donc pas simplement la continuité sonore, mais la continuité spatio-temporelle. Comme énoncé par Michel Chion, les éléments de décor sonore se distinguent du son ambient par leur aspect ponctuel et discontinu d'une part, mais également car ils provoquent des questionnements de la part du spectateur au sujet de leur localisation et de leur visualisation. Ces questionnements renvoient à l'*écoute causale* telle qu'elle est conçue par Chion. L'écoute causale « consiste à se servir du son pour se renseigner, autant que possible, sur ce qui le produit. Soit que cette cause soit visible et que le son puisse apporter sur celle-ci une information supplémentaire [...] Soit, *a fortiori*, que la cause soit invisible et inconnue et que le son constitue sur elle notre source d'information principale⁸⁹ ». L'écoute causale n'est pas sans lien avec les indices sonores matérialisants. Les i.s.m., précédemment évoqués,

⁸⁷ Jean-Pierre Oudart, « La suture », in *Cahiers du cinéma*, n° 211 et 212, 1969.

⁸⁸ Michel Chion, *Guide des objets sonores. Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Paris, Éditions Buchet/Chastel, coll. « Bibliothèque de recherche musicale », 1995.

⁸⁹ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.31.

favorisent l'écoute causale puisqu'ils communiquent des informations sur la matérialité d'un son (de quoi est faite la cause du son, dans quel état se trouve la cause de ce son, etc.). Le spectateur, pour les sons ponctuels et singuliers, entre inconsciemment dans l'exercice de l'écoute causale. Il se demande ce qui a produit un son, d'où il provient et tire des conclusions sur la nature et la localisation de ce qu'il entend.

L'écoute causale, au cinéma, tend à se subdiviser en deux formes de questionnements. La première concerne la cause du son dans le réel diégétique et est nommée *écoute causale-figurative*. La seconde s'intéresse à la fabrication du son dans le réel profilmique et est qualifiée d'*écoute causale-déetectrice*⁹⁰. L'utilisation que fait Chion du terme profilmique nécessite ici une précision car elle ne correspond pas exactement à la signification du terme lorsqu'il a été évoqué dans le cadre de l'ouvrage d'André Gaudreault. Elle renvoie à tout ce qui se trouve devant la caméra lors du tournage chez Gaudreault. Michel Chion mobilise ce concept pour s'opposer à l'aspect diégétique du film et renvoyer à ce qui se trouve devant la caméra, à savoir le film en train de se faire dans la réalité. Cette utilisation peut être remise en cause puisque bon nombre de bruitages sont conçus et ajoutés au film en postproduction par des bruiteurs et des monteurs sons.

Plusieurs des concepts mobilisés précédemment par souci de commodité dans le cadre d'une analyse du point d'écoute et de la voix dans l'environnement spatial requièrent une (re)définition dans ce chapitre. Parmi ces concepts figuraient les notions de silence et de bruit, dont les limites viennent d'être cadrées. À ces deux concepts s'ajoute le tricerclé des sons et, plus généralement, la conception sonore en trois catégories étant la voix, le bruit et la musique.

Michel Chion, après avoir élaboré son tricerclé des sons et largement contribué à la conception sonore tripartite *voix-bruit-musique*, invite à la prudence quant à l'analyse du son au cinéma selon cette vision.

« Nous nous référons ici à la tri-partition habituelle du domaine sonore en trois éléments (la *voix*, le *bruit*, la *musique*) car cette tri-partition reste commode pour aborder la question du cinéma parlant, à condition que l'on tienne compte de la possibilité pour un son d'être à cheval sur deux ou trois de ces catégories : une voix peut être traitée comme un bruit d'ambiance, le bruit être composé musicalement, et la musique, dans le cas du chant, supporter des mots⁹¹ »

⁹⁰ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.32.

⁹¹ *id.* *La Parole au cinéma. La Toile trouée*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1988, p.151.

Les frontières de ces catégories sont poreuses, un même son peut appartenir à 2 ou 3 catégories ou glisser d'une catégorie à l'autre, poussant le spectateur à faire des « sauts de perception ».

« La voix n'est pas seulement le véhicule du langage, mais aussi un indice concret, bruit de l'autre. Si nous l'écoutons musicalement, nous y écoutons encore "autre chose". Nous sautons donc constamment d'une écoute à l'autre, mais sans pouvoir faire de ces trois écoutes une seule⁹² ».

Si la frontière entre la voix et le bruit semble plutôt claire, cette frontière ayant déjà abordée dans ce texte à travers les exemples de *Lost in Translation* et *Playtime*, celle qui distingue le bruit de la musique l'est moins.

Yohann Guglielmetti souligne une multitude de contradictions dans les écrits de Michel Chion à propos de cette frontière bruit – musique, traduisant d'une incertitude chez le chercheur ayant dévoué la majorité de son œuvre à l'étude du son au cinéma

« En somme, après avoir procédé "par élimination", fait appel à "l'impression" du spectateur pour reconnaître "une source musicale maniée musicalement", évoqué "une sorte de logique interne", ou encore "une relative indépendance", Michel Chion conclut en posant "le problème de la séparation entre la musique et les autres constituants sonores" alors que c'est bien la question qui attendait une réponse. Si un esprit chafouin nous habitait, nous dirions "tout ça pour ça". En effet, en cherchant à définir une séparation entre le bruit et la musique au cinéma, indépendamment de leur nature respective, Michel Chion démontre l'inverse, à savoir que toute frontière étanche et innée dans la bande-son cinématographique tient de l'arbitraire, dès lors qu'elle ne tient pas compte de la différence entre codification mathématique de sons périodiques et désordre de vibrations auditives⁹³ ».

Guglielmetti, à travers son ouvrage *Silence, bruit et musique au cinéma* effectue une « mise en échec de l'idée d'une frontière entre musique et bruit au cinéma⁹⁴ » déterminée par autre chose que les vibrations périodiques et une codification déterminée par l'homme.

« Un son produit du bruit dès lors qu'il contient des ondes non-périodiques complexes et/ou qu'il n'obéit à aucune codification par l'homme. Il est considéré comme mélodique ou "musical" si, en plus du bruit qui le compose, il s'appuie sur des vibrations périodiques et qu'il obéit à une codification basée, dans le cas de la musique occidentale, sur la notion de ton⁹⁵ tel que nous l'avons définie préalablement⁹⁶ ».

⁹² Yohann Guglielmetti, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020, p.57.

⁹³ *id. ibid.* p.61.

⁹⁴ *id. ibid.* p.13.

⁹⁵ *id. ibid.* pp.38-39 : Le ton est défini dans *Silence, bruit et musique au cinéma* selon les deux traductions que fait l'archéologue et philologue française Annie Bélis du terme *tóvoç* (ton) : « "espace" sonore, lorsqu'il désigne l'écart maximum entre les deux sons, grave et aigu, que puissent produire une voix ou un instrument ; et "lieu", lorsqu'il s'agit de limites du déplacement des sons mobiles du tétarcorde, au sens où nous disons un "lieu" géométrique ».

⁹⁶ *id. ibid.* p.59.

Pour l'observateur lambda, entendu ici au sens de spectateur n'ayant pas suivi une formation lui conférant l'aptitude de lire et étudier la musique telle qu'elle est, à savoir une codification mathématique de sons périodiques, la frontière entre bruit et musique est condamnée à être arbitraire.

De ce fait, si Michel Chion s'est quelque peu égaré en tentant de dresser une frontière concrète et inamovible entre les différents éléments sonores, il est tout de même parvenu, à l'aide de sa tri-partition, à « [mettre] en évidence l'absence d'homogénéité des éléments qui constituent la « bande-son » : il y a du texte, c'est-à-dire du langage ; des voix portant ce texte ; des bruits plus ou moins identifiables et renvoyant à des écoutes plus ou moins codées ; et enfin une musique qui possède son propre code, ses propres références esthétiques, et de surcroît n'appartient pas toujours à la “diégèse”⁹⁷ ». Cette conception sonore, bien qu'elle puisse être remise en question, est forte de sa capacité à rendre possible l'analyse d'une bande-sonore pour ceux qui ne possèdent pas le bagage musical nécessaire à une étude *objective* de la musique. Dans le cadre de ce travail, la séparation bruit/musique sera maintenue et strictement basée sur l'impression du spectateur que le son est musical et manié musicalement. Par exemple, lorsque Jim Barnes utilise un extincteur comme propulseur afin d'aller secourir son coéquipier parti à la dérive dans le vide et que des sons produits par des instruments à vent sont placés sur la bande-sonore de sorte qu'ils soient simultanés par rapport à l'utilisation de l'extincteur. Cela provoque un effet de redoublement expressif semblable au *mickeymousing* (cf. athorybe). À travers ces sonorités expressives à l'aide d'instruments à vent, la musique remplit là une fonction imitative (cf. fonctions de la musique).

7 silences au cinéma

À sa sortie en 1968, *2001 : L'Odysée de l'espace* est félicité pour son respect du silence spatial. Pourtant, comme Chion le fait remarquer, « le silence au sens strict du terme ne règne qu'à plusieurs reprises par occurrences brèves (quelques secondes à chaque fois) sur la piste sonore, au moment le plus dramatique⁹⁸ ». L'auteur s'est alors questionné sur les éléments étant à l'origine de cette impression et a mis en place une typologie des silences au cinéma à travers l'exemple du film de Kubrick. Cette typologie se compose de 7 silences.

⁹⁷ Michel Chion, *La Parole au cinéma. La Toile trouée*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1988, p.151.

⁹⁸ *id.* *Des Sons dans l'espace. À l'écoute du space opera*, Bordeaux, Capricci, 2019, p.28.

Le premier, le *blanc*, s'apparente à l'effet de trou et au mutisme évoqué ci-dessus. C'est un silence de « rupture technique dans le son du film lui-même⁹⁹ ». Il survient durant la première sortie extravéhiculaire du film. Lorsque Poole, dont le tuyau d'arrivée d'air a été coupé, est projeté dans l'espace, et que Bowman se précipite dans une navette afin de lui porter secours. Le blanc se retrouve également à la fin de *First Man* pendant la sortie lunaire ou durant quelques plans du vaisseau *Endurance*, le plus marquant étant son explosion due à la tentative d'amarrage forcée du Dr Mann.

Le second silence consiste en le non-accompagnement d'un mouvement visuel par un son lié et se nomme *Athorybe*. Dans l'espace, les athorybes sont souvent les mouvements réalisés par les fusées, navettes ou vaisseaux dont le son des réacteur et des frottements avec l'air ne peuvent être entendus (car ils n'existent pas). Ils sont souvent accompagnés de musique ou de parole afin de combler le vide inéluctable de l'espace. L'exemple le plus marquant est sans aucun doute la séquence de voyage dans l'espace accompagnée du *Beau Danube Bleu*, dévoilant l'espace dans toute sa beauté et son immensité. Cette séquence a pleinement intégré l'imaginaire collectif du voyage dans l'espace à tel point que ce type de séquence de voyage spatial accompagné d'une musique grandiloquente et flottante ressemblant à une valse a été reprise dans plusieurs films comme *Interstellar* et *First Man*. Chion confère à l'athorybe l'effet contraire du *mickeymousing*. Le *mickeymousing*, qui tire son origine des *cartoons*, est un son double, musical et expressif ponctuant et accompagnant des mouvements, créant dans la majorité des cas un effet de synchronicité comique. De ce point de vue, l'athorybe est donc une sorte « d'anti-*mickeymousing* ».

