

Voix et parole, théâtre et cinéma : utilisation du son et du discours dans des films au casting réduit

Auteur : Lehaen, Mathilde

Promoteur(s) : Tomasovic, Dick

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en arts du spectacle, à finalité approfondie

Année académique : 2023-2024

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/21797>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

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

Voix et parole, théâtre et cinéma : utilisation du son
et du discours dans des films au casting réduit.

Mémoire présenté par Lehaen Mathilde
en vue de l'obtention du grade de Master en arts du spectacle
à finalité approfondie en études cinématographiques et audiovisuelles
(programme international IMACS)

Année académique 2023-2024.

Je tiens à remercier en premier lieu mon promoteur, Dick Tomasovic, pour ses nombreux conseils et son accompagnement tout au long de ce mémoire. Malgré les imprévus qui ont parsemé mon parcours, il a toujours été présent pour me remettre sur la bonne voie.

Ensuite, je souhaite remercier les personnes qui ont relu maintes fois ces pages, mes parents et ma tante Gerty en particulier. Vos corrections m'ont été très utiles lors de la rédaction de ce travail.

Enfin, mes proches qui m'ont soutenue pendant mon parcours universitaire, en Belgique comme à l'étranger. Merci de m'avoir écouté parler de cinéma sans arrêt et d'avoir accepté de visionner des films expérimentaux à mes côtés.

Introduction

« If it's a good movie, the sound could go off and the audience would still have a perfectly clear idea of what was going on¹. »

Cette citation d'Alfred Hitchcock exprime la supériorité qu'il attribuait à l'image par rapport au son. Dans cette optique, le son n'est qu'un accessoire ajouté à l'image qui se suffit à elle-même. Pourtant, le cinéma est depuis près d'un siècle maintenant un art audiovisuel, où son et image travaillent ensemble pour former une œuvre qui ravit les sens. Remis dans le contexte probable de son énonciation – les débuts du son synchronisé au cinéma – cette phrase renvoie sûrement aux caractéristiques des films muets intégrées par les premiers films parlants avant d'y ajouter des dialogues audibles. *The Jazz Singer*², considéré comme le premier film parlant « officiel³ », n'est qu'entrecoupé de séquences parlées et chantées, le reste du film fonctionne comme les films muets qui le précédaient. Plus que le premier film parlant, il est d'abord celui qui marque la transition du muet au parlant à Hollywood⁴.

Aujourd'hui, regarder un film sans son ne permet plus, dans la majorité des cas, de comprendre clairement le récit. La parole a pris une place de plus en plus importante dans l'univers cinématographique et désormais son et image vont de paire. Il est désormais inconcevable de se rendre au cinéma pour voir un film muet accompagné d'un bonimenteur et/ou d'un orchestre, le public a besoin de dialogues audibles et d'images nettes pour profiter d'une projection, quel que soit le film en question.

Si la présence de son est aujourd'hui essentielle et que les films muets se font rares, la voix (et donc la parole) n'est pas forcément nécessaire à un film. Que ce soit pour des raisons esthétiques, artistiques ou pour le récit, l'absence de parole – ou du moins sa présence moins abondante – ne nuit pas à la réalisation d'un film contemporain (à succès). Là où, au début du cinéma, l'absence de parole était une contrainte technique, elle est aujourd'hui un choix, un parti pris de la réalisation.

¹ Alfred Hitchcock cité par Gary Herman, *The Book of Hollywood quotes*, Londres, Omnibus Press, 1979, p. 26. <https://archive.org/details/bookofhollywoodq00gary/page/26/mode/2up> (consulté le 24 mai 2024)

² Alan Crosland, *The Jazz Singer*, États-Unis, 1927.

³ Michel Chion, *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 2003, p. 34.

⁴ Lily Rothman, « Why Contemporary Commentors Missed the Point With *The Jazz Singer* », *Time*, 6 octobre 2014. <https://time.com/3457278/the-jazz-singer/> (consulté le 24 mai 2024)

Ce travail se concentrera sur la manière dont des films au casting réduit mobilisent la voix et la parole. Limiter le nombre d'intervenants engendre des contraintes sur les possibilités d'énonciation, de mise en scène et de récit. Tout en gérant ces contraintes, il faut pouvoir raconter une histoire qui en vaut la peine et qui soit compréhensible pour le public cible. Cette limitation du nombre de personnages rend le procédé de création sonore conscient ; les dialogues ne se forment pas de façon aussi naturelle que quand deux personnages sont libres dans leurs choix de relations. Les options sont limitées et, parfois, contraignantes. La parole doit donc s'adapter à ce contexte en ajustant ses énonciations afin de correspondre au format de la production.

Avant le cinéma...

Si rire est le propre de l'homme⁵, dialoguer doit être une de ses spécificités également. L'art oratoire de jouer la comédie ne se retrouve que chez les humains (même si certains animaux s'en rapprochent fortement). Il n'est donc pas étonnant que l'Homme ait voulu le mettre en avant dans ses productions artistiques dès que les évolutions techniques et technologiques l'ont permis. Dès l'Antiquité, la mise en scène de la parole, au travers du théâtre notamment, crée un divertissement dont le but n'est nullement pratique⁶. Au travers de paroles et d'actions, une histoire fictive est racontée où l'acteur, contrairement aux représentations rituelles antérieures, ne doit pas être réduit à son personnage ; l'identité de l'acteur et celle du personnage qu'il interprète ne doivent pas forcément se confondre comme cela était le cas dans les instances rituelles, souvent jouées par des prêtres⁷. Des rituels au cinéma, l'utilisation artistique du langage a beaucoup évolué.

Le dialogue est utilisé au cinéma mais également au théâtre et en littérature, même si l'utilisation qu'ils en font est différente. En littérature, les dialogues directs ne sont pas indispensables ; des ouvrages peuvent très bien fonctionner sans y avoir recours. Dans les arts audiovisuels toutefois, le dialogue a souvent une place plus centrale. Rares sont donc les productions où aucune parole n'est échangée ou émise. Dans cette optique, le lien de parenté entre théâtre et cinéma se clarifie, justifiant par la même occasion l'utilisation de textes sur le théâtre comme point de comparaison et d'appui théorique dans ce travail.

⁵ François Rabelais, *Gargantua*, Paris, Presses Pocket, 1992, p. 33. http://archive.org/details/gargantua0000rabe_a6o8 (consulté le 29 décembre 2023)

⁶ Vito Pandolfi, *Histoire du théâtre*, Verviers, Marabout Université, 1964, p. 9. <http://archive.org/details/histoiredutheatr0000vito> (consulté le 10 janvier 2024)

⁷ *Ibid.*, p. 11.

Si les similarités et différences entre ces théâtre et cinéma ne sont toutefois pas négligeables, les frontières qui les séparent poreuses. Ils s'influencent souvent l'un et l'autre et il n'est pas rare de les voir s'inspirer l'un l'autre. Le théâtre dispose même d'un genre à part entière dans le cinéma : le théâtre filmé, au croisement entre les deux. Qu'il s'agisse de captation de pièces ou d'adaptations plus libres, le théâtre a souvent été une des grandes sources d'inspiration du cinéma à ses débuts, particulièrement en France⁸. Il n'est pas rare d'ailleurs que de grands cinéastes aient également mis en scène du théâtre, et inversement⁹.

Choix des séquences étudiées

Afin de pouvoir analyser de manière objective l'utilisation du son et du montage dans les films sélectionnés, avoir une vision d'ensemble du long-métrage est nécessaire pour différencier les effets ponctuels de ceux qui durent tout au long du film. L'effet de l'isolement d'un personnage n'est pas mis en scène, filmé, et monté de la même manière s'il s'agit d'un film complet, d'une scène seulement, d'un épisode de série ou d'un court-métrage. Il en va de même pour les dialogues et autres paroles : de nombreuses manières de les filmer, les mettre en scène ou les monter existent, influençant chacune la réception de ces échanges et leurs effets. Dans le cadre de ce travail, les films seront visionnés dans leur intégralité mais les analyses se concentreront principalement sur des scènes de ceux-ci où le casting est limité. Ces restrictions permettent d'avoir une bonne vision des relations entre un nombre réduit de personnages sans toutefois trop limiter les critères de sélection de la filmographie.

Les catégories de la parole

Il existe, selon nous, trois catégories dans l'utilisation de la parole au cinéma : le dialogue, le monologue et la voix-off. Au sein de ces catégories se retrouvent évidemment de sous-niveaux qui s'entremêlent parfois. Ces trois utilisations, bien que communes, peuvent être manipulées et façonnées pour créer quelque chose de nouveau qui marque le film dans lequel elles sont mises en pratique et ajouter une plus-value à un schéma sinon classique. Le montage, la mise en scène et l'écriture de ces discours peuvent jouer avec les codes du cinéma et les attentes du spectateur et proposer une utilisation nouvelle, voire expérimentale.

Les deux grands axes verbaux du cinéma sont le monologue (un seul personnage actif) et le dialogue (deux – ou plusieurs – personnages qui se répondent l'un l'autre). La voix-off,

⁸ Roger Icart, *Le théâtre filmé*, Université de Metz. http://fgimello.free.fr/enseignements/metz/histoire_du_cinema/theatre_film.htm (consulté le 21 avril 2024)

⁹ *Ibid.*

type de monodiscours extradiégétique et souvent en dehors du temps, ne sera pas abordée dans ce travail. N'étant pas située au même niveau que le reste du récit, cette voix ne peut être comparée aux autres usages de la parole qui répondent aux actions et au contexte de la diégèse. Au sein de ces deux tendances, la voix et la parole sont utilisées à divers niveaux diégétiques et narratifs, chacun ayant un effet différent sur le récit et/ou le public. Dans ce travail, nous tenterons de définir les catégories qui forment ces tendances afin d'en tirer des observations. À la parole sera ajouté un chapitre sur l'absence de celle-ci, le silence.

Méthode et corpus

La méthodologie de ce travail est divisée en deux grands axes. D'un côté, l'analyse et le visionnement de films correspondant à la problématique, à savoir des productions au casting (principal) limité, et dont le contenu sonore et/ou verbal mérite qu'on s'y intéresse. En parallèle, des écrits sur le théâtre serviront de base dans le cadre théorique des formes du langage, ces dernières étant étudiées plus précisément en théâtre qu'en cinéma. Nous nous intéresserons également à certains films adaptés de pièce de théâtre pour expliciter davantage ces liens entre écrits scientifiques sur le théâtre et productions cinématographiques.

Les films

Le but de ce travail n'est pas de réaliser un inventaire complet de films au casting réduit ayant des usages particuliers de la voix et de la parole mais bien de mettre au jour ces diverses utilisations dans ce contexte, au moyen d'exemples filmiques. Le choix d'un échantillon limité de productions ne pourra jamais être exhaustif ni totalement objectif ; il est donc certain que de nombreux films répondant aux caractéristiques préétablies ne pourront être utilisés. Il est probable que des films répondant à nos critères nous soient inconnus. Les analyses de ces différentes utilisations permettront d'avoir un regard panoramique des usages de la voix et de la parole et d'ainsi en tirer des conclusions sur leurs effets, aussi bien dans la diégèse que dans la réception par le public.

Les prémisses de ce travail s'intéressaient aux films de huis-clos uniquement, avec déjà une attention aux usages du langage parmi d'autres effets dus au confinement. Les premiers films à avoir été sélectionnés étaient *Buried* (2010), *127 hours* (2010), *Arctic* (2018) et *All is Lost* (2013). Tous se situent dans un lieu limité avec un seul personnage central à l'écran pour la grande majorité du film. Au sein de ces films, nous avons pu observer des tendances de langages variables, allant de conversations presque incessantes dans le premier à un silence pesant dans le dernier. Le nombre d'intervenants était également fort variable, allant d'une

dizaine à un seul. À partir de ces quatre films de base, nous avons voulu étoffer ces catégories de paroles et combler les manques de certaines d'entre elles. C'est à cet instant que l'idée d'étudier ces films sous l'aspect particulier de leur utilisation du langage, et plus particulièrement selon les trois parties structurantes de ce travail (dialogue, monodiscours et silence) est apparue.

Dans cette optique, le huis-clos avec très peu de personnages limitait les films utilisables à des genres précis – principalement le film de survie – et des scénarios fort similaires. Il a alors été décidé de conserver la variable du casting réduit et de mettre de côté la limitation physique du huis-clos, ou du moins ne plus en faire une condition première. Le spectre de productions utilisables s'est donc étoffé et d'autres films ont rejoint notre filmographie, tels que *The Lighthouse* (2019), *her* (2013) et *Fresh* (2022). Ces trois films élargissent, chacun à leur manière, le champ de recherche tout en gardant cette essence de limitation, dans leur espace et/ou leur casting. Leur point commun reste toutefois un noyau central de personnages limités.

Les autres films complétant la filmographie de ce travail découlent principalement de recherches précises visant à compléter les subdivisions établies précédemment ou ont été trouvés *via* des articles de presses et ouvrages concernant les films déjà sélectionnés et auxquels ils étaient comparés. Les recherches sur le huis-clos et l'idée d'enfermement ont mis au jour notamment *Inside* (2023), qui a précisé le sujet de ce mémoire et compose à lui seul le premier chapitre, et *Room* (2015). La quête d'un cinéma silencieux ou du silence nous a menés vers le cas particulier de *Deafula* (1975). C'est au travers de la lecture d'ouvrages sur le théâtre que *Una voce umana* (1958) et *The Human Voice* (2020), adaptations d'une même source théâtrale, ont été ajoutés au corpus filmique.

D'un point de vue plus concret, nous avons tenté de limiter notre sélection de films à des productions plutôt contemporaines (à partir des années 2010) afin d'avoir la garantie d'une qualité sonore suffisante et de moyens techniques permettant une liberté sonore, sans de trop grandes contraintes techniques. Ainsi, à quelques exceptions près, l'entièreté de la filmographie se situera entre 2010 et aujourd'hui, 2024. En ce qui concerne les films sortis avant cette époque et utilisés dans ce travail, ce choix découle d'une incapacité de notre part à trouver des films plus actuels correspondant à nos critères¹⁰.

¹⁰ Le cas de *Una voce umana*, première partie du film *L'Amore* (1958) de Rossellini, fait exception à cette affirmation ; une version plus moderne a été trouvée et sera utilisée également (*The Human Voice*, Almodovar, 2020). Toutefois, cette première adaptation sur le grand écran de la pièce de Cocteau permet de créer un pont entre théâtre et cinéma, validant ainsi les liens présentés entre le langage des deux arts.

Dans un souci d'équité, les films sélectionnés sont tous, à l'exception du film de Rossellini, en anglais. En ayant un langage commun, nous nous assurons que les analyses ne seront pas influencées par la langue utilisée et ses caractéristiques. Même *Deafula*, dont le langage principal est la langue des signes américaine, possède un commentaire audio officiel en anglais pour permettre au public peu familier à l'ASL de comprendre le récit. Nous nous devons tout de même de souligner que certains réalisateurs¹¹ de notre filmographie principale n'ont pas pour langue maternelle l'anglais mais que leurs films ont bel et bien été écrits et tournés dans la langue de Shakespeare. Une exception vient confirmer cette règle, il s'agit encore une fois de Rossellini avec *L'Amore*, film en italien. L'analyse de ce film sera toutefois couplée à celle du film d'Almodóvar (espagnol) réalisé en anglais, basé également sur une pièce de Cocteau (français).

Concernant le sujet et le genre des films, aucune restriction (mis à part l'exclusion des films documentaires dont les codes diffèrent de ceux du cinéma de fiction, notamment dans la relation du sujet filmé à la caméra et des moyens d'enregistrement) n'a été posée afin de garder un éventail complet des productions cinématographiques et de leur utilisation du langage et de la voix. Nous avons donc tenté de diversifier les intrigues et de ne pas sélectionner deux films avec des sujets et thèmes trop similaires. Cela explique pourquoi un film tel que *Nowhere*¹² d'Albert Pintó, de par sa similitude d'environnement avec *All is Lost* et de situation avec *Buried* ne sera pas repris dans ce travail, même s'il est plus récent. Il en va de même pour les autres adaptations de la pièce *La voix humaine* de Cocteau, transposée maintes et maintes fois au cinéma, mais également à la télévision, au théâtre, à la radio, voire même à l'opéra¹³.

Évidemment, des choix subjectifs ont été faits, d'abord, par la mise en place de critères de sélection comme le casting limité et les dates de sortie. Ensuite, certains de ces films ont été choisis parce qu'ils avaient déjà été visionnés auparavant et qu'ils correspondaient aux critères précédemment établis. Plus qu'un choix personnel et subjectif, il s'agit plutôt d'utiliser nos connaissances préalables pour choisir les films les plus adaptés à notre recherche.

¹¹ À savoir : Pedro Almodóvar, Rodrigo Cortés, Luca Guadagnino, Vasilis Katsoupis et Joe Penna.

¹² Albert Pintó, *Nowhere*, Espagne, 2023.

¹³ Wikipédia, « *La Voix humaine* (théâtre) »

[https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_\(th%C3%A9%C3%A2tre\)#Adaptations](https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_(th%C3%A9%C3%A2tre)#Adaptations) (consulté le 11 mars 2024)

Le théâtre

L'apport du théâtre comme source théorique et de comparaison pour certains points de ce travail est directement tiré de l'idée de huis-clos à l'origine de ce travail. En recherchant des sources théoriques sur les films de huis-clos et l'utilisation de la voix et de la parole dans ceux-ci, nous avons évidemment croisé le chemin de la pièce *Huis Clos*¹⁴ de Jean-Paul Sartre. Cela nous a permis d'envisager des connections à établir dans nos recherches théoriques, à savoir utiliser des sources cinématographiques aussi bien que théâtrales.

En effet, les études sur le théâtre proposent souvent des analyses plus précises du langage et de la voix – élément central dès l'origine de cet art, contrairement au cinéma – qui peuvent être transposées à des films sans trop de difficultés. Ainsi, ces textes proposent des définitions de termes tels que le monologue, la tirade ou l'aparté. Les nombreux ouvrages rédigés sur la parole au théâtre ont créé des définitions claires et globales de ses usages, parfois en lien avec la littérature. Ces bases théoriques peuvent alors être appliquées à d'autres arts, tel que le cinéma, où l'étude de la voix (et du son) est parfois éclipsée par des analyses plus générales ou visuelles. Les sources théâtrales offrent également plus de précisions sur certains termes dont les usages varient selon l'époque et le lieu. C'est dans de tels ouvrages, que nous citerons plus tard, que des définitions claires et comparées nous permettront de fixer nos descriptions.

De plus, le théâtre, par son ancienneté et son ancrage dans beaucoup de cultures, est un art plus posé, réfléchi, qui a trouvé ses codes en comparaison avec le relativement jeune cinéma dont les améliorations techniques et technologiques influencent fortement l'esthétique des œuvres réalisées. La constante évolution des outils filmiques¹⁵ (caméras, microphones, effets spéciaux, projections, etc.) donne des moyens sans cesse renouvelés aux artistes et techniciens pour trouver d'autres manières de raconter leurs histoires, s'éloignant ainsi parfois des codes préétablis de la narration classique.

Le théâtre n'est certainement pas l'ancêtre unique du cinéma. Bien des arts, des médias et des techniques ont influencé le développement de cet art audiovisuel¹⁶. Il est toutefois

¹⁴ Jean-Paul Sartre, *Huis-Clos* (1944), Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1972. <http://archive.org/details/huiscloslesmouch0000jean> (consulté le 30 mars 2023)

¹⁵ Rick Altman, « The Technology of the Voice », *Iris* 3, n°1 (1985), pp. 3-20, https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/21049/altman_rick_1985_the_technology_of_voice_part_1.pdf (consulté le 31 mars 2024)

¹⁶ Peinture, opéra, théâtre, télévision, informatique, jeux vidéo, machine à coudre, lanterne magique, radio, médecine et armement sont les quelques exemples d'inventions ayant influencées le cinéma cités par Martin

indéniable qu'ils partagent, dans leurs formes classiques¹⁷, des similitudes parfois frappantes. La création hybride qu'est le théâtre filmé est l'exemple parfait démontrant la fusion possible entre théâtre et cinéma, mais prouve aussi par-là que l'un limite l'autre également. Ce n'est pas parce qu'ils disposent des mêmes outils de base (le langage et le corps de l'acteur en étant souvent au centre) qu'ils les utiliseront de la même manière.

Ainsi, les essais théoriques sur le théâtre seront une des bases théoriques et conceptuelles de notre travail. Ils permettront d'ancrer les termes spécifiques au langage dans les arts du spectacle en général, et par la même occasion de se concentrer sur le contenu et la forme de ces paroles et non sur la manière dont elles sont captées ou enregistrées. Les nombreux dictionnaires et encyclopédies du théâtre nous ont fourni des définitions et termes spécifiques que nous avons pu comparer entre eux et avec d'autres ouvrages pour en former une définition la plus englobante et précise possible. Plus qu'un lexique, les textes et ouvrages sur le théâtre nous ont permis de séparer au sein d'un film le son de l'image (montée).

Barnier et Laurent Jullier, *Une Brève histoire du cinéma : 1895-2020* (Nouvelle édition), Paris, Pluriel, 2021, p. 12.

¹⁷ En ce qui concerne leurs formes expérimentales, le théâtre et le cinéma créent des productions uniques et inédites qui ne seront pas envisagées dans la même optique que leurs productions plus classiques, répondant à des codes et des normes de mise en scène et de création. Comme chaque art expérimental, ils méritent leur catégorie particulière, à part.

Chapitre Premier : État de l'art et le cas d'Inside

I.1 État de l'art

Ce travail est orienté sur le son et particulièrement la manière dont la voix et la parole sont traitées dans les films sélectionnés et par prolongation les effets que ces usages produisent. L'intérêt de chercheurs et d'auteurs pour le son au cinéma, même si plus tardif que celui pour l'image, n'est pas chose neuve. Dès l'apparition du son synchrone dans les salles de cinéma, les chercheurs, techniciens et cinéastes se sont penchés sur cette innovation et tout ce qu'elle laissait entrevoir pour le futur du cinéma(tographe), aussi bien d'un point de vue technique qu'esthétique¹⁸.

Ainsi, de nombreux ouvrages ont traité du son cinématographique sous toutes ses formes. Considéré parfois comme sujet auto-suffisant, le son au cinéma est dans certaines instances mis en corrélation avec d'autres médias sonores comme le théâtre, la musique ou la radio. Il n'est donc pas surprenant que leurs sources théoriques se mélangent et se complètent, chaque médium apportant sa propre approche.

Le son au cinéma a donc été analysé de bien des façons. Il existe des écrits sur la musique de film comme *La Musique au cinéma : musique, image, récit*¹⁹ de Cristina Cano. Son ouvrage veut observer les liens entre la musique et le film qu'elle accompagne puisque « son rôle consiste précisément à interagir avec les autres langages – visuel, narratif et filmique.²⁰ ». D'autres ouvrages étudient plus particulièrement la musique de film et l'usage qui en est fait. Yohann Guglielmetti concentre son livre²¹ sur le son des films en laissant toutefois la voix de côté pour se focaliser sur la musique, les bruits et les silences, souvent négligés face au vococentrisme du cinéma. Son approche est plus générale que celle de Cano mais tous deux décident de ne pas s'intéresser au langage parlé des personnages. Ces recherches peuvent être vues comme la contrepartie de notre travail qui, lui, laisse de côté la musique pour se concentrer sur la voix. Nous avons fait le choix de nous concentrer uniquement sur les sons diégétiques, et ensuite la voix et la parole ; la musique de film, même si elle découle aussi de la voix, n'est que rarement diégétique et prend plus souvent place dans cet entre-deux qu'elle partage avec la

¹⁸ Dans le domaine technique, on peut citer Rick Altman, « The Technology of the Voice – Part I », *Iris*, vol. 3, n° 1 (1985), pp. 3-20. https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/21049/altman_rick_1985_the_technology_of_voice_part_I.pdf (consulté le 31 mars 2024)

¹⁹ Cristina Cano, *La Musique au cinéma : musique, image et récit* (traduit par Blanche Bauchau), Rome, Gremese, 2010.

²⁰ *Ibid.*, p. 7.

²¹ Yohann Guglielmetti, *Silence, bruit, et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2020.

voix-off, entre le monde diégétique et celui du public. C'est d'ailleurs pour cette raison que ni la musique ni la voix-off ne seront analysées dans cette étude.

La pyramide sonore

Ainsi, dans la hiérarchie sonore du cinéma (sa « pyramide »), c'est bien la voix qui se trouve le plus souvent au sommet. À l'exception de quelques grands films et auteurs, l'élément sonore le plus important d'un film classique non-muet est la voix des personnages et les paroles qu'ils prononcent. Certains réalisateurs jouent parfois avec ces normes, comme Jacques Tati qui désintègre cette pyramide sonore pour ramener chacun de ses composants à un même niveau²². Tati fait du « cinéma sonore » là où les autres productions pourraient être qualifiés de vococentristes. Les auteurs qui s'intéressent aux œuvres de Tati et à ses films ne peuvent d'ailleurs que souligner le clivage sonore qui le sépare des autres productions de l'époque :

« [...] Tati's priorities are just about the reverse of other filmmakers. Film, being primarily a visual medium, is approached by most filmmakers with a concern and even a reverence for the image, for frame composition and for camera movement. Quite often the sound elements of a film are conceived of and applied only after the film is essentially complete.²³ »

Dans son analyse de l'approche technique de Tati, Brent Maddock définit en même temps le style de traitement sonore des films plus « classiques ». Il y définit le cinéma comme un médium avant tout visuel²⁴ où l'intérêt porté à l'image prend le dessus sur les questions de son, qui ne s'ajoutent qu'une fois le visuel terminé. Il ne faut tout de même pas oublier que le cinéma est un art audiovisuel ; s'il est qualifié de cette manière, c'est pour bien souligner l'importance du son autant que celle de l'image. Si, dans la conception d'un film, l'image prend le dessus d'un point de vue esthétique, le son n'en est pas moins important dans la production finale. Il ne peut être négligé au profit de l'image sous peine de diminuer la qualité du film.

La plupart des films contemporains conservent donc souvent l'ordre établi de la hiérarchie sonore. La voix s'y trouve au sommet et compose le point sonore centrale de la production. Viennent ensuite la musique et le bruit qui ajoutent au film une ambiance et un ancrage dans la réalité, respectivement. Tous ces éléments sont indispensables à la création d'un

²² Léopold Tobisch, « La musique et le bruit, ingrédients essentiels des films de Jacques Tati », *Radio France*, (6 mai 2020). <https://www.radiofrance.fr/francemusique/la-musique-et-le-bruit-ingredients-essentiels-des-films-de-jacques-tati-4186141> (consulté le 28 mai 2024)

²³ Brent Maddock, *The Films of Jacques Tati*, Metuchen, Scarecrow Press, 1977, p. 140. <https://archive.org/details/filmsofjacquesta000madd/page/140/mode/2up> (consulté le 28 mai 2024)

²⁴ Si cette affirmation était tout à fait valable au début du cinéma, notamment concernant les vues Lumière, le cinéma a rapidement évolué vers un art audiovisuel où le son n'a pas tardé à rejoindre l'image dans les composantes essentielles d'un film.

univers sonore cohérent. Les frontières entre ces catégories restent poreuses et les positions sont interchangeables entre les films mais également au sein de ceux-ci, en fonction des séquences et de leurs motivations.

Le son s'avère plus difficile à étudier précisément que l'image d'un film qui peut être figée afin de permettre une analyse détaillée. L'arrêt sur image n'a pas d'équivalent sonore, le son doit donc être étudié en mouvement, en séquences. Il faut parvenir à mettre ses autres sens en suspens et diriger toute sa concentration sur l'ouïe pour en déceler toutes les subtilités. Le son reste quelque chose de volatile et fugace tandis que les images sont plus facilement ancrées dans l'espace et le temps.

Michel Chion, le cinéma et le son

Dans le champ d'étude du son au cinéma, il est indispensable de citer Michel Chion dont les écrits théoriques oscillent entre le domaine de la musique et celui du cinéma mais sont majoritairement axés sur le son. Si Chion a commencé ses recherches sur la musique, il a rapidement agrandi son champ d'intérêt au cinéma en gardant toutefois comme fil rouge l'audition et tout ce qui découle de ce sens²⁵. Ses livres sont centraux à ce travail et ont permis d'y développer de nombreux concepts donc Chion est l'inventeur. Étant une des figures de proue de ce domaine, ses écrits et recherches ont servi de base à notre travail. Là où Chion tentait de créer un glossaire de chaque variation de l'usage du son et de la parole, qu'il exemplifiait, nous suivrons le procédé inverse en tentant d'appliquer ses concepts à une filmographie spécifique dans le but d'en tirer des conclusions.

Quatre ouvrages de l'auteur s'intéressent en particulier au son et ses dérivés et en forment une bibliographie plutôt complète. Il s'agit des livres sur « *Le Cinéma comme art sonore* », portant respectivement sur la voix, le son, la parole et la musique (qui nous intéresse moins dans le cadre de ce travail). Dans ces textes, il aborde le son en général, la voix, la parole et la musique en utilisant des films pour exposer chacune de ses observations. Même s'ils ont des sujets centraux différents, ces quatre livres se recoupent et se référencient souvent pour mener vers une vision la plus complète du son cinématographique sous toutes ses formes.

²⁵ Michelchion.com, « Biographie », <http://michelchion.com/biography>

Dans son ouvrage *La Voix au cinéma*²⁶, Michel Chion distingue la voix de la parole. La première doit être considérée comme un objet étudiable, distinct du contenu qu'elle produit, à savoir, le plus souvent, le langage, tandis que la seconde est plus proche de ce dernier, son but étant de donner du sens aux sons que la voix véhicule²⁷. L'auteur continue en argumentant que le cinéma n'a jamais vraiment été muet – puisque les personnages se sont toujours exprimés, c'est le public qui ne pouvait les entendre – mais qu'il était plutôt sourd²⁸. Les acteurs performant devant la caméra dialoguaient effectivement, l'appareil n'était seulement pas (encore) en mesure de capturer ces sons qui furent donc remplacés, quand cela se prouvait nécessaire, par des cartons d'intertitres (le contenu de ces cartons reprenait le sens de la scène sans forcément être une retranscription des paroles prononcées par les personnages).

Dans un contexte moins scientifique, voix et parole sont souvent devenues des amalgames, les deux termes pouvant s'interchanger l'un l'autre dans presque toutes leurs utilisations communes. Quand, plus tard dans son livre, Michel Chion parle de vococentrisme²⁹, la distinction entre voix et parole s'amincit ; dans ce cas, la voix regroupe tous les sons émis par un personnage (humain ou humanoïde). Dans cette conception, une onomatopée ou un rire, ne produisant pas de langage à proprement parlé et découlant donc de la notion de « voix », seront traités au même niveau que des phrases prononcées clairement par un personnage. Précisons tout de même que Chion ne parle, dans cette section, que de voix humaines. Ce terme peut être compris de deux manières distinctes : les voix de personnages humains ou les voix jouées par des humains, en opposition par exemple avec les aboiements d'un chien. Si « voix humaine » recoupe la majorité des personnages parlant dans le cinéma, les films de genre (le fantastique par exemple) ont de plus en plus souvent des personnages non-humains parlant (une langue réelle ou fictive), ceux-ci restent toutefois encore interprétés par des acteurs, des humains donc. On peut sans trop de doutes supposer que Chion, par ce terme, désigne effectivement les personnages joués et doublés par des acteurs et non des personnages humains.

Le vococentrisme place donc la voix au centre des autres sons, voire même au sommet de la pyramide sonore. D'une manière générale, la voix dirige et organise les autres sons, les bruits et la musique³⁰. Dans une scène de boîte de nuit, par exemple, les discussions qui

²⁶ Michel Chion, *La voix au cinéma* (1982), Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993.

²⁷ *Ibid.*, p. 14.

²⁸ *Ibid.*, p. 21.

²⁹ *Ibid.*, p. 18.

³⁰ *Ibid.*, p. 19.

pourraient avoir lieu entre les protagonistes seront toujours rendues audibles pour le spectateur, malgré les sons diégétiques ambiants plus importants. Cette emphase sur la voix, même si « truquée », ne gêne pas l'identification du spectateur au récit, au contraire. Une mauvaise qualité sonore peut être un obstacle à la bonne réception du film, peut-être même plus que si c'était l'image qui était affectée. Le spectateur est enclin à oublier ces modifications sonores au profit du récit.

Dans *La Voix au cinéma* toujours, Michel Chion, par des exemples filmiques, décrit et analyse les différentes façons dont la voix peut être façonnée pour fonctionner dans un récit. De la manière dont elle est mise en scène aux effets qu'elle produit, la voix est observée sous toutes ses formes. C'est dans cet ouvrage que la notion d'« acousmatique », souvent utilisée dans ce mémoire, apparaît. « Acousmatique » désigne un son diégétique dont la source n'est pas (encore) visible à l'écran ; terme emprunté d'ailleurs à Pierre Schaeffer dans un de ses ouvrages sur la musique³¹.

Les films évoqués par Chion sont fort variés et « reflète[nt] certains goûts de l'auteur³² ». Sa filmographie n'est donc pas limitée à des films ayant des points communs dans leur thème, leur structure ou leur époque. Ils ne découlent pas non plus d'une volonté de l'auteur de révéler une tendance de l'utilisation de la voix dans certains types de films. Les œuvres sélectionnées restent toutefois des productions considérées comme « classiques » dans l'histoire du cinéma, du moins en Europe.

Les autres ouvrages de la même veine de Chion suivent une organisation semblable : observer et cataloguer les usages de la voix, la parole, la musique et plus généralement le son au travers de films. Il y mobilise des concepts récurrents, comme l'acousmatisation, l'audio-vision ou la dissonance. Comme expliqué plus haut, Chion vient d'abord du domaine musical et y puise ses théories. Pourtant, ce sont bien ses ouvrages sur la voix qui nous intéresseront ici.

Le son

Dans *Le son : ouïr, écouter, observer*³³, plutôt que de s'intéresser au son dans le contexte du cinéma, Chion étudie le son comme objet particulier, dans toutes ses formes. En musique, au cinéma et en littérature même, le son est analysé selon ses causes, ses effets mais aussi sa nature. Si cet ouvrage n'est pas consacré aux usages cinématographiques uniquement, certains

³¹ Michel Chion, « 100 concepts pour penser et décrire le cinéma sonore », *michelchion.com*, (18 octobre 2012), p. 46. <http://michelchion.com/texts> (consulté le 30 mai 2024)

³² *Ibid.*, p. 11.

³³ Michel Chion, *Le Son : ouïr, écouter, observer* (3^e éd.), Malakoff, Armand Colin, 2018.

concepts peuvent toutefois y être appliqués et l'auteur ne se prive pas d'utiliser des films comme support de ses théories, notamment ceux de Tati. Porter son attention sur le son dans un contexte général et non particulier a cependant ses avantages. Pour se permettre d'étudier le son au cinéma, il est nécessaire de s'informer un minimum sur son existence autonome, dans le monde de tous les jours. De plus, « on parle du son dans tous les contextes possibles, mais il suffit que cela devienne un sujet en soi, pour que tout d'un coup l'on ne sache plus ce que c'est³⁴ ». Cet ouvrage peut être vu comme une introduction générale (mais pointue) au son avant de se lancer dans les approches plus spécifiques du son au cinéma.

La parole

*Un art sonore, le cinéma*³⁵ regroupe en un seul ouvrage des textes de Chion sur le son et la parole au cinéma, parus auparavant dans des ouvrages séparés. Ici, Chion ne se consacre qu'aux types de sons présents dans le cinéma, qu'il s'agisse de bruits, de musique ou de paroles. De cas généraux à des utilisations particulières (comme par exemple tous les sons qui découlent du téléphone, les téléphèmes³⁶), l'auteur balaye et théorise ces utilisations en ne se plongeant que rarement dans des analyses plus poussées. Il crée des théories et des concepts que d'autres chercheurs pourront mobiliser pour développer leurs propres théories et analyses sur le son au cinéma. Chion se concentre dans cet ouvrage, tout comme dans le précédent *Le Son au cinéma*, autant sur les effets diégétiques que les caractéristiques techniques du son dans sa captation, sa fixation et sa retransmission dans les salles de cinéma.

Michel Chion ne limite pas son champ de recherche à un domaine particulier (cinéma, musique, radio) ni à une approche (son diégétique, captation, musique, sciences et médecine). Dans ce travail toutefois, le son n'est observé que dans la diégèse d'un film (ou parfois, dans la manière dont il est reçu par le public). De plus, les analyses du son que nous formulerons dans ce travail sont toujours mises en rapport avec des images, il n'est jamais question d'extraire le son du contexte audiovisuel duquel il est issu. Le son au cinéma ne peut qu'être étudié en lien avec les images auxquelles il est associé ; « [...] le 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.³⁷ ». La simultanéité du son et de l'image des arts audiovisuels font de ces éléments des objets

³⁴ *Ibid.*, p. 23.

³⁵ Michel Chion, *Un Art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, politique*, Paris, Cahiers du cinéma, 2003.

³⁶ *Ibid.*, pp. 324-329.

³⁷ Michel Chion, *Le Son au cinéma* (1985), Paris, Éditions de l'Étoile, 1985, p. 33.

inséparables qui ne peuvent être observés dans leur totalité qu'en lien avec l'autre ; ils sont complémentaires.

I.2 Le cas d'*Inside*

Au départ de notre réflexion se trouve le premier long métrage de Vasilis Katsoupis, *Inside*³⁸, sorti en 2023. Ce huis-clos urbain ayant pour acteur principal Willem Dafoe occupe le spectateur pendant près de 100 minutes, sans que le protagoniste n'ait besoin de se rendre une seule fois à l'extérieur. Confiné dans un appartement, le public a tout le loisir d'apprendre à connaître ce personnage mystérieux. Pour cela, il lui faudra grappiller les quelques indices que le protagoniste lui donnera sous la forme de phrases brèves et de mouvements corporels.

