



HAL
open science

Aux frontières du fantastique et de l'illusion dans les films hollywoodiens contemporains : ce dont on ne peut parler..., faut-il le taire ou l'écouter ?

Jérémy Michot

► **To cite this version:**

Jérémy Michot. Aux frontières du fantastique et de l'illusion dans les films hollywoodiens contemporains : ce dont on ne peut parler..., faut-il le taire ou l'écouter ?. Le fantastique dans les musiques des XXe et XXIe siècles : musiques actuelles, musique contemporaine et musique de film, Delatour France, pp.304-314, 2017, 978-2-7521-0313-0. hal-03275891

HAL Id: hal-03275891

<https://hal.science/hal-03275891>

Submitted on 23 Feb 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

AUX FRONTIÈRES DU FANTASTIQUE ET DE L'ILLUSION DANS LES FILMS HOLLYWOODIENS CONTEMPORAINS : « CE DONT ON NE PEUT PARLER... », FAUT-IL LE TAIRE OU L'ÉCOUTER ?

MICHOT Jérémy

(Université Bretagne Loire, Rennes 2, EA3208 : APP, 35000, Rennes, France)

En 2013, Park Chan-Wook propose avec *Stoker* un film dans lequel deux genres (thriller et fantastique) se mélangent et s'excluent. Tout au long de son récit, à travers ses deux personnages principaux (India et son oncle Charles, interprétés par Mia Wasikowska et Matthew Goode), le réalisateur multiplie les topiques fantastiques associés au mythe du vampire, laissant planer le doute tout au long du film sur l'identité de ses personnages : leur attitude relève autant du tueur en série que du buveur de sang. Au début des années 2000, plusieurs films affichent la même ambiguïté sur cette frontière équivoque entre le réel et le fantastique. Tim Burton en 2003 réalise *Big Fish*, film dans lequel un père (Albert Finney) raconte à son fils (Billy Crudup) des histoires extravagantes et fantastiques sur sa propre vie : la fin du film révèle que ces histoires n'étaient peut-être pas aussi extraordinaires que ce qu'elles avaient l'air. En 2004 M. Night Shyamalan inverse ce procédé et expose dans *The Village* une histoire à priori fantastique : des créatures dangereuses hantent les bois qui entourent le village et des règles strictes encadrent leur cohabitation avec les humains. Les monstres s'avèrent finalement être une invention reprise d'une vieille légende par les notaires du village. Enfin, en 2006, Guillermo Del Toro met en scène *Le Labyrinthe de Pan*, conte balancé entre deux réalités, l'une est matérialiste dans laquelle un capitaine de l'armée franquiste terrorise sa jeune belle-fille Ofelia. L'autre est un fantasme baroque féérique où un mystérieux faune lui apprend qu'elle est la princesse disparue de ce royaume chimérique. À la fin du film, plusieurs interprétations subsistent et un doute poétique plane : le fantastique n'était-il qu'un rêve conçu par Ofelia afin d'échapper à l'horreur de son monde, ou un univers aussi réaliste que le nôtre, rejoint par la jeune protagoniste au moment de sa mort ? Cette tendance contemporaine cinématographique (et parfois sérielle, cf. *American Horror Story* saison 5) consiste à rationaliser les éléments fantastiques – à les intégrer à la réalité, à les défaire de toute pensée magique – au point de les rendre tangents, approximatifs ou incertains, et à questionner l'authenticité des univers présentés. L'effleurement du fantastique permet de faire ressortir les courbes de ses contours évités ; le doute sur l'authenticité des événements persiste. L'expérience vécue des personnages se rapproche alors d'une forme de rêve ou d'illusion.

Le simulacre prend place à différents niveaux : dans le procédé d'écriture du récit, dans le découpage, mais également dans sa réalisation et dans sa mise en musique. S'il n'est plus nécessaire de revenir sur la place de la musique dans son rapport à l'illusion cinématographique, cette étude se propose d'analyser, dans

cette configuration particulière, la façon dont la musique contribue à faire émerger les cadres irréalistes et fantastiques de ce corpus, tout en participant de manière diffuse et continue à la construction de cette structure narrative ambiguë, afin de maintenir le récit dans une vraisemblance réaliste avérée. Comme le démontre Jamie L. Webster dans son étude sur la musique d'*Harry Potter*⁷⁰⁵, la musique au cinéma contribue, dans la majeure partie des cas, à souligner, d'un effet de réel, des figures fantastiques et magiques. La configuration des films exposés dans notre corpus permettra d'ajouter à cette démonstration la dimension d'illusion ; il sera tout d'abord question de remarquer la façon dont la musique, dans ces trois films, sculpte et structure l'espace afin de créer la matière fantastique du récit – qui se confirme ou s'infirme selon les exemples. On s'intéressera ainsi aux procédés mis en place par les réalisateurs et compositeurs afin de « faire croire » au fantastique (et donc d'imprégner le film de notions surnaturelles) en diffractant le récit principal. Enfin, nous nous demanderons si, malgré les révélations finales, la musique n'apporte pas au récit une impression rémanente de fantastique, alors immuable.