Chion parle troisièmement du silence comme effet de *cessation* par logique interne et externe¹⁰⁰. La sensation de silence qu'éprouve le spectateur naît souvent d'une rupture dans la bande-sonore, de la cessation d'un son qui attirait particulièrement son attention. Cette cessation est créée de deux manières différentes. Soit elle est le fruit d'un effet de montage ne relevant pas de la situation montrée et vécue par les personnages¹⁰¹. Soit elle est déclenchée et justifiée par les événements de la diégèse et ce que les personnages vivent. Chion illustre la cessation avec l'un des raccords les plus célèbres de l'histoire du cinéma, l'os lancé par un singe tournoyant dans les airs suivi du plan du vaisseau. Le léger bruit de vent émis par le tournoiement de l'os cesse simultanément à la coupe de l'image, mais il paraît déborder sur le

⁹⁹ Michel Chion, *Des Sons dans l'espace. À l'écoute du space opera*, Bordeaux, Capricci, 2019, p.28.

¹⁰⁰ *id. ibid.* p.30.

¹⁰¹ *id. ibid.* (glossaire) p.106.

plan suivant tant le mouvement est hypnotisant et la coupe franche. Le silence de cessation rejoint l'effet de rupture dont traite Guglielmetti dans *Silence, bruit et musique au cinéma* : « C'est la rupture entre un son défini et le silence qui interpelle et qui est en l'occurrence alarmante. De même, un bruit est toujours mieux perçu entre deux moments de silence¹⁰² ». Le silence par effet de cessation ou de rupture peut être mis en relation avec une autre propriété que détient le silence, l'effet de suspension.

« Il y a suspension lorsqu'un son naturellement supposé par la situation, et en général entendu au préalable, se trouve insidieusement ou subitement supprimé, ou absent, créant, le plus souvent à l'insu du spectateur, qui en ressent l'effet mais n'en localise pas l'origine, une impression de vide et de mystère¹⁰³ ».

L'effet de suspension tire la majorité de son impact dans la rupture opérée par rapport au son ou à un son d'une séquence. Cette rupture peut être ressentie comme progressive (cf. *Ad Astra*) ou nette et abrupte (cf. *Interstellar*).

Lorsque le major McBride est escorté jusqu'à la station de lancement qui l'enverra sur Mars, le convoi dont il fait partie est attaqué par des pirates avides des ressources qu'ils transportent. Il s'en suit une course poursuite durant laquelle la majorité des hommes chargés de protéger le protagoniste sont tués. Bien que les sons soient majoritairement réduits au silence par le vide lunaire, les chocs les plus violents (impacts de balles à proximité, chocs des véhicules) produisent des sons sourds associés au tremblement qu'ils provoquent sur le sol, le véhicule et la combinaison de McBride. Au terme de cette dangereuse course poursuite, le véhicule lunaire désormais contrôlé par McBride est projeté en apesanteur du haut d'un cratère dans un son plus sourd et grave que tous les autres. La bande-sonore effectue alors un fondu progressif jusqu'au silence complet tandis que le véhicule se détache de la surface et tournoie dans le vide (figure 13). L'effet de suspension par le silence accompagne ce moment de flottement dans le mouvement et l'action. Le véhicule atteint finalement le fond du cratère dans lequel il a été poussé dans un son sourd à nouveau. Il sort du cratère et se dirige vers la face cachée de la Lune. McBride tente de calmer sa respiration tandis que le léger sifflement produit par le véhicule ainsi qu'une légère musique accompagnent le plan. McBride et le spectateur voient alors deux missiles lancés depuis la base vers laquelle le protagoniste se réfugie se diriger tout droit sur les auteurs de l'attaque et exploser sans produire aucun son (figure 14). Si l'effet de suspension se produit lorsque le véhicule dans lequel McBride se trouve est lui-même en

¹⁰² Johann Guglielmetti, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020, p.21.

¹⁰³ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.144.

suspension, l'explosion ne produisant aucun son est plutôt de l'ordre du son sous-entendu observé dans le cinéma muet.

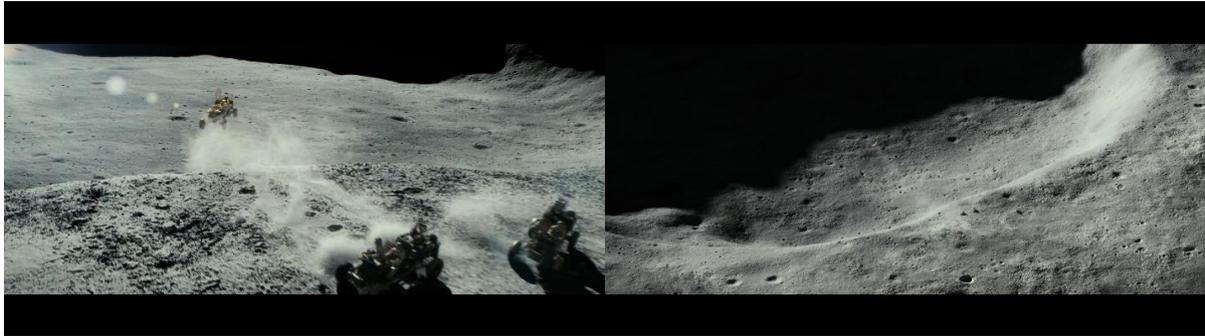


Figure 13 : Le véhicule du Major McBride est projeté dans le vide dans Ad Astra (James Gray, 2019).



Figure 14 : Le Major McBride regarde exploser deux missiles au loin dans Ad Astra (James Gray, 2019).

L'explosion du vaisseau *Endurance* dans *Interstellar* convoquée comme exemple de silence *blanc* naît d'un phénomène de rupture et provoque un effet de suspension. Alors que le Dr Mann a subtilisé l'une des deux navettes de l'équipage de l'*Endurance* et fonce en direction du vaisseau afin de quitter sa planète et de perpétuer son mensonge, Cooper et Brand le suivent à bord de la deuxième navette. Mann arrive au niveau du vaisseau mais ne maîtrise pas le protocole d'amarrage à l'*Endurance*. Sachant que Cooper et Brand se dirigent vers lui, il tente de forcer l'entrée et, ce faisant, provoque l'explosion de sa navette et du sas qu'il tentait d'ouvrir. Cette explosion survient au milieu d'une ligne de dialogue que l'antagoniste destinait à Cooper et Brand. La voix et le bruit de l'explosion sont presque immédiatement aspirés dans le vide et un silence *blanc* s'installe tandis que de nombreux débris sont projetés dans l'espace sous les yeux désespérés de Cooper et Brand pendant plusieurs secondes semblant durer une éternité pour le spectateur. Cette séquence, en plus d'illustrer l'effet de suspension par rupture nette du son, permet de saisir la nature poreuse et parfois complémentaire, notamment des différents types de silences qu'observe Chion, mais également des effets dérivés du silence comme l'effet de suspension.

Pour en revenir à la typologie des silences au cinéma dressée par Chion, le 4^{ème} silence possible selon lui est le *mutisme*. Loin de la mutité de Dominique Chateau, le mutisme est défini chez Chion par les situations dans lesquelles un ou plusieurs personnages ne parlent pas alors qu'ils en ont la possibilité. Ces personnages produisent tout de même des sons mais leurs voix sont tuées et il en résulte une sensation de silence. Il est un cas de mutisme lorsque Poole et Bowman mangent silencieusement devant l'enregistrement de l'interview qu'ils ont donné à distance. Les silences de mutisme se retrouvent relativement peu dans les films comme *Seul sur Mars*, *Ad Astra*, *Gravity*, *Life*, etc. Ces films tendent, comme il l'a été observé dans le chapitre précédent, à se réfugier dans la parole à travers plusieurs types de dialogues et monologues. Le mutisme de Chion dépend grandement du 5^{ème} silence cinématographique que l'auteur relève, le *room tone*. Consistant en l'audition du bruit de fond d'un lieu fermé et isolé¹⁰⁴, le *room tone* n'est ni plus ni moins que le son ambiant d'une pièce fermée et isolée. Lorsque Yohann Guglielmetti dit, à propos de *2001* : « Tout se déroule sous trois silences différents : celui du vaisseau dans lequel HAL se trouve, celui de la [navette] dans laquelle Dave se situe et celui du vide sonore de l'espace¹⁰⁵ », il fait référence aux 3 *room tone* de la partie du film prenant place au sein du *Discovery*.

Le 6^{ème} silence au cinéma est nommé le *creusement dit/montré* ou *ombre du dit*. Il s'agit de la non-nomination par un personnage ou un texte à l'écran de quelque chose d'évident¹⁰⁶. Ce qui est montré n'est pas explicité, verbalisé. HAL tue les 3 astronautes en hibernation mais à aucun moment ce triple meurtre n'est verbalisé ni par lui, ni par Bowman. Apparaît seulement sur l'écran surveillant les fonctions vitales des 3 individus l'euphémisme "Life functions terminated". Il n'arrive que quelques fois qu'un personnage de *2001* raconte ce qu'il fait, entend et voit. Concrètement, le creusement dit/montré réside dans le non-dit et l'euphémisation de l'action. Tout le contraire de certaines des séquences de monologue mentionnées dans le chapitre précédent. Tout l'inverse également du début de la sortie lunaire de *First Man* dans laquelle Neil Armstrong pose le premier pas sur la Lune. La voix de l'astronaute, alors en constante communication avec Houston et son coéquipier Buzz Aldrin, est retransmise dans le monde entier, assis devant son poste de télévision. Conscient de cela et parce que cela fait partie de sa mission, il décrit au maximum ce qu'il voit et ressent. Il parle d'abord de la distance qui sépare le bas de l'échelle du pied de la capsule, puis de la matière dont est recouverte la surface

¹⁰⁴ Michel Chion, *Des Sons dans l'espace. À l'écoute du space opera*, Bordeaux, Capricci, 2019, p.32.

¹⁰⁵ Yohann Guglielmetti, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020, p.25.

¹⁰⁶ Michel Chion, *Des Sons dans l'espace. À l'écoute du space opera*, Bordeaux, Capricci, 2019, p.32.

de la Lune “the surface appears to be very very fine grain as you get close to it. It’s almost like a powder ”. Une fois le pied posé sur le sol, la séquence bascule dans un moment de contemplation. Le son du canal radio et des voix filtrées est remplacé par le silence et la musique.

Finalement, l’*accentuation d’un son diffuseur de silence* signifie pour Chion « la présence d’un son ordinairement scotomisé, ou fonctionnant comme fond, base immuable¹⁰⁷ ». Les respirations des personnages sont de ce 7^{ème} et dernier type de silence. Ces sons sont d’ordinaires considérés comme pénibles si bien que l’inconscient tend à les éjecter du champ de la conscience. À l’exception des séquences dans lesquelles un personnage pleure, souffre, est malade ou essoufflé, la respiration des personnages n’est pas donnée à entendre au spectateur. Dans l’espace en revanche, le reste des sons étant réduits à la mutité, la respiration semble naturellement se donner à entendre dans une réaction similaire à l’expérience qu’a fait John Cage dans la salle insonorisée.