Dans le style du film de survie, *Inside* bouscule les frontières du genre. Pascal Grenier définit ce sous-genre devenu genre à part entière dans son article *Le film de survie : un genre en soi*³⁹ comme suit :

« Lorsqu'il est question de films de survie, il est aussi souvent question de la communion avec la nature. Que ce soit de manière solennelle, sous forme de rite de passage, ou de manière plus sombre, les personnages de ces films doivent se heurter à d'autres personnages plus ou moins hostiles dans un cadre inhospitalier⁴⁰ »

Le film de Vasilis Katsoupis ne répond déjà pas à ces deux grands critères que sont la communion avec la nature et la rencontre d'autres personnages. Pourtant, *Inside* reste un des représentants de ce genre, le but final du personnage étant bien de survivre à ce milieu hostile en mobilisant tous les éléments à sa portée ainsi que ses connaissances et capacités préalables.

Contrairement à la grande majorité des films de ce genre, l'action se passe en plein centre-ville, dans le luxueux penthouse d'un *skycraper* new-yorkais, bien loin donc des îles désertes et des contrées isolées. Nemo, le personnage principal, a pour but avec ses associés de cambrioler ce magnifique appartement rempli d'œuvres d'art. Mais leur plan ne se passe pas comme prévu et il s'y retrouve enfermé, sans aucune issue visible, et ses partenaires vont l'y abandonner. Il se retrouve donc coincé dans cette prison domestique où survivre va s'avérer être plus que compliqué. Jouant contre la montre (le propriétaire étant en vacances, le frigo est

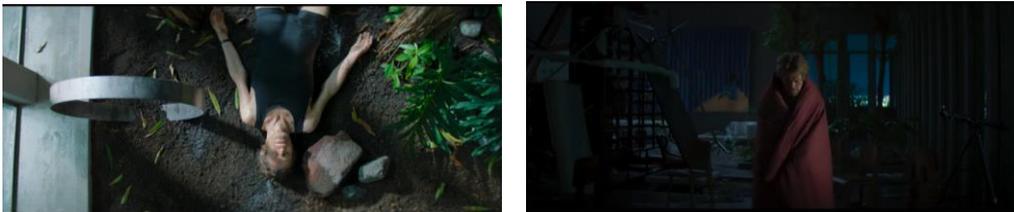
³⁸ Vasilis Katsoupis, *Inside*, Grèce/Allemagne/Belgique 2023.

³⁹ Pascal Grenier, « Le film de survie : un genre en soi », *Séquences : la revue de cinéma*, n° 322 (avril 2020), pp. 34-35. <https://www.erudit.org/fr/revues/sequences/2020-n322-sequences05395/93594ac/> (consulté le 3 avril 2024)

⁴⁰ *Ibid.*, p. 34.

vide) et avec pour adversaire un appartement haut de gamme au summum de la technologie, Nemo va devoir être inventif pour se sortir de cette mésaventure. On retrouve donc la base classique du film de survie, transposée dans un décor urbain et moderne qui, selon le réalisateur, amplifie le sentiment de solitude du « naufragé⁴¹».

Dès le début du film, Nemo (Willem Dafoe) est seul dans le cadre (et dans l'appartement). Ses associés pour ce hold-up ne sont pas visibles et ne le seront jamais, mais leurs voix se font entendre quelques instants au travers d'un talkie-walkie, avant que l'alarme ne retentissent et qu'ils abandonnent Nemo à son sort. Commence alors pour le protagoniste un isolement profond, où il ne peut plus compter que sur lui-même. Contrairement aux personnages d'*Arctic* et d'*All is Lost*, que nous analyserons plus tard dans ce travail, Nemo n'est pas directement dépendant de la nature et de ses aléas, mais bien de l'appartement qui, d'une certaine manière, est une micro-biosphère qui n'a rien à envier aux climats difficiles des deux autres films. D'extrêmement chaud à terriblement froid, le personnage doit s'adapter aux folies du thermostat qui dicte l'environnement du penthouse ; tantôt haletant, tantôt grelotant, le corps de Nemo produit toutes sortes de bruits et s'adapte aux variations de température.



Malgré son isolement constant, Nemo ne perd pas la parole. S'il n'a pas d'interlocuteur direct, il ne reste que rarement silencieux longtemps : télévision, photographies, talkie-walkie et même pigeon blessé, tout lui convient afin de créer un semblant de relation sociale. Tout prétexte est bon pour se lancer dans de pseudo-dialogues qui tournent parfois au monologue. En plus de ces paroles formées, Nemo produit sans cesse des sons, qu'il s'agisse du bruit de ses actions sur les objets ambiants ou des bruits de son propre corps comme sa transpiration, sa respiration ou ses bruits de bouche. À l'audition, il est presque impossible d'oublier sa présence ; visuellement, il est la seule source de mouvement du film.

Peut-être *Inside* représente-t-il l'usage de la voix et de la parole le plus varié de notre sélection : dialogues, monologues et silences sont tous utilisés par Dafoe pour faire vivre le personnage de Nemo. Plusieurs sources soulignent le travail d'improvisation de Dafoe et le

⁴¹ Jesús Silva Vilas, « Vasilis Katsoupis • Director of Inside », *Cineuropa*, (25 juillet 2023). <https://cineuropa.org/en/interview/446673/> (consulté le 5 avril 2024)

libre cours qui lui a été laissé au tournage, permettant ainsi au personnage de vivre l'instant, de pouvoir le moduler, et non de simplement le subir⁴². Dans un tel contexte de huis-clos, avec un seul personnage influent, la flexibilité du scénario laisse plus de place aux modifications de dernières minutes qui font sens dans le feu de l'action mais qui paraissent peut-être moins convaincantes lors de la rédaction d'un scénario. Une scène phare du film est la conversation de Nemo avec l'autre prisonnier de ce penthouse, un pigeon : s'il semble que cette rencontre était bien scriptée (le parallèle entre le pigeon et le personnage est plus que clair), les propos de Nemo, eux, ont été improvisés par Dafoe⁴³. Cette spontanéité de la parole résulte en majeure partie de l'authenticité du jeu de Dafoe dans son incarnation de Nemo et de la grande liberté que lui a accordée Katsoupis. Ce procédé a également pu être facilité par le tournage des séquences dans l'ordre chronologique dans lequel elles se produisent⁴⁴, permettant à Dafoe de se plonger plus facilement dans son rôle et de comprendre la perte progressive de santé mentale de son personnage. La linéarité du tournage et l'isolement de Dafoe pendant la production⁴⁵ sont donc sûrement aussi des facteurs qui ont permis à l'acteur de s'aligner avec son personnage et de mieux comprendre et ressentir les émotions qui le traversent. Cette structure du tournage facilitait aussi la destruction progressive de l'espace – en parallèle de l'esprit de Nemo – qui joue beaucoup sur le bien-être du personnage. Les dégradations physiques de l'espace et du personnage influencent également fortement la compréhension et l'attention du spectateur, qui s'attend sans cesse à un changement décisif dans le cours du récit, qu'il soit positif ou négatif. Ce dénouement ne se produira toutefois jamais : la scène finale du film montrant Nemo ayant atteint le plafond de l'appartement-prison et s'y faufilant ne satisfait pas les désirs voyeuristes du public, et ne procure pas non plus une clôture claire du récit.

Inside et notre recherche

Inside peut nous servir de base, de catalogue même, des utilisations du langage dans des films au casting réduit. Au travers de ce film, il nous est possible d'extraire des types de paroles (ou de voix) utilisés par Nemo, le protagoniste, et de les transposer à d'autres films de notre corpus. Ces transferts permettront de confirmer – ou d'infirmer – les hypothèses que nous allons

⁴² Matt Mahler, « Exclusive: Inside Director Vasilis Katsoupis on His Artful Willem Dafoe Thriller », *Movieweb*, (16 mars 2023). <https://movieweb.com/inside-2023-vasilis-katsoupis-interview/> (consulté le 5 avril 2024)

⁴³ Jamie Burton, « Willem Dafoe Reveals Which Scenes He Improvised for New Movie 'Inside' », *Newsweek*, (15 mars 2023). <https://www.newsweek.com/willem-dafoe-interview-reveals-scenes-improvised-movie-inside-1787911> (consulté le 5 avril 2024)

⁴⁴ Jesús Silva Vilas, *op. cit.*.

⁴⁵ Jamie Burton, *op. cit.*.

tirer du film de Katsoupis seul dans les paragraphes suivants. Au cours de nos analyses des films sélectionnés, il est possible que d'autres modes et usages non présents dans *Inside* soient découverts, les analyses évolueront alors en fonction de ceux-ci pour tenter d'être les plus complètes possible.

Ainsi, comment la voix et les paroles de Nemo/Dafoe sont-elles utilisées et mises en scène, quels effets produisent-elles ? Nous reprendrons ces usages dans l'ordre dans lequel ils sont rencontrés pour la première fois dans *Inside* afin de n'en omettre aucun. En suivant ce modèle, nous reproduisons le cheminement que chaque spectateur suit lors du visionnement du film.

Voix-off

Après un plan de grand ensemble de la ville de New York, et plus particulièrement celui d'un immeuble qu'on déduit être le lieu de l'action, l'image nous propulse à l'intérieur de cet appartement et nous présente ses lieux phares. Au niveau sonore, c'est la voix-off de Nemo qui nous accueille avec une anecdote sur son enfance et particulièrement sa relation avec l'art. Au travers de ces quelques mots, l'ambiance est installée, la personnalité de Nemo est dévoilée : ce qui l'intéresse dans la vie, plus que sa famille, la musique ou son chat, c'est l'art⁴⁶. « *But art is for keeps* ». On peut voir dans cette voix-off d'ouverture tout le film en filigrane, Nemo n'est accompagné dans cet appartement que de l'art, il n'y a pas d'autre présence vivante, ni de sons extérieurs. Le film se termine sur ces mêmes propos auxquels vient s'ajouter une phrase destinée au propriétaire de l'appartement que Nemo griffonne sur un mur tout en nous la lisant, en voix-off une fois encore.

À proprement parler, la voix-off n'est utilisée que dans ces deux instances, pour encadrer le récit. Elle permet de mettre en place l'action, de capter l'attention du spectateur pour que celui-ci puisse, juste après, se plonger dans le récit en ayant une idée de ce qui l'attend. Dans *La Toile trouée*, Chion qualifie ce type de parole comme ayant une valeur de texte⁴⁷. Dans le cas présent, cette voix, qui est clairement établie comme étant celle de Nemo, ne semble pas faire entièrement partie de la diégèse, du moins du récit que le film raconte. Jamais ce discours « *Art is for keeps* » ne sera montré prononcé par Nemo. Par la suite, les voix-off seront utilisées

⁴⁶ Selon ses propres mots : « When I was a kid, my teacher asked what are the three things that I would save from my house if it were on fire. I answered: my sketchbook, my AC/DC album and my cat Groucho. I didn't mention my parents or my sister. [...] Cats die. Music fades. But art is for keeps »

⁴⁷ Michel Chion, *La Toile trouée*, Paris, Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1988, pp. 94-98. <https://archive.org/details/latoiletrouee0000chio/page/n5/mode/2up?view=theater> (consulté le 8 mai 2024)

différemment. Elles sont plutôt des discours détachés de leur contexte, de leur *hic et nunc*. Ainsi, ces paroles sont effectivement prononcées par Nemo lors de son séjour dans l'appartement, mais les images montrées lorsque le public les entend illustrent des moments différents de cet enfermement. Nous y reviendrons plus tard.

Dialogue, monologue et silence

Au commencement du film, lors du cambriolage, nous entendons au moins trois hommes qui communiquent par radio. On comprend, par l'ambiance sonore et le contexte, qu'au moins deux d'entre eux sont dans un hélicoptère et qu'ils sont au moins trois (Nemo interpelle un certain « *Number Three* »). Les communications entre Nemo et ses complices se font au travers de talkie-walkie. La caméra reste quant à elle, tout comme le microphone, centrée sur Nemo. Les voix de ses associés sont filtrées par le médium mais celle de Nemo est toujours claire et perçue avant qu'elle ne soit transmise par le talkie. Sans noms ni visages, les complices du protagoniste sont immédiatement fichés comme personnages secondaires par opposition à Nemo, centre de l'image et du son.

Une fois les communications avec l'extérieur coupées, le protagoniste ne cesse cependant pas de parler et s'adresse souvent à lui-même ou aux personnes qu'il observe au travers de la télévision. Ces paroles ne sont pas là uniquement pour combler un silence que le public trouverait gênant, mais sont surtout des moyens mis en place par Nemo pour se distraire et s'occuper. Tantôt à but descriptif, tantôt pour extérioriser ses ressentis, ces paroles font sens pour Nemo dans le récit et permettent par la même occasion au spectateur de mieux comprendre la réalité physique du calvaire de Nemo. Nous pensons par exemple aux descriptions du protagoniste quant à la température de l'appartement ; après le dysfonctionnement du système de protection de la propriété, le thermostat est défectueux. La température change brutalement et Nemo, situé juste sous la bouche d'aération, remarque presque instantanément l'augmentation de température. Si le public ne l'avait pas compris auparavant par l'affichage électronique de la température couplé avec le bruit de la mise en marche de la ventilation et la réaction du personnage, Nemo l'explique par ses propres mots : « *Fucking Heat* ». Cette affirmation n'est pas destinée au public directement mais le résultat est identique.



S'ajoutent à ces paroles des onomatopées et des bruits corporels dont l'origine n'est pas toujours noble. Puisque Nemo n'a personne à qui s'adresser et que le contexte du récit est un milieu réaliste, le personnage ne passe pas son temps à parler pour tenter de combler le silence ; il réagit de façon naturelle et ne parle à haute voix que lorsque cela fait sens pour lui, du moins au début du film. Ces absences de paroles sont alors remplies de petits bruits naturels et souvent involontaires du protagoniste, sur lesquels une emphase est mise puisqu'ils sont les seuls audibles. Que ce soit sa respiration (saccadée ou tranquille), ses grognements, des bruits de bouche lorsqu'il se nourrit ou s'hydrate ou encore le bruit de son urine, l'univers sonore est sans cesse occupé. Ces petits bruits insignifiants dans la vie de tous les jours prennent ici une ampleur disproportionnée, ils occupent la place laissée par la disparition des dialogues et de la parole. Parfois dérangeants, ces sons permettent de continuellement ancrer les images dans la réalité de la diégèse, de mettre en avant leur banalité et par la même occasion leur valeur essentielle. Ils comblent l'espace sonore et ponctuent les actions de Nemo, comme la musique qui accompagne d'autres séquences, à la manière d'une symphonie corporelle.

Point de vue et d'écoute

Dans certaines séquences, les paroles du personnage sont très bien structurées et il semble s'adresser à un interlocuteur imaginaire ou absent, par exemple lorsqu'il se prend pour l'hôte d'une émission de cuisine et présente sa recette à un public imaginaire. Il explique, étape par étape, son procédé de création d'un plat de pâtes, sans accès à de l'eau ou à une source de chaleur. Il semble même regarder vers une caméra ou un public imaginaire, situé au-delà de l'îlot de cuisine. Encore une fois, ces paroles ne sont pas directement destinées au public qui, dans ce long-métrage, n'est qu'un observateur invisible de Nemo. Jamais ce dernier ne brisera le quatrième mur pour interpeller le spectateur, le passage entre le monde réel et la diégèse est à sens unique. Toutefois, si Nemo ne s'adresse pas volontairement au public d'*Inside*, dont il ignore l'existence, ce dernier reste le destinataire final du film, et par là de chacune des paroles de Nemo (ou de tout autre personnage). Ces séquences se rapprochent donc plus de styles de monodiscours. Nemo est conscient d'être seul mais désire tout de même parler, dans le vide, et structure alors ses paroles. Son discours est donc destiné à un public, imaginaire dans la diégèse mais bien réel dans la salle de cinéma. Il veut être écouté.



S'il ne peut interpeller le public, il peut tout de même essayer de communiquer avec les personnages présents autour de lui mais inatteignables : ses complices, les employés de l'immeuble, les sujets des œuvres et, par prolongation, le propriétaire de l'appartement. La première fois qu'il parle à quelqu'un d'autre que ses complices c'est à une photographie affichée dans le bureau du propriétaire. Nemo, en fouillant dans ce bureau, tombe sur une médaille qu'il porte à son cou immédiatement. Il se retourne ensuite vers l'œuvre photographique d'un homme scotché au mur et l'interpelle : « *I've got the Pritzker prize. What the fuck have you done ?*⁴⁸ ». À plusieurs autres reprises dans le film, il s'adressera à des objets représentant des humains (peintures, photos, vidéos), mais qui sont continuellement incapables de lui répondre. Il tente d'engager un dialogue mais ne reçoit jamais rien en retour, même de ses complices qui ont, en théorie, la capacité de l'entendre.



Il est ainsi nécessaire d'établir une distinction entre les deux niveaux du film : celui de la diégèse/Nemo et celui de la réception de l'œuvre/public. Ici, la caméra n'est pas prise au piège au côté de Nemo mais décide de rester auprès de lui. Elle n'est en rien limitée par ses liens au protagoniste et est libre de se déplacer où bon lui semble dans la diégèse, autant qu'au sein de Nemo, particulièrement dans son esprit. La focalisation du film est en majorité interne⁴⁹ : le personnage et le spectateur ont le même niveau de connaissance quant à leur situation et le récit dans lequel ils sont pris. À l'exception peut-être de la scène d'introduction, où le spectateur ne connaît pas encore le protagoniste et son objectif, le reste du film les place sur un pied d'égalité de connaissances, ne dévoilant jamais au spectateur quelque chose dont Nemo n'est pas au courant. La scène finale change toutefois le mode de focalisation, en devenant externe (le spectateur en sait moins que le personnage⁵⁰). La caméra, pour la première fois, ne suit pas Nemo dans son évasion et reste dans l'appartement, seule. Par une vue en contre-plongée, la sortie lumineuse de Nemo est dévoilée, sans que celui-ci ne soit visible, mis à part une ombre qui bouge légèrement. Peut-être cette scène ne montre-t-elle pas un

⁴⁸ Le Pritzker prize est la plus haute distinction dans le domaine de l'architecture, profession du propriétaire de l'appartement dans lequel Nemo est coincé.

⁴⁹ André Gaudreault et François Jost, *Le Récit cinématographique* (3^e édition revue et augmentée), Malakoff, Armand Colin, 2017, pp. 228-230.

⁵⁰ *Ibid.*, pp. 231-233.

changement de focalisation, mais ce qui était réellement le point central du film : l'appartement. Peut-être est-il réellement le point de focalisation de ce récit, où Nemo était alors l'antagoniste, perturbateur et destructeur de ce lieu de silence.



Dans une séquence, un peu comme une caméra subjective qui verrait au travers des yeux d'un des personnages, la caméra rentre dans l'esprit de Nemo pour montrer au public le rêve de celui-ci. Encadrée par deux images de Nemo allongé dans des couvertures à même le sol du penthouse et un plan sur une légère ondulation d'eau, le spectateur est transporté dans l'esprit du protagoniste, dans un décor encore jamais vu. Pour la première fois, Nemo n'est plus seul, il entre dans une pièce remplie de gens et d'œuvres et il va enfin pouvoir converser en face à face avec un autre personnage. Moment unique dans le film, une autre personne, le propriétaire de l'appartement, prend la parole et fait passer Nemo au second plan. Cette séquence dénote donc du reste du long-métrage durant lequel le spectateur est habitué à la présence unique du protagoniste, sans aucune intervention extérieure.

Lorsque Nemo entre dans ce nouveau lieu, une vaste salle d'exposition sans fenêtres accessible depuis un escalier, et est accueilli par un homme qu'on comprend être le propriétaire de l'appartement, quelque chose semble déjà anormal, décalé de la réalité à laquelle nous avons été habitués. Même en laissant de côté les aspects visuels qui sont de nombreux nouveaux indices, les dialogues dans leur forme même sont décalés, distants. La voix de Nemo est semblable à celle des séquences précédentes, nette, claire et distincte ; celle de l'autre homme à l'inverse est entourée d'un écho, comme s'il se trouvait physiquement éloigné de Nemo (et du spectateur) alors qu'il se tient à ses côtés. Ce mixage sonore appuie d'autant plus sur la focalisation qu'adopte le film, à savoir rester concentré sur Nemo et Nemo uniquement. Le public est ainsi invité à entrer dans le rêve de Nemo mais il ne peut jamais oublier qu'il l'accompagne dans cette parenthèse. Même si le propriétaire mène la conversation et est le personnage central de cette scène, Nemo reste le point d'ancrage du spectateur pour qui la voix du premier homme n'est pas accessible, ou du moins plus difficilement. Le traitement sonore influe donc fortement sur la séquence et l'éloigne d'un dialogue classique où les intervenants sont égaux face au public. Dans une des rares scènes où Nemo est en présence d'autres

personnages, le son continue à l'isoler, à l'aliéner du reste. Même les bruits ambiants de la foule présente ne l'atteignent pas, la seule voix qu'il peut entendre, tout comme le public, est celle du propriétaire. Cette séquence démontre bien l'isolement et l'enfermement dont est victime Nemo, même lorsqu'il est entouré, dans ses rêves, d'une foule de personnes.



À d'autres moments, la focalisation interne se fait plus subtile et ne touche que le point d'audition. Cette auricularisation interne, un parti pris du son qui fait entendre au public ce que le personnage entend, a lieu au début du film, juste après que Nemo réalise qu'il est enfermé dans cet appartement. Lorsque Nemo tente d'introduire un code censé lui ouvrir la porte d'entrée, le système de sécurité rencontre un problème (« *system malfunction* ») et, au lieu de déverrouiller cette porte, lance une fermeture complète du logement. Ce phénomène est accompagné de flash lumineux et de sirènes qui dérangent beaucoup Nemo. L'auricularisation prend alors 3 formes distinctes : classique/zéro, externe et interne primaire⁵¹. Tout d'abord, la séquence continue selon un point d'audition classique, comme lors du reste du film ; le micro semble objectif et tente de rendre l'ambiance sonore, fortement teintée du son des sirènes d'alarme, le plus fidèlement possible.

Ensuite, la caméra, emmenant le micro avec elle, passe sur la terrasse de l'appartement et est alors à l'extérieur de la grande et épaisse baie vitrée. À ce moment, le son intérieur est filtré, atténué. Le son retransmis reste donc assez objectif mais ne correspond plus à ce que Nemo, toujours à l'intérieur, entend. Ces quelques secondes de focalisation externe ont une importance narrative également, elles démontrent au public l'intimité de ce logement, tout a été mis en place pour assurer le calme le plus total à ses habitants en filtrant les bruits extérieurs. Cette mise en place sera utile pour expliquer l'absence d'aide que reçoit Nemo malgré les va-et-vient qui ont lieu autour de sa prison : son isolement est physique mais aussi auditif.

Enfin, l'auricularisation devient interne primaire, comme décrite par André Gaudreault et François Jost, et les sons sont filtrés par un objet diégétique avant de parvenir à l'oreille du personnage, auquel le spectateur est associé dans cette instance. Nemo parvient à atténuer ces

⁵¹ *Ibid.*, pp. 219-220.

bruits dérangeants d'alarme en plaçant ce qui semble être des mouchoirs dans ses oreilles pour créer un bouchon. Une fois ceux-ci mis en place, et jusqu'à ce qu'il les retire, le spectateur entendra de la même manière que Nemo. Pendant ces quelques instants, le spectateur partage l'ouïe du personnage et est mis, auditivement, au même niveau que celui-ci.



Son, image et sens

Dans d'autres séquences d'*Inside*, la voix de Nemo est superposée à des images sans liens apparents, à la manière d'un montage montrant le temps qui passe. Une de ces scènes commence par Nemo racontant une anecdote sur une petite fille et sa mère. En rentrant de l'école, la fille demande à sa mère quel est le menu du souper et cette dernière répond du poulet, au plus grand plaisir de la petite fille. Mais chaque jour, le menu se répète et la fillette perd peu à peu de son intérêt pour la viande blanche. À l'image cependant, un ensemble de plans et séquences différents se succèdent, en parallèle de cette histoire. Les sons et bruits de ces scènes sont présents également. Les récits visuels et auditifs sont différents, mais ensemble forment une représentation de la vie de captif de Nemo, de sa routine. À nouveau, des paroles prennent un sens différent selon le contexte dans lequel elles sont intégrées ; la répétition monotone des jours dans l'appartement pèse de plus en plus sur le moral de Nemo et il tente tant bien que mal de continuer à avancer, à essayer de s'en sortir. Cette séquence permet une ellipse du récit tout en continuant à montrer le développement du protagoniste et ses activités journalières (manger, dessiner, travailler pour s'échapper). Sa voix devient un de ses derniers moyens de tester sa réalité, d'être sûr qu'il existe toujours bel et bien et qu'il ne perd pas (trop) la tête. Dans d'autres scènes toutefois, les paroles de Nemo ressemblent plus à des sons que de réels mots et il les utilise pour combler le vide silencieux de l'appartement plutôt que pour communiquer ou transmettre du sens/contenu.

C'est le cas de la scène dite du papillon de nuit. Revêtu de tapis et de rideaux transformés en un splendide costume de papillon de nuit stylisé, le protagoniste est filmé de dos, face à un mur sur lequel il a dessiné un grand tourbillon noir accompagné de deux pans s'opposant, un œil et une maison, barrés d'un côté et intact de l'autre. La caméra remonte lentement le long de

sa longue cape accompagnée au son par un vrombissement presque musical et la voix de Dafoe. Plus la caméra se rapproche de la tête de Nemo, plus les sons se font comprendre ; les paroles obscures qui ressemblaient d'abord à des vocalises deviennent des mots concrets qui forment à leur tour des phrases, ou plutôt une phrase : « *I have no energy* ». Répétée à tue-tête, elle perd peu à peu son sens récemment gagné et est remplacée par une autre phrase du même acabit, « *I'm dying* ». Dans un mouvement symétrique, les premières répliques passent de l'inintelligible au compréhensible tandis que les secondes suivent le procédé inverse, les mots se déformant à chaque répétition un peu plus pour revenir à l'état de son. Le plan se termine par trois « *hoy* » clairement prononcés comme pour conclure cette prière atypique.



Dans cette séquence, la voix de Dafoe est plus importante que les paroles qu'il prononce. Les mots n'ont que peu d'importance même s'ils rajoutent évidemment une profondeur par leur négativité et leur fatalisme. La sonorité de ceux-ci, toutefois, est presque musicale, envoûtante. Ce n'est pas la première fois que des éléments du film, mis en place par Nemo, rappellent des pratiques de culte, comme la mise en place d'un autel destiné aux boulons qu'il parvient à détacher du plafond, sa porte de sortie, ou sa construction finale. La répétition saccadée des mots combinée à la voix rauque de Willem Dafoe oriente l'oreille vers l'effet que les mots produisent plutôt que leur sens, la forme l'emporte sur le fond. S'ils avaient été remplacés par d'autres sons, des mots incompréhensibles ou inventés, l'effet direct produit sur le spectateur, à savoir l'impression que Nemo est pris dans une sorte de prière ou d'état méditatif, aurait été semblable. Si les mots ajoutent effectivement une plus-value lorsque la scène est étudiée seule, sans tenir compte des autres séquences qui l'entourent, dans un contexte plus large cette plus-value est minime. Le public sait que Nemo est en piteux état, qu'il ne mange presque rien et n'a donc que peu d'énergie et que s'il ne parvient pas à sortir rapidement de sa luxueuse prison, il mourra. Le choix de ces phrases est donc logique et fait sens dans la continuité du récit. L'important reste donc ici l'effet ressenti plutôt que son contenu.

Conclusion

Inside, dans l'optique de notre recherche et de notre problématique, semble rassembler en une seule et même production toutes les utilisations classiques que le cinéma fait du langage : le dialogue, le monodiscours, la voix-off et le silence. D'une certaine manière, il catalyse ce qu'est ce travail : une quête sur l'utilisation du langage et de la voix et des divers effets qu'ils peuvent produire dans un film, selon leur contexte, leur utilisation et leurs émetteurs. *Inside*, au travers du personnage de Nemo, nous a présenté un éventail varié des possibilités linguistiques et vocales d'un personnage unique confiné dans un espace clos et restreint. En démarrant avec un modèle de base, celui du dialogue, il a pu évoluer vers des formes plus complexes et originales. Les monologues et soliloques qui parsèment le film produisent des effets allant des ressentis habituels d'un spectateur de cinéma à des observations d'une folie naissante en passant par de simples pensées explicitées. Le silence, qui est également très présent dans cette œuvre, n'en était un que selon le filtre de la voix. Le film est essentiellement muet mais pas silencieux, loin de là. Si Nemo décide de rester silencieux, par sa voix, il ne peut guère contrôler les bruits que son corps produit. La seule technique que *Inside* ne couvre pas est peut-être l'adresse au spectateur, en ayant conscience d'être observé par celui-ci. Cependant, ce type d'adresse dépasse les limites du film et de sa diégèse et devrait potentiellement être une catégorie à part.

Chacun de ces usages est utilisé avec parcimonie par Vasilis Katsoupis qui balance la parole avec des silences, les monodiscours avec de la musique. Rien n'est superflu du point de vue auditif, tous les sons ont leur place dans l'univers sonore du film, des monologues presque théâtraux aux bruits corporels. Les usages de la voix sont vastes et divers, allant des petits sons du quotidien aux longues tirades autosuffisantes.

Afin de pouvoir analyser clairement chacune de ces utilisations, la suite de ce travail consistera en trois grandes parties, selon les trois catégories de voix et de langage mises en avant dans le long métrage de Katsoupis : dialogue, monodiscours et silence. Chacune sera subdivisée en sous-chapitres s'intéressant à un de ses effets. De cette manière, nous pourrons approfondir chacun de ces points au travers d'un film précis réservé à cette section tout en gardant à l'esprit l'usage qu'en a fait Vasilis Katsoupis.

Chapitre II : Le dialogue

Le dialogue, base de la communication verbale interpersonnelle, était déjà présent dans les vues du cinéma des premiers temps, même s'il était inaudible par le public. En 1896, Edison produit dans son studio Black Maria le film *The Kiss*⁵², réalisé par William Heise. La vue capture le tendre baiser d'un couple, précédé d'un échange de paroles qui occupe la majorité de la bobine. Ce dialogue, toutefois, n'est pas audible par le public, qui ne peut que supposer le sujet de leur conversation. Ce court extrait est en réalité un moment choisi d'une comédie musicale de l'époque, *The Widow Jones* et plus précisément du baiser de l'acte I⁵³. On peut supposer que le public de l'époque, s'il était familier des productions jouées à Broadway, aurait pu connaître le sens de ces paroles échangées. Pour la captation d'un simple baiser, le cinéma puise déjà son inspiration dans le théâtre.

Dès le cinéma muet, donc, le dialogue était déjà bien présent même si inaudible. L'utilisation de cartons d'intertitres était une autre manière de faire comprendre les contenus d'une conversation aux spectateurs quand les indices visuels ne suffisaient pas ou qu'une clarification était nécessaire. Ils rendent donc explicite ce que les images seules n'auraient peut-être pas permis de comprendre précisément. Des exemples de ce genre appuient l'évolution logique du cinéma vers une version parlante agrémentant des films déjà auto-suffisants d'une dimension (sonore) supplémentaire. Ce que le cinéma parlant apporte de nouveau (et de révolutionnaire) c'est la voix⁵⁴.

Dialogue dans des films au casting réduit

En ce qui concerne les films au casting réduit qui nous intéressent ici, l'emploi du dialogue n'est pas toujours évident. Comment, en effet, le personnage principal pourrait-il dialoguer s'il est seul, isolé, sans personne avec qui converser ? À moins de briser le quatrième mur et de s'adresser directement au spectateur, un personnage, pour s'engager dans une conversation, a besoin de quelqu'un qui pourrait lui répondre. Pour certains personnages, un objet inanimé ou un être imaginaire suffit comme interlocuteur ; sans attendre de réponse de

⁵² William Heise, *The Kiss*, États-Unis, 1896.

⁵³ NYPL for the Performing Arts, « NY Public Library's Technical Assistant Steve Massa on Broadway's First 'Kiss' », *Broadway world*, (30 mars 2016). <https://www.broadwayworld.com/article/NY-Public-Librarys-Technical-Assistant-Steve-Massa-on-Broadways-First-Kiss-20160330> (consulté le 29 avril 2024)

⁵⁴ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p. 24.

leur part, il peut parler et imaginer des conversations à double sens, comme le fait Chuck (Tom Hanks) avec Wilson dans *Cast Away*⁵⁵. Ces dialogues sont toutefois inaccessibles au public.

Le dialogue, tout comme la parole échangée, peut être scindé selon nous en trois cas de figures, trois tendances principales. Dans notre travail, seront considérées comme dialogue les conversations impliquant au moins deux personnages dont l'existence est connue du public, même si ce dernier ne les a pas (encore) rencontrés à l'écran. Ainsi, les types de dialogues abordés dans ce chapitre seront divisés comme suit :

- Au moins deux personnages visibles et audibles ;
- Au moins deux personnages audibles mais un seul visible ;
- Un seul personnage visible et audible, avec la présence attestée d'au moins un autre personnage.

De plus, un échange doit avoir lieu entre ces personnages, même s'il n'est vocalisé que par un des deux protagonistes. Dans l'exemple cité plus haut de *Cast Away*, Chuck s'adresse à plusieurs reprises à son ami-ballon Wilson sans que ce dernier ne lui réponde jamais. Wilson, un objet inanimé, ne participe en rien à la conversation, il n'est que le réceptacle des paroles de Chuck. Il doit y avoir une conversation entre les personnages, dans laquelle les parties concernées sont conscientes d'être impliquées dans une situation de communication et y réagissent, même silencieusement. Ainsi, une discussion entre deux personnages où l'un monopoliserait le temps de parole, ne laissant à l'autre que de rares instants où il peut intervenir (par des mots, des onomatopées ou des gestes seulement) pourra être qualifiée de dialogue dans le cadre de ce mémoire.

Les limites de ce qui peut être considéré comme dialogue n'étant pas toujours claires et difficilement délimitables, nous justifierons chacun de nos choix dont la classification de dialogue pourrait être disputée. Le but principal de ce travail n'est pas de classer précisément les utilisations de dialogues dans des productions cinématographiques, la séparation entre ces diverses catégories étant parfois floue.

⁵⁵ Robert Zemeckis, *Cast Away*, États-Unis, 2000.

II.1 Au moins deux personnages visibles et audibles, le dialogue classique

La première catégorie regroupe les représentations et utilisations classiques d'un dialogue ou d'une conversation : deux personnages physiquement présents échangent selon les codes habituels du dialogue au cinéma. Ce schéma se retrouve dans une majorité écrasante des productions cinématographiques contemporaines. Dans son livre sur la parole au cinéma, *La toile trouée*⁵⁶, Michel Chion qualifie cette utilisation du dialogue de « théâtral[e]⁵⁷ », la plus répandue dans le cinéma parlant. Les dialogues sont structurés et entièrement audibles pour le spectateur. Il s'agit souvent de l'élément central du film, qui coordonne la structure du récit et du montage : « [...] les changements de point de vue de la caméra soulignent et ponctuent le jeu des questions et des réponses, les silences éloquents, les prises de parole qui font coup de théâtre⁵⁸ ». Quand ils sont présents, les dialogues éclipsent le reste des éléments du film pour se placer au centre du récit et être le réceptacle de l'attention du public. Les aspects sonores et visuels qui occupent le reste de l'écran et du cadre sont relégués à l'arrière-plan afin de ne pas perturber le bon déroulement des dialogues. Ainsi, la parole domine toujours ce qui l'entoure dans cette conception classique, qu'il s'agisse de bruits ambiants, d'autres paroles ou de musique, diégétique ou non. Du fait de cette mise en scène, le terme « théâtral » choisi par Chion – même si ce dernier conçoit qu'une dénomination spécifique au cinéma devrait être mise en place – fait sens ; le théâtre classique est effectivement organisé autour de la parole, qui domine notamment l'action. Si le comédien de théâtre ne s'exprime pas clairement et correctement, il devient un frein au bon déroulement de la représentation. Ce type d'usage peut être également qualifié de vococentriste.

Room et le dialogue confiné

Dans les films au casting réduit, ce type de conversation est très courant également, c'est le cas dans la majeure partie de *Room*⁵⁹, film où une mère (Brie Larson) et son fils (Jacob Tremblay) sont captifs dans une pièce unique, avec pour seul contact extérieur leur ravisseur. Enfermé depuis sa naissance, le petit garçon ne conçoit même pas l'existence d'un monde extérieur, la pièce dans laquelle ils vivent étant les limites de son univers. Contrairement à la

⁵⁶ Michel Chion, *La Toile trouée*, Paris, Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1988. <https://archive.org/details/latoiletrouee0000chio/page/n5/mode/2up?view=theater> (consulté le 2 mai 2024)

⁵⁷ *Ibid.*, p. 92.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 93.

⁵⁹ Lenny Abrahamson, *Room*, États-Unis, 2015.

mère, qui a eu une vie à l'extérieur avant son enlèvement et a donc eu des contacts avec d'autres personnes, son fils, Jack, ne peut s'adresser qu'à sa mère et aux objets inanimés qui composent leur pièce de vie. En effet, si le ravisseur de Joy, la mère, est, on le comprend assez rapidement, le père du petit Jack, celle-ci lui interdit toute interaction avec lui, il ne peut pas même le voir. Du point de vue de Jack, sa mère est la seule source d'interaction à sa disposition, la seule personne avec qui il puisse réellement converser. Leurs échanges sont très classiques et conventionnels et ne perturbent pas le spectateur, que le contexte intéresse sûrement plus. La différence notable entre le théâtre et le cinéma, pour la mise en scène de ce genre de films ou scènes, réside dans l'échelle de plan variable dont le cinéma dispose. La possibilité de varier le cadrage et la taille des plans, qui offrent au public des visions différentes parfois d'une même action, permet d'orienter le regard du spectateur là où le réalisateur/l'auteur veut les mener. La caméra peut rester fixée sur Joy pour voir ses réactions même si ce n'est pas elle qui parle à ce moment donné. Le spectateur n'a d'autres choix que de suivre le mouvement de la caméra, il n'est qu'un observateur passif incapable d'influer sur la représentation.

