



HAL
open science

**COMPOSER D'APRÈS LE CINÉMA MUET UNE
APPROCHE THÉORIQUE ET PRATIQUE Soutenu**
le 12 Décembre 2015

Javier Elipe Gimeno

► **To cite this version:**

Javier Elipe Gimeno. COMPOSER D'APRÈS LE CINÉMA MUET UNE APPROCHE THÉORIQUE ET PRATIQUE Soutenu le 12 Décembre 2015. Musique, musicologie et arts de la scène. Université Paris 8, 2015. Français. NNT: . tel-01662535

HAL Id: tel-01662535

<https://hal.science/tel-01662535>

Submitted on 13 Dec 2017

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.

UNIVERSITÉ PARIS 8 — VINCENNES – SAINT-DENIS
UFR 1 – ARTS, PHILOSOPHIE, ESTHÉTIQUE
ÉCOLE DOCTORALE ESTHÉTIQUE, SCIENCES ET TECHNOLOGIES DES ARTS

THÈSE

pour l'obtention du grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ PARIS 8

Discipline : Musique

Présentée et soutenue publiquement par

Javier ELIPE GIMENO

Titre :

COMPOSER D'APRÈS LE CINÉMA MUET
UNE APPROCHE THÉORIQUE ET PRATIQUE

Directrice de thèse : Anne SÈDES

Jury :

Martin LALIBERTÉ (président)

Anne SÈDES

Giusy PISANO

Soutenue le 12 Décembre 2015

Je remercie vivement ma directrice de thèse Anne Sèdes pour le soutien et la confiance qu'elle a bien voulu m'accorder pendant ces nombreuses années, et pour toutes les opportunités qu'elle m'a proposées.

Je remercie également Martin Matalon, José Manuel López López et Andrea Cera, pour leur soutien, et les conseils prodigués pendant la réalisation des travaux artistiques personnels décrits dans cette thèse.

Toute ma gratitude va également à l'Université Paris VIII, au CICM, à l'Ircam, à l'établissement Le Fresnoy, à l'Institut Cervantès et au CRR d'Aubervilliers pour avoir fait part de leur bienveillance, disposition et aide à la création de mes projets artistiques.

Je remercie également les artistes qui ont pris le temps de collaborer avec moi, tels que Clio Simon et Laurent Sauron.

Merci aux membres du jury : Martin Laliberté, Giusy Pisano et Jean-Yves Bosseur (pré-rapporteur).

Je voudrais également remercier ma famille et tous mes amis pour le soutien qu'ils m'ont apporté.

Une mention également à François Papirer et aux Percussions de Strasbourg.

Titre : *Composer d'après le cinéma muet. Une approche théorique et pratique*

AVANT-PROPOS

Ce travail étudie le rapport entre le langage narratif cinématographique et le discours musical contemporain. Le point de départ en a été l'étude des nouvelles créations contemporaines écrites pour accompagner certains films de l'époque du cinéma muet. Pour atteindre ces objectifs, nous sommes partis d'une vision théorique, pour arriver à l'analyse plus concrète qui nous a donné les consignes de base pour créer notre propre modèle d'analyse applicable à la composition. Ce modèle permet de préciser les concepts nous permettant d'aborder la relation entre le film et la musique selon deux axes, que nous appelons respectivement « points d'ancrage » (qui traitent des points d'articulation du discours cinématographique avec la musique) et « points de référence » (qui gèrent les éléments formels du discours cinématographique et musical). Dans la dernière partie de ce travail, nous appliquons notre modèle à la réalisation de quatre projets personnels, qui représentent une « conclusion artistique » des éléments analysés au cours de cette recherche.

Mots-clés: Cinéma muet, création contemporaine, analyse musicale, musique de film, orchestration.

Title: Composing on Silent Films. A Theoretical and Practical Approach.

FOREWORD

This work studies the relationship between the film's narrative language and the contemporary music speech. The starting point of this work is the study of the new contemporary scores, which were composed for silent films from the 1920's onwards. To reach these goals, we started from a theoretical vision, to subsequently perform a practical analysis. This gave us the important points to create our analysis model to be used for music composition. This model allows us to clarify the relationship between the film and the music, based on two main axes: the "anchoring points" (giving us the articulation points between the music and the film) and the "reference points" (which deals with the formal elements of both film and music speech). In the last part of our work, we have applied our model to the composition of four personal projects, which were created as an artistic conclusion of our research.

Keywords: Silent films, contemporary composition, musical analysis, film music, orchestration.

Université Paris VIII Vincennes—Saint-Denis. UFR Arts, Philosophie et Esthétique

2 rue de la Liberté 93 526 Saint-Denis Cédex

TABLE DE MATIÈRES

AVANT-PROPOS	7
TABLE DE MATIÈRES	9
INTRODUCTION	13

PREMIÈRE PARTIE. CINÉ - CONCERT17

I.1. La réémergence du genre.....	19
I.1.1. Création et nouvelle adaptation de ce genre	22
I.1.2. Historique des créations et commandes	27
I.2. Enjeux : ce qui caractérise ce genre : l’approche des compositeurs.....	31
I.2.1. Cinéma sonore.....	33
I.2.1.1. Voix et dialogues	34
I.2.1.2. Musique (atmosphères)	35
I.2.1.3. Sonorisation.....	36
I.2.2. Cinéma d’avant-garde	36
I.2.3. Musique d’accompagnement au cinéma muet	38
I.2.4. Arts scéniques	39
I.2.5. Électronique, nouvelles technologies.....	41

DEUXIÈME PARTIE. ANALYSE DU CINÉ – CONCERT

DE MARTIN MATOLON « *METROPOLIS* »43

II.1. Contextualisation du film	46
II.2. La composition de « <i>Metropolis</i> ».....	49

II.2.1. La pensée de Matalon	49
II.2.2. Étapes de travail et paramètres de mise en parallèle	52
II.2.3. Axes du travail et dimensions conceptuelles	55
II.3. La dimension de l'orchestration	57
II.3.1. L'orchestration dans le processus de composition	57
II.3.2. Orchestre multiple.....	58
II.3.3. Instrumentation hiérarchique, composée de quatre familles instrumentales	60
II.3.4. Autres références d'orchestration	67
II.3.5. Les voix orchestrées, ou « Leitmotifs de timbre »	68
<i>II.3.5.1. Rapport personnage physique–timbre</i>	71
<i>II.3.5.2. Analyse des voix orchestres dans « Metropolis »</i>	72
II.4. Le rapport entre convergences et divergences	86
II.4.1. Le jeu entre convergences et divergences comme articulation principale du discours film	86
II.4.2. Jeu de convergences.....	88
<i>II.4.2.1. Convergences d'espace</i>	88
<i>II.4.2.2. Convergences selon une sonorité globale</i>	89
<i>II.4.2.3. Convergences avec rythme de montage</i>	89
<i>II.4.2.4. Convergences d'atmosphère</i>	90
<i>II.4.2.5. Convergences entre geste musical et geste visuel</i>	92
<i>II.4.2.6. Jeux compositionnels entre film et musique</i>	98
II.4.3. Convergences relatives : relation d'accompagnement.....	102
II.4.4. Divergence (contrepoint audiovisuel).....	108
II.5. Jeu de tensions – distensions	113
II.6. Conclusion de la deuxième partie	115

TROISIÈME PARTIE. MODÈLE D'ANALYSE..... 117

III.1. Analyse des différents paramètres selon le type de fonction	123
III.2. Points de référence pour le compositeur	127
III.2.1. Points de référence selon un rapport de parallélisme	128

III.2.1.1. Fonctions informatives ou de contextualisation.....	130
III.2.1.2. Fonctions descriptives	132
III.2.2. Rapport de sens ou de direction.....	134
III.2.2.1. Procédés d'anticipation – recul : convergences- divergences	135
III.2.2.2. Procédés sur l'axe vertical	138
III.2.3. Rythme audiovisuel : Rapport ente rythme cinématographique et rythme musical	140
III.2.4. Rapport de substance : type de rapport entre textures musicales et montage cinématographique.....	143
III.3. Points d'ancrage	147
III.3.1. Points d'ancrage au niveau communicatif.....	148
III.3.2. Points d'ancrage au niveau fonctionnel.....	151

QUATRIÈME PARTIE. INCIDENCES ARTISTIQUES :

ANALYSE DES PARTITIONS PERSONNELLES

POUR FILM ET MUSIQUE.....155

IV.1. « Plus Tard », d'Eric Oriot : Confrontation partition sonore / musique d'accompagnement	159
IV.1.1. Points de référence : accompagnement sonore	161
IV.1.1.1. Modélisation d'une atmosphère commune entre les deux plans	163
IV.1.1.2. Directionnalité en parallèle.....	163
IV.1.1.3. Articulation du discours cinématographique	164
IV.1.2. Points d'ancrage dans cette composition : partition sonore	165
IV.1.2.1. Synchronies	166
IV.1.2.2. Références symboliques	170
IV.1.2.3. Composition d'une atmosphère sonore ou représentation externe à l'écran	171
IV.2. 9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra, de Robert Florey et Slavko Vorkapich : Musicalisation de la narration cinématographique.....	173
IV.2.1. Travail sur la linéarité du film : points de référence	175

IV.2.2. Guide des éléments symboliques : points d’ancrage pour le compositeur.....	179
IV.2.2.1 Éléments de « Rêve» points d’ancrage pour le compositeur	179
IV.2.2.2. Éléments de « Réalité » : points de référence pour le compositeur	184
IV.3. Entr’acte de René Clair : Nouvelles perspectives et recherches	186
IV.3.1. Composition par tableaux sonores / visuels : points de référence pour le compositeur	187
IV.3.2. Composition d’éléments extra-musicaux : points d’ancrage	190
IV.4. Composition / collaboration <i>Diable, Écoute, de Clio Simon</i>	198
IV.4.1. Contextualisation sonore de chaque tableau : points d’ancrage.....	198
IV.4.2. Travail de « complémentation avec les images : points de référence	200
<i>IV.4.2.1 Points de référence selon trois types de contextualisations.....</i>	<i>201</i>
<i>IV.4.2.2. Points de référence selon trois actions principales</i>	<i>203</i>
<i>IV.4.2.3. Points de référence selon la nature des sons</i>	<i>203</i>
IV.5. Conclusion de la quatrième partie	205
CONCLUSION.....	209
BIBLIOGRAPHIE	213
Sources.....	220
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	223
LISTE DES TABLEAUX	229
ANNEXES	231
1.- Partition 9413 : <i>The Life and Death of a Hollywood Extra</i>	
2.- Partition d’<i>Entr’acte</i>	

INTRODUCTION

Depuis les années quatre-vingt-dix, le ciné-concert a ré-émergé en tant que genre associant le cinéma muet à la création musicale contemporaine. C'est dans ce contexte que nous situons notre étude, qui concerne la composition d'une musique accompagnant les images d'un film muet, issue du répertoire des années vingt, ou du cinéma expérimental contemporain.

Ce travail comporte une dimension théorique, qui s'appuie sur l'examen du répertoire déjà existant, laissant une place majeure à la partition du compositeur argentin Martin Matalon datant de 1995 pour le film « *Metropolis* » de Fritz Lang, ouvrant la voie à l'analyse et la modélisation pour ensuite atteindre la dimension pratique de la composition.

Notre approche musicale est analogue à celle décrite par Denis Levaillant¹ : « En termes de métier compositionnel, le travail avec l'image est d'abord une école de précision, en particulier d'orchestration. Le choix des timbres et leur place dans l'espace narratif ont une grande influence sur la réussite de l'intégration de la musique au drame ». En effet, la caractéristique symbolique et poétique générale de la musique permet également à une composition musicale de se comporter à l'instar d'une orchestration des images, en ayant le pouvoir de détailler son discours, de l'altérer, de le modifier et, également, de l'enrichir. La musique confère ainsi aux images de nouveaux reliefs et dimensions comme une énergie émanant des personnages à la manière d'ombre sonore qui les enrichissent.

Au cours de ce travail, nous avons tenté d'examiner l'ensemble des références et influences souvent employées souvent par les compositeurs au moment de réaliser un ciné-concert. Ainsi, ces influences deviennent parfois diffuses, et il arrive que l'articulation film – musique perde en clarté sur le plan sonore (ou ont au contraire un

¹ Denis Levaillant in TOULET, Emmanuelle et BELAYGUE, Christian. *Musique d'écran. L'accompagnement musical du cinéma muet en France 1918 – 1995*. Réunion des Musées Nationaux. Paris 1994. p. 185

effet très illustratif). C'est la difficulté que nous avons rencontrée au début de ce travail pour analyser ce type de projets qui nous a conduit à réaliser un modèle d'analyse qui peut servir pour des projets déjà existants, ainsi que pour planifier une nouvelle musique pour un film. Ce modèle sera la contribution des recherches réalisées pendant cette thèse, que nous avons appliqué dans nos propres musiques présentées à la fin de ce travail, modèle qui pourra peut-être servir d'outils d'analyse et de création à d'autres compositeurs.

Au fil de cette recherche, nous avons réalisé quatre projets personnels: une première partition purement électronique, composé pour le film *Plus Tard* (Eric Oriot, 1998), une deuxième pour percussion et électronique, réalisée pour le film *9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra* (Robert Florey et Slavko Vorkapić), une troisième, pour le film *Entr'acte* (René Clair, 1924), et une quatrième enfin pour le film *Diabla, Écoute*, de Cléo Simon (2015).

Pour atteindre nos objectifs, nous avons d'abord procédé à une recherche bibliographique, qui nous a permis d'approfondir le sujet, et de commencer à réaliser les premières analyses. En construisant un premier modèle inspiré par les recherches de Michel Chion, nous avons commencé à analyser la partition « *Metropolis* », ce qui nous a permis de voir les premiers points de connexion entre film et musique. En approfondissant le sujet, nous avons noté un manque de précision dans nos analyses, ce qui nous a amené à élargir notre recherche bibliographique. Au cours de cette étape de recherche bibliographique, nous avons découvert et travaillé sur des auteurs, tels que Michel Fano, Jean-Rémy Julien, François Jost, Véronique Campan ou Isabelle Alarcon. Ceci nous a permis d'élargir la gamme des concepts à analyser.

Après cette étape de recherche bibliographique et de construction de notre modèle d'analyse, nous avons commencé à réaliser les projets artistiques qui font partie de ce travail. Ceux-ci nous ont permis de vérifier la validité de notre modèle, et de découvrir ainsi les premiers défauts de fonctionnement. Nous avons remarqué avec ces premières réalisations que notre modèle était encore basé sur des paramètres verticaux et horizontaux hérités de la pensée de Michel Chion, ce qui rendait notre modèle encore trop schématique.

Après cette dernière étape, nous avons remplacé d'une certaine manière ces deux axes (vertical et horizontal) par d'autres axes (points d'ancrage et points de référence), en relevant les éléments cinématographiques qui donneront au compositeur des informations plus précises, ainsi que d'autres qui auront des influences de portée plus générale.

La réalisation de cette thèse est basée sur quatre parties. Dans une première partie, nous abordons le ciné-concert comme genre qui accompagnait la projection des films à l'époque du cinéma muet. Nous continuons avec le ciné-concert contemporain, où nous analysons l'intérêt artistique et institutionnel de la réapparition de ce genre. Nous abordons également les influences des compositeurs produisant aujourd'hui de nouvelles musiques sur des films muets des années 20.

Dans une deuxième partie, nous abordons le ciné-concert d'un point de vue beaucoup plus pratique en étudiant la partition pour « *Metropolis* », de Martin Matalon. Cette analyse aborde d'une part, les problématiques et les enjeux qui supposent la composition d'une œuvre musicale pour un film muet d'une durée supérieure à deux heures. Elle sert d'autre part de base pour commencer à construire le modèle d'analyse du rapport image-son dédié à la composition. Il s'agissait pour nous d'approfondir l'analyse au point d'arriver à des détails compositionnels assez précis. Nous avons interrogé le compositeur lors de plusieurs entretiens, afin de mieux connaître ses motivations et ses manières de faire. Le processus de composition nous a fait également considérer certains éléments importants : une analyse basée sur trois dimensions conceptuelles (dimension de timbre, dimension de convergences-divergences et dimension de tensions-distensions) et nous a permis d'approfondir certains aspects, tels que l'orchestration ou la mise en parallèle.

Dans la troisième partie, nous obtenons des conclusions théoriques, en réalisant un modèle d'analyse applicable aussi bien au répertoire qu'à la composition. Cette méthodologie basée sur des tableaux d'analyse, consiste principalement à analyser un type de fonction pour trouver ensuite la synthèse appropriée entre les éléments qui ont inspiré le compositeur et les éléments des images qu'il peut traduire musicalement. Cette partie est l'un des moteurs de ce travail, car elle nous amène à préciser les concepts nous permettant d'aborder la relation entre le film et la musique sur deux axes,

que nous appelons « points d’ancrage » (gérant les points d’articulation du discours cinématographique avec la musique) et « points de référence » (gérant les éléments formels du discours cinématographique et musical).

Dans la quatrième partie, nous exposons et analysons nos projets personnels en appliquant le modèle proposé dans la troisième partie. Les quatre projets (deux basés sur des films de l’époque du cinéma muet, et deux autres films, réalisés par des réalisateurs contemporains) ont des caractéristiques très différentes. Ceci nous permet de réaliser des musiques avec des fonctions très différentes, ce qui fait en même temps, adapter le modèle d’analyse à différents contextes. Cette dernière partie est en quelque sorte la conclusion artistique de l’ensemble du travail. Enfin, on trouvera les partitions en annexe.

PREMIÈRE PARTIE

CINÉ-CONCERT

I

CINÉ - CONCERT

I.1. LA RÉ-ÉMERGENCE DU GENRE

Le ciné-concert est un spectacle au cours duquel la projection d'un film est accompagnée d'une musique jouée en direct. Cette forme de concert a ses origines à l'époque du cinéma muet, (depuis sa naissance jusqu'à la fin des années 20) : il s'agit donc d'une projection avec un accompagnement musical. Une de ses fonctions fut d'abord à l'origine de masquer le bruit du projecteur ainsi que de servir de dramaturgie cinématographique.

La fin du XXème siècle voit la renaissance du ciné-concert avec la création des musiques originales commandées à des compositeurs contemporains. Cette réapparition a été conditionnée d'une part, par les nouvelles restaurations de certains films de l'époque du cinéma muet et d'autre part, par la nécessité ou la volonté de certaines institutions de démocratiser la musique contemporaine en la mettant à disposition du grand public.²

Ainsi, aujourd'hui, pour le même type de spectacle (le ciné-concert), la production musicale est donc influencée par l'héritage de la musique d'un siècle de cinéma sonore, mais elle est également influencée par tous les styles musicaux apparus tout au long du XXème siècle. En outre, il y a souvent aujourd'hui la préoccupation majeure afin de penser avec davantage de précision la relation entre l'aspect musical et cinématographique de ces compositions. Il existe donc plusieurs cas de figures

² Tel que l'affirme Christian Merlin dans son article dans le journal le Figaro. <http://www.lefigaro.fr/musique/2009/10/29/03006-20091029ARTFIG00604-les-auditoriums-du-xxie-siecle-.php>. Dernière consultation le 02/08/2015

définissant les rapports entre les compositions musicales et le rythme des images : la musique peut dès lors être intimement liée aux images (ou plus largement à la texture sensorielle émanant du film, et à contrario des musiques davantage indépendantes des images revendiquant explicitement leurs autonomies esthétiques).

Les compositeurs contemporains ont en commun un besoin d'analyse plus précis et plus détaillé des films contrairement aux musiques composées pendant les années 20, lorsque l'approche était plus intuitive et dont s'inspirent aujourd'hui les groupes d'improvisation contemporains, (groupes de jazz ou pop-rock par exemple)³. Une autre différence de taille est qu'aujourd'hui les musiciens sont sur la scène contrairement à l'époque du cinéma muet où la plupart du temps les musiciens se trouvaient dans la fosse, une tradition héritée de l'opéra puisque c'est là que s'était toujours tenu l'orchestre.

En ce sens, l'expressivité des musiciens ainsi que l'exécution des compositions conservent/ maintiennent une certaine attitude théâtrale dans le déroulement de l'action cinématographique. Ainsi même si les musiciens apparaissent dans un deuxième plan (accompagnement) par rapport au déroulement des images, une certaine énergie est perçue dans la mise en scène. Des paramètres tels que le timbre et la tension dramatique auront également une importance dans le spectacle du ciné-concert. De fait, l'inclusion de ces « nouveaux paramètres » a également une influence sur le relief de l'ensemble film – musique, ainsi que sur toute l'articulation et la gestualité instrumentales, aujourd'hui plus virtuoses. Dès lors, ces compositions musicales donnent aussi la sensation de davantage de relief, ce qui n'était pas le cas de la musique plus linéaire et prévisible qui accompagnait le cinéma muet.

En résumé, cette nouvelle formule de ciné-concert ne consiste donc pas en une musique d'accompagnement pure (ou une musique de film), mais bien à la création d'un nouveau spectacle cinématographique où l'œuvre musicale est à la fois dépendante du film (car elle est composée pour cette finalité) et libre (bien souvent, elle peut

³ Nous avons par exemple, pour le film « *Metropolis* », des versions des groupes tels que Art Zoyd, Club Foot Orchestra ou Jeff Mills. <http://www.discogs.com/lists/Soundtracks-for-Fritz-Langs-Metropolis/25454> Dernière consultation le 10/08/2015

également fonctionner sans la projection du film), ajoutant une plus-value esthétique sur le film et créant ainsi un nouveau spectacle cinématographique.

Les projets que nous étudierons dans ce travail seront des commandes réalisées pour des films muets (surtout des années 10 – 20) pour lesquels, à la différence du cinéma contemporain, les compositeurs ne sont pas au service du réalisateur (ou producteur). Le compositeur a ici la liberté nécessaire pour réaliser sa composition musicale sans attendre la validation des commanditaires entre autres (d'une manière similaire à ce que nous pouvons trouver dans l'opéra contemporain).

L'intérêt pour les compositeurs contemporains est donc bien de réaliser une nouvelle musique. Cette composition nouvelle pour un film datant du cinéma muet consiste alors idéalement à prendre des éléments sociaux, culturels et esthétiques valables et à leur donner une nouvelle interprétation musicale plus adaptée à notre époque (avec des éléments extraits de la musique contemporaine d'aujourd'hui).

Il est vrai qu'à cette époque, il y avait déjà des esthétiques musicales plus avancées que celles de la musique accompagnant la projection des films muets. Ainsi, c'est durant cette période que fut inventé le dodécaphonisme : « le fossé qui a toujours séparé le cinéma de l'écriture musicale de son temps. *Mabuse* date de 1922, année où Schönberg compose les *5 klavierstücke op. 23*. L'accompagnement musical du film de Fritz Lang, à l'époque, ne se risquait pas à de telles audaces stylistiques. Les commentaires musicaux des films muets sont la plupart du temps cantonnés au genre rétro, nostalgique et illustratif, ce qui a eu pour effet majeur de surdater les films au lieu d'en mettre en lumière la modernité ».⁴

⁴ Denis Levallant in TOULET, Emmanuelle et BELAYGUE, Christian. *Musique d'écran. L'accompagnement musical du cinéma muet en France 1918 – 1995*. Réunion des Musées Nationaux. Paris 1994, p. 148 – 151

I.1.1. Création et nouvelle adaptation de ce genre

Tel que nous l'avions anticipé dans le point précédent, les nouvelles commandes réalisées aujourd'hui pour des films muets sont essentiellement des commandes issues d'institutions culturelles qui profitent de l'opportunité :

- a) Pour élargir l'audience de leur programmation.
- b) Pour une question d'engagement culturel en voulant collaborer esthétiquement et promotionnellement à ce type de projets.

Ces institutions peuvent être très hétéroclites entre elles allant même parfois jusqu'à des natures complètement opposées (Musée du Louvre, l'Ircam - Centre Pompidou ou le *British Film Institute* entre autres). De fait, il y aura donc des esthétiques musicales différentes selon le type d'institution qui a commandé la composition pour accompagner le film muet. Par exemple dans le cas de l'Ircam, la création musicale sera extrêmement contemporaine et innovante avec souvent l'utilisation de la musique électronique. En revanche, dans le cas d'une création commandée par le Musée du Louvre, la création musicale mettra plus l'accent sur une esthétique proche de celle de l'époque du cinéma muet⁵. De la même façon, il y aura des spectacles de Ciné-Concert qui seront davantage dédiés à une musique plus improvisée (plus dans le style de l'époque), notamment dans le cas des programmes organisés par le Forum des Images ou par la Cinémathèque Française.

En outre, le développement du ciné-concert prend de l'essor à partir des années 90, (surtout en France), et de nombreuses institutions prestigieuses se lancent elles aussi dans la commande de créations musicales : le festival d'Avignon, le Théâtre des Amandiers de Nanterre, le Musée du Louvre, le Musée d'Orsay, l'Ensemble Intercontemporain, l'Ircam⁶, le Cinémémoire, la Cité de la Musique, etc. Chacune d'entre elles ont ainsi commandé à des compositeurs contemporains des nouvelles musiques à insérer dans des films de l'époque du cinéma muet.

⁵ Nous pouvons apprécier ce fait en regardant la programmation de l'auditorium du Musée du Louvre : <http://www.louvre.fr/cycles/cycle-cinema-muet-en-concert>, dernière consultation le 11/09/2015

⁶ Institut de Recherche et Coordination Acoustique – Musique, Paris.

D'une part, ces commandes ont été l'occasion de compositions nouvelles et contemporaines notamment dans le cadre de restauration de certains films muets et dont le financement a été à la charge de certaines institutions européennes (comme c'est le cas par exemple de la commande « *Metropolis* », profitant de sa restauration réalisée par la Maison – musée de Munich en 1994). Il existe aussi d'autres raisons, telles que la redécouverte de films perdus ou oubliés :

« Depuis les Initiatives pionnières de *Giornate del Cinema muto* de Pordenone en Italie et Kevin Brownlow en Grande-Bretagne, s'est en effet dessiné un vaste mouvement de redécouverte critique aussi bien que publique de ce patrimoine et cette dynamique a permis de renouer avec une pratique disparue depuis les années vingt : l'accompagnement musical spécifique du film muet, [...] et dans un lieu qui se prête à la mise en valeur de l'ensemble constitué ».⁷

En outre, il existe d'autres raisons de restauration « musicale », plus « en adéquation » avec l'esprit de l'institution commanditaire. En effet, certaines compositions musicales d'origine ne permettaient pas un travail original sur la composition et bien souvent l'esthétique de cette composition ne correspondait pas à l'esprit du lieu de diffusion de ces films, comme c'est le cas par exemple, de concerts réalisés dans le cadre de concerts à l'Ircam.

À l'époque du cinéma muet, nombreux sont les films qui n'avaient pas de musique originale (c'est-à-dire, qu'ils utilisaient des musiques existantes issues du répertoire classique). D'ailleurs même le peu de musiques originales accompagnant les films subissaient la forte influence du répertoire classique et utilisaient souvent des motifs classiques très connus. Pour ces raisons, ces institutions reliées au domaine de la diffusion culturelle ont considéré l'opportunité de ces restaurations comme une occasion unique de renouvellement de ces anciennes musiques en profitant de la diffusion du langage musical contemporain et de sa démocratisation pour réaliser ainsi une réinterprétation actuelle de ces films datant pour la plupart d'entre eux de la décennie des années 20.

⁷ Christian Belaygue, directeur artistique de *Cinémémoire*, in TOULET, Emmanuelle et BELAYGUE, Christian, op. cit. p. 218.

« La collaboration musicale à un film muet a l'intérêt d'être renouvelable, les spectacles peuvent circuler à des coûts qui doivent, avec des économies d'échelle, devenir raisonnables. [...] Le cinéma muet avec musique, loin de n'intéresser qu'une poignée de spectateurs, peut attirer un véritable public ».⁸

Malgré la distance temporelle qui nous sépare de l'époque à laquelle ont été réalisés ces films, il y a cependant toujours la permanence de certains aspects tels que les réactions des personnages, les questions sociologiques, les éléments artistiques et les modes de récit, qui sont autant de modes d'expression traversant les époques.

De cette manière, ce type d'interaction entre deux types de spectacles différents (cinéma muet et création musicale en concert) attire une plus grande affluence de spectateurs et recrée ainsi les conditions de réception du cinéma concert typique de l'époque des films muets. Ce renouvellement du Cinéma Concert répond aux besoins d'une société attirée par le spectacle. Selon, Paul Salmona, directeur de l'Auditorium du Musée du Louvre :

« Le cinéma muet en concert, dès l'origine, revendiquait deux démarches : l'une historique et patrimoniale, se propose de reconstituer des spectacles associant la musique et l'image à partir des partitions originelles composées pour le film, lorsqu'elles ont été conservées ; l'autre, plus délibérément esthétique, consiste à passer commande d'une œuvre originale et attend du compositeur un véritable exercice de création dans sa manière d'interpréter le film.»⁹

À ce propos, cette nouvelle tendance née à partir des années 90, se présente comme une résurrection d'un type de spectacle qui avait pratiquement disparu avec l'apparition du cinéma sonore et qui recrée en même temps cette interaction entre des images préexistantes et une musique jouée en direct. De plus, ce type de spectacle correspond à un modèle actuel de réception spectatorielle où l'élément visuel est de plus en plus

⁸ Oliver Bernard (Action culturelle du SACEM) dans un entretien paru en TOULET, Emmanuelle et BELAYGUE, Christian. *Musique d'écran. L'accompagnement musical du cinéma muet en France 1918 – 1995*. Réunion des Musées Nationaux. Paris 1994. p. 215

⁹ op. cit. p. 217

présent. Ainsi, il faut reconnaître qu'il y a une différence de conception assez remarquable entre les deux types de spectacle :

- a) Un film réalisé autour des années 20 où l'audience était celle des salles de cinéma d'époque.
- b) Une réinterprétation « contemporaine » (et relativement libre) du *Cinéma Concert* de l'époque du muet, mais avec une musique composée trois quarts de siècle plus tard.