Bruit(s) de l’espace

« Le bruit de fond du cosmos était facile à entendre : il suffisait d’allumer une radio sur les grandes ondes et les ondes moyennes. Quand on tournait le bouton, il y avait toujours un bruit de fond [...] à travers lequel émergeait le signal recherché, voix ou musique. [...] Bien sûr il s’agissait d’ondes terrestres, mais ce bruissement donnait l’impression de rester en contact avec l’Univers¹⁰⁸ ».

Cette citation de Michel Chion à propos du bruit du cosmos fait écho à l’introduction du *Contact* (1997) de Robert Zemeckis. Cette séquence, figurant sans nul doute parmi les plus vastes *travelling* arrière de l’histoire du cinéma, s’ouvre sur une vision de la côte Est des États-Unis depuis l’espace tandis qu’un brouhaha d’ondes radio se fait entendre. Si le spectateur aguerri reconnaîtra peut-être le titre *Semi-Charmed Life* du groupe *Third Blind Eye* entre les interférences d’ondes radio, la fréquence sur laquelle l’audition du spectateur se trouve bascule et la voix d’une présentatrice prend le dessus sur la bande-sonore. Ce phénomène d’interférences radio et de changement de fréquence se répète tandis que la caméra recule progressivement, dévoilant d’abord la Terre dans sa totalité, puis une par une les planètes du système solaire, la Voie Lactée et enfin les nombreuses autres galaxies qui composent l’Univers. Certaines phrases et voix résonnent particulièrement aux oreilles du spectateur de l’époque, ou du moins c’est le cas pour le spectateur américain. Il discerne dans ce murmure d’ondes certains

¹⁰⁷ Michel Chion, *Des Sons dans l’espace. À l’écoute du space opera*, Bordeaux, Capricci, 2019, p.34.

¹⁰⁸ *id. ibid.* p.11-12.

des discours les plus marquants de l'histoire récente de l'Occident faisant partie de la mémoire collective (la voix de Neil Armstrong faisant les premiers pas sur la Lune, l'annonce de l'assassinat de Kennedy, le discours *Free at Last* de Martin Luther King, Roosevelt annonçant l'entrée en guerre des USA suite à l'attaque du Japon en 1941 et un discours d'Adolf Hitler). Le mouvement arrière de la caméra est ainsi accompagné par un retour en arrière historique.

Les voix et œuvres de culture populaire, très nombreuses au début du plan, si bien qu'il est difficile de les distinguer, se réduisent au fil de ce retour en arrière. Il devient alors plus simple pour le spectateur de reconnaître ce qu'il entend. Cette diminution des éléments sonores au fil du plan est proportionnel au nombre plus restreint de transmissions via des ondes radio par le passé. Le volume des transmissions sonores, ainsi que leur nombre, se réduit jusqu'à atteindre 0 et ne laisser que le silence durant une trentaines de secondes. Cette séquence, retrace l'histoire radiophonique de l'homme, met en évidence que le bruit de l'espace n'est pas seulement le silence comme il l'a été avancé dans l'hypothèse de ce travail.

Pour rappel, le postulat de départ de ce travail de recherche est que le bruit de l'espace au cinéma n'est autre que le silence. Si les notions d'espace, de bruit et de silence ont été développées, définies et, dans une certaine mesure, élargies dans ce texte, ce postulat nécessite encore une précision. *Le bruit* de l'espace au *cinéma* est le silence. Si ce *le bruit* au singulier pourrait s'appliquer à l'espace réel, l'espace non-filmique, il ne correspond pas au cadre de ce postulat puisqu'il y est question de cinéma. Si ce travail de recherche a largement mis en évidence l'utilisation du silence dans l'espace au cinéma pour les raisons énumérées tout au long du texte, il a également souligné à de multiples reprises le non-respect de la rigueur scientifique du cinéma spatial durant la majorité de son histoire. Bien que l'hypothèse initiale concerne le basculement observé vers les années 2010 dans la conception sonore des séquences spatiale, notamment au travers de l'utilisation du silence, ce qui justifie l'intérêt particulier qui lui a été porté. L'objectif premier de cette recherche était avant tout d'opérer à un balayage des méthodes de sonorisation de l'espace au cinéma. Ainsi, se limiter aux concepts et méthodes entrant dans le cadre de cette hypothèse, tels le silence, le point d'écoute et la voix, reviendrait à ignorer la majorité des œuvres du genre dont certaines ont joué un rôle clef dans le travail sonore des films qui ont suivis.

C'est le cas de *Forbidden Planet* (Fred M. Wilcox, 1956) qui est, à l'instar de *2001*, une œuvre référence du cinéma de science-fiction. Le film s'est démarqué à l'époque par ses décors et costumes réussis et sa façon inédite de *rendre* d'un point de vue sonore les progrès technologiques et l'exploration spatiale.

« Planète interdite (1956) de Fred M. Wilcox fut sur ce plan une révolution. Non seulement à cause du budget qui lui fut alloué, le plus grand dans le genre depuis *La Femme sur la Lune* (1929), mais aussi pour le parti pris de bannir d'un bout à l'autre du film, pour en accompagner l'intrigue, toute source de musicale traditionnelle¹⁰⁹ ».

Ce parti pris résulte en une bande-sonore composée exclusivement de sonorités électroniques au caractère insaisissable, glissant et atonal (où les notes flottent en apesanteur¹¹⁰).

« Ces sons électroniques de *Planète interdite* veulent évoquer un monde incertain par la combinaison entre l'absence d'échelle musicale identifiable, tout ne cessant de glisser, et l'absence de source reconnaissable pour le public en 1956. L'astuce de leur emploi dans le film est qu'ils peuvent jouer tous les rôles : être le bruit de machines, poétiser une scène comme une musique¹¹¹ ».

Forbidden Planet pose ainsi les bases d'une conception sonore de l'espace dans laquelle le bruit de l'espace sont les « bip », les glissements et les bourdonnements électroniques « futuristes » témoignant de l'avancée technologique de la société dépeinte dans le film par rapport à l'époque à laquelle il a été réalisé. Cet attrait aux sonorités électroniques pour accompagner le film d'anticipation et l'aspect lointain et inatteignable des événements de science-fiction se retrouve dans de nombreux films ayant fait suite à *Forbidden Planet*. Le film tchécoslovaque *Ikarie XB - I* (Jindřich Polák, 1963), avec sa bande-sonore électronique marquant composée par Zdeněk Liška, se place dans le prolongement direct de l'œuvre de Wilcox. Lorsque la caméra se trouve à l'intérieur du vaisseau, le son ambiant est à peine audible tandis que résonnent des éléments de décor sonore comme les « bip » et autres sons associés à l'informatique, ou un son singulier tel celui de bulles électroniques lorsqu'un personnage se trouve devant un réservoir produisant des bulles. À l'extérieur du vaisseau règne de manière constante la combinaison d'un bourdonnement et d'un sifflement tous deux électroniques, le premier étant plutôt associé au vide spatial et le second au bruit produit par la navette et le vaisseau.

Cependant, Michel Chion avance que les films comme *Forbidden Planet* et *Ikarie XB - I* se sont rapidement heurtés à un problème vis-à-vis de leur réception spectatorielle et de leur conception de l'anticipation car « le film d'anticipation pose un problème évident : ce qui signifiait le futur devient emblème du passé¹¹² ». Ce postulat est vrai pour les cas de figure dans lesquels l'avancée technologique du film d'anticipation est rattrapée par la technologie

¹⁰⁹ Michel Chion, *Des Sons dans l'espace. À l'écoute du space opera*, Bordeaux, Capricci, 2019, p.46.

¹¹⁰ *id. ibid.* p.55

¹¹¹ *id. ibid.* pp.47-48.

¹¹² *id. ibid.* p.50.

contemporaine. L'intelligence artificielle en est un exemple, cette technologie semblant inatteignable en 1968 à la sortie de *2001 : L'Odysée de l'espace* ou encore en 1982 avec *Tron* (Steve Lisberger), tend à se démocratiser à l'heure de la rédaction de ce travail. Ce n'est en revanche par la cas des technologies dépeintes dans *Forbidden Planet* et *Ikarie XB - 1*, l'exploration spatiale étant encore aujourd'hui relativement limitée, la vie ailleurs que sur Terre impossible et un robot capable de dupliquer à l'identique une bouteille de bourbon de Kansas City en un claquement de doigt. Si le design de ces technologies provoque chez le spectateur d'aujourd'hui une sensation datée, ce n'est rien par rapport aux sons qu'ils produisent car, comme Chion le remarque, « rien ne date plus vite, pour l'oreille, que des sons électroniques¹¹³ ».

Par la suite, le rôle des bruitages de l'espace, ou plutôt des technologies de l'espace, a évolué. Il n'est plus demandé à ceux-ci de témoigner de l'avancée technologique de la société dans laquelle évoluent les personnages, ils sont devenus des bruits expressifs gage de la vitesse de déplacement des vaisseaux et fusées, de leur ampleur et de leur poids. Les grincements que produisent les machines lorsqu'elles sont poussées au-delà de leurs limites sont donnés à entendre au spectateur. Cette conception figure dans la majorité des œuvres de cinéma de science-fiction réalisées dans les années 80,90 et 2000. Cette conception sonore expressive de l'espace, telle qu'elle est présentée dans *Apollo 13*, *Space Cowboys* ou *Mission to Mars* se retrouve encore dans les films *Sunshine* (Danny Boyle, 2007) et *Moon* (Duncan Jones, 2009) où les réalisateurs semblent avoir accordé plus d'importance à l'expressivité des sons qu'à leur rigueur scientifique.

La série de films *Star Wars* fait exception à cette tendance. Dans sa conception sonore, *Star Wars* se situe entre *Forbidden Planet* et *Apollo 13*. Les sonorités électroniques du premier ont été reprises pour sonoriser les nombreuses technologies composant la diégèse de ces films (sabre laser, R2D2, bruits de vaisseaux, etc.). À ces sons électroniques s'ajoutent des sons expressifs tels que définis précédemment, conférant une impression de dynamisme aux scènes d'action.

Finalement, dans les années 2010, le bruit de l'espace est finalement devenu le silence, la voix et les effets de points d'écoute au travers de films comme *Interstellar*, *Ad Astra*, *First Man*, *Gravity*, etc.

¹¹³ Michel Chion, *Des Sons dans l'espace. À l'écoute du space opera*, Bordeaux, Capricci, 2019, p.48.

Fonctions universelles et particulières de la musique

Jérôme Rossi dresse dans son ouvrage *L'Analyse de la musique de film* un historique des fonctions de la musique au cinéma à travers des ouvrages majeurs s'étant arrêté sur la problématique. En croisant les différentes méthodes et conceptions musicales servant la constitution d'une typologie des fonctions de la musique au cinéma (listes, graphiques, tableaux, etc.), Rossi propose de distinguer 10 fonctions de la musique au cinéma réparties en 2 catégories, universelles et particulières. Les fonctions universelles sont celles qui figurent dans tous les films tandis que les fonctions particulières sont spécifiques à un séquence¹¹⁴. Rossi précise que ces fonctions ne sont nullement exclusive et que chacune d'entre-elles peut indifféremment être prise en charge par des musiques diégétiques et extradiégétiques¹¹⁵.