Room fait entrer le spectateur dans l'intimité de ce duo mère-fils, littéralement et métaphoriquement. Coincé dans cette pièce unique, déjà trop petite pour les deux personnages, la caméra occupe un espace précieux et encombre leur lieu de vie. De par cette proximité inévitable, la caméra (et par prolongement le spectateur) est proche des personnages, forçant un cadrage rapproché allant du plan moyen au gros plan. La petite taille de Jack lui permet encore de bouger à sa guise dans « Room », le nom affectueux donné à cette pièce ; Joy, elle, ressent plus ce confinement – de l'espace et du cadre. L'enfant peut entrer entièrement dans ce cadre filmique tandis que Joy y est majoritairement fragmentée, la caméra étant trop proche pour pouvoir cadrer son corps entier dans une position normale. D'une certaine manière, la façon dont chacun d'eux entre dans le cadre reflète leur relation avec « Room » : pour Jack, au début du film, cette pièce est tout ce qu'il connaît du monde, il ne peut concevoir qu'il existe quelque chose en dehors de ces quatre murs⁶⁰ :

MA (CONT'D)

Where do you think Old Nick gets our food?

JACK

From TV by magic.

MA

⁶⁰ Emma Donoghue, scénario de *Room*, 2014, p. 25. <https://thescriptlab.com/property/room/> (consulté le 3 mai 2024)

There's no magic! Everything we see on TV - it's pictures of real stuff and real people in the world.

JACK

Dora's real for real?

MA

No, sorry, not Dora, she's just a picture, but the other ones, with faces like ours - and there's real streets and oceans, dogs, cats

JACK (OVERLAPPING)

No way. Where would they all fit?

MA

Just out there, in the world.

Ma, elle, a connu le monde extérieur et se sent enfermée, limitée, dans cette prison qu'elle occupe depuis plus de 7 ans maintenant. Cet espace ne lui suffit pas, si son corps est bel et bien coincé entre ces murs, son esprit, lui, est à l'extérieur, avec les souvenirs de sa vie d'avant. Cet enfermement se répercute sur les dialogues et la manière de s'exprimer de chacun. Jack est plein d'énergie, il parle sans cesse et son vocabulaire est limité aux choses de « Room » (pour lui, les choses qu'il ne voit qu'à la télévision ne sont pas réelles). Il s'adresse aux objets inanimés chaque matin comme s'ils étaient des personnes vivantes et ne pouvoir discuter qu'avec sa mère ne semble pas le déranger. Les paroles de Joy, en revanche, sont plus pesantes et terre à terre. Par moment, les discours de Jack semblent la fatiguer lourdement et elle peine à lui parler comme à enfant. Elle reste beaucoup plus souvent silencieuse que son fils et ne lui répond parfois que par un regard ou un léger sourire. Quand leur ravisseur vient les rejoindre, elle change de ton radicalement, passant de dominante à dominée. Bien que *Room* suive le schéma classique des dialogues de cinéma, les subtilités décrites ci-dessous produisent un effet sur le récit.

La parole au service du récit

Si nous nous intéressons de plus près aux dialogues échangés et à leur forme, on remarque que la distinction faite par Chion entre les dialogues dans le cinéma français et américain⁶¹ est ici confirmée. Le langage et la parole sont au service du récit pour le faire avancer et permettre au public d'en savoir plus sur les personnages et leurs histoires

⁶¹ Michel Chion, *La Toile trouée*, Paris, Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1988, pp. 69-71. <https://archive.org/details/latoiletrouee0000chio/page/n5/mode/2up?view=theater> (consulté le 2 mai 2024)

personnelles. Ces caractéristiques sont associées au cinéma américain par Chion. Dans le cinéma parlant français, et plus largement francophone, la parole reste fortement attachée aux traditions écrites de la langue, elle semble plus littéraire qu'en anglais (américain). Les conversations entre Jack et Joy exemplifient ce rôle que prennent le langage, la parole, et donc la voix, dans le cinéma parlant américain ; les échanges entre les deux personnages sont simples et terre-à-terre, ils ne se lancent (presque) pas dans des conversations philosophiques ou profondes sur leur situation mais se concentrent plutôt sur les éléments tangibles du quotidien. Évidemment, le fait que Jack n'ait que 5 ans dans le récit rend ce type de discussion bien improbable. Pourtant, Joy ne s'adresse jamais à lui sur un ton enfantin, elle lui parle comme elle parlerait à quiconque d'autre, comme elle discute avec leur ravisseur. Plus que son fils, Jack est surtout son seul interlocuteur, la seule personne avec qui elle peut avoir une relation d'égal à égal⁶². Ici, la voix et la parole sont au service du récit et non l'inverse.

Contrairement à d'autres films qui seront abordés plus tard dans ce travail, *Room* est très dépendant des dialogues, de la communication et des échanges verbaux entre les protagonistes. La première moitié du film, qui se passe entièrement dans cette pièce capitonnée, n'est que rarement ponctuée de silences. Et quand bien même il y en a, ils ont une fonction claire et transmettent à chaque fois un message, comme lorsque Joy, dont le moral est au plus bas après une rencontre assez explosive avec leur bourreau, reste alitée et muette pendant plusieurs jours, forçant son fils à se débrouiller et se divertir seul. On ne peut s'empêcher de voir un parallèle entre ces séquences et ce à quoi les premières années captives de Joy devaient ressembler : une pièce vide et silencieuse, sans personne avec qui discuter. Le silence véhicule donc un sens clairement perçu dans cette scène. Il permet au public de mieux connaître Joy et son passé sans qu'elle n'ait besoin de prononcer un mot.



⁶² Les discussions qu'elle a avec Old Nick, son ravisseur, ne peuvent être considérées comme égalitaires. Malgré l'intimité qui les lie, Joy reste une prisonnière de cet homme qui a un ascendant physique et psychologique sur elle.

II. 2 Au moins deux personnages audibles mais un seul visible

Cette catégorie soustrait à la vision du public un personnage tout en laissant sa voix audible. Du point de vue diégétique, le personnage « invisible » est bien existant, pourtant il n'apparaît pas dans le cadre, ou du moins pas simultanément à sa voix. Plusieurs situations peuvent mener à ce constat : une conversation par l'intermédiaire d'un autre médium (téléphone, haut-parleur, ...), une conversation entravée par un obstacle physique (une porte fermée, un mur, ...) ou encore si l'un des protagonistes n'a pas de présence corporelle tangible (une intelligence artificielle, un fantôme, ...). Évidemment, ces trois cas ne créent pas la même proximité entre le personnage et son interlocuteur ou encore le public.

La voix acousmatique

Michel Chion désigne ces situations, où un son se fait entendre sans source visible, d'acousmatiques⁶³ d'après le terme redécouvert par Pierre Schaeffer. Chion oppose ces sons à ceux dont la source est visible et qu'il appelle « son visualisé⁶⁴ ». Dans son livre sur *La Voix au cinéma*⁶⁵, il précise clairement que les sons acousmatiques et les sons visualisés ne diffèrent en rien au niveau sonore. C'est la présence ou non de leur source dans l'image qui décide dans quelle catégorie ils doivent être classés. Si l'on prolonge cette pensée, c'est la mise en scène qui définit, parfois seulement au montage, si un son sera acousmatique ou visualisé. Dans l'exemple théorique d'une conversation téléphonique, le réalisateur peut décider de tourner la séquence des deux points de vue des intervenants et de montrer les deux versants de la conversation. Au montage, pour quelque raison, il pourrait faire le choix de ne garder qu'un seul des points de vue et d'ainsi transformer un son visualisé en acousmatique, sans que le récit ne soit impacté. De la même manière, il peut décider de créer un champ/contre-champ artificiel entre les acteurs, rendant les voix acousmatiques chacune à son tour, en alternance, ou de simplement placer les deux prises de vue à l'écran simultanément par l'utilisation d'un *split screen*, comme l'a fait Stanley Donen dans *Indiscreet* (1958)⁶⁶. Les possibilités sont multiples.

Ne pas voir la source d'une voix donne à celle-ci une couche de mystère, voire de méfiance. Comment en effet faire confiance à une voix dont l'identité est incertaine ? La voix de la Mère dans *Psycho*⁶⁷, dont le visage n'est jamais montré à la caméra, perturbe le spectateur,

⁶³ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p. 30.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 31.

⁶⁵ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993.

⁶⁶ Stanley Donen, *Indiscreet*, États-Unis, 1958.

⁶⁷ Alfred Hitchcock, *Psycho*, États-Unis, 1960.

coincé entre la voix dominante de la Mère et les observations furtives de son corps tantôt frêle, tantôt meurtrier⁶⁸. Ce n'est que lorsque le subterfuge de Norman Bates (sa mère est morte et il garde son corps momifié) est révélé, en même temps que le visage de la Mère, que le spectateur « désacralise » cette voix. Chion l'explique dans son livre également : la désacousmatisation d'une voix n'est terminée qu'une fois le visage (et particulièrement la bouche) découvert⁶⁹. La vision du corps momifié de la Mère change rétrospectivement l'image que le public avait de la voix et celle-ci perd son caractère mystérieux et menaçant.

Donner corps à une voix ou au contraire laisser planer le doute quant à l'identité et au visage derrière ces apparitions sonores influence grandement la perception d'un discours. Une fois le mystère du visage (et donc de l'identité d'un personnage) révélé, ces voix jusqu'alors sans corps perdent de leur aura et retrouvent une humanité, elles sont démystifiées.

II.2.a L'intermédiaire d'un autre médium

Dans *Buried*⁷⁰, le protagoniste, seul personnage à apparaître à l'écran, est isolé du reste du monde mais toujours capable de communiquer avec l'extérieur *via* un intermédiaire, un médium. Le personnage principal de ce film, Paul Conroy (Ryan Reynolds), a été enfermé dans un cercueil par des Iraquiens afin de l'échanger contre une rançon. Avec lui sont enterrés, entre autres, un téléphone portable et un stylo. Pendant 1h30, Paul va tenter de sortir de cette tombe en discutant avec les Américains qu'il parvient à contacter tout en répondant aux ordres de ses ravisseurs, toujours grâce au téléphone mis à sa disposition.

***Buried* et *Kill Bill* : vol. 2, la parole enterrée**

L'effet de l'isolement d'un personnage n'est pas mis en scène, filmé, et monté de la même manière s'il s'agit d'un film complet ou d'une scène seulement, il en va de même pour sa voix ou ses paroles. Dans *Buried*, tout comme dans une scène de *Kill Bill* : vol. 2⁷¹, le personnage principal est enfermé dans un cercueil et tente de s'en échapper. Ces scènes démarrent même toutes les deux sur un même plan, à savoir un écran totalement noir où seuls les quelques sons émis par le protagoniste sont audibles. À première vue, la seule différence notable entre le film et la scène est leur durée, 94 minutes pour *Buried* pour seulement 7 minutes

⁶⁸ Michel Chion, *op. cit.*, pp. 129-136.

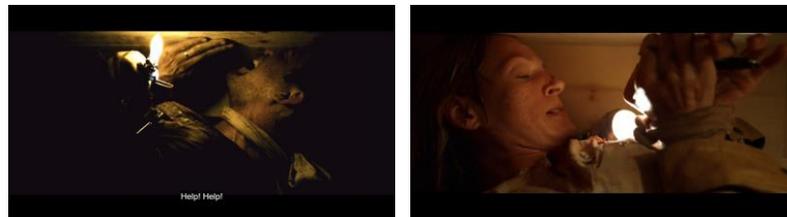
⁶⁹ *Ibid.*, p. 38.

⁷⁰ Rodrigo Cortés, *Buried*, Espagne/Royaume-Uni/France/États-Unis, 2010.

⁷¹ Quentin Tarantino, *Kill Bill* : vol. 2, États-Unis, 2004.

dans le deuxième volet de *Kill Bill*. Les moyens pour divertir le spectateur sont donc bien différents. La séquence du film de Tarantino, entrecoupée d'un chapitre faisant office de flashback, est très rapide et ne permet presque pas au spectateur d'avoir une idée du temps qui s'est réellement écoulé pour le personnage d'Uma Thurman. En ce qui concerne le film de Cortés, la perception du temps n'est pas totalement limpide non plus, mais on peut supposer que la durée diégétique est presque égale à celle du film.

L'esthétique de ces deux exemples, même si leur sujet est identique, crée une ambiance différente ainsi que d'autres attentes. Dans le film de Tarantino, il est peu probable que sa protagoniste, La Mariée, demeure enterrée et que le film se termine de cette manière. Pour celui de Cortés en revanche, le spectateur ne peut qu'espérer que le personnage s'en sorte, mais avec beaucoup moins de conviction que dans le premier cas. La séquence de *Kill Bill* est donc très rythmée, laissant peu de place à des moments d'inactivité du personnage. Il ne s'agit que d'une étape de sa quête, un obstacle qui la retarde. Pas besoin donc que Tarantino appuie sur la durée de son enfermement, il réduit l'action à son essentiel – analyse, préparation, évation – pour ne pas freiner le déroulement général de son film. Le spectateur sait qu'elle va s'en sortir, même s'il prétend un instant que non ; le réalisateur n'a donc pas besoin d'insister plus que de raison sur la séquence.



Dans *Buried*, la focalisation interne du spectateur lui fait ressentir les mêmes doutes et angoisses que le personnage. Le public n'est pas plus au courant de la situation que le protagoniste, Paul. Le spectateur n'en sait pas plus que lui quant à la localisation du cercueil ou la véritable identité des personnes à qui il s'adresse. Il ne peut donc s'identifier à aucun autre personnage que celui de Paul et ne peut que suivre en temps réel le déroulement de l'action. Le choix conscient de la mise en scène d'enfermer le spectateur de la même manière que son personnage, combiné à l'utilisation de plans serrés et des luminosités faibles et variables, crée une atmosphère oppressante dans laquelle une tension constante captive le spectateur, presque comme si sa propre vie était en jeu.

Caméra et proximité

Pendant l'entièreté du film, la caméra reste confinée avec Paul, le seul contact avec l'extérieur étant le téléphone et les quelques sons sourds qui nous parviennent d'en dehors du cercueil. Le spectateur est ainsi limité dans ses connaissances diégétiques mais également dans ses capacités à voir et entendre. L'œil et l'oreille du public, transposés dans le film par la caméra et le microphone, sont confinés à l'intérieur du cercueil et n'en sortent jamais non plus. Le film commence d'ailleurs par plus de 4 minutes de noir complet accompagné de légers sons avant que la situation soit mise en lumière. Ce phénomène d'audition invisible, qu'on pourrait presque qualifier d'acousmatique, sera récurrent tout au long du film, la scène finale se terminant également sur un écran noir accompagné d'une phrase, toujours en *off*, de Dan Brenner, l'homme chargé de son sauvetage : « *I'm so sorry, Paul. I'm so sorry* ». Presqu'acousmatique, en effet, dans le sens où lorsque Chion parle de son acousmatique, il désigne les sons dont la source n'est pas visible à l'écran, ce qui n'est pas totalement le cas dans ces deux scènes. Les sons de la scène d'ouverture sont localisés au sein du cadre, comme on le verra une fois que Paul illuminera le décor, mais leur source n'est pas directement visible pour le spectateur.

Si l'on s'intéresse de plus près aux dialogues du film, et en premier lieu à la manière dont ils sont présentés dans le scénario⁷², leur rédaction est classique et rien ne laisse entrevoir (mis à part les didascalies) que seul le personnage de Paul est visible à l'écran. Dans ce cas précis, c'est la mise en scène et non le récit (ou même le scénario) qui impose le confinement de la caméra et la concentration de l'image sur le personnage de Paul. Une autre mise en scène aurait pu faire le choix artistique d'avoir recours à des *split screen* ou à un montage alterné entre Paul et ses différents interlocuteurs, comme le fait Wes Anderson dans plusieurs de ses films, notamment *Moonrise Kingdom*⁷³ ou *Asteroid City*⁷⁴. On peut supposer que si la caméra n'était pas restée avec Paul tout au long de son épreuve, la tension éprouvée par les spectateurs aurait été moindre. Au fur et à mesure des minutes qui passent, le public se rapproche de plus en plus de l'état psychologique du personnage qu'il observe et ressent l'angoisse de cet espace confiné.

Le téléphone, une aide à la narration

Pour revenir à la comparaison utilisée plus haut entre *Buried* et la scène du cercueil de *Kill Bill : vol. 2*, la plus grande différence entre les deux personnages, mis à part leur genre, est

⁷² Chris Sparkling, scénario de *Buried* (Production draft, 25 juillet 2009), <https://thescriptlab.com/property/buried/> (consulté le 28 décembre 2023)

⁷³ Wes Anderson, *Moonrise Kingdom*, États-Unis, 2012.,.

⁷⁴ Wes Anderson, *Asteroid City*, États-Unis, 2023.

leur attitude face à la situation dans laquelle ils sont coincés. La Mariée, décidée à se venger de Bill coûte que coûte, se bat contre tous les obstacles sur son chemin, ce cercueil n'étant qu'une autre épreuve de plus à franchir. Paul, en revanche, est très loin de son quotidien (il est chauffeur poids lourd) et subit plus la situation que son homologue, ancienne tueuse à gages. Son seul outil pour se défendre est son téléphone, il ne peut qu'attendre qu'on vienne le sortir de son piège, n'ayant pas les capacités d'évasion pour y arriver seul. Au travers de son téléphone, ce sont bien ses paroles et sa voix qui devront trouver les mots justes pour s'en sortir. D'une certaine manière, ce téléphone est une aide à la narration, un moyen trouvé par le scénariste pour connecter son personnage à l'extérieur et au public. Il permet au personnage d'extérioriser ses pensées (et son plan), et au spectateur de mieux le comprendre et de s'y attacher. Sans ce téléphone portable, les enjeux n'auraient pas été si intéressants, la tension n'aurait pas été aussi présente.

Chion, toujours, qualifie le téléphone d'« instrument favori du suspens⁷⁵ ». Avant même qu'un récit commence, le spectateur ressent le besoin d'identifier une voix entendue au téléphone, peu importe les propos qu'elle tient. Beaucoup de films, souvent dans le genre de l'action et du suspens, reposent sur ce concept de la voix téléphonique dont l'identité doit être découverte. *Scream*⁷⁶ et *Phone Booth*⁷⁷ ont tous deux pour antagoniste principal une voix qui profère des menaces par téléphone à sa victime. Pour le spectateur, tenter de découvrir l'identité de cet individu avant qu'elle ne soit révélée devient le vrai enjeu du film. Cette curiosité est présente dans la vie réelle également : nous souhaitons toujours savoir qui est la personne à qui l'on s'adresse au téléphone.

Buried ne fait donc pas exception à la règle. L'anonymat des interlocuteurs de Paul – même si leurs noms sont connus, leur identité reste floue – est une source de réflexion pour lui, qui ne parvient pas à définir clairement à qui il peut se fier, ni qui lui permettra de sortir de ce cercueil avant qu'il ne soit trop tard. Même Dan Brenner, son allié dans cette épreuve, ne semble pas être entièrement digne de confiance. Plus le récit avance, plus l'aide de Dan semble inutile, voir factice. Le spectateur en arrive à douter de la véracité des propos des interlocuteurs de Paul, sont-ils censés l'aider ou lui nuire ? Sont-ils activement en train de le chercher ? Est-il réellement captif d'Iraquiens ? Veulent-ils réellement le sortir de ce cercueil ?

⁷⁵ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p. 65.

⁷⁶ Wes Craven, *Scream*, États-Unis, 1996.

⁷⁷ Joel Schumacher, *Phone Booth*, États-Unis, 2002.

L'acousmatisation des voix téléphoniques leur confère des pouvoirs et des caractéristiques spécifiques qui en font des personnages à part entière, même s'il ne s'agit que de voix. Ni Paul, ni le public ne peuvent localiser l'origine de celles-ci, avec lesquelles Paul ne devrait d'ailleurs même pas être capable d'entrer en contact⁷⁸. Sans pouvoir les fixer physiquement, à un endroit donné et défini, ces voix semblent surpuissantes et omniscientes, qualités acousmatiques⁷⁹.

Le choix de Cortés de ne jamais dévoiler physiquement les correspondants de Paul, tout en laissant le public les entendre, permet aux spectateurs de s'identifier à Paul, de se projeter en lui. Le spectateur est dans l'intimité du protagoniste, par la proximité physique de la caméra, intercalée entre Paul et les bords de son cercueil, et donc également par cette complicité sonore où le public entend tout ce qui est adressé à Paul. Le spectateur n'a pas plus accès au monde extérieur que le captif, la vision omnisciente et voyeuriste qu'il affectionne tant est hors de sa portée. Confiné, le spectateur ne peut qu'espérer que Paul s'en sortira, le libérant par la même occasion. Le dénouement sera toutefois autre ; Dan affirme à Paul qu'il est sur le point de le libérer, que tout va bien se passer, pourtant le film se termine de la même manière qu'il a commencé, par un écran noir et un silence oppressant.

III.2.b L'obstacle physique

Dans la même veine que l'usage d'un médium pour communiquer, deux personnages peuvent être séparés physiquement par un obstacle tout en se trouvant dans un même espace, conservant ainsi la possibilité de dialoguer. S'ils ne se voient pas forcément, les personnages impliqués sont conscients de la présence de l'autre et peuvent entretenir une conversation classique. Dans ces cas particuliers, la vue et le toucher n'ont guère d'importance, seule l'ouïe est nécessaire. Intermédiaire entre dialogue classique et dialogue médié, la présence d'un obstacle physique entre les communicants reste une contrainte qui influe sur la manière dont les échanges ont lieu. Dans certaines situations, les deux personnages impliqués se comprennent sans problème, dans d'autres, leur communication est entravée, partiellement ou totalement.

⁷⁸ De par la profondeur supposée de la tombe dans laquelle il se trouve, un appel satellite de l'Iraq aux États-Unis semble peu probable, comme souligné dans le film. À un autre moment également, une de ses interlocutrices lui affirme que par sa position géographique, il n'aurait pas pu appeler ce numéro.

⁷⁹ « L'étranger acousmatique [...] peut s'attribuer les pouvoirs acousmatiques, laisser entendre qu'il voit tout, sait tout et peut tout ». Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p. 65.

Fresh, tisser des liens au-delà des murs

Dans *Fresh*⁸⁰, la relation entre deux des personnages se limite pour la majorité du film à des discussions séparées par un mur. Noa (Daisy Edgar-Jones) rencontre Steve (Sebastian Stan) dans un supermarché et entame rapidement avec lui une amourette. Après seulement quelques rendez-vous, Noa accepte de partir en weekend avec lui, sans savoir exactement où il compte l'emmener. Leur weekend commence bien, mais après quelques verres Noa est droguée par Steve et se réveille plusieurs heures plus tard, enchaînée, à devoir écouter Steve lui expliquer qu'il la garde captive afin de vendre sa viande à des hommes riches avides de ce genre de produits. Noa va alors utiliser l'intérêt particulier que lui porte Steve pour gagner la confiance de celui-ci et jouer de ses sentiments pour tenter de s'échapper. La protagoniste discute presque toujours en face à face avec son geôlier et c'est avec Penny (Andrea Bang) que Noa communiquera au travers du mur séparant leurs cellules, grâce à une bouche d'aération.

Penny, tout comme Noa et bien d'autres femmes avant elles, est emprisonnée pour les mêmes raisons, et ce depuis plus longtemps que Noa. Enfermée dans une cellule mitoyenne à celle de la nouvelle arrivante, c'est elle qui entamera la conversation pour tenter de calmer la jeune femme, désespérée par ce qui lui arrive. Il faudra attendre une heure et demie pour que Penny soit offerte à voir « en entier » au public et à sa voisine de cellule. Toutefois, avant cette révélation, une version fragmentée de Penny sera visible pour le spectateur d'abord, pour Noa ensuite ; à une occasion, la caméra passera au-dessus (et à travers) du mur qui sépare les deux femmes, offrant une plongée totale sur Penny sans toutefois révéler son visage. Plus tard, son portrait photographié sera montré à Noa par Steve, elle pourra enfin mettre un visage sur cette voix, sa seule alliée pendant cette épreuve.

Pendant la majorité du film donc, Penny, pour Noa comme pour le spectateur, n'est qu'une voix, un personnage sans corporalité attestée. Elle remplit donc les conditions de l'acousmètre de Chion. Sa déacousmatisation n'est complète que lorsque Noa parvient à la libérer et que leur rencontre s'officialise enfin. Ce changement de rapport se fait d'ailleurs en même temps pour la protagoniste et le public ; mise à part la courte séquence abordée précédemment où la caméra révèle furtivement le corps partiellement démembré de Penny, le spectateur n'en sait pas plus que Noa, rendant cette révélation, couplée à sa libération, d'autant plus touchante.

⁸⁰ Mimi Cave, *Fresh*, États-Unis, 2022.



Comme dans le cas de *Buried* analysé précédemment, la caméra (et donc le spectateur), lors des interactions entre Penny et Noa, reste concentrée sur cette dernière, la protagoniste. Encore une fois, le spectateur peut concentrer toute son attention sur le personnage principal sans être forcé, par un champ/contre-champ par exemple, d'observer les deux intervenantes. Pour le récit de *Fresh*, le choix de se focaliser sur le point de vue de Noah majoritairement place le spectateur dans une incertitude, voir une curiosité, face aux activités de Steve, notamment concernant les morceaux de chair qu'il a prélevés sur Penny (Noa, dernière arrivante de cette ferme humaine, n'a pas encore été gravement mutilée). Contrairement aux interlocuteurs de *Buried*, la relation entre les deux femmes n'est pas ambiguë ; il est clairement établi, dès le début, qu'elles se trouvent dans la même situation (« *I can't help you. We're in the same boat* » répondra Penny aux appels à l'aide paniqués de Noa). Le doute qui planait sur les intentions des correspondants de Paul dans *Buried* ne se retrouve pas dans *Fresh*, où il est clair dès leur première rencontre que Noa et Penny font face à un ennemi commun dans leur lutte pour leur survie.

Les échanges de Penny et Noa sont le plus souvent calmes et posés malgré leur situation. Elles discutent le plus souvent de l'homme qui les a enlevées et de leur relation avec celui-ci – d'abord romantique au moment de leur rencontre, avant de se transformer en une haine emplie de violence. En opposition toujours avec *Buried*, où seul Paul Conroy était en mesure de décider à qui il voulait s'adresser (et quand), Penny et Noa ont la même influence sur leurs échanges, lançant l'une et l'autre des conversations et respectant le temps des paroles de chacune. Le rapport dialogique est ici égalitaire, tout comme dans une conversation normale et quotidienne. Leurs échanges fonctionnent sur le principe d'un va-et-vient régulier, alternant de l'une à l'autre, sans jamais s'interrompre ou se chevaucher.

Le traitement que le film fait de leurs voix est tout de même différent : le point de vue étant centré sur Noa, laissant Penny dans l'hors-champ en grande partie, le point d'audition fait de même. Le micro – et donc par prolongement l'oreille du spectateur – est aux côtés de la protagoniste, confiné dans cette cellule aménagée. La voix de Penny quant à elle se situe de l'autre côté d'un épais mur et n'est audible que par la bouche d'aération qui relie les deux pièces. Sa voix semble donc plus lointaine et n'est pas aussi claire. Penny, ou du moins sa voix,

semble très éloignée de la caméra et du micro, elle doit s'exprimer plus fort pour que ses propos soient entendus clairement par le public. De plus, un écho est ajouté à ses paroles, ce qui amplifie encore la sensation d'éloignement, de distance entre les cellules des deux femmes, qui sont pourtant adjacentes.

Lors de leur premier échange, Penny mentionne la présence d'une troisième captive, Mélissa, et l'interpelle. Celle-ci répond à cet appel en fredonnant une mélodie, ce qui permet à Penny d'expliquer à sa nouvelle voisine la perte de lucidité de Mélissa. Tout comme pour Penny, la voix de Mélissa est doublée d'une résonance et semble d'autant plus lointaine. Le traitement sonore de ces échanges, en plus d'installer les personnages dans le récit, permet de créer une carte mentale de l'agencement de leur prison. La révélation de l'espace plus tard dans le film confirmera la disposition des cellules qui sont effectivement côte à côte (d'abord celle de Mélissa, puis Penny au centre et Noa à l'autre extrémité). Penny, par sa voix seulement, décrit et met en place tous les détails entourant le récit central – son enlèvement, les femmes qui l'ont précédée, les intentions de Steve et, involontairement, la géographie du lieu – laissant ainsi à Noa le rôle d'accompagner le public dans le déroulement du récit. Les rôles sont ainsi partagés : Penny introduit, Noa développe, et toutes deux concluent leurs péripéties.

Évolution du traitement sonore de la voix

Au fur et à mesure que le récit avance – et qu'inévitablement Noa et Penny se lient d'amitié –, le traitement sonore de leur voix évolue. Plus précisément, les sons produits par Penny se font plus proches et l'écho rencontré lors de leur première conversation s'atténue, au point d'être à peine audible. Le contenu de leur conversation reste le même, mais le son de leurs paroles converge. La distance les séparant diminue, aussi bien littéralement que métaphoriquement, et ce changement est explicité à l'intention du public par des différences sonores de moins en moins notables. Au moyen du son, le film prépare le spectateur à ce qui va arriver, cette rencontre physique entre les deux femmes. Le terrain est préparé pour cette rencontre, qu'on sent de plus en plus imminente, par l'évolution du récit, les révélations partielles du corps de Penny et également, comme expliqué, le son.

La disparition de cet écho peut, d'un point de vue pratique, être analysée comme un raccourci de facilité technique ; plus besoin d'ajouter cet effet de distance sur une voix « pure », comme capturée lors de l'enregistrement. Une autre interprétation pourrait être qu'enfermées, ce type de communication (séparation par un obstacle solide inamovible) soit devenu le système d'échange de base de ces femmes captives. Plus besoin donc d'insister, pour le réalisateur, sur

la présence continue de ce mur. Tout comme les sons ambiants sont filtrés et mixés dans la majorité des films de fiction, souvent vococentristes, la réverbération et les autres traitements infligés à la voix de Penny sont atténués pour permettre au spectateur de se concentrer alors sur le contenu, le contexte étant bien établi.

II.2.c L'absence physique

La troisième possibilité pour un dialogue avec une seule des parties visibles que nous allons aborder est l'absence totale d'une présence physique de l'autre partie, représentée la plupart du temps par une voix seulement. Pour citer un exemple populaire, JARVIS, dans *Iron Man*⁸¹ et les films suivants de la trilogie, est l'assistant numérique du personnage principal et n'est qu'une voix. Des échanges ont donc bien lieu mais Tony Stark (Robert Downey Jr.), le personnage principal, ne s'adresse pas à JARVIS comme dans une conversation normale ; à la manière des intelligences artificielles comme Siri ou Google, Tony Stark interpelle JARVIS pour lui poser une question, par exemple, en continuant simultanément une autre action. Dans la diégèse, ce type de conversation suit la structure classique d'un dialogue, même si seulement un des intervenants est physiquement réel et présent. On pourrait argumenter qu'une intelligence artificielle telle que JARVIS est effectivement réelle et présente, notamment par les machines qu'elle contrôle et les interactions qu'elle a avec d'autres personnages. Toutefois, la voix qu'elle utilise n'est pas celle d'un être humain mais bien une création pour « donner vie » à la technologie.

Cette catégorie de dialogues où un seul des deux intervenants est tangible se retrouve souvent dans des films de science-fiction, où les intelligences artificielles autonomes ont toutes les qualités d'un cerveau humain. Dans une situation plus réaliste, il est difficile de trouver des films avec des dialogues dont les intervenants remplissent les conditions citées plus haut. Les films se situant dans l'espace, comme une station spatiale ou un vaisseau, ont souvent à leur bord un assistant artificiel pour faciliter la vie de l'équipage humain. C'est le cas de HAL dans *2001 : A Space Odyssey*⁸² ou de GERTY dans *Moon*⁸³. Le genre de la science-fiction facilite l'acceptation de personnages non-physiques, dont l'absence de corps est parfois la seule différence avec des personnages humains.

⁸¹ Jon Favreau, *Iron Man*, États-Unis/Canada, 2008.

⁸² Stanley Kubrick, *2001 : A Space Odyssey*, Royaume-Uni/États-Unis, 1968.

⁸³ Duncan Jones, *Moon*, Royaume-Uni/États-Unis, 2009.

Her, amour et immatérialité

Dans *Her*⁸⁴, le protagoniste, Théodore Twonbly (Joaquin Phoenix), tombe amoureux d'une intelligence artificielle créée pour répondre à tous ses besoins. Cet IA, Samantha (Scarlett Johansson), n'est qu'une voix représentant un système d'aide, une sorte d'assistante personnelle numérique. Samantha est tout de même programmée pour apprendre et s'améliorer, ce qui lui permet d'évoluer aux côtés de Théodore et de développer une relation amoureuse avec lui, ainsi que sa propre personnalité. Samantha n'a donc pas de corps, ce qui lui pose quelques problèmes, ainsi qu'à Théodore. Cette barrière ne les empêche toutefois pas de tisser une relation amoureuse ni même d'avoir des relations sexuelles, dans les limites du possible. Le film de Spike Jonze est donc une histoire d'amour atypique où seul un des protagonistes est visible, pour le spectateur comme les personnages.

L'immatérialité du personnage de Samantha se fait presque oublier dans le film, du fait de sa voix très humaine, l'omniprésence de l'intelligence artificielle dans la diégèse, mais surtout par la façon dont sa relation avec Théodore fonctionne. Dans le futur plus ou moins proche de *Her*, la communication par internet à l'aide d'écouteurs est chose courante, leurs conversations en public ne dénotent donc pas. Théodore discute avec Samantha comme il le ferait avec n'importe qui d'autre, au téléphone. Au début du film, Théodore a une conversation de ce genre un soir avec une femme anonyme, conversation qui se transforme en sexe par téléphone. Comme l'intérêt de ce genre d'échange repose sur l'absence de vision, le fait d'imaginer ce qui est dit apporte une autre sorte de plaisir. Ce n'est donc pas étonnant de voir avec quelle facilité il discute avec Samantha, avant de passer à la vitesse supérieure et de se lancer dans une relation sexuelle, toujours sans contact physique.

À l'opposé de la scène de « téléphone rose » citée précédemment, la première fois de Théodore et Samantha se fait sans que le spectateur ne puisse rien voir, l'écran est totalement noir. Tout comme pour les protagonistes, le plaisir visuel est refusé au spectateur, l'audition est le seul sens à être titillé. Après avoir échangé quelques paroles sensuelles explicitant leurs envies de contact (« *I wish I could touch you.* » // « *How would you touch me ?* »), ils se lancent dans ce que l'on pourrait qualifier de *roleplay*, énonçant leurs actes à voix hautes en imaginant qu'ils se produisent réellement, physiquement. L'image, qui était alors un plan rapproché du visage de Théodore, passe au noir par un fondu et la séquence continue sonorement uniquement. Les voix des deux protagonistes sont alors mises au même niveau pour la première fois, aucun

⁸⁴ Spike Jonze, *Her*, États-Unis, 2013.

d'eux n'ayant de support visuel pour le spectateur qui d'une manière assez voyeuriste partage l'espace des deux amoureux.



Cet écran noir peut être compris de plusieurs façons : soit comme un plan subjectif du point de vue des deux protagonistes (on voit Théodore fermer les yeux, rien ne dit que Samantha a accès à une caméra dans cette scène⁸⁵), soit comme un moment d'intimité offert par le montage, ou encore comme la représentation de ce qu'ils ressentent dans ce moment privilégié, comme ils l'expriment d'ailleurs⁸⁶ :

THEODORE
God, I was just - somewhere else with you. Just lost.

SAMANTHA
Yeah.

THEODORE
It was just you and me.

SAMANTHA
I know. Everything else just disappeared. And I loved it. Theodore.

Cette séquence est intéressante du point de vue de la relation qui lie Théodore et Samantha. Pour la première fois, il est explicité et rendu visuel pour le public l'union entre les deux amoureux. Jusqu'alors, la caméra devait rester focalisée sur Théodore pour montrer leur relation, filmer Samantha étant impossible. Lors de ce moment de tendresse toutefois, il est décidé de faire disparaître l'image de Théodore, pour le ramener au niveau sensoriel unique de Samantha : l'audition. On peut dire que cette scène suit le procédé inverse de la désacousmatisation de Chion ; à la place de révéler celui qui parle mais que l'on ne voit pas, Jonze décide de faire disparaître celui qui était visible, il acousmatise Théodore. Ce dernier rejoint Samantha dans sa puissance d'acousmètre. Ensemble, dans cet instant précis, ils voient

⁸⁵ Il a été établi que Samantha, tout comme les autres intelligences artificielles du film, peut utiliser les objets connectés qui l'entourent, notamment les téléphones, et peut ainsi « voir » au travers de ceux-ci.

⁸⁶ Spike Jonze, scénario de *her*, p. 44. <https://thescriptlab.com/property/her/> (consulté le 27 février 2024)

tout, sont partout et omniscients. Le monde extérieur n'a plus aucun pouvoir sur eux, ils sont dans leur bulle d'intimité, hors du temps, de l'espace et du cadre.