Sculpter l'espace par la musique : naissance de l'illusion, figure du fantastique.

Dans le rapport qu'entretiennent les images avec la musique, la réponse musicale aux images, au récit, au montage et au dialogue est un réflexe analytique commun et fondé, puisque les compositeurs travaillent, pour la plupart, une fois le film terminé – des ajustements au niveau du montage sont possibles, mais la musique *off* est, en général, une des dernières composantes du film. Cette démarche consiste finalement à comprendre la musique de film comme un effet dont la cause serait impulsée par les images. Malgré cela, la musique permet de dessiner l'espace dans lequel les éléments fantastiques apparaissent en amont du récit.

Du regard à l'ouïe, la première illusion détournée.

Stoker s'ouvre sur une confession (*off*) d'India : « J'entends ce que d'autres ne peuvent entendre ». Elle assume ici à elle toute seule la position du spectateur-espion en quête d'indices microcosmiques à grossir à la loupe d'analyses et d'interprétations cinéphiliques. C'est bien la problématique du regard, transposé à l'ouïe, dont il est question dans *Stoker* : ne pas se contenter de regarder et d'entendre, mais *écouter* le cinéma. Voir pour le croire ne suffit plus ; cette proposition de lecture invite à découvrir le film comme si le sonore avait plus de consistance que le visuel, et qu'une vérité fondamentale se trouvait dans le son. Si la réalité visuelle d'un objet ou d'un personnage peut être remis

⁷⁰⁵ Jamie L. WEBSTER, « Creating Magic with Music : The Changing Dramatic Relationship between Music and Magic in Harry Potter Films », in : HALFYARD, Janet K. (dir.), *The Music of Fantasy*, Birmingham : Equinox, 2012, p. 193.

question (le mirage, l'apparition), le son, dans le principe d'action et de causalité lui étant associé, échappe à cette interrogation. Une opposition très nette se dessine alors ; l'image évanescence tient du rêve, le son concret du réel. La dimension causaliste d'un son le rattache alors à son aspect réaliste. Même si la cause est affabulatrice, irréaliste ou fantastique, le son est impensable en dehors de sa cause (c'est d'ailleurs cette idée qui est exploitée dans les films d'horreur). Le son dont la provenance n'est pas identifiée effraye, puisqu'il suppose une source dissimulée, non accessible ou invisible. La suggestion par le son passe donc par la légitimité de ce son : il révèle l'imperceptible, puisqu'il est créé par l'invisible. Ainsi, le doute émis par la narration et l'image se trouve infirmé par l'oreille : le sonore est irréductible à l'irréel.

Il y a dans *The Village*, deux lieux importants : la vallée (le lieu attribué aux villageois), et les bois (dans lesquels vivent les créatures). Une trêve signée entre les deux camps leur interdit toute entrée dans le territoire de l'autre. Par la présence de ces frontières matérialisées par les bois eux-mêmes, une dialectique entre l'intérieur et l'extérieur s'instaure dès le début du film. À première vue, le sujet, l'intériorité, et l'autre, l'extérieur et l'expansion. Cependant, Shyamalan renverse les topiques traditionnels associés à ces notions. Ainsi, le village présente la particularité d'être bien plus ouvert que l'extérieur : les bois sont denses, touffus, obscurs et boueux, le village est clair, immense, les maisons sont distantes les unes des autres, espacées par des longs chemins, et isolent donc les villageois dans un espace aéré et à priori confortable. En dehors de cet aspect visuel ces lieux révèlent un autre espace perceptible par le sonore et le musical.