Parmi les fonctions universelles, que Rossi identifie au nombre de 4 (immersive, structurelle, temporelle et médiatrice), figure la fonction immersive. Cette dernière est intimement liée à l'effet de trou dont il a été question à travers les écrits de Michel Chion. Elle se doit de masquer le dispositif de projection, le rendant « invisible » et « inaudible »¹¹⁶ afin d'assurer la pleine immersion du spectateur. Lorsque l'effet de trou a été constaté au début du cinéma parlant et qu'il a fallu trouver un moyen d'y remédier, les réalisateurs et leurs ingénieurs du son se sont tournés vers le bruit afin qu'il assure la continuité sonore. Par ailleurs, le même devoir a été confié à la musique, ce que souligne Guglielmetti : « L'une des fonctions données à la musique consistait à combler ces vides sonores irréels puisqu'inexistants dans notre réalité dès lors que l'organisme perceptif fonctionne¹¹⁷ ».

D'une certaine manière, ce rôle de la musique au cinéma tire ses racines du cinéma muet. Avant l'arrivée du cinéma parlant, la musique, le plus souvent jouée directement depuis la salle de cinéma par un musicien, débutait en même temps que le film et ne discontinuait pas avant la fin de la projection. La musique était nécessaire au cinéma muet à deux égards. D'abord, elle jouait un rôle capital de dynamisation de l'action. Elle accompagnait les moments forts afin de souligner leur importance et les sensations qu'ils provoquent chez le spectateur, mais elle comblait surtout les moments creux et la sensation de vide globale qui émerge naturellement de la projection d'un film sans aucun son. Pour éviter à son spectateur de la ressentir, la musique

¹¹⁴ Jérôme Rossi, *L'Analyse de la musique de film. Histoire, concepts et méthodes*, Lyon, Symétrie, coll. « Symétrie Recherche », 2021, p.122.

¹¹⁵ *id. ibid.* p.122.

¹¹⁶ *id. ibid.* 124.

¹¹⁷ Yohann Guglielmetti, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020, p.18.

se devait d'être constante. Cela renvoie à la citation de Maurice Jaubert, que reprend Gugliemetti, à propos du rôle de la musique : « Que demandent à la musique la plupart de nos metteurs en scène ? D'abord de boucher les trous !¹¹⁸ ».

La musique devait également servir un objectif de création d'un environnement propice au visionnage du film en instaurant le silence dans la salle. À l'époque, le public, pas seulement de cinéma, était habitué à commenter et à s'exclamer lors des représentations. De plus, le projecteur produisait un son conséquent difficile à isoler. Pour le bon déroulement de la projection, le cinéma nécessitait d'un moyen de couvrir le son de cet environnement bruyant, et ce moyen était la musique : « En somme, l'une des premières fonctions de la musique au cinéma fut de sortir les films de leur "mutité" [...], et de laisser place "à un taire" ou un "se taire"¹¹⁹ ».

La fonction structurelle se subdivise en deux aspects, l'unité et la continuité. Les fonctions immersive et structurelle de la musique sont en réalité assez liées. Puisqu'elle assure une continuité sonore et instaure un environnement propice au visionnage du film, la musique permet également de rattacher les uns aux autres les plans, décors et personnages du film, elle sert à créer une diégèse. La musique permet de structurer le récit filmique avec des effets de transition et de conjonctions, à démarquer les uns des autres les décors et personnages et, faisant appel à la mémoire du spectateur, facilite l'identification de ceux-ci grâce à des thèmes récurrents.

« La fonction temporelle a trait à la fois au rythme musicofilmique (rythme généré par la succession de présences et d'absences de la musique) et à la perception temporelle d'une scène par le spectateur¹²⁰ ». Rossi ajoute ensuite : « La fonction temporelle n'est pas très éloignée de la fonction structurelle lorsqu'elle structure la temporalité de l'action du film, qu'il s'agisse de la situer dans le passé ou d'anticiper des scènes ultérieures¹²¹ ». Cette idée de Rossi rejoint la conception de la temporalisation de Chion qui se divise en 3 aspects : La *linéarisation temporelle des plans*, qui correspond à la capacité du son synchrone à ajouter un sentiment de succession entre les plans, se superposant parfois à une sensation de simultanéité qu'il nomme « dédoublement temporel¹²² ». *L'animation temporelle* de l'image, qui qualifie les cas de figure

¹¹⁸ Yohann Gugliemetti, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020, p.18.

¹¹⁹ *id. ibid.* p.21.

¹²⁰ Jérôme Rossi, *L'Analyse de la musique de film. Histoire, concepts et méthodes*, Lyon, Symétrie, coll. « Symétrie Recherche », 2021, p.124.

¹²¹ *id. ibid.* p.124.

¹²² Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.20.

dans lesquels le son rend la perception du temps dans l'image plus ou moins fine, détaillée, immédiate, concrète ou vague, flottante et large¹²³. Et enfin la *vectorisation*, à savoir l'orientation vers un futur, un but, créant chez le spectateur un sentiment d'imminence et d'attente.

La quatrième et dernière fonction universelle de la musique est la fonction médiatrice. Elle est « tout ce qui relie musicalement le film au monde socioculturel du spectateur, désignant les référents culturels, les tropiques musicaux et tous types d'intertextualités et d'intermusicalités¹²⁴ ». Ce sont toutes les formes de musicalité renvoyant entre autres aux notions de genre cinématographique et d'œuvres préexistantes, qu'elles soient cinématographiques ou non. La fonction médiatrice est notamment ce qui amène le *Beau Danube bleu* à être associé à l'espace, ou certaines sonorités au *Far-West* ou au film d'aventure, etc.

La première fonction particulière est la fonction imitative. Cette fonction n'est plus réellement remplie dans le cinéma contemporain pour des raisons d'amélioration de captation et de restitution sonores. Cette fonction est née et s'est appuyée principalement sur le *mickeymousing*, chose qui a disparu du cinéma populaire. Rossi dégage ensuite la fonction rythmique : « Complétant la fonction temporelle qui s'attache à la perception du temps par le spectateur, la fonction rythmique, en tant que fonction particulière, décrit la manière dont l'image se voit pourvue de qualités dynamiques liées à des inductions sensori-motrices¹²⁵ ». Cette fonction est liée à la synchronisation entre l'image et le son puisqu'elle tire ses effets rythmiques des points de synchronisation avec l'image. Là encore, cette fonction est particulièrement activée avec le *mickeymousing* comme dans la séquence de l'extincteur de *Destination Moon*.

Selon Rossi, la fonction la plus répandue de la musique est sans doute la fonction émotionnelle. « La fonction "émotionnelle" concerne la faculté de la musique de film à transmettre des informations émotionnelles [...] tout en cherchant plus ou moins directement à provoquer des émotions chez le spectateur en fonction de son degré d'empathie voire d'identification¹²⁶ ». Si la musique dans sa fonction émotionnelle peut créer de toute pièce une émotion, selon qu'elle mobilise certaines sonorités associées à une émotion particulière, elle joue plutôt le rôle de

¹²³ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.21.

¹²⁴ Jérôme Rossi, *L'Analyse de la musique de film. Histoire, concepts et méthodes*, Lyon, Symétrie, coll. « Symétrie Recherche », 2021, p.126.

¹²⁵ *id. ibid.* p.127.

¹²⁶ *id. ibid.* p.127.

« résonateur psychologique de l'écran¹²⁷ ». Autrement dit dans la majorité des cas, elle est composée ou ajoutée afin de renforcer ou au contraire d'être un contrepoint à l'émotion véhiculée par l'image et le récit.

La fonction information s'active lorsque la musique donne au spectateur des informations sur un lieu, un personnage, une époque ou sur un quelconque élément du récit.

« La fonction informative est souvent mêlée à d'autres fonctions, comme c'est le cas d'un thème associé à un personnage : le thème donne des informations sur le milieu social d'un personnage (fonction informative) en en caractérisant ses mouvements (fonction rythmique) ou en révélant une émotion particulière (fonction émotionnelle) ; ses récurrences éventuelles dessineront une forme au sein du film (fonction structurelle)¹²⁸ ».

Cette citation de Jérôme Rossi donne une idée plus précise de la non-exclusivité des différentes fonctions de la musique et de l'intérêt de s'intéresser aux fonctions des musiques d'un film. Une telle étude de la musique d'un film ne sera pas réalisée dans le cadre de ce travail car elle nécessite une maîtrise approfondie de la musicologie n'entrant pas dans le cadre de ce travail de recherche. Il est cependant pertinent de considérer chacune de ces fonctions afin d'évaluer pleinement l'impact qu'a la musique dans une œuvre cinématographique, pour dépasser la vision étroite et archaïque demandant à la musique d'être un fond sonore, de prendre le moins de place possible et de ne surtout pas influencer l'image.

« La fonction réflexive naît d'une prise de conscience de la part du spectateur d'une présence musicale qui présente une incongruité par rapport à ce qui lui est présenté¹²⁹ ». Elle naît d'un décalage entre ce qui est montré et ce que signifie la musique. Dans une certaine mesure, la musique anempathique, telle qu'elle sera envisagée par la suite dans ce travail, remplit une fonction réflexive.

La dernière fonction, la fonction poétique, n'est pas propre à la musique étant donné que chaque élément visuel ou sonore est susceptible d'apporter une valeur poétique à l'ensemble audiovisuel formé¹³⁰. Dans le cadre strictement musical, la fonction poétique induit une contemplation esthétique lorsqu'elle fait appel à des musiques préexistantes, qu'elle donne à voir des concerts ou des comédies musicales¹³¹. *Le Beau Danube bleu* par exemple, puisqu'il esthétise grandement les séquences spatiales de *2001* remplit une fonction poétique. Rossi,

¹²⁷ Jérôme Rossi, *L'Analyse de la musique de film. Histoire, concepts et méthodes*, Lyon, Symétrie, coll. « Symétrie Recherche », 2021, p.128.

¹²⁸ *id. ibid.* p.128

¹²⁹ *id. ibid.* p.129.

¹³⁰ *id. ibid.* p.129-130.

¹³¹ *id. ibid.* p.130.

mobilisant l'exemple d'*Orange Mécanique* (Stanley Kubrick, 1971) avance que la musique remplit également une fonction poétique lorsqu'elle fait partie d'un dispositif d'esthétisation de la violence¹³².

Musique dans l'espace

Avec le temps et malgré la forte réticence de nombreux cinéastes et observateurs du cinéma, la musique s'est ainsi éloignée de son rôle initial de « bouche-trou » et a revendiqué, dans certains films, un rôle narratif et expressif plus important. La musique est souvent présente dans les séquences spatiales sous ses deux formes diégétique et extradiégétique. La musique, lorsqu'elle est diégétique, ne pouvant que circuler *on the air*, la distinction *in* et hors champ telle qu'envisagée à travers le tricerclé des sons ne s'avère pas pertinente outre mesure. La réflexion s'en tiendra ici à la séparation diégétique et non diégétique.