La voix de l'impalpable

Dès les premières répliques de Samantha, le spectateur remarque l'authenticité, l'humanité de sa voix qui contraste avec celle plus artificielle et mécanique du programme permettant d'installer l'OS1⁸⁷ qui deviendra Samantha. Théodore le remarque également dès le début et en informe sa nouvelle assistante : « *Cause you seem like a person, but you're just a voice in a computer*⁸⁸ ». Quant au spectateur, un détail lui rappelle sans cesse qu'il s'agit d'une intelligence artificielle et non d'une humaine : toutes les paroles de Samantha sont claires, posées et très nettes. Elles sortent directement de l'écran, comme le ferait une voix-off, et ne sont en rien modifiées par les sons ambiants, contrairement aux voix des humains visibles dans le cadre. La prononciation de Samantha est constante et mesurée une grande partie du temps, ses paroles sont toujours bien structurées et réfléchies, sans ajouts superflus.

Au fur et à mesure du film, toutefois, la voix de Samantha fluctue de plus en plus et devient progressivement plus humaine. Au niveau sonore, il devient de plus en plus compliqué de la différencier des voix humaines, si ce n'est par la distance qui la sépare toujours de l'univers sonore diégétique. Pourtant, l'évolution de son programme la déconnecte petit à petit du monde humain et, par extension, de Théodore. Elle se rapproche en apparence d'une voix humaine tout en s'éloignant de l'humanité qu'elle représente. Si ses inflexions de voix évoluent donc, son rapport avec le monde (sonore) extérieur ne varie pas. À aucun moment, Samantha ne semble partager l'espace des gens qui l'entourent. Volontairement sûrement, la voix de Samantha reste pure, sans être tachée des bruits de la vie quotidienne, dans lesquels les voix humaines sont noyées. Cette netteté découle également du système de communication de Samantha et des autres OS1, qui ne fonctionne qu'au travers d'écouteurs. Cette proximité entre Samantha et ses interlocuteurs – elle ne limite pas ses communications et relations à Théodore uniquement – contourne les sons externes pour se loger directement dans leurs oreilles, comme si elle leur chuchotait ses paroles. Ce que le spectateur entend, donc, revient à ce que les personnages écoutent dans l'intimité de leurs crânes. La bande sonore est alors composée d'un juste mélange

⁸⁷ « *Operating System 1* » désigne, dans le film, cette nouvelle génération d'intelligences artificielles capable d'évoluer, dont Samantha fait partie.

⁸⁸ Spike Jonze, scénario de *her*, p. 14. <https://thescriptlab.com/property/her/> (consulté le 27 février 2024)

(mixage) des sons ambiants de la diégèse et de la voix pure de Samantha, comme lors de son émission (et non de sa réception, où elle serait souvent teintée de ces sons ambiants).

L'acousmètre non-humain

Si l'on reprend les termes de Michel Chion, Samantha rentre parfaitement dans la catégorie de l'acousmètre, voire de l'acousmètre intégral. Il s'agit d'une voix qui a déjà été entendue mais à laquelle on ne peut accorder de visage (ou même de corps dans ce cas précis) mais qui peut toujours faire une apparition physique potentielle dans le cadre⁸⁹. On s'attend tout au long du film à ce que Samantha apparaisse à l'écran, d'une manière ou d'une autre, qu'elle soit *désacousmatisée*. Mais donner forme à Samantha ne serait-ce pas également la faire disparaître, lui faire perdre tous les pouvoirs⁹⁰ que Chion accorde à l'acousmètre ? Toute la beauté du personnage et de sa relation avec Théodore réside dans le fait qu'elle n'a pas de corporalité, ni pour Théodore, ni pour elle. Quand elle fait le choix d'avoir recours à un intermédiaire (humain) pour faire l'amour physiquement avec Théodore, il n'est pas surprenant que l'idée le choque, lui pour qui la Samantha qu'il connaît est suffisante à son bonheur.

Pourtant, Théodore va plier et laisser Samantha contacter une femme pour mettre en place cette relation triangulaire dans leur couple. Là encore, la voix est un élément déterminant de la séquence. Quand cette jeune femme, Isabella, arrive chez Théodore pour interpréter le corps de Samantha, elle ne prononce pas un seul mot et, après avoir récupéré l'oreillette et la minuscule caméra que Théodore lui tend, referme la porte d'entrée entre eux. Commence alors sa prestation : le corps d'Isabella (Portia Doubleday) devient le vaisseau de la voix de Samantha. Les deux femmes fusionnent pour former une partenaire parfaite pour Théodore, la mise en corps de Samantha.

Malgré les efforts des deux femmes, le subterfuge n'est pas suffisant pour Théodore qui ne parvient pas à voir Samantha dans le corps d'Isabella. Chion aborde ce problème au travers du classique *Singin' in the Rain*⁹¹ de Stanley Donen et Gene Kelly : coller la voix d'un personnage sur un autre qui mime les paroles d'un mouvement de lèvres⁹² ne suffit pas à les fusionner. La supercherie n'est révélée aux spectateurs diégétiques que par l'intervention de certains des protagonistes qui font tomber le rideau et dévoilent l'origine réelle de la voix.

⁸⁹ Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993, p. 32.

⁹⁰ *Ibid.*, pp. 35-38.

⁹¹ Stanley Donen et Gene Kelly, *Singin' in the rain*, États-Unis, 1952.

⁹² Michel Chion, *op. cit.*, pp. 123-124.

Dans *Her*, cette supercherie ne prend jamais. Les hésitations de Théodore sont peut-être dues à la non-synchronicité de la voix de Samantha et des lèvres immobiles d'Isabella, ou simplement au fait que pour Théodore, Samantha n'a et n'aura jamais de présence physique. Si cette partenaire de substitution agit et bouge comme Samantha aurait voulu le faire, elle ne mime pas ses paroles et n'utilise sa bouche que pour sourire ou embrasser. Impossible donc pour Théodore d'associer la voix dans ses écouteurs au corps, et principalement au visage, face à lui. Il s'agit d'un « impossible collage d'une voix sur un corps⁹³ ». C'est lorsqu'il pose les yeux sur le visage de cette inconnue que l'illusion est définitivement brisée pour Théodore. Il ne parvient plus à s'adresser à cette femme, à lui dire qu'il l'aime, comme il le fait habituellement avec Samantha. Le décalage entre la vision et l'ouïe est une barrière qu'il ne peut dépasser.

Une fois Isabella et Samantha séparées définitivement dans l'esprit de Théodore, elles ne le sont toutefois pas immédiatement pour le spectateur ; Théodore blesse accidentellement Isabella en commentant sur le tremblement de ses lèvres, ce qui pousse cette dernière à se réfugier, honteuse, dans la salle de bain. Le couple tente en vain de la reconforter et Isabella fait entendre sa voix pour la première fois. Pourtant, cette nouvelle voix n'est pas associée à un corps (on ne voit pas le corps d'Isabella prononcer ces paroles, la caméra reste dans la chambre avec Théodore tandis qu'Isabella est cachée derrière une porte) et se trouve ainsi au même niveau que la voix de Samantha, dans l'hors-champ.

À cet instant, la femme que l'on a vue, son corps, n'est guère plus qu'une coque vide attendant d'être habitée par une voix, une âme. En effet, « [s]i la bouche de l'acteur reste dissimulée, on ne peut vérifier cette *coïncidence temporelle* de ses mouvements avec les sons entendus, qui est encore le critère ultime de l'attribution et de la localisation de la voix sur un personnage⁹⁴ ». Comment être sûre que cette voix que l'on entend pour la première fois est bien celle de ce corps ? Le doute est d'autant plus grand que le nœud central du film concerne les voix sans corps. La séquence suivante effacera tout doute persistant en désacousmant Isabella et en montrant la concordance de sa voix et de son corps. Michel Chion écrit quelques lignes qui semblent parfaitement correspondre à cet extrait, du point de vue théorique et narratif :

« Sa *désacousmatisation* [de la voix pas-encore-vue], autrement dit, le simple fait de finir par montrer celui qui parle, est toujours comme une défloration, qui entraîne la perte des

⁹³ *Ibid.*, p. 129.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 119.

pouvoirs attachés à sa virginité d'acousmètre mais qui, en même temps, le fait rentrer dans le rang des humains⁹⁵. »

Rendre visible la voix d'Isabella par son propre corps, en plus de solidifier son existence en tant qu'être indépendant, lui rend une sorte d'humanité que son partage avec Samantha avait mis de côté. Cette « virginité perdue » dont parle Chion est autant celle de l'acousmètre que du corps de Samantha dont Isabella est la première représentation. Le rattachement d'Isabella à sa voix lui fait certes perdre sa qualité mystérieuse d'acousmètre mais lui ramène également toute son identité et rappelle – à Théodore, au spectateur et sûrement à elle-même – qu'elle existe en dehors de son rôle éphémère dans la relation du couple. L'utilisation du terme « humain » est intéressante également, il souligne la différence fondamentale entre Samantha et Isabella : la seconde, par sa corporalité, est ce que la première ne sera jamais.

La voix dissimulante

La question de la voix et de ce qui se cache réellement derrière est un des sous-textes de *Her*. En surface, le sujet est couvert par Samantha et les autres OS, dont les utilisateurs peuvent choisir le genre à l'installation ; en profondeur, c'est Théodore qui est au centre de ce questionnement. Son métier est d'écrire des lettres, souvent d'amour, pour d'autres personnes, il est une sorte de prête-plume de récits personnels. Toutefois, il n'écrit pas à proprement parler ces lettres mais les dicte pour qu'elles soient rédigées dans l'écriture du commanditaire. Sa voix est donc un outil – comme Samantha – qui transpose les paroles d'un auteur (Théodore) en celles d'un autre (le client). La voix de Théodore est tout aussi trompeuse que celle de Samantha. Chacun l'utilise à ses propres fins : travailler pour Théodore, s'humaniser pour Samantha.

La voix de Théodore est utilisée par d'autres pour faire passer des messages qui sont censés être personnels, venir du cœur. Samantha, elle, utilise une voix qui n'est pas réellement la sienne, elle est une création informatique reproduisant des ondes et vibrations qui ressemblent à une voix humaine. Dans ces deux cas, la voix est trompeuse, elle dissimule des choses non accessibles aux destinataires de leurs paroles. La voix unique de Théodore se cache derrière bien des lettres et des récits. Vers la fin du film, on apprend que cette pluralité peut également être associée à la voix de Samantha. Au fur et à mesure de son développement, Samantha s'émancipe, s'éloigne de Théodore pour vivre sa propre vie en dehors de sa relation avec lui. D'abord platoniques ou professionnelles, ces conversations extérieures qui lui permettaient de

⁹⁵ *Ibid.*, p. 35.

se développer évoluent en relations sentimentales. Ces échanges se font en parallèle de ceux qu'elle partage avec Théodore, elle peut se démultiplier pour être à plusieurs endroits au même instant. Leurs voix à tous les deux sont multiples et divisibles.



II.3 Un seul personnage visible et audible

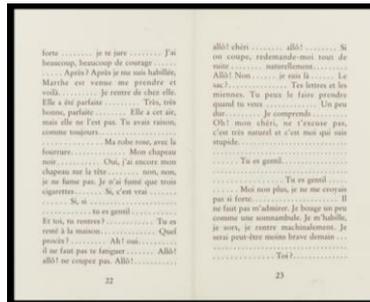
La dernière instance de dialogue que nous aborderons ici, et qui se rapproche le plus d'un monologue, est une conversation où seule une des personnes impliquées est audible et visible par le spectateur. Pour le public, toutefois, les films et scènes organisés selon ce principe diffèrent très peu d'un monologue, la différence majeure étant que les spectateurs sont conscients qu'il s'agit d'un dialogue qui ne leur est que partiellement audible. En rendant muettes les voix sortant d'un combiné de téléphone, par exemple, ces films exposent la curiosité (auditive) du spectateur. La performance de l'acteur unique est alors double, il doit à la fois jouer ses propres répliques et expliciter celles de l'Autre par sa corporalité et ses réactions muettes. Contrairement à tous les cas analysés précédemment, le spectateur en sait moins que le protagoniste. En effet, il n'a accès qu'au point de vue d'un des personnages, il lui est donc difficile d'avoir une opinion impartiale de la relation.

Cocteau, théâtre et cinéma

Pour illustrer ce type de dialogue, la pièce de théâtre de Jean Cocteau, *La Voix humaine*⁹⁶, qui met en scène une femme attendant le dernier appel téléphonique de son amoureux, semble être l'exemple parfait. Dans cette pièce, une femme est seule en scène dans son appartement mais interagit avec plusieurs autres personnes qu'elle entend dans son combiné téléphonique. Dans la version écrite par Cocteau, l'œuvre n'est qu'un long texte presque ininterrompu ne contenant que les paroles de cette femme. La forme du texte n'est d'ailleurs pas celle d'une pièce de théâtre classique : il s'agit d'un texte continu, sans indications de personnages et avec très peu de didascalies. Pas de pause donc, ni d'entracte possible puisque Cocteau a rédigé cette œuvre en un acte unique. Ce « dialogue-monologue », comme décrit

⁹⁶ Jean Cocteau, *La Voix humaine, pièce en un acte* (1930), Paris, Éditions Stock, 2002. <http://archive.org/details/lavoixhumaine0000coct> (consulté le 25 janvier 2024)

dans les notes de décor⁹⁷, ou « monologues à deux voix » sur la quatrième de couverture, ne laisse à voir qu'une des facettes de cette histoire. Les paroles entendues par la protagoniste ainsi que tous les détails qui se raccrochent à la voix de son interlocuteur (ton, intensité, volume, silences, intonations, soupirs, ...) ne peuvent qu'être imaginés par le public au travers des réactions du seul personnage qu'il voit et entend. Chaque représentation de ce texte, d'abord à la Comédie-Française puis dans les adaptations qui suivront, sera différente, tout comme la vision que le public se fera de cet homme à l'autre bout du combiné.



Après les premières interprétations de *La Voix Humaine* à la Comédie-Française par Berthe Bovy (1930-1941) et Louise Conte (1953-1962)⁹⁸, le texte de Cocteau fut transposé vers d'autres arts et média, à savoir l'opéra, le cinéma et divers enregistrements sonores, tout en continuant à être joué sur scène en parallèle⁹⁹. Au cinéma, la pièce de Cocteau a d'abord été adaptée par Roberto Rossellini dans la première partie de son film *L'Amore*¹⁰⁰, sorti en 1948, et servira ensuite d'inspiration plus ou moins libre pour trois réalisations de Pedro Almodóvar (*La Loi du désir* (1986), *Femmes au bord de la crise de nerfs* (1988) et *La Voix humaine* (2020))¹⁰¹.



⁹⁷ *Ibid.*, p. 15.

⁹⁸ Agatha Sanjuan, « La Voix humaine, La création de *La Voix humaine* à la Comédie-Française en 1930 », dossier de presse de la Comédie-Française, 10 avril 2012, pp. 6-7. <https://www.comedie-francaise.fr/www/comedie/media/document/presse-voixhumaine1112.pdf> (consulté le 25 janvier 2024)

⁹⁹ Wikipédia, « La Voix humaine (théâtre) », [https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_\(th%C3%A9%C3%A2tre\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_(th%C3%A9%C3%A2tre)) (consulté le 25 janvier 2024)

¹⁰⁰ Roberto Rossellini, *L'amore*, Italie, 1958.

¹⁰¹ Wikipédia, « La Voix humaine (théâtre) », [https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_\(th%C3%A9%C3%A2tre\)#Au_cin%C3%A9ma](https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_(th%C3%A9%C3%A2tre)#Au_cin%C3%A9ma) (consulté le 29 mars 2024)

Rossellini et la voix humaine

La Voce Umana est la première partie du film diptyque de Rossellini, *L'Amore* (1958), avec pour personnage unique Anna Magnani. Très proche du texte original de Cocteau, Rossellini modifie principalement la mise en scène et les points de vue (en plus de la langue parlée), que Cocteau avait volontairement laissés libres afin de libérer l'actrice de toutes entraves. Le montage et les possibilités qu'il offre permettent à Rossellini de déplacer son personnage à travers le décor mais de toujours garder cette proximité ainsi que l'intimité créée entre La Femme et le public. C'est donc bien la forme qu'il modifie et non le contenu, le récit reste inchangé dans ses grandes lignes. Certaines séquences sont d'ailleurs presque des traductions fidèles du dialogue-monologue original.

Toute l'attention est axée sur La Femme, le temps laissé aux réponses de l'Homme, explicité par les silences d'Anna Magnani, n'importe que peu ; on ne peut que spéculer ce que ces temps morts contiennent. Ce n'est que rétrospectivement, par l'intermédiaire de la réponse de La Femme que le spectateur peut tenter de recomposer le sens de ces paroles, sans jamais être sûr d'en saisir parfaitement les subtilités. Par ce parti pris, le spectateur est pendu aux lèvres de la Femme par laquelle il tente d'entendre l'Homme, de comprendre ses propos et, par prolongement, son point de vue sur la fin de leur amourette. Encore une fois, le public ne peut que faire confiance à la Femme et à ses réactions. Ne connaissant rien de ces personnages, on ne sait si elle est digne de confiance ou pourquoi leur relation en est arrivée à cette conversation téléphonique. Le public ne peut que se laisser porter par le flux de paroles, avant de se former sa propre opinion.

Dans *La Voce Umana*, le travail de Rossellini relève plus d'une transposition du théâtre au cinéma que d'une réelle adaptation, même s'il apporte des éléments nouveaux et y appose sa signature. On ne peut s'empêcher d'y voir une tentative de fixer la pièce de Cocteau, d'en capturer une version pour la postérité. Le film de Rossellini ne semble pas faire usage de tous les outils que le cinéma met à sa disposition pour créer une œuvre qui dépasse les versions théâtrales précédentes.



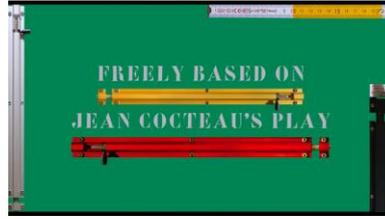
L'interprétation dramatique d'Anna Magnani, colonne vertébrale de ce film, fascine et intrigue même les spectateurs qui ne comprennent pas ses paroles. Elle fluctue entre un calme presque surhumain et des sanglots incontrôlés. Il est possible de comprendre ses sentiments et ressentis par sa voix et ses expressions seulement. Ici, la parole d'un côté et la voix et les expressions de l'autre racontent la même histoire, il n'y a pas de dissonance entre eux. Même lorsque La Femme, au début, ment à son amant sur le déroulement de la journée, on peut lire ce mensonge sur son visage également. Elle ne peut rien dissimuler au public si ce n'est l'identité de cet homme. Voix, parole et jeu d'acteur sont donc ici trois éléments séparés évoluant chacun à leur manière pour raconter cette histoire. Trois niveaux de langage mettant l'emphase sur des segments et des détails différents du récit. L'interprétation plus récente de Tilda Swinton dans la version d'Almodóvar perd quelque peu de cette force, le jeu de ces deux actrices ne suivent pas les mêmes codes et créent, d'après une base commune, des Femmes très différentes dans leur caractère.

Almodóvar et la voix humaine

Dans la plus récente adaptation du texte de Cocteau par Almodóvar, *The Human Voice*¹⁰², Tilda Swinton joue le rôle de La Femme, ici mise en scène comme une artiste excentrique. Tout comme dans le texte d'origine, La Femme est perdue dans sa vie quotidienne après la fin de sa relation avec un homme (qui semble être ici quelqu'un d'assez connu ou influent) et attend anxieusement qu'Il l'appelle une dernière fois. À l'inverse du film de Rossellini, Almodóvar ne fait que s'inspirer librement de Cocteau¹⁰³ et s'en éloigne stylistiquement et narrativement. La Femme n'est plus confinée à sa chambre seule, le contexte a été modernisé et des changements en découlent. De plus, le dénouement du film est presque l'opposé de celui imaginé par Cocteau. Pourtant, le contenu du dialogue-monologue reste appuyé sur les mêmes bases. On pourrait presque dire que c'est La Femme qui a changé, remise au goût du jour, plutôt que les paroles qu'elle prononce.

¹⁰² Pedro Almodóvar, *The Human Voice*, Espagne, 2020.

¹⁰³ On peut lire au début du film « *Freely based on Jean Cocteau's play* » Almodóvar reprend les prémisses et l'idée de Cocteau mais en change complètement le texte qu'il modèle selon ses personnages. Le clin d'œil est évident, tout comme l'écart pris face à l'œuvre originale.



À l'inverse des deux versions précédemment citées, le récit d'Almodóvar commence à l'extérieur du décor principal, dans une quincaillerie¹⁰⁴. Là-bas, La Femme discute avec un vendeur avant de repartir avec son achat, une hache, et son chien. De retour chez elle, l'attente de cet appel téléphonique commence. Toutefois, contrairement à celui d'Anna Magnani, le personnage de Tilda Swinton est actif, elle se déplace dans son appartement, se sert un verre de vin et se prépare. Quand vient enfin le moment de l'appel, elle enfile des écouteurs sans fil. L'utilisation d'un tel accessoire lui permet de garder sa mobilité et de ne pas être limitée dans ses déplacements par le fil du combiné. Pour le spectateur, ces écouteurs représentent un obstacle infranchissable, il n'aura jamais accès aux paroles de l'Homme.

À l'extrême opposé de Samantha dans *Her*, l'Homme de *The Human Voice* a bien un corps, supposément, mais pas de voix qui l'accompagne. Au lieu de libérer l'interlocuteur, les écouteurs le confinent aux oreilles de La Femme uniquement, laissant le spectateur en dehors de leur conversation intime. Tout comme chez Rossellini et Cocteau, la partie du dialogue de l'Homme n'est jamais audible pour le spectateur. Cependant, La Femme d'Almodóvar ne semble plus aussi fragile et émotionnellement dépendante de cet homme. Dans la version de Cocteau et son adaptation cinématographique italienne, c'est l'homme, malgré sa quasi-inexistence dans la diégèse, qui coupe l'appel. Dans le film de 2020, c'est La Femme qui raccroche, mettant ainsi fin à la relation (téléphonique et amoureuse). À la place de se morfondre sur cette « perte », elle va canaliser ses sentiments, mettre feu à son lieu de vie puis repartir sur de nouvelles bases, sans Lui.



¹⁰⁴ Le film débute en réalité sur une séquence où Tilda Swinton se déplace dans un hangar dans des tenues excentriques, sans lien apparent avec le récit qui va suivre.

Paroles et identification

Ici, contrairement aux exemples mobilisés dans la partie sur le dialogue classique par l'intermédiaire d'un médium, notamment *Buried* de Cortés, la pièce écrite de Cocteau (qu'on peut désigner de scénario de base pour les films de Rossellini et Almodóvar) omet déjà les paroles de L'Homme, remplacées par des points de suspension plus ou moins longs, tout comme les films omettront sa voix. Entrecouper le film de *reaction shot* de L'Homme n'aurait pas rendu service au récit et lui aurait enlevé son point de vue si original, tout autant qu'il aurait privé le public de ce plaisir de devinettes. Ce que L'Homme a à dire n'est pas pertinent, ce que Cocteau, Rossellini et Almodóvar tiennent à montrer à leur public est La Femme et ses réactions face à la rupture. Peu importe les raisons de cette séparation ou si l'un ou l'autre est fautif, le point de vue force le spectateur à s'identifier à La Femme et même à prendre son parti à certains moments. Sans avoir accès à l'entièreté de la conversation les réactions de La Femme ne font pas toujours sens.

Lors de notre première lecture du texte de Cocteau, le personnage de La Femme paraissait pathétique par moments, elle semblait s'écraser et se diminuer face à cet Homme qui, d'après ce que le texte laisse transpirer, la quitte pour se marier à une autre. La Femme ne lui reproche presque rien, prenant souvent tout le poids de l'échec sur ses propres épaules (« Oh ! mon chéri, ne t'excuse pas, c'est très naturel et c'est moi qui suis stupide¹⁰⁵ » // « mon chéri, je n'ai pas l'ombre d'un reproche à te faire¹⁰⁶ » // « [...] Je sais bien que cette opération est encore plus cruelle à faire de ton côté que du mien¹⁰⁷ »). Bien sûr les interprétations des paroles de L'Homme varient selon les individus et les points de vue, notre compréhension personnelle n'étant certainement pas universelle. Dans l'adaptation plus contemporaine d'Almodóvar, La Femme n'est plus cette chose fragile, dépendante des désirs et disponibilités de L'Homme. Elle est une personne à part entière qui comprend, vers la fin du film, sa vraie valeur et parvient à se libérer explosivement de cette relation et de l'emprise sentimentale de L'Homme.

Entendre et voir

Pour revenir à Chion et ses observations sur l'acousmètre, qu'en est-il de cette voix d'homme qui jamais n'est entendue clairement par le spectateur mais qui est bien là, du moins dans la version de Rossellini (des sons se font entendre hors du combiné, même s'ils sont

¹⁰⁵ Jean Cocteau, *La Voix humaine, pièce en un acte* (1930), Paris, Éditions Stock, 2002, p. 23. <https://archive.org/details/lavoixhumainepie0000coct/page/22/mode/2up?view=theater> (Consulté le 6 mai 2024)

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 24.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 57.

incompréhensibles) ? Puisqu'elle n'est pas entendue (ou du moins pas compréhensible) par le public, d'un point de vue purement théorique la voix de l'Homme ne peut être acousmatique. Dans la diégèse, les deux protagonistes se connaissent et se sont déjà rencontrés, La Femme a donc désacousmatisé l'Homme auparavant. Comment révéler l'identité d'une voix qui, elle-même, n'est pas encore connue ? Pour le spectateur, dans les versions de Cocteau et Almodóvar, la seule preuve que cet homme existe est la sonnerie du téléphone qui précède leur échange. Rien d'autre ne permet de confirmer avec justesse l'existence d'un correspondant, d'un homme qui aurait partagé un moment de la vie de cette femme. Chez Rossellini, cette analyse est plus difficilement justifiable ; si les paroles de l'homme sont inaudibles, il est toutefois possible de percevoir des sons venant du combiné. Il ne s'agit pas de phrases, pas même de mots, mais ces bruits suffisent à confirmer au public que La Femme est bien en conversation avec quelqu'un. Encore une fois, la non-audibilité de ce personnage ne touche que le spectateur, pas le personnage qui l'entend sans problème dans la diégèse.

II.4 Conclusion

Au travers de ce chapitre, nous avons pu observer diverses utilisations du dialogue et les effets qui en découlent. Notre analyse a tenté de se concentrer sur un éventail assez large de ces approches, même s'il est certain que d'autres sous-catégories auraient pu être mobilisées. Le nombre des personnages intervenant dans ces dialogues était également fort variable, allant de plusieurs personnages, comme dans *Room* ou *Her*, à un seul, notamment dans les diverses versions de *La Voix humaine*. Les langues de ces dialogues, même si majoritairement anglaises, n'ont pas influencé notre analyse ; notre point de vue étant centré autant sur la voix que la parole, la façon dont ces dialogues étaient prononcés importait autant, si pas plus, que leur contenu.

La première partie est consacrée au dialogue dit « classique », où tous les intervenants sont visibles et audibles, sans entrave. La contrainte imposée du casting réduit n'a pas produit de changements notables dans ces dialogues, en comparaison avec des films sans ces limitations, que ce soit dans leur forme ou leur contenu. La seule nuance observable dans *Room* est l'influence des interlocuteurs de Joy sur la manière dont elle s'exprime, dans son ton ainsi que ses propos. Ce film nous a permis de poser une base, un standard pour les échanges dialogiques dans des films au casting réduit : *Room* nous a permis de démontrer que malgré

l'éventail réduit de personnages parlants, les dialogues ne sont que légèrement différents de n'importe quel autre film sans ces contraintes.

La deuxième partie de ce chapitre s'est concentrée sur les dialogues où une partie des intervenants n'était pas visible, rendant le traitement visuel de ces dialogues plus complexe. Que ces personnages invisibles soient proches ou éloignés du protagoniste visible n'a pas, comme nous avons pu le voir, de grande influence sur les paroles échangées. Dans les exemples mobilisés, les dialogues restent fluides et bien construits. Que les personnages ne partagent pas le même espace physique n'a guère d'influence sur la réception de ces discours par le public, qui peut d'autant plus se concentrer sur les réactions non-verbales des personnages visibles, en particulier leurs expressions faciales. Si, dans certains cas, les paroles et la voix des personnages non-visibles sont modifiées, cela n'a aucune conséquence sur la compréhension des dialogues. Cet attachement à un seul personnage pour la majeure partie du film et la proximité qui en découle permet aux spectateurs de créer des liens affectifs avec ces personnages. Ceux-ci sont le seul point d'attache visuel offert au public qui partagent la focalisation du personnage, ils ont le même niveau de connaissance en ce qui concerne leur interlocuteur hors-cadre. Ainsi, plus qu'une entrave, ces procédés permettent aux réalisateurs d'orienter l'attention de leur public d'une manière assez subtile, sans influencer trop fortement le récit. L'intimité ainsi créée entre le protagoniste et la caméra se répercute sur le spectateur et oriente son attachement.

Enfin, ce chapitre se conclut sur le cas, plus rare, où un seul des intervenants est visible et audible par le public. Par l'exemple de la pièce de Cocteau et les adaptations dont elle a été la source, en plus de souligner les frontières parfois poreuses entre théâtre et cinéma, nous avons pu nous intéresser plus profondément à l'identification (orientée) du public à un personnage. Nous avons également constaté les effets d'une focalisation externe, où le personnage en sait plus que le public. Dans la même continuité que le chapitre précédent, la focalisation sur un seul des personnages force l'identification du public à celui-ci. Le récit repose entièrement sur le personnage à l'écran qui se doit de jouer un double rôle : son propre texte mais également les réactions aux réponses inaudibles de son interlocuteur. Il est l'émetteur d'un double discours : d'un côté, ses propres répliques qu'il prononce, de l'autre, les paroles de l'autre qu'il explicite par ses réactions.

Chapitre III : Le monodiscours

III.1 Définitions et usages

Avant de se lancer dans une analyse exemplifiée de scènes ayant recours à des monodiscours¹⁰⁸, il nous semble indispensable de définir ces types de discours et de tenter de les séparer en catégories claires et distinctes. En effet, les frontières entre ces catégories sont souvent minces et leurs distinctions portent parfois à confusion. Les nuances entre soliloque et monologue au théâtre ont notamment été beaucoup discutées, amenant fréquemment plus de confusion que de clarté, les auteurs se contredisant souvent. Ainsi, le monodiscours semble divisé en deux axes, eux-mêmes séparés en deux sous-catégories.

- Les monodiscours dépendant d'un dialogue : il s'agit principalement de la tirade, incluse dans un dialogue mais plus longue qu'une réplique classique, et de l'aparté, sorte de parenthèse dans le dialogue sans que ce dernier ne soit pour autant interrompu dans son développement¹⁰⁹.
- Les paroles ne nécessitant pas l'intervention d'un dialogue : le soliloque et le monologue dont les distinctions sont plus subtiles, les deux termes sont d'ailleurs devenus, dans certains cas, synonymes. Ces discours peuvent être adressés à d'autres personnages, présents ou non, aussi bien qu'à l'énonciateur seulement ou au public.

Dans le premier chapitre du livre *Le monologue contre le drame ?*¹¹⁰, Françoise Dubor tente de définir et délimiter le monologue et son usage dans un cadre théâtral¹¹¹. Elle y différencie le monologue d'autres styles de discours comme la tirade, l'aparté et le soliloque. La tirade et l'aparté, comme énoncé précédemment, dépendent de leur relation avec un dialogue qui les précède ou succède, et ne peuvent exister sans lui¹¹². Ces discours sont prononcés en présence d'autres personnages qui les entendent (dans le cas de la tirade) ou pas (l'aparté met

¹⁰⁸ Jean-Jacques Delfour, « Du fondement de la distinction entre monologue et soliloque », in *L'annuaire théâtrale*, n°28, automne 2000, p. 127. <https://doi.org/10.7202/041441ar> (consulté le 14 février 2024)

¹⁰⁹ Pascale Paré-Rey, « À la recherche de l'aparté dans le théâtre antique », in *L'aparté dans le théâtre antique. Un procédé dramaturgique à redécouvrir*, 2015, p. 5. <https://hal.science/hal-01445508> (consulté le 12 mai 2024)

¹¹⁰ Françoise Dubor et Françoise Heulot-Petit (dir.), *Le monologue contre le drame ?*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012. <https://doi.org/10.4000/books.pur.64857> (consulté le 10 décembre 2023)

¹¹¹ Françoise Dubor, « Chapitre I. Le Monologue, la question des définitions », in *Le monologue contre le drame ?* (dir. Françoise Dubor et Françoise Heulot-Petit), Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012, pp. 21-42. <https://doi.org/10.4000/books.pur.64881> (consulté le 10 décembre 2023)

¹¹² *Ibid.*, §24-25.

le dialogue en « pause » pour permettre au personnage d'exprimer ses pensées pour le public sans que cela ne coupe le dialogue qu'il entretient avec son interlocuteur). Bien qu'ils soient liés à une réplique dialogique, la tirade et l'aparté restent des formes assez indépendantes qui se suffisent à elles-mêmes dans la plupart de leurs apparitions. Ainsi, les dialogues qui les encadrent servent plus de base contextuelle et de tremplins que ce qu'ils ne sont une réelle nécessité.

Tout comme bien d'autres figures de monodiscours, la tirade est difficilement définissable. Ainsi, certains auteurs la définissent selon sa longueur uniquement qui doit être « d'un minimum de dix lignes de dialogues¹¹³ ». Cette caractéristique ne suffit cependant pas à distinguer la tirade d'autres formes longues comme le monologue ou l'aparté. Pierre Larthomas y ajoute alors deux particularités supplémentaires : d'un côté sa relation avec les répliques qui l'encadrent, de l'autre le contexte dans lequel elle est énoncée.

En effet, la tirade est essentiellement observable en comparaison avec d'autres répliques, plus courtes, qui font ressortir sa longueur¹¹⁴. Ainsi, plus les répliques qui la précèdent ou succèdent sont longues, plus la tirade devrait elle aussi s'étirer. Larthomas affirme également que la tirade apparaît « lorsque l'émotion grandit et/ou quand l'action atteint son point critique¹¹⁵ ». La scène doit être chargée émotionnellement et avoir de l'importance pour que la tirade soit invoquée (au théâtre). Dans cette optique, elle est autant une forme littéraire, écrite, qu'elle ne dépend du jeu de l'acteur et de l'intonation qu'il y confère.

Françoise Dubor tente également de séparer et spécifier le monologue du soliloque, deux formes très semblables qui, parfois, s'entremêlent. Les auteurs spécialistes auxquels elle a recours se contredisent non seulement entre eux, mais aussi au sein de leurs propres ouvrages. Dubor semble plutôt concevoir le monologue comme un discours prononcé par un personnage seul en scène et qui ne nécessite l'aide d'aucun autre personnage pour rebondir, et le soliloque comme les paroles prononcées par « un locuteur conscient de l'écoute¹¹⁶ ». D'autres sources pourtant inversent le sens des deux termes, le soliloque devenant une expression des pensées intimes du personnage, sans adresse particulière, et le monologue un discours du personnage

¹¹³ Frederick Tonge, *L'Art du dialogue dans les comédies en prose d'Alfred de Musset*, cité par Pierre Larthomas, *Le langage dramatique ; sa nature, ses procédés*, Paris, Librairie Armand Colin, 1972, p. 389. <https://archive.org/details/lelangagedramati00001art/page/388/mode/2up?view=theater> (consulté le 13 juin 2024)

¹¹⁴ Pierre Larthomas, *Le langage dramatique ; sa nature, ses procédés*, Paris, Librairie Armand Colin, 1972, p. 391. <https://archive.org/details/lelangagedramati00001art/page/n3/mode/2up?view=theater> (consulté le 18 mai 2024)

¹¹⁵ *Ibid.*

¹¹⁶ Dubor, *op. cit.*, §16.

destiné à d'autres personnages de la pièce (de théâtre)¹¹⁷. Le dictionnaire Larousse classe d'ailleurs monologue et soliloque comme des synonymes¹¹⁸.

Au théâtre, les différences entre ces deux discours sont somme toute minimales, et le spectateur lambda ne fera que rarement la différence entre les deux, même si la nuance sera perceptible. En cinéma, le public étant géographiquement et temporellement distant de l'acteur et du personnage, ce dernier ne peut donc s'adresser directement aux spectateurs, même s'il en produit parfois l'impression. Il est donc difficile de trouver deux définitions qui ne se contredisent pas sur un point de cette dichotomie.

Dans un chapitre du livre *Solititudes, écriture et représentation*¹¹⁹, Belinda Cannone explique les différences entre monologue (intérieur) et soliloque en littérature¹²⁰. En se basant sur des sources et auteurs littéraires, l'auteure parvient à formuler des définitions assez claires et concises, en cohérence avec celles de Dubor citées plus haut. Cannone précise également que la performance du monologue a lieu au même moment que l'expérience qu'il décrit ; il y a une simultanéité entre la parole et les actes décrits. En revanche, le soliloque est un acte plus réfléchi, rapportant des faits passés, connus en leur intégralité par le personnage, qui peut alors organiser son récit d'une façon plus libre.

Conclusion

Ainsi, le monologue et le soliloque seraient les deux faces d'une même pièce. Le monologue est la partie intime, le personnage ne s'adresse qu'à lui-même mais le public l'entend. Le soliloque, s'il est également quelque chose de personnel, est plus ouvert au partage et à la communication ; il ne s'agit tout de même pas d'un dialogue à sens unique, mais il reste adressé à quelqu'un ou quelque chose, présent physiquement ou non, sans jamais cependant n'attendre de réponse¹²¹.