Au début du film, lors d'un repas à l'extérieur, partagé par tous les villageois, un long *travelling* avant, de la table vers la forêt, contribue à rapprocher les deux mondes – un cri de la créature supposée se fait entendre, l'élément intrusif étant souligné par le mouvement de caméra. Une particularité sonore du village apparaît alors : son hyperacousie. Tous les sons sont amplifiés, les bruits des couverts, le vent, et les bruitages de manière plus générale. L'atmosphère sonore est omniprésente. Le même procédé est employé dans *Le Labyrinthe de Pan* : les bois sont à la fois associés aux résistants qui s'y dissimulent et aux créatures du royaume imaginaire d'Ofelia. L'hostilité des bois est marquée, tout comme dans *The Village* par une forme d'hyperacousie, de l'amplification à outrance des sons de la nature (rivière, vent, bruissement de feuilles, etc.). Tout comme dans *Big Fish* lorsque Ed Bloom jeune (Ewan McGregor) choisit de prendre le chemin forestier le plus effrayant : la malveillance du lieu est marquée par son emphase sonore. Les détails sont alors entendus avec une intensité qui égale celle des dialogues (*Le Labyrinthe de Pan*, *The Village*). Le point d'écoute n'organise pas les données entendues, déhiérarchisant ainsi l'espace sonore, privé des repères réalistes dont il était question. Dans cet espace dilaté, l'illusion peut alors prendre place.

thème musical contribue à les unifier. Les espaces du *Labyrinthe de Pan* sont réunis à travers la musique qui tend à rationaliser l'existence du monde fantastique par rapport à son penchant réaliste. On remarque que le même procédé est utilisé dans *Big Fish* lors de la confrontation finale entre Ed Bloom et son fils. Lorsque le père, sur son lit de mort, demande à Will de lui raconter une histoire – l'histoire de sa mort – c'est la musique qui servira de jonction entre les deux univers ; on assiste alors à une course poursuite de huit minutes, dans laquelle la musique n'est jamais arrêtée, et varie d'intensité en fonction de l'endroit où elle se trouve. Jouant ainsi avec les codes de la musique de fosse et du synchronisme narratif, la musique de Danny Elfman, à l'aide de *mickeymousing* et de points de synchronismes très présents, fait ressortir la singularité du monde imaginé, par contraste avec la mort vécue dans la réalité. Cette souplesse musicale permet donc de diminuer la particularité de monde illusoire, de rendre le fantastique possible, et de lui donner le même mouvement que celui de la réalité.

Dans *The Village*, cette souplesse musicale s'illustre également. Lorsque les villageois dînent à l'extérieur, un *travelling* avant souligne un son inquiétant et lointain. Une pédale de quinte à vide envahit progressivement l'espace *off*, au point de remplir et de recouvrir l'espace sonore *in*, donnant alors une sensation d'acouphène sur laquelle vient se greffer la litanie du violon solo Hilary Hahn. La mélodie dessine tout d'abord une quarte et une quinte ascendantes, soulignant le côté simple, naïf, et archaïque des habitudes du village – de l'intérieur – [ex. n° 2] et qui contraste dès le plan suivant la rapidité des arpèges inquiétants et vertigineux, lorsqu'il s'agit de décrire la nuit, les bois, la forêt et l'inquiétude ressentie à l'extérieur.

Largo

The image shows a musical score for violins and violas. The top section is for Violons (Violins), with parts for Violons 1 and Violons 2. The bottom section is for Violons 2 (Violas). The score is in 3/4 time and features a solo violin part with a melodic line and a string ensemble part with sustained notes. The tempo is marked 'Largo'.

Ex. n° 2 – La simplicité musicale des habitants du village, James Newton Howard, *The Village*

À ce moment précis, à l'orée du bois, le son et l'hyperacousie reviennent. Un bruit de flamme s'entend comme si le point d'écoute était au plus près du flambeau. Une flûte et des cuivres s'ajoutent à l'orchestre, accentuant les registres extrêmes : l'aigu et le grave bourdonnent, emprisonnent les arpèges vertigineux du violon solo, dissimulé dans la texture timbrale de l'orchestre. Dans les bois, la musique se transforme, le violon solo est encore identifiable, mais il est étouffé par l'orchestre, il se tasse et s'associe au lieu. Lorsque la nature est filmée, elle est entendue (bruitages) ou écoutée (la musique subit une modification de l'orchestration). Les bois sont donc un lieu claustrophobique dans lesquels la musique est étouffée, tandis qu'elle se libère littéralement dans le village. « Dans tous mes films, précise Shyamalan dans un l'entretien vidéo du DVD, le son agit comme des effets spéciaux⁷⁰⁷ ». La musique a donc, pour commencer, deux dimensions, et plusieurs rapports avec l'approche fantastique du réalisateur : la première concerne l'ambiance. James Newton Howard compose une partition subtile et presque atmosphérique qui structure l'espace et qui « contre score », en quelque sorte, ses productions précédentes et le style symphonique hollywoodien

⁷⁰⁷ M. Night SHYAMALAN (réalisateur), James NEWTON HOWARD (compositeur), *The Village*, Buena Vista Home Entertainment B.V, 2005.

qui le caractérise habituellement. La seconde, en tant qu'effets spéciaux, avec le son, dans sa dimension bruitiste.