Les réalisateurs de séquences spatiales récentes font régulièrement appel à la musique diégétique, à savoir qui appartient à la diégèse, que les personnages entendent également. Elle est l'un des seuls moyens d'en apprendre plus sur un personnage autrement qu'à travers le dialogue. Les personnages de ces séquences se trouvent dans des environnements relativement aseptisés, les vaisseaux sont neutres et majoritairement dépourvus de décoration ou d'éléments personnels car ils se doivent de ne contenir que le nécessaire pour des questions de restriction de poids et d'espace disponible dans le véhicule. Outre les quelques effets personnels que les astronautes sont autorisés à emmener dans le vaisseau ou la fusée, le spectateur ne voit rien de ce qui fait le personnage qu'il suit (sa maison, sa famille, ses amis, sa façon de s'habiller, etc.). Les réalisateurs insistent régulièrement sur les quelques objets personnels que prennent les astronautes afin de développer ces personnages. Le plus souvent, c'est une photographie de la famille du personnage. Dans *First Man*, c'est un bracelet ayant appartenu à sa fille qu'il va laisser sur la surface de la Lune. Dans *Gravity* et *Seul sur Mars*, la musique diégétique est l'un de ces objets. Ces éléments de culture populaire incorporés à la bande-sonore remplissent une fonction médiatrice, ils permettent au spectateur de se rattacher à ce qu'il connaît dans ce milieu caractérisé justement par sa qualité inconnue pour les personnages et les spectateurs.

Lorsque le botaniste Mark Watney fouille dans les effets personnels des membres de l'équipage l'ayant laissé seul sur la planète rouge afin d'utiliser toutes les ressources à sa disposition et de

¹³² Jérôme Rossi, *L'Analyse de la musique de film. Histoire, concepts et méthodes*, Lyon, Symétrie, coll. « Symétrie Recherche », 2021, p.130.

maximiser ses chances de survie, il trouve notamment le disque dur personnel du commandant Lewis sur lequel se trouve sa collection de musique. Le commandant Lewis est un personnage dont le spectateur ne sait *grosso modo* que la difficulté que lui a représenté l'abandon d'un de ses hommes. Au travers des moqueries de Watney au sujet du genre disco et de sa prépondérance dans la collection de Lewis, le spectateur en apprend un peu plus sur la femme et sur le lien qu'elle entretient avec ses membres d'équipage. Derrière cette face sérieuse et dure, le commandant Lewis apparaît comme accessible, lumineuse et chaleureuse et ce, presque exclusivement grâce aux goûts musicaux qui lui sont attribués.

Dans *Gravity*, la musique diégétique a le même impact sur le personnage de qui provient la musique, Kowalski. Conjointement à son attitude et ses remarques décomplexées et ses plaisanteries, la présence constante d'une musique country qu'il diffuse dans le canal radio donne le ton de l'astronaute expérimenté dont c'est la dernière mission. À l'inverse, le fait que la spécialiste de mission Dr Stone, qui semble visiblement éprouver des difficultés à s'adapter à l'environnement spatial, demande à couper la musique afin de pouvoir se concentrer en dit long au spectateur sur le tempérament du personnage. Cette musique diégétique, qui revient plus tard dans le film lorsque Kowalski tente d'amener Stone à la station Soyouz, illustre le concept de musique empathique et anempathique.

« Il y a deux façons principales pour la musique de créer au cinéma une émotion spécifique, en rapport avec la situation donnée. [La première est d'exprimer] directement sa participation à l'émotion de la scène, en revêtant le rythme, le ton ou le phrasé adaptés, cela évidemment en fonction de codes culturels de la tristesse, de la gaieté, de l'émotion et du mouvement. Nous pouvons parler alors de *musique empathique*¹³³ ».

L'effet anempathique quant à lui se produit lorsque la musique « affiche une indifférence ostensible à la situation¹³⁴ » soit parce qu'elle véhicule une émotion en totale opposition avec ce qui est présent à l'image, soit parce qu'elle était présente avant un instant de bascule émotionnelle et qu'elle continue malgré lui.

Le cas de *Gravity* est particulier par rapport à l'effet empathique ou anempathique. La musique country qu'écoute Kowalski se caractérise par des sonorités assez légères et les notes de guitare semblent parfois flotter. De ce fait, la musique est empathique de la situation de déplacement dans l'espace. En revanche, la présence de cette musique ne correspond pas à la gravité de la situation dans laquelle les deux personnages se trouvent. La musique est donc empathique du

¹³³ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021, p.16.

¹³⁴ *id. ibid.*, p.16.

mouvement flottant et lent, mais anempathique sur le plan émotionnel vis-à-vis du personnage de Stone principalement. Enfin, lorsque la femme évoque la fille qu'elle a perdu, Kowalski coupe la musique afin de se montrer respectueux et de lui accorder toute son attention. Cette musique anempathique sur le plan émotionnel est devenue empathique du seul fait de sa coupure à cet instant.

La musique extradiégétique, qu'il est également possible de nommer musique *off* ou de fosse, est autrement plus présente dans les séquences spatiales, et dans le cinéma en général, que la musique diégétique. Elle tend plus régulièrement à être empathique puisque sa fonction principale est la fonction émotionnelle, elle sert généralement à dramatiser, appuyer l'émotion véhiculée par l'image et la narration. Elle peut tout de même être anempathique comme il l'a été démontré avec les premiers pas de Buzz Aldrin sur la Lune dans *First Man*. La musique extradiégétique de *First Man* reste majoritairement empathique et joue un rôle de soutien émotionnel de l'image. À l'instar de la franchise de George Lucas, le film *First Man* se trouve dans un entre-deux sur le plan sonore. Cependant, cet entre-deux concerne la musique diégétique du film et non ses bruits. Composée par Justin Hurwitz, elle combine les influences de deux monuments de la science-fiction dont la conception sonore diffère grandement, *Forbidden Planet* et *2001 : L'Odyssée de l'espace*. Certains morceaux composés à pour le film sont majoritairement composés d'éléments sonores électroniques joués au thérémine¹³⁵. Le thérémine, joué publiquement pour la première fois en 1920, est généralement considéré comme le premier instrument de musique électronique¹³⁶. La particularité de cet instrument est qu'il se joue dans contact, les notes sont produites par les mouvements réalisés avec les mains à proximité des antennes du thérémine. Bien que créé en 1919 et vendu en de nombreux exemplaire à Lénine, le thérémine peinera à trouver son succès. Il faut attendre 1950 et la composition originale de Bernard Herrmann pour le film *Le Jour où la Terre s'arrêta* pour que l'instrument rencontre un large public.

Justin Hurwitz et Damien Chazelle estimaient nécessaire d'incorporer des sonorités jouées au thérémine pour rendre un hommage aux compositions aujourd'hui cultes du cinéma de science-fiction des années 50 et 60 d'une part, mais également car si *First Man* et plus précisément la mission Apollo 11 n'est plus de l'ordre de la fiction aujourd'hui, l'idée de se rendre sur la Lune

¹³⁵ « The Hollywood Reporter », 'First Man' Composer Justin Hurwitz on Bringing "Painful" & "Triumphant" Moments to Life | In Studio, in YouTube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=XqzBiE-TsKs>.

¹³⁶ « Thérémine : Histoire du thérémine », in Musée des instruments de musique, URL : <https://www.mim.be/fr/collection-piece/theremine-0>.

était inimaginable pour beaucoup à l'époque. Le thérémine est donc un moyen d'illustrer l'idée que les astronautes de cette mission étaient envoyés vers l'inconnu le plus total et que cette mission est restée jusqu'au dernier moment de l'ordre de la science-fiction¹³⁷. À la différence de l'utilisation usuelle de l'instrument, Hurwitz opte pour des sonorités mélodiques et émotionnelles permettant de renforcer les émotions véhiculées par le récit.

De l'autre côté, Hurwitz fait appel à des instruments et des sonorités plus classiques comme la harpe, les percussions au tambour, la clarinette, la trompette, la contrebasse, etc., comme dans le morceau *The Landing* rappelant les sonorités de *2001 : L'Odysée de l'espace*. Le morceau *Docking Waltz* est la démonstration de la rencontre de ces deux influences. Le premier et le dernier tiers du titre sont teintés de sonorités électroniques jouées au thérémine et au synthétiseur tandis que le deuxième tiers n'est composé que de sonorités classiques comme dans *2001*. Comme le titre l'indique, *Docking Waltz* est une référence appuyée au *Blue Danube Waltz* de *2001*. Le premier tiers de *Docking Waltz* accompagne le début de la mission Gemini 8, l'appareil a quitté l'atmosphère terrestre et son équipage cherche l'*Agena* afin de s'y amarrer car ils se trouvent du côté de l'hémisphère plongé dans le noir. Alors qu'ils aperçoivent un lointain la surface éclairée par la lumière du Soleil et qu'ils commencent progressivement à être en mesure de se situer dans la toile noire de l'espace, le Soleil leur permet d'identifier et d'approcher de l'*Agena*. Cet instant de flou dans lequel se trouve l'équipage est accompagné de notes de thérémine redoublant la sensation d'inconnu qui transparaît de l'image. Les notes électroniques disparaissent en même temps que l'incertitude des personnages et sont remplacées par des notes de harpe plus classique, accompagnant le mouvement de flottement des deux véhicules spatiaux. Justin Hurwitz compose une musique éminemment empathique pour *First Man* mélangeant les sonorités électroniques et classiques et, ce faisant, propose une vision contemporaine de ces conceptions musicales datant de plusieurs décennies.

Le sublime

Si aujourd'hui la majorité des observateurs du cinéma de science-fiction s'accordent sur l'aspect daté de *Forbidden Planet*, il n'en est pas autant pour *Star Wars* premier du nom qui, bien que daté à certains égards, est parvenu à éviter le destin fatal du film d'anticipation, ce que

¹³⁷ « The Hollywood Reporter », 'First Man' Composer Justin Hurwitz on Bringing "Painful" & "Triumphant" Moments to Life | In Studio, in YouTube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=XqzBiE-TsKs>.

n'a pas réussi à faire *Star Trek* par exemple. Il est possible d'y trouver une multitude d'explications.

Tout d'abord, il est important de notifier que 20 ans séparent les deux films. La technologie se développant à une vitesse conséquente, ce qui faisait le futur en 1956 ne fait pas le futur de 1977. De plus, *Star Wars* se distingue de *Forbidden Planet* dans sa manière d'aborder la technologie. *Forbidden Planet* base l'entièreté de son récit sur la découverte par l'équipage du croiseur spatial *C-57D* de la planète Altaïr IV et des impressionnantes technologies qui y sont utilisées. L'avancée technologique est le nœud du récit et une attention particulière lui est accordée. Le spectateur découvre le mode de vie surprenant de cette planète en même temps que les personnages de la diégèse. L'histoire de *Star Wars* débute dans une société où l'exploration spatiale et les formes de vie extra-terrestre n'ont plus de secret pour les personnages. La découverte est constante pour le spectateur mais elle ne l'est pas pour les personnages, pour qui ces technologies sont de l'ordre du quotidien.