¹¹⁷ Rayan Garcia, *Différence entre monologue et soliloque*, Prodiffs, <https://fr.prodiffs.com/article/difference-between-monologue-and-soliloquy> (consulté le 7 février 2024)

¹¹⁸ Larousse, « Soliloque », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/soliloque/73328> et Larousse, « Monologue », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/monologue/52341> (consultés le 11 février 2024)

¹¹⁹ André Siganos (dir.), *Solititudes, écriture et représentation*, Grenoble, Éditions littéraires et linguistiques de l'université Stendhal [Grenoble III] ELLUG, 1995.

¹²⁰ Belinda Cannone, « Monologue intérieur et soliloque », in *Solititudes, écriture et représentation* (dir. André Siganos), Grenoble, Éditions littéraires et linguistiques de l'université Stendhal [Grenoble III] ELLUG, 1995, pp. 179-188.

¹²¹ L'exemple explicite le plus simple est peut-être la prière. Adressée à une entité divine (existante ou imaginaire, selon les croyances de chacun), les paroles structurées transmettent un message réflexif du for intérieur du personnage (ou de la personne réelle) les prononçant. Pourtant, une réponse (orale) n'est jamais attendue.

Dans la cadre de notre travail, nous ne séparerons pas le monologue et le soliloque en deux catégories distinctes. Si ces deux termes ne sont pas clairement définis au théâtre, leur art d'origine, et que beaucoup d'auteurs continuent à les utiliser interchangeablement dans beaucoup de média, il nous semble fort compliqué de s'arrêter sur une conception et d'ensuite l'appliquer au cinéma où l'absence physique du public ajoute un nouveau niveau dans ce débat. Ainsi, dans les paragraphes qui suivront, monologue et soliloque renverront au même type de monodiscours, toutefois le terme de monologue, plus commun, sera favorisé. Celui-ci sera défini d'abord comme un discours prononcé par un seul personnage et qui ne nécessite pas l'intervention d'un autre personnage pour son développement, comme décrit par Françoise Dubor. Ensuite, mêlant les différentes acceptations de soliloque et monologue, il pourra être adressé ou non et en présence d'autres personnages ou seul dans le cadre. En ce qui concerne son contenu, nous suivrons les observations de Jean-Jacques Dufour qui le définit comme pouvant être autant délibératif qu'introspectif¹²². En définitive, nous retiendrons que les monologues sont différents du dialogue et qu'ils n'impliquent qu'un personnage prenant la parole indépendamment des paroles d'autres intervenants.

III.2 Introduction

Contrairement aux types de dialogues décrits dans le chapitre précédent, le monodiscours ne présuppose pas un échange entre deux parties mais est plutôt un *laïus* (souvent) ininterrompu d'un personnage dirigé vers le public, lui-même ou un ou plusieurs autres personnages, présents ou non. D'un point de vue purement théorique, *La voix humaine* de Cocteau et tous ses dérivés théâtraux sont des monodiscours en cela qu'un seul personnage est visible et audible. Même sur le papier, le script prend la forme d'un monologue en n'incluant que les répliques de La Femme ; ces adaptations ont été placées dans la catégorie des dialogues uniquement pour leur dialogisme narratif (et diégétique). La réception de ces paroles par le public suit la logique d'un monodiscours tandis que leur processus d'énonciation est celui d'un dialogue. En effet, dans sa définition classique, le monologue désigne un long discours prononcé par quelqu'un sans que celui-ci ne soit interrompu par quelqu'un d'autre¹²³. Le cas de *La voix humaine* ne fonctionne donc plus selon cette définition, La Femme étant à plusieurs reprises interrompue par les propos inaudibles de L'Homme, et cela dans toutes ses adaptations.

¹²² Jean-Jacques Dufour, *op. cit.*, p. 123.

¹²³ Larousse, « Monologue », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/monologue/52341> (consulté le 7 février 2024)

Dans le cadre de ce travail, les films repris dans ce chapitre suivront les caractéristiques générales suivantes : un personnage s'exprimant longuement sans être interrompu et sans forcément attendre de réponses à ses propos. Ces discours peuvent ainsi être adressés à quelqu'un d'autre que l'orateur, qu'il en soit auditeur ou non, dirigé vers le public, en brisant le 4^e mur si nécessaire, ou simplement suivant sa forme classique, à savoir être une réflexion à voix haute réservée au personnage qui l'énonce (et au public). Le procédé de la voix-off, même s'il remplit les conditions citées précédemment, ne peut être totalement associé au monologue. En effet, l'absence dans l'image du narrateur au moment où il prend la parole empêche la voix de s'ancrer dans le réel du récit et donne une dimension métaphysique à son porteur. Les monologues en voix-off ne seront donc pas abordés dans ce chapitre, sans pour autant réfuter le fait que, dans leur forme, ils correspondent aux caractéristiques énoncées plus haut. Les cas de monodiscours repris dans ce chapitre supposent donc l'existence diégétique de leur énonciateur ainsi que leur présence dans le cadre au moment où ils prononcent ces paroles.

Ce chapitre abordera sept instances différentes de monologues. Comme dans le chapitre précédent, nous débiterons sur une utilisation commune du monologue afin de poser les bases de ses usages. Viendront ensuite les monodiscours qui ont un lien avec des dialogues. D'une part, l'apostrophe, discours adressé à un personnage, souvent présent, d'autre part la tirade qui, nous l'avons vu, s'insère dans un dialogue. Les utilisations suivantes seront des adresses directes à des personnes absentes du cadre. Nous nous intéresserons en premier lieu aux adresses au public avant de retourner dans la diégèse et d'analyser des adresses à des personnages absents du cadre également mais existant dans la réalité du film. Le cas spécifique de l'aparté, combinaison hybride de l'apostrophe et de l'adresse au public, sera exemplifié au travers de plusieurs films. Le chapitre se conclura comme celui sur le dialogue par l'analyse d'un film inspiré d'un œuvre théâtre où le monologue est fortement présent.

III. 3 Le monodiscours classique

Par monodiscours classique nous entendons les formes les plus communes de parole monologique, à savoir les discours où l'énonciateur prononce ses paroles à lui-même, dans un but personnel et souvent d'autoréflexion. Ce type de discours est principalement utilisé dans le théâtre classique, notamment chez Shakespeare avec le célèbre « *To be or not to be*¹²⁴ »

¹²⁴ William Shakespeare, *Hamlet, Prince of Denmark* (acte III, scene I), 1603.

d'*Hamlet*¹²⁵. Le personnage d'Hamlet réfléchit, voire médite, à voix haute. Courant à l'époque de William Shakespeare, le soliloque se fait plus rare quand le théâtre tend vers le réalisme¹²⁶. Ces paroles ne sont donc pas destinées à un autre personnage. Si ces monodiscours sont énoncés en présence d'autres personnages, ceux-ci ne jouent pas un rôle important dans cette séquence, ils prennent le rôle de spectateurs, de réceptacle pour les paroles prononcées.

Une fois le parlant bien installé dans le cinéma, les personnages verbalisaient leurs actions et pensées en même temps qu'ils les jouaient, et se répétaient donc souvent. De nos jours, ces pratiques se font plus rares ou ont lieu dans des films au thème classique, souvent adaptés de pièces de théâtre ou de romans et reprenant alors leurs formes littéraires. Un tel exemple de monologue est observable dans *The Seven Year Itch*¹²⁷ de Billy Wilder. Sorti en 1955, ce film, comme les autres productions de son époque, n'hésite pas à avoir recours à de longues séquences où le personnage principal exprime ses pensées tout haut alors qu'il est seul en scène. Si l'impact est fort différent de celui d'*Hamlet*, beaucoup plus sérieux et pesant, le procédé est identique : expliciter les pensées du personnage pour permettre au spectateur de le comprendre en profondeur. Dans ces cas-ci, le monologue agit de la même manière qu'un narrateur interne omniscient dans la littérature, offrant les pensées et réflexions du personnage au public.

Le Whodunnit

Dans certains genres cinématographiques, le monologue est un élément essentiel et caractéristique. C'est le cas, entre autres, du *whodunnit*¹²⁸, sous-genre du récit policier où le point central est l'enquête et les indices qui parsèment l'œuvre plutôt que le crime. D'abord en littérature puis au cinéma, ce genre de récit se conclut souvent par la résolution d'un crime par l'enquêteur, en résumant pas à pas celui-ci et les indices qui ont permis d'en trouver le responsable. Dans la plupart des cas, l'enquêteur se lance dans un monologue théâtral et tout le monde – public, suspects et forces de l'ordre – sont suspendus à ses lèvres dans l'attente du dénouement. Parfois, ce rôle est donné au meurtrier afin qu'il explique de ses propres mots les raisons de son crime ainsi que la manière dont il l'a commis.

¹²⁵ William Shakespeare, « Hamlet, Prince of Denmark », in *The Works of Shakespeare*, New York, T. Y. Crowell, sans date, pp. 811-846

¹²⁶ Rayan Garcia, *Différence entre monologue et soliloque*, Prodiffs, <https://fr.prodiffs.com/article/difference-between-monologue-and-soliloquy> (consulté le 7 février 2024)

¹²⁷ Billy Wilder, *The Seven Year Itch*, États-Unis, 1955.

¹²⁸ Wikipédia, « Whodunit », <https://fr.wikipedia.org/wiki/Whodunit> (consulté le 13 mai 2024)

De par ses codes, le *whodunnit* laisse ses personnages se lancer dans des monologues qui dénotent parfois avec le rythme du reste du film où les péripéties et les conflits se sont enchaînés. Lors de ces monologues, les énonciateurs prennent leur temps, explicitent bien chacun des aspects de leur discours et vont même parfois jusqu'à laisser leur esprit vagabonder et spéculer sur les points qui n'ont pas (encore) été éclaircis. Ces orateurs ne sont que rarement interrompus même si d'autres personnages interviennent parfois dans ces monologues. C'est le schéma classique que suit les enquêtes de détectives bien connus comme le Sherlock Holmes d'Arthur Conan Doyle ou Hercule Poirot chez Agatha Christie.

Pour exemplifier ces cas particuliers, nous utiliserons deux *whodunnit* récents et originaux afin que leurs textes d'origine ou leurs adaptations précédentes n'aient pas d'influence sur leur forme. Il s'agit de *Knives Out*¹²⁹ et *See How They Run*¹³⁰. Dans le premier, c'est à l'enquêteur que revient le monologue final tandis que dans le second c'est au meurtrier que cela incombe.

Knives Out, la révélation

Knives Out suit l'enquête sur le suicide suspect d'Harlan Thrombey (Christopher Plummer), riche et célèbre auteur de romans policiers, la nuit de son 85^e anniversaire. L'enquête est menée conjointement par la police locale et le détective privé Benoit Blanc (Daniel Craig). Le spectateur suit majoritairement Martha (Ana de Armas), l'infirmière d'Harlan, qu'il voit inverser les flacons de deux médicaments, ce qui est supposé causer la mort du vieil homme. Harlan, pour protéger Martha, décide de mettre fin à ses jours tout en planifiant un alibi pour son amie. Dès le début, l'intrigue semble être dévoilée au public qui est le seul, mis à part Martha, à avoir connaissance de la vérité. Elle va être impliquée dans l'enquête par Benoit Blanc, qui la pense innocente, et va alors tenter de faire disparaître les indices qui pourraient révéler sa culpabilité. Elle va être aidée par Ransom (Chris Evans), le petit fils d'Harlan, qui va s'avérer être le véritable coupable dans cette affaire.

Le film se conclut donc sur le dévoilement de toute l'affaire par Benoit Blanc qui comprend que Martha, malgré ses aveux, n'est pas responsable de la mort d'Harlan. À la découverte d'un dernier indice qui innocente totalement l'infirmière, Blanc commence une réflexion à voix haute sur qui pourrait bien être le véritable coupable¹³¹ :

¹²⁹ Rian Johnson, *Knives Out*, États-Unis, 2019.

¹³⁰ Tom George, *See How They Run*, Royaume-Uni/États-Unis, 2022.

¹³¹ Rian Johnson, scénario de *Knives Out*, p. 105. <https://thescriptlab.com/property/knives-out/> (consulté le 14 mai 2024)

BLANC (CONT'D)

I spoke in the car about the hole at the center of this donut. And yes, what you and Harlan did that fateful night seems at first glance to fill that hole perfectly. A donut hole in the donut's hole. But we must look a little closer. And when we do, we see that the donut hole has a hole in its center - it is not a donut hole at all but a smaller donut with its own hole, and our donut is not whole at all!

LIEUTENANT ELLIOTT

Blanc I understand that this is amusing for you

BLANC

Why. Was. I. Hired? Why would someone hire me?

LIEUTENANT ELLIOTT

Someone fishing for any crime that could help reverse the will.

BLANC

I was hired before the sealed will was read. Yes, the person must have known the contents of the will. But one step further - that same person must have known a crime was committed, and further, if the intent was to reverse Marta's inheritance, they must have known that Marta was responsible.

(beat)

An intriguing combination of factors. Someone who knew what Marta did, wanted to expose it, but could not reveal how they knew.

Les autres personnages présents dans la pièce avec Blanc, à savoir Martha et le lieutenant Elliott (LaKeith Stanfield), tentent d'interrompre ou de compléter le monologue du détective mais même si celui-ci reconnaît leur présence et entend leurs propos, il continue sur sa lancée. Les interventions de Martha et du lieutenant Elliott s'intègrent parfaitement dans le fil des pensées de Blanc, comme s'ils savaient tous où ce monologue mène. Ces interventions permettent à Blanc de rebondir mais paraissent toutefois superficielles ; le détective aurait pu monologuer sans être interrompu et en arriver aux mêmes conclusions.

Les apports des deux personnages sont donc minimes, leur but est plutôt de rythmer le récit de Blanc, de le saccader. Comme le public, Martha et le lieutenant veulent être impliqués dans ce procédé de résolution. En interrompant Blanc et en lui posant des questions complémentaires ils gagnent du temps et des informations pour tenter de résoudre, eux aussi, ce mystère. Ce découpage de monologue se retrouve dans la séquence suivante également, où le personnage de Ransom fait son entrée dans la bibliothèque, là où les protagonistes l'attendent.

Benoit Blanc est alors convaincu de la culpabilité de Ransom et se lance dans un second monologue où il décrit ses faits et gestes le soir de la mort d'Harlan. Comme lors du premier monologue, le discours de Blanc est morcelé. Cette fois-ci, ce ne sont pas les personnages qui l'interrompent mais le film lui-même, par le montage. En parallèle de ces explications, la séquence nous montre en image les propos de Blanc, comme pour appuyer ses dires en *voice over*¹³² :

EXT. PRIVATE ROAD - NIGHT OF PARTY

Ransom's Porsche kills its lights and drives slowly down the private road, hooking a left at the CARVED ELEPHANT that marks the utility road.

BLANC (V.O.)

You return, careful to avoid the gate's security camera range.

EXT. WOODS - NIGHT OF PARTY

The Porsche parked, Ransom hacks his way through the woods.

BLANC (V.O.)

Then on foot up towards the house,

EXT. THROMBEY ESTATE SIDE YARD - NIGHT OF PARTY

The party is still going on inside. Ransom slips through the side gate, up towards the house, and up the trellis.

BLANC (V.O.)

You sneak in, up the trellis so as not to be seen by the rest of the family, who are still having their party downstairs.

Ici, le monologue est plus fluide, les autres personnages sont silencieux. D'une certaine façon, l'illustration des propos de Benoit par des images dissimule les autres personnages qui ne semblent plus savoir intervenir dans le monologue. En étant acousmatique, la voix de Blanc gagne en puissance et est capable de tenir silencieux les autres personnages, qui n'ont pas accès aux pouvoirs de l'acousmètre. C'est en étant dissimulé que Benoit Blanc peut tout révéler, que sa puissance domine. Il paraît omniscient.

See how they run, la confession

La dynamique de *See How They Run* est assez similaire : un meurtre a été commis pour mettre fin au tournage d'un film et un duo de policiers va mener l'enquête. Dans ce film, le

¹³² *Ibid.*, p. 109.

monologue final est prononcé par le meurtrier, qui l'utilise pour expliquer et justifier ses crimes. Le coupable, Dennis (Charlie Cooper), menace ses potentielles victimes, les membres de la troupe de théâtre jouant *The Mousetrap* (basé sur un drame de sa propre enfance), avec un fusil de chasse. Le film parodie quelque peu le genre du *whodunnit* en exacerbant ses caractéristiques, particulièrement au travers de personnages caricaturaux. Malgré les meurtres et le fait qu'ils soient menacés d'une arme, les protagonistes n'ont pas l'air effrayés et sympathisent même avec l'homme armé.

La scène n'est pas aussi cathartique que son homologue de *Knives Out*, le film ne se termine d'ailleurs pas sur cette séquence comme dans la majorité des films du genre. Le monologue, assez bref d'ailleurs, de Dennis n'a que peu d'effets sur son public qui tente à la fois de le reconforter et de l'empoisonner. Contrairement au développement de Blanc dans le film de Rian Johnson, les explications de Dennis n'apportent que peu d'informations supplémentaires sur la manière dont les crimes ont été commis. Il s'agit plutôt de l'explicitation de son mobile que de son *modus operandi*. Dans ce film, le public est plus intéressé par les relations entre les personnages que par le crime en soi ; le motif de Dennis n'est qu'un *MacGuffin*¹³³, un simple prétexte narratif.

Ces deux films, assez semblables dans leur forme, leur contenu et leurs dates de sortie, font des usages différents du monologue. Ils reprennent une des fonctions du monologue de théâtre : « [le] discours est indirectement destiné au public, qui est le seul à pouvoir pleinement en prendre acte.¹³⁴ ». Même si les énonciateurs s'adressent, dans la diégèse, aux personnages qui l'entourent, le récepteur final reste bien le public à qui le dénouement du crime est expliqué et, dans les deux exemples, visuellement explicité. Ces monologues sont nécessaires pour clôturer le récit et sont difficilement remplaçables.

III.4 L'apostrophe

Pour aborder chacun des aspects du monologue, il nous faut également nous concentrer sur des monodiscours adressés à d'autres personnages dont une réponse n'est pas attendue par

¹³³ The Chambers Dictionary, « MacGuffin », Edinbourg, Chambers, 2006, p. 895. https://archive.org/details/chambersdictiona0000unse_t2o2/page/894/mode/2up?view=theater (consulté le 3 août 2024)

¹³⁴ Françoise Dubor, « Chapitre I. Le Monologue, la question des définitions », in *Le monologue contre le drame ?* (dir. Françoise Dubor et Françoise Heulot-Petit), Rennes, Presses universitaires de Rennes, §10. <https://doi.org/10.4000/books.pur.64881> (consulté le 10 avril 2024)

l'énonciateur principal. Si les monologues sont habituellement destinés au personnage lui-même et, par prolongation, au public qui l'observe, dans certains cas ils peuvent également être adressés à d'autres personnages en scène, à la manière d'une apostrophe. Le personnage énonciateur monologue, tout en s'adressant à quelqu'un ou quelque chose d'autre¹³⁵. L'usage de l'apostrophe permet de réinsérer, au théâtre, les paroles monologuées dans une dynamique dialogique :

« Le monologue [...] est, dans le langage ordinaire, un accident ; jugé nécessaire par l'auteur dramatique, il constitue, par rapport au langage ordinaire, un écart ; l'emploi de l'apostrophe permet de réduire cet écart, de réintroduire l'opposition entre les deux premières personnes, opposition qui est le caractère fondamental du dialogue.¹³⁶ »

Les codes du théâtre permettent aux personnages de monologuer sans que cet écart au « langage ordinaire » ne vienne perturber le bon déroulement d'une scène. Le cinéma ne jouit toutefois pas des mêmes codes, ce qui peut rendre le monologue au cinéma artificiel et empêcher l'implication du spectateur dans le récit. L'apostrophe, qui se rapproche plus du dialogue en intégrant dans le discours un tiers, adoucit le monologue – pour le public comme les personnages – et lui rend une certaine fluidité, plus naturelle et ordinaire dans le langage commun.

Au cinéma, cette apostrophe devient un intermédiaire entre le monologue classique et la tirade. L'apostrophe d'un personnage, dans sa forme, se rapproche donc du monologue par la longueur et l'absence d'échange mais également du dialogue par la présence d'un autre personnage que l'énonciateur impliqué dans son discours. Ce second personnage est souvent conscient que les paroles lui sont adressées mais n'y répond pas, si même une réponse était attendue.

L'apostrophe étant plus subtile au cinéma qu'au théâtre, l'utilisation d'un vocatif n'est pas indispensable au monologue cinématographique adressé. Plus besoin donc d'être lyrique et d'interpeller des personnes ou des objets par leur nom complet ou en les pointant du doigt ; que le discours soit dirigé est suffisant. L'échelle de plan variable, et particulièrement le gros plan, ainsi que le montage rendent possibles ces apostrophes sans que le destinataire ne doive être identifié oralement par l'énonciateur. Il est possible de créer des liens entre deux personnages

¹³⁵ Pierre Larthomas, *op. cit.*, pp. 375-376.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 376.

par le montage uniquement. Les codes du cinéma signifient, par un champ/contre-champ par exemple, les relations entre deux personnages, même si l'un d'eux reste majoritairement muet.

Dans *Call me by your name*¹³⁷, le jeune Elio (Timothée Chalamet) découvre pendant un été l'amour qui peut éclore entre deux hommes, au travers de sa relation avec le plus âgé Oliver (Armie Miller). Elio et ses parents passent leurs vacances d'été dans leur villa italienne où ils seront bientôt rejoints par Oliver, un étudiant venu assister le père d'Elio dans ses recherches archéologiques de la région. Elio va s'attacher à cet homme durant les quelques semaines qu'il passera avec eux ; d'amitié à amour, Elio et Oliver se lieront rapidement et intensément. La fin du séjour d'Oliver met également un terme à leur idylle.

Après le départ définitif d'Oliver, Elio rejoint son père (Michael Stuhlbarg) dans son studio et ils discutent quelques instants de la relation entre Elio et Oliver, sans entrer dans les détails. Plus qu'une discussion, il s'agit d'un monologue du père à son fils, tout ce qu'il dit lui est directement adressé sans pour autant attendre de lui une réponse qui confirmerait ou infirmerait ses dires. Ce discours est autant une réflexion du père sur ses sentiments passés que des conseils pour son fils, venant de quelqu'un d'informé¹³⁸ :

PERLMAN (CONT'D)

When you least expect it, Nature has cunning ways of finding our weakest spot. Just remember: I am here. Right now you may not want to feel anything. Perhaps you never wished to feel anything. And perhaps it's not to me that you'll want to speak about these things. But feel something you obviously did.

ELIO looks at his father, then drops his eyes to the floor.

PERLMAN (CONT'D)

Look you had a beautiful friendship. Maybe more than a friendship. And I envy you. In my place, most parents would hope the whole thing goes away, to pray that their sons land on their feet. But I am not such a parent. In your place, if there is pain, nurse it. And if there is a flame, don't snuff it out. Don't be brutal with it. We rip out so much of ourselves to be cured of things faster, that we go bankrupt by the age of thirty and have less to offer each time we start with someone new. But to make yourself feel nothing so as not to feel anything - what a waste!

ELIO is dumbstruck as he tries to take all this in.

¹³⁷ Luca Guadagnino, *Call me by your name*, Italie/France/États-Unis/Brésil, 2017.

¹³⁸ James Ivory, script de *Call me by your name* (shooting script, 2016), pp. 89-90. <https://thescriptlab.com/property/call-me-by-your-name/> (consulté le 19 mai 2024)

PERLMAN (CONT'D)

Have I spoken out of turn?

ELIO shakes his head.

PERLMAN (CONT'D)

Then let me say one more thing. It will clear the air. I may have come close, but I never had what you two had. Something always held me back or stood in the way. How you live your life is your business. Remember, our hearts and our bodies are given to us only once. And before you know it, your heart is worn out, and, as for your body, there comes a point when no one looks at it, much less wants to come near it. Right now there's sorrow. Pain. Don't kill it and with it the joy you've felt.

PERLMAN takes a breath.

PERLMAN (CONT'D)

We may never speak about this again. But I hope you'll never hold it against me that we did. I will have been a terrible father if, one day, you'd want to speak to me and felt that the door was shut, or not sufficiently open.

Le texte, assez proche de celui du roman d'André Aciman sur lequel le film est basé¹³⁹, est doublé d'une musique au piano qui renforce l'effet poignant de l'échange. Elio écoute son père attentivement mais n'a pas les mots pour intervenir, toutes ses réactions sont concentrées dans son regard, qu'il a d'ailleurs du mal à fixer sur son père.

Cet extrait est plus proche du monologue que de la tirade, puisqu'il n'attend jamais de répartie de celui à qui il est adressé. Cependant il n'assume pas la forme classique du monologue qui limite l'échange au personnage seul, sans intervention extérieure. L'apostrophe – l'interpellation d'un personnage par un autre – est le juste milieu entre les deux formes. Elle permet au personnage énonciateur de parler librement en présence d'un autre sans cependant divaguer et s'enfoncer dans ses pensées personnelles. En orientant ses paroles vers un autre personnage présent dans la scène, l'énonciateur s'ancre lui-même ainsi que son discours dans le réel, dans l'instant présent. Le père d'Elio ne détache son regard de son fils qu'à une seule reprise ; il semble réfléchir alors à ses propres expériences, à son vécu passé en écho aux sentiments actuels de son fils. Au travers de son introspection, le père lie ses émotions et expériences à celles de son fils. De cette manière, il sait que ses propos sont justes mais il ne

¹³⁹ Matthew Jacobs, « Inside Michael Stuhlbarg's Heartbreaking Monologue From 'Call Me By Your Name' », *Huffpost*, 3 février 2018. https://www.huffpost.com/entry/michael-stuhlbarg-monologue-call-me-by-your-name_n_5a73799fe4b06ee97af0cc4f (consulté le 19 mai 2024)

rentre tout de même pas dans les détails, laissant le choix à son fils de s'exprimer à son tour ou de rester silencieux.

Ainsi, par cette apostrophe, le père monologue tout en étant pris dans une relation d'interdépendance avec son fils. Ces paroles n'auraient pu être prononcées si Elio n'avait pas été présent pour les entendre. La présence des deux personnages en un seul lieu et l'échange qui en découle n'est ici observable que par les images, le son n'indiquant que la présence du père. Pourtant, il s'agit bien d'une conversation entre les deux personnages, peut-être pas à un niveau sonore et clairement observable mais bien à un niveau plus spirituel et personnel.

III.5 La tirade

Vient ensuite la tirade, à mi-chemin entre dialogue et soliloque, longue séquence ou un personnage, en s'adressant à un autre, se lance dans un monologue solilocutoire. L'adresse de l'orateur à celui qui l'écoute se perd parfois dans le lyrisme de la tirade mais, en définitive, les paroles prononcées sont bien destinées à un interlocuteur et installées dans un dialogue. Une réponse est attendue à ces paroles, le personnage à qui elles sont adressées est conscient de son implication et du fait qu'il s'agit d'un échange, même si les répliques s'étirent en longueur. La différence avec l'apostrophe est le lien que la tirade entretient avec le dialogue. Elle intervient au sein d'un dialogue et dépend de celui-ci pour exister, elle ne peut être indépendante. L'apostrophe, elle, n'attend pas nécessairement de réponse et ne nécessite même pas la présence du personnage apostrophé ou une introduction dialogique.

*The Lighthouse*¹⁴⁰ met en scène deux personnages, Thomas Wake et Thomas Howard (alias Ephraim Winslow), deux gardiens de phare isolés sur leur île, luttant contre la nature et leurs esprits. N'étant que deux pour la quasi-totalité du film et ne pouvant quitter l'île, les deux hommes vont s'épuiser l'un l'autre jusqu'à ne plus pouvoir se supporter. Stylisé en noir et blanc, le film appuie sur la lourdeur de l'ambiance autant visuellement que dans les actes et paroles des protagonistes, s'enfonçant de plus en plus vite dans la folie de l'isolement.

À plusieurs reprises donc, Wake (Willem Dafoe) et Howard/Winslow (Robert Pattinson) se disputent, se maudissent et se battent. Leurs échanges s'enveniment rapidement et chaque conversation devient une dispute. Pourtant, à d'autres moments, ils ne semblent former qu'un ;

¹⁴⁰ Robert Eggers, *The Lighthouse*, États-Unis/Canada, 2019.

les scènes d’amour et de haine s’enchaînent à un rythme effréné¹⁴¹. Comme la tirade et le dialogue, les deux gardiens sont interdépendants, dans les meilleurs moments comme dans les pires.

Les protagonistes du film d’Eggers se lancent plusieurs fois dans ce genre de tirades théâtrales, où le temps semble s’arrêter autant pour le personnage silencieux que pour le public. Absorbé dans les longues phrases prononcées par Thomas Wake, son collègue-colocataire ne peut qu’être bouche bée, voire hypnotisé, par les paroles au caractère de malédiction du vieillard. Pendant près d’une page du script¹⁴², Wake pestifère contre son nouveau collègue après une simple dispute au sujet de sa cuisine. L’effet qu’Eggers veut faire vivre au public par ce texte est décrit dans les didascalies comme le ressenti de Howard/Winslow : « YOUNG sweats. What can he do? What can he say? Has he been cursed? Doomed?¹⁴³ ». La prononciation très émotionnelle et travaillée de cette tirade, combinée au vieil anglais du texte, participe à lui donner une sensation théâtrale. Si les conditions avaient été autres (film en couleur, plus de personnages, pas de huis-clos, anglais moderne, etc.), la tirade n’aurait pas eu le même impact. Le style du film et sa mise en scène influence donc la réception (et l’utilisation) du texte, tout comme la manière dont il est déclamé.

61.

OLD
Let Neptune strike ye dead,
Winslow!

OLD becomes dreadfully serious.

YOUNG is afraid. Silent.

OLD speaks more powerfully and passionately than any Temulaine of Lear. He calls out to the gods of the sea -- a man possessed!

OLD (CONT'D)
Hark, Triton, Hark!
Behold, and bid our father, the sea
king, rise up from the depths, full-
foul in his fury, black waves
teeming with salt-foam, to smother
this young man with posset
slime.

(C Young)
... to choke ye, engulfing yer
senses till ye turn blue and
bubbles with blip and blip and
can scream no more... only what
he, cursed in corkie shells with
alibering tentacled tail and
scurrying head, takes up his tail,
be-finned arm -- his coral-tined
trident screws her hands-like in
the tempest and runs ye through
the gullet, burbling ye, a bulging
bladder no more, but a blasted
bloody film one -- a nothing for
the Harpies and the souls of dead
walkers to spit and claw and feed
upon, only to be lapped up and
swallowed by the infinite waters of
the dead emperor himself,
forgotten to any god, of any time,
forgotten even to the sea... for
my self or that of hellow, even
any smantling of your soul, is
Winslow no more, but is now steel
the sea.

OLD is shaking like a lunatic. Veins popping in every
direction. Exhausted... eyes drilling into YOUNG.

YOUNG sweats. What can he do? What can he say? Has he been
cursed? Doomed?

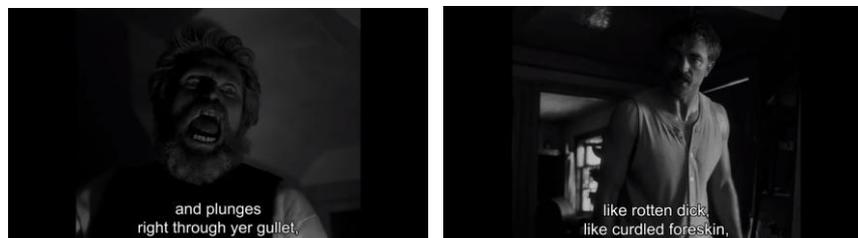
La tirade n’est toutefois pas limitée à des déclarations grandiloquentes presque mystiques comme celle de Wake ; une autre séquence de *The Lighthouse* met en scène une tirade de Howard/Winslow, cette fois-ci avec un contenu et un jeu bien différent. Le jeune

¹⁴¹ Sur une séquence de quelques minutes seulement, on peut voir les deux compagnons danser joyeusement, s’enlacer pour danser un slow avant de se battre à coup de poings.

¹⁴² Robert Eggers et Max Eggers, script de *The Lighthouse* (2018), p. 61. <https://assets.scriptslog.com/live/pdf/scripts/the-lighthouse-2019.pdf> (consulté le 15 février 2024)

¹⁴³ Nous traduisons : « Le Jeune transpire. Que peut-il faire ? Que peut-il dire ? A-t-il été maudit ? Condamné ? ».

gardien n'en peut plus de vivre au côté du vieil homme et s'enflamme dans une tirade crachant tous ses reproches à Wake. Les différences entre les deux tirades sont flagrantes, visuellement et textuellement. D'une part, le vieux Wake est filmé en forte contre-plongée dans une semi-pénombre stylisée et un cadre serré, d'autre part, le jeune Winslow en plein jour dans un plan moyen et une légère contre-plongée (la caméra semble placée à hauteur de Wake, assis). Visuellement déjà, les deux hommes s'opposent. Dans le texte également, l'opposition est très claire : la tirade de Wake est très structurée et rappelle presque un poème (maléfique) qu'il prononce de manière contrôlée et maîtrisée à l'encontre de son jeune collègue. Winslow, lui, éclate et crache ce qu'il a sur le cœur sans s'inquiéter de la façon dont il s'exprime. Plusieurs fois il cherche ses mots, se répète et ses paroles sont ponctuées d'insultes et de vulgarité.



Ces deux tirades sont bien représentatives des personnages qui les prononcent. Winslow est jeune et impulsif tandis que Wake, le vieillard un peu fou et lié d'une manière un peu trop intime à son phare est, dans cette tirade, déconnecté de la réalité, plongeant dans la mythologie et le mysticisme. D'une certaine façon, le personnage de Willem Dafoe représente la folie finale de tout gardien de phare, isolé et solitaire sur ces îlots, en présence seulement de la mer et de la lumière du phare, les deux grandes obsessions de Wake d'ailleurs. Lui et le phare ne font qu'un, et cet îlot est sa maison, son refuge. Winslow/Howard n'est pas autant à l'aise sur ce morceau de terre qui, on le comprend, lui sert plus d'échappatoire qu'autre chose. Ayant laissé mourir son ancien patron et volé son identité, Howard, devenu Winslow, s'est engagé comme gardien de phare pour s'éloigner du continent, et donc de la loi. Malheureusement pour lui, il retrouve en Wake les traits de sa précédente victime et commence à contempler la possibilité d'accomplir un second meurtre. La personnalité impulsive et violente de Howard, comme clairement mise en scène dans la séquence où il bat brutalement à mort une mouette, se reflète dans ses tirades insultantes. Les choix scénaristiques font donc sens, dans la psychologie des personnages, et permettent au public de se faire une idée du type de personnes que Wake et Howard sont en dehors de ce phare, sans que le film n'ait besoin d'avoir recours à des *flashbacks* ou autres artifices.

La tirade permet aux personnages de présenter une facette de leur personnalité dans le moment présent où ils la prononcent. Contrairement au soliloque, qui est plus réflexif et développé dans la plupart des cas, la tirade se rapproche plus d'une logorrhée, véritable flux de paroles. On le voit bien, Winslow et Wake semblent presque cracher leurs répliques, ils n'ont d'autres choix que de les laisser sortir. Chez Wake, si sa tirade est plus structurée et logique que les insultes vulgaires de Winslow, ses paroles sont tout de même explosives et peu contrôlées. C'est l'intensité de ces paroles, combinée aux dialogues qui les entourent, qui en font des tirades à part entière.

III.6 L'adresse au public

Une autre parole entièrement destinée aux spectateurs est l'adresse au public. Dans le cas présent, un personnage s'adresse directement au public, en ayant conscience de sa présence et en regardant droit vers lui, au travers de la caméra. Contrairement à l'aparté, que nous aborderons plus tard, l'adresse au public est souvent réalisée par un personnage extérieur à l'histoire racontée par le film : ce narrateur, même s'il peut faire partie de la diégèse de l'histoire, n'y intervient que rarement, voire jamais. Ces monologues ouvrent souvent la production et permettent d'installer le contexte du film d'une manière plus expéditive que s'il avait été mis en image.

Ce personnage prend la place traditionnellement accordée au narrateur en littérature. Il est hors du récit mais en connaît toutefois les moindres détails. Sa position ne signifie pas forcément que le personnage du narrateur existe à un autre niveau que les personnages du film, seulement qu'il se situe dans le futur par rapport aux événements qu'il commente. Ainsi, le criminologue (Charles Gray) du *Rocky Horror Picture Show*¹⁴⁴ relate des événements qu'il a étudiés sans y avoir pris part directement. Son rôle est de mettre en situation le récit et d'apporter des informations supplémentaires si nécessaire. Ces séquences entrecouperont le récit mais n'en font pas partie ; le narrateur, omniscient, connaît en détail le déroulement de l'intrigue, contrairement aux personnages impliqués et aux spectateurs qui la suivent au moment où elle se déroule. La focalisation du spectateur est donc interne tandis que celle du

¹⁴⁴ Jim Sharman, *Rocky Horror Picture Show*, Royaume-Uni/États-Unis, 1975.

narrateur/criminologue, sur le même récit, est spectatorielle, il en connaît plus que les personnages¹⁴⁵.

Dans la première des quatre adaptations Netflix des nouvelles de Roald Dahl par Wes Anderson¹⁴⁶, le réalisateur met en scène Roald Dahl (Ralph Fiennes) en tant que narrateur de sa propre nouvelle. *The Wonderful Story of Henry Sugar*¹⁴⁷ est une histoire à tiroirs : Roald Dahl raconte l'histoire d'Henry Sugar (Benedict Cumberbatch) qui découvre les talents d'Imdad Khan (Ben Kingsley) au travers des notes du Docteur Chatterjee (Dev Patel).