Par ailleurs, le style et la subjectivité (ou pourrions-nous dire l'interprétation) du compositeur a une influence assez importante sur le film à tel point que le compositeur entre dans une logique de réappropriation du film original. Cette démarche comporte une part de risque de la part du compositeur puisque ce dernier devra concevoir cette nouvelle « musicalisation » du film, dans un contexte de création expérimentale. Autrement dit, il y aura une interprétation personnelle concernant :

- a) Les « atmosphères sonores », couleur ou ambiance générale du film. C'est, entre autre, ce qui conditionne le « niveau esthétique »¹⁰ du film (ou son caractère général). Elles vont interpréter d'une certaine manière l'ambiance générale d'une scène ou d'une séquence d'un film. L'atmosphère sonore pourra par exemple, anticiper une scène de tension qui s'approche, pour la rendre moins agressive pour le public. Cette condition de désamorçage de tensions est également valable pour les scènes exprimant la tranquillité ou le bonheur. Ainsi, par exemple, en présence d'une couleur plus réaliste l'utilisation d'une musique où prédominent les sons concrets, qui s'approchent de la réalité quotidienne) sera privilégiée. En revanche, dans le cas d'une couleur plus « dramatique », l'utilisation d'une musique plus instrumentale et expressive sera choisie. Dans le premier exemple, le film s'apparentera alors à une esthétique proche du documentaire tandis que dans le deuxième cas, le film aura davantage la tonalité d'une esthétique liée au « fantastique ».

¹⁰ Nous parlons de « niveau esthétique » pour se référer au type d'esthétique général ou couleur prédominante qu'il y aura dans l'ensemble film – musique.

- b) Le niveau de synchronisation ou de rapport entre le film et la musique, ce qui va également déterminer le caractère de la partie musicale : avec une tonalité plus poétique (ou onirique) si la musique est très indépendante, ou au contraire une tonalité plus emphatique (ou plus rigide) si la musique est plus stricte. Nous utiliserons ainsi plus volontiers une musique poétique pour synchroniser la situation d'un personnage se situant dans un rêve (ou dans un monde fantasmatique) pour ensuite retourner à une musique dont les sons seront plus synchrones à ce qui se passe sur l'écran pour marquer un retour du personnage à la réalité. Nous accentuerons cette sensation dans les moments où les sons « réels » du film auront presque disparu, pour laisser seulement une musique qui reflète de l'état psychologique du personnage.
- c) La disposition instrumentale : ainsi le choix instrumental détermine également le rôle dramatique de la musique, en ayant des connotations très différentes qu'il s'agisse de l'électronique pure ou d'un orchestre symphonique. De ce point de vue, nous aurons une tension majeure (ou une sensation de malaise), avec une orchestration d'instruments lourds et graves par exemple. Au contraire, une sensation de fluidité sera obtenue avec des instruments plus légers et aigus, ainsi qu'avec des changements musicaux plus continus.
- d) La prévisibilité et la directionnalité : ce qui recouvre le choix du compositeur, notamment du type de rapport dit horizontal (et non pas vertical) qu'il y a entre les plans visuels et sonores. Ainsi, nous aurons une direction plus claire s'il y a par exemple un geste qui se répète et qui va le relier à une action prévisible du film. Par contre, si nous avons une texture musicale très ambiguë et variée, la séquence film – musique ne sera pas prévisible pour le spectateur.

Un autre aspect sur lequel une réflexion s'impose est celui du niveau de liberté que le compositeur adopte entre le plan musical et le plan visuel. Laurent Bayle, directeur général de l'Ircam en 1995, explique que la musique composée par Arnaud Petit pour le film « *La Passion de Jeanne d'Arc* », avait provoqué à l'époque la colère de certains cinéphiles. D'après lui, « l'intérêt de l'exercice réside justement dans la

possibilité qui est offerte au compositeur d'aborder les genres dramatiques ou narratifs de manière plus restreinte et contraignante. »¹¹

Il souligne également cet aspect : « lorsqu'un compositeur écrit pour l'opéra ou pour le théâtre musical, c'est à lui que revient le rôle principal et fédérateur »¹². Pourtant, il met bien en évidence le fait que le compositeur de musique qui écrit pour les films muets ne jouit pas de la même liberté qu'il peut exercer lorsqu'il compose pour l'opéra ou pour la danse.

Nous consacrerons dans cette thèse une partie où nous analyserons précisément les paramètres de liberté (les écarts) qui peuvent exister entre le film et la musique car ; et c'est souvent le cas ; le manque de rapport entre les images et la musique (ou bien encore les sons employés dans un moment déterminé du film) sert encore de ressort à une pratique extrêmement attractive et intéressante.

I.1.2. Historique des créations et commandes

Entre les différentes institutions et leurs rôles dans la réémergence de ce genre, nous pouvons remarquer les organismes suivants ayant aidé à sa réapparition en France tel que le festival d'Avignon, la SACEM, le Théâtre des Amandiers de Nanterre, l'Auditorium du Louvre, le Musée d'Orsay, l'Ensemble Intercontemporain, l'Ircam, le Cinémémoire et la Cité de la Musique. Cette nouvelle tendance crée un nouveau répertoire dont nous faisons une liste qui est loin d'être exhaustive.

Nous analyserons ici les commandes passées par certaines institutions à des compositeurs contemporains. Cette classification présente des compositions contemporaines ayant pour caractéristiques la recherche sur un langage particulier du compositeur.

¹¹ loc. cit. TOULET et BELAYGUE, 1995, p. 225 op. Cit.

¹² ibid.,

<i>Année</i>	Compositeur	<i>Film</i>	Réalisateur	Effectif Instrumental	Organisme Commande
1987	Arnaud PETIT	<i>Passion de Jeanne d'Arc</i>	Carl Theodor Dreyer (1928) ¹³	Ensemble (9 instruments)	Ircam-Centre Pompidou / T. Nanterre, Intercontemporain/ Cinémathèque
1991 – 1993	Michael OBST	<i>Dr. Mabuse (1921-1922)</i>	Fritz Lang (1922)	Orchestre	Kolnmusik, Intercont / Ircam-Centre Pompidou
1993	Pierre HENRY	<i>L'Homme à la caméra</i>	Dziga Vertov (1929)	Électronique	Festival Cinémémoire
1995	Martin MATALON	<i>Metropolis</i>	Fritz Lang (1927)	Ensemble (14 instruments) et électronique	Ircam-Centre Pompidou
1995	Ivan FEDELE	<i>La chute de la maison Usher (1927)</i>	Jean Epstein (1928)	Voix de femme et ensemble (13 instruments)	Ircam-Centre Pompidou / Ensemble Intercontemporain
1995	Denis LEVAILLANT	<i>Die frau in Mond</i>	Fritz Lang (1928-1930)	Ensemble (8 instruments)	Ensemble Intercontemporain – Louvre
1996	Martin MATALON	<i>Le chien andalou</i>	Luis Buñuel (1929)	Ensemble (8 instruments)	Centre de culture contemporaine de Barcelone
1997	Fausto ROMITELLI	<i>Ein Lichtspiel, schwarz-schwarz-grau</i>	Lászlo Moholy-Nagy (1930)	Flûte à bec, contrebasse, guitare, percussion et piano	Festival Sipario Ducale

¹³ Date de réalisation du film.

<i>Année</i>	Compositeur	<i>Film</i>	Réalisateur	Effectif Instrumental	Organisme Commande
2000	Pierre JODOLWSKY	<i>La grève</i>	Sergei Eisenstein (1925)	Électronique seule	Cinémathèque de Toulouse
2002	Benedict MASON	<i>Un chapeau de paille d'Italie</i>	René Clair (1928)	Grand orchestre	Olso International Film Festival
2002	Martin MATALON	<i>L'âge d'or</i>	Luis Buñuel (1930)	6 percussions, 2 piano et électronique	Ircam-Centre Pompidou / Percussions de Strasbourg
2003	Michael OBST	<i>Nosferatu</i>	Wilhelm Murnau (1922)	Grand ensemble	Ensemble Intercontemporain
2005	Yan MARESZ	<i>Paris qui dort</i>	René Clair (1924)	Ensemble (7 instruments) et électronique	Auditorium du Louvre
2005	Martin MATALON	<i>Terre sans pain</i>	Luis Buñuel (1933)	Alto et électronique	Musée du Louvre / La Muse en circuit
2009	Mauro LANZA	<i>Häxan (1921)</i>	Benjamin Christensen (1922)	Électronique	Musée du Louvre / Ircam-Centre Pompidou
2011	Andrea AGOSTINI	<i>Wunder der Schöpfung</i>	Hanns Walter Kornblum (1925)	Dispositif électronique : sons fixés, bande	Ircam-Centre Pompidou / Pièce Cursus 2
2013	Helmut Oehring Seven	<i>L'Aurore</i>	Friedrich Wilhelm Murnau (1927)	Ensemble	Ernst von Siemens

<i>Année</i>	Compositeur	<i>Film</i>	Réalisateur	Effectif Instrumental	Organisme Commande
2014	Diana SOH	<i>Brumes d'automne</i>	Dimitri Kirsanoff (1929)	Électronique	Ircam-Centre Pompidou
2014	Philippe SHOELLER	<i>J'accuse !</i>	Abel Gance (1919)	Orchestre et électronique	ARTE / ZFD

Tableau I.1. Sélection de commandes contemporaines en ciné-concert

I.2. ENJEUX : L'APPROCHE DES COMPOSITEURS

Comme l'explique Juraj Lexmann dans son livre « *A Theory of film music* », le film est largement traité comme un art synthétique du fait qu'il peut être interprété selon plusieurs perspectives¹⁴ (et le cinéma recevant lui-même de nombreuses influences très diverses). Par conséquent, le cinéma a toujours utilisé des pratiques d'expression multiformes appliquées aux arts, telles que le théâtre, la littérature, la pantomime, les arts, la musique ...

Dans le cas du cinéma muet, la gamme d'interprétations possibles s'ouvre encore davantage. Il y aura dès lors des éléments tels que l'atmosphère générale, les structures, le développement ...

L'opéra contemporain a une large influence sur le cinéma d'avant-garde ainsi que sur le théâtre musical, en ce sens la gamme des interprétations possibles pour le compositeur en sera donc d'autant plus large et plus riche. Nous constatons aujourd'hui, entre les différentes commandes réalisées pour des films muets, nous avons constaté une grande diversité de styles et d'influences dans les différentes créations. Nous aurons par exemple une musique plus proche de l'opéra dans la création musicale de Martin Matalon pour le film « *Metropolis* », tandis que Pierre Jodlowski pour le film « *La Grève* » (Serge Eisenstein, 1924) compose une musique plus expérimentale et plus éloignée des arts scéniques comme l'opéra puisqu'il utilise fréquemment des sons expérimentaux et de synthèse.

Au cours des dernières années, il y a eu multiplication des recherches étudiant les relations entre cinéma et musique. Celles-ci ont mis en évidence les différentes perspectives ou influences possibles dans l'art cinématographique. Par ailleurs, l'analyse des paramètres sémiologiques de la narrativité, tant sociologiques que « sociocritiques » a connu un certain développement. Les textes tels que ceux de Michel Fano, *Musique et Film* (1975), Michel Chion *L'audio – vision* (1991), Jean-Remy Julien

¹⁴ LEXMANN Juraj, *Theory of film music*. Series of Slovak Academy of Sciences (Book 2) Peter Lang Pub Inc. Frankfurt, 2006, p. 9.

Défense et illustration des fonctions de la musique de film (1987), Gilles Mouëllic *La musique de film* (2003), Véronique Campan *Écoute filmique* (1999) entre autres, ont donné une nouvelle approche aux théories sur le rapport entre la musique et le cinéma.

De fait, entre les différentes références (ou influences) dont un compositeur peut se servir pour réaliser une composition contemporaine pour un film muet, il est courant de retrouver comme références extramusicales aussi bien l'influence du cinéma sonore, tels que des éléments sonores du cinéma moderne (par exemple nouvelle vague), que de la musique typique du cinéma muet, de l'opéra contemporain, du théâtre musical (ou instrumental), ou des nouvelles approches techniques. Il s'agit d'éléments variés, hétéroclites, typiques de la création contemporaine du XX^{ème} siècle (et du XXI^{ème} siècle aussi), dont le compositeur contemporain se sert inévitablement.

Chaque typologie de références propres à chaque compositeur, entrera alors en conflit avec les images du film, donnant lieu à une nouvelle signification film - musique. Il y aura alors inévitablement un ensemble d'éléments compositionnels sans relation avec les images du film en ce sens qu'ils sont propres au champ musical. Nous nous appuyons ci-dessous sur les réflexions de Michel Fano, Philippe Manoury, ainsi que de E. Toulet et Ch. Belaygue.

- a) Le rythme musical interne¹⁵ (ou système rythmique de la pièce) qui donne un caractère à la composition et fait partie du langage personnel du compositeur. Ce rythme musical interne ne doit pas être confondu avec celui donné par les images (ou par le rythme de métrage), ou avec un rythme relié au caractère de la scène du film. Il s'agit d'un rythme musical qui est propre au langage du compositeur qui pourra soit être relié à celui du film, soit lui être totalement indépendant.
- b) La directionnalité narrative (ou « sens musical » selon Fano¹⁶) qui, si elle peut être dans une relation de réciprocité entre le film et la musique, doit cependant être considérée comme possédant une directionnalité propre. En d'autres termes, le type d'objets sonores utilisés, ainsi que le type de textures

¹⁵ Fano, Michel. « L'ordre musical chez Alain Robbe-Grillet » p. 1
www.michelfano.fr/Textes/Ordre%20Musical.pdf Dernière consultation le 20/08/2015

¹⁶ *ibid.*,

employées donnent certes une certaine direction implicite à la musique, qui pourra être renforcée avec celle des images : elle agira ainsi de manière parallèle au film, ou autonome¹⁷ créant ainsi une sorte de polyphonie et en complétant les images.

- c) Les aspects lexicaux, syntaxiques et structuraux de la musique¹⁸. La musique possédant sa propre structure et sa propre forme, elle pourra être conditionnée par la structure du film mais le schéma n'est pas forcément réciproque. Ainsi, si la musique a toujours une structure musicale propre, le compositeur devra cependant être attentif à ne pas être trop influencé par la forme cinématographique initiale.
- d) Les références du langage musical, ou les sons eux-mêmes. Cet élément musical se réfère principalement au fait que la gestualité musicale possède toujours une signification intrinsèque, laquelle interférera inmanquablement sur les images. « Ces références intérieures constituent la caractéristique principale et lui donnent qualité de métalangage, permettant de réaliser la communication de sens, indépendamment de toute connexion conventionnelle entre le signifiant et signifié. »¹⁹ De fait, la musique aura également pour rôle d'accentuer (ou au contraire de rendre moins perceptibles) les différentes sections d'un film. Par exemple, en englobant trois séquences cinématographiques au sein d'une composition musicale unique ou bien au contraire en réalisant trois musiques différentes pour les trois séquences.

I.2.1. Cinéma sonore

Les compositeurs contemporains engagés dans le ciné-concert héritent de fait du cinéma sonore et de ses usages, bien plus que du cinéma muet. Pour un compositeur

¹⁷ Manoury, Philippe. *Deux ou trois choses sur la musique*. <http://www.philippemanoury.com/?p=369>. Dernière consultation le 20/08/2015.

¹⁸ « La musique définit ses propres caractères lexicaux, syntaxiques et structuraux, notamment pendant le temps de son exécution, grâce à la contemporanéité des niveaux ontologiques et phénoménologiques » *Musiques d'écran*, p. 173

¹⁹ « Musiques d'écran » p. 173

contemporain, la composition musicale d'un film muet se présente comme une manière de compléter les informations manquantes concernant la partie visuelle (à l'instar de certaines sonorisations ou dialogues réalisés pour garantir une meilleure compréhension de l'image). Nous pouvons apprécier ce fait dans les différentes sonorisations des machines que nous trouvons dans la partition « *Metropolis* » de Martin Matalon. Ici, le compositeur nous rapproche de la réalité, en imitant les sons des différentes machines chaque fois que nous sommes dans l'usine.

Comme nous l'avons dit précédemment, l'influence du cinéma sonore sur le compositeur contemporain revêt un caractère dynamique non négligeable qui le pousse à « sonoriser » ces films. Dès lors, ce travail de remplissage des informations manquantes dans le film (et qui est largement inspiré par le cinéma sonore) peut se résumer ainsi :

- a) L'absence de parole et de dialogues : la composition musicale se construira alors en une représentation mélodique ou sonore pour certaines voix ou dialogues.
- b) La musique comme élément extra-diégétique ayant pour finalité de favoriser ou d'accentuer l'expressivité dans le film.
- c) La sonorisation de certains bruits ou sons du film qui peuvent avoir une importance dans la narration du film.

1.2.1.1. Voix et dialogues

Michel Chion décrit le son au cinéma comme étant voco- et (surtout) verbo-centriste. Il parle ainsi du « processus par lequel, dans l'ensemble sonore, la voix attire et centre notre attention ».²⁰ D'ailleurs, il est fréquent que l'on cherche immédiatement la présence des voix humaines des personnages d'un film lors la représentation cinématographique. La voix se présente comme un acte de parole naturelle dans les interactions humaines et une musique peut difficilement ignorer ce type d'interactions.

De fait, la sonorité d'un film (sonore) est un ensemble d'interactions entre les trois types de sonorités principales : musique, sons et voix. Cette dernière agira et se

²⁰ Chion, 2003, p 437.

mélangera souvent avec la musique et les bruits, pour finir par créer une texture uniforme qui identifiera le cinéma sonore (avec la tonalité des différentes voix).

De cette manière, le grain et le timbre des voix ont une particularité sonore et pas uniquement informatives ; ils apparaissent alors comme nécessaires dans un langage cinématographique habituel. Le contraste de timbre entre les différentes voix (soit hommes, femmes, enfants ...) est également un élément musical dans le discours du film. Pourtant, « le grain et le timbre de la voix sont dans un premier temps évalués en regard du portrait physique du personnage : on essaye toujours d'ajuster au mieux la voix d'un personnage à son corps. À ce portrait physique de l'individu, le timbre ajoute une seconde dimension qui influe directement sur notre perception des personnages ».²¹

Ces caractéristiques sonores et de timbre des différentes voix agiront finalement comme une sorte de personnage visualisé, et cette sonorité « type » d'un personnage en particulier sera finalement aussi importante que sa présence visuelle.

1.2.1.2. Musique (atmosphères)

Nous n'approfondirons pas maintenant cet aspect, car il sera détaillé au court de notre travail de recherche ultérieurement. La musique diégétique (dont la source est clairement identifiée à l'image comme par exemple des musiciens qui jouent dans une séquence) ou extra-diégétique (musique d'accompagnement pas reliée à l'action) sont également deux fonctions ayant une forte référence au cinéma sonore.

Dans le cas d'un compositeur contemporain, qui intègre des éléments « bruit » dans sa composition, les sons de la musique d'un film seront fortement intégrés aux autres éléments, tels que les dialogues ou les bruits des images. Nous pouvons par exemple apprécier cela dans la musique de Pierre Jodlowski pour le film « *La grève* », de S. M. Eisenstein, où certains bruits de la réalité (préenregistrés dans ce cas), sont mélangés avec la bande son. Le résultat est un accompagnement sonore qui nous donne en même temps, des informations sur l'action du film. Le compositeur jouera ainsi avec

²¹ Châteauvert, Jean. « Il faut trouver la voix ». *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, Volume 3, numéro 1, automne 1992, p. 69.

la possibilité de bien séparer ou au contraire d'intégrer de manière sonore ces trois éléments.

1.2.1.3. Sonorisation

Dans le cas de la sonorisation de certains éléments du film, il existe différents types de sons, tels que :

- a) Les sons de l'espace, pour parler des sonorités instrumentales ou électroniques qui peuvent nous donner des informations sur la qualité sonore d'un endroit (réverbération, sonorités extérieures ou intérieures, etc.). Ce type de caractéristiques pourra être utile pour illustrer des lieux tels qu'une église, un espace ouvert, ou une chambre fermée.
- b) Les sons informatifs, bruits qui apportent une information sur la réalité. Ainsi, nous trouverons sous cette catégorie des sons (instrumentaux ou électroniques) très similaires à ceux de la réalité, et qui apportent une certaine sonorisation de quelques éléments ponctuels du film.
- c) Les sons de base de l'action, c'est-à-dire des sons dont nous remarquons clairement la présence, utiles pour souligner des moments particuliers de la narration du film.

1.2.2. Cinéma d'avant-garde

Il existe, par ailleurs, d'autres références possibles pour un compositeur lorsqu'il décide de composer une musique pour un ciné-concert, notamment celles des cinémas d'avant-garde (ainsi que le cinéma expérimental), où la musique acquiert véritablement le rôle d'un personnage. Par « cinéma d'avant-garde », nous entendons tout type de cinéma qui expérimente de nouvelles techniques ou mécanismes pour raconter une histoire (comme par exemple ceux sortis avec la nouvelle vague française). Même si le cinéma muet est loin de ce type d'esthétique, le compositeur contemporain puisqu'il connaît ce type de film, verra son intuition musicale inévitablement influencée. De fait, on assiste souvent à la prédominance d'un discours plus libre où l'acte performatif de la parole perd en

importance au profit de l'enchaînement des actions et des réactions²². Les différentes interactions entre les actions constitueront une de nouvelles trames.

Dans ce nouveau type de cinéma, le son acquiert dès lors une certaine forme d'autonomie ; la musique, par conséquent, est plus indépendante des images et s'émancipe dans une certaine mesure de l'image (à la différence du cinéma antérieur). Le son agit alors ici comme un autre personnage, avec son propre rôle. Si nous le comparons avec le cinéma plus classique, nous pourrions ainsi parler d'un contrepoint audiovisuel où les plans visuels et sonores sont relativement indépendants les uns des autres (même s'ils conservent toujours une relation globale de cohérence d'ensemble puisqu'il s'agit de la même histoire narrative).

De fait, les compositeurs contemporains ont une influence sur ce type de cinéma en ce sens qu'il est apparu vers les années 60, ce qui a dans une certaine mesure bercé et influencé les compositeurs contemporains, laissant des traces ineffaçables dans notre « mémoire collective ». Selon Dallaire, dans l'article « Exploration des puissances sonores cinématographiques. Une pensée du continuum » :

« Le cinéma moderne se caractérise donc par une disjonction de deux images (visuelle et sonore). [...] Le cadre visuel n'est pas ici une coupe dans un environnement plus vaste. C'est un point de vue singulier où tout le visible se dispose en strates. [...] Devenu image sonore, l'acte de parole, sous la forme d'un discours indirect libre, se présente dans toute sa difficulté – la dimension sémantique étant presque totalement évacuée ».²³

Ce point de vue a aujourd'hui une importance majeure dans les compositions contemporaines actuelles car certains compositeurs donnent au discours musical une signification spéciale. Selon Jean-Claude Mari, le cinéma moderne utilise trois grands procédés textuels, qui placent le film sur une voie essentiellement lyrique²⁴:

²² Cité par Gilles DELEUZE, 1985, p. 316.

²³ Dallaire, Frédéric. « Exploration des puissances sonores cinématographiques. Une pensée du continuum ». Département d'Histoire de l'art et d'Études cinématographiques Faculté des Arts et Sciences. Université de Montréal. 2005. p. 27

²⁴ Mari, Jean-Claude. « Quand le film se fait musique ». p. 30

- a) Musicalisations des éléments non- musicaux de la bande sonore : aide de la musique pour mieux comprendre et articuler l'histoire du film.
- b) Structuration de la bande visuelle d'après une conception d'ordre musical : aide de la musique pour un accompagnement directionnel du film.
- c) Développement d'une écriture contrapuntique qui fait naître d'autres types d'asynchrones, de nouvelles sensations, de nouveaux effets de sens : la musique apparaît alors comme un personnage indépendant qui aide à donner une autre dimension au film.

Nous verrons de fait qu'un compositeur contemporain se sert de tous ces éléments pour réaliser une composition musicale. Cette recherche d'un nouveau type d'interaction entre les éléments visuels et sonores crée donc de nouveaux types de cinéma narratif. Dans le même ordre d'idée, si nous créons un plan sonore relativement (ou totalement) indépendant au film, il se créera ainsi deux trames narratives simultanées produisant de nouvelles interactions.

I.2.3. Musique d'accompagnement au cinéma muet

A l'époque du cinéma muet et ce depuis 1896, il y avait la présence systématique d'instruments dans toutes les projections. Cet accompagnement pouvait être assuré aussi bien par un piano que par un orchestre, le choix des instruments étant fonction de la taille et de l'importance de la salle de projection. Le type d'accompagnement musical dépendait du choix du musicien, de ses goûts musicaux et de sa propre interprétation.

Autour les années 1910, l'accompagnement musical se densifie sans doute en raison de la complexification du film et voit alors l'apparition des premières partitions écrites. Par ailleurs, une des pratiques les plus utilisées à l'époque était l'adaptation de partitions déjà existantes, bien souvent extraites du répertoire classique, adaptées aux divers types de scènes. A l'époque du cinéma muet, la musique avait pour trois fonctions principales:

- a) Enchaîner les différentes transitions.
- b) Attirer l'attention sur certains détails.
- c) Créer une atmosphère sonore pour le film.

D'un point de vue historique, la musique a été toujours reliée à la représentation dramatique (héritage théâtral), et c'est d'ailleurs encore très précisément ce type de relation qui est à l'œuvre dans l'accompagnement musical du cinéma muet. Durant cette période du cinéma naissant, l'accompagnement musical était davantage perçu et utilisé comme accompagnement pur et non pas comme forme musicale autonome. En nous inspirant des travaux de Claudia Gorbmann, nous pourrions résumer les motifs principaux de l'accompagnement du cinéma muet selon les points suivants²⁵ :

- a) Continuer avec la tradition de l'accompagnement dramatique des musiques scéniques du XIXème siècle.
- b) Souligner les fonctions sémiotiques de la narration du film.
- c) Donner un complément rythmique aux images du film.
- d) Donner une dimension spatiale au film.

I.2.4. Arts scéniques

Parmi les arts scéniques, le genre musical dont le compositeur contemporain est le plus familier est l'opéra, qui peut avoir une certaine similitude avec le ciné-concert. Chaque compositeur a cependant une approche très différente pour composer. Ainsi, certains analyseront et étudieront avec profondeur la narration du film pour réaliser la musique. D'autres au contraire, auront une approche plus abstraite (et moins narrative ou concordante avec la narration du film). Autrement dit, le premier type de rapport sera davantage lié à l'opéra, tandis que la seconde approche s'apparentera à d'autres genres tels que le théâtre musical. Une connexion possible entre l'opéra et le ciné-concert peut alors se résumer selon les paramètres suivants :

- a) Connexion ou relation entre le récit (ou la narration) et les éléments musicaux (illustration, accompagnement, etc.)
- b) Connexion selon une analogie culturelle ou historique telle que l'imitation musicale d'une époque ou d'une culture.
- c) Construction d'une directionnalité narrative (ou énergie) commune entre les plans visuels et musicaux.

²⁵ Gorbman, Claudia. « Unheard Melodies : Narrative Film Music » Indiana Univ Pr. Indiana, 1987. p. 33

Cette conception s'appuie sur le fait que faire un ciné-concert (avec les musiciens sur scène) crée déjà une certaine dramaturgie. À la différence du ciné-concert de l'époque du cinéma muet, les musiciens d'aujourd'hui ne sont pas dans la fosse du théâtre ou de la salle de concert. Ainsi, avec ce nouveau cas de figure lié à notre époque, nous nous approchons davantage du genre du théâtre musical.

Par cela, nous entendons tout type de spectacle (plutôt lié à la création musicale contemporaine) où les instruments (et les instrumentistes) deviennent les personnages principaux de la trame. Sa forme est celle du théâtre mais à la différence du théâtre traditionnel, les instruments n'accompagnent plus l'histoire et s'émancipent de leur simple rôle d'illustration des scènes puisqu'ils deviennent eux-mêmes les acteurs principaux de la narration. Parmi les principaux auteurs de ce genre, nous pouvons distinguer Georges Aperghis et Mauricio Kagel, figures majeures du genre.

L'un des principaux éléments du théâtre musical (ou théâtre instrumental chez Kagel) est le fait de faire des gestes sonores avec les instruments, ce qui devient une partie importante de la trame musicale. L'emploi de la voix des instrumentistes dans un contexte purement musical ou dramatique devient l'une de ses caractéristiques principales. Les voix deviennent des gestes externes à l'instrumentiste en lui donnant une deuxième dimension narrative.