La naissance de l'illusion passe avant tout par la souplesse de l'espace musical, et les interactions que la musique crée entre les mondes, contribuant à les rendre connectés et dépendants.

La comptine sans parole, une berceuse avant de s'endormir.

La particularité de ces films, auxquels il faudrait rajouter *K-Pax* et tant d'autres, est leur étroite proximité avec le conte. Du canonique « il était une fois » dans *Le Labyrinthe de Pan* aux récits enchâssés les uns dans les autres par différents narrateurs dans *Big Fish*, jusqu'aux codes, croyances et règles édictées dans *The Village*, ces films font tous trois échos au traditionnel conte merveilleux, dans son acception populaire. La comptine devient une berceuse sans parole, murmurée par Mercedes [ex. n° 1] et distillée dans l'univers féérique du *Labyrinthe de Pan*. Destinée à rassurer Ofelia (et à l'accompagner dans le changement d'état qu'elle vit, du réveil au sommeil, vers la mort), cette berceuse sans parole n'apparaît pour commencer que dans l'univers féérique, accentuant ainsi son aspect artificiel et fantasmé. Puis, progressivement, à mesure qu'Ofelia accomplit sa quête, la berceuse de Mercedes se dilue dans toutes les strettes du récit, jusqu'à devenir le thème principal du film. Par exemple, elle devient une valse macabre lorsque les troupes franquistes se rendent sur les ruines d'un train piégé par les rebelles, elle s'emballe (accélération du tempo) juste avant que le colonel ne tire sur Ofelia. Son orchestration est entièrement modifiée lorsque cette dernière raconte le conte de la fleur et de l'immortalité à son frère ; tantôt élégiaque, aérien et planant, le thème est maintenant joué aux violoncelles et aux contrebasses. Le changement de registre et la nouvelle orchestration modifient complètement la couleur du thème. Tout comme *Big Fish*, les contes dans le film peuvent supporter une lecture réaliste : le « Jenny's Theme » composé par Danny Elfman a la même fonction et le même balancement caractéristique d'une berceuse ou d'une comptine qui, comme le souligne Cécile Carayol, une fois « placées dans des films avec un contexte fantastique [...] perdent leur caractère puéril connoté par la candeur et la douceur pour accentuer la peur⁷⁰⁸ ».

⁷⁰⁸ Cécile CARAYOL, *Une musique pour l'image, vers un symphonisme intimiste dans le cinéma français*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 69-70.

Ex. n°3 – Jenny's theme (la berceuse de Jenny), Danny Elfman, *Big Fish*

Le fantastique rémanent et la surimpression musicale.

Proche de la fin du film, le père d'Ivy lui révèle le secret du village et lui indique précisément comment faire afin de quitter le village en toute sécurité. La musique apparaît alors avec autant d'élan que le discours en off du père. Elle est donc reliée à la fois au personnage, à sa course, mais également à son émancipation. Dans un premier temps, le violon solo reprend l'ostinato qu'il a joué pendant tout le film, tandis que le piano énonce un thème. Puis, le thème est repris par le violon qui gagne alors en indépendance mélodique, tout comme la « vision » d'Ivy, sa compréhension des événements s'en trouve alors éclairée. La musique relève donc dans *The Village* de la dissimulation, du masque, comme on finit par le comprendre, chose qui concerne également les capes jaunes protectrices que les villageois portent ou les supposées créatures qui hantent les bois.

La magie existe-t-elle ?

Au cours de l'enregistrement de la musique, Shyamalan déclare à son compositeur : « nous allons [faire de ce film] une histoire d'amour⁷⁰⁹ ». Il y a donc un moment, un point de rupture dans le film où l'histoire est une fois de plus déplacée. La tromperie est double. Le récit est celui d'un film d'horreur : il n'en est rien, l'horreur n'est pas réelle. Le film n'est pas un huis clos horrifique, c'est

⁷⁰⁹ M. Night SHYAMALAN (réalisateur), James NEWTON HOWARD (compositeur), *The Village*, Buena Vista Home Entertainment B.V., 2005.

une histoire d'amour. « Le sujet du film, c'est Ivy » raconte Shyamalan, ce qu'il cache depuis le début du film. « *The Village* change de forme plus qu'aucun de mes autres films⁷¹⁰ ».