Le court-métrage débute sur Roald Dahl se préparant, chez lui, à nous livrer son récit. Il énonce la manière dont il se met en place, ce dont il a besoin et enfin sa façon de procéder. Il commence alors son récit sur Henry Sugar, en se retournant rapidement vers la caméra pour la fixer. Il n'en détournera pas le regard pendant toute la durée de son monologue d'ouverture jusqu'à ce qu'il passe la main à Henry Sugar, qui fixera à son tour la caméra. Le rôle de narrateur passe de main en main pour que chaque niveau de l'histoire soit raconté de manière claire et précise. Le personnage-narrateur est à chaque fois le seul à pouvoir s'adresser au public. Les récits s'imbriquent les uns dans les autres pour former celui livré par le film.



Chacun de ses narrateurs s'adresse directement au spectateur en le regardant frontalement. En réalité, seul le premier narrateur, Roald Dahl, s'adresse véritablement au public ; les autres personnages jouent le texte de leur propre histoire, tel qu'écrit par Roald Dahl. En effet, le court-métrage se conclut sur Roald Dahl expliquant comment il a eu vent des aventures d'Henry Sugar et pourquoi il a décidé de les mettre sur papier. Tout comme dans la nouvelle éponyme du réel Roald Dahl¹⁴⁸, c'est l'auteur qui est le réel narrateur, les autres

¹⁴⁵ André Gaudreault et François Jost, *Le récit cinématographique* (3^e édition revue et augmentée), Malakoff, Armand Colin, 2017, pp. 228-239.

¹⁴⁶ Thomas Sotinel, « Sur Netflix, Wes Anderson adapte quatre histoires courtes de Roald Dahl », *Le Monde* (27 septembre 2023), https://archive.is/20231005095427/https://www.lemonde.fr/culture/article/2023/09/27/sur-netflix-wes-anderson-adapte-quatre-histoires-courtes-de-roald-dahl_6191290_3246.html#selection-1993.1-1993.71 (consulté le 16 mai 2024)

¹⁴⁷ Wes Anderson, *The Wonderful Story of Henry Sugar*, États-Unis, 2023.

¹⁴⁸ Roald Dahl, *The Wonderful Story of Henry Sugar and Six More* (1945), New York, Alfred A. Knopf, Inc., 2001. https://archive.org/details/wonderfulstoryof0000dahl_k8k2/mode/2up?view=theater (consulté le 16 mai 2024)

personnages ne font que donner vie à son récit, qu'il soit réel au fictif. Ils ne sont que des pantins de la voix de Dahl.

Wes Anderson reste très proche du texte original de l'auteur gallois en suivant sa structure générale aussi bien que la grammaire de ses phrases, en adaptant certains points. Le réalisateur déclare que ce sont bien les mots de Dahl (et donc son style d'écriture) qui rendent ses ouvrages intéressants. Il lui semblait donc nécessaire de les intégrer dans son adaptation¹⁴⁹. Ce désir d'Anderson explique la frontalité de l'énonciation des personnages ; les histoires pour enfants de Dahl, dont celle d'Henry Sugar, sont souvent racontées par un narrateur et non à la première personne par un des personnages.

Dans ce court-métrage, le monologue est donc très fortement inspiré de la nouvelle de Dahl, à tel point que des morceaux entiers du texte se retrouvent dans le film. Ainsi, les images ne sont presque qu'un support au texte, elles n'apportent jamais de nouvelles informations, si ce n'est des titres. Tout le récit est transmis par la parole, des dialogues aux didascalies. Comme décrit par Adam Stockhausen, chargé des décors du film, *The Wonderful Story of Henry Sugar* joue de sa facticité, de sa théâtralité avec des décors mouvants et des coulisses visibles :

« What he's doing, I think, is incredibly interesting, which is blending the two [théâtre et cinéma], of saying: There is this inherent theatricality to the thing where we're not denying this is on a stage, we're not denying this is a story being told to you, and we're illustrating part of the story, but it's not just illustration¹⁵⁰ »

Le film fonctionne, et en particulier cette adresse frontale au spectateur, parce qu'il est donné à voir au public qu'il s'agit d'une histoire, d'une fiction. Peu importe que tous les personnages brisent le quatrième mur et sont conscients d'être observés puisque le film est directement destiné à un public, plus encore qu'un film classique. La diégèse est le monde réel, tout comme dans un documentaire, et cette adaptation de Wes Anderson n'est qu'une manière de nous livrer les récits de Dahl. Le rapport entre les personnages de ce film et le public est moins celui qu'on rencontre habituellement lors du visionnement d'un film et plus celui d'un parent racontant une histoire à son enfant avant de le mettre au lit. Le récit est fictif mais la relation est bien réelle, voire presque réciproque.

¹⁴⁹ Esther Zuckerman, « 'The Wonderful Story of Henry Sugar': Wes Anderson and Collaborators on the Cinematic Language of Roald Dahl », *The Hollywood Reporter* (17 février 2024), <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/the-wonderful-story-of-henry-sugar-wes-anderson-interview-1235825365/> (consulté le 17 mai 2024).

¹⁵⁰ *Ibid.*

III.7 L'adresse à un personnage absent

*127 hours*¹⁵¹ raconte l'histoire vraie d'Aron Ralston, un jeune alpiniste qui, lors de l'une de ses sorties dans un canyon, se retrouve le bras coincé sous un rocher sans n'avoir prévenu personne de son trajet. Pendant 5 jours, le bras droit d'Aron va être pris entre la paroi et le rocher et le jeune homme n'aura que le contenu de son sac à dos pour survivre : un peu d'eau et de nourriture, quelques cordes, du matériel d'escalade et un couteau suisse bon marché. Contrairement aux autres films de survie abordés dans ce travail, *127 hours* ne se déroule pas entièrement dans un seul et unique endroit (même s'il est situé en majorité dans le canyon) et le protagoniste n'est pas isolé sans arrêt non plus. Le premier quart d'heure du film suit un schéma classique et montre la rencontre d'Aron avec deux autres randonneuses avec qui il fait une partie du chemin. L'heure suivante, le point central du récit, se concentre sur le combat d'Aron pour survivre et s'échapper de la crevasse dans laquelle il est tombé. Les dernières minutes du film rejoignent les premières, Aron retourne vers la civilisation et est à nouveau en présence d'autres personnages.

Pour cette partie du travail, les séquences d'introduction et de conclusion du film seront laissées de côté au profit du segment central où Aron est seul et immobilisé. L'accent sera placé en particulier sur les séquences où le personnage s'adresse à son caméscope et, par prolongement, aux personnes qui verront ces vidéos plus tard. Car ces paroles sont bien adressées à quelqu'un, sans que le concerné ne soit présent physiquement dans la scène. Le caméscope joue le rôle d'intermédiaire avec le monde extérieur, comme le téléphone de Paul dans *Buried*, si ce n'est que le contact est ici différé. Si l'on reprend les définitions de Belinda Cannone utilisées plus haut, le journal vidéo qu'entretient Aron peut être associé aux lettres écrites des romans que l'auteure cite : un acte réfléchi où le personnage exprime ses pensées, ou plutôt raconte des faits qui lui sont arrivés précédemment¹⁵². Dans les deux cas, le personnage a la volonté de s'adresser à quelqu'un qui lira ou verra ces propos dans un futur plus ou moins proche. Il s'agit donc, selon cette définition, de soliloques.



¹⁵¹ Danny Boyle, *127 hours*, États-Unis/France/Royaume-Uni, 2010.

¹⁵² Belinda Cannone, *op. cit.*, p. 187.

Ces discours sont destinés à la postérité, Aron les enregistre en ayant conscience que ceux à qui ils sont adressés n’y auront vraisemblablement accès qu’après son décès : « *Whoever finds this, you can keep the cam-corder. But please make an attempt to find my parents. Give them the tape. Be sure of it. I would appreciate.*¹⁵³ ». Il prie la personne qui trouvera son caméscope (sous-entendu après sa mort) de transmettre le contenu filmé à ses parents (il donne leurs noms dans la réplique précédente) même s’il décide de garder la caméra. L’adresse de ces paroles est donc double dans la diégèse : à la fois, à la première personne qui sera en possession de l’appareil et ensuite aux parents d’Aron à qui le message est réellement destiné. Une troisième adresse se trouve dans celle réservée au public. Tous les discours d’un film ou d’une pièce de théâtre sont en définitive destinés au public de l’œuvre.

Les quelques secondes qui suivent cette séquence montrent Aron qui explique à sa caméra, et par extension à ses parents ou quiconque verra ces images, comment il s’est retrouvé dans cette situation et quelles sont ses dernières ressources. Dans le scénario, Aron expose également les différentes options qui s’offrent à lui pour dégager son bras et s’échapper de ce canyon. Ces explications ne seront pas reprises dans le montage final du film mais le message de la séquence n’en est toutefois pas impacté. Purement explicatif et pragmatique, le but recherché de cet enregistrement ne fait pas de doute ; Aron veut s’assurer que ses parents soient mis au courant de ses derniers instants, qu’ils puissent voir une dernière fois le visage de leur fils.

Les adresses d’Aron à sa caméra ne sont tout de même pas toujours aussi claires et dirigées. Dans certains extraits, à la manière d’un journal de bord, Aron expose sa situation et résume ses (très limités) faits et gestes¹⁵⁴ :

INT. CANYON. DAY. VIDEO MESSAGE TWO

ARON

It’s Monday. All day. Bummer. I spent the morning trying to rig a pulley. Worth a try. But there’s so much friction and it’s climbing rope. Too much stretch. What I need is twenty metres of static rap rope.

[...]

I have about one hundred and fifty millilitres of water left, which will keep me alive until tomorrow night. If I’m lucky. And I peed twice already. It’s two days since I went last and then I nearly go wet

¹⁵³ Danny Boyle et Simon Beaufoy, script de *127 hours* (10 avril 2010), p. 31. <https://www.scriptslug.com/script/127-hours-2010> (consulté le 29 février 2024)

¹⁵⁴ *Ibid.*, p. 42.

myself. Bodily functions going weird on me. I saved the second lot in the Camelbak. Smells pretty rank, but it'll settle, I guess.

Aron n'y interpelle personne mais sa manière de parler, de former ses phrases et de regarder directement vers la caméra indique clairement que le message est destiné à être vu et entendu par quelqu'un d'autres (tout comme un journal de bord). D'un point de vue narratologique, ces journaux vidéo permettent au réalisateur de montrer le contenu d'une journée entière en quelques minutes seulement, lui laissant donc le temps de se concentrer en profondeur sur des moments plus intéressants pour le récit qu'il veut raconter.



L'hallucination, le discours à trois sens

Une séquence est cependant assez différente des autres : dans ce qui semble être un moment de confusion ou d'hallucination légère, Aron, en se filmant avec son caméscope, se lance dans une scène de *talk-show* où il interprète chacun des trois intervenants. Un peu comme lorsqu'il s'adresse à la personne qui trouvera son caméscope, analysée ci-dessus, Aron communique sur deux niveaux diégétiques distincts qui s'entremêlent. Si le premier propos, le premier niveau de compréhension, ressemble à une conversation qu'Aron entretient avec d'autres versions de lui-même sur sa situation présente, le sous-texte est encore une fois dirigé vers le monde extérieur et ses proches, ici son collègue Brian et ses parents. La soif, la fatigue et la détresse qu'Aron éprouve, en plus de l'ennui, le poussent à se distraire comme il peut. Dans le cas présent, il crée son propre divertissement en transposant sa situation sous la forme d'un *talk-show*. Il utilise le pseudo-dialogue de cette forme pour réfléchir sur sa propre situation. Aron-présentateur permet au vrai Aron d'avoir un point de vue externe sur sa situation – comme un interlocuteur indépendant – et de réaliser que les secours n'arriveront que trop tard, si même ils partent à sa recherche.

Ensuite, les deux versions d'Aron se fusionnent à nouveau et son discours à la caméra reprend la même forme que les adresses précédentes. Dans le scénario, les deux personnalités d'Aron sont clairement distinguées entre « Aron » et « Aron The Host », tels deux personnages

distincts¹⁵⁵. Le montage rend également visible cette scission, ayant recours à une coupure nette et un changement d'angle et d'échelle entre chaque réplique d'un des Aron. Sur une durée de 265 secondes, plus de 30 coupures nettes ont lieu, certaines pour séparer les deux versions d'Aron, d'autres au sein même des répliques, un peu à la manière d'un champ/contre-champ classique. Cela représente environ une coupure toutes les 8 secondes, un rythme donc assez rapide et saccadé. L'utilisation des images capturées par son caméscope en parallèle de celles prises d'un point de vue extérieur marque d'autant plus cette dualité entre les deux voix. Le jeu de James Franco permet aussi aux spectateurs de bien distinguer les deux interprétations ; d'un côté le vibrant et enthousiaste présentateur, de l'autre le plus timide et défaitiste Aron. Le premier bouge beaucoup, il se penche, secoue la tête et regarde son public imaginaire. Le ton de sa voix est aussi plus enjoué et plus bruyant que celui auquel le public du film a été habitué. Aron l'invité est plus calme et posé, dans sa façon de se tenir mais dans sa voix également, qui se rapproche plus d'un soupir rauque. On en oublie presque que les deux personnages sont joués par le même acteur.

Cette scène est la seule à avoir recours à la forme du dialogue lorsqu'Aron est immobilisé sous le rocher. Même s'il se parle à lui-même et qu'il est en réalité seul, le montage et les autres éléments abordés plus haut agencent la séquence pour fabriquer une vraie sensation de dialogue (sans parler du rapide insert de son collègue Brian à qui il n'adresse qu'un mot).



Ces usages de monodiscours dans *127 hours* sont analysables sur plusieurs niveaux, diégétiques ou non. D'abord, le niveau le plus commun : Aron, par l'intermédiaire de sa caméra, enregistre un message destiné à ses proches. Comme cela a été défini dans ce travail, notre définition du monologue admet qu'il soit adressé, à un personnage présent ou non. Le discours d'Aron remplit ainsi chacune des caractéristiques que nous avons associées au monologue. Ensuite, Aron semble souvent s'adresser à lui-même, et non à ses parents ou proches ; il réfléchit sur sa situation, ce qu'il aurait pu mieux prévoir et ce qu'il aurait pu être en train de faire s'il n'était coincé dans ce canyon. Ses vidéos oscillent entre des messages à ses proches et une sorte de journal de bord, documentant sa situation. Utilisations bien différentes donc des

¹⁵⁵ *Ibid.*, pp. 54-55.

monologues vus précédemment, dans leur forme plus que dans leur fond d'ailleurs. Le dernier niveau est extradiégétique et destiné, comme dans toutes productions, au public.

L'élément important à retenir est que le personnage d'Aron parvient à lui seul à maintenir le récit. Son caméscope lui permet de parler avec un but pour que ses paroles ne semblent pas (autant) superficielles. Sans les discours du personnage, le film serait monotone et difficile à comprendre. Par l'utilisation de monologue, Boyle remplit des moments qui auraient été autrement silencieux et permet au public d'avoir une idée de ce qu'il se passe dans la tête d'Aron. Si ce dernier ne vocalise pas exactement ses pensées, ses messages permettent d'avoir une idée assez claire de son état mental.

III.8 L'aparté

Dans un registre quelque peu différent apparaît l'aparté. Ce type de discours coupe le flux du récit et ne s'y trouve pas totalement intégré. Il met, au théâtre, un dialogue en pause, en suspens, pour permettre à un des personnages d'exposer ses pensées aux spectateurs avant de reprendre le cours du dialogue là où il avait été stoppé, comme si rien ne s'était passé. Au cinéma, cette forme est plus rare. Nathalie Fournier le définit comme un « procédé senti comme spécifiquement dramatique et caractéristique, voire caricatural, du théâtre¹⁵⁶ ». Difficile donc de le retrouver dans sa forme originelle dans un art autre que le théâtre.

L'aparté est inévitablement lié au public, à qui il est adressé. Au théâtre et au cinéma, le personnage doit être conscient de la présence (future) de ce public qui l'écoute pour lui faire part de son ressenti ou clarifier la situation en cours. Contrairement au théâtre, l'aparté du cinéma (ou de tout autre médium audiovisuel enregistré) ne suppose pas de simultanéité entre l'émission de cet aparté par le personnage et sa réception par le public.

Pascale Paré-Rey décrit l'aparté comme étroitement lié au concept de vraisemblance tout en le défiant en même temps¹⁵⁷. Il est nécessaire d'accepter les conventions du théâtre pour que l'aparté n'apparaisse pas comme une coupure de la scène, voire une faute. Ce sont ces conventions également qui rendent l'aparté possible : si le ou les personnage(s) présent(s) sur

¹⁵⁶ Nathalie Fournier (1991), citée par Pascale Paré-Rey, « À la recherche de l'aparté dans le théâtre antique », in *L'aparté dans le théâtre antique. Un procédé dramaturgique à redécouvrir*, 2015, p. 2. <https://hal.science/hal-01445508> (consulté le 15 juin 2024)

¹⁵⁷ Pascale Paré-Rey. "A La Recherche de l'aparté Dans Le Théâtre Antique." In Pascale Paré-Rey (éd.), *L'aparté Dans Le Théâtre Antique. Un Procédé Dramaturgique à Redécouvrir*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Théâtres du monde », 2015, p. 3. <https://hal.science/hal-01445508/document> (consulté le 8 mars 2024)

scène mais non-inclus dans l'aparté ne feignent pas de ne pas entendre (ou du moins comprendre) les propos de l'énonciateur, l'aparté ne peut exister. Encore selon Paré-Rey et les auteurs qu'elle cite, notamment Patrice Pavis, l'aparté au théâtre est « un moment de vérité intérieure¹⁵⁸ » où peu de place est laissée au mensonge et à la tromperie. En effet, le personnage est isolé des autres et une dimension secrète est ajoutée à ses paroles, qu'elles soient destinées au public ou à sa propre personne. Ce dernier point n'est pas aussi certain au cinéma ; en effet, d'autres moyens que l'aparté sont mis à disposition d'un réalisateur pour faire entendre les vérités intimes d'un personnage (une voix-off ou un narrateur externe par exemple). De plus, le personnage de cinéma n'est pas tenu d'être honnête avec son public, rien ne l'empêche donc de mentir lors de ces moments d'apartés.

Bien sûr, il est toutefois possible de jouer avec les codes du cinéma pour que cet aparté soit inclus de manière cohérente et organique dans la fiction et que, comme au théâtre, le spectateur puisse passer outre ces « décrochages énonciatifs¹⁵⁹ » et rester impliqué dans le récit. Pour *Deadpool*¹⁶⁰, la cohérence de ces apartés où le (anti)héros s'adresse au spectateur vient de ses origines dans les comics où il s'adressait déjà aux lecteurs. Briser le quatrième mur et apostropher le public fait partie de la nature du personnage. Deadpool ne serait pas lui-même sans cela, qui dérouterait plus le spectateur que la présence de ces apartés.

Dans d'autres cas, l'aparté est un choix stylistique du film plutôt qu'une caractéristique du personnage. Dans *Persuasion*¹⁶¹, adaptation du roman de Jane Austen, la protagoniste Anne (Dakota Johnson) possède ce lien particulier avec le public et en fait usage pendant tout le film. Dès le générique d'ouverture, Anne raconte aux spectateurs son histoire en voix-off et en particulier sa relation amoureuse avec Frederick Wentworth (Cosmo Jarvis). Suite aux persuasions de son entourage, Anne a mis un terme à leur relation pour éviter de se marier à un homme sans titre et sans fortune, malgré toute l'affection qu'ils se portaient. Le film commence donc par la voix acousmatique d'Anne qui s'identifie immédiatement comme le narrateur de la séquence en communiquant à la première personne. Lorsque ses propos font un saut dans le temps pour revenir au présent de la diégèse, la voix d'Anne n'est pas immédiatement associée à son visage et continue sa mise en place en off. Toutefois, le personnage d'Anne jette un regard

¹⁵⁸ *Ibid.*, pp. 5-6.

¹⁵⁹ *Ibid.*, p. 3.

¹⁶⁰ Tim Miller, *Deadpool*, États-Unis, 2016.

¹⁶¹ Carrie Cracknell, *Persuasion*, États-Unis, 2022.

à la caméra lorsque sont joués les moments décrits par cette narratrice. Ce simple regard prépare le public aux nombreux apartés qui suivront.

La première réelle instance d'aparté a lieu quelques minutes seulement après le début du film : Anne, allongée dans un canapé, se tourne vers la caméra pour présenter son père au public. Elle décrit en quelques mots le caractère de celui-ci, propos illustrés d'ailleurs par la scène qui se déroule en parallèle des présentations d'Anne. Durant les quelques minutes qui suivent, elle va décrire les personnes importantes de sa vie quotidienne : son père, ses deux sœurs et Lady Russell, la meilleure amie de sa défunte mère. Anne joue alors un double rôle : celui d'Anne et celui du narrateur dont le but est d'informer le spectateur pour que celui-ci comprenne les enjeux du récit.



Après ces séquences d'introduction, les apartés d'Anne informent le spectateur davantage de ses ressentis que du contexte général, qui a alors été établi. Ces parenthèses reprennent alors le rôle qu'elles ont au théâtre (informer le spectateur des pensées de l'énonciateur), par des paroles ou des regards. Anne laisse de côté sa fonction de narrateur pour vivre pleinement son histoire, et emmène le spectateur avec elle. Contrairement aux premières séquences, elle n'est plus omnisciente et ne sait prédire ce que le film/sa vie va lui réserver. Ses moments privilégiés avec le public ne peuvent donc plus qu'être des réactions aux événements. La focalisation devient alors interne, donnant au public le même niveau de savoir qu'à sa protagoniste. Il dispose tout de même d'un avantage sur les autres personnages puisqu'il a accès à certaines des pensées et réflexions d'Anne, qu'elle partage volontiers.

Les apartés d'Anne n'évolueront que peu une fois leur style installé. Puisqu'Anne ne connaît pas plus que le spectateur les événements qui vont se produire, elle ne peut plus se lancer dans de longues séquences de mises en place. Ses apartés se réduisent donc à des commentaires des choses qu'elle observe ainsi qu'à de nombreux regards lourds de sens dirigés vers la caméra pour souligner, la plupart du temps, les propos déplacés de ses interlocuteurs. Ces apartés sont plus des réactions que des explications, contrairement à ceux du début du film.

Un film, un aparté

L'aparté, au cinéma, peut être utilisé pour son effet comique ou dans un but sérieux d'adresse au spectateur, comme cela est le cas dans les tragédies théâtrales (antiques). Les apartés « comiques », comme dans *Persuasion*, sont souvent présents tout au long d'une production tandis que les « dramatiques » ont des apparitions plus ponctuelles, parfois juste un regard furtif, afin de mettre l'emphase sur des séquences précises et limitées. C'est l'utilisation qu'Hitchcock en fait dans *Psycho*¹⁶² avec le regard glaçant de Norman Bates dans la séquence finale, ainsi qu'Alejandro González Iñárritu dans la dernière séquence de *The Revenant*¹⁶³. Ces deux protagonistes ne montrent à aucun autre moment qu'ils ont conscience de l'existence du public ou qu'ils se sentent observés. Ce n'est que dans leurs derniers instants (à l'écran) qu'ils adressent ces regards glaçants au public. En plaçant ce coup d'œil à la fin de l'œuvre, les réalisateurs surprennent leur public en créant un dernier doute, un sursaut d'attention ; le spectateur qui regarde ces films est alors happé dans la diégèse, la frontière entre fiction et réalité devient poreuse et les menaces du film semblent pouvoir se glisser dans la réalité.



Un regard peut toutefois passer inaperçu si le spectateur est inattentif à cet instant précis et donc priver la production de son adresse au spectateur. À l'inverse, il est difficile de rater une adresse vocale du personnage au spectateur, comme dans *Persuasion*, celles-ci reposant souvent sur un changement de rythme ou d'intensité. Cependant, certains films parviennent à brouiller cet aparté en créant deux niveaux de lectures pour une même réplique (diégétique et extradiégétique). C'est alors le montage, la prise de vue et le (potentiel) regard à/vers la caméra qui décidera de comment cette réplique devra être perçue par le public.

Un exemple clair de ce procédé est celui mis en place par Don Siegel dans son film de 1956, *Invasion of the Body Snatchers*¹⁶⁴ pour encadrer son récit. Le protagoniste, le docteur Miles Bennell (Kevin McCarthy), tente de convaincre des médecins et la population de l'arrivée d'extraterrestres remplaçant peu à peu les habitants de sa ville. Dans la bande annonce du film¹⁶⁵, Bennell s'adresse aux médecins qui le pensent fou mais le cadrage coupe délibérément

¹⁶² Alfred Hitchcock, *Psycho*, États-Unis, 1960.

¹⁶³ Alejandro González Iñárritu, *The Revenant*, Hong Kong/Taiwan/États-Unis, 2015.

¹⁶⁴ Don Siegel, *Invasion of the Body Snatchers*, États-Unis, 1956.

¹⁶⁵ Anton1917, *Invasion Of The Body Snatchers (1956) trailer* [Vidéo], 9 janvier 2010, YouTube. <https://youtu.be/pNJB363yqI8?si=eY3Gk9i5RUCJ6cbl> (consulté le 14 mars 2024)

ces deux hommes et les exclut du cadre tout en les laissant au bord de l'hors-champ. De cette manière, le regard de Bennell, fixé sur ses interlocuteurs encadrant la caméra, frôle le centre de l'objectif, interpellant ainsi le spectateur, qui prend les menaces du personnage pour lui, comme s'il en était le destinataire désigné. Dans la version finale du film, la scène est modifiée et Bennell s'adresse d'un ton plus calme au médecin qui accepte de l'écouter. Le cadrage inclut l'arrière de la tête d'un des interlocuteurs par une amorce. Le but recherché de l'aparté dans cette bande annonce est de captiver le spectateur en l'impliquant dans le récit : « *Listen to me, please listen. If you don't, if you won't, if you fail to understand, then the same incredible terror that's menacing me will stricken you!* ». En apostrophant le spectateur, le personnage de McCarthy, et l'acteur lui-même, pique son intérêt et le convainc de regarder attentivement le reste de la bande annonce et, par prolongement, le film dans son intégralité.



Si cet aparté d'entrée est donc supprimé dans la version finale au profit d'une séquence de dialogue plus classique, la fameuse réplique de Bennell « *They're here already, you're next!* » se retrouve dans la bande annonce ainsi que dans la version finale du film. Cette séquence est quant à elle adressée au public sans qu'aucun doute ne soit possible. Perdu au milieu de deux bandes de voitures en mouvement, Bennell s'époumone contre les automobilistes afin de les prévenir du danger mais personne ne le prend au sérieux. Désespéré, épuisé et effrayé, il se lance dans un bref monologue adressé à qui veut bien l'entendre. Filmé en légère contre-plongée et en plan poitrine, la caméra est placée à la hauteur des têtes des automobilistes qui passent à ses côtés sans lui prêter la moindre attention. Soudainement, l'échelle de plan change pour se transformer en un très gros plan centré sur les yeux écarquillés de Bennell, en contre-plongée toujours, qui fixe le public à travers l'objectif de la caméra pour lui adresser un avertissement final. Cet aparté ne dure que quelques secondes avant que la caméra ne change d'axe pour filmer en plongée et par un plan américain Bennell errant entre les voitures et criant sans cesse « *You're next!* ».



Cette courte parenthèse dans la fiction est surprenante (puisque la seule de tout le film) et n'a pas pour but d'éclaircir la situation ou d'exprimer des pensées autrement inaccessibles. Cet aparté n'est porteur d'aucun effet comique et fait d'ailleurs peut-être partie des séquences les plus glaçantes de ce film. Le fait de changer le cadrage du personnage et d'insérer ce court plan rapproché entre deux plans plus larges et long sur la durée le rapproche de la pratique du *jump scare*¹⁶⁶, classique dans le cinéma d'horreur. Même si l'effet produit n'est pas semblable à celui d'un *jump scare* moderne, le spectateur est tout de même surpris. De plus, contrairement aux utilisations modernes de ce principe qui l'insère dans une séquence sous tension, *Invasion of the Body Snatchers* brise le rythme de la séquence (formée alors de plans plus longs) ainsi que le 4^e mur, les limites englobant la diégèse. C'est d'ailleurs peut-être ce regard perçant de Bennell/McCarthy qui saisit le spectateur qui se sent alors observé, et où la possibilité que, si Bennell est capable de transpercer l'écran de cinéma pour l'interpeller, les extraterrestres envahisseurs le sont aussi. Peut-être ce type d'aparté – une adresse courte au spectateur qui n'apporte pas ou peu d'informations complémentaires aux spectateurs – se rapproche-t-il plus des plans emblématiques du cinéma des premiers temps, tel que celui du bandit qui tire droit vers le public dans *The Great Train Robbery*¹⁶⁷ d'Edwin S. Porter. D'une certaine manière, l'aparté était déjà bien présent dans le cinéma des premiers temps, même si son intention était plutôt liée à l'attraction qu'à l'intériorité.



Ces quatre exemples démontrent le potentiel que l'aparté/briser le quatrième mur dans le cinéma peut avoir, au travers d'un simple regard, un geste ou quelques mots. Le point commun de ces apartés réside non pas dans la voix ou la parole, comme c'est le cas au théâtre, mais bien dans le regard et l'observation du public par le personnage. Ces regards permettent

¹⁶⁶ Samantha Graves, « A Brief History of the Jump Scare », *Collider*, 10 novembre 2022. <https://collider.com/jump-scare-history/> (consulté le 14 mars 2024)

¹⁶⁷ Edwin S. Porter, *The Great Train Robbery*, États-Unis, 1903.

au public de se sentir impliqué dans cet échange et de ne plus n'être qu'un simple observateur. Le malaise que l'aparté dramatique peut engendrer est majoritairement dû, selon nous, à l'inversion du voyeurisme spectatorial. Le public de cinéma est habitué à observer sans être vu, à se délecter des actions qui lui sont montrées sans avoir à subir les conséquences de ces observations. Par leurs regards vers/à la caméra, ces personnages brisent l'observation insouciant du public et celui-ci se sent à son tour observé.

III.9 Le monologue théâtral au cinéma

Pour conclure ce chapitre, nous nous intéresserons, comme pour le dialogue, à une pièce de théâtre adaptée au cinéma. Ainsi, nous nous pencherons sur le cas de *The Tragedy of Macbeth*¹⁶⁸ réalisé par Joel Coen et basé sur la pièce de William Shakespeare¹⁶⁹. Comme énoncé dans l'introduction de cette seconde partie, le monologue et ses dérivés sont très présents dans le théâtre classique, notamment dans l'œuvre de Shakespeare, il nous semblait donc logique de nous concentrer sur l'adaptation de l'une de ses pièces. Nous avons porté notre choix sur l'adaptation la plus récente d'une de ses tragédies¹⁷⁰ – genre où les monologues sont fortement représentés – qui est donc la version de Joel Coen de *Macbeth*.

Ce récit suit *Macbeth* et ses agissements à partir du moment où trois sorcières lui prédisent son couronnement en tant que roi jusqu'à sa mort. Plus que son avancement dans l'aristocratie, *Macbeth* souligne la décadence de son personnage principal, honorable à ses débuts mais tyrannique à sa mort. Pour réaliser la prédiction de ces sorcières, il tue le roi en place ainsi que ses chambellans, son ami Banquo (à qui les mêmes sorcières ont prédit une lignée de rois), et toute autre personne qui se mettra entre lui et la couronne. Les actes meurtriers de *Macbeth* vont pousser les autres nobles à se liguer contre lui afin de libérer le trône de sa tyrannie. À la fin de la pièce, *Macbeth* et sa femme, qui avait volontairement participé aux crimes de son mari, meurent tous deux, mettant fin abruptement à leur court règne.

La version de Joel Coen reprend le texte original de Shakespeare mais le modifie quelque peu, en allégeant certains passages, pour en faciliter la réception. Dans un cadre très

¹⁶⁸ Joel Coen, *The Tragedy of Macbeth*, États-Unis, 2021.

¹⁶⁹ William Shakespeare, « *Macbeth* », in *The Works of Shakespeare*, New York, T. Y. Crowell, sans date, pp. 788-810.

¹⁷⁰ Wikipédia, « List of William Shakespeare screen adaptations », https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_William_Shakespeare_screen_adaptations#Tragedies (consulté le 19 juin 2024)

minimaliste et monochromatique, l'accent est placé sur la performance des acteurs et non sur le décor qui les encadre.



The Tragedy of Macbeth est rempli de scènes où les énonciateurs, souvent seuls, parlent longuement sans attendre de réponses. Qu'ils s'adressent à eux-mêmes, aux esprits ou aux étoiles, ou enfin à quelqu'un d'autre (présent ou non), ces paroles servent à vocaliser leurs pensées et leurs et permettent donc au public de connaître leur for intérieur ou leurs plans.

Ces instances de monodiscours sont majoritairement réservées à Macbeth (Denzel Washington) et sa femme (Frances McDormand). Comme souvent, ces discours sont prononcés par les protagonistes ou personnages centraux du récit. Le public suit leur récit et ce sont donc leurs pensées et raisonnements qui l'intéressent. Ces monologues sont essentiels pour comprendre les intentions ainsi que les doutes de nos personnages principaux.

La majorité de leurs paroles sont adressées à des personnages (réels ou mystiques) non présents. Ces monologues sont donc entièrement destinés au public qui apprend beaucoup de choses au travers de ceux-ci. Plusieurs techniques sont employées par les personnages pour ancrer et justifier ces monodiscours : des lettres lues à haute voix, des pensées partagées, des prières à des entités célestes et des tirades en sont quelques exemples.

Au début du film, Lady Macbeth est introduite *via* une lettre de son mari qui lui explique la situation dans laquelle ils se trouvent désormais. La lecture de cette missive justifie le monologue qui va suivre en plus d'expliquer la situation. Cette lettre résume donc les quelques scènes précédentes pour permettre à Lady Macbeth de se lancer dans un véritable monologue sur ses craintes quant aux capacités de son mari à assurer leur accès au trône.



Quelques instants plus tard, c'est dans une adresse aux esprits (« *spirits* ») que Lady Macbeth se lance dans un nouveau monologue. Sous le mode de la prière, elle implore les

esprits, quels qu'ils soient, de lui donner la force d'endurer les épreuves que cette quête de la couronne va mettre sur son chemin et celui de son mari¹⁷¹ :

LADY MACBETH

Come, you spirits
That tend on mortal thoughts, unsex me here,
And fill me from the crown to the toe topfull
Of direst cruelty. Make thick my blood;
Stop up th' access and passage to remorse,
That no compunctious visitings of nature
Shake my fell purpose nor keep peace between
Th' effect and it.

LADY MACBETH (CONT'D)

Come to my woman's breasts
And take my milk for gall, you murd'ring ministers,
Wherever in your sightless substances
You wait on nature's mischief. Come, thick night,
And pall thee in the dunnest smoke of hell,

We move in to CLOSE on her eyes as they slowly close:

LADY MACBETH (CONT'D)

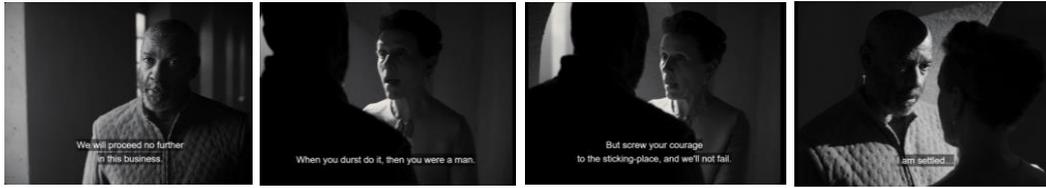
That my keen knife see not the wound it makes,
Nor heaven peep through the blanket of the dark
To cry "Hold, hold."

Cette adresse aux esprits expose les pensées les plus sombres de Lady Macbeth et ce qu'elle est prête à faire pour confirmer les prédictions des trois sorcières. Ainsi, l'utilité finale reste d'informer le spectateur de l'intériorité du personnage. En communiquant avec les esprits, c'est le spectateur qu'elle éclaire. Cette adresse n'est qu'un prétexte pour laisser Lady Macbeth parler librement.

Macbeth a également plusieurs monodiscours à son actif où il exprime à voix haute ses pensées et ses doutes. Juste avant d'assassiner Duncan (Brendan Gleeson), le roi en place, Macbeth doute de son plan et de sa capacité à commettre ce crime à l'encontre d'un homme qu'il respecte. Il réfléchit alors à voix haute aux conséquences de ce meurtre et se demande si

¹⁷¹ Joel Coen, script de *Macbeth* (16 janvier 2020), pp. 15-16. <https://thescriptlab.com/property/the-tragedy-of-macbeth/> (consulté le 20 juin 2024)

cela en vaut réellement la peine. Il est alors rejoint par Lady Macbeth qui contrairement à son mari ne doute pas de la nécessité d'assassiner Duncan.



Après que sa femme l'a convaincu de poursuivre leur plan, Macbeth se dirige d'un pas sûr vers la chambre de Duncan en se lançant dans un autre monologue. Ce discours est plus complexe que le précédent en cela qu'il explicite à la fois les pensées du personnage et ses actions tout en étant adressé à Duncan, encore absent à ce moment de l'action¹⁷² :

MACBETH

Is this a dagger which I see before me,
The handle toward my hand? Come, let me clutch
thee.
I have thee not, and yet I see thee still.
Art thou not, fatal vision, sensible
To feeling as to sight? Or art thou but
A dagger of the mind, a false creation
Proceeding from the heat-oppresséd brain?
I see thee yet, in form as palpable
As this which now I draw.
Thou marshal'st me the way that I was going,
And such an instrument I was to use.
Mine eyes are made the fools o' th' other senses,
Or else worth all the rest. I see thee still,
And on thy blade and dudgeon gouts of blood,
Which was not so before. There's no such thing.
It is the bloody business which informs
Thus to mine eyes. Now o'er the one half-world
Nature seems dead, and wicked dreams abuse
The curtained sleep
Thou sure and firm-set earth,
Hear not my steps which way they walk, for fear
Thy very stones prate of my whereabouts.
I go, and it is done. The bell invites me.