En outre, le bruit comme matériau musical est une part très importante caractérisant ce genre.²⁶ Nous pouvons ainsi citer, comme l'un des exemples les plus pertinents manifestant ces influences sur les arts scéniques, le traitement instrumental que fait Martin Matalon dans le film « *Metropolis* », où les voix des personnages sont doublées par des instruments. Ce type de doublure entre instruments et acteurs rappelle le traitement musical de l'opéra.

D'autre part, une autre figure du genre est le compositeur Helmut Oehring et sa composition pour le film « *L'aurore* » (Friedrich Wilhelm Murnau, 1927) dans laquelle

26 Klüppelholz, Werner. « Opéras sans chant : les films de Mauricio Kagel ». Circuit : musiques contemporaines, Volume 3, numéro 2, 1992, p. 45-64 <http://id.erudit.org/iderudit/902053ar>

les musiciens étaient parfois très présents. Ici, ils avaient également un certain rôle, faisant partie (à certains moments) de la trame cinématographique.

I.2.5. Electronique, nouvelles technologies

La possibilité d'inclure dans ce type de spectacle l'électronique et par conséquent des sons préenregistrés, donne également la possibilité d'introduire des sons plus concrets et plus proches de la réalité. Cette nouvelle dimension donne à certains compositeurs de nouvelles idées et par là même apporte d'autres types d'esthétiques enrichissant le genre du ciné-concert. Cette nouvelle possibilité technique a les avantages suivants :

- a) Notion d'illustration: capacité d'avoir des sons qui peuvent se coller à l'image d'une manière concrète. Ici se dégage l'idée de synchroniser une morphologie sonore avec un geste, des sons qui déclenchent un geste. En créant par exemple, avec des moyens informatiques, des sons électroniques qui s'approchent de la texture musicale ou d'un geste cinématographique concret.
- b) Idée d'une voix qui parle dans un premier plan et qu'on ne peut pas prolonger en tant que qualité sonore: illusion de voix en « off ». Dans ce cas, nous pourrions utiliser les moyens électroniques pour transmettre à certains moments un message parlé, ou quelque information. Ici, l'idée ne sera pas de produire une voix « off » de la même manière que dans un film, mais bien d'utiliser l'électronique pour réaliser des sons qui s'approchent de cette idée.
- c) Travailler l'idée des masses sonores avec très peu de musiciens. Il s'agit, autrement dit, de prendre en compte la problématique de l'orchestre et ainsi de considérer une approche de musiciens solistes pour pouvoir extraire de l'orchestre des textures, des natures instrumentales créatrices à la fois d'un son concret et servant de lien entre la matière concrète et la matière orchestrale. De fait, les instruments pourront être transformés par l'électronique, en créant l'impression d'une masse instrumentale majeure.

- d) Recherche de quelque chose qui s'oppose aux images. Par exemple, des sons type "radio", très éloignés des images, donnent un effet particulier à un moment donné. Cette idée était développée par Pierre Jodlowski dans sa musique pour la « *La Grève* » où il a utilisé des sons très étranges afin d'accentuer les moments plus tendus du film.

DEUXIÈME PARTIE

ANALYSE DU CINÉ-CONCERT « *METROPOLIS* »

II

ANALYSE DU CINÉ-CONCERT « *METROPOLIS* »

Après une première partie dédiée à la contextualisation du ciné-concert, son développement et ses influences, nous étudierons dans cette partie l'analyse (technique du point de vue musical) du ciné-concert « *Metropolis* » avec la musique du compositeur d'origine argentine Martin Matalon.

Dans la première partie de notre travail, nous avons analysé les origines de la musique de film, qui ont été influencées de façon conséquente par les musiques scéniques du XIX siècle. Partant de ce constat, nous avons cherché à expliquer les différentes caractéristiques du ciné-concert à l'époque du cinéma muet et plus spécifiquement comment il s'est développé dans sa réapparition et sa forme actuelle.

Dans la deuxième partie de cette thèse, nous analyserons en profondeur les détails techniques d'un ciné-concert contemporain afin de comprendre quels aspects d'un film muet sont ré-interprétables aujourd'hui, et nous analyserons comment un compositeur tel que Martin Matalon a incorporé ces éléments du film dans son langage musical. Dès lors, à cette fin, nous étudierons dans un premier temps le contexte socio-culturel du film, puis dans un second mouvement, nous analyserons les différents paramètres qui ont inspiré le compositeur argentin. Nous analyserons également son processus de composition et les différents domaines de composition qu'il a abordés tels que l'orchestration, les jeux de tension – distension et le jeu de parallélismes.

II. 1. CONTEXTUALISATION DU FILM

Réalisé en 1927 par Fritz Lang, « *Metropolis* » est un film futuriste d'esthétique expressionniste qui décrit une mégalopole divisée en deux classes sociales : une classe ouvrière qui habite dans un monde souterrain et une classe intellectuelle installée sur la surface de la métropole. Freder, le fils de John Fredersen (dirigeant de *Metropolis*) s'éprend de Maria, une femme de la classe sociale basse qu'il rencontre un jour de manière fortuite. En descendant dans le monde souterrain pour la chercher, Freder découvre une réalité qu'il ignorait: une classe sociale opprimée par la classe dirigeante qui travaille et habite dans des conditions très dures. Face à cette prise de conscience, il décide d'intégrer le monde bas où il découvre les discours de Maria à la recherche d'un médiateur (ou salvateur) qui apportera l'égalité entre les habitants des deux mondes. Le père du jeune homme terrifié par cette idée ordonne à Rotwang (l'inventeur des machines de *Metropolis*) de créer un robot à l'image de Maria afin de créer le chaos parmi les ouvriers.

Malgré son caractère fantastique (il s'agit d'un film de science-fiction), l'histoire analyse l'état social et politique de l'Allemagne des années 20 (la lutte de classes, le malaise social ...). En effet, prenons-en pour preuve sa thématique dépeignant la réalité sociale de l'époque, le fait que, d'une part que « *Metropolis* » fut le film préféré d'Adolf Hitler, et d'autre part que le scénario fut écrit par Thea von Harbou (femme de Fritz Lang) qui adhéra, quant à elle, au parti national-socialiste en 1940.²⁷ « *Metropolis* » déploie donc ces inquiétudes contemporaines qui préoccupent à la fois les politiques, les urbanistes, les philosophes, les sociologues, les artistes ou plus largement les acteurs du monde culturel.²⁸

²⁷Sánchez-Blosca, V. "Cine y Vanguardias artísticas". Paidós. Barcelona 2004. p. 115

²⁸ op. cit. p. 120

Fritz Lang, fils d'un architecte (et qui avait par ailleurs commencé des études d'architecture), dont l'influence scénaristique et la formation en radiophonie²⁹ ont des répercussions sur la construction de son film, utilise son film pour représenter des espaces architectoniques utopiques. D'une part, la thématique futuriste du film a permis de combiner des éléments qui appartiennent à des avant-gardes artistiques telles que l'expressionnisme de Taut et Poelzig, le modernisme géométrique de Hoffman, Olbrich et Otto Wagner, les utopies futuristes de San't Elia et Virgilio Marci, l'école de Bauhaus, et le style de Gaudi³⁰. D'autre part, Fritz Lang conserve des éléments plus classiques tels que le style gothique – romantique, motifs empruntés aux cultures asiatiques et aux éléments historiques.

Cette dualité esthétique entre éléments d'avant-garde et éléments historiques est également prolongée dans le film par l'utilisation d'autres dualités, se fondant cette fois-ci sur un point de vue narratif. Pour représenter le monde des travailleurs qui habitent les profondeurs de la terre (comme représentation d'une infériorité sociale) et du monde des riches (comme un monde de supériorité sociale) qui habitent à la surface de la ville, Fritz Lang construit les systèmes d'oppositions suivants :

- a) Surface/sous-sol
- b) Rationnel/irrationnel
- c) Paix/chaos
- d) Cerveau/cœur
- e) Lumière/ombre
- f) Salut/destruction³¹

Ainsi, Lang se sert de ces anachronismes et incohérences scénographiques afin d'obtenir des images d'une grande force expressive et contrastées qui représentent très précisément l'opposition des deux mondes.

²⁹ Urquiza, Susana. « Análisis escenografía *Metropolis* Friz Lang ». <http://suartefree.blogspot.fr>. Dernière consultation le 24/08/2015

³⁰ E. Moreau. *Notes du cours « Esthétique du cinéma et des Arts du Spectacle » 2009-2010, donné par NASTA, Dominique*. Université Libre de Bruxelles. Faculté de Philosophie et Lettres. Section ELICIT. p.

Par ailleurs, « *Metropolis* » représente les valeurs du capitalisme des années 20 et imprime une certaine modernité en ce sens que les valeurs traitées représentent les inquiétudes de la société de l'époque (hommes politiques, urbanistes, philosophes, artistes), valeurs valables dans la société actuelle.³² « *Metropolis* » représente pourtant un prolétariat lié aux machines qui se caractérisent par un mélange entre appareils futuristes et vieux modèles liés à la tradition (traduisant dès lors la confrontation entre le futur immédiat et le passé). D'un côté, la tradition du passé, avec ses références au christianisme. D'un autre côté, l'ordre extrême des machines, qui provoquent une obsession pour le chaos et la destruction apocalyptique.³³

Cette opposition est utilisée par Fritz Lang, qui lie les différents mondes sous la forme d'un collage visuel où la combinaison des machines (qui bougent d'une manière mécanique) avec le reste des éléments crée un nouvel univers unifiant tous ces éléments qui annonce la naissance de l'esprit moderne et d'avant-garde (qui est l'une des caractéristiques de l'art des années 20). Ce mélange d'esthétiques représente la vision de Fritz Lang. Le scénario, quant à lui, est construit sur une vision beaucoup plus classique et conservatrice, sans doute dû au fait qu'il a été écrit par Théa von Harbou, épouse à l'époque de Fritz Lang. En effet, il est construit sur une structure narratologique classique: une introduction, un développement et une résolution. Le film se décompose ainsi en trois actes : *Auftakt* (commencement), *Zwischenspiel* (interlude) et *Furioso*.

³² SÁNCHEZ-BIOSCA, V. *Cine y Vanguardias artísticas*. Paidós. Barcelona 2004. p. 120.

³³ op. cit. p. 121

II.2. LA COMPOSITION DE « *METROPOLIS* »

II.2.1. La pensée de Matalon.

En 1995, le compositeur Martin Matalon (Buenos Aires, 1958) reçoit une commande de l'Ircam pour réaliser une nouvelle musique pour le film « *Metropolis* » de Fritz Lang. Ce projet coïncidait avec une exposition organisée pour le Centre Pompidou sur le thème de la ville.³⁴ Cette pièce fut créée en 1995 à l'Académie Sibelius de Helsinki et postérieurement au Théâtre du Châtelet à Paris. Après cette première commande pour le cinéma, Matalon a composé des musiques pour trois films du réalisateur espagnol Luis Buñuel : *Le chien andalou* (1929), *Terre sans pain* (1933) et *L'Âge d'or* (1930). Il prépare actuellement une musique pour le film allemand *The Oyster Princess*, réalisé en 1919 par Ernst Lubitsch³⁵.

La pensée de Matalon concernant le rapport film – musique évoluera après cette première composition. En effet, dans « *Metropolis* », le compositeur a choisi de créer une musique davantage ancrée dans le film, c'est-à-dire, mettant en parallèle la musique et les images du film (contrairement à l'intention plus directionnelle mise en place dans les films de Buñuel). Cette idée du parallélisme général de la pièce et de la musique est également conditionnée par l'écriture classique et structurée du scénario du film (à la différence du scénario moins conventionnel des films du réalisateur espagnol).

Dans cette analyse, nous nous concentrerons principalement sur « *Metropolis* », où les rapports sont beaucoup plus directs et analysables. En outre, la longue durée de ce projet (150 minutes environ) permet de parcourir presque toutes les possibilités d'interaction entre le film et la musique, et de focaliser également les paramètres de recherche film – musique dans un type d'interaction plus précis (et ne pas mélanger le travail plus parallèle de « *Metropolis* » avec le langage plus directionnel des films de Luis Buñuel).

³⁴ <http://martinmatalon.com/?p=361> Dernière consultation le 20/08/2015

³⁵ Tel que le compositeur expliquait dans un entretien réalisé en octobre 2013.

Martin Matalon est un compositeur qui a toujours été attiré par une musique qui représente les éléments visuels, les objets sonores qui se transforment et se développent, qui bougent et qui interagissent avec d'autres plans sonores tels que les fonds, atmosphères, etc. Dans « *Metropolis* », tous ces éléments sont représentés et ce mélange d'éléments se comporte d'une certaine manière comme une forme d'orchestration des éléments visuels du film. Avec une pensée musicale plus intuitive que théorique (ce qui ne suppose pas l'absence de réflexion théorique sur son travail, bien au contraire), le monde sonore de Matalon pourrait se résumer en un ensemble d'espaces et d'atmosphères, ces derniers interagissant avec des objets musicaux, et se comportant comme des personnages.³⁶

Par ailleurs, il faut partir du fait que le ciné-concert contemporain est une réadaptation sonore et musicale d'anciens films muets, et de fait, celle-ci n'aura pas le même rôle fonctionnel qu'à l'époque du cinéma muet. Dans ce type de composition contemporaine, il y aura deux types de mondes sonores:

- a) Le monde sonore diégétique du film, qui est composé des différents bruits d'ambiance, d'effets sonores, de dialogues, ... Ces éléments sonores, inexistant à l'époque du cinéma muet, sont bien souvent réinterprétés dans ce type de compositions contemporaines. Un créateur contemporain qui réalise une nouvelle musique pour un film de cette époque, subira (d'une manière consciente ou inconsciente) l'influence de presque un siècle de cinéma sonore.³⁷ De plus, dans la création musicale contemporaine où l'élément « bruit » devient souvent un élément musical, cette intégration du monde sonore d'un film acquiert en outre un intérêt musical. Matalon a pourtant tendance à sonoriser (d'une manière musicale et intégrée au discours musical) ces bruits³⁸ en les utilisant principalement de deux manières différentes:

³⁶ Chez Matalon, aura souvent une polyphonie de timbres, pensée dans selon différentes couches d'importance.

³⁷ Le premier film du cinéma sonore était « *Le Chanteur de Jazz* », réalisé en 1927 par Alan Crosland.

³⁸ Le lecteur de la présente thèse pourrait se rappeler de certains films contemporains, par exemple « *The Artist* » (Michel Hazanavicius, 2011) ou « *Blanche-Neige* » (Pablo Berger, 2013), qui sont des films muets contemporains, où la musique n'agit que comme accompagnement musical. Ce sont des cas

- Le bruit d'ambiance comme élément créant une atmosphère sonore (par exemple le bruit des machines).
 - La sonorisation de certains éléments sonores afin de créer des moments d'emphase film – musique (ce que Matalon appellera « points de repère »).
- b) L'accompagnement musical, qui ne fait pas partie de la narration du film (du point de vue sonore), mais dont malgré tout le rôle demeure important dans la plupart des films. Cet accompagnement musical a également deux types de fonctions :
- Complémenter les atmosphères sonores afin de créer des points de tension et de distension dans le film. Ce concept, qui fait partie de la grammaire cinématographique, aura pour fonction de rassembler et d'accompagner les bruits « concrets » qui accompagnent le film, de les densifier, et de les faire évoluer dans la pièce.
 - Réinterpréter intégrer dans le discours musical des dialogues du film. Ceux-ci ne sont pas représentés dans le cinéma muet, mais ils possèdent tout de même une importance dans la construction et l'interprétation d'un film. Dans « *Metropolis* », ces dialogues, qui représentent l'interaction entre les personnages, ont le rôle de créer une directionnalité. Matalon représente et utilise alors ces dialogues grâce à ce qu'il appelle des « leitmotifs de timbre », autrement dit le fait de représenter (mais pas de manière systématique) les personnages par certains instruments. Ce concept est aussi utilisé dans quelques événements ou situations.

Ces deux mondes sonores seront intégrés dans le discours musical de Martin Matalon pour les faire interagir en tant qu'entité unique. Tel que Michel Fano l'explique dans son article « Le son, acteur de l'image »³⁹ :

différents du sujet de cette thèse, car il s'agit de films commerciaux qui imitent (d'une certaine manière) l'esthétique et style de l'époque du cinéma muet.

³⁹ Fano, Michel. Nouveaux dossiers de l'audio-visuel N°3, dirigé par Jean Segura. <http://www.michelfano.fr/Textes/Lesonacteurdelimage.html> Dernière consultation le 24/08/2015

« Aujourd'hui [...] la tendance est de retrouver, fasciné, l'attraction plutôt que de faire avancer une authentique dialectique image - son; au risque peut-être d'inquiéter, de déranger, de surprendre le spectateur, mais aussi au bénéfice de l'entraîner dans une nouvelle lecture des films, plus constructive, plus enrichissante ».

C'est précisément ce point de vue qui intéresse Matalon. En prenant des éléments empruntés du cinéma (rythme du métrage, jeu de clairs - obscurs), et en les utilisant musicalement, une nouvelle dimension musicale – visuel sera créée avec de nouveaux aspects d'interaction avec les images : qu'il s'agisse d'une extension (ou prolongation) de l'image afin d'apporter une nouvelle dimension, ou bien encore de la création des univers sonores pour la création des parallélismes, mais aussi de la création d'un contrepoint audiovisuel où contraste alors la signification des plans visuel et sonore.

Cette interaction et ce contraste entre les éléments musicaux et cinématographiques vont créer un nouveau réseau d'interactions, qui vont aider à la création d'un discours musical - visuel intégré où la partie musicale devient finalement un nouveau personnage et un élément important dans la narration du film.

II.2.2. Étapes de travail et paramètres de mise en parallèle

Luis Buñuel considérait dans une critique réalisée après la première de « *Metropolis* » (1927) que le film se composait de deux films. D'une part, un film narratif composé d'une structure classique (la présentation des personnages, le conflit et la résolution) correspondant à l'écriture du scénario de Thea von Harbou. D'autre part, un poème visuel complexe en image qui suit les coordonnées de l'expressionnisme.⁴⁰ C'est ce « poème visuel » (partie réalisée par Fritz Lang) la vision du film sur laquelle Matalon s'est inspiré pour la composition de la partition. C'est surtout l'aspect visuel qu'a utilisé Matalon. Pour lui, le montage du film est la clé pour la composition de la partition : création d'un parallélisme (et de son contraire) entre la musique et le montage du film : jeu de plans, lumière, plasticité ... Le compositeur n'a jamais suivi le scénario du film

⁴⁰ Tel que le compositeur expliquait dans un entretien téléphonique réalisé en juillet 2011.

pour composer cette musique. Le montage et les éléments visuels sont les éléments qui lui ont donné les données compositionnelles nécessaires (telles que rythme des plans, lumière ou éléments plastiques).

Pour composer la partition, le compositeur a structuré le film en 22 scènes, conçues comme des chapitres et séparées en différents espaces et séquences. Il a travaillé sur ce projet durant deux années. La première phase de création de la composition a consisté en un minutieux travail d'annotations afin de déterminer quels pourraient être les éléments musicaux les plus adéquats pour chacune des scènes puisque selon lui chaque scène produit un élément (principal) en particulier. Il a donc essayé de voir à travers les images des correspondances d'éléments sonores et musicaux qui puissent accompagner les images afin de donner une interprétation musicale aux éléments visuels. Chacun de ces éléments est perçu comme une espèce de thème se développant durant toute la scène. Cette première étape de composition (qui constitue la première année de son travail) de composition se caractérise principalement par un travail intuitif. Ainsi, il voulait trouver d'une manière naturelle « l'élément important » sans pour autant élaborer des réflexions théoriques, ayant de la sorte une connexion plus spontanée et concordante entre image et musique. Dès lors, il prendra en compte les éléments suivants :

- a) Les espaces dans lesquels la trame du film se développe.
- b) Les mouvements mécanisés et robotisés.
- c) L'articulation avec le film: rythme du métrage.
- d) Les éléments visuels importants qui peuvent donner lieu à certains éléments sonores.

Ce n'est que pendant la deuxième année de travail qu'a vraiment commencé la composition de la partition, prenant en compte les éléments notés et analysés pendant la première étape de travail. Il suit surtout trois aspects pour la mise en parallèle des plans visuel et sonore :

- a) Attribution de parallélismes : il y aura un parallélisme strict si l'on parle de convergence, tandis qu'il y aura une relation de divergence s'il y a une indépendance totale entre les deux plans (ce que nous appellerons également « contrepoint cinématographique »). Il travaillera également l'idée d'une « convergence relative » quand les deux plans ne se comportent pas d'une

manière totalement parallèle mais dont une certaine forme d'ancrage est possible entre les deux plans.

- b) L'évolution du timbre : c'est dans cette catégorie que le compositeur pensera au développement et à la mutation des idées musicales ainsi qu'à l'apparition d'un nouveau matériel sonore, ce qu'il appelle « nouveau moment timbrique »⁴¹. En effet, selon Matalon, les contrastes ou les nouvelles atmosphères sonores sont conditionnés par l'évolution de leur timbre. En tant que compositeur, Matalon accorde une attention toute particulière aux timbres et à leurs contrastes. Pour lui, le développement d'une partition est toujours relié à l'apparition des nouveaux « moments timbriques ». Avec ce concept il utilisera également le « zoom timbrique » pour se référer à une invasion de timbres, à l'intensification d'une couleur déterminée.
- c) Jeu de tension - détente : ici le compositeur travaille le jeu des densités. Matalon cherche ainsi les contrastes, éléments fondateurs et vitaux de sa musique, notamment avec l'addition ou l'élimination d'instruments dans la scène musicale, ainsi que le jeu entre les différentes densités : par exemple, partir du jeu d'un soliste, la composition se transforme en quintette pour finir en tutti. Ce jeu de densités est également conditionné par les dynamiques, le rôle de l'électronique et les tensions harmoniques.

Il y a, en outre, d'autres éléments que Matalon a pris en compte dans la relation liant images et éléments musicaux, c'est notamment le cas du rythme du montage (vitesse générale du montage des plans), du jeu des clairs – obscurs (pour accompagner du point de vue du timbre le jeu de lumière), de la plastique, de la composition picturale et de la forme globale de l'œuvre musicale.

Par ailleurs, les scènes sont conçues comme de petits mondes sonores indépendants ayant leur propre trame interne, avec leur histoire particulière, leur structure et leurs points de tension. Ces scènes ont également une cohérence dans la partition générale car il y aura toujours des éléments communs entre elles : c'est ce que Matalon appelle « objets sonores ». Ainsi, dans chaque scène, on trouve un thème principal (qui apparaît déjà dans le générique), et qui va apparaître pendant toute la

⁴¹ Tel que le compositeur expliquait dans un entretien téléphonique réalisé en juillet 2011.

composition. Mais cette capacité de transformation des outils que possède Matalon, fait qu'on oublie parfois qu'il s'agit des mêmes éléments. L'aspect fortement narratif du film sera traité alors selon deux aspects :

- a) Le choix du compositeur de réaliser un travail de parallélisme entre les deux films, à la différence du travail qu'il fera par la suite pour les films de Buñuel.
- b) Les *leitmotifs* timbriques appliqués aux personnages qui donnent une structure, ou bien le conflit entre personnages qui donnent des outils de développement particuliers.

Cependant, il n'y a rien de systématique dans cette adaptation musicale de Matalon où c'est finalement l'organicité et la fluidité musicale qui priment sur les aspects techniques.

II.2.3. Axes du travail et dimensions conceptuelles

Pour conclure cette partie, le travail de Matalon dans cette pièce pourrait se résumer selon les points suivants :

- a) Le travail intérieur de chaque scène : il structure ainsi chacune des scènes en la divisant en deux, créant entre elles un effet de contraste.
- b) La création d'univers sonores indépendants et différents entre eux. Chaque scène a une couleur totalement différente d'où l'importance de l'orchestration.
- c) L'union d'une section avec la suivante est travaillée aussi par contrastes : il y a toujours un contraste entre la fin d'une scène et le début de la suivante.
- d) Tous les aspects (convergences, divergences, directionnalité, couleurs, complexité, simplicité ...) sont travaillés à différents niveaux et registres, dont l'œuvre dans sa totalité devient un résumé de toutes ces possibilités.
- e) Le travail plastique des figures musicales : elles sont aussi travaillées comme s'il s'agissait de figures ou de lieux précis, qui ont une définition précise et sont pensées dans un rapport de similitude et de correspondance aux figures visuelles.

Ces cinq points seront englobés et analysés dans la présente thèse selon trois axes de travail, qui seront développés dans cette partie :

A) Dimension de timbre

- Jeu clairs / obscurs
- Évolution de timbres : Leitmotifs timbriques

B) Dimension des convergences – divergences

- Gestualité commune et gestes qui déclenchent la musique
 - Convergences relatives
 - Divergences (Contrepoint)

C) Dimension des tensions – distensions

- Atmosphères sonores, climat, contexte.
 - Aspects psychologiques des personnages (Point de vue du compositeur).
 - Flux sonore
-

Tableau II.1. Analyse des différentes dimensions conceptuelles dans la partition de
« *Metropolis* » de Martin Matalon

II.3. LA DIMENSION DE L'ORCHESTRATION

II.3.1. L'orchestration dans le processus de composition

La dimension de timbre sera la première des trois dimensions conceptuelles ou compositionnelles que nous étudierons dans « *Metropolis* ». La pièce, composée pour un total de seize instruments classiques et électroniques a la disposition suivante : flûte (ainsi que flûte alto et flûte basse), clarinette en Sib (également basse et double basse), basson (également contrebasson), saxophone alto (également soprano et baryton), deux trompettes, trombone (également trombone basse), quatre percussionnistes, guitare électrique (*effet Box, Wah- Wah*, et distorsion), basse « fretless » (effet Box), harpe, violoncelle et contrebasse.

Cette dimension sera d'une importance vitale dans la logique de complémentarité entre les images, la musique et la sélection des instruments. Elle sera le premier choix artistique réalisé pour cette composition. L'esthétique de timbre choisie est davantage conditionnée par le fort impact de l'aspect visuel du film. Le compositeur argentin ne voulait pas faire une orchestration expressionniste mais bien une instrumentation d'une très large gamme de couleurs, qui puisse exprimer le registre de contrastes caractérisant le film. Cette complexité dans les images est également représentée par l'ensemble d'interactions réalisées entre les instruments choisis selon deux axes d'interaction possible. Soit par un « orchestre multiple » composé de quatre « orchestres » faisant référence à quatre types de caractères ou sonorités: exotique, jazz, classique et électronique. Soit par un ensemble instrumental composé de cinq familles instrumentales (bois, cuivres, percussions, cordes et électroniques). Ces cinq familles forment également différents groupes instrumentaux selon différentes caractéristiques sonores : timbre, tessiture, qualité de timbre, etc.

Dans un premier temps notre analyse se portera donc sur le premier axe d'interaction, celui de « l'orchestre multiple » c'est à dire aux différents types de contrastes et références culturelles que nous trouvons dans l'orchestration employée. À partir de cette analyse concentrée dans les différents types de sonorités « globales »

employées (« orchestre multiple »), nous étudierons dans un deuxième temps comment ces différents types de sonorités s'organisent dans chaque scène de la partition de «*Metropolis*» (orchestration hiérarchique). Enfin, nous verrons d'une manière plus globale comment Martin Matalon a choisi les timbres instrumentaux, et postérieurement, comment il a structuré ces changements de couleurs instrumentales.

II.3.2. Orchestre multiple

M. Matalon a pensé cette instrumentation de manière coloriste en jouant volontairement sur l'utilisation si riche des instruments pour contraster avec le caractère sombre de la pièce (il ne voulait pas une orchestration sombre). Ainsi, cette richesse dont Matalon parle⁴² correspond au niveau visuel à la grande quantité de recours visuels employés dans le film. La complexité des timbres employés dans la pièce est représentée par un « orchestre multiple » composé de quatre familles instrumentales:

- a) Un premier orchestre composé d'instruments (ou modes de jeux) provenant du jazz, tels que trompettes bouchées, contrebasse pizzicato, saxo, guitare électrique ou basse fretless. Cet orchestre est représenté surtout par des sonorités typiques du monde du jazz (telles que trompettes, drums, guitare électrique, etc.).
- b) « L'orchestre exotique » composé d'instruments issus de cultures extra-européennes, tels que congas et timbales afro-cubaines, *steel drums* des Caraïbes, tablas des Indes, etc. Cet orchestre a pour fonction principale de souligner les aspects étranges ou marquant du film : bâtiments exceptionnels, figures anormales, distorsion de perspectives, proportions démesurées, etc. Cette sonorité a donc comme finalité de mettre encore plus en relief la complexité des images issues de l'esthétique expressionniste. Cette fonction n'est pas strictement dévolue aux instruments exotiques puisque ces derniers sont mélangés et mis en opposition avec d'autres familles créant ainsi un contraste plus marqué.
- c) L'orchestre classique composé d'instruments plus habituels et inhérents à l'orchestre symphonique se caractérise par une sonorité neutre sans aucune

⁴² Lors d'un entretien téléphonique réalisé à Martin Matalon pendant le mois d'octobre 2010.

direction concrète. Il servira également de base pour l'interaction et la transition entre les différents « orchestres », afin d'éviter que l'emploi trop réitératif des autres orchestres ne devienne une sonorité trop faible ou incohérente.