L'histoire se transforme au moment précis où la cloche retentit, signifiant une intrusion des créatures dans le village. Les villageois courent s'abriter mais Ivy attend Lucius. Elle semble ne pas craindre le danger et se tient sur le pas de sa porte, le bras tendu dans le vide, en suspension, elle attend. Puis Lucius apparaît et l'emmène dans la maison. Une musique suggère le drame à venir, puis s'arrête. La cloche – qui représente la façon dont Ivy voit le monde – résonne, le point d'écoute se démultiplie et devient hyperacousique, Lucius attrape la main d'Ivy dans un ultime claquement qui fait démarrer la musique et disparaître l'atmosphère sonore. L'image est ralentie, les tissus et les rideaux ondoient sous le vent ou par le mouvement : le sauvetage d'Ivy tient plus de la danse que de la fuite. Le film de monstre devient un film d'amour, les arpèges vertigineux et inquiétants du violon solo deviennent extatiques et envolés. L'illusion du fantastique se désagrège et se transforme en sentiment amoureux.

L'impression du fantastique naît justement de la confrontation entre deux registres opposés dans lesquels Shyamalan projette son histoire. L'aveu est alors musical. Shyamalan utilise le fantastique comme un masque (celui des créatures) afin de maintenir son récit dans différentes illusions et donc de construire plusieurs réalités qui tiennent les unes sur les autres, imbriquées dans la musique de James Newton Howard. Lorsque par exemple le père de Ivy lui avoue que les créatures n'existent pas, Ivy se retrouve immédiatement face à une créature⁷¹¹. Il s'agira finalement de Noah déguisé, mais, aidé par la musique – et donc le mensonge souligné par la musique – les illusions de Shyamalan durcissent les unes au contact des autres. Illusion du temps (XIX^{ème} siècle fantasmé), illusion de l'horreur, illusion de l'intrigue, illusion de l'amour (Noah) et aller-retour incessants entre rêve et réalité. La musique fait état de cette tension qui s'opère entre la représentation concrète de l'horreur et la création d'une atmosphère féérique et romantique : le surnaturel concerne autant le mythe (créatures) que le sentiment amoureux (le conte).

Les films mentionnés auparavant mystifient la frontière entre fantastique et réalité, faisant alors de l'illusion la seule certitude narrative les caractérisant. Ainsi, dans cette configuration particulière, la place « traditionnelle » de la musique est remise en cause. Le village présente une vision du cinéma fantastique comme un jeu de rôle, croire *pour de vrai*, même après retournement final, à tout ce qui est faux. Si la musique et le son servent avant tout à nous introduire dans le village, comme étudié précédemment, ils permettent également de supporter le

⁷¹⁰ *Ibid.*

⁷¹¹ « Quand apparaît cette silhouette rouge en plein milieu de la forêt, le spectateur qui savait ne sait soudain plus. En fin de compte, il y aurait des monstres ? L'apparition perturbe. » Pierre BERTHOMIEU, *Hollywood, le temps des mutants*, Paris, Rouge Profond, 2013, p. 666.

fantastique et son illusion (l'illusion étant également une condition du fantastique).

La rémanence du fantastique : ce qui a été entendu ne peut être défait.

L'impression du fantastique repose donc sur cette loi du silence et son impossibilité à être formulée clairement : « ceux dont on ne parle pas » sont les monstres du film (*The Village*) – ils sont aussi, par extension, les monstres des films, et les musiques des films. En les rendant invisibles et absents du langage, Shyamalan utilise encore une superstition propre au village : les monstres n'existent que si on les mentionne, la musique, tout comme le verbe, devient créatrice. Elle s'exprime dans l'espace *in* du film⁷¹² : elle fait surgir le fantastique (habituellement dissimulé) dans la réalité diégétique des protagonistes. Dans *Stoker*, la naissance du caractère monstrueux (faussement vampirique) d'India passe par le piano : c'est après un quatre mains éprouvant avec son oncle (la figure du vampire) que la jeune fille ressent les mêmes pulsions que lui. Le même procédé est employé dans *Le Labyrinthe de Pan* : c'est la berceuse chantée par la nourrice qui s'insinue progressivement dans les mondes fantastiques qu'Ofelia est capable de discerner. À travers la musique et le son, ces superstitions se convertissent en réalité. Car même si l'on sait *in fine* que les créatures sont des inventions, elles ont une existence sonore (une réalité issue du bruitage) et musicale : faire croire que le monstre existe, au spectateur comme au villageois, à India ou à Ofelia, c'est le faire exister, le rendre concret de manière sonore, le faire surgir dans le réel.