¹⁷² *Ibid.*, pp. 26-27. Les didascalies ont été supprimées par nous pour ne garder que le texte qui, lui, reste inchangé.

Hear it not, Duncan, for it is a knell
That summons thee to heaven, or to hell.

Les didascalies, présentes dans le scénario de Joel Coen mais pas dans le texte de Shakespeare, ne sont pas nécessaires pour comprendre le déroulement de l'action. En effet, Macbeth se charge de décrire chaque élément important de la scène, qu'il s'agisse d'accessoires – la dague –, ou d'effets sonores – le bruit de ses pas et la cloche qui sonne. Ses paroles doublent ce qui est montré à l'écran. Le texte de Shakespeare ne contenait pas de didascalies mais ces indications dans les répliques permettent à l'acteur d'ajouter du mouvement à ses paroles. L'adresse de Macbeth à Duncan sert également de rappel au public sur la victime de ce crime et le récepteur de ces paroles. Le personnage de Duncan n'est pas apparu dans les scènes précédant celle-ci et cette apostrophe permet de situer géographiquement et temporellement ce discours.



Le texte de Shakespeare, qui ne contient que quelques didascalies, ne décrit pas le meurtre de Duncan par Macbeth autrement que par le discours de ce dernier. Selon les descriptions de la scène dans la pièce originale, Duncan n'est pas présent sur scène, ce qui empêche la réalisation simultanée du discours et de l'action. Joel Coen suit cette directive et reste fidèle sur ce point à l'œuvre originale : Macbeth est seul en scène lorsqu'il récite ce monologue et le meurtre de Duncan n'est pas joué à cet instant.

Dans *The Tragedy of Macbeth* toutefois, l'assassinat est donné à voir au public dans une autre séquence muette où l'absence de texte shakespearien n'est pas modifiée. Coen ajoute visuellement ce que le texte ne faisait que suggérer. Le silence de cette séquence est une marque de respect envers l'œuvre de Shakespeare. Le réalisateur aurait pu faire le choix de rajouter quelques lignes de textes pour accompagner le meurtre ou de le montrer en même temps que les paroles prononcées mais a décidé de ne rien ajouter au texte original. Pour ne pas enlever de la puissance au monologue, l'action a donc été relayée à la séquence suivante afin de proposer séparément les deux faces d'une même scène au public, qui peut ainsi profiter pleinement du monologue avant d'en voir la réalisation physique mais silencieuse.

L'adaptation de Joel Coen transpose la pièce de Shakespeare au cinéma ainsi que ses caractéristiques originales mais use des outils cinématographiques pour magnifier le texte et lui donner une forme cinématographique. C'est au niveau visuel que Coen laisse sa marque par ses décors sobres mais imposants, le choix du monochromatique et le jeu sur les échelles de plan et le montage. Le réalisateur a utilisé le texte destiné au théâtre mais l'a mis en scène pour le cinéma. Il ne s'agit pas d'une adaptation d'une pièce, c'est le texte de Shakespeare qui l'inspire et non ses nombreuses mises en scène.

III.10 Conclusion

Les monodiscours que nous avons analysés dans ce chapitre ont permis de dresser un inventaire assez complet de la manière dont un discours solitaire peut être utilisé dans des films où le nombre de personnages est restreint. Le casting limité rend le balancement entre dialogue et monologue plus complexe, donnant donc plus de place aux monodiscours.

Nous nous sommes tout d'abord intéressés au monologue dans sa forme la plus commune. Nous nous sommes penchés sur le cas particulier du *Whodunnit* qui répond à des codes spécifiques du genre. Le discours monologique en est une de ces caractéristiques principales. Son but est d'informer le public sur les avancées de l'enquête ou les motifs du criminel. S'il peut parfois couper le rythme ou la dynamique du récit, il est une étape nécessaire et indispensable aux productions de ce genre. Ce partage avec le public se retrouve également dans ses versions théâtrales, ce qui explique en partie que les films du genre n'aient pas recours à des méthodes purement cinématographiques pour ces révélations.

Ensuite, *Call me by your name* nous a mené vers l'apostrophe, à mi-chemin entre le monologue et le discours. Cette adresse directe à un personnage présent allège le monodiscours en laissant entrevoir une possible réponse de l'interlocuteur silencieux. Si l'apostrophe peut également être utilisée dans des séquences où l'énonciateur est seul en scène sous la forme d'une adresse à un personnage absent, le film que nous avons choisi met bien deux personnages en présence. La puissance de l'apostrophe réside dans la direction de son discours qui l'ancre dans une réalité précise et palpable, ce qui n'est pas le cas de tous les monodiscours.

La tirade se trouve également entre le dialogue et le monologue mais penche cette fois plus du côté du dialogue. Obligatoirement insérée au sein d'un dialogue – et donc en présence d'au moins un autre personnage – la tirade est souvent reconnaissable par la longueur de sa

réplique. Les deux tirades étudiées de *The Lighthouse* sont extraites de dispute entre les deux protagonistes et soulignent combien ce genre de discours représente un point culminant d'émotions. La tirade n'est pas à confondre avec des longues répliques de dialogues ; elle doit également être porteuse d'un effet qui en fait oublier la longueur une fois prononcée.

Au travers d'une des adaptations Netflix des récits de Roald Dahl par Wes Anderson, nous avons abordé l'adresse au spectateur. La frontalité des personnages est totale, qui, face à la caméra, racontent leurs histoires. Cette mise en scène force le spectateur à se plonger autrement dans le récit, l'immersion habituelle dans le diégèse cinématographique où le public voit sans être vu étant empêchée par ces adresses. Le public est conscient de la facticité du récit qu'il regarde, ce qui n'enlève toutefois rien au plaisir d'entendre l'histoire d'Henry Sugar. Dans ce cas précis, l'adresse au public respecte l'œuvre originale dont le film est inspiré en ayant recours à un narrateur.

L'adresse à un personnage absent a été exposée par le personnage d'Aron dans *127 Hours* via l'intermédiaire de son caméscope. Dans ce qu'il pense être ses derniers moments, le protagoniste enregistre des messages pour la postérité afin de pouvoir expliquer ce qui lui est arrivé. Pour se faire, il a recours à différents types de paroles. Tout comme dans la section qui précède, le protagoniste-émetteur et le public-récepteur ne sont pas simultanément en présence du message transmis. Aron ne peut qu'espérer, au moment où il enregistre, que quelqu'un entendra son message. Sa manière de s'exprimer n'attend donc pas d'aide extérieure et fonctionne de manière entièrement autonome. Cette section peut être rapprochée de l'apostrophe, même si Aron n'explicite pas toujours à qui ses paroles sont destinées.

L'analyse de l'aparté, contrairement aux autres monodiscours, s'est basée sur plusieurs films. En effet, la nature ponctuelle de l'aparté ne permet pas, au travers d'un seul exemple, d'en saisir toutes les nuances. *Persuasion* nous a servi d'exemple pour la forme commune (et humoristique) de l'aparté. Le personnage d'Anne prend le rôle habituellement réservé à la voix off pour expliquer au public le contexte de son histoire et en présenter les personnages. Ensuite, elle accompagne le spectateur dans la suite du récit en devenant commentatrice. Dans ce film, l'utilisation de l'aparté est constante. Les autres exemples cités relèvent de l'aparté ponctuel, où le personnage ne s'adresse au public qu'en une instance bien particulière, à un moment fort du récit. Ces brefs moments de contact entre la diégèse et monde réel brisent le rythme habituel du récit ainsi que la frontière de la fiction, laissant entrevoir un possible passage de la fiction dans le réel.

Notre chapitre se conclut à nouveau sur une adaptation cinématographique d'un texte destiné au théâtre. *The Tragedy of Macbeth* conserve le texte original de Shakespeare qui est mis en scène pour le cinéma. Cette transposition conserve les formes de langages de l'œuvre originale qui, puisque destiné au théâtre du XIXe siècle, regorge de formes monologiques. D'une certaine façon, les monodiscours analysés et décrits dans ce chapitre se retrouvent presque intégralement dans ce film. Plus pompeux que les discours précédents, le film de Coen cristallise l'intemporalité du monologue théâtral.

Plus que dans le chapitre précédent sur le dialogue, nous avons observé une certaine porosité entre les catégories que nous avons établies, aussi bien dans nos analyses que dans les sources théoriques que nous avons utilisées. Les différentes définitions de soliloque et monologue, tout comme les grandes similitudes entre tirade, apostrophe et adresse, rendent les frontières de ces catégories floues et nous obligent à considérer des formes intermédiaires pour faire le pont entre ces classifications. Ces rapprochements n'empêchent toutefois pas de classer ces paroles dans la catégorie du monodiscours qui, nous venons de le voir, prend un grand nombre de formes au cinéma comme au théâtre.

Chapitre IV : Le silence

Les mots ne sont pas indispensables à la vie de tous les jours et il en va de même au cinéma. La communication non-verbale est parfois porteuse de plus d'informations que le langage verbal¹⁷³ ; un regard, un soupir, ou simplement la posture en disent autant, si parfois pas plus, que des mots. Le cinéma muet en est un exemple flagrant. Le comique visuel du *slapstick* de stars comme Charlie Chaplin ou Buster Keaton a toujours le même effet sur le public d'aujourd'hui qu'il avait sur celui d'antan.

La communication non-verbale est omniprésente¹⁷⁴, il est impossible de ne pas communiquer : la manière d'être d'une personne en dit déjà beaucoup sur qui elle est sans qu'elle n'ait besoin de prononcer un mot. Ce type de communication peut donc être utilisé en lien ou indépendamment de la communication verbale¹⁷⁵. La communication non-verbale permet de compléter, de confirmer ou d'infirmer ce qui est dit mais peut également induire en erreur. Il s'agit alors de trouver le bon équilibre entre ces deux formes de communication pour arriver à décoder le message de l'émetteur. Cette relation entre verbal et non-verbal, dans le cadre de notre travail, peut être transposée sur celle entre parole et silence. Ce dernier est toujours présent dans les conversations mais peut également exister en dehors de celles-ci, de manière autonome. C'est ce que nous allons tenter de mettre en avant dans ce chapitre.

Le silence n'est pas toujours opportun dans des productions cinématographiques grand public, et certains films tentent – à tort ou à raison – de combler ces instants muets par quelque artifice. Que ce soit en ayant recours à de la musique (diégétique ou non), des soliloques ou même une voix-off par-dessus des images muettes, un silence total et prolongé est désormais rare. Comme l'a écrit Franck Evrard à propos du théâtre, « [n]otre époque qui déteste la solitude, le vide, la perte de temps, la lenteur, tend à combler les silences en les meublant de musiques, de publicités ou de bavardages¹⁷⁶ ». Il faut toutefois noter que ce type de silence est parfois utilisé dans certaines productions afin de faire monter le suspense à son point culminant avant de le briser subitement, le plus souvent en lien avec l'apparition d'un personnage. Rares sont donc les moments silencieux qui se suffisent à eux-mêmes.

¹⁷³ Steven McCornack et Joseph Ortiz, *Choices & Connections: An Introduction to Communication* (2e éd.), Boston, Bedford/St. Martin's, Macmillan Learning, 2017, p. 138.

¹⁷⁴ Judee K. Burgoon, Valerie Manusov et Laura K. Guerrero, « Introduction to nonverbal communication » in *Nonverbal Communication* (2e éd.), New York, Routledge, 2022, p. 3.

¹⁷⁵ *Ibid.*, p. 9.

¹⁷⁶ Franck Evrard, « Au commencement du théâtre... le silence », in *Sigila*, vol. 29, n° 1 (2012), p. 145. <https://www.cairn.info/revue-sigila-2012-1-page-135.htm> (consulté le 20 mars 2024)

Les silences sont donc de plus en plus souvent considérés comme des entre-deux gênants qui, s'ils n'ont aucune fonction narrative, embarrassent le spectateur ou lui font perdre son attention. Le cinéma contemporain n'est plus avide de longs silences, ce qui fait de films tels que ceux abordés ci-dessous des exceptions (et des originalités) au niveau sonore.

Le silence au théâtre

Le théâtre, art basé essentiellement sur le texte et la parole, a également connu un attrait pour le silence au XXe et XXIe. S'il existe effectivement des pratiques théâtrales muettes (le mime en étant certainement la forme la plus célèbre), le théâtre reste un art de la parole dans sa conception standard. Dans son article « Au commencement du théâtre..., le silence¹⁷⁷ », Franck Evrard utilise plusieurs auteurs de théâtre contemporain et leurs pièces pour mettre en avant les manières dont le silence y est utilisé. Dans chacun des cas cités, le silence n'est pas employé seul et est souvent une manière de compléter, d'agrémenter ou d'appuyer des paroles prononcées. Une pièce entièrement muette ne fonctionnerait pas aussi aisément qu'un film dans la même situation, ce dernier pouvant avoir recours à des techniques filmiques, particulièrement le montage, pour faire passer un message ou créer du sens, ce que des acteurs sur scène sont dans l'incapacité de faire sans parler.

Les silences au théâtre sont ainsi souvent liés à des non-dits et sont considérés comme une partie du langage plutôt que quelque chose qui y est opposé. Ces silences en disent autant que les paroles qui les encadrent et insufflent un rythme et un ton. De même qu'une phrase peut mener à plusieurs interprétations selon le mot ou la syllabe où l'emphase est mise, le silence n'est qu'un outil supplémentaire donné à l'auteur pour transmettre le plus précisément possible son message. Evrard fait des silences du théâtre contemporain un moyen au service d'un changement des normes et des règles, afin de laisser plus de place notamment au subjectif par des discours personnels et moins codifiés :

« Le parti pris du silence correspond chez de nombreux auteurs au désir de lutter contre tout ce qui, dans la langue, relève du donné, du stéréotype, de l'ordre et de la loi. Il s'agit d'en finir avec les formules autorisées, figées et usées du discours social dominant pour faire entendre une voix personnelle, singulière et authentique. L'enjeu est d'échapper à la parole évidente et pleine de la *doxa* pour faire surgir une parole différente, ouverte aux silences, capable de transposer en rythmes, en signes et en formes les témoignages de l'affect.¹⁷⁸ »

¹⁷⁷ *Ibid.*, pp. 135-146.

¹⁷⁸ *Ibid.*, pp. 141-142.

Le théâtre ne peut exister sans paroles, le silence ne peut donc qu'être un ajout, un accessoire aux dialogues pour étoffer une pièce. Ainsi, les « intonations, hésitations, réticences, silences et soupirs, jouent un rôle déterminant¹⁷⁹ » dans la réception d'une pièce théâtrale et de son ton. Ils ponctuent et rythment la parole pour créer une représentation qui, parfois, est plus que ce que la pièce écrite était. L'interprétation d'un texte reste un procédé personnel, découlant de la sensibilité et des motivations du metteur en scène, ainsi que du jeu des acteurs qui l'interprètent.

Silence sur le plateau

Le cinéma est un art (ou un médium, selon les points de vue) audiovisuel. Il n'est donc pas surprenant que des films majoritairement muets (ou silencieux) fassent également partie des chefs-d'œuvre de l'histoire du cinéma. Dans les films modernes classiques, le silence est utilisé comme catalyseur d'émotions, comme tampon entre deux moments importants ou comme instant de réflexion. Le silence est, en tout cas, rarement l'élément important du récit, et encore moins celui qui marque les esprits.

Certains films, pourtant, font du silence (ou de l'absence de son) un élément central de leur récit. Le film de John Krasinski sorti en 2018, *A Quiet Place*¹⁸⁰, fait du bruit un danger mortel et transforme le silence en une nécessité diégétique qui impacte le style de la production. La trilogie de Krasinski est centrée sur le silence, mais ne signifie pas pour autant l'absence de langage ou de communication. La communication non-verbale de la famille, habituée à ce nouveau mode de fonctionnement silencieux, est renforcée par l'utilisation de la langue des signes américaine, mode alternatif et muet de communication.

Dans un futur apocalyptique où des créatures chassent à l'aide de leur ouïe, les humains n'ont d'autre choix que de faire le moins de bruit possible. La scène d'ouverture du film met en place le contexte du récit ainsi que la contrainte de réalisation ; la parcimonie des paroles échangées oblige le spectateur à se concentrer d'autant plus sur le visuel (et les sous-titres, pour ceux qui ne comprennent pas la langue des signes américaine (ASL)). Exercice de style intéressant, la présence d'un personnage sourd engendre des différences auditives dans le récit qui sont transposées dans l'univers sonore du film. Le spectateur peut ainsi suivre le point d'audition de ce personnage, ce qui rajoute parfois du suspense si son point de vue est également suivi.

¹⁷⁹ *Ibid.*, p. 142.

¹⁸⁰ John Krasinski, *A Quiet Place*, États-Unis, 2018.

Les premières séquences nous présentent la famille des protagonistes, un couple et leurs trois enfants dont un est sourd. On les voit rassembler du ravitaillement dans un magasin désert avant de reprendre le chemin de leur habitation. Le plus jeune de leurs enfants récupère, à l'insu des autres, un jouet sonore. Lors de leur marche silencieuse, l'enfant enclenche ce jouet qui indique ainsi aux créatures sa présence. Malgré les efforts du père, les envahisseurs attraperont l'enfant, le tuant sur le coup.

Cette courte scène donne le ton : le moindre bruit est mortel¹⁸¹. Dès lors, le spectateur sait que c'est du son qu'il doit se méfier. Un second point doit être souligné dans cette séquence. Il est donné au spectateur de suivre le point d'audition de Regan (Millicent Simmonds), la fille sourde, rendant la bande sonore du film entièrement muette à certains moments. Le son alterne donc entre un mixage normal, avec des bruits ambiants, et un silence total représentant ce que Regan entend. Quand, quelques minutes plus tard, son frère enclenche son jouet, elle ne remarque la menace qu'aux expressions effarées de ses parents. En partageant son point d'audition, le spectateur est conscient de ne pas pouvoir entendre les potentielles menaces, faisant monter d'un cran les tensions. *A Quiet Place* combine parfaitement les contraintes diégétiques du silence (les créatures) et celles physiques de la surdité de Regan.

IV.1 La langue des signes

En cinéma, les productions commerciales respectent souvent des codes et des conventions afin d'attirer un public cible. Pourtant, de temps à autres, des productions indépendantes sortent de ce cadre pour créer des films uniques et originaux dans leurs formes. C'est le cas de *Deafula*¹⁸², réalisé par Peter Wechsberg (sous le pseudonyme de Peter Wolf dans certaines versions et publications) en 1975. C'est le premier film entièrement réalisé en langue des signes américaine, fait par et pour des personnes sourdes et malentendantes¹⁸³. Il s'agit d'une adaptation de *Dracula* où un fils de pasteur tente de contrôler ses pulsions sanguinaires, rappelant par la même occasion *L'étrange cas du Dr Jekyll et de Mr Hyde*¹⁸⁴. Lors d'une séquence, le protagoniste se présente comme Deafula, jeu de mot sur la traduction anglaise de « sourd » (*deaf*). Lors de sa production, *Deafula* était entièrement muet mais un doublage en

¹⁸¹ « S'ils vous entendent, il est déjà trop tard. » est le slogan retrouvé sur les posters promotionnels.

¹⁸² Peter Wechsberg, *Deafula*, États-Unis, 1975.

¹⁸³ « *This motion picture was produced for deaf and hard of hearing audiences* » est annoncé au début du film par une voix en off, adressée donc au public entendant.

¹⁸⁴ Robert Louis Stevenson, *L'étrange cas du Dr Jekyll et de Mr Hyde*, Verviers, Éditions Marabout, coll. Bibliothèque Marabout, 1947.

anglais a été rajouté pour rendre le film accessible aux spectateurs ne comprenant pas l'ASL. Le silence n'est donc pas synonyme, dans ce cas particulier, d'absence de paroles, seulement de la vocalisation de celles-ci. Le silence que le public (entendant) expérience n'est que le quotidien d'une personne sourde.

Pour *Deafula*, Peter Wolf crée un univers fictif où la surdité est chose commune et où toute communication se fait par langue des signes ou par écrit, par exemple grâce à leurs téléphones adaptés¹⁸⁵. Le film est tout de même accompagné d'une bande sonore par intermittence, le plus souvent utilisée pour agrémenter les scènes d'actions et de poursuite d'une musique d'accompagnement. Deux « *no !* » criés par des femmes se font également entendre, juste avant qu'elles ne soient tuées, mais sans illustrer à l'écran l'origine de ces sons. Quelques autres bruitages apparaissent çà et là, comme le bruit de boules de billard qui se cognent.



Tout comme dans un film parlant, les personnages ont recours à différents types de conversation : dialogue, soliloque, bégaiements et monologues sont tous observables dans le film *Deafula*. Plus que son contenu, c'est sa forme qui intéresse. Rares sont, en effet, les films destinés à un public sourd ou malentendant. Du point de vue de notre recherche, ce film rentre bien dans la catégorie du silence, dans l'acceptation selon laquelle le silence est une absence prolongée de bruits. Toutefois, du point de vue d'une personne sourde ou malentendante, ce silence est presque constant, total, quotidien. D'une certaine façon, l'utilisation d'une langue des signes vient interrompre ce « silence » en permettant à ces personnes de communiquer d'une manière alternative.

Pour les spectateurs sans troubles de l'audition et sans connaissances suffisantes de la langue des signes américaine, le film a donc été accompagné d'une bande sonore traduisant de manière très sommaire les propos tenus visuellement par les acteurs¹⁸⁶. Le visionnement, pour une personne entendant, se rapproche peut-être plus de celui d'un film muet du début du

¹⁸⁵ Le combiné téléphonique est placé sur ce qui ressemble à une machine à écrire. Les personnages peuvent alors communiquer en tapant ce qu'ils veulent dire pour que la machine, on suppose, les prononce dans le combiné. Les personnes à l'autre bout du fil peuvent alors lire les paroles qui auront été retranscrites et répondre par écrit à leur tour.

¹⁸⁶ « [...] *we will provide as literal a voice track as possible to help you follow the story.* » Tels sont les termes employés au début de *Deafula* pour décrire le « doublage » ajouté au film.

cinéma que d'une production contemporaine (années 70) de cinéma classique. Les cartons descriptifs sont alors remplacés par les voix ajoutées. Le fil principal du récit reste compréhensible sans les dialogues rajoutés, un spectateur ne connaissant pas l'ASL peut tout de même sentir l'implication d'un dialogue par la manière dont il est exprimé, à la fois dans la façon dont il est signé mais également sur le visage des acteurs. Le producteur du film, Gary Holstrom, a confié dans une interview récente donnée à l'émission radiophonique Think Out Loud qu'il est important, pour les personnes entendant également, de se concentrer sur l'interprétation de la langue des signes plutôt que sur la bande sonore ajoutée¹⁸⁷. Les propos exprimés en ASL et les voix ajoutées diffèrent énormément et ces dernières ne sont qu'une aide à la compréhension et en rien une interprétation/traduction suffisante des paroles originales. La communication non-verbale des acteurs (leurs expressions faciales, la manière dont ils se tiennent, l'intensité de leurs mouvements lorsqu'ils signent, etc.) doit être prise en compte autant que les traductions sommaires pour que le sens original et l'intention de l'auteur soient compris et que les spectateurs entendants comprennent le récit de la même manière que les non-entendants.

La visibilité inhérente de la langue des signes oblige le réalisateur/acteur/personnage à montrer tout ce dont il veut parler, ne lui laissant que de très rares occasions d'utiliser l'hors-champ. On pourrait argumenter que *Deafula*, de par cette utilisation plus que limitée de l'hors-champ, perd de son caractère horrifique. Tout ce qui permet de créer l'angoisse dans des films sonores – l'hors-champ, les bruits, la musique – ne peut être utilisé de la même manière dans *Deafula* qui doit alors trouver d'autres moyens d'y parvenir, tel que l'anticipation qui précède les moments de révélation. Par contre, *A Quiet Place*, par son hybridité sonore, jongle entre les séquences sonores et silencieuses ce qui permet une utilisation plus rentabilisée de l'hors-champ.

IV.2 Le silence solitaire

Si le silence (vocal) des films précédemment cités était essentiellement dû à des contraintes narratives ou physiques, il peut également être conditionné par des situations. Le film de survie, par exemple, isole souvent son protagoniste de toute autre présence humaine,

¹⁸⁷ Allison Frost, « Oregon Historical Society hosts screening of 'Deafula', the first feature film shot in ASL », *OPB*, 11 octobre 2023. <https://www.opb.org/article/2023/10/11/oregon-historical-society-deafula-movie/> (consulté le 21 mars 2024)

empêchant ainsi la création de dialogues. Seul, il ne peut que s'adresser à lui-même ou se tenir silencieux.

*Arctic*¹⁸⁸ et *All is Lost*¹⁸⁹, tous deux sortis dans les années 2010, suivent chacun un homme perdu dans une vaste étendue avec peu d'espoir de rencontrer une aide extérieure pour s'en sortir. Ces deux films sont similaires sur bien des aspects, mais en particulier sur leur grande absence de vocalisation. Isolés et sans personne à qui s'adresser, les protagonistes (dont les noms ne sont jamais prononcés) sont muets pour la majeure partie du récit même si aucune contrainte physique ne les y force. Dans cette lutte pour survivre, la parole n'est d'aucun secours à l'homme et peut même parfois lui nuire, comme nous l'a montré John Krasinski dans *A Quiet Place*.

Dans le cas d'*Arctic*, le protagoniste, interprété par Mads Mikkelsen, est coincé au milieu de l'Arctique et ne parvient pas à entrer en communication avec le reste du monde. Quand, enfin, arrive ce qu'il pense être de l'aide, l'hélicoptère est détruit et ne fait qu'amener au protagoniste une naufragée de plus. Cette arrivée catastrophique va forcer cet homme à quitter son refuge de fortune avec cette femme blessée pour trouver de l'aide – ou périr face au pôle. D'un point de vue purement narratif, l'arrivée de ce second survivant aurait pu permettre aux auteurs de mettre en place des dialogues entre ces deux personnages. Toutefois, l'état faible et instable de cette nouvelle arrivante ne lui permet pas de communiquer. De plus, la différence de langage constitue une barrière encore plus insurmontable. Cette absence de communication verbale n'empêche pas les deux personnages de créer un lien fort, d'interdépendance même, qui leur permettra finalement d'échapper à cet enfer glacé. C'est en effet l'arrivée de cette femme et son état critique qui pousse l'homme à tenter de rejoindre la civilisation, au risque de mourir.

On pourrait supposer qu'un film sans dialogue, avec un seul protagoniste et situé dans l'hostile toundra ne peut être que long, ennuyeux et redondant. Pourtant, Penna nous offre un film captivant, rempli de rebondissements et de scènes d'action (entre un crash d'hélicoptère, une attaque d'ours polaire et une chute de plusieurs mètres dans une crevasse, *Arctic* n'a rien à envier au film d'action hollywoodien). Le jeu stoïque de Mads Mikkelsen renvoie l'image du monde hostile auquel il est confronté mais l'arrivée de la jeune femme met aussi au jour son côté tendre et affectueux reflété dans ses actes et paroles.

¹⁸⁸ Joe Penna, *Arctic*, États-Unis/Islande, 2018.

¹⁸⁹ J. C. Chandor, *All is Lost*, États-Unis, 2013.

Joe Penna a révélé qu'à l'origine le film contenait plus de dialogues mais que l'arrivée de Mads Mikkelsen et son influence sur le scénario les ont rendus superflus¹⁹⁰. C'est la capacité de Mikkelsen d'utiliser son corps, ses expressions et son langage non-verbal pour communiquer qui ont permis au réalisateur de retirer ces dialogues et de garder une perspective extérieure sur le personnage. En refusant l'accès à l'intériorité du personnage par l'absence de répliques explicatives, Penna cultive ce silence arctique et fait également ressentir au public l'isolement du protagoniste.

L'intrigue de *All is Lost* est extrêmement semblable à celle d'*Arctic* et a d'ailleurs inspiré Joe Penna pour l'écriture de son premier long métrage¹⁹¹. Un homme (Robert Redford), dont on ne connaît pas le nom, se réveille au milieu de l'océan Indien, la coque de son bateau transpercée par un container. Commence alors pour cet homme une épreuve physique et mentale dont la destruction de son embarcation n'est que la première étape. Constamment silencieux, la voix de l'homme ne se fera entendre qu'à quelques moments, et souvent avec difficulté. Le public n'a donc aucun accès au combat intérieur du protagoniste qui, même dans les moments les plus compliqués, reste calme et fermé, sans extérioriser la moindre émotion.

All is Lost et *Arctic* reposent sur le même principe : les actes valent souvent mieux que les paroles. Isolant leurs protagonistes – géographiquement et socialement –, les deux films poussent la mise en scène vers ses limites. Sans personne pour leur donner la réplique et avec des accessoires et décors limités, les deux hommes basent leurs interprétations sur leur corporalité uniquement, occupant tout l'espace du cadre, même perdus dans un désert.

Le grand défi de ce type de film est de parvenir à captiver l'attention du spectateur quand peu de choses se produisent à l'écran, visuellement ou auditivement. Car nous le savons, le film de survie solitaire est un genre qui fonctionne bien (prenons encore une fois l'exemple de *Cast Away* (2000)). L'originalité de ces films est d'apporter un réalisme plus crédible au récit ; en effet, les deux protagonistes semblent « normaux » et ne sont en rien des héros capables de tout endurer et dont la survie est assurée, dans le style du Rambo de *First Blood*¹⁹². Dans la même veine de réalisme, aucun de ces personnages ne se lance dans des monologues pour décrire ses

¹⁹⁰ Karen Han, « How a Youtuber got the chance to pit Mads Mikkelsen against a polar bear », *Polygon*, 3 février 2019. <https://www.polygon.com/2019/2/3/18207237/arctic-interview-joe-penna-mads-mikkelsen-toni-collette> (consulté le 21 juillet 2024)

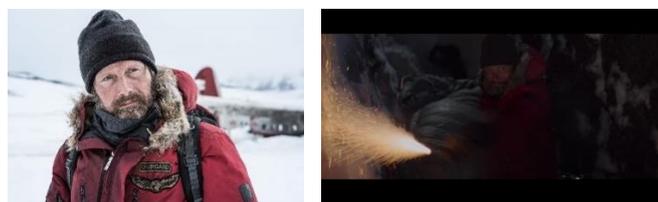
¹⁹¹ Tara Bitran, « Joe Penna on 'Arctic': 'You Can Say So Much Without Dialogue' », *Variety*, 7 mai 2018. <https://variety.com/2018/film/festivals/joe-penna-arctic-mads-mikkelsen-1202793936/> (consulté le 1^{er} février 2024)

¹⁹² Ted Kotcheff, *First Blood*, États-Unis, 1982.

faits et gestes au public. Le silence est roi et les seuls sons qui viennent le troubler sont les bruits de la nature et des actions qu'ils entreprennent.

La voix perd donc sa place en tête de la hiérarchie sonore plus ou moins établie du cinéma à savoir, dans l'ordre d'importance, la voix, la musique et les bruits¹⁹³. Le vococentrisme ayant disparu durant la majorité des deux films (il faut préciser que quand les personnages font entendre leurs voix, elles repassent au centre de l'attention, le vococentrisme est donc toujours présent, mais inutilisé dans les séquences sans voix), les autres sons sont immédiatement amplifiés, en particulier les bruits, tels que le va-et-vient régulier des vagues ou le bruit des pas qui crissent sur la neige, qui remplissent ainsi le vide laissé par la voix. Les bruits ambiants et la musique orientent alors les sensations du spectateur en lui faisant comprendre l'enjeu d'une séquence là où les images ne suffisent pas.

Prenons comme exemple la scène de l'attaque de l'ours polaire dans *Arctic*. Au début du film, Overgård (dont nous connaissons le nom grâce à un patch nominatif sur sa veste, confirmé plus tard par les crédits) découvre une partie de ses provisions déchiquetée dans la neige au côté d'une massive empreinte de pas. Est alors introduite la menace de l'ours polaire qui rôde autour de notre personnage principal. Au deux-tiers du film, Overgård et sa compagne d'infortune sont à nouveau confrontés au mammifère, mais dans une proximité toute autre. S'étant réfugiés dans une petite grotte, les deux personnages se reposent après leur journée d'expédition. Ce repos ne sera que de courte durée : après s'être occupé de la blessée, Overgård est dérangé par des bruits de pas venant de l'extérieur. Se faisant le plus silencieux possible pour que l'animal ne le repère pas, il se prépare au pire en s'armant de son pic. Une quinte de toux de la jeune femme les trahit et l'ours découvre leur cachette et tente de s'y introduire. S'en suit un combat explosif entre l'explorateur et (la tête de) l'ours, combat que l'homme remportera grâce à l'aide d'une fusée de détresse.



Ce qui nous intéresse dans cette scène n'est pas tellement son contenu mais bien la façon dont elle est sonorisée. La séquence commence par une ambiance sonore très épurée de la respiration d'Overgård et du murmure du vent à l'extérieur. Tout doucement alors, un léger

¹⁹³ Cours d'Introduction au Langage Cinématographique, 2019-2020, Dick Tomasovic.

crissement se rajoute à ces deux sons. Le spectateur (attentif) est dès lors averti de la menace qui rôde, avant même le protagoniste. Le bruit des pas dans la neige se rapproche progressivement et le premier grognement se fait entendre. À partir de ce moment, la tension monte chez le personnage et dans le public ; ce stress mêlé à l'adrénaline qu'un tel danger suppose est renforcé auditivement par une musique anxiogène. Le tout revient à un presque silence lorsque l'animal s'arrête, troublé seulement par les toussotements de la femme avant le retour explosif de la musique et l'entrée fracassante dans le champ (et la grotte) de l'ours polaire. Débute alors un échange de cris entre Overgård et l'ours sur une musique vibrante, combat court mais intense dont l'homme sortira triomphant, ce qui n'empêche pas l'explorateur de se calmer rapidement et de se reconforter lui-même (« *Aaah. It's okay. It's okay* »).

Le point d'audition de cette scène crée une ambiance spécifique et ajoute quelque chose de supplémentaire que l'image seule n'aurait pu traduire. Montrer simplement au spectateur l'ours approchant du refuge des deux personnages n'aurait pas donné la même tension à la scène. Au travers de la musique et des bruits ambiants (en particulier celui des pattes de l'ours sur la neige), Joe Penna installe son spectateur dans une séquence prenante en gardant la perspective du personnage. En soit, il oblige le spectateur à se mettre à la place d'Overgård et à tendre l'oreille, à l'affût. La musique peut donc être comprise comme une sorte d'indice à l'adresse du spectateur, un avertissement pour ce qui va suivre. Certes, la scène aurait fonctionné également sans l'ajout musical mais en marquant moins le public.

En ce qui concerne la voix, son utilisation est très triviale. Les sons émis par Overgård ne peuvent être décrits comme des paroles, il s'agit plutôt de sons gutturaux, de « bruits » humains. Les sons que l'explorateur crie à l'ours se mêlent à ceux de la bête, comme un dialogue entre humanité et nature. Pour Dubor, ces cris sans mots font toutefois toujours partie du registre de la parole, mais font régresser son énonciateur au plus bas niveau de l'être humain :

« [...] la parole peut finalement se résoudre en onomatopées ou borborygmes, qui traduisent dans ce cas une pure émotivité réactionnelle, dépourvue d'objet clairement exprimé. On peut considérer cette production sonore comme l'ultime trace de vie capable d'attester d'une présence au monde, ce qui fait du personnage en cause une version minimale, à la limite de l'acceptable, de la représentation d'un être humain.¹⁹⁴ »

Cette description s'applique particulièrement bien au personnage d'Overgård : isolé depuis un temps assez long à en juger par sa barbe, sans aucun contact social, mangeant du

¹⁹⁴ Françoise Dubor, *op. cit.*, §43.

poisson cru, il répète chaque jour une routine pour survivre. Si l'on enlève l'élément de sociabilité d'un homme, animal social, il redescend donc à un simple animal. Les voix d'Overgård et de l'ours se mêlent et se répondent, les plaçant d'une certaine façon sur un pied d'égalité. On en oublie presque que notre protagoniste sait s'exprimer, malgré le fait que la séquence soit encadrée par deux phrases bien prononcées¹⁹⁵.

Comparaison entre *Arctic* et *All is Lost*

Quand Overgård s'exprime, il ne présente donc aucune difficulté à articuler, trouver ses mots ou gérer l'intensité et le volume de sa voix. La parole n'est que peu présente dans le film à cause de l'absence d'autres personnages avec qui engager la conversation et le refus du monologue, par l'acteur, le réalisateur et les producteurs¹⁹⁶. Même si, on l'a vu plus tôt, *Arctic* a beaucoup de ressemblances avec *All is Lost*, le second n'a pas la même relation avec le langage. Déjà, ce dernier n'a réellement qu'un seul personnage à l'écran (mis à part une main qui apparaît dans les derniers plans), et aucun ours polaire ou autre animal important ne vient troubler la solitude du protagoniste, Our Man. Contrairement à Overgård donc, le personnage du film de J. C. Chandor n'a réellement personne à qui s'adresser, pas même un animal sauvage. Réellement isolé et sans aucune influence sur son environnement, le personnage joué par Robert Redford ne peut que survivre et patienter, en espérant que quelqu'un le trouve avant que la mort ne s'en charge.

Dès la version écrite d'*All is Lost*, la parcimonie des paroles du personnage est plus que claire. Dans le script d'à peine 32 pages¹⁹⁷, les répliques de Our Man ne sont écrites en toutes lettres que deux fois (dans la scène d'ouverture du film, en voix-off, et lors de la tentative de communication par radio). Le reste des séquences où le personnage fait entendre sa voix – en prononçant des paroles ou uniquement des sons – les indications sont notées dans les descriptions. Libre donc à l'acteur, sous les directions de son réalisateur, de décider ce qui convient le mieux à son personnage. Des indications telles que « OUR MAN starts waving his hands and yelling. His voice is hoarse and mostly useless at this point.¹⁹⁸ » sont interprétées dans le film comme des paroles qui commencent par un presque chuchotement, avant de prendre de l'amplitude et des se transformer en cris variant entre

¹⁹⁵ « Here you go. Come on » et « It's okay. It's okay ». Les deux sont murmurées par Overgård, la première à la femme blessée, avant l'attaque de l'ours, la seconde juste après la péripétie, pour lui-même.