- d) Le dernier, que Matalon nomme « l'orchestre électronique », se compose d'une gamme de synthétiseurs, de sons enregistrés en temps réel. Cet orchestre a pour fonction particulière « d'enrichir l'image »,⁴³ créant ainsi une atmosphère ou une ambiance, qui, en occupant tout l'espace de la salle de concert, cache encore plus cette sonorité d'ambiance, car elle joue avec la confusion acoustique perceptive. Pour ce film composé d'espaces, une composition musicale avec une spatialisation en quatre points favorisera la complémentarité entre film et musique, en ayant par exemple des moments avec un espace très réverbéré. En effet, avec ce procédé, il est alors possible d'enrichir par exemple l'interaction avec les images, la création de fausses résonances instrumentales, mais aussi de réaliser la multiplication ou la transformation d'un instrument et de créer des nouveaux timbres.

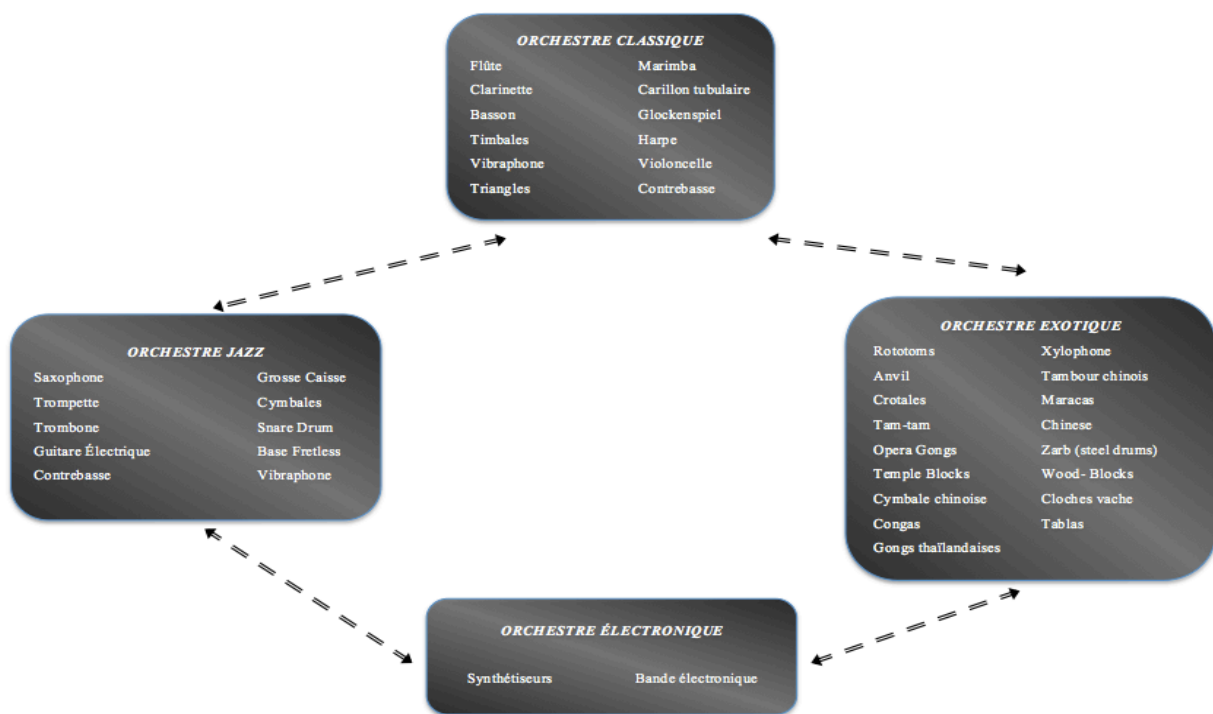


Figure II.1. Représentation des quatre « orchestres » : Exemple des quatre groupes sonores employés par Matalon dans la partition «Metropolis»

⁴³ Selon les propres mots de Matalon pendant l'entretien téléphonique réalisé pendant octobre 2010.

L'amplitude de la palette de couleurs et de timbres choisis dans l'instrumentation de « *Metropolis* » avec l'aspect ambigu du film provoquent un impact certain sur le public : ce film futuriste d'esthétique expressionniste transcende les codes utilisés à l'époque au cinéma. Cette idée transposée sur le plan musical demande alors l'utilisation de sonorités non habituelles. Matalon a choisi d'utiliser des instruments relativement « habituels » mais en utilisant des sonorités très décontextualisées obtenues grâce à l'utilisation de synthétiseurs (typiques des années 60), ou bien encore des instruments originaires des cultures exotiques mélangés avec des instruments traditionnels, reflétant ainsi le mélange hétéroclite du nouveau (les machines) et de l'ancien (l'église) que F. Lang met en scène.

II.3.3. Instrumentation hiérarchique, composée de quatre familles instrumentales.

Après l'analyse du choix instrumental dont nous avons vu qu'il était construit sur un critère de contraste de timbres, nous étudierons à présent l'instrumentation selon une perspective de masses ou de groupes instrumentaux. Pour réaliser cette analyse, nous diviserons l'ensemble en quatre groupes instrumentaux. En effet, les quatre familles sont pensées par le compositeur d'une manière balancée (dans un tutti, les quatre familles auront le même poids), cependant la composition des timbres de chaque famille est bien plus complexe.

La première famille comprend les bois: flûte, clarinette, basson et saxophone alto. Chaque instrument possède également ses variantes timbriques (flûte alto et basse, clarinette basse, et double basse, contrebasson, saxophone soprano et baryton). Avec cet élargissement de la palette instrumentale, il y a dans le registre grave des sonorités plus complexes que dans la famille classique des bois.

Ensuite, il y a la famille des cordes, mais différente de celle de l'orchestre classique c'est-à-dire : guitare électrique, basse électrique, harpe, violoncelle et contrebasse. Il y a pourtant trois familles de cordes mélangées (cordes frottées, cordes pincées et cordes électriques), ce qui augmente considérablement la richesse sonore. Pour compléter ce niveau de choix instrumental, la percussion est composée de quatre

instrumentistes (avec une très large gamme d'instruments de percussion), les cuivres, quant à eux, comprenant deux trompettes et un trombone.

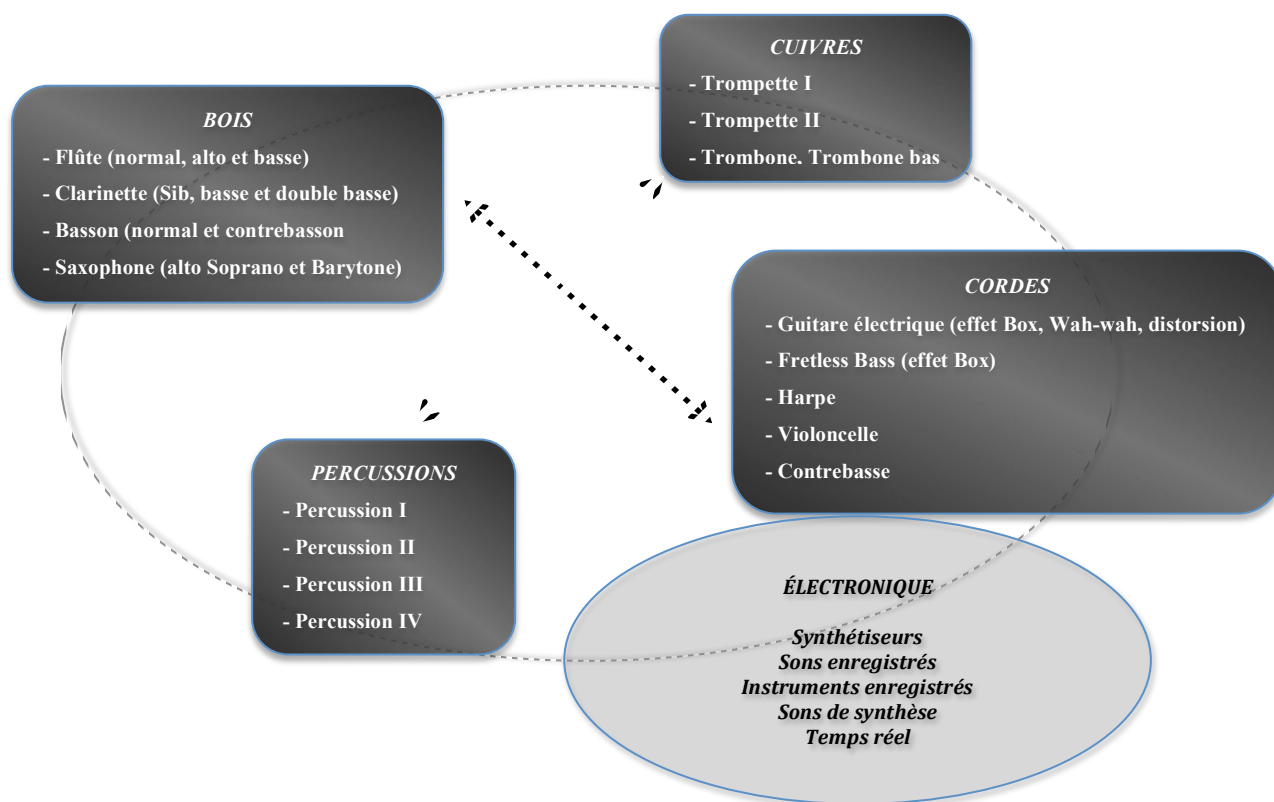


Figure II.2. : Représentation des quatre familles instrumentales : Utilisation des instruments employés par Matalon dans la partition « *Metropolis* » et ordonnés par familles instrumentales

Cette large palette de registres donne alors naissance à une large gamme de possibilités. En effet, il y a un jeu d'accumulation d'instruments, avec au départ une partie soliste qui se transforme en quatuor puis en tutti au moment de la tension maximale.

Ce jeu d'instruments a un poids important dans le processus de composition de la pièce. Pour Martin Matalon, la composition réside véritablement dans le changement des états de timbre, changements qui, selon lui, permettront à la composition d'atteindre un nouveau « moment de timbre ». Après une première étape, il choisit donc une large palette de timbres afin de les distribuer et de les répartir tout au long de la pièce selon une relation de masses sonores. Ainsi, nous pourrions imaginer un premier dessin de rapport de masses illustré dans l'exemple suivant:

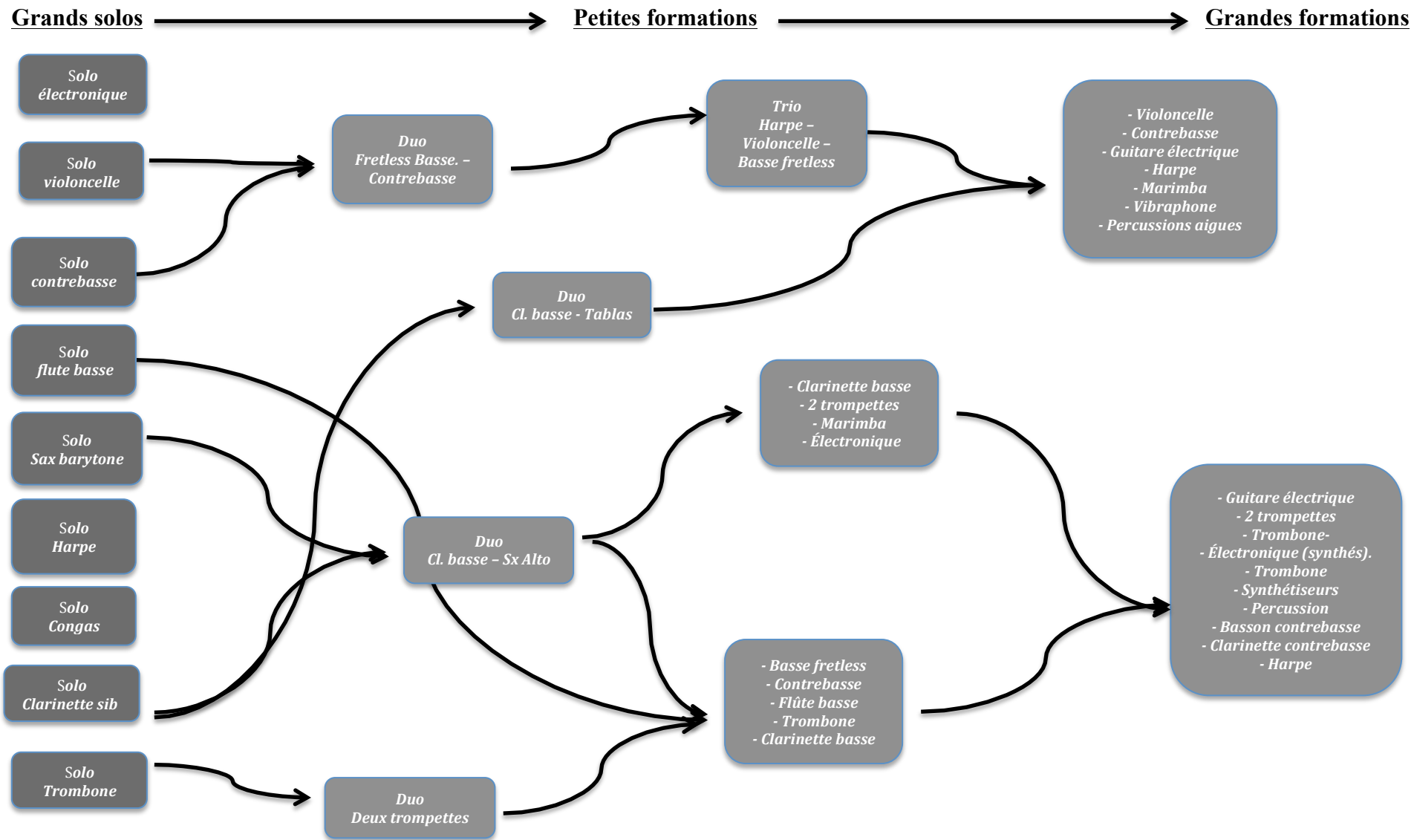


Figure II.3. Graphique de combinaisons instrumentales: Utilisation des différentes hiérarchies et combinaisons utilisées dans la partition « *Metropolis* »

En outre, et parallèlement au développement du timbre montré dans l'exemple ci-dessus, cette évolution de ce dernier possède aussi d'autres combinaisons plus concrètes et plus spécifiques. Le premier orchestre est celui de « l'orchestre de slaps » que nous trouvons dans la scène de présentation des différents types de machines (toujours dans l'introduction du film et dans la présentation du titre de « *Metropolis* »). Ici, cette présentation des machines est accompagnée musicalement par une imitation de leur bruit qui est produite par l'électronique et certains instruments :

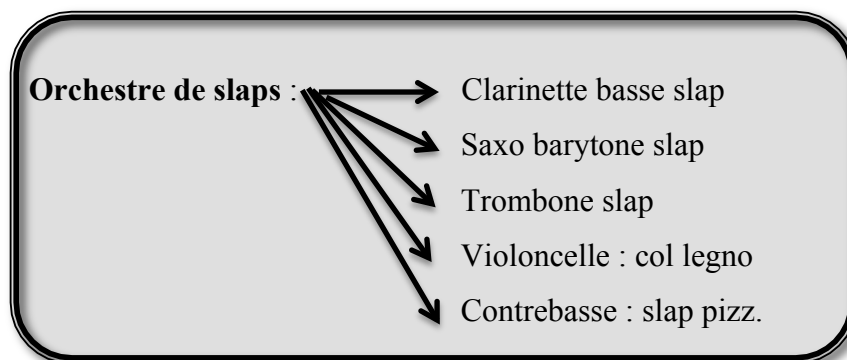


Figure II.4. Orchestre de slaps

Cette représentation de timbres conçue comme un bloc sonore est utilisée pour imiter certains bruits issus des machines ou bien encore traduit des moments de tension (dans un tutti où s'accumulent plusieurs types « d'orchestre »). Un autre exemple « d'orchestre » est celui des « notes détachées », des notes pincées ou percutées, tels que le Marimba, le Vibraphone, la Harpe et la Contrebasse :

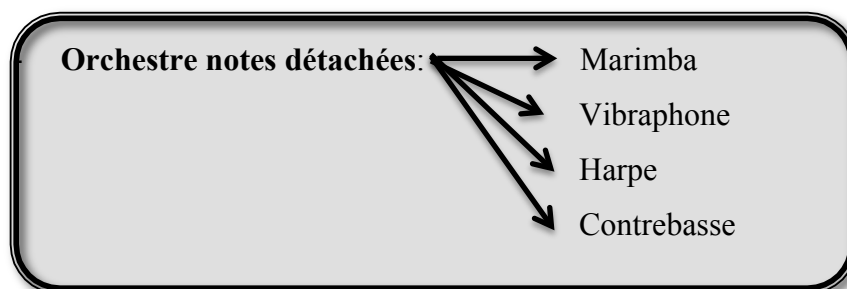


Figure II.5. Orchestre de notes détachées

Cette masse sonore, relativement hétérogène, mais structurée selon un mode de jeu homogène, sert d'introduction à la « sonorité de la ville ». Pourtant elle est perçue par le spectateur comme une sonorité globale car la texture musicale employée y est assez

dissociée, sans aucune direction marquée ou déterminée, et toujours avec une certaine périodicité. Ce bloc sonore est d'ailleurs souvent utilisé lorsque le compositeur recherche une neutralité sonore (images très représentatives qui ont besoin d'une musique sans beaucoup de signification).

En contraste évident avec ce bloc sonore, existe un autre groupe avec une signification beaucoup plus marquée : il s'agit de l'« Orchestre aérophone ou des instruments légers » composé d'instruments tels que la flûte, la clarinette, le basson, la harpe et le vibraphone. Le compositeur joue également sur le registre utilisé par les instruments, ainsi que sur leur mode de jeu. Par exemple, certains modes de jeu tels que le *staccato* donnent un air de légèreté à ces instruments. De la même façon, le fait d'utiliser certains instruments dans un registre aigu facilite cette impression de légèreté.

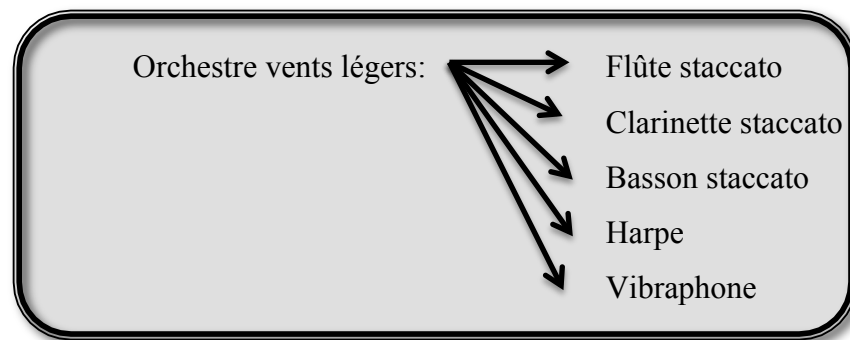


Figure II.6. Orchestre de vents légers

Un autre type de bloc ou de combinaison sonore est utilisé dans la deuxième scène de la partition, il s'agit alors de l'orchestre des vents légers utilisé quand la ville supérieure (celle où habitent les riches) est présentée pour la première fois. Dans cette scène, Freder (le fils du propriétaire de « *Metropolis* ») fait du sport avec ses amis, et cette scène est caractérisée par le registre sonore de la légèreté, représentée notamment par le choix instrumental, et accompagné par le mouvement rapide des personnages (qui sont en train de faire une course), agitations des personnages représentées par les gestes sonores des instruments.

Scène II
The City Above...

13

2 mesures count off

♩ = 70

155 $\frac{3}{4}$ C flute

Fl. p mf

4 $\frac{4}{4}$ *sim.*

I p

Perc. III *marimba* *soft mallets* *ppp* *poco f*

IV *hand cymbals* *fronter* *tr.* *pp* *mf* *claves* p mf

Hp. *sempre l.s.* *ppp* *poco cresc.*

vibraphone *soft mallets* *mf cresc.* *sim.*

Figure II.7. Partition « *Metropolis* » 1, m. 155 - 157

Tandis que les scènes du monde « supérieur » sont représentées par une sonorité légère, Matalon choisit au contraire le bloc sonore antagoniste pour représenter la ville souterraine des ouvriers. Il utilise ainsi ce que nous pouvons appeler l'« orchestre des vents lourds ». Les instruments sélectionnés ont ainsi des caractéristiques sonores plus lourdes, comme la clarinette basse, les deux trompettes ou le trombone. De plus, le contexte de timbre dans lequel ces instruments sont utilisés a également une répercussion au niveau de la perception timbrique, avec notamment l'utilisation de certaines sonorités dans un registre extrêmement grave telles que la clarinette contrebasse.

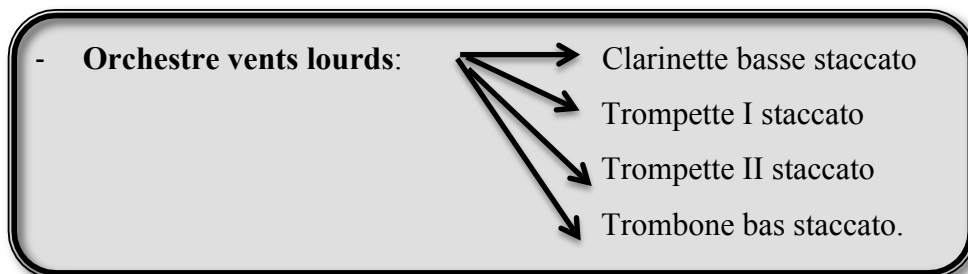


Figure II.8. Orchestre de vents lourds

Ainsi, en étudiant l'exemple suivant, il apparaît à première vue que le type de geste employé est relativement similaire à celui employé dans la scène antérieure (celle de la ville des riches). Pourtant, ici la différence se situe dans le timbre employé, qui est totalement contraire et dont le geste est aussi beaucoup moins continu :

The image shows a musical score for five staves. At the top center, the time signature is 3/4. A vertical line is drawn between the first and second measures. The first two measures contain rhythmic patterns of eighth and sixteenth notes. The third and fourth staves have melodic lines with 'shreak' markings and 'rip up' annotations. The fifth staff has 'flutter' and 'ord.' markings. The score is in 3/4 time.

Figure II.9. Partition *Metropolis 1*, m. 338 - 340

Ce bloc sonore (ou orchestre de timbre), sera présent durant les scènes de tension dans l'usine de « *Metropolis* ». De la même façon, ces différentes masses sonores, s'il s'agit d'instruments indépendants, seront utilisées comme des moments d'accumulation de plusieurs « orchestres de timbre ».

Matalon crée également un autre type de bloc sonore avec des caractéristiques graves, fréquemment utilisé dans la partition de « *Metropolis* » et qui aura une continuité très importante dans la narration du film. Il s'agit de ce nous avons choisi de classer sous le terme d'« orchestre des catacombes ». En effet, cette combinaison d'instruments sera majoritairement utilisée pour les scènes du film tournées dans les catacombes de la ville.

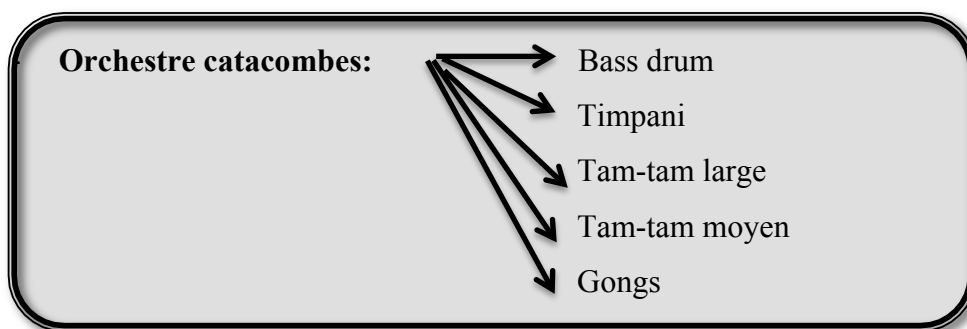


Figure II.10. Orchestre catacombes

D'autres blocs sonores méritent également d'être étudiés comme par exemple celui que nous appelons « l'orchestre des bois », qui se compose d'instruments avec des sonorités à percussion de bois ayant une sonorité très particulière et différente du reste des sonorités. Cet orchestre est d'ailleurs souvent utilisé pour accentuer les moments visuels très frappants du film.

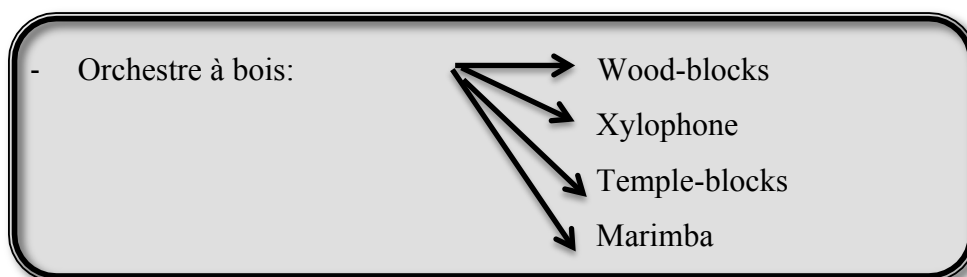


Figure II.11. Orchestre bois

II.3.4. Autres références d'orchestration

Parmi les autres paramètres compositionnels utilisés dans la composition de cette pièce, il y a également:

- a) Les voix orchestrées, ou ce que Matalon appelle « Leitmotifs de timbre », se référant à des lignes horizontales liées à un personnage ou à une situation déterminée. Grâce à ce procédé Matalon parvient, d'une certaine manière, à représenter musicalement les dialogues du film. Il y aura donc des références telles que les paramètres acoustiques, les formants constitutifs des bruits, les voix, les registres ou la couleur harmonique qui caractérisent spécifiquement les séquences sonores ou vocales.

- b) Représentation du monde sonore : les bruits (ou représentations de sons réels) prennent une valeur expressive notamment grâce à l'emploi des distorsions ou des manipulations. Ainsi figurent, en regard de l'image, la nature des bruits et de leur intensité, le texte du dialogue, les sons d'ambiance. C'est par exemple le cas pour l'imitation des bruits des machines qui s'intègrent simultanément avec la musique en agissant en même temps dans les scènes de tension maximale.
- c) Enfin un dernier registre, davantage relié à une esthétique expressionniste, est présent. Il s'agit du jeu musical de clairs – obscurs, ayant une répercussion non négligeable au niveau perceptif, puisqu'il crée une sorte de déséquilibre visuel : son redoublement au niveau sonore par contraste de couleurs instrumentales, à l'instar du parallélisme instrumental et visuel avec les lumières accentue encore plus le contraste visuel et sonore.

II.3.5. Les voix orchestrées, ou « Leitmotifs de timbre »

Il convient de préciser, avant tout, que le terme « leitmotiv » est surtout associé au cinéma conventionnel du fait qu'il fait appel au style imaginé par Max Steiner⁴⁴ pendant les années 40, où il y avait une utilisation thématique des personnages. Chaque personnage ou situation avait un thème musical différent, ce qui donnait continuité et cohérence à la partie sonore d'un film, mais qui, inévitablement, était peu flexible et permettait une certaine prévisibilité des actions qui se succédaient.

Ce type de travail sera assez éloigné du travail thématique de Matalon ou d'autres compositeurs contemporains. Ici, nous serons beaucoup plus proches d'un travail de transcription et d'interprétation des éléments sonores du film muet que d'un travail plus classique construit comme une aide à la compréhension du film (« leitmotiv cinématographique »). Au contraire, Matalon travaille l'idée musicale par blocs.

Par ailleurs, il convient de préciser ce qu'entend Matalon par son concept de « leitmotiv de timbre⁴⁵ » pour définir les voix orchestrées pour éviter des confusions. En effet, ce terme se réfère surtout à un motif qui se répète, ce qui n'est pas le cas dans la

⁴⁴ Max Steiner, compositeur de musiques de film né à Vienne.

⁴⁵ Terminologie utilisée par le compositeur pendant l'entretien téléphonique réalisé pendant octobre 2010.

musique de Matalon. Pour le compositeur, le « leitmotiv de timbre » s'organise selon des lignes timbriques avec une directionnalité qui transmet d'une certaine manière l'énergie des personnages, et qui simultanément, se mélangent et interagissent avec les atmosphères sonores afin de créer des points de tension ou de distension.

À propos de l'utilisation des voix employées par Alain Resnais, citées par Jean-Claude Marie dans son livre *Quand le film se fait musique*⁴⁶, le travail sonore des voix dans le cinéma pourrait se résumer aux trois types suivants :

- a) Les voix comme porteurs d'informations (caractéristiques physiques des voix et informations transmises).
- b) Les systèmes de relation entre les différentes voix. Autrement dit comment une voix se comporte en interaction avec d'autres voix (intonations, reflets, etc.)
- c) Comment l'intervention des différentes voix (ou personnages) organise le discours cinématographique et son rapport avec le reste des éléments sonores du film.