Les décors, costumes et effets spéciaux influent grandement sur le ressenti daté ou futuriste du film de science-fiction. De ce point de vue, ceux de *Star Wars* semblent avoir mieux résisté à l'épreuve du temps bien que ceux de *Forbidden Planet*, bien que ceux-ci ne soient pas archaïques pour autant. Il suffit de comparer le design de Robby le robot (*Forbidden Planet*) et celui de *C-3PO* (*Star Wars*) pour constater que les deux ne sont plus d'actualités et que l'écart de la représentation de la technologie n'est pas aussi important que le nombre d'années séparant les films ne pourrait le laisser croire.

En réalité, la différence de ressenti entre *Star Wars*, qui est à certains égards daté mais parvient à rester d'actualité, et *Forbidden Planet*, qui témoigne fortement d'une forme d'obsolescence et est marqué du sceau de son époque, réside dans le traitement sonore de chacun. Il a été dit ici que les deux films mobilisent les sonorités électroniques pour accompagner leurs technologies respectives. Bien entendu, ces sonorités électroniques ne sont pas les mêmes d'un film à l'autre et la conception de ces sons fait l'une des grandes forces de *Star Wars*. Ce qui diffère considérablement entre la conception sonore de ces deux films est leur accompagnement musical, pour lequel *Star Wars* est également renommé.

La musique des films *Star Wars*, qui n'est plus à présenter tant les compositions de John Williams sont devenues un bastion de la science-fiction et plus largement de la culture populaire, se caractérise par ses sonorités classiques et mélodiques se trouvant aux antipodes de la teinte électronique datée de *Forbidden Planet*. L'usage de sonorités de musique classique

pour accompagner la science-fiction est l'un des seuls points qu'ont en commun *Star Wars* et *2001 : L'Odyssée de l'espace* et, contre toute attente, c'est également ce qui leur a en partie permis d'échapper à l'obsolescence caractéristique de la science-fiction. « Contre toute attente » car comme l'indique Chion : « Si la modernité cinématographique de *2001* frappe aujourd'hui, ce qui fut critiqué à l'époque était au contraire le choix pour une bonne partie du film de musiques classiques voire futiles, trop connues¹³⁸ ». Ce qui aujourd'hui fait une partie de la modernité de ces deux films a été jugé dépassé à la sortie de *2001*. Cela montre la qualité instable et évolutive du ressenti technologique dans le cinéma de science-fiction.

Les accompagnements musicaux des deux films se distinguent néanmoins du fait que ceux de *Star Wars* sont des compositions originales inédites à la sortie du film tandis que ceux de *2001* étaient déjà dotés d'une grande notoriété et d'une histoire. Malgré cela, il suffit d'entendre le *beau Danube bleu* pour penser à l'espace, à son immensité et à sa beauté. Il n'est même pas nécessaire d'avoir vu *2001* tant ses séquences d'exploration spatiales accompagnées de cette composition ont perduré dans le temps, survivant d'une certaine manière au reste du film. Pourtant, malgré cette ressemblance sur l'aspect musical, il se dégage tout de même entre les deux films une différence remarquable dans le ressenti de vide et d'immensité de l'espace.

« Autre exemple, *2001, l'odyssée de l'espace* (1968) de Stanley Kubrick est un film dans lequel plane un vaste silence, ample, spacieux. Cette sensation est totalement inexistante dans *La guerre des étoiles* (1977) de George Lucas par exemple, et les épisodes suivants dans lesquels nous entendons le bruit des vaisseaux spatiaux indépendamment de toute vraisemblance scientifique sur le plan sonore¹³⁹ ».

Guglielmetti ajoute que « dans *2001*, la notion d'immensité de l'espace est présente grâce au travail effectué sur le silence ponctué de bruitages et de très peu de dialogues qui, plus que *Le beau Danube bleu* de Johann Strauss, donne ce sentiment d'infini à l'univers¹⁴⁰ ». Ainsi, c'est à travers la composition d'une bande-sonore épurée basée sur le silence et un nombre de bruitages et de dialogues réduits que Kubrick est parvenu à rendre l'immensité et l'hostilité de l'espace. Tandis que la musique appuie l'aspect flottant et dansant des déplacements dans le vide et de la beauté de l'espace.

Guglielmetti avance également, à propos de *Star Wars* que pour les besoins du mythe instauré par le film, l'espace est naturellement réduit. Les personnages et spectateurs ne s'y perdent pas contrairement à *2001*. Les protagonistes de *Star Wars* passent d'une planète à l'autre comme ils

¹³⁸ Michel Chion, *Des Sons dans l'espace. À l'écoute du space opera*, Bordeaux, Capricci, 2019, p.57

¹³⁹ Yohann Guglielmetti, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020, p.24.

¹⁴⁰ *id. ibid.* pp.24-25.

passent de quartiers en quartiers, et de changent de galaxie comme s'ils changeaient de ville. Cette réduction de l'espace proprement narrative et visuelle n'est pas sans lien avec un élément « constitutif de la science-fiction cinématographique¹⁴¹ », le *sublime*.

« Le sublime, c'est avant tout le monumental de la S-F, présent depuis les débuts dans *Metropolis* et *La Femme sur la Lune*. C'est le plan lointain, le plan d'ensemble : celui qui montre l'individu ou les individus dans un décor immense où ils ne sont que des petits points¹⁴² ».

Présent dans *Star Wars*, le sublime est d'autant plus marquant et constitutif de la sensation d'immensité de l'espace dans *2001 Le plus souvent*, le sublime ne donne pas directement à voir l'homme mais le vaisseau ou la navette qu'il utilise. Ces véhicules spatiaux anthropométriques déjà impressionnants en tant que tels sont alors mis en comparaison avec des astres sur la toile noire de l'espace les faisant paraître infiniment petits par rapport à ceux-ci (figures 15 et 16). L'effet de sublime dans lequel « les individus apparaissent comme des petits points » peut être provoqué par les situations où un astronaute part à la dérive dans le vide (figures 18 et 19). Il en existe des exemples dans *2001*, *Ad Astra*, *Gravity*, etc.



Figure 15 : Le vaisseau Discovery vu dans son intégralité face à l'immensité de l'espace dans *2001 : L'Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968).



Figure 16 : Le vaisseau conduisant le Dr Floyd à la station orbitale depuis laquelle il se rendra sur la Lune dans *2001 : L'Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968).

¹⁴¹ Éric Dufour, *Le cinéma de science-fiction : histoire et philosophie*, Paris, Armand Colin, 2011, p.147.

¹⁴² *id. ibid.* p.147.

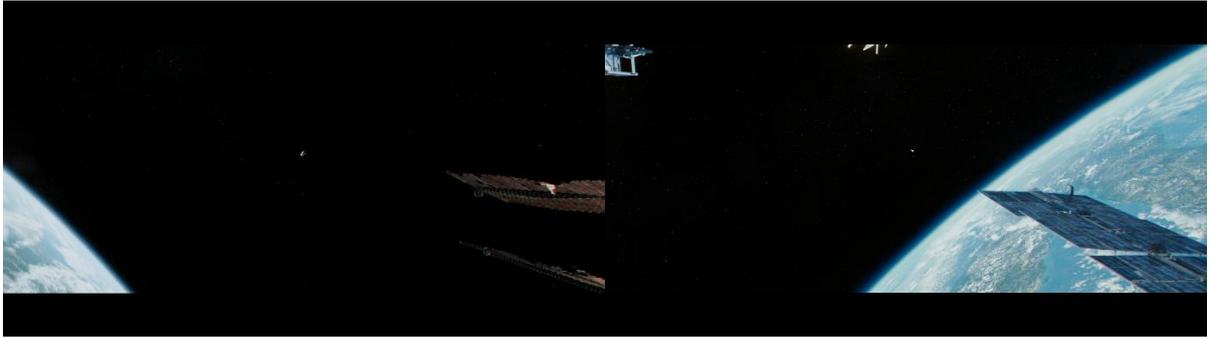


Figure 17 : Kowalski part à la dérive sous les yeux du Dr Stone dans Gravity (Alfonso Cuarón, 2013).



Figure 18 : Roy McBride est contraint de laisser partir son père dans le vide dans Ad Astra (James Gray, 2019).

CONCLUSION

La problématique de laquelle part ce mémoire est le faible nombre d'études consacrées au travail sonore des séquences se déroulant dans l'espace et l'impossibilité réelle pour le son de circuler dans ce milieu. De cette problématique et des divergences notables entre des films aussi notoires que *Star Wars* et *2001 : L'Odyssée de l'espace*, naissent deux types de questionnements. Le premier concerne les notions de réalisme sonore et les mécanismes permettant de représenter l'espace avec vraisemblance et se formule comme suit : « *Comment sonoriser les séquences spatiales au cinéma en respectant une relative rigueur scientifique ?* ». Le second, « *Comment sont sonorisées les séquences spatiales au cinéma ?* », implique de se pencher sur l'ensemble des méthodes de sonorisation de l'espace et s'éloigne de l'idée de réalisme sonore.

Il a été fixé pour objectif de ce mémoire de dresser une sorte de typologie de la sonorisation des séquences se déroulant dans l'espace basée sur un corpus constitué d'œuvres majeures de la science-fiction telles *Forbidden Planet*, *Destination Moon*, *2001 : L'Odyssée de l'espace*, *Star Wars*, *Apollo 13*, *Gravity*, *First Man* et *Ad Astra* pour ne citer qu'elles. Le motif de ce travail de recherche était d'évaluer comment les réalisateurs des séquences spatiales ont conçu et sonorisé l'espace selon le contexte dans lequel ils les ont pensées.

Face à cette problématique double, l'hypothèse de ce mémoire s'est présentée est deux temps. D'abord, elle voulait que la sonorisation vraisemblable des séquences spatiales se fasse majoritairement à l'aide d'une multiplicité des points d'écoute et d'une alternance entre ceux-ci dans une même séquence, créant par conséquent des instants de silence et des effets de rupture par rapport aux autres sons de la séquence. L'espace permettrait dès lors de matérialiser le point d'écoute, c'est-à-dire de le dévoiler au spectateur qui, habituellement, ne se pose pas consciemment la question de la localisation du son et de si sa perception est partagée avec un personnage de la diégèse.

L'hypothèse au second type de questionnement a avancé que la majorité des œuvres cinématographiques se déroulant dans le contexte spatial ont pratiqué une manœuvre d'évitement voire un refus catégorique de la vraisemblance sonore de l'espace. Elle émettait également l'idée qu'un basculement a été observé dans les années 2010 dans la conception sonore de l'espace et du vide par rapport à la norme instaurée entre autres par *Star Wars*. Cette « nouvelle » conception sonore axée sur la sensation de réalisme et de vraisemblance sonore tirerait ces racines de *2001 : L'Odyssée de l'espace* et serait principalement articulée autour de

la notion de silence, de variation de points d'écoute et de l'importance de la subjectivité des protagonistes.