Il s'agit donc pour ces films de ne rien dire, mais de le dire en musique : dans *The Village*, le violon solo « sert le film à plusieurs niveaux. Il a un côté angoissant, inquiétant⁷¹³ ». On peut également rajouter qu'il a un côté rassurant, puisqu'il représente Ivy Walker, et que M. N. Shyamalan et James Newton Howard font une analogie très claire entre le personnage incarné par Bryce Dallas Howard et la violoniste Hilary Hahn. Le fantastique de *The Village* lorsque le spectateur y croit encore – à l'instar des villageois – repose sur une perception sensorielle très développée : ne pas voir mais entendre. Le son prend le relai sur la vue. La musique compense les discours et le langage : « ce dont on ne peut parler, il faut le taire⁷¹⁴ ». Dans ces films, ce dont on ne peut parler, il faut l'entendre. Ainsi, l'illusion du fantastique dans ces films ne fonctionne qu'en ayant à l'esprit que toute surimpression musicale est inexacte, voire impossible. Il subsiste toujours, grâce à la musique, une part de mystère non résolue, cryptique, conservée dans l'instant qui l'a vu s'exprimer.

Ces films se présentent comme des contes dans lesquels la réalité s'avère être un choix, un défi de croyance, rapidement effacé par la musique : le

⁷¹² Ce qui est entendu par les personnages.

⁷¹³ M. Night SHYAMALAN (réalisateur), James NEWTON HOWARD (compositeur), *The Village*, Buena Vista Home Entertainment B.V., 2005.

⁷¹⁴ Ludwig WITTGENSTEIN, *Tractatus logico-philosophicus*, Paris, Gallimard, 1993.

fantastique est diffus, rémanent. Ce qui est surprenant dans *The Village*, c'est le besoin d'en sortir, alors que le titre semble nous indiquer une direction, un lieu clos, une destination. En rationalisant son cinéma (à l'inverse du 6^{ème} sens, de *La Jeune Fille de l'eau* ou encore de *The Happening*) Shyamalan prouve le besoin d'admettre que « tout cela n'est pas sérieux », comme de se justifier scénaristiquement des écarts que produisent le cinéma fantastique avec la réalité. Le besoin de Shyamalan, à la fin de *The Village* d'en finir avec le fantastique, ne peut en rien effacer la musique de James Newton Howard, ni la création sonore des monstres mise en place durant le film, en équilibre donc entre deux mondes : celui voulu par Shyamalan (rien n'existe), et celui décrit par ce que l'on entend (tout est vrai). Le cinéaste et le compositeur rendent donc invisible, par contraste avec cette rationalisation finale, caution du bon sens, toutes les possibilités fantastiques de *The Village*, faisant apparaître l'illusion comme moteur même de ce critère fantastique. Comme un enfant, Shyamalan s'amuse à dissimuler la réalité qu'il est le seul à percevoir pleinement, mais que la fin de son film n'arrive de manière sonore et musicale jamais à dissimuler. L'existence sonore et musicale du fantastique persiste, de manière diffuse, comme des échos ou des témoins d'autres réalités que les explications narratives, par le langage, ne peuvent altérer : ce dont on ne peut parler, il faut l'entendre, et ce qui a été entendu ne peut être défait.

Savoir écouter (pour conclure)

L'étude de ces scènes de fantastique démontre que la musique, dans son écriture ou sa relation aux images, annule l'effet d'ambiguïté causé par le scénario, sa mise en scène, etc. : dans ce cadre, c'est l'affirmation du contexte fantastique, à travers la musique, qui, ne se résout qu'une fois confronté à la formulation de sa révélation (tout n'était qu'illusion). À la fin du *Labyrinthe de Pan* le narrateur déclare: « elle laissa derrière elle des petites traces de son passage parmi nous, seulement visibles à ceux qui savent où regarder ». Dans ces films finalement réalistes, la musique est la preuve de ces événements fantastiques ont bien eu lieu. Du moins, pour ceux qui savent écouter.