Les voix-orchestres (ou « leitmotivs de timbre ») sont normalement accompagnées par d'autres instruments⁴⁷, souvent liés à l'atmosphère sonore qui accompagne chaque voix : une réverbération, un écho ou un accompagnement sonore « artificiel » caractérise ainsi davantage la texture et la personnalité de chaque voix (ou du personnage). C'est une caractéristique héritée du cinéma sonore où se comparent et cohabitent différents niveaux acoustiques d'un film (lignes principales, effets de résonance, caractéristiques sonores de l'endroit) avec les différents couches ou hiérarchies qui composent une orchestration.

Ces différents plans de représentations sonores et leurs différentes interactions sont représentés dans ce type de composition d'une manière plus graphique et avec plus de relief que dans la partie sonore d'un film. De plus, dans la musique de Martin Matalon, il y a un jeu d'échange entre les différents plans sonores.

Il existe d'autres éléments sonores porteurs d'une cohérence du point de vue de la continuité, et qui ont une importance remarquable au niveau de la structure musicale, tout

⁴⁶ MARI, Jean-Claude. *Quand le film se fait musique. Une nouvelle ère sonore au cinéma*. L'Harmattan. Paris, 2007 p. 122

⁴⁷ Bien que l'électronique favorise ce type d'effets, bien d'autres instruments peuvent simuler des échos ou des effets d'accompagnement.

aussi indispensable au niveau du timbre. Ainsi, il s'agit surtout des éléments de couleur (ou de timbre) qui donnent une continuité à l'œuvre en apportant au film une cohérence acoustique. Pour tout cela, l'orchestration (et le choix instrumental) est d'une importance vitale au moment de représenter cette continuité sonore.

Dès lors, nous pourrions résumer les caractéristiques sonores et acoustiques des voix orchestrées selon trois axes complémentaires entre eux :

- a) Le timbre, qui double ou représente chaque personnage et ses caractéristiques acoustiques (réverbération, réfraction).
- b) L'interaction de ces « voix » avec le reste des composants acoustiques (tels que les fonds sonores) et son changement et son développement pendant le film.
- c) La couleur générale du timbre et de ses nuances afin d'assurer cohérence et continuité globale, grâce notamment aux outils et à la technique (ou aux modes de jeu) employés.

Comme l'indique bien Jean Châteauvert dans son article « Il faut trouver la voix »⁴⁸, d'autres paramètres sont à tenir en compte comme la durée de chaque voix dans le discours filmique, la texture de chaque voix (dans une représentation musicale, s'il y a un jeu rythmique ou si au contraire le jeu se construit sur des notes longues), et la qualité sonore de chaque voix (nuances, modes de jeu, notes tenues ou notes qui glissent). Ici, le grain de la voix pourra être représenté alors d'une manière plus graphique et contrastée que dans le contexte d'un dialogue parlé d'un film. De plus, cette représentation musicale du grain pourra être reliée musicalement à l'atmosphère sonore, en élargissant le champ des possibilités.

Concernant la durée des voix, il y a également la possibilité de mettre par exemple deux voix différentes en les mélangeant, ce qui n'est pas envisageable dans le cinéma sonore. La qualité sonore de chaque voix donne donc une information sur les caractéristiques du personnage (fort, fragile, fatigué, etc.) Ces différentes caractéristiques « physiques » des voix (lesquelles simulent d'une certaine manière l'état physique du

⁴⁸ CHÂTEAUVERT, Jean. *Il faut trouver la voix*. Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies, vol. 3, n° 1, 1992, p. 67. <http://id.erudit.org/iderudit/1001180ar>. Dernière consultation le 24/08/20115

personnage) peuvent être connectées à d'autres aspects du personnage tel que son état psychologique. Ces derniers sont bien souvent une interprétation personnelle (ou culturelle) du compositeur, ayant un caractère d'anticipation de l'action et que le compositeur connaît et qu'il veut représenter musicalement.

Toujours concernant la partie dédiée à la dimension compositionnelle du timbre, les caractéristiques et possibilités de timbre de chaque instrument peuvent être également reliées à un contenu psychologique, ce qui a d'une certaine manière une influence sur le public.

II.3.5.1. Rapport personnage physique – timbre

Un autre aspect non négligeable qui influence considérablement l'orchestration des voix et qui est également lié au personnage et à son interprétation est le niveau de parallélisme entre la voix orchestrée et le personnage. En effet, pour Châteauvert⁴⁹, la perception d'une voix dans un film est une comparaison entre le grain de la voix et le corps qui la transmet. Autrement dit, il faut ajouter au portrait physique de l'individu une deuxième dimension influençant notre perception sur le personnage. En conclusion, le résultat final obtenu consiste alors en l'addition d'un timbre représentant le personnage et son aspect physique. Certaines informations telles que l'identité sexuelle et l'identité *auctoriale* influent ainsi sur notre perception du locuteur et nous amènent, de façon plus ou moins consciente, à adopter une attitude particulière à l'égard des discours verbaux.⁵⁰

Cependant, dans le cas d'une composition de ce type, il faut également ajouter la possibilité d'un certain décalage (plus grand ou plus inaperçu) entre le discours physique du personnage et sa transcription musicale. En effet, nous pourrions percevoir d'une manière différente une voix totalement synchrone avec son personnage, lui conférant ainsi une impression d'affirmation ou de puissance. Au contraire, une voix légèrement décalée du discours physique du personnage apportera une sensation d'insécurité ou de manque de précision. Elle pourra aussi provoquer une sensation plus poétique, ou plus libre.

⁴⁹ op. cit. p. 68

⁵⁰ op. cit. p. 76

Tous ces types de travaux sont donc d'une grande importance pour le résultat final. Ainsi, dans le cinéma sonore, le plus important (et donc le plus décisif) est souvent la manière dont le personnage s'exprime, plutôt que son contenu. De fait, tous ces facteurs que nous venons d'analyser auront plus de poids que le message transmis (lequel a une importance relative dans le cinéma muet).

II.3.5.2. Analyse des voix orchestrées dans « Metropolis »

Nous avons réalisé dans cette partie un tableau nous donnant un exemple concret de l'utilisation faite des voix orchestrées dans « *Metropolis* ». Nous avons divisé le tableau selon les catégories suivantes : personnage, instrument, registre, texture musicale (ou grain), action du personnage, continuité musicale, nuances et modes de jeu (qualité musicale).

Pour cette analyse, l'utilisation des voix orchestrées n'est pas seulement liée aux discours des personnages ou aux dialogues, mais elle est utile pour représenter l'apparition de certains personnages agissant (au lieu de parler). Ceci sera interprété du point de vue narratif-sonore comme une transcription de l'énergie du personnage en question et comme l'interprétation musicale des flux énergétiques des personnages, le tout apportant continuité et cohérence à la « narration sonore »⁵¹.

Chaque personnage ou groupe de personnages, comme dans le cas des travailleurs, pourra être représenté par un seul instrument, ou par plusieurs. Entre les différents paramètres à analyser, il y a :

- a) Le registre de chaque « voix » représentant une caractéristique physique ou une situation. Ici, il y a également une variation abrupte du registre sur lequel joue l'instrument peut traduire un déséquilibre de l'état physique et /ou mental du personnage. Par exemple, une « voix » qui joue dans un registre fixe (par exemple, celle du père de Freder, propriétaire de « *Metropolis* ») représente alors une stabilité et une sécurité majeure contrairement à celle de Freder, dont la tonalité du registre change continuellement. Le grain de la voix donne également des caractéristiques sur l'état mental et physique du personnage. Ici, et à la

⁵¹ Nous utilisons ce terme pour nous référer à ce que la musique aura une certaine continuité, laquelle peut fonctionner également sans le parallélisme des images.

différence du registre de la « voix », qui représente la constitution physique de la personne et qui est lié à la texture musicale, le registre de la « voix » a, quant à lui, une caractéristique ou action musicale différente. Par exemple, l'effet obtenu ne sera pas le même si l'on est en présence d'une ligne rapide et rythmique sur des notes répétées ou s'il s'agit d'une ligne basée sur des notes tenues. Cette texture musicale pourra être également différente dans chaque apparition du même personnage en fonction de l'état physique et psychologique du personnage.

- b) De plus, le type d'action, celle conduite par le personnage ou le groupe de personnages, possède une composante « symbolique ». Ainsi, le type d'action peut se caractériser, d'une part par le discours du personnage, en représentant le geste ou un mouvement mélodique qui symbolise l'information transmise ; d'autre part, par le type de mouvement représentant un geste musical, qui sera alors perçu comme une espèce d'ombre acoustique du mouvement (ou tel que nous l'évoquions précédemment, comme un geste énergique représentant ces personnages et se mélangeant avec les « dialogues sonores » des autres acteurs). Par exemple, dans une scène où apparaissent trois personnages et où il n'y a qu'un dialogue entre deux d'entre eux, le troisième personnage (qui a également une certaine importance sur la scène) est également représenté par la partie musicale. Il faut également porter une attention particulière au type d'action représentée musicalement. Ainsi, lorsque l'action à transcrire musicalement est un dialogue ou un discours, sa représentation sonore sera beaucoup plus mélodique, comme si elle était une espèce de transcription sonore de l'intonation. Par contre, quand l'action relève d'un autre type de geste tel que des personnages qui marchent par exemple, sa représentation musicale sera davantage un objet sonore, c'est-à-dire un geste sonore non pas forcément mélodique, mais dont la progression est maintenue.
- c) Il y a également la continuité musicale à analyser. Pour ce paramètre, nous analyserons surtout le rapport de la « voix orchestrée » avec l'atmosphère sonore qui l'accompagne. En effet, cette dernière a toujours un rapport avec le contexte où se trouve la « voix », comme c'est par exemple le cas quand un discours musical est répétitif ou périodique ou au contraire lorsque l'atmosphère sonore qui l'accompagne a un caractère beaucoup plus varié. Par contre, un mouvement mélodique de la « voix », très varié et rythmique dans une atmosphère sonore

très instable, acquiert plutôt un caractère continu, même si l'ensemble fait état d'une certaine tension.

- d) Le jeu de nuances peut s'interpréter selon deux perspectives : d'une part, la puissance ou le caractère de la source et d'autre part l'éloignement de la source. Ainsi, la nuance *piano* afin de symboliser une certaine distance, soit physique, soit métaphorique peut traduire un sentiment de nostalgie.
- e) Enfin, comme dernier point à analyser, les modes de jeu ont surtout une influence sur la qualité de la voix, ayant une signification différente si l'instrument joue dans un mode de jeu ordinaire ou si, au contraire, le mode de jeu ôte une certaine qualité harmonique à la voix. En ce sens, le mode de jeu peut changer la qualité d'un instrument afin de transmettre une certaine fatigue ou détérioration d'un personnage ou d'une situation.

Personnage	Instrument	Registre	Texture musicale (ou grain).	Action du personnage	Continuité musicale	Nuances	Modes de jeu (qualité musicale)
Travailleurs	Harpe	Grave	Arpèges	Marche	Objet sonore Triolet + résonance.	<i>mp – mf</i>	<i>Portatto</i>
Comptables	Clarinette basse plus tablas.	Grave	Notes répétées plus sauts.	Écriture	Agité et statique	<i>mf</i>	Détaché
Freder	Basse Fretless	Grave - moyen	Gamme avec sautes.	Expression vocale	Instable : notes rapides + gliss	<i>f</i>	<i>Staccato</i>
Père	Trombone	Moyen	Notes longues	Expression vocale	Très stable et statique.	<i>fp / f</i>	Notes tenues, longues et détachées.
Homme gros	Clarinette	Moyen	Motif rythmique	Aspect comique du personnage	Répétitif	<i>f</i>	Bruitiste, très fragmenté.
Assistant de Rotwang	Basson + guitare électrique	Grave	Motif rythmique	Aspect comique du personnage	Périodique	<i>mf</i>	

Personnage	Instrument	Registre	Texture musicale (ou grain).	Action du personnage	Continuité musicale	Nuances	Modes de jeu (qualité musicale)
María	Guitare électrique	Aigu	Ligne très active qui monte et descend.	Reflet de l'expressivité de Maria et de sa richesse.	Des fois un point des fois rien...	<i>mf</i>	Liée
Peuple Audience de maría	Guitare électrique	Moyen- aigu	Ligne très déstructurée	Clappements et cris de support à María	Discontinue	<i>f</i>	Détachée
Clone de María	Guitare électrique	Moyen- aigu	Ligne très active qui monte et descend.	Reflet de l'expressivité de Maria et de sa richesse.	Complexité rythmique.	<i>mf</i>	Liée
Voix fâchée des travailleurs	Trompette avec sourdine	Aigu	Ligne continue	Murmure des travailleurs mécontents	Continue	<i>f</i>	Détachée
Maria avec de peur.	Flûte basse avec distorsion de l' électronique	Aigu	Ligne mélodique	Stress du personnage.	Instable	<i>mp</i>	Détachée
Morte	Électronique seule	Moyen	Son avec distorsion	Sonorité très dénaturée	Stridente	<i>ff</i>	_____

Tableau II.2. Analyse des différentes « voix orchestrées » dans la partition de « *Metropolis* »

En analysant le tableau ci-dessus, nous pouvons remarquer la présence presque systématique, des différents types de texture « vocales⁵² », ainsi que des différents types d'action. Dès lors, ces types d'action comprennent :

- a) Des dialogues entre deux personnages, tels que les dialogues entre Freder et son père (avec des caractéristiques musicales très différentes).
- b) Des cris ou murmures de la population.
- c) Des actions typiques illustrant un métier (c'est notamment le cas des comptables).
- d) Certaines actions de passage (par exemple le cas des travailleurs blessés).
- e) La marche « caractéristique » de certains personnages comme celle du travailleur qui entre dans le bureau de John Fredersen, ou de l'assistant de Rotwang.
- f) Des monologues ou des discours très longs, tel que le discours de Maria face aux ouvriers, qui musicalement sera conçu comme un long solo instrumental.
- g) Des dialogues ou des pactes entre personnages qui ont une grande importance dans la narration du film (par exemple, la conversation entre John Fredersen et Rotwang qui aura lieu dans le mode d'un véritable pacte « diabolique »).

Cependant, parmi ces actions « orchestrées » certaines ne correspondent pas à des actions sonores, mais elles possèdent malgré tout un poids important dans le déroulement de l'histoire. Cet aspect peut être retranscrit musicalement comme une espèce de représentation sonore des différentes trames parallèles montrées dans le film.

Comme premier exemple des « voix orchestrées », nous analyserons le son qui représente les travailleurs, qui est celui de la harpe dans un registre très grave. En effet, après l'accident survenu dans l'usine, Freder, choqué, regarde avec compassion les travailleurs blessés et morts évacués en brancard. Un discours musical avec un manque de continuité est alors mis en place dans cette scène où la voix des personnages est un motif répété (arpège en triolet suivi d'une résonance) :

⁵²Nous parlons ici de textures vocales se référant à des lignes instrumentales qui simulent d'une certaine manière la voix d'un personnage (ou d'un groupe de personnages). Ici, il ne s'agira pas seulement d'une « sonorisation », mais bien de la volonté de simuler l'ambiance générale de ce groupe ou l'énergie de ses mouvements.

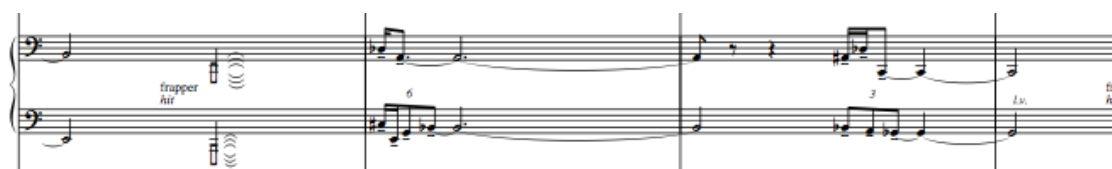


Figure II.12. Marche des ouvriers après l'accident :

l'accompagnement sonore réalisé par Matalon.

Partition : Vol. 1, m. 385 – 389

Film : DVD 1, min.17'44''

Cet objet sonore⁵³ s'accompagne en même temps d'un rythme régulier des percussions graves, lesquelles apparaissent plusieurs fois dans le film et qui simulent les pas des travailleurs. Ce rythme n'est pas considéré comme une « voix orchestrée » puisqu'il est une sonorisation des pas des personnes qui amènent les brancards. Par contre, l'objet sonore de la harpe représente une certaine circulation de l'énergie des travailleurs, même si elle n'est pas une action sonore en soi. La harpe représente ainsi les travailleurs de manière générale. Elle apparaît à d'autres reprises dans le film dans la scène où les travailleurs circulent. Pourtant, ce geste n'est pas utilisé exhaustivement dans toutes les apparitions des travailleurs, mais bien lorsque leur apparition a une signification narrative importante.

Une autre « voix orchestrée », ayant moins d'importance du point de vue de la narration, est celle des comptables. Ici, sa fonction est plus proche de la création d'une atmosphère sonore. L'apparition des comptables dans la cinquième scène du film concourt surtout à la création atmosphérique d'un endroit sérieux et de travail (atmosphère tendue et stressante). La représentation musicale de ces personnages est donc construite sur une certaine forme de synchronisation entre l'apparition des comptables et son orchestration

⁵³ Le terme « objet sonore » est un concept souvent utilisé par Matalon pour se référer à une cellule qui se répète pour former une texture sonore.

sonore, en étant très intégrée avec le fond sonore. Elle consiste en une ligne jouée par la clarinette basse et doublée simultanément par la percussion et les tablas.



441

Figure II.13. Présentation du bureau de John Fredersen

Partition : Vol. 1, m. 441 – 445

Film : DVD 1, min. 19'31''

La représentation musicale correspond ainsi principalement au geste d'écriture des comptables, et s'interprète comme un geste musique – visuel global. D'un point de vue symbolique, ce geste transmet une certaine complexité en raison des notes très rapides qui alternent des notes répétées avec le déplacement des accents rythmiques, sensation qui a son équivalence dans le travail des comptables, c'est-à-dire une atmosphère tendue avec un travail complexe.

Dans cette scène, le discours de Freder commence à prendre de l'importance. Représenté ici par la basse fretless, il a alors un langage musical beaucoup plus clair et linéal. Le timbre utilisé pour représenter Freder est en fort contraste avec le reste des sonorités de cette scène, ce qui pourrait s'interpréter comme une manière de comparer et de vérifier si les éléments sonores employés appartiennent bien à un écosystème sonore

déterminé. De ce point de vue, les comptables appartiennent (musicalement aussi) à l'atmosphère sonore de l'officine du père de Freder, mais le timbre véritablement dissocié de Freder nous informe qu'il est un personnage étranger à cet endroit.

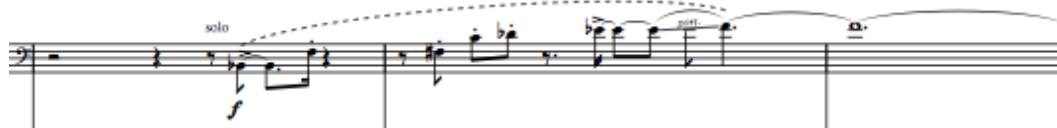


Figure II.14. Apparition de Freder dans le bureau de son père : « voix orchestrée » utilisée par le compositeur, représentant le personnage.

Partition : Vol. 1, m. 461 – 463

Film : DVD 1, min. 20'56''

En outre, du point de vue musical nous pouvons également remarquer que le discours de Freder a, de façon générale, une tendance ascendante, ce qui coïncide avec le caractère optimiste du personnage. Cette « voix orchestrée » est par conséquent beaucoup plus proche d'un discours verbal ; elle est perçue comme un solo instrumental. Notons au passage que cette ligne mélodique est composée des notes articulées (*staccato*) séparées par des silences imitant le langage parlé. De la même façon, les petits glissandos de la basse fretless pour le discours de Freder représentent son angoisse (ou encore son degré d'excitation) lorsqu'il raconte à son père l'accident qu'il vient de voir dans la ville des profondeurs.

Construit différemment, le discours de John Fredersen (le père de Freder) dans la même scène a, quant à lui, un caractère beaucoup plus stable. Représenté par le trombone dans un registre moyen – aigu, il a en effet une texture musicale basée sur des notes longues et son timbre est différent de ceux présents dans l'atmosphère sonore de son bureau. Mais à la différence de Freder fils, le trombone sera mieux mélangé avec d'autres instruments à vent, tels que la clarinette. Appartenant à la famille des vents (cuivres dans ce cas), nous

pouvons interpréter la puissance du trombone dont le timbre a une importance supérieure au reste des instruments dans cette scène comme l'affirmation de l'autorité et du pouvoir patriarcal sur les autres personnages présents dans cette scène.



Figure II.15. Apparition de John Fredersen dans son bureau :

« Voix orchestrée » représentant le personnage.

Partition : Vol. 1, m. 488 – 489

Film : DVD 1, min. 21'28''

Le discours musical du père de Freder est composé d'une longue ligne changeant très lentement de notes possédant de longs *crescendos*. Ce caractère plus ancré dans la durée traduit ainsi parfaitement la stabilité du personnage, stabilité que ne possède pas Freder fils. De la même façon, les longs *cresc.* et *decresc.*, comme les *fp* employés dans son discours donnent l'impression d'un fort caractère (à la différence de la ligne beaucoup plus segmentée de la basse fretless dévolue au fils).

Une autre « voix orchestrée » apparaît dans cette scène : il s'agit de celle du travailleur – chef qu'informe John Fredersen de l'accident qui a récemment eu lieu. Son discours a, quant à lui, un caractère plus complexe et plus ambigu et est davantage mélangé, ce qui induit d'autres connotations symboliques. Son timbre est composé de différentes voix (très hétéroclites entre elles) qui se succèdent de façon simultanée : d'une part, une clarinette basse avec un caractère rythmique appréciable, et d'autre part, un timbre de trombone très dénaturé et transformé par l'électronique. Cette double « voix orchestrée » reflète ainsi parfaitement la double personnalité du personnage : d'une part, son côté travailleur (représenté par le rythme « comique »), et d'autre part, son côté « chef » (représenté par les sons du trombone). Si nous comparons les sonorités du trombone à celles de John Fredersen, elles sont pour ce dernier beaucoup plus dénaturées et discontinues, ce qui crée

une sensation d'instabilité (en comparaison avec la sonorité et le rythme de la clarinette basse).

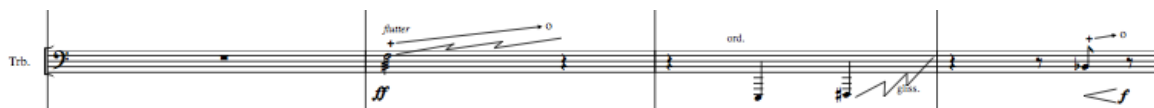


Figure II.16. L'apparition d'un travailleur dans le bureau :
« Voix orchestrée » utilisé par le compositeur, représentant le personnage.

Partition : Vol. 1, m. 613 – 617

Film : DVD 1, min. 27'45''

Elle apparaît ainsi comme une seule ligne d'une grande ambiguïté. Les modes de jeu employés pour cette ligne de trombone indiquent un certain état de fébrilité, de nervosité, ce qui peut être interprété comme la crainte qu'éprouve le travailleur envers l'autorité despotique de son chef Fredersen.

Le quatrième personnage présent dans cette scène et qui est la quatrième voix de cette polyphonie de personnages (et de timbres) est l'assistant de John Fredersen, qui est par ailleurs un ami proche de Freder. John Fredersen apprend donc la nouvelle de l'accident par l'intermédiaire de l'ensemble travailleur-chef responsable de la machine – cœur, et non pas par son assistant, dont il estime que c'est la mission. Cette annonce provoque le doute de la part de John Fredersen concernant les compétences de son assistant, qui sera finalement licencié. L'assistant, représenté par le violoncelle, a le caractère musical d'un discours. Par contre, à la différence des autres personnages, il parle à peine, est même presque privé de parole, mais sa représentation sonore conserve malgré tout une grande importance. En effet, le personnage de l'assistant éprouve véritablement de la peine pour les ouvriers victimes de l'accident de la machine-cœur mais il ne parvient pas à trouver les mots pour exprimer son sentiment trop vif. Voilà, pourquoi ici le rôle sonore le définissant prend toute son

importance. Ainsi, sa « voix orchestre » sera l'expression de ce qu'il pense en son for intérieur, et ce qu'il exprime avec son regard et son ressenti intérieur.



Figure II.17. L'assistant de John Fredersen dans le bureau:

« Voix orchestrée » utilisée par le compositeur pour représenter le personnage.

Partition : Vol. 1, m. 687 – 690

Film : DVD 1, min. 29'18''

En l'analysant l'écriture de cette ligne, on se rend compte qu'il s'agit d'une ligne composée de notes longues (comme celles de John Fredersen), mais avec un caractère beaucoup plus fragile. En effet, le timbre utilisé (le violoncelle) a une sonorité beaucoup plus fragile que celle du trombone. Sur le même principe, cette ligne sera alors jouée avec le mode de jeu *sul ponticello*⁵⁴, qui dénature légèrement la sonorité de l'instrument et la rend plus fragile (à l'instar de l'état psychologique du personnage).

Il apparaît cependant que la tendance mélodique générale de la ligne est descendante, contrairement à celle de Freder qui était ascendante. Cette dominante descendante connote bien évidemment le caractère pessimiste inhérent à ce personnage. Le caractère général de cette ligne, enrichi simultanément avec le jeu constant du *vibrato*, confère une dimension plus lyrique et sentimentale, ce qui donnera en même temps le caractère manquant à cette polyphonie de quatre personnages – voix (ce qui sera perçu comme une polyphonie sonore-visuelle).

⁵⁴ Mode de jeu particulier des instruments à cordes frottées, qui consiste à jouer avec l'archet près du chevalet de l'instrument.

Dans la huitième scène, apparaît une nouvelle « voix orchestrée », celle de l'assistant de Rotwang. Celle-ci est beaucoup plus légère et a pour fonction essentielle d'ornementer musicalement l'apparence comique du personnage en imitant par exemple sa démarche. Puisqu'il s'agit d'un personnage secondaire pour l'intrigue, sa participation musicale sera également courte et peu remarquable.

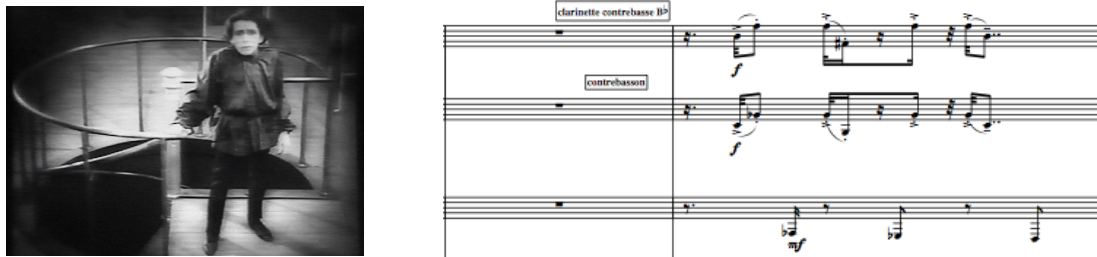


Figure II.18. L'assistant de Rotwang :

« Voix orchestrée » utilisé par le compositeur, représentant le personnage.

Partition : Vol. 1, m. 848 – 849

Film : DVD 1, min. 38'42''

Parmi les « timbres importants » du film et de la composition de Martin Matalon, celui dédié au personnage de Maria est représenté par la guitare électrique. Ainsi, avec un timbre instrumental beaucoup plus lumineux que le reste des personnages, elle reflète véritablement un grand optimiste incarnant l'espoir pour renverser les rapports de classes et accéder à une société plus juste et plus libre. Dès lors, sa ligne instrumentale, composée de nombreux mouvements, illustre parfaitement le caractère enjoué et combattif de Maria, décidée à faire changer la situation de la ville basse.



Figure II.19. Quand Maria raconte :
« Voix orchestrée » utilisée par le compositeur, représentant le personnage.

Partition : Vol. 1, m. 1400 – 1402

Film : DVD 1, min. 53'07''

II.4. DIMENSION DU RAPPORT ENTRE CONVERGENCES ET DIVERGENCES

II.4.1. Le jeu entre convergences et divergences comme articulation principale du discours film-musique.

A partir de l'étude que nous avons faite sur la dimension du timbre, nous allons analyser la dimension compositionnelle, élaborée sur un rapport de ressemblance entre les plans musical et cinématographique. La composition musicale de « *Metropolis* » s'inspire ainsi principalement du montage du film et crée un rapport de parallélisme entre les deux langages. Cette référence constante au montage du film (plus encore qu'au scénario) permet alors une convergence générale entre le plan musical et le plan visuel. Le film a d'une part, une influence sur la forme et la structure de la partition, et d'autre part, une influence sur le rythme musical en rapport avec le rythme du montage ; ceci permet alors d'avoir une approche plus intuitive et plus sensorielle entre les éléments visuels et la musique.

Il existe également d'autres types de rapport de convergence entre film et musique, tels que par exemple les rapports de tension et de distension, les rapports de consonance et de dissonance visuelle, les rapports de complémentarité entre la source sonore – visuel, etc.