¹⁹⁶ Karen Han, *op. cit.*.

¹⁹⁷ J. C. Chandor, script de *All is Lost* (28 février 2011). <https://thescriptlab.com/download/?auth=YKiK5ZgKe9LoDydwZkd%2FAQ%3D%3D> (consulté le 28 décembre 2023)

¹⁹⁸ *Ibid.*, p. 26.

« *hey* », « *help* » et « *here* ». Ces adaptations entre scénario et écran démontrent bien que le langage n'a ici que peu d'importance, il n'est pas central à la narration et n'est qu'un autre moyen de signifier ce que Our Man ressent, au même niveau que ses gestes, ses soupirs ou son état physique.

Mis à part peut-être le monologue d'ouverture en voix off, qui est en réalité ce que Our Man écrit dans son journal plus tard dans le film, les répliques du protagoniste ne sont que très peu utiles et souvent redondantes, littéralement ou en lien avec les autres indices audiovisuels. Dans les scènes où le personnage tente d'attirer l'attention des bateaux qu'il aperçoit, ses cris, mêlés aux mouvements de bras et aux fusées de détresse, ne sont que différentes manifestations d'une même tentative : attirer l'attention. La seule autre séquence où la voix de Our Man se fait entendre de manière claire et concise est lorsqu'il tente de contacter les secours par radio. Apparaissent alors dans le scénario les premières « vraies » répliques qui ne forment tout de même pas un dialogue. Un léger vrombissement suivi de quelques mots dans une langue que Our Man ne comprend pas font sortir l'homme de son bateau, alors encore en état de flotter, et se précipiter vers sa radio posée sur le pont. Il tente alors de prendre contact avec ces voix en lançant son SOS, malheureusement ses interlocuteurs ne semblent pas l'entendre. C'est ici qu'entre en jeu la redondance : il va répéter son message à trois reprises et s'arrêtera en cours de la quatrième.

Ces rares interventions vocales indiquent à quel point la voix est inutile dans la situation dans laquelle Our Man se trouve. Personne n'est jamais en mesure de l'entendre et ses cris ne feraient que l'épuiser davantage. C'est dans ce domaine que le personnage excelle ; jamais il ne gaspillera la moindre quantité d'énergie dans des actions inutiles. Dès ses premiers problèmes il restera calme et posé afin de conserver le plus possible de ses ressources, matérielles, physiques ou mentales.

La parole dans *All is Lost*, tout comme la voix d'ailleurs, a donc beaucoup moins d'importance que dans son successeur *Arctic*, mais celle-ci n'est indispensable dans aucun des deux. Le silence de ces films – dans le sens de silence verbal, les deux productions étant remplies d'autres bruits, sons et musiques – n'est jamais pesant sur l'histoire, même s'il peut l'être sur un spectateur non averti, et permet même de laisser plus de place aux autres éléments visuels et sonores qui forment un film. Le silence des hommes laisse place à la voix de la nature ; elle reprend le dessus et remet l'Homme à sa place, simple point dans l'immensité de la Terre, autant sur l'océan qu'en Arctique. De plus, d'un point de vue commercial, l'absence de parole rend ces films plus facilement accessibles à un public étranger qui ne doit pas

comprendre les paroles prononcées pour comprendre l'enjeu de l'action. Comme les films muets du siècle dernier, l'accent est mis sur l'action plus que sur la diction.

IV.3 Conclusion

Ce chapitre nous a permis d'analyser le silence en tant que moyen de communication à part entière et plus comme un simple support aux dialogues, monologues et autres expressions de la parole. En nous penchant sur le silence comme élément central d'un récit, il nous a été possible d'en observer les différentes facettes, notamment la place importante que prend la communication non-verbale, que la voix a tendance à éclipser. Le silence, contrairement aux éléments des deux chapitres précédents, est omniprésent et fonctionne tout aussi bien indépendamment qu'en lien avec d'autres usages de la parole. Il est le seul à être constamment présent, comme élément central ou ponctuation, selon les cas.

Dans ce chapitre, nous nous sommes penchés sur deux tendances où le silence était utilisé comme élément central de la communication et du son dans des productions cinématographiques. D'abord, via l'exemple de *Deafula*, nous avons survolé la branche muette du cinéma, par et pour des personnes malentendantes ou sourdes. Ce film nous a permis de démontrer que l'absence de la voix et de paroles audibles ne signifie pas forcément l'absence de communication et de conversation. Il nous a fait entrevoir un ensemble de productions où le silence a tout à fait sa place et ne gêne en rien le public. La bande sonore ajoutée au film pour les personnes entendant entrave toutefois l'atteinte d'un silence absolu en le comblant par des paroles très basiques et descriptives. Il aurait été intéressant de pouvoir visionner ce film sans la bande sonore en comprenant l'ASL afin de voir ce film dans les conditions imaginées par Peter Wechsberg. Ainsi, il aurait été plus facile d'obtenir une compréhension précise de l'impact du silence chez le spectateur entendant. Au travers de ce film, nous avons pu tirer la conclusion que le silence n'équivaut pas forcément à l'absence d'information, celle-ci est simplement transmise par un autre canal, dans ce cas précis un canal visuel.

La seconde partie de ce chapitre s'est intéressée au silence diégétique conditionné par un isolement profond du protagoniste. *All is Lost* et *Arctic* sont tous deux le récit d'un homme isolé dans un environnement hostile où la voix n'est d'aucune utilité. Loin de toute forme de civilisation, ils n'ont personne à qui s'adresser. Ils décident alors de rester silencieux plutôt que de parler inutilement. Ils auraient très bien pu se lancer dans des monologues décrivant leurs tentatives de survie, leur routine ou simplement leurs pensées, toutefois ils préfèrent rester

muets et se laisser englober par le silence de la nature qui les entoure. Une fois ce mode silencieux installé, le spectateur doit se concentrer sur d'autres détails qui lui permettent de comprendre l'intériorité du personnage, qui ne partage jamais ses pensées à haute voix. Ce silence omniprésent décuple la puissance des autres sons qui viennent perturber la tranquillité sonore du film. Ainsi, le traitement sonore de ces deux films de survie démontre au public à quel point le son est important dans une production mais offre également à voir comment le cinéma peut s'en passer.

Le silence a donc été analysé selon des points de vue différents ; d'un côté il était imposé physiquement, de l'autre il s'agissait d'une contrainte contextuelle, les protagonistes étant constamment seuls. Il en découle que le silence, à l'inverse des monologues, dialogues et autres usages de la voix, intervient à divers niveaux de réalités. Dans *Deafula*, l'absence de paroles existe en dehors de la diégèse du film, une grande partie des acteurs étant sourds-muets et s'exprimant en ASL. Ce silence des personnages ne peut être comparé à celui d'Overgård ou d'Our Man qui, s'ils décident de rester silencieux, sont bien capables d'utiliser leur voix, dans la diégèse tout comme dans le monde réel, en dehors du film.

Conclusion générale

Le but de ce travail était d'observer la manière dont la parole, la voix et le son en général sont utilisés dans des films où le nombre de personnages est limité. En nous appuyant sur des ouvrages sur le son au cinéma, en particulier les livres de Michel Chion, ainsi que des textes théoriques sur le théâtre, nous avons tenté de tirer des analyses des différents usages de la voix. Les films que nous avons étudiés forment une filmographie éclectique qui nous a permis d'aborder de nombreux genres cinématographiques. Nous avons toutefois tenté de restreindre notre corpus à des films sortis majoritairement ces 15 dernières années (2010-2024), afin d'assurer une qualité audiovisuelle et des outils similaires au sein de notre filmographie.

Inside

Inside a joué le rôle de répertoire pour les diverses utilisations du son et de la voix. Ce film regroupe, en effet, de nombreux usages que nous avons repris dans les chapitres suivants. Dialogues, monodiscours et silence y apparaissent tous à plusieurs reprises avec des usages différents. La compilation en un seul et même long-métrage de ces instances nous a permis d'y voir une première classification ainsi que les effets que ces utilisations de la voix produisent sur le public. De plus, *Inside* rentre parfaitement dans nos critères de sélection, étant sorti en 2023 et n'ayant à l'écran qu'un seul personnage pendant la grande majorité du récit. Il aurait d'ailleurs été possible de restreindre notre recherche à ce film seul en explicitant plus longuement tous ces aspects. Toutefois, nous avons conclu que limiter notre travail à cette seule production risquerait de biaiser nos analyses puisqu'elles n'auraient pas été représentatives d'une tendance mais plutôt d'un objet particulier.

Le dialogue

Nous avons donc analysé une multitude d'usages de la voix, de la parole et du silence au travers de films représentatifs selon nous. Le premier chapitre était consacré au dialogue et à ses différentes formes. Nous nous sommes d'abord penchés sur le dialogue commun au travers de *Room* où les échanges entre les protagonistes, malgré l'espace contigu, ne semblaient en rien impactés par le nombre restreint de personnages et conservaient leurs formes communes.

Les trois films suivants représentaient les dialogues entravés, empêchant les protagonistes de voir leurs interlocuteurs. Dans ces trois exemples, la caméra se lie au protagoniste et reste avec lui tout au long du récit. Ce parti pris rend les voix des autres intervenants acousmatiques et nous a permis de développer le concept de Chion. Ainsi, nous

avons exposé l'influence que l'image (d'un visage) peut avoir sur le son (une voix). En ne dévoilant pas le visage de ces personnages, l'importance de leur voix est amplifiée pour, peut-être, combler le manque que l'absence de support visuel procure. Dans *Buried*, les voix que Paul Conroy entend au téléphone semblent suspectes et parfois mal intentionnées. À l'inverse, la protagoniste de *Fresh* ne doute jamais des bonnes intentions de sa voisine de cellule Penny. La manière dont ces voix invisibles sont perçues dépend donc de leur contexte et de la façon dont elles sont mises en scène et reçues par le protagoniste. Leurs pouvoirs d'acousmètre, s'ils sont inhérents à celles-ci, ne définissent pas l'impact qu'elles auront sur le récit.

Dans *Her*, la question de la voix est bien plus centrale. Que ce soit dans l'absence de corporalité de Samantha, qui n'est qu'une voix, ou dans les différentes dissimulations et usurpations de celle-ci par chacun des deux protagonistes, ce film confirme les dires de Chion selon lesquels une voix doit être associée à un visage pour être ancrée dans la réalité. La voix est ici un outil, un artifice, aussi révélateur que trompeur.

Notre premier chapitre se conclut sur deux adaptations d'une œuvre de Cocteau. *La Voix Humaine* est transposée à l'écran par Rossellini d'abord puis par Almodóvar. En s'intéressant à une adaptation théâtrale, nous avons pu mettre à profit nos sources théoriques provenant du milieu du théâtre. D'une certaine manière, ces analyses nous ont permis d'explicitier les liens théoriques entre théâtre et cinéma tout en conservant notre corpus cinématographique. Toutefois, ces trois versions ont montré que même si notre recherche se focalise sur des films contemporains, les formes de dialogues que nous avons observées n'y sont pas restreintes et se retrouvent également dans des films plus anciens.

D'un point de vue général, les dialogues des films au casting réduit analysés suivent des formes assez semblables aux usages classiques et n'innovent pas. La structure de ces dialogues, même si parfois entravés, respecte les normes du genre et ne diffère que rarement des dialogues des films classiques. Nous y avons en effet retrouvé toutes les formes habituelles de discours.

Le monodiscours

Dans le chapitre suivant, cœur de notre travail, c'est le monodiscours qui était à l'honneur. Au sein de cette partie, nous avons défini les utilisations de la voix regroupées sous le terme de monodiscours et les avons analysées à l'aide d'exemples filmiques. En partant d'une utilisation simple et commune d'un personnage exprimant ses pensées à haute voix (dans le but d'être entendu ou non) nous avons utilisé des exemples tirés du genre du *whodunnit*. Nous avons ainsi posé les bases du monologue afin de pouvoir tirer d'autres usages du monodiscours.

Nous avons ainsi discuté de formes à la limite du dialogue comme l’apostrophe et la tirade qui, toutes deux, peuvent (ou doivent) être en relation avec des répliques d’autres personnages. De plus, contrairement aux autres formes abordées dans ce chapitre, l’apostrophe et la tirade sont des instances plus ponctuelles et ne peuvent former à elles seules la majeure partie d’un récit.

Les autres films du chapitre mettaient en avant des formes moins ponctuelles de monodiscours. Par des adresses à des interlocuteurs non-présents, l’intention de communiquer des protagonistes est claire. Dans *127 hours*, Aron, armé de son caméscope, n’a qu’un but : expliquer à ses proches ce qui lui est arrivé. Chaque message qu’il enregistre a donc la même fonction, peu importe les formes qu’il peut prendre. Les paroles qu’il prononce sont orientées et réfléchies. De plus, elles ne lui sont clairement pas destinées.

En ce qui concerne *Persuasion* et *The Wonderful Story of Henry Sugar*, l’adresse du discours dépasse même les limites de la diégèse. Ces deux films s’adressent directement au public, dans un rythme différent de celui du reste du récit, du moins dans le premier cas. Les répliques d’Anne dans *Persuasion* se font sur deux registres différents selon qu’elle s’adresse à d’autres personnages de la diégèse ou au public. Dans le film d’Anderson, une telle distinction n’a pas lieu d’être. En effet, le récit est entièrement joué selon ce principe de frontalité ; les échanges entre les divers personnages ne sont pas joués par ceux-ci mais bien racontés d’un point de vue presque externe.

Tout comme dans le premier chapitre, un film adapté d’une œuvre théâtrale clôture le chapitre. *The Tragedy of Macbeth* reprend le texte original de Shakespeare et le transpose sur le grand écran dans une adaptation monochromatique. En plus d’être formulées en anglais ancien, les répliques des personnages sont souvent longues et fortement théâtrales, il est donc impossible de ne pas remarquer l’importance du langage de ce film. Nous nous sommes intéressés, en parallèle des fréquents monologues et soliloques, aux liens créés par Joel Coen entre texte et image, entre théâtre et cinéma. En restant fidèle au texte d’origine, il a ajouté à sa production des détails purement cinématographiques explicitant parfois des détails du texte.

Les différents styles de monodiscours observés dans ce chapitre ont pu mettre au jour une tendance dans les films au casting réduit. Là où les dialogues n’innovaient que très peu, les monodiscours ont été utilisés sous bien des formes et à de nombreuses reprises. Le nombre de protagonistes étant faible, le rôle des dialogues dans ces films a été réduit, laissant plus de place au monodiscours sous toutes ses formes.

Le silence

Enfin, le dernier chapitre s'intéressait cette fois-ci à l'absence de la voix, au silence. On ne peut en effet se pencher sur la voix et ses formes sans au moins mentionner son absence. Le premier film à avoir été décrit est *Deafula*, un film entièrement en langue des signes. S'il est clair qu'il est assez éloigné du reste de notre filmographie, il nous semblait nécessaire d'au moins mentionner cette branche du cinéma. Ce film nous a d'ailleurs permis de démontrer que l'absence de la voix n'est pas synonyme de non-communication. Il est clairement possible de raconter une histoire et de captiver un public sans avoir recours à des paroles, ni même à la langue des signes.

All is Lost et *Arctic* nous livrent des films muets où le silence (diégétique) occupe la majeure partie de l'espace sonore. Les protagonistes que nous suivons sont avares de paroles et ne s'expriment que très rarement. Pourtant, malgré des répliques plus que sporadiques, le film n'est en rien silencieux. La disparition de la parole, au lieu de pénaliser le déroulement du film, laisse la place à d'autres sons habituellement plus discrets. Les bruits de la nature et les sons corporels, comme le va-et-vient d'une respiration, envahissent l'espace sonore pour mettre au jour une autre facette du son. Dans ces films, les moindres changements sonores peuvent en dire autant que de mots, il faut seulement savoir tendre l'oreille.

Ce chapitre, moins approfondi que les deux précédents, permet toutefois d'aborder tous les aspects de l'univers sonore cinématographique. Plus qu'une absence de paroles, le silence s'est révélé comme véritable structure à part entière. Tout comme pour le monodiscours, l'absence de dialogue offre une opportunité au silence de révéler sa toute puissance et de mettre en avant ses qualités de communication, souvent négligées. Nous nous devons tout de même de souligner que ces types de productions restent assez rares même si nous avons pu en croiser plusieurs exemples lors de nos recherches.

Nos observations

En nous concentrant sur des films au casting réduit, nous avons limité les distractions visuelles pour nous intéresser plus profondément aux échanges et relations vocales des intervenants. Allant des dialogues incessants de *Room* au silence le plus total d'*All is Lost*, la parole a pris bien des formes au cours de ces films, contemporains pour la plupart. Il n'y a pas de doute que l'évolution des outils techniques a rendu possible cet éventail de formes, pourtant déjà présentes dans d'autres arts, comme le théâtre, ou même la vie quotidienne. En définitive,

ce travail nous aura permis de donner une place plus importante à notre ouïe pour capter des subtilités qui nous auraient échappés si toute notre attention était axée sur les images.

L'observation centrale que nous pouvons tirer de ces recherches est que le nombre restreint de personnages ne limite en rien les usages possibles de la voix, de la parole ou même du son. Au contraire, cette restriction laisse plus de place aux expérimentations du point de vue sonore. Là où des films plus riches en personnages se doivent souvent d'être vococentrés, des productions avec peu de personnages disposent de plus de liberté et d'espace sans que le récit n'en soit impacté. Ainsi, l'utilisation du son et du discours dans des films au casting limité reste fort proche de celle de films plus « complets ». Le son y occupe toutefois une position plus importante du point de vue du spectateur qui, puisque limité visuellement, comble ces manques par d'autres sens.

Ainsi, au début de cette recherche nous pensions que les films sélectionnés, par leur limitation dans leur nombre d'intervenants, seraient également limités dans leurs possibilités de langage. Toutefois, dès la mise en place de nos catégories nous avons trouvé de nombreux films y correspondant. Contrairement à nos attentes, nous avons pu analyser des films qui répondaient à chacune des catégories que nous avons établies tout en respectant, pour la majorité, les critères de sélection. Ces analyses de séquences ont démontré que l'utilisation de ces formes de langages suivait les codes généraux et correspondaient donc aux usages de films sans limitation de personnages.

Ce ne sont donc pas les usages qui sont spécifiques aux films à casting réduit mais bien la place que ces discours prennent dans ces productions. Le casting restreint n'influe pas sur la manière dont les sons et paroles sont émis (mis à part peut-être le silence des personnages totalement isolés) mais le contexte modifie la manière dont ceux-ci sont reçus par le public, ainsi que leur place dans la hiérarchie sonore. En effet, en diminuant le nombre d'intervenants à l'écran, et donc les indices visuels, la place laissée aux autres sens, et en particulier à l'ouïe, est accrue. Ne pouvant satisfaire son désir de curiosité par la vue, le public se sert de l'ouïe pour tirer le plus d'informations du film ; il y cherche les détails que la vue n'a plus lui donner. Il porte ainsi plus d'attention aux bruits qui lui sont présentés et en remarque plus les subtilités. La hiérarchie sonore est modifiée et laisse une place plus prépondérante aux bruits, les plaçant parfois sur un pied d'égalité avec la voix. Le public y est donc plus sensible.

C'est pourquoi les sons ambiants d'*Inside*, amplifiés par les silences du protagoniste, sont d'autant plus remarquables par le public à qui peu d'autres stimuli sont offerts. À l'inverse,

les monologues de Benoît Blanc dans *Knives Out* sont moins appuyés sonorement puisqu'agrémentés d'abord d'interventions d'autres personnages puis d'images explicitant ses dires. C'est donc bien le point d'audition du spectateur qui met en avant les utilisations sonores qui lui sont proposées, même si, évidemment, cet univers sonore a été imaginé en amont par l'équipe du film.

Nous pouvons donc en conclure que ces utilisations du son et du langage, au travers de la parole en particulier, ne sont pas spécifiques aux films au casting réduit et répondent aux mêmes normes et codes que les autres types de film. Toutefois, la manière dont ils sont utilisés et agencés en lien avec d'autres éléments du film (visuels, auditifs ou autre) déterminent la façon dont ils seront reçus par le public et quels éléments seront mis en avant. C'est donc bien la hiérarchie sonore modifiée et non la façon d'émettre ces sons qui souligne les usages du langage dans des situations au casting restreint.

Bibliographie

OUVRAGES

- André Gaudreault et François Jost, *Le Récit cinématographique* (3e édition revue et augmentée), Malakoff, Armand Colin, 2017.
- André Siganos (dir.), *Solitudes, écriture et représentation*, Grenoble, Éditions littéraires et linguistiques de l'université Stendhal [Grenoble III] ELLUG, 1995.
- Brent Maddock, *The Films of Jacques Tati*, Metuchen, Scarecrow Press, 1977. <https://archive.org/details/filmsofjacquesta0000madd/page/140/mode/2up> (consulté le 28 mai 2024)
- Cristina Cano, *La Musique au cinéma : musique, image et récit* (traduit par Blanche Bauchau), Rome, Gremese, 2010.
- François Rabelais, *Gargantua*, Paris, Presses Pocket, 1992. http://archive.org/details/gargantua0000rabe_a6o8 (consulté le 29 décembre 2023)
- Françoise Dubor et Françoise Heulot-Petit (dir.), *Le monologue contre le drame ?*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012. <https://doi.org/10.4000/books.pur.64857> (consulté le 10 décembre 2023)
- Gary Herman, *The Book of Hollywood quotes*, Londres, Omnibus Press, 1979. <https://archive.org/details/bookofhollywoodq00gary/page/26/mode/2up> (consulté le 24 mai 2024)
- Jean Cocteau, *La Voix humaine, pièce en un acte* (1930), Paris, Éditions Stock, 2002. <http://archive.org/details/lavoixhumaineapie0000coct> (consulté le 25 janvier 2024)
- Judee K. Burgoon, Valerie Manusov et Laura K. Guerrero, *Nonverbal Communication* (2e éd.), New York, Routledge, 2022.
- Martin Barnier et Laurent Jullier, *Une Brève histoire du cinéma : 1895-2020* (Nouvelle édition), Paris, Pluriel, 2021.
- Michel Chion, *La Toile trouée*, Paris, Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1988. <https://archive.org/details/latoiletrouee0000chio/page/n5/mode/2up?view=theater> (consulté le 8 mai 2024)
- Michel Chion, *La voix au cinéma* (1982), Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1993.
- Michel Chion, *Le Son : ouïr, écouter, observer* (3e éd.), Malakoff, Armand Colin, 2018.
- Michel Chion, *Le Son au cinéma* (1985), Paris, Éditions de l'Étoile, 1985.
- Michel Chion, *Un art sonore, le cinéma : histoire, esthétique, poétique*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 2003.
- Pascale Paré-Rey (éd.), *L'aparté Dans Le Théâtre Antique. Un Procédé Dramaturgique à Redécouvrir*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Théâtres du monde ». <https://hal.science/hal-01445508/document> (consulté le 8 mars 2024)
- Pierre Larthomas, *Le langage dramatique ; sa nature, ses procédés*, Paris, Librairie Armand Colin, 1972, p. 389. <https://archive.org/details/lelangagedramati0000lart/page/388/mode/2up?view=theater> (consulté le 13 juin 2024)
- Roald Dahl, *The Wonderful Story of Henry Sugar and Six More* (1945), New York, Alfred A. Knopf, Inc., 2001. https://archive.org/details/wonderfulstoryof0000dahl_k8k2/mode/2up?view=theater (consulté le 16 mai 2024)

- Steven McCornack et Joseph Ortiz, *Choices & Connections: An Introduction to Communication* (2e éd.), Boston, Bedford/St. Martin's, Macmillan Learning, 2017.
- *The Chambers Dictionary*, Edinbourg, Chambers, 2006. https://archive.org/details/chambersdictiona0000unse_t2o2/page/894/mode/2up?view=theater (consulté le 3 août 2024)
- Vito Pandolfi, *Histoire du théâtre*, Verviers, Marabout Université, 1964. <http://archive.org/details/histoiredutheatr0000vito> (consulté le 10 janvier 2024)
- William Shakespeare, *The Works of Shakespeare*, New York, T. Y. Crowell, sans date.
- Yohann Guglielmetti, *Silence, bruit, et musique au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2020.

ARTICLES

- Agatha Sanjuan, « La Voix humaine, La création de La Voix humaine à la Comédie-Française en 1930 », dossier de presse de la Comédie-Française, 10 avril 2012. <https://www.comedie-francaise.fr/www/comedie/media/document/presse-voixhumaine1112.pdf> (consulté le 25 janvier 2024)
- Franck Evrard, « Au commencement du théâtre..., le silence », in *Sigila*, vol. 29, n° 1 (2012), pp. 135-146. <https://www.cairn.info/revue-sigila-2012-1-page-135.htm> (consulté le 20 mars 2024)
- Jean-Jacques Delfour, « Du fondement de la distinction entre monologue et soliloque », in *L'annuaire théâtrale*, n°28, automne 2000, p. 127. <https://doi.org/10.7202/041441ar> (consulté le 14 février 2024)
- Pascal Grenier, « Le film de survie : un genre en soi », *Séquences : la revue de cinéma*, n° 322 (avril 2020), pp. 34-35. <https://www.erudit.org/fr/revues/sequences/2020-n322-sequences05395/93594ac/> (consulté le 3 avril 2024)
- Rick Altman, « The Technology of the Voice – Part I », *Iris*, vol. 3, n°1 (1985), pp. 3-20. https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/21049/altman_rick_1985_the_technology_of_voice_part_I.pdf (consulté le 31 mars 2024)
- Robert Louis Stevenson, *L'étrange cas du Dr Jekyll et de Mr Hyde*, Verviers, Éditions Marabout, coll. Bibliothèque Marabout, 1947.
- Roger Icart, *Le théâtre filmé*, Université de Metz. http://fgimello.free.fr/enseignements/metz/histoire_du_cinema/theatre_film.htm (consulté le 21 avril 2024)

COURS UNIVERSITAIRES

- Cours d'Introduction au Langage Cinématographique, 2019-2020, Dick Tomasovic.

SITES INTERNET ET PAGES WEB

- Allison Frost, « Oregon Historical Society hosts screening of 'Deafula', the first feature film shot in ASL », *OPB*, 11 octobre 2023. <https://www.opb.org/article/2023/10/11/oregon-historical-society-deafula-movie/> (consulté le 21 mars 2024)

- Anton1917, Invasion Of The Body Snatchers (1956) trailer [Vidéo], 9 janvier 2010, YouTube. <https://youtu.be/pNJB363yql8?si=eY3Gk9i5RUCJ6cbI> (consulté le 14 mars 2024)
- Esther Zuckerman, « 'The Wonderful Story of Henry Sugar': Wes Anderson and Collaborators on the Cinematic Language of Roald Dahl », *The Hollywood Reporter* (17 février 2024), <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/the-wonderful-story-of-henry-sugar-wes-anderson-interview-1235825365/> (consulté le 17 mai 2024).
- Jamie Burton, « Willem Dafoe Reveals Which Scenes He Improvised for New Movie 'Inside' », *Newsweek*, (15 mars 2023). <https://www.newsweek.com/willem-dafoe-interview-reveals-scenes-improvised-movie-inside-1787911> (consulté le 5 avril 2024)
- Jesús Silva Vilas, « Vasilis Katsoupis • Director of Inside », *Cineuropa*, (25 juillet 2023). <https://cineuropa.org/en/interview/446673/> (consulté le 5 avril 2024)
- Karen Han, « How a Youtuber got the chance to pit Mads Mikkelsen against a polar bear », *Polygon*, 3 février 2019. <https://www.polygon.com/2019/2/3/18207237/arctic-interview-joe-penna-mads-mikkelsen-toni-collette> (consulté le 21 juillet 2024)
- Larousse, « Monologue », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/monologue/52341> (consulté le 7 février 2024)
- Larousse, « Soliloque », <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/soliloque/73328> (consultés le 11 février 2024)
- Léopold Tobisch, « La musique et le bruit, ingrédients essentiels des films de Jacques Tati », Radio France, (6 mai 2020). <https://www.radiofrance.fr/francemusique/la-musique-et-le-bruit-ingredients-essentiels-des-films-de-jacques-tati-4186141> (consulté le 28 mai 2024)
- Lily Rothman, « Why Contemporary Commentors Missed the Point With The Jazz Singer », *Time*, 6 octobre 2014. <https://time.com/3457278/the-jazz-singer/> (consulté le 24 mai 2024)
- Matt Mahler, « Exclusive: Inside Director Vasilis Katsoupis on His Artful Willem Dafoe Thriller », *Movieweb*, (16 mars 2023). <https://movieweb.com/inside-2023-vasilis-katsoupis-interview/> (consulté le 5 avril 2024)
- Matthew Jacobs, « Inside Michael Stuhlbarg's Heartbreaking Monologue From 'Call Me By Your Name' », *Huffpost*, 3 février 2018. https://www.huffpost.com/entry/michael-stuhlbarg-monologue-call-me-by-your-name_n_5a73799fe4b06ee97af0cc4f (consulté le 19 mai 2024)
- Michel Chion, « 100 concepts pour penser et décrire le cinéma sonore », michelchion.com, (18 octobre 2012). <http://michelchion.com/texts> (consulté le 30 mai 2024)
- Michelchion.com, « Biographie », <http://michelchion.com/biography>
- NYPL for the Performing Arts, « NY Public Library's Technical Assistant Steve Massa on Broadway's First 'Kiss' », *Broadway world*, (30 mars 2016). <https://www.broadwayworld.com/article/NY-Public-Librarys-Technical-Assistant-Steve-Massa-on-Broadways-First-Kiss-20160330> (consulté le 29 avril 2024)
- Rayan Garcia, Différence entre monologue et soliloque, *Prodiffs*, <https://fr.prodiffs.com/article/difference-between-monologue-and-soliloquy> (consulté le 7 février 2024)
- Samantha Graves, « A Brief History of the Jump Scare », *Collider*, 10 novembre 2022. <https://collider.com/jump-scare-history/> (consulté le 14 mars 2024)

- Tara Bitran, « Joe Penna on ‘Arctic’: ‘You Can Say So Much Without Dialogue’ », *Variety*, 7 mai 2018. <https://variety.com/2018/film/festivals/joe-penna-arctic-mads-mikkelsen-1202793936/> (consulté le 1e février 2024)
- Thomas Sotinel, « Sur Netflix, Wes Anderson adapte quatre histoires courtes de Roald Dahl », *Le Monde* (27 septembre 2023), https://archive.is/20231005095427/https://www.lemonde.fr/culture/article/2023/09/27/sur-netflix-wes-anderson-adapte-quatre-histoires-courtes-de-roald-dahl_6191290_3246.html#selection-1993.1-1993.71 (consulté le 16 mai 2024)
- Wikipédia, « La Voix humaine (théâtre) », [https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_\(th%C3%A9%C3%A2tre\)#Adaptations](https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_(th%C3%A9%C3%A2tre)#Adaptations) (consulté le 11 mars 2024)
- Wikipédia, « La Voix humaine (théâtre) », [https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_\(th%C3%A9%C3%A2tre\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Voix_humaine_(th%C3%A9%C3%A2tre)) (consulté le 25 janvier 2024)
- Wikipédia, « List of William Shakespeare screen adaptations », https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_William_Shakespeare_screen_adaptations#Tragedies (consulté le 19 juin 2024)
- Wikipédia, « Whodunit », <https://fr.wikipedia.org/wiki/Whodunit> (consulté le 13 mai 2024)

SCENARIOS

- Chris Sparkling, scénario de *Buried* (Production draft, 25 juillet 2009), <https://thescriptlab.com/property/buried/> (consulté le 28 décembre 2023)
- Danny Boyle et Simon Beaufoy, script de *127 hours* (10 avril 2010). <https://www.scriptslug.com/script/127-hours-2010> (consulté le 29 février 2024)
- Emma Donoghue, scénario de *Room*, 2014. <https://thescriptlab.com/property/room/> (consulté le 3 mai 2024)
- J. C. Chandor, script de *All is Lost* (28 février 2011). <https://thescriptlab.com/download/?auth=YKiK5ZgKe9LoDydwZkd%2FAQ%3D%3D> (consulté le 28 décembre 2023)
- James Ivory, script de *Call me by your name* (shooting script, 2016). <https://thescriptlab.com/property/call-me-by-your-name/> (consulté le 19 mai 2024)
- Joel Coen, script de *Macbeth* (16 janvier 2020). <https://thescriptlab.com/property/the-tragedy-of-macbeth/> (consulté le 20 juin 2024)
- Rian Johnson, scénario de *Knives Out*. <https://thescriptlab.com/property/knives-out/> (consulté le 14 mai 2024)
- Robert Eggers et Max Eggers, script de *The Lighthouse* (2018). <https://assets.scriptslug.com/live/pdf/scripts/the-lighthouse-2019.pdf> (consulté le 15 février 2024)
- Spike Jonze, scénario de *her*. <https://thescriptlab.com/property/her/> (consulté le 27 février 2024)

Filmographie

FILMOGRAPHIE PRINCIPALE

- 127 hours*, Danny Boyle, États-Unis/France/Royaume-Uni, 2010.
- A Quiet Place*, John Krasinski, États-Unis, 2018.
- All is Lost*, J. C. Chandor, États-Unis, 2013.
- Arctic*, Joe Penna, États-Unis/Islande, 2018.
- Buried*, Rodrigo Cortés, Espagne/Royaume-Uni/France/États-Unis, 2010.
- Call me by your name*, Luca Guadagnino, Italie/France/États-Unis/Brésil, 2017.
- Deafula*, Peter Wechsberg, États-Unis, 1975.
- Fresh*, Mimi Cave, États-Unis, 2022.
- Her*, Spike Jonze, États-Unis, 2013.
- Inside*, Vasilis Katsoupis, Grèce/Allemagne/Belgique 2023.
- Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, États-Unis, 1956.
- Knives Out*, Rian Johnson, États-Unis, 2019.
- L'amore*, Roberto Rossellini, Italie, 1958.
- Persuasion*, Carrie Cracknell, États-Unis, 2022.
- Quentin Tarantino, *Kill Bill : vol. 2*, Quentin Tarantino, États-Unis, 2004.
- Room*, Lenny Abrahamson, États-Unis, 2015.
- See How They Run*, Tom George, Royaume-Uni/États-Unis, 2022.
- The Human Voice*, Pedro Almodóvar, Espagne, 2020.
- The Lighthouse*, Robert Eggers, États-Unis/Canada, 2019.
- The Tragedy of Macbeth*, Joel Coen, États-Unis, 2021.
- The Wonderful Story of Henry Sugar*, Wes Anderson, États-Unis, 2023.

FILMOGRAPHIE COMPLÉMENTAIRE

- 2001 : A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, Royaume-Uni/États-Unis, 1968.
- Asteroid City*, Wes Anderson, États-Unis, 2023.
- Cast Away*, Robert Zemeckis, États-Unis, 2000.
- Deadpool*, Tim Miller, États-Unis, 2016.
- First Blood*, Ted Kotcheff, États-Unis, 1982.
- Indiscreet*, Stanley Donen, États-Unis, 1958.

Iron Man, Jon Favreau, États-Unis/Canada, 2008.

Moon, Duncan Jones, Royaume-Uni/États-Unis, 2009.

Moonrise Kingdom, Wes Anderson, États-Unis, 2012.

Nowhere, Albert Pintó, Espagne, 2023.

Phone Booth, Joel Schumacher, États-Unis, 2002.

Psycho, Alfred Hitchcock, États-Unis, 1960.

Rocky Horror Picture Show, Jim Sharman, Royaume-Uni/États-Unis, 1975.

Scream, Wes Craven, États-Unis, 1996.

Singin' in the rain, Stanley Donen et Gene Kelly, États-Unis, 1952.

The Great Train Robbery, Edwin S. Porter, États-Unis, 1903.

The Jazz Singer, Alan Crosland, États-Unis, 1927.

The Kiss, William Heise, États-Unis, 1896.

The Revenant, Alejandro González Iñárritu Hong Kong/Taiwan/États-Unis, 2015.

The Seven Year Itch, Billy Wilder, États-Unis, 1955.

Table des matières

Introduction	1
Méthode et corpus	4
Chapitre Premier : État de l'art et le cas d' <i>Inside</i>	9
I.1 État de l'art.....	9
I.2 Le cas d' <i>Inside</i>	15
Conclusion.....	26
Chapitre II : Le dialogue.....	27
II.1 Au moins deux personnages visibles et audibles, le dialogue classique.....	29
II. 2 Au moins deux personnages audibles mais un seul visible	33
II.2.a L'intermédiaire d'un autre médium	34
III.2.b L'obstacle physique	38
II.2.c L'absence physique	42
II.3 Un seul personnage visible et audible.....	49
II.4 Conclusion	55
Chapitre III : Le monodiscours.....	57
III.1 Définitions et usages.....	57
III.2 Introduction	60
III. 3 Le monodiscours classique.....	61
III.4 L'apostrophe	66
III.5 La tirade.....	70
III.6 L'adresse au public	73
III.7 L'adresse à un personnage absent.....	76
III.8 L'aparté.....	80
III.9 Le monologue théâtral au cinéma.....	86
III.10 Conclusion.....	91
Chapitre IV : Le silence.....	94

IV.1 La langue des signes	97
IV.2 Le silence solitaire	99
IV.3 Conclusion	106
Conclusion générale	108
Bibliographie	114
Filmographie.....	118