Dans le cadre de la première partie de l'hypothèse, il est possible de tirer comme conclusion que le rôle attribué à la voix et aux téléphèmes / sons *on the air* a largement été sous-évalué lors de la formulation de cette hypothèse, le silence étant en réalité moins présent qu'il ne le laisse transparaître. Le fait que la voix soit quelque peu prise pour acquise dans ces séquences provient de la nature voco-centrée du cinéma, qui a pour conséquence l'habitude pour le spectateur d'entendre et de se rattacher naturellement à la voix et d'inconsciemment diminuer l'importance qu'elle a dans la bande-sonore. À l'inverse, le silence, par sa nature non-ontologique dans le cinéma, bouscule les habitudes du spectateur et inscrit les séquences qui en contiennent dans la mémoire du spectateur. Si l'importance du silence dans la bande-sonore des séquences du corpus a été surestimée sur le plan de la quantité, il a été justement perçu par rapport à sa qualité et sa capacité à matérialiser le point d'écoute dans l'esprit du spectateur lambda.

Pour ce qui est de la seconde partie de l'hypothèse, la majorité des œuvres de science-fiction et d'anticipation ont effectivement privilégié l'expressivité de l'espace sur la vraisemblance sonore. Dans les années 50 et 60, ce besoin d'expressivité sonore de l'espace a amené les réalisateurs à mobiliser des sonorités électroniques symboles de futurisme à l'époque. Cette conception sonore a rapidement atteint ses limites car ces sonorités électroniques sont rapidement devenues datées aux oreilles du spectateur. Cette conception d'abord symbole du futur et de l'inconnu est devenue un symbole d'un temps cinématographique révolu. Face à la nécessité d'actualiser l'expressivité de l'espace, les réalisateurs se sont majoritairement tournés vers un refus de la rigueur scientifique et de la vraisemblance. Cette conception sonore propulsée au rang de norme cinématographique par la vaste popularité de *Star Wars* se caractérise par une forte expressivité des mouvements dans l'espace et des technologies, l'espace devenant un lieu de bruitages et de musiques extradiégétiques constants afin de combler le vide, jugé contraire au médium cinématographique. Cela permettait de conférer à l'espace une spectacularité résidant ailleurs que dans la sensation d'immensité et le silence prenant présents dans le film de Kubrick.

Le basculement de la conception sonore de l'espace dans les années 2010 dont il est question dans l'hypothèse a effectivement été observé. Une série d'œuvres majeures ayant rencontré le grand public ont basé leur approche du son dans l'espace sur les mécanismes énumérés dans l'hypothèse, parmi eux *First Man*, *Ad Astra*, *Gravity*, etc. Si cette tendance nouvelle, forme d'actualisation de la sonorisation de l'espace élaborée par Stanley Kubrick dans *2001* :

L'Odyssée de l'espace, fait aujourd'hui partie de l'imaginaire collectif de l'espace, la conception sonore qui a fait la norme dans les années 80, 90 et 2000 n'est pas révolue et considérée comme obsolète pour autant. La seule présence de productions récentes de la franchise *Star Wars* sur grand et petit écran, qui rencontrent toujours un succès non-négligeable, indique que cette forme de sonorisation de l'espace a de beaux jours devant elle. Ces deux conceptions différentes cohabitent donc dans le cinéma de science-fiction à la manière de *2001* et *Star Wars* premier du nom dans les années 70. Dans un second temps, bien que riche d'approximativement 50 années de recherche scientifique et d'exploration spatiale supplémentaire par rapport au film de Kubrick, les films ayant réinstauré le souci de respect de la logique sonore de l'espace ne font pas preuve de plus de réalisme à cet égard. Chaque film propose son interprétation du silence spatial et de ce qu'il implique quant à l'évolution de ses personnages dans celui-ci, en témoigne la différence d'utilisation du point d'écoute entre *Gravity* et *First Man*.

Ce travail de recherche nécessite néanmoins d'être nuancé du fait des quelques limites de la réflexion qu'il propose. D'abord, deux éléments doivent être mis en perspective par rapport au basculement observé. Le lecteur aura probablement relevé qu'à aucun moment n'a été donnée une date précise marquant le début de la nouvelle tendance observée. Les recherches réalisées à ce propos ne sont pas parvenues à identifier le point de bascule de cette tendance, l'œuvre de laquelle émerge la conception sonore telle que décrite précédemment. Il a seulement été possible de donner une estimation et cette estimation est la décennie 2010. Il est notamment possible d'identifier des éléments de cette nouvelle conception sonore dans les films *Sunshine* et *Moon* mais leur conception sonore de l'espace s'apparente encore trop à la norme des années 90 et 2000. Il semble par conséquent plus exact d'avancer que la deuxième partie de la décennie 2000 et le début des années 2010 ont été une période de transition entre les deux conceptions sonores amenant vers le basculement vers 2013, date de sortie de *Gravity*.

La prépondérance dans le corpus de productions américaines relativement populaires et réalisées pour la plupart après 1990, bien qu'elle ait été justifiée dans l'introduction de ce travail, affaiblit la réflexion proposée puisqu'elle ne peut prétendre représenter l'entièreté des œuvres comprenant une ou plusieurs séquences spatiales. Ce travail de recherche ne repose que sur un corpus visant à représenter la facette principale de la science-fiction cinématographique, et plus largement des séquences spatiales, mais ne peut parler au nom de toutes les œuvres entrant dans le cadre de la séquence se déroulant dans l'espace.

Une fois arrivé au terme de cette étude sonore des séquences spatiales au cinéma, une série de problématiques s'étant présentées au cours de la réalisation de ce mémoire restent inexplorées au sein de ce texte bien qu'elles méritent d'être étudiées. Elles seront présentées ici en tant qu'ouvertures visant à prolonger la réflexion de ce travail.

La première ouverture concerne la littérature de science-fiction. Une série d'œuvres cinématographiques de science-fiction ou d'anticipation sont les adaptations sur grand écran d'ouvrages de science-fiction. Parmi elles *2001 : L'Odyssée de l'espace*, *Solaris*, *Seul sur Mars*, *First Man*, *La Guerre des Mondes*, *Starship Troopers*, etc. La rencontre entre la littérature et le cinéma pose la question de l'adaptation d'un médium à l'autre. Comment les technologies telles qu'elles sont initialement décrites dans le livre sont-elles adaptées à l'audio-visuel. Puisqu'il est ici avant tout question du son, comment sont décrits les sons de l'espace et des diverses technologies futuristes dans la littérature de science-fiction et comment sont-ils transcrits d'un point de vue sonore ? Est-il possible de faire preuve de fidélité dans le rendu sonore d'un son décrit seulement avec des mots et, si tant est que la réponse soit positive, cette fidélité sera-t-elle ressentie par chaque lecteur-spectateur puisque le son a d'abord été imaginé par chacun sur base de ce qu'il lisait ?

La seconde ouverture concerne les films ayant pour thématique principale la rencontre avec une forme de vie extra-terrestre à travers le son. Les films *Contact* (Robert Zemeckis, 1997), qui est également l'adaptation d'un ouvrage de science-fiction qui lui est éponyme, et *Premier Contact* (Denis Villeneuve, 2016) en sont deux exemples. Ces séquences, du seul fait qu'elles ne se déroulent pas dans l'espace, ne pouvaient intégrer le corpus de ce travail de recherche et alimenter la réflexion qu'il proposait. Les films apportent pourtant tous deux une vision intéressante de la rencontre avec l'autre puisqu'il y est question de décrypter un message, entièrement sonore dans le cas de *Contact*, et partiellement sonore dans *Premier Contact*. L'importance du son dans ces films et la mise en échec du langage font écho aux séquences analysées dans ce mémoire.

La troisième et dernière ouverture proposée ici est que, dans une certaine mesure, les méthodes de sonorisations de l'espace énumérées et détaillées durant ce travail de recherche s'appliquent à d'autres milieux au sein desquels ne peut circuler le son, le principal d'entre eux étant l'eau. L'eau, à la différence de l'espace, permet de faire circuler certains sons mais la voix de l'homme ne peut que difficilement s'y propager. Par conséquent, les propriétés des téléphèmes, du point d'écoute et du silence s'appliquent au milieu aquatique et les bandes-son des films prenant place

dans l'eau comme *Abyss* (James Cameron, 1989) peuvent être étudiées selon un procédé similaire à celui du son dans l'espace.

Ces quelques ouvertures mettent en évidence l'ampleur du sujet qu'a tenté de faire sien ce travail de mémoire. Les interrelations entre l'image et le son sont riches et le nombre restreint d'études consacrées au son dans l'espace au cinéma implique qu'il existe de multiples angles par lesquels il est possible d'aborder le sujet de façon intéressante et pertinente, voire inédite.

TABLE DES MATIÈRES

<i>Remerciements</i>	1
AVANT-PROPOS	2
INTRODUCTION.....	3
PREMIÈRE PARTIE ; LE POINT D'ÉCOUTE	9
<i>Réalisme sonore</i>	19
<i>Obstacles acoustiques</i>	23
<i>Mise en scène du quotidien dans l'espace</i>	29
<i>Désorientation spatiale</i>	32
DEUXIÈME PARTIE ; LA VOIX DANS L'ESPACE.....	37
<i>Voco-centrisme</i>	38
<i>Hors champ sonore</i>	42
<i>Téléphèmes</i>	46
<i>Pour une typologie des dialogues dans l'espace</i>	51
TROISIÈME PARTIE ; BRUIT ET MUSIQUE DANS L'ESPACE	60
<i>7 silences au cinéma</i>	66
<i>Bruit(s) de l'espace</i>	71
<i>Fonctions universelles et particulières de la musique</i>	75
<i>Musique dans l'espace</i>	79
<i>Le sublime</i>	82
CONCLUSION	87
TABLE DES MATIÈRES	92
BIBLIOGRAPHIE	94
<i>Ouvrages de référence</i>	94
<i>Articles de référence :</i>	95
<i>Sitographie :</i>	95
<i>Filmographie</i>	97
	92

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de référence

- CHION Michel, *Des Sons dans l'espace. À l'écoute du space opera*, Bordeaux, Capricci, 2019.
- CHION Michel, *Guide des objets sonores. Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Paris, Éditions Buchet/Chastel, coll. « Bibliothèque de recherche musicale », 1995.
- CHION Michel, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), Paris, Armand Colin, 2021.
- CHION Michel, *Le Son au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992.
- CHION Michel, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993.
- CHION Michel, *La Parole au cinéma. La Toile trouée*, Paris, Éditions de l'Étoile. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1988.
- CHION Michel, *David Lynch*, Editions des Cahiers du Cinéma (Coll. « Auteurs »), Paris, 2001.
- DUFOUR Éric, *Le cinéma de science-fiction : histoire et philosophie*, Paris, Armand Colin, 2011.
- GAUDREAUULT André, *Du Littéraire au filmique. Système du récit*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.
- GENETTE Gérard, *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1972.
- GUGLIELMETTI Yohann, *Silence, bruit et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique. Esthétique », 2020.
- JOST François, *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, coll. « Regards et Écoutes », 1987.
- ROSSI Jérôme, *L'Analyse de la musique de film. Histoire, concepts et méthodes*, Lyon, Symétrie, coll. « Symétrie Recherche », 2021.