Par ailleurs, pour une partition d'une durée de deux heures et demie, le compositeur argentin a utilisé une grande palette de possibilités et de combinaisons (notamment au niveau des parallélismes) afin d'éviter une monotonie, voire une prévisibilité de certaines actions où le rapport entre convergences et divergences, et ayant pourtant des moments où le rapport film – musique sera très parallèle ou synchronisé, alors qu'à d'autres moments, il y aura un contrepoint audiovisuel (au cours duquel le rapport entre le plan musical et le cinématographique sera très libre). Ces différences entre ces types de rapport film – musique participent ainsi à la création d'un contraste musical : soit une musique très articulée lorsqu'il y a une véritable convergence entre film et musique ; soit une musique moins articulée et plus horizontale lorsqu'il y a un rapport moins synchronique.

D'autres éléments ont inspiré Matalon comme par exemple certains objets sonores liés aux images ou bien encore d'autres éléments musicaux donnant une cohérence à la partition. Il s'agira, entre autres, d'éléments liés à la narration du film, tels que certains symbolismes ou l'articulation musicale de certains personnages. L'utilisation emphatique et très synchronisée d'une convergence film – musique, comme c'est le cas par exemple dans la deuxième scène avec l'oiseau représenté de manière sonore par les instruments de l'ensemble, confère à l'ensemble de la situation un caractère comique ou sarcastique.

Cependant, même si le caractère général du film relève d'une concordance générale, il y a peu de moments synchroniques très évidents puisqu'il s'agit en général d'une convergence au niveau du montage musique – film, comme si une espèce d'énergie commune circulait entre les deux plans. Matalon utilise des points très synchrones pour mettre en évidence des éléments très importants ou emphatiques du film. En effet, dans la plupart des cas, il privilégie l'approche symbolique entre le film et la musique.

Cette approche de la convergence, reliée intrinsèquement au montage du film, a en outre une influence sur le développement musical. En effet, Matalon, plutôt que de mettre en place un développement des figures musicales, est davantage intéressé par l'idée de composition avec les mobiles sonores :⁵⁵

« Dans la composition, cette idée de mobile m'est très chère. Je crois que cela s'entend assez clairement dans le projet de l'exposition Borges, et c'est aussi ce qui m'a guidé dans *Metropolis* : juxtaposer des textures, des couleurs, par un travail sur la complémentarité ou la divergence des structures. »⁵⁶.

Il faut remarquer d'emblée que l'inspiration pour le montage du film n'affecte pas seulement une certaine convergence générale entre les deux plans, mais bien qu'elle a également une influence certaine sur le développement des éléments. De la même manière que les plans du film se superposent, s'alternent ou se répètent, cette composition basée sur les mobiles sonores peut avoir aussi un principe d'action similaire.

⁵⁵ Le compositeur se réfère à l'idée de « mobile » quand il parle de certaines textures ou blocs sonores qui partent puis qui reviennent, et qui parfois se superposent.

⁵⁶ loc. cit. TOULET et BELAYGUE, 1995, p. 189 – 190 op. Cit..

D'autres aspects liés à ce concept de convergence générale existent. Parmi ceux-ci, on peut trouver la coïncidence entre directionnalité (ou bien encore sens de la musique avec les images) et choix des couleurs instrumentales à employer. C'est un choix instrumental qui peut être connecté aux images du film et qui par conséquent, peut aussi être compris comme une relation de convergence entre les procédures musicales et visuelles.

II.4.2. Jeu de convergences

Dans ce jeu de convergence générale entre les deux plans que nous venons d'analyser, il existe différents types de convergences et de divergences. Entre les convergences, il y a :

- a) Convergences d'espace.
- b) Convergences sonores
- c) Convergences de rythme de montage (vitesse de montage du film)
- d) Convergences d'atmosphère.
- e) Convergences entre le geste musical et le geste visuel.

Ici, il serait erroné de parler d'une synchronie entre image et musique, car il s'agit plutôt d'une sorte de mise en parallèle des deux plans, qui peut se faire selon différents aspects ou paramètres.

II.4.2.1. Convergences d'espace

Les convergences liées à l'espace ont dans cette partition une relation avec l'utilisation de l'électronique, qui est diffusée sur quatre points placés autour du public (en créant des jeux de mise en espace dans la pièce). Il est intéressant de remarquer les différentes trajectoires du son, ainsi que ses changements de vitesse ou des différents placements des sources sonores dans la salle de concert. Matalon travaille pourtant sur la base d'une convergence (ou de son contraire dans certains moments) entre ce qui se passe sur l'écran au niveau des sources sonores et sa spatialisation dans la salle de concert. Ce rapport peut se produire selon différents aspects :

- a) Sculpter, placer et déplacer les sons dans l'espace de la salle de concert en rapport avec ce qui se passe sur l'écran afin de jouer avec le déplacement et le mouvement des différentes sources.

- b) Création de parcours sonores qui peuvent se relier ou se contredire avec ce qui passe dans le film.
- c) Séparation des différentes sources sonores qui se succèdent en même temps, et qui avec ce système de spatialisation, peuvent être aussi différenciées et séparées dans l'espace de la salle de concert.

II.4.2.2. Convergences selon une sonorité globale

Nous appelons ainsi le type de jeux de convergences des sons qui représentent une action dans le film, en utilisant certaines sonorisations. Par exemple, les différentes machines qui apparaissent dans le film sont traitées par moments comme des personnages. C'est précisément le cas quand la machine principale de « *Metropolis* » est endommagée, marquant ainsi un point important de la narration sonore. Cet univers sonore « de machines » est souvent exprimé dans la partition de Martin Matalon, avec l'aide de l'électronique, ainsi que des sons percussifs et de bruits instrumentaux.

Ce parallélisme entre le montage du film et la musique invite également à une représentation sonore des sons des machines, ce qui a une influence sur le choix instrumental : la large gamme de synthétiseurs apparus dans la partie électronique donne ainsi une couleur « mécanique » à l'instrumentation. Cette sonorisation a également une fonction poétique : la non-sonorisation d'un élément visuel à différents moments précis du film provoque un autre type de perception, comme l'éloignement de la réalité par exemple. Une sonorisation plus musicale de certains éléments sera, quant à elle, plus en concordance avec le caractère général de la pièce et une sonorisation plus « réelle » aura une fonction plus emphatique.

II.4.2.3. Convergences avec rythme de montage

Par rythme de montage, nous entendons la vitesse générale dont les plans se succèdent dans une partie du film. Nous n'analyserons pas ici le montage du film mais bien sa vitesse et son

interaction avec le plan musical. Le travail avec Matalon est en général très intuitif et la mise en parallèle entre le film et la musique crée donc un certain rapport physique.⁵⁷.

A ce propos, il existe trois types de rapport entre la vitesse de montage et le caractère musical :

- a) Un rythme de montage rapide avec un changement de plans abrupt est en simultané avec une musique plus dynamique et avec plus de relief.
- b) Un rythme de montage plus lent crée des espaces dans le film et produira donc une musique plus calme, moins contrastée.
- c) Un montage très articulé et rapide sera accompagné d'une musique très passive ou presque inexistante comme c'est le cas de la scène de l'inondation, où le chaos du film correspond sur le plan musical à un silence total.

Ce jeu entre le rythme de montage et le rythme musical est alors conçu comme un jeu d'équilibre ou de forces entre les deux plans (musical et cinématographique) et un certain changement de flux constant entre ces deux univers. La différence de rythme entre les deux plans provoque ce que nous pourrions nommer un rythme global entre les deux plans.

II.4.2.4. Convergences d'atmosphère

Nous pouvons également distinguer un autre type de convergence lié, quant à lui, à la création d'une atmosphère sonore. Sous cette catégorie on peut trouver d'une part une convergence (ou simultanéité) entre une séquence du film et la musique qui la représente ; et d'autre part, on peut y trouver une connexion entre l'endroit où l'action se passe et les caractéristiques sonores de la musique.

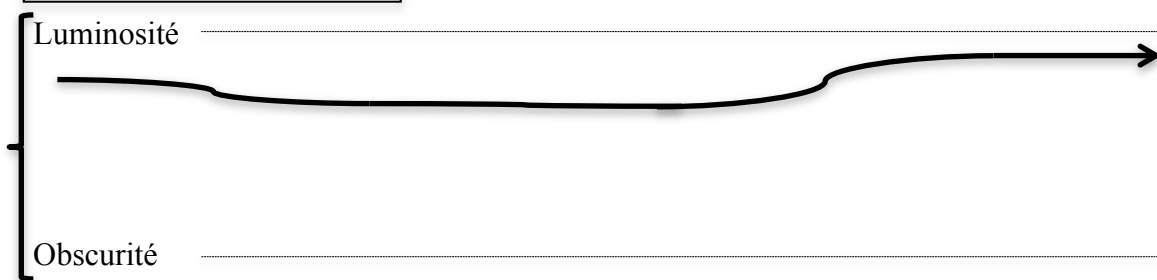
Ainsi, la deuxième scène du film illustre parfaitement cette catégorie. En effet, lorsque la ville des riches apparaît pour la première fois, F. Lang met en place une luminosité très marquée qui enveloppe cette scène dans une atmosphère onirique allant même jusqu'à rendre l'image floue. Cette impression d'être plongé dans un monde non réel est traduite

⁵⁷ Matalon considère que pour bien montrer et développer une idée musicale, il faut aussi montrer « le contraire ». Ainsi, pour lui, il est également important montrer un contrepoint audiovisuel, c'est-à-dire, des moments où les plans musical et audiovisuel sont indépendants.

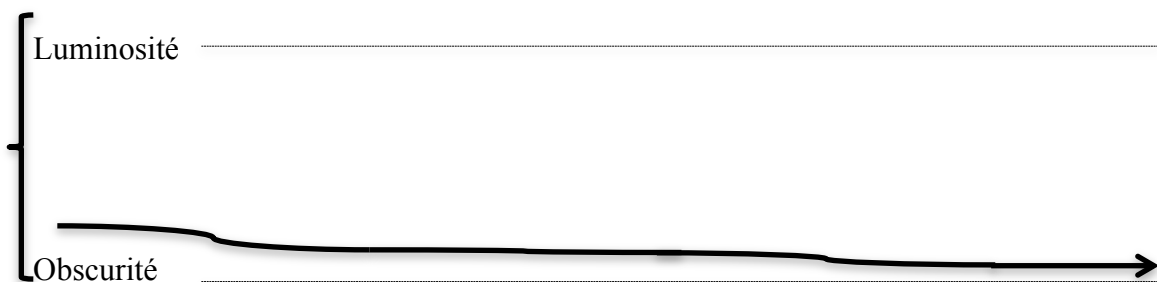
musicalement par des instruments aigus ayant des caractéristiques aérophones. Ce type de sonorités relève bien sûr d'une conception symbolique, soit celle du type « léger⁵⁸ », sonorité, qui par ailleurs, sera fréquemment utilisée pour représenter le monde « supérieur », un monde onirique où habitent les riches contrastant fortement avec l'ambiance sonore sombre utilisée pour les scènes de l'usine de « *Metropolis* ».

Ce type de travail spécifique de convergence d'atmosphères a souvent chez Matalon un rapport avec le jeu de lumières et d'ombres présents dans le film : ce que le compositeur lui-même définit comme le jeu de clairs – obscurs. Ce jeu a dans cette partition une certaine fluidité, qui balance constamment entre des sonorités sombres et des sonorités lumineuses. Ce dualisme crée donc un certain parallélisme avec la thématique fortement dialectique du film. Loin de tout type de systématisation, se crée alors une certaine rythmicité.

Ville des riches (scène II) :



Usine (scène III) :



⁵⁸ Avec le terme « léger », nous faisons référence à la terminologie utilisée et expliquée par l'écrivain italien Italo Calvino dans son manifeste « Leçons Américaines », terme duquel Martin Matalon s'est beaucoup inspiré pour ces compositions.

Transformation en robot (scène IX) :

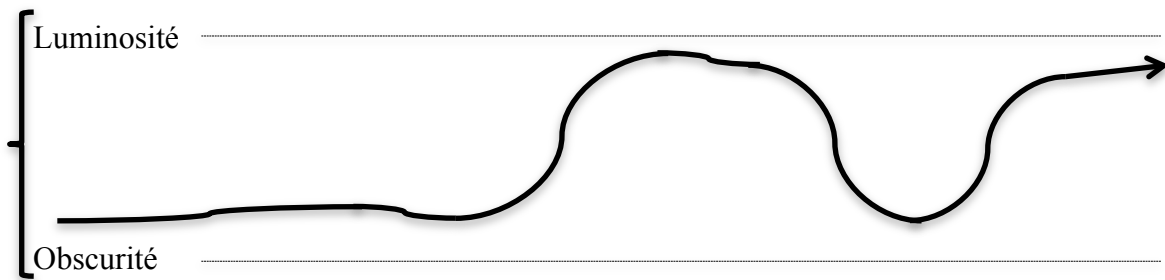


Figure II.20 : Jeu de clairs – obscurs :

Graphiques expliquant les différents types de jeu entre clairs et obscurs réalisés par le compositeur.

II.4.2.5. Convergences entre geste musical et geste visuel

Précédemment, nous avons davantage insisté sur les convergences envisagées à un niveau plutôt macro - formel, c'est-à-dire des convergences concernant une section, tels que les convergences d'espace, d'atmosphère, de vitesse de métrage ou de sonorité globale.

Pour les convergences de geste, nous prendrons en considération les convergences micro – formelles ou plus détaillées, c'est à dire plus liées à un geste particulier qu'à une situation générale. A ce stade, nous pouvons distinguer trois catégories de gestes : les gestes de mouvement, les gestes physiques et les autres gestes. Par l'expression « gestes de mouvement », nous entendons les gestes comprenant tout élément de mouvement quel qu'il soit ; aussi bien de commencement que de finalisation ou bien encore d'accompagnement. Il s'agira ainsi de gestes très techniques qui représenteront musicalement des éléments très clairs interdisant toute forme d'interprétation.

Dès lors en ce qui concerne les gestes physiques, une connexion de type kinésique est mise en place. Autrement dit, il y a une connexion entre ce type de mouvement et sa représentation musicale : par exemple un geste visuel ascendant sera accompagné d'une musique s'inscrivant dans un mouvement allant vers l'aigu. Dans cette catégorie, nous aurons ainsi des gestes graphiques, des gestes de translation ou de directionnalité.

Il existe une autre catégorie de gestes, qui entre quant à elle, dans un rapport de connexion plus symbolique avec l'image, comme par exemple dans le cas d'un jeu d'imitations et de persécutions entre deux personnages et deux objets sonores.

Le premier exemple de geste de mouvement correspond au type d'interaction musique-visuel que nous trouvons dans la course réalisée entre Freder et ses amis dans la présentation de la « ville des riches ». Ici, Freder incarne le juge de la course et doit donc départager ses amis. Freder est responsable du lancement du top départ de la course avec un pistolet. Musicalement, ce son n'est pas représenté mais le début de la course le sera par une gamme de notes très rapides jouées à la flûte.

The image shows a musical score for the film 'The Grand Budapest Hotel', specifically the race scene. The score is for measures 178-181. It features several instruments: Flute (Fl.), Trumpet 2 (Trp. 2), Clarinet (Cl.), Percussion II (Perc. II), Bass (B.), and Harp (Hp.). Three film stills are placed above the score, with arrows pointing to specific musical moments. A red box highlights a rapid flute passage, a green box highlights a percussive pattern, and a blue box highlights a harp pattern. The score is marked with dynamics like 'f', 'mp', and 'ppp'.

Figure II.21. Course de Freder avec ses amis :
Présentation du monde supérieur dans le film.

Partition : Vol. 1, m. 178 – 181

Film : DVD 1, min. 6'36''

Du point de vue musical, la scène s'accompagne d'une texture de triples croches (objet musical de quatre notes se répétant) et le geste du sprint des coureurs est représenté

par une gamme de notes descendantes – ascendantes, légèrement plus rapides que le reste, ce qui donne cette impression d’excitation du départ de course.

Un autre type de geste de déclenchement en rapport plus étroit avec la narration est celui que nous trouvons dans la scène numéro douze, scène du commencement de la persécution de Maria par Rotwang. Ainsi, son geste, consistant à éteindre la flamme d’une bougie pour mieux surprendre Maria, peut apparaître trop évident, plus caractéristique des dessins animés. Dans ce cas, il acquiert pourtant une fonction narrative et pas uniquement illustrative, ce qui le transforme en un geste plus complexe. Il est en effet, l’acte déclencheur du début de cette séquence fondamentale du film : la chasse de Maria, qui au départ a un caractère très différent de ce que nous venons d’entendre. D’un point de vue cinématographique, il y a aussi un fort changement de lumière : les photogrammes ci-dessous montrent bien le passage d’une image sombre à une image beaucoup plus lumineuse.

Figure II.22 : Geste de déclenchement de la persécution de Maria

Partition : Vol. 1, m. 1355

Film : DVD 1, min. 1h 07'50''

La musique incarne donc le rôle d’emphase du geste cinématographique qui a une double fonction : illustrer musicalement une action visuelle (qui n’a pas de son) et articuler

la narration. Parmi les gestes de mouvement ou d'accompagnement, se trouvent ceux des mouvements de rotation. Ici, le résultat musical figure un caractère plus illustratif :

Figure II.23. Geste de rotation orchestré par le compositeur

Partition : Vol. 1, m. 195 - 197

Film : DVD 1, min. 7'59''

Le caractère musical n'est cependant pas totalement illustratif puisqu'il participe de la narration dans certaines scènes. C'est notamment le cas de la deuxième scène de la partition qui correspond visuellement à la présentation de la ville supérieure des riches, où précisément un homme présente des jeunes filles à Freder. Ce geste rotatif accompagnant la présentation des jeunes filles reprend une partie de la texture musicale présentée dans la première partie de cette scène, de sorte qu'il devient une véritable parenthèse sonore.

En prenant une texture musicale empruntée à la même scène, ce moment illustratif devient alors plus intéressant et cette double fonction de la partie musicale donne une vraie signification à l'accompagnement sonore.

Dans ce que nous avons appelé « gestes physiques », nous pouvons également citer l'extrait de la troisième scène du film, celle où Freder descend pour la première fois dans l'usine de la ville souterraine de « *Metropolis* ». Ici, Freder assiste, épouvanté, au travail

inhumain des travailleurs dont son père est le propriétaire. Pendant que la caméra filme ce travail frénétique, un gros plan sur le thermomètre dont la température monte progressivement nous indique le niveau d'échauffement de la machine principale et le risque d'explosion encouru si la chaleur monte davantage. La température augmentant sans cesse est figurée visuellement par le gros plan sur le thermomètre, et est représentée musicalement par des gammes de notes ascendantes jouées au violoncelle. Ces gammes de notes ascendantes s'intègrent dans la texture et le rythme généraux de la séquence. Ainsi, cette sensation de montée à son paroxysme de la chaleur incarné musicalement par une gamme de notes ascendantes fait qu'ici précisément la représentation sonore du thermomètre n'est pas uniquement une simple illustration sonore, mais participe à l'intensité du sentiment d'angoisse quant à la possible explosion de la machine-cœur.

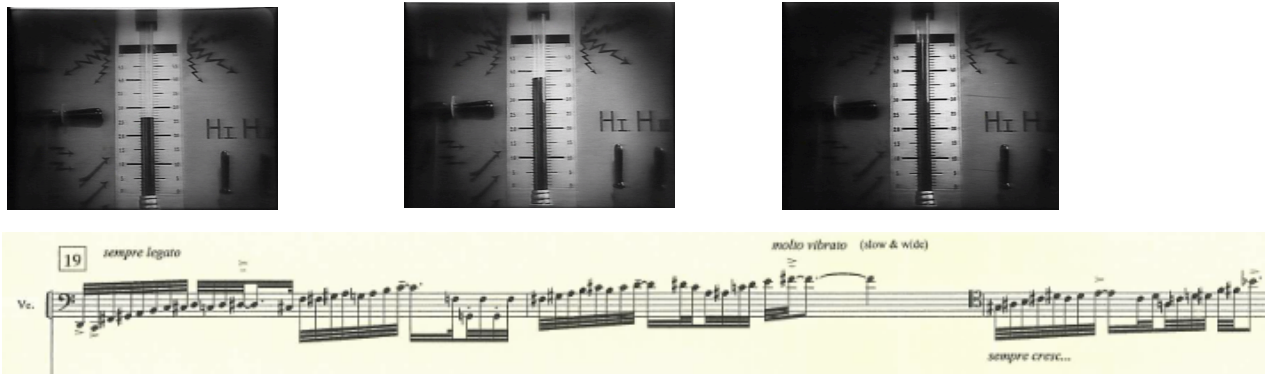


Figure II.24. Geste de montée de température du thermomètre :

Partition : Vol. 1, m. 323 - 325

Film : DVD 1, min. 14'35''

Ainsi, le sentiment de stress et d'inquiétude que procure cette séquence fait que nous interprétons ce moment d'une manière différente et que nous l'intégrons dans la situation de stress en ayant de cette manière une forte directionnalité de type ascendante. Au contraire, la monotonie du travail est représentée d'une manière descendante dans l'exemple suivant, un registre descendant en adéquation parfaite avec la marche descendante des travailleurs. Ce changement de directionnalité peut s'interpréter comme le pendant contraire de la situation antérieure, lui conférant ainsi un caractère musical très différent :



1105 $\text{♩} = 60$

I **bass drum** *rall.* *poco f* *poco meno (eco)* *rall.*

timbales *limpato* *very soft mallets* *resonante* *sempre Lv.* *(deaf sound)* *resonante*

Perc. III *pp* *fz secco* *poco meno (eco)* *p*

IV **gongs (tai)** *mf* *poco meno (eco)* *sempre Lv.*

Figure II.25. Descente des travailleurs.

Partition : Vol. 1, m. 1105 - 1108

Film : DVD 1, min. 52'06''

La scène de Maria a, quant à elle, un rythme beaucoup plus lent, ce qui fait écho au caractère pessimiste et sombre de la scène, caractère amplifié par l'utilisation d'instruments de percussion dans un registre très grave avec beaucoup de résonance et un rythme très lent. Un autre exemple de directionnalité descendante se retrouve lorsque Freder s'agenouille en signe de prosternation durant le discours de Maria pour lui offrir son aide. Ce geste de descente est articulé en trois notes coïncidant précisément avec les trois étapes du geste de recueillement de Freder.

Gtr. *mp* *bend*

Figure II.26. Geste de descente de Freder:

Partition : Vol. 1, m. 1137 – 1139

Film : DVD 1, min. 53'23''

Dès lors, ce type de concordance entre les gestes musicaux et cinématographiques se pare d'une double fonctionnalité : d'une part, l'intention d'insister clairement sur des mouvements-clés du discours cinématographique : par exemple, un mouvement ascendant accompagné de gammes de notes ascendantes. D'autre part, ces gestes font partie et sont incorporés à un discours musical bien plus vaste, ce qui concourt à l'impression que cette articulation musicale est moins évidente. Pourtant, il s'agit d'une espèce d'accentuation du geste dans le discours cinématographique, à l'instar, pourrions-nous dire, d'un *sforzando* du geste cinématographique à un moment précis.

II.4.2.6. Jeux compositionnels entre film et musique :

Dans cette catégorie, la convergence est en rapport étroit avec le processus compositionnel, c'est-à-dire qu'il y a un rapport de type symbolique entre ce qui se passe dans le processus de composition (par exemple, le jeu d'imitation entre deux voix) et dans l'action du film (par exemple, un jeu d'interaction entre deux personnages du film).

La scène où Maria est poursuivie par Rotwang qui essaye de l'attraper pour la « transformer » en un robot est, à ce propos, un exemple révélateur. En effet, cette scène est représentée musicalement par un jeu d'imitations entre la basse fretless et la contrebasse.

The image displays a musical score for three instruments: Ebass (E-flat Bass), Hp. (Harp), and Cb. (Cello). The score is organized into three systems. The first system shows the Ebass and Cb. staves with complex rhythmic patterns and dynamics like *f* and *ff*. The Hp. staff is mostly silent. The second system continues the Ebass and Cb. parts with similar intensity. The third system introduces the Hp. part with a section labeled 'Erreper Air' and dynamics like *ff* and *mf*. Time signatures of 2/8 and 4/4 are visible. The score concludes with a *mf* *rit.* marking.

Figure II.27. Orchestration de la persécution de Maria.

Partition : Vol. 1, m. 1371 – 1406

Film : DVD 1, min. 1h 08'38''

Musicalement, ce geste d'imitation se manifeste par des gammes montantes et descendantes indistinctement, créant alors une sensation d'enfermement sans aucune issue de secours. En ce sens, le registre très grave des deux instruments contextualise et amplifie la sensation ressentie par le spectateur à la vue de cet endroit sombre et souterrain.

Si une convergence de ce type a un parallélisme plus symbolique que les exemples précédents, il n'en demeure pas moins que le caractère narratif de cette scène s'en trouve renforcé par rapport aux exemples précédents (en ce sens l'action visuelle de la poursuite de cette scène équivaut à la poursuite des cellules musicales). Il y a donc une intensification musicale de cette poursuite : en effet, au début de la scène il s'agit d'une imitation plus dialoguée et donc moins simultanée, tandis qu'à la fin, il s'agit davantage d'une densification des imitations entre les deux voix avec un fort caractère directionnel.

Un autre type de jeu compositionnel remarquable existant entre musique et cinéma est celui de la scène de la danse de Maria à « *Metropolis* », dans laquelle l'accompagnement musical semble véritablement être une sonorisation du film. Pourtant, la différence réside dans le fait que la scène de la danse en tant que telle disparaît dans le film et que l'action se concentre ensuite sur la vie de Freder et les cauchemars dont il souffre.

Ainsi, cet effet de prolongation de la musique composée pour la scène de danse de Maria sur la scène illustrant les cauchemars de Freder permet la superposition de l'ambiance banale de la scène de danse sur la scène des cauchemars de Freder. Matalon parvient donc à créer une atmosphère sonore « banale » (en jouant sur l'irrationalité de la musique de danse), tout en construisant de cette manière une longue atmosphère sonore qui englobe les différentes scènes de cette séquence.



516

Figure II.28. Orchestration de la danse de Maria.

Partition : Vol. 2, m. 516 - 518

Film : DVD 2, min. 19'24''

Dès lors, ce qui, au début, peut s'interpréter comme une sonorisation de l'action du film devient progressivement une scène teintée d'une certaine acidité et d'une atmosphère très particulière. Le fait de mélanger les rythmes de la danse avec la situation de désespoir de Freder unit ces deux caractères opposés en créant une atmosphère très étrange. Ce caractère musical se charge également d'une certaine couleur « bizarre » provoquant l'augmentation de cette sensation.

La scène suivante représente la suite du cauchemar–danse que nous venons de décrire. Pour accroître ces sensations, le compositeur musicalise certaines actions du film, telles que le squelette qui représente « la Mort » imitant l'acte de jouer de la flûte avec un os (simulant la flûte traversière). La mélodie employée ici par Matalon est jouée par tous les bois.



520

The musical score consists of four staves. The top staff is for Flute (Fl.), the second for Clarinet in Bb (Cl. (Bb)), the third for Bassoon (Bn.), and the fourth for Saxophone in Bb (Sax. S. (Bb)). The music is written in a key with one sharp (F#) and a common time signature. It features a complex, rhythmic melody with many sixteenth and thirty-second notes, often beamed together. There are dynamic markings like 'f' and 'p', and articulation marks like accents and slurs. The score is divided into three measures by vertical bar lines.

Figure II.29. Accompagnement musical de la danse de la Mort

Partition : Vol. 1, m. 520 - 522

Film : DVD 1, min. 20'14''

Cette utilisation sarcastique de la flûte (transformée en os) s'insère parfaitement dans l'atmosphère étrange de cette scène inaugurée avec la danse que nous avons commentée précédemment.

II.4.3. Convergences relatives : relation d'accompagnement.

Après avoir analysé ce que nous avons appelé convergences « totales » (ou exactes), nous en venons à présent aux convergences relatives. Ces dernières, comme leur nom l'indique, n'appartiennent pas à la catégorie de convergence totale mais participent d'un certain décalage entre le plan visuel et musical tout en maintenant une forme de parallélisme entre ces deux plans.

Ainsi, sous cette catégorie, nous trouverons des convergences maintenant un certain type d'énergie commun entre les deux plans. A de nombreuses reprises, il y a dans la partition de « *Metropolis* » un travail de ce type qui permet d'une part, d'être en concordance avec le montage du film et sa narration et d'autre part, d'éviter une certaine illustration « superficielle » ou trop littérale des scènes visuelles.

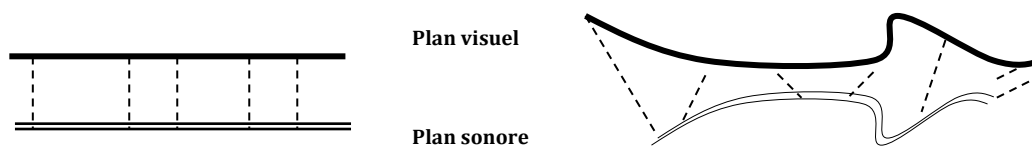


Figure II.30. Graphique expliquant la différence entre convergence et divergence.

Nous avons un premier exemple de ce type de convergences dans la scène quatre de la partition, qui correspond au premier panoramique de la ville de « *Metropolis* », où surgissent les grands bâtiments modernes de la ville. À la différence des atmosphères que nous avons analysées dans les « convergences totales », ici du point de vue de la synchronisation visuelle, il n'a pas de relation précise entre les deux plans.

Par contre, il y a bien une relation de parallélisme si nous prenons en considération la référence symbolique entre les images et les sons donnant alors une sorte de simultanéité entre les images et les objets sonores. Ainsi, les grands bâtiments porteurs de la modernité sont représentés sur le plan sonore par des intervalles très grands, traduisant de manière évidente un rapport « symbolique » entre le plan visuel et le plan sonore. De la même façon, les avions sont sonorisés avec des bruits produits par les instruments à vent, pour renforcer l'idée de ce rapport de symbolisme.

l'alternance des personnages et des décors présents : parfois de façon synchrone, parfois de façon plus décalée.



Figure II.32. Panoramique du bureau de John Fredersen
Film : DVD 1, min. 19'28''

Cette scène comporte deux niveaux de parallélisme ou de synchronisation : d'abord celui créé par un fond sonore indépendant des images, conférant à cette scène une atmosphère lente et un rythme posé: en ce sens nous serions ici en présence d'un niveau plus proche d'une convergence exacte. Ensuite, se dégage une convergence plus approximative entre chacune des actions et ses figures musicales : ce qui correspond à une relation image/son de type « symbolique » et donc relativement décalée et désynchronisée. Ainsi, dans le jeu rythmique des changements de plans, s'immisce un décalage entre le plan visuel et le plan sonore conférant à l'ensemble de la scène une tonalité de liberté.

Dans la suite de cette scène, au numéro VI, apparaît un jeu de convergences et de divergences assez complexe, organisé selon différents niveaux :

- a) Un premier niveau correspondant à une divergence totale qui donne une ambiance de désordre (ou de complexité de parallélismes).
- b) Un deuxième niveau correspondant à une convergence confuse (autrement dit une convergence relative), qui crée de petites atmosphères ou fonds sonores, et qui se comporte à différents niveaux de décalage.
- c) Un troisième niveau correspondant au prolongement du portrait des leitmotifs de la scène précédente sur la scène suivante ; ou bien encore le dialogue des voix orchestrées entre les différents personnages de la scène.



Figure II.33. Analogie entre les grands bâtiments de « *Metropolis* »
et leur description sonore

Partition : Vol. 1, m. 585 - 587

Film : DVD 1, min. 25'33''

Nous pourrions interpréter la succession de ces deux scènes comme une complexification des éléments présentés dans la scène numéro VI. En effet, durant la scène VII, nous voyons les mêmes éléments, mais plus diversifiés, et si à ce niveau de convergences relatives il n'y avait qu'une couche dans la scène VI, à la fin de la scène VII, tout devient « relatif ». Tout cela converge alors dans la scène numéro VIII, où l'intervention d'un plan sonore complexe, c'est-à-dire avec la superposition d'instruments de percussion, finit d'achever une divergence semi-totale. Il y a ainsi un rapport entre le plan visuel et le plan sonore en fonction d'une atmosphère d'étrangeté caractérisant cette scène. Ce mélange des éléments sonores est en correspondance étroite avec la complexité visuelle mise en place dans cette scène. Au contraire, il y a dans le plan sonore des « voix orchestrées » représentant les personnages, un niveau de convergence assez élevé avec le plan visuel.

Pour conclure, les différents niveaux de convergences relatives existant dans cette scène concourent à la complexifier puisque celle-ci devient au niveau narratif l'une des scènes les plus complexes du film : celle de la présentation du robot de « *Metropolis* ».



Cl.éb.

Tbn. *wa-wa mute* (tessitura harmoniques) *p* *f*

I *hand drum*

II *tinshai (cans)* *on the side (scial part)* *mp* *mf*

III *chinese opera gongs* *soft mallets* *mp* *mf* *sempr. 1.a.* *to m*

IV *chinese bows* *mf* *sempr. 1.a.*

Cltr. (warm sound) *mf* *sempr. 1.a.* (harmonic sounds where written)

Hp. *sim.*

3/4 ♩ = 60

Vcl. *(ping pong basses)* *f*

Cb. *(ping pong basses)* *f* *avec fongle* *with nail* *pizz.* *mf* *simpr.*

Figure II.34. Description de l'atmosphère sonore de la maison de Rotwang

Partition : Vol. 1, m. 840 - 844

Film : DVD 1, min. 38'18''

Dans la scène numéro IX, le plan sonore est généralement indépendant (ou divergent) du plan visuel. Il est cependant possible d'y voir une convergence « relative » en ce sens qu'il y a une connexion entre l'atmosphère de tension de cette scène et son atmosphère

sonore. Cette instabilité caractérise également un manque de directionnalité dans toute la scène.



Figure II.35. Présentation du robot

Film : DVD 1, min. 41'42''

Dans la scène X, s'il n'y a pas à proprement parler de vraie convergence, il existe malgré tout une forte concordance au niveau du Symbolisme : d'une part, une sonorité sèche composée d'instruments sans aucune source électronique (ce qui, par ailleurs, dans cette partition reste une exception) qui génère une sensation de fatigue. D'autre part, l'articulation du métrage (parallélisme dans le changement de plans) fait que même s'il n'y a pas de véritable convergence à proprement parler au niveau visuel, l'impression transmise reste celle d'une convergence relative.



Figure II.36. Discussion entre Rotwang et John Fredersen

Film : DVD 1, min. 45'04''

À ce stade, il existe trois types de rapports de parallélisme dans la même scène :

- a) Le premier rapport caractérise la sonorisation de la danse et il s'agit là d'une musique diégétique.

- b) Le deuxième type de rapport est celui qui s'établit entre le cauchemar de Freder et le monde musical d'angoisse qui l'accompagne. Dans ce deuxième type, il n'y a pas de relation directe explicite de convergence mais bien une relation de directionnalité. Il y a donc une intensification du rythme de la danse qui correspond point par point à l'intensification de l'état d'angoisse qu'éprouve Freder dans son cauchemar.
- c) Le troisième type de rapport est totalement indépendant des images mais coïncide avec le mode d'ambiance musicale – psychologique, développant son action aux limites du cadre des images comme si progressivement le rapport image – son disparaissait et dont la trace serait cependant conservée.

II.4.4. Divergence (contrepoint audiovisuel)

Nous appelons divergence le phénomène scellant la relation totalement indépendante entre le plan visuel et le plan sonore qui instaure une relation très libre entre les deux plans: il se crée ainsi un rapport plus poétique entre les deux plans. Il existe principalement deux types de divergences :

- a) Un décalage entre l'univers diégétique et le mode sonore créé pour ces images, lequel ne correspond pas avec les éléments visuels du film.
- b) Un autre type de disjonction où le plan sonore accède à un niveau d'autonomie très important et différent.

Les divergences sonores jouent sur le fait que le plan sonore est extérieur ou éloigné des images. Dans une convergence exacte, il s'agit bien souvent d'un son dont la source est présente de façon diégétique dans le film, en étant localisée dans la scène. Par contre s'il y a un son dont la provenance n'est pas localisée de la même façon, comme une voix « off » par exemple, il s'agit là de ce que nous nommons une divergence entre le plan sonore et le plan visuel. Paradoxalement, si la source sonore est éloignée des images, c'est-à-dire sans lien apparent avec celles-ci, le spectateur sera plus libre pour interpréter son origine.

Une utilisation réitérée ou continue des divergences entre les plans sonore et visuel provoque en conséquence un éloignement de la source, ce qui confère à l'ensemble audiovisuel une impression onirique, ou ramène à des temps anciens et nostalgiques.

L'extériorité du plan sonore (ou divergence) peut dépendre de différents facteurs :

- a) Concordance de temps et de lieu.
- b) Utilisation d'une musique ou d'un plan sonore qui véhiculent une signification différente de ce que nous voyons dans le film (par exemple, une musique qui rappelle quelque chose déjà passé).

« L'autonomie du son ne signifie pas une absence de rapport avec l'image. C'est justement ce qui différencie le cinéma de la musique. Le continuum cinématographique entre toujours en relation avec les images. [...] En modifiant nos perceptions, le continuum joue donc un rôle d'effraction ; il crée un écart entre la valeur référentielle (la source visuelle) et la valeur musicale (le son) ». ⁵⁹

De fait, l'utilisation indépendante du son sur les images crée alors une séquence musicale avec un fort pouvoir de dramatisation⁶⁰. L'absence de source de référence sonore provoque chez le spectateur l'envie de trouver d'autres références pour recréer le lien image – musique. Nous appelons « contrepoint sonore » l'absence de ce type de lien en ce sens qu'il s'agit d'une ligne sonore indépendante du film, dont la justification dans la narration audiovisuelle n'est pas la simple localisation des sources sonores. A ce propos, et selon le texte de Jean-Claude Mari⁶¹, deux conditions autorisent la production de cet effet :

- a) La source sonore doit être absente de l'image.
- b) La scène doit avoir un caractère hautement dramatique.

Pour Mari, « l'utilisation du contrepoint permettait de réaliser ce qu'on attendait du parlant : une économie de moyens sur le plan de la narration qui assure en même temps la continuité et l'unité filmiques ».

Dès lors, cette divergence possède également un rôle important dans la narration musicale de la partition. Une partition telle que « *Metropolis* » dont la durée est de deux heures et demie serait d'une écoute beaucoup plus difficile si la partie musicale n'était faite

⁵⁹ DALLAIRE, Frédéric. *Exploration des puissances sonores cinématographiques. Une pensée du continuum*. Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures en vue de l'obtention du grade de Maître ès Arts en Études cinématographiques. Université de Montréal. Montréal, 2005. p. 12 - 13

⁶⁰ loc. cit. MARI 1997 p. 45

⁶¹ ibid.,

que de convergences entre les plans sonores et visuels. Le fait d'avoir des segments construits sur des contrepoints sonores confère au discours musique – visuel une dimension plus aérienne et vivifiante et d'une certaine manière plus poétique ou dramatique. Ainsi, comme l'explique Jean-Claude Marie dans son livre *Quand le film se fait musique* :

« L'idée centrale du contrepoint sonore reposait sur la volonté de ne pas rendre redondante la mise en présence de l'image et du son. Il s'agissait de permettre au son d'échapper à sa fonction iconique »⁶².

Le même principe de théorisation sur la divergence entre les plans musicaux et visuels (« ou contrepoint sonore »), est abordé par Michel Chion⁶³ dans son livre « L'audiovision », qui distingue deux catégories :

- a) La musique anemphatique
- b) Le contrepoint didactique.

« Toutes deux ont en commun de manifester une indifférence marquée à l'égard des affects véhiculés par le moment dramatique. [...] La musique anemphatique tend à amplifier l'émotion, le contrepoint didactique vise plutôt à la court-circuiter au profit d'un sens critique »⁶⁴.

Les deux catégories supposent donc une divergence entre les deux plans, mais ces deux types de fonction existent dans ce contrepoint : il se réfère à la musique anemphatique quand celle-ci est utilisée à des fins de représentation d'une situation émotionnelle très intense, où l'absence de lien entre les deux plans augmente cette sensation. Nous trouvons ce type de travail dans la scène de l'inondation *Metropolis* où la dramatisation de la situation (la ville détruite par une inondation) est accompagnée sur le plan musical par un silence total d'une durée de deux minutes environ.

⁶² op. cit. p. 44

⁶³ Chion, Michel cité par MARI, Jean-Claude. op. cit. p. 94

⁶⁴ op. cit. p. 95

L'autre catégorie à laquelle fait référence M. Chion est le « contrepoint didactique » qui est, quant à lui, un contrepoint avec des objectifs différents : ici, c'est le choc du spectateur qui le fait réagir d'une manière déterminée. En effet, selon Chion :

« Le décalage que procure la mise en relation d'un objet culturel fortement connoté avec le caractère rude et désolé des paysages provoque la réflexion du spectateur/auditeur fait émerger un sens nouveau [...] Ce deuxième type de contrepoint aura surtout comme objectif une forte critique. Face à des situations d'oppression ou d'arbitraire, l'intervention de la musique introduit une idée, révèle quelque chose d'absent à l'image ». ⁶⁵

Dans la partition de « *Metropolis* », nous trouvons un exemple de ce type dans la scène où apparaissent les travailleurs pour la première fois : la musique qui accompagne cette scène est composée d'un bruit mécanique à l'instar d'un bruit de robot, ce qui renforce l'analogie entre les travailleurs déshumanisés et les machines. Ils sont en effet présentés dans cette scène comme des machines mécaniques sans aucune volonté ni pouvoir de décision.

Si la coïncidence ou convergence entre les plans visuels et sonores provoquent une certaine forme de « neutralité » chez le spectateur, la non-coïncidence ou divergence provoquera, quant à elle, une polarité ou une intention déterminée. Une utilisation de ce type est typique des films d'horreur, et plus largement des films dont la tension narrative est intense (films de suspense par exemple), provoquant alors un sentiment d'angoisse.

Dans la partition de « *Metropolis* », il y a un cas important de divergence dans les scènes XVIII et XIX, dans lesquelles les parties musicale et visuelle sont totalement indépendantes. Pour une fois, Matalon réalise une partie musicale totalement indépendante, ce qui procure au spectateur une forme de relâchement et de décontraction en comparaison avec la tension sonore présente tout au long de cette partition. De même, le rythme du métrage est antagoniste au rythme musical. Il y a pourtant un parallélisme contraire (contrepoint cinématographique). Dans toute la partie du film où « *Metropolis* » est détruite, la partie musicale est complètement indépendante sur les aspects suivants :

⁶⁵ ibid.,

- a) Du point de vue du rythme : un rythme musical très lent correspond à un rythme de métrage assez rapide et chaotique.
- b) Du point de vue de la texture : une texture musicale très légère et mélodique correspond à des images très denses.
- c) Du point de vue de la directionnalité : une direction très marquée sur le plan cinématographique, notamment lorsque se produit le soulèvement de la population de « *Metropolis* » détruisant la machine et provoquant ensuite l'inondation.

II.5. DIMENSION DU JEU DE TENSIONS – DISTENSIONS

Dans cette partie, nous évoquerons principalement les éléments fondateurs des différents points de tension (et de distension) du discours musical. Le compositeur utilise différentes stratégies pour créer une certaine tension à un point précis de la partition, ainsi que des points culminants, ou points de repos.

Dans une partition telle que « *Metropolis* » de Martin Matalon, nous pourrions dès lors, résumer ainsi les différents éléments d'articulation de la « tension » du discours :

- a) Jeux avec la tension harmonique : afin de jouer avec des accords plus complexes ou plus denses pour créer une tension et utiliser des accords moins denses pour relaxer le discours.
- b) Jeux d'accumulation d'instruments : pour créer une tension. L'utilisation d'instruments plus lourds pour créer une partie musicale dense, et d'instruments à la densité harmonique moindre pour réduire la densité.
- c) Emploi des modes de jeu : pour créer des sonorités plus neutres (en utilisant les modes de jeu plus typiques de l'instrument), ou des sonorités plus tendues (si le mode de jeu employé est moins naturel et évident).
- d) Accroissement ou décroissement de la densité rythmique, avec une densité majeure dans les sections aux figures rythmiques très denses, et des sections plus calmes avec des figures musicales moins denses.
- e) Jeux de nuances fortes pour créer une masse sonore plus dense et de nuances plus faibles pour avoir une densité plus réduite.
- f) Utilisation de la continuité ou discontinuité des éléments musicaux pour créer des moments avec plus de tension. Ainsi, il y aura une section moins dense s'il y a continuité de l'emploi des articulations et nuances, et une tension majeure si l'emploi de ces éléments est, au contraire, très discontinu.

Nous considérons qu'une analyse musicale selon ces paramètres n'aurait pas beaucoup de précision, car certains paramètres ont été utilisés par Matalon d'une manière plutôt intuitive (ou sans beaucoup de réflexion de sa part). Pour lui, l'harmonie n'est pas le

paramètre le plus important dans la composition d'une pièce. Il en existe d'autres d'importance comparable.

Pourtant, pour expliquer les paramètres dont Matalon se sert pour réaliser les jeux de tension – détente, nous avons choisi de les analyser selon trois paramètres :

- a) Les différentes atmosphères sonores employées dans la partition qui représentent une scène ou une séquence complète du film. Ces atmosphères représentent un ensemble d'éléments ou matériaux et elles ont une certaine évolution de timbre.
- b) Les « mondes internes » des personnages qui agissent comme une espèce d'atmosphère, mais qui dans ce cas, représentent l'état d'humeur des personnages, et de fait, ont une durée plus réduite.
- c) L'évolution du flux sonore, qui représente l'évolution ou le passage d'une section à une autre. Celui-ci pourra être progressif ou abrupt, ce qui contribuera également à déterminer les jeux de tensions.

II.6. CONCLUSION SUR L'ANALYSE DE *METROPOLIS*

L'analyse de la partition « *Metropolis* » nous a apporté une appréciation générale de ce que suppose généralement la création d'un ciné – concert. En effet, nous avons pu étudier d'une manière plus concrète ce genre et ses différents enjeux en analysant finalement le processus de composition à l'œuvre et les différentes problématiques que ce dernier suppose.

Ainsi, les dimensions compositionnelles employées ont été associées aux différents aspects du film, où nous avons pu mettre en évidence le subtil jeu de correspondances entre film et partie musicale.

Dès lors, la grande variété de composition à laquelle a recours le compositeur nous a permis de mettre en lumière les possibilités de combinaison entre des éléments visuels et musicaux et établir ainsi différentes gammes de combinaisons.

Nous avons pu, par ailleurs, réinterpréter le concept de « Leitmotiv de timbre » utilisé par Matalon, que nous avons choisi de nommer « voix orchestrée ». Ce concept n'a pas uniquement servi à identifier les différents personnages, il a aussi été utile pour démontrer les caractéristiques suivantes. D'une part, en appréciant des composants sonores qui peuvent être associés à des caractéristiques physiques (ou de grain de la voix) telles que la continuité, la densité, la tessiture (une ligne aiguë pour des personnages féminins par exemple). Et d'autre part les caractéristiques reliées au caractère ou à l'état psychologique des personnages, où nous avons remarqué des éléments d'associations et de correspondances telles qu'une ligne ascendante pour des caractères optimistes ou, au contraire, une ligne descendante pour illustrer des caractères pessimistes.

Enfin, nous avons pu constater la richesse des combinaisons dans la « dimension de convergences – divergences », qui offre une large gamme de possibilités. Ce jeu, qui servira à Matalon pour articuler une grande part de son discours musique - film (car nous aurons des résultats très différents, si nous avons une convergence totale, ou un contrepoint cinématographique), sera réinterprété dans notre modèle d'analyse. Désormais, nous ne parlerons plus de convergence ou divergence, mais nous analyserons les divers éléments

que nous pourrions mettre en parallèle : ce que nous nommerons « Points de référence » ou « points d'ancrage ». Dès lors, dans notre modèle, nous analyserons dans un premier temps ces différents éléments de parallélisme, puis dans un deuxième temps, les différentes conséquences que provoque le travail de convergence et au contraire celui de divergence.

TROISIÈME PARTIE

MODÈLE D'ANALYSE BASÉ SUR LA BIBLIOGRAPHIE ET SUR L'ANALYSE DE MATALON

III

MODÈLE D'ANALYSE

Ce modèle d'analyse se construit principalement selon deux axes: un approfondissement progressif dans la recherche bibliographique et une analyse de « *Metropolis* ». Après avoir réalisé cette analyse fine, nous avons continué avec un modèle qui d'une part nous servira pour réaliser des analyses pour ce type de projets et d'autre part, servira de base à la composition des musiques d'accompagnement de film, d'après des éléments cinématographiques qui auront une interprétation musicale. Parmi ces éléments constitutifs, se dégagent ainsi :

- a) Des éléments de contextualisation, utiles pour contextualiser musicalement certains éléments du film, qu'ils soient de type géographiques ou historiques, par exemple.
- b) Des éléments d'accompagnement utiles pour accompagner les images, mais qui ne fournissent pas d'informations complémentaires à l'image, tels que des éléments sonores qui peuvent éviter le silence « réel »⁶⁶ dans le film (lequel aurait une information concrète sur les images). Dans ce cas, nous pourrions avoir par exemple, des sons de type « résonance », qui complètent l'ambiance sonore de la scène.
- c) Des éléments « d'orchestration » utiles pour réinterpréter du point de vue sonore certains éléments visuels, soit qu'ils fournissent des compléments informatifs, soit qu'ils soulignent simplement certaines caractéristiques visuelles. Par exemple, des éléments qui soulignent une action importante (par exemple dans la musique de Matalon pour « *Metropolis* », quand la gamme de notes ascendante symbolise la montée du thermomètre de l'usine.

⁶⁶ Par exemple, Matalon avait travaillé dans « *Metropolis* » différents types de silence : il parle par exemple de « silence structurel », pour se référer à des moments où la musique avait un rôle de silence, même en présence de sons.

Ainsi, nous avons vu pendant la réalisation de ce travail qu'il y avait souvent des éléments du film qui sont « incompatibles » et qui rendaient par là même difficile une analyse simultanée des deux plans (le visuel et le sonore). Pour éviter ce problème, nous avons donc décidé d'analyser ces éléments dans une première étape, selon deux axes ou visions :

- a) D'abord ceux que nous qualifions de vision horizontale et qui affectent la ligne discursive ou l'organisation temporelle. Ce sont, par exemple, des éléments de respiration, de direction ou de structure.⁶⁷ Ce sont des outils d'analyse pertinents notamment pour étudier les concepts de forme générale des films tels que l'articulation des différentes séquences ou scènes. Ces éléments, comme nous le verrons plus tard, sont associés à ce que nous appelons dans notre modèle « Points de référence ». Nous avons cependant choisi d'utiliser ultérieurement ce concept à la place de celui de « vision horizontale » car ce dernier nous est apparu trop approximatif au moment de réaliser l'analyse. Dans les « Points de référence », nous avons également emprunté des éléments de l'axe vertical, lesquels étaient utilisables comme « points de référence ».
- b) La vision verticale analyse les éléments qui ont un comportement parallèle avec des éléments du film, ou qui ont une interaction de type vertical. Sous cette catégorie, nous trouvons entre autres des concepts tels que la synchronie, l'accentuation audiovisuelle, le parallélisme, les symbolismes ou bien encore la sonorisation musicale⁶⁸ de certains éléments. Cette vision⁶⁹ considère des éléments qui ont un comportement simultané avec les images tels que la « sonorisation » de certains éléments visuels ou la translation musicale de certains symbolismes. Il y a dans « la vision verticale », l'utilisation des différents leitmotifs de timbre que Matalon a utilisés pour la composition de *Metropolis*⁷⁰ par exemple.

⁶⁷ Inspiré sur la question de l'Horizontal et du Vertical dont Michel Chion parle dans son livre *L'Audio Vision*. CHION, Michel. *L'Audiovision*. Armand Colin Éditeur, Paris, 2005, p. 34

⁶⁸ Nous parlons de sonorisation musicale en nous référant à certains bruits du film qui ont une translation sur le plan sonore.

⁶⁹ Ibid.,

⁷⁰ Pour la construction de notre modèle, nous avons laissé de côté la dimension spatiale que Michel Chion proposait, en réalisant une synthèse entre cette dimension, et la verticale.

D'une part, cette analyse sur deux niveaux traitait dans un premier temps du rapport entre le plan visuel et le plan sonore sur ces deux axes. Dans un second temps, il considérait les éléments possédant des valeurs informatives et ceux ayant des valeurs expressives⁷¹. Ces deux plans ou niveaux n'avaient pas un ordre d'importance spécifique sinon qu'ils se comportaient comme deux types d'analyse différents.

D'autre part, un autre aspect que nous avons estimé important pendant la construction du modèle est le fait d'analyser si l'information obtenue avec l'addition d'une musique à une séquence d'images rajoute une plus-value au sens initial des images et par là même nous aide à une meilleure compréhension de celles-ci. Ainsi, nous avons analysé l'intention d'accentuer une expression déjà donnée par le réalisateur, comme c'est le cas par exemple de la musicalisation des états psychologiques de certains personnages pour donner au public des informations qu'il n'a pas.

Ainsi, il existe l'intention d'accompagnement pure de l'image, c'est-à-dire que le plan sonore complète une information déjà donnée par les images, mais aussi des valeurs expressives données par l'image comme par exemple les atmosphères sonores - visuelles, ou les similitudes entre la texture cinématographique et la texture musicale.

En ce sens, il est possible de remarquer la coexistence, la coprésence de ces deux pensées dans un même film. En effet dans « *Metropolis* », la scène dans le bureau de John Fredersen (par ailleurs déjà analysée dans ce travail) après l'accident de l'usine, insiste sur l'importance des états psychologiques des personnages puisque chaque personnage est doublé par un instrument soliste différent, ce qui, simultanément, fournit au spectateur des informations supplémentaires sur le personnage et son état psychologique. Au contraire, d'autres scènes, telles que celles de l'émeute, a musicalement un strict rôle d'accompagnement car pour cette scène précisément le compositeur considérait que la puissance visuelle des images était déjà suffisamment forte.

Cette division du processus de composition entre ces deux types de conception du rôle de la musique a eu une grande importance au moment de construire notre modèle d'analyse et de composer les divers projets artistiques qui complètent ce travail.

⁷¹ Ces terminologies sont empruntées à Chion, Michel. op. cit. p. 9

Dès lors, notre modèle d'analyse peut être considéré comme une synthèse ou un mélange de ces deux étapes de travail et d'analyse. Une première où nous analysons les éléments film – musique selon les deux axes suivants : vertical et temporel. Puis une deuxième étape dans laquelle nous analysons si les éléments sonores complétant les images étaient d'ordre informatif ou au contraire relevaient davantage d'un rôle d'accompagnateur. La synthèse de ces deux étapes réunie en un seul modèle a abouti à la mise en place du modèle d'analyse selon les « points de référence » et les « points d'ancrage ».

Avant de commencer à analyser ces deux concepts, il est nécessaire d'étudier les différents types de fonction rencontrés quand nous mettons en parallèle les deux plans. Selon le type de fonction choisie, nous aurons alors des points de référence et des points d'ancrage différents.

III.1. ANALYSE DES DIFFÉRENTS PARAMÈTRES SELON LE TYPE DE FONCTION

Quand nous mettons en parallèle les deux langages, l'ensemble devient une nouvelle entité, un nouveau produit, qui a des nouvelles caractéristiques. Michel Chion⁷² a défini cette entité comme une « valeur ajoutée » et il indique que cette nouvelle valeur possède à la fois une valeur informative et une valeur expressive. Par nouvelle valeur informative, nous entendons tous les éléments sonores qui comprennent une information que ne contiennent pas les images en tant que telles. Cela peut être par exemple des sons extérieurs et extra-diégétiques à l'image, fournissant ainsi des informations qui ne se voient pas.

Ce concept est défini par Matalon comme une addition de l'image, comme un allongement de la figure visuelle, qui donne une autre dimension à la scène. Par exemple, dans la première scène de la partition de « *Metropolis* », chaque machine a sa propre sonorité : chaque objet plastique aura une correspondance sonore.

Par contre, une nouvelle valeur de type expressif a une influence sur l'interprétation d'une séquence d'un film. Elle accentue le caractère de la séquence en lui donnant un caractère contradictoire (ce que nous avons appelé un « contrepoint audiovisuel »), et qui produit donc un effet plus marqué et accentué.

Ce type de valeur a une influence sur les différents types de fonction que nous pouvons avoir en rapport avec le film. Ce constat est décisif au moment de choisir le type de comportement désiré entre les plans visuels et sonores. Nous pouvons trouver une première classification dans le tableau ci-dessous, inspirée de Jean Remy Julien⁷³ :

⁷² Ibid.,

⁷³ JULIEN, Jean-Rémy. « Défense et Illustration des fonctions de la Musique de Film », *Vibrations – Musiques médias sociétés no 4 : Les musiques des films*, 1987, p. 28

	Musique en représentation (points d'ancrage)	Musiques d'accompagnement (points de référence)
Selon le rôle de la musique	<ul style="list-style-type: none"> - Son qui sort des images. - Musique justifiée par l'image - D'autres types de rapports Film-Musique 	<ul style="list-style-type: none"> - Musique narrative. - Musique non justifiée, qui va créer une signification spéciale. - Musique d'atmosphère.
Selon la nature de la musique	<ul style="list-style-type: none"> - Musique qui imite à la réalité. - Des sons réels. 	<ul style="list-style-type: none"> - Musique fonctionnelle, ou qui a un rôle spécifique. - Musique illustrative, ou qui n'a pas un rôle déterminé dans l'ensemble Film – Musique.
Selon son attachement à l'image	<ul style="list-style-type: none"> -Musique objective -Musique d'écran -Son diégétique 	<ul style="list-style-type: none"> - Musique subjective ou liée à la pensée. - Musique de fosse. - Son extra-diégétique ou commentative.

Tableau III.1 : Types de fonctions que nous pouvons avoir
en rapport avec le film

Trois aspects doivent être pris en compte pour analyser le rapport entre le plan visuel et le plan sonore : le plan musical comme animation d'une image (convergence), la linéarisation temporelle des plans (divergence) et la vectorisation (de convergence à divergence, ou de divergence à convergence, en cherchant une direction).