Articles de référence :

LOUDART Jean-Pierre, « La suture », dans *Cahiers du cinéma*, n° 211 et 212, 1969.

Sitographie :

« ESPACE : Définition de ESPACE », in *CNRTL*, URL :
<https://www.cnrtl.fr/definition/academie9/espace>.

« ESPACE : Définition de ESPACE », in *CNRTL*, URL :
<https://www.cnrtl.fr/definition/espace>.

« APESANTEUR : Définition de APESANTEUR », in *CNRTL*, URL :
<https://www.cnrtl.fr/definition/apesanteur>.

« SPATIAL : Définition de SPATIAL », in *CNRTL*, URL :
<https://www.cnrtl.fr/definition/spatial>.

« VIDE : Définition de VIDE » : in *CNRTL*, URL :
<https://www.cnrtl.fr/definition/academie8/vide>.

« SCIENCE-FICTION : Définition de SCIENCE-FICTION », in *CNRTL*, URL :
<https://www.cnrtl.fr/definition/science-fiction>.

« ANTICIPATION : Définition de ANTICIPATION », in *CNRTL*, URL :
<https://www.cnrtl.fr/definition/anticipation>.

« MONOLOGUE : Définition de MONOLOGUE », in *CNRTL*, URL :
<https://www.cnrtl.fr/lexicographie/monologue>.

« EXTRAVÉHICULAIRE : Définition de EXTRAVÉHICULAIRE », in *Larousse*, URL :
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/extrav%C3%A9hiculaire/32494>.

« Thérémine : Histoire du thérémine », in *Musée des instruments de musique*, URL :
<https://www.mim.be/fr/collection-piece/theremine-0>.

« The Hollywood Reporter », 'First Man' Composer Justin Hurwitz on Bringing "Painful" & "Triumphant" Moments to Life | *In Studio*, in YouTube, URL :
<https://www.youtube.com/watch?v=XqzBiE-TsKs>.

« The black hole : box-office et budget », in *IMDbI*, URL :
<https://m.imdb.com/title/tt0078869/?language=fr-fr>.

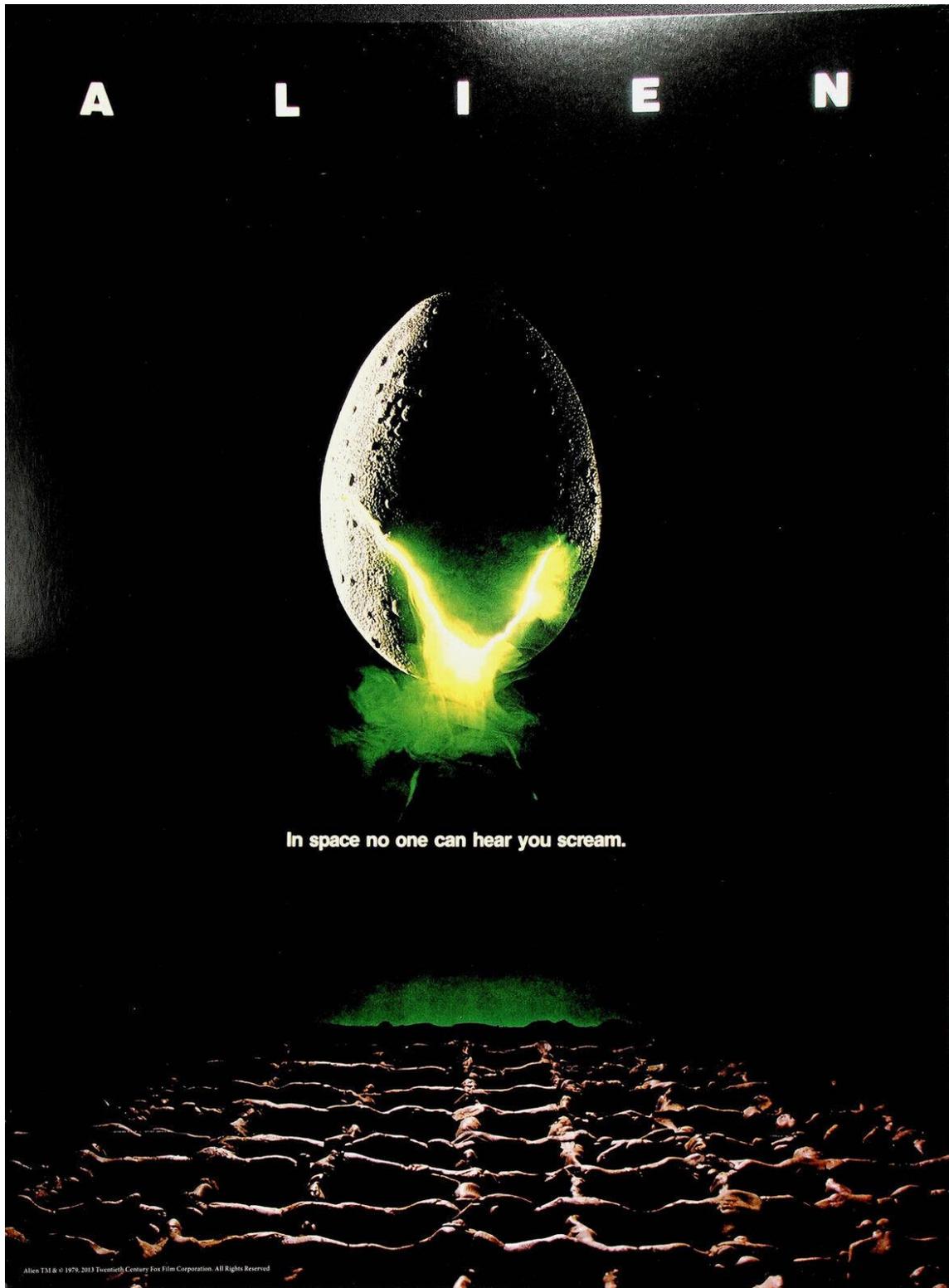
Toutes les sources ont été consultées pour la dernière fois le 12 août 2024.

Filmographie

Le Voyage sur la Lune (George Méliès, 1902)
La Femme sur la Lune (Fritz Lang, 1929)
Le Voyage cosmique (Vassili Zouravlev, 1936)
Destination Moon (Irving Pichel, 1950)
Le Jour où la Terre s'arrêta (Robert Wise, 1951)
Forbidden Planet (Fred M. Wilcox, 1956)
Ikarie XB-1 (Jindřich Polák, 1963)
2001 : L'Odyssée de l'espace (Stanley Kubrick, 1968)
Solaris (Andreï Tarkovski, 1972)
Star Wars (George Lucas, 1977)
Alien (Ridley Scott, 1979)
Aliens (James Cameron, 1986)
Apollo 13 (Ron Howard, 1995)
Event Horizon (Paul W.S. Anderson, 1997)
Mission to Mars (Brian de Palma, 2000)
Space Cowboys (Clint Eastwood, 2000)
Gravity (Alfonso Cuarón, 2013)
Interstellar (Christopher Nolan, 2014)
Seul sur Mars (Ridley Scott, 2015)
Life : Origine inconnue (Daniel Espinosa, 2017)
First Man (Damien Chazelle, 2018)
Apollo 11 (Todd Douglas Miller, 2019)
Ad Astra (James Gray, 2019)

ANNEXES

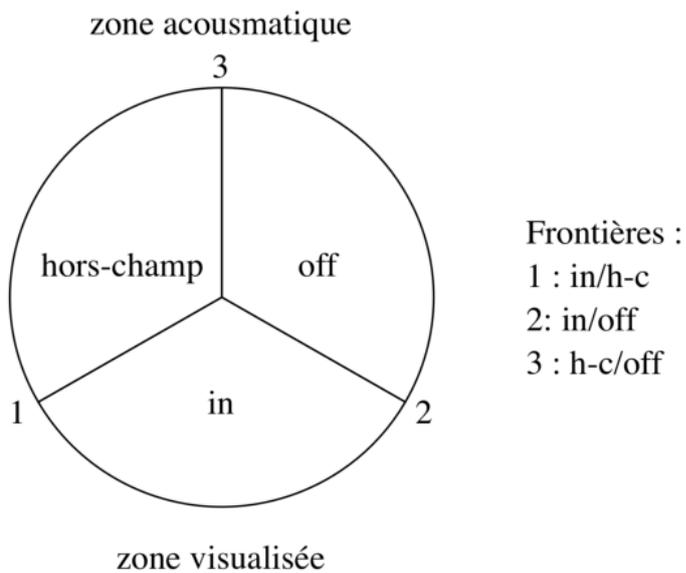
Annexe 1



Affiche promotionnelle pour le film Alien (Ridley Scott, 1979)

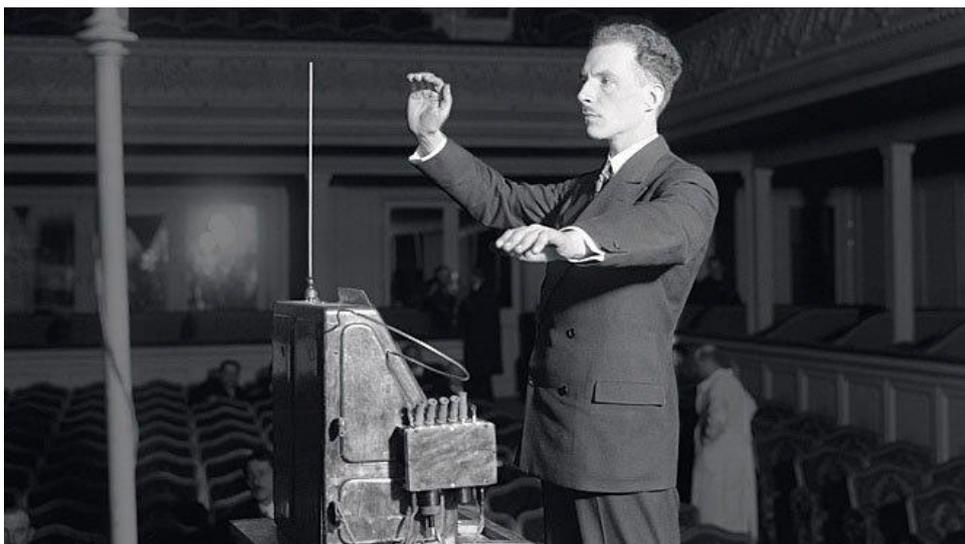
Tricerclé des sons tel que conçu par Michel Chion. Ce modèle de tricerclé est issu de l'ouvrage *Les paysages sonores dans Elephant de Gus van Sant* de Pierre Couprie, téléchargé via ResearchGate le 30/07/2024 https://www.researchgate.net/figure/le-tricerclé-des-sons-de-Michel-Chion_fig3_301603266

Annexe 2 :



Tricerclé des sons tel que conçu par Michel Chion. Ce modèle de tricerclé est issu de l'ouvrage Les paysages sonores dans Elephant de Gus van Sant de Pierre Couprie (téléchargé via ResearchGate le 30/07/2024

Annexe 3 :



Leon Theremin, dit Lev Sergeïevitch Termen, démontrant le fonctionnement du thérémine.