Tout d'abord, nous analyserons les différents types de fonctions que nous pouvons considérer pour composer une musique de film, autrement dit nous étudierons les différents types de fonctions musicales selon les rapports entre les plans visuels et sonores :

- a) Le premier type correspond au rôle de la musique dans le film. Ainsi, s'il s'agit d'un film narratif, la musique aura un développement davantage marqué, avec des éléments plus proches du discours musical, avec un relief plus marqué et non limité exclusivement à la simple atmosphère.

Une musique très narrative peut avoir un rôle important dans des moments du film où les images sont plus descriptives. De la même façon, pour des images très

narratives, il y a une musique avec une fonctionnalité plus secondaire ou bien encore une musique qui pourra remarquer les aspects narratifs des images, en les faisant ressortir, afin de souligner certains aspects de la narration.

- b) Le deuxième type de classification concerne la nature de la musique. Par exemple, une musique véhiculant une impression de réalisme imite d'une manière instrumentale certains sons de la réalité. La question esthétique a donc une grande importance dans cet aspect : qu'il s'agisse d'une volonté de « coller » à la nature des sources du film, ou au contraire de la volonté de s'en détacher. Ainsi, au début de « *Metropolis* », nous avons pu constater un fort attachement de la partie sonore aux images où chaque machine a sa propre sonorité.

En travaillant avec une bande électronique, il est alors possible d'emprunter des sons qui se rapprochent de la réalité sonore du film (les sons « concrets »). Le contraire de cette fonction serait le refus de réalisme, qui consisterait à créer une musique éloignée des sons qui apparaissent dans le film. Cette référence pourrait avoir un certain parallélisme avec le point que nous évoquions précédemment, en comparant la musique réelle et la musique narrative. Une musique narrative ne doit pas forcément être réaliste, car elle peut avoir une couleur très instrumentale.

Ces aspects pourront avoir une interprétation du point de vue des éléments à analyser (surtout subjectif) ou bien encore du point de vue des éléments à traduire et à redimensionner (plus objectif). En résumé, la première vision insistera sur les « points de référence pour le compositeur » ; la deuxième, marquera davantage « les points d'ancrage ».

Ainsi, les « points de référence » pour le compositeur représentent les différents aspects cinématographiques et narratifs qui peuvent donner des références pour la composition (d'une manière interprétative). L'intention est donc bien celle d'être attentif aux éléments clés du langage cinématographique, que le compositeur pourra ensuite réinterpréter d'une manière musicale. Le résultat final consiste alors en une réinterprétation personnelle et musicale de ces éléments. C'est donc en ce sens que nous allons prendre comme base une analyse musique – film, dont les points d'analyse à prendre en considération seront spécifiquement des aspects tels que la forme cinématographique comme le type de nature visuelle du film (texture et couleurs), le type d'interaction désirée entre les sons et les images (simultanées, en contraste ou encore e dialogue).

Ces paramètres influencent directement le rôle qu'acquiert la musique dans la narration du film : souvenons-nous par exemple du rôle de la musique pour décrire et figurer les états psychologiques des personnages. Au contraire, il s'agira d'une musique contextualisant le monde sonore d'une scène comme c'est notamment le cas lorsque le compositeur choisit de réaliser une musique avec des sons industriels pour contextualiser une séquence qui se passe dans une usine.

Par ailleurs, nous étudierons les « points d'ancrage » pour les aspects du film qui apportent des éléments musicaux. S'il est possible d'établir une interprétation plus ou moins commune chez la plupart des compositeurs, nous verrons ici des éléments tels que l'analyse des sources visibles et cachées, le rythme des images ou le type d'atmosphères visuelles, qui auront une importance fondamentale dans la construction de l'esthétique d'un compositeur.

III.2. POINTS DE RÉFÉRENCE POUR LE COMPOSITEUR

Les « points de référence pour le compositeur » sont intimement liés aux paramètres ayant un rôle plus général, ce sont autrement dit des concepts d'importance mineure dans la narration ponctuelle du film. Ces points ont également une grande importance pour l'ensemble film – musique, mais ils sont des paramètres moins précis⁷⁴, dont l'action se situera à une échelle plus grande.

Dans le développement suivant, nous analyserons principalement les différents éléments d'un film donnant lieu à l'interprétation du compositeur, et qui à ce titre, sont « traduits » dans son style de composition. Il s'agit principalement de concepts généraux qui mettent en lumière le rapport entre la musique et les images. En ce sens, ces concepts affectent et touchent la globalité de la partition. Ainsi, si nous devions le comparer à des concepts musicaux, nous parlerions de « grand échelle⁷⁵ ». Ces points de référence se répartissent selon quatre types de rapports (ou de manières de comprendre la conception d'une bande musicale pour un film muet).

- a) Rapport de parallélisme : dans cette catégorie, il s'agit d'analyser les différentes questions sur la nature du rapport existant entre le plan musical et le plan visuel. Le premier choix du compositeur est celui de penser une musique extrêmement liée aux images, ou au contraire, de prendre le parti d'une musique totalement détachée du film. Par exemple, la bande sonore se teintera d'une couleur plus poétique ou onirique si le rapport entre les deux plans est libre, sans aucun rapport de contingence. Au contraire, la musique aura une dimension plus rythmique et redondante si cette correspondance est plus directe, plus étroite. De la même façon, ce rapport de synchronisme possède divers degrés d'attachement. Nous avons vu un synchronisme de type « réaliste » dans les séquences de « *Metropolis* » où il y avait des machines ou des éléments en relation avec le monde industriel. Or, dans la même partition, le compositeur a également utilisé une musique plus libre et détachée pour les séquences développées dans le monde supérieur où habitent les riches ; ce choix donnait précisément la

⁷⁴ Des éléments plus généraux, soit la forme d'une scène cinématographique, soit le type d'atmosphère, ...

⁷⁵ Les éléments qui structurent ou articulent par exemple le film, tels que différents chapitres, séquences, ...

sensation d'être un monde de rêve. Rapport de sens ou de direction : Si précédemment, nous avons analysé le type de parallélisme entre les deux plans, ici nous étudierons le type de rapport ou d'interaction. Cette analyse permet de mettre en évidence les sensations totalement contradictoires dans le comportement général. Sur le plan temporel, nous parlerons de procédés d'anticipation quand le plan sonore anticipe le plan visuel et de procédés de recul quand le plan sonore a pour rôle de donner une référence à un élément ou une situation déjà apparu dans le film.

- b) Rythme audiovisuel : Pour parler du rapport entre le rythme cinématographique et le rythme musical, nous analyserons surtout le type d'échange existant entre les deux plans. En effet, une périodicité ou une concurrence très serrée entre les deux plans, met en place une relation très concordante entre le rythme des plans et la musique. De fait, dans ce cas, nous aurons l'impression d'une relation très mécanique et redondante.
- c) Rapport de substance⁷⁶ : Il s'agit ici de déterminer le type de rapport entre les textures musicales et cinématographiques. Ce rapport, moins évident que les autres, est celui qui s'établit entre la texture musicale et la texture cinématographique, mettant en jeu diverses densités. Par exemple, il y a en général une musique très dense pour un film où il y a une grande abondance de couleurs tandis qu'une musique plus pointilliste sera utilisée si les images sont plus abstraites ou moins compréhensibles.

III.2.1. Points de référence selon un rapport de parallélisme

Pour ce type de référence, nous avons choisi d'analyser le type de paramètres qui trouvent une justification en rapport avec l'image, c'est à dire en les paramètres maintenant un rapport plus ou moins direct avec le mouvement des images.

⁷⁶ Nous utilisons ce concept pour expliquer un travail de rapport ou de correspondance entre matériaux sonores et visuels (tels que le jeu de textures, par exemple).

Nous avons étudié la classification réalisée par Jean-Remy Julien⁷⁷, qui distingue deux types de fonctions attachées aux images : d'une part, une musique ayant un rôle d'accompagnateur et de remplissage des images et d'autre part, une musique ayant une fonction plus indépendante avec le film. Dès lors, il est possible de distinguer des « fonctions illustratives » dans le premier cas et des « fonctions implicatives » dans le deuxième cas :

- a) Fonctions informatives ou de contextualisation⁷⁸ : sous cette catégorie se trouvent les éléments de situation, d'enchaînement et d'identification, qui ont pour fonction de « remplir » les images. Nous parlons ici de musiques qui ne sont pas strictement ancrées aux images mais qui ont un rôle spécifique. Par exemple, ce type de musique est utilisé pour donner une information de type historique ou géographique. Il peut également s'agir d'autres types de référence du même genre mais qui sont attachées à un personnage, c'est-à-dire associant un personnage ou une situation à un son ou un geste musical déterminé. Par exemple, l'utilisation de la musique, dans le film « *Diable, Écoute* » (expliqué dans la quatrième partie) est révélateur de cette fonction de contextualisation : ainsi, nous avons utilisé des sons industriels pour contextualiser une scène qui se situe dans un environnement industriel (un port maritime).
- b) Fonctions descriptives⁷⁹ : Ce type de fonctions relève moins d'un caractère informatif puisqu'il cherche à établir un rapport plus émotionnel aux images, qu'il s'agisse de les compléter ou de les emphatiser. Ces fonctions ont un comportement davantage physique. Parmi les fonctions implicatives, il y a d'une part, une fonction d'accompagnement de tout type de mouvements gestuels dans les images⁸⁰. Il y a, d'autre part, la possibilité de musicaliser l'état d'esprit ou l'état psychologique d'un personnage (interprétation du compositeur),⁸¹ et par là même la possibilité de guider émotionnellement le public.⁸² Il est également possible de réaliser un remplissage des vides et des moments « plats » du film

⁷⁷ JULIEN, Jean-Rémy, op. cit. p. 30

⁷⁸ Basé sur le concept que Jean-Remy Julien appelle fonctions illustratives ou référentielles. Ibid.,

⁷⁹ Basé sur le concept que Jean-Remy Julien appelle fonctions implicatives. op. cit. 35

⁸⁰ Tels que le mouvement d'objets, pour les fonctions cinétiques ou d'orchestration visuelle. op. cit. p 36

⁸¹ Dans les fonctions mélodramatiques, ou d'états psychologiques (spectateur-personnage). Ibid.,

⁸² Basé sur le concept que Jean-Remy Julien appelle fonction phatique ou d'emphase. op. cit. p. 38

(du point de vue cinématographique).⁸³ Toujours dans « *Diable, écoute* », nous avons utilisé une ligne instrumentale très narrative pour décrire l'anxiété et l'angoisse d'une personne qui est sur le point d'être capturée. Cette description sonore n'est pas de type illustratif car les images défilent très lentement tandis que la musique est construite sur un rythme rapide. Ainsi, malgré les rythmes très différents, nous apprécions ce parallélisme au niveau narratif.

Dans les rapports de type synchrone, le compositeur n'est pas obligé de construire un parallélisme strict, il peut également utiliser cette référence compositrice pour chercher l'effet contraire du véritable synchronisme. Par exemple, dans le cas où nous utilisons une fonction de type mélodramatique, il est possible d'utiliser l'effet contraire à l'intention mélodramatique utilisée dans le film, ce qui crée une nouvelle dimension ou un nouvel effet.

III.2.1.1. Fonctions informatives ou de contextualisation

Ces fonctions donnent une nouvelle dimension sonore aux images en leur attribuant des informations complémentaires sur les situations filmiques. Des images émane alors une sorte d'énergie ou d'ombre sonore de la séquence musicalisée, tout en apportant simultanément une fonction informative.

⁸³ Basé sur le concept que Jean-Remy Julien appelle fonctions ludiques, ou de complémentation. op. cit. p. 39

	Définition	Fonction	Relation film- musique	Exemples	Fonction de base
Contextualisation géographique ou temporelle	décor sonore de l'image	la musique semble émaner de l'image	Concordance entre le montage de l'image et le discours sonore.	Références historiques Références géographiques	Accompagne ment
Information des sources visuelles	motifs conducteurs Reconnaissance	-d'un personnage, -d'un environnement	-imaginaire cinéma : - mémoire sonore	Porteur des signifiés Porteur des signifiants	Leitmotiv

Tableau III.2. Types de fonctions informatives ou de contextualisation

Parmi les différents paramètres situant la musique dans un contexte de lieu et d'époque précis, le rôle de l'orchestration, l'harmonie et le type de texture (densité instrumentale) sont essentiels. En effet, l'orchestration est très importante pour les références d'époque ou de lieu du film. Une orchestration Jazz possède une couleur esthétique très différente de celle d'une orchestration classique, et donne donc une référence à certain type de films et de musiques. L'orchestration baroque, quant à elle, a une référence très forte avec les films d'époque. Suivant ce même principe, cette fonction pourra avoir également une fonction de connotation sur le type d'endroit : ainsi une séquence se déroulant dans une église est souvent accompagnée par une musique sacrée.

Au contraire, l'utilisation d'une orchestration de type baroque dans un film actuel produit d'autres types de sensations telles que celles liées à une esthétique cinématographique baroque, comme par exemple la simultanéité des couches narratives, ou bien encore un film ayant des références théâtrales.

Enfin, si nous utilisons des instruments orientaux pour accompagner une scène par exemple, même s'ils s'inscrivent dans une ligne musicale d'esthétique contemporaine, leur utilisation fait irrémédiablement référence à certaines cultures antiques. Nous avons

d'ailleurs un exemple de ce type de travail dans la partie de « *Metropolis* » où Maria raconte aux travailleurs l'histoire de la tour de Babel.

Un autre registre d'information est celui des informations liées à la source sonore, qui déterminent des éléments d'un personnage ou d'un objet. Il s'agit par exemple de tous les éléments annonçant des sons ou des situations avec des sens déterminés, c'est ce que nous appelons habituellement « leitmotivs ». Dans une perspective musicale - sémantique⁸⁴, cette fonction cherche la schématisation et la transformation de certains éléments narratifs filmiques en contexte sonore. De la sorte, elle peut guider d'une manière formelle le spectateur pendant tout le film en fonctionnant soit sur l'identification linéaire soit sur l'identification horizontale de l'évolution d'une même situation au cours du film. C'est également une excellente façon de créer un fil narratif.

Cette référence s'identifie à une musicalisation de l'énergie d'un élément (ou d'un personnage) narrativement important. En effet, l'utilisation d'une même sonorité (si elle échappe au motif typique) peut donner une cohérence et une certaine continuité à un discours musical contemporain de longue durée (1h30 - 2h par exemple). Dans ce contexte, il peut alors s'agir, non seulement de motifs, mais également de certains timbres ou textures qui ont une fonction de rappel mnémosyne d'éléments déjà apparus au cours du film.

Dans la deuxième partie de ce travail, nous avons constaté l'utilisation de cette fonction dans « *Metropolis* » où le compositeur a utilisé des timbres et des instruments concrets pour identifier certaines situations ou personnages (et non pas des motifs mélodiques reconnaissables). Dès lors, ces sonorités étaient composées simultanément de couches qui donnaient à ce leitmotiv ou « voix orchestrée » une dimension plus intéressante que celle habituellement utilisée au cinéma.

III.2.1.2. Fonctions descriptives

Nous parlerons ici principalement de la sonorisation des gestes ou mouvements visibles dans un film, et qui ne sont pas sonores, donnant pourtant du relief à certains éléments du film. Ainsi, cette sonorisation a une logique au moment où cet élément (absence de son) est

⁸⁴ op. cit. , p. 32

doublé musicalement, en l'interprétant pour lui donner une importance narrative ou bien encore ayant une connotation déterminée (par exemple comique). Nous pouvons parler des sonorités accompagnant certains mouvements dans les images, qui ont pour rôle de souligner ou de mettre l'accent sur ce mouvement. C'est notamment le cas lorsque nous voulons insister sur le mouvement d'un personnage dont l'importance narrative est conséquente, en attirant ainsi l'attention sur ce mouvement.

Ce type de fonction attribue dynamique et ampleur à des objets apparus dans les images en agissant comme une espèce d'orchestration des images. Ces divers degrés d'importance de sonorisation sont déterminés en fonction de l'importance de ces éléments dans la narration, ou encore dans l'intention de créer un effet déterminé.

	Définition	Fonction	Relation film-musique	Exemples	Fonction de base
Orchestration des images	Déplacements d'individus, d'objets	musicaliser le mouvement d'un objet	Humains, animaux, véhicules	organisation paramétrique des timbres, mouvements.	
Aspects psychologiques	texte déclamé s'unit à un accompagnement musical	musicaliser des états d'esprit	le compositeur nous fait partager sentiments vécus	préparation et des précautions narratives. des sentiments vécus.	Interprétation musicale
Éléments de complémentarité	Condense tous les problèmes que pose le son synchrone.	(musicaliser des loisirs, de sports, ...)	Redondance audio-visuelle, pas de sons réels.	Pour le compositeur, création dans le but de combler le silence	Fonction de remplissage

Tableau III.3 : Types de fonctions descriptives

Par ailleurs, ce mouvement d'accompagnement des images peut donner l'interprétation psychologique de certains personnages, ce qui a bien entendu des répercussions chez le spectateur. Parfois, ces interprétations servent de véritable anticipation des faits à venir. Elles ont pour fonction d'accentuer chez le spectateur les émotions et les sensations recherchées par le réalisateur du film.

Il faut également prendre en compte le fait que le spectateur peut être confronté à une situation plus neutre, autrement dit à un moment où le film a un certain repos. Il s'agit dans ce cas d'une fonction plutôt pratique qui se substitue aux divers types de relation film – musique, non inclus dans les autres fonctions. Ainsi, elle est surtout basée sur le remplissage des moments vacants du film cherchant à combler le vide d'une action secondaire de la narration filmique (par exemple un spectacle sportif) qui pourra alors acquérir de l'importance avec l'inclusion d'une musique étrangère aux images et qui aura pour rôle d'enrichir la scène initiale.

Le compositeur peut donc profiter de ce cas de figure pour écrire des parties musicales différentes, en contraste avec le reste de sa composition, pour apporter une certaine fraîcheur grâce à une sonorité non encore utilisée dans la partie musicale (par exemple lorsque la partie visuelle ne contient pas trop d'éléments).

III.2.2. Rapport de sens ou de direction

Ce type de référence a principalement pour objet le type de rapport de synchronisme entre le plan visuel et le plan sonore. Le compositeur étudie alors surtout la fluidité et le changement de comportement entre ces deux plans. Il est cependant possible de distinguer des comportements du point de vue de la simultanéité, de l'anticipation du plan sonore sur le plan cinématographique, de l'anticipation du plan cinématographique sur le plan musical, mais aussi de structure parallèle entre ces deux plans :

Type de procédés	Type de jeu	Type de processus
Procédés d'anticipation – recul	=> Convergences- divergences	Parallélisme
		Parallélisme relatif Divergence totale
Procédés sur l'axe vertical	=> Jeux de tension- distension	Tensions harmoniques Évolution de timbre
		- Logique interne - Logique externe
	=> Flux sonore	

Tableau III.4 : Types de rapport de sens ou de direction

III.2.2.1. Procédés d'anticipation – recul : convergences- divergences

Ce type de référence analyse les rapports et les effets se produisant quand l'un des deux plans (visuel ou sonore) anticipe le second. Le travail des relations entre convergences et divergences peut avoir un rôle primordial en utilisant toutes les relations possibles entre musique et image. Entre les diverses possibilités, nous pouvons explorer:

- a) Le passage du parallélisme à la divergence totale, ou tout type de changement dans le type de parallélisme, ce qui provoque divers effets en créant un décalage progressif. Par exemple, le passage d'un effet très réel à un effet teinté d'onirisme.

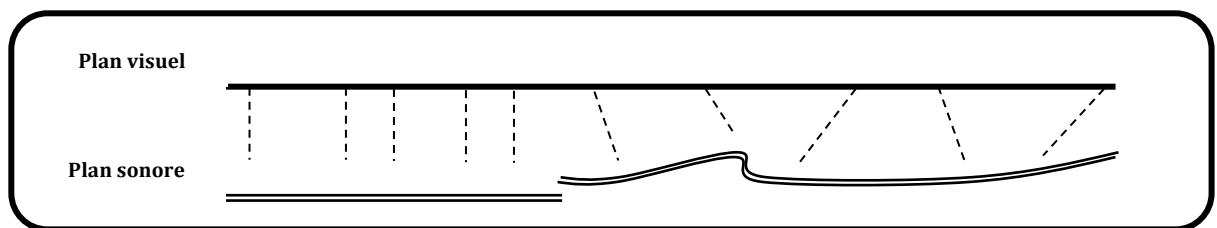


Figure III.1 : Graphique du passage du parallélisme à la divergence totale

- b) Dans le schéma ci-dessus, nous constatons que les deux plans sont d'abord parallèles (les lignes pointillées étant parfaitement verticales), puis progressivement, alors que la musique progresse, nous remarquons les différences entre les points de coïncidence reliant les deux plans (lignes pointillées moins verticales).
- c) Utilisation de la convergence. Ce type d'utilisation est plus en relation avec la source visuelle. Une vraie convergence entre les deux plans participe donc à la sonorisation ou à l'accentuation des sons évoqués dans les images. En outre, la convergence permet la sonorisation des objets non sonores qui au niveau narratif peuvent avoir une énergie sonore importante.

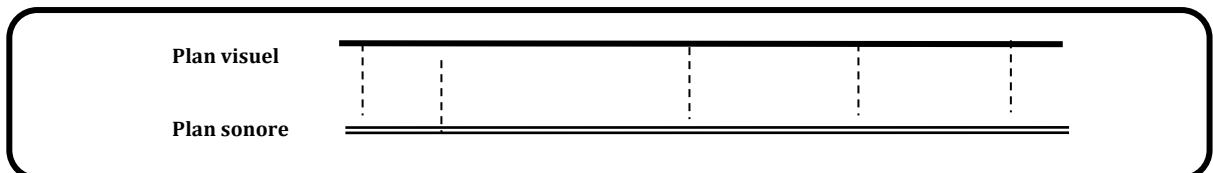


Figure III.2 : Convergence totale

- d) Le schéma ci-dessous serait un exemple de coïncidence entre les deux plans, créant une sonorisation du plan visuel (lignes pointillées totalement verticales).

- e) La divergence totale est le cas de figure où la partie musicale ne correspond absolument pas avec l'atmosphère du film. C'est notamment le cas par exemple, lorsqu'un contraste fort se crée entre des images très chaotiques et une atmosphère musicale statique et intériorisée. Il y a une distinction entre la divergence totale et une mise en parallèle des deux plans pas très synchronisés car l'emploi de la divergence se réfère surtout à une absence totale de connexion entre les deux plans.

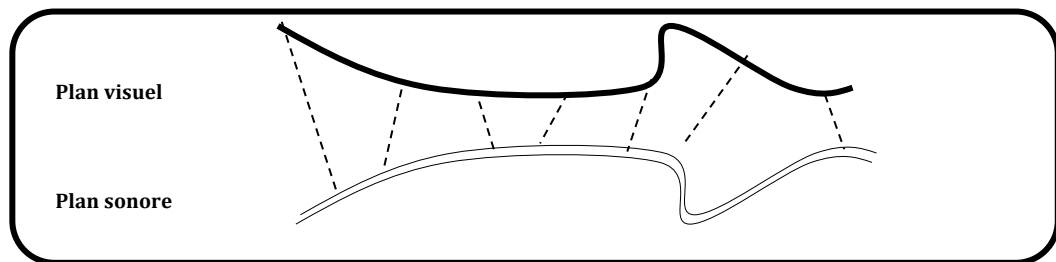


Figure III.3 : Graphique symbolisant la divergence totale

- f) Dans ce schéma, nous pouvons voir qu'il n'y a pas de lignes verticales, ce qui signifie qu'il n'y a pas de coïncidence exacte entre les deux lignes. Il a cependant des sonorisations décalées qui donnent l'impression d'échos ou d'anticipations, conférant à l'ensemble un résultat plus artistique et moins réaliste.
- g) Il existe également un exemple intermédiaire entre ces deux exemples, où du point de vue de la relation entre les images et la musique, il y a une certaine indépendance. L'idée la plus importante de cette relation de concordance réside sans doute dans le point du timbre. Un exemple de cet emploi est celui mettant en place des atmosphères, avec par exemple une concordance avec le caractère de la scène. Dans la deuxième scène de la partition de « *Metropolis* », il y a des sons aériens en relation avec le monde supérieur, mais avec un rythme totalement différent. Nous pouvons parler ici d'une relation de demi-convergence.

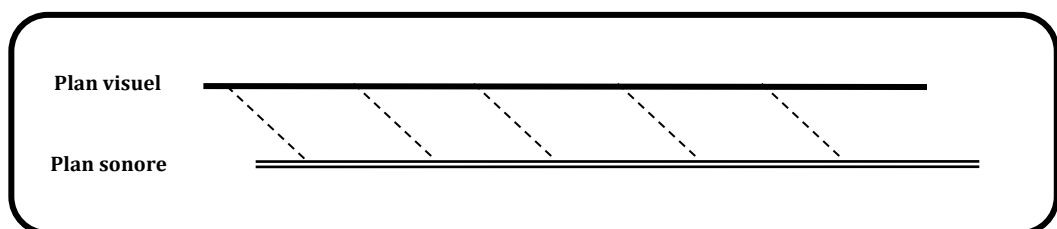


Figure III.4 : Graphique symbolisant la convergence / demi-convergence

- h) Un autre type de rapport possible entre les plans est celui du mouvement d'anticipation du plan sonore sur le plan visuel. Il s'agit là des stratégies que peut mettre en place le compositeur afin de confronter le spectateur à une nouvelle situation, ou bien encore pour le guider en l'informant qu'une certaine situation va se répéter.
- i) Par contre, dans les procédés de recul, à savoir lorsque la partie musicale jouée est en léger décalage avec la partie visuelle, la scène a un comportement, ce qui produit un effet d'écho ou un effet spatial des bruits diégétiques. Ce procédé sert à accroître, par exemple, la sensation de surprise du spectateur (en ajoutant les sons ultérieurement).
- j) Directionnalité en parallèle (commune ou contraire). Un autre type d'emploi est celui d'un parallélisme entre les deux plans, c'est-à-dire une « vectorisation » parallèle. Cet accompagnement peut se faire d'une manière totalement parallèle, chaque plan ayant une direction « positive⁸⁵ », ou encore une directionnalité commune mais avec des polarités opposées. Un plan peut ainsi avoir une vectorisation « positive », et l'autre plan une vectorisation négative, mais l'évolution des deux plans se fait en parallèle et est perçue comme une seule entité. Nous aurons un exemple de deux plans avec une même directionnalité dans la musique que nous avons réalisée pour le film *Plus Tard*, présenté dans la quatrième partie. Ici (*Plus Tard* d'Eric Oriot), nous avons un film qui commence avec des images très claires, et qui se dénaturent d'une manière progressive. Également, la musique que nous avons composée aura une directionnalité similaire, comportant des éléments musicaux qui se dénaturent vers la fin du film. D'un autre côté, nous aurons un exemple de deux directionnalités opposées dans le film *Entr'acte*, également présenté dans la quatrième partie. Dans la deuxième partie du film, il y a dans les images un *accelerando* progressif qui correspondra musicalement aux éléments musicaux qui « descellerent ».

⁸⁵ « Positive » comme vectorisation va se référer surtout à un type de directionnalité en *crescendo*, qui va avoir par exemple, une direction croissante.

III.2.2.2. Procédés sur l'axe vertical

Ce point traite surtout les différents procédés articulant le discours en tant que masse sonore et visuelle. Nous analyserons d'une part, comment les différentes techniques de composition peuvent enrichir et compléter les images et la narration du film (jeu de tension – détente), et d'autre part, comment il est possible de transformer musicalement ce flux et cette énergie des images. Nous analyserons les jeux de tension – distension pour nous référer aux concepts d'imprédictibilité (rythme de continuité), quotidienneté et accumulation.

Cette manière de comprendre les variations de tension – détente, est intimement reliée à ce que nous appelons « flux sonore », entendu comme la relation de comportement entre le plan visuel et sonore. Pour Michel Chion, le parallélisme entre ces deux plans peut avoir un comportement de « logique interne » ou de « logique externe »⁸⁶. En effet selon lui, la « logique interne » se produit lorsque les deux plans se comportent d'une manière linéaire, connectés entre eux et sans aucune coupure. La « logique externe », quant à elle, a un comportement discontinu, plus abrupt. Selon Chion, la logique interne est plus proche d'une relation poétique entre images et musique, et celle interne correspond davantage aux scènes typiques du cinéma d'action.

Matalon, lui, ne parle pas à proprement dit de ces différences de comportement, mais souligne le passage d'une musique avec beaucoup de mouvement à une musique plus statique. Il appelle cette technique de passage d'une section à une autre contrastante le « basculement ». Entre les paramètres qui vont conditionner un jeu de tension – détente, il y a :

- a) Effectif instrumental (changement de densité instrumentale) : quand la connexion entre le changement de densité instrumentale et les images du film est justifiée. Ce rapport peut être effectué selon deux concepts : un premier rapport avec la texture, si nous faisons coïncider la texture cinématographique avec une texture similaire dans la musique. Par exemple, si nous arrivons dans le film à une séquence où les images sont moins chargées, et que nous voulons accentuer ce changement de densité cinématographique avec la musique, le compositeur choisira de passer à une musique moins chargée. Il existe un second rapport selon le type de narration : si par

⁸⁶ CHION, Michel. op. cit. p. 29

exemple, nous voulons lier l'arrivée d'une trame narrative moins complexe (par exemple, la résolution d'un problème dans le film) à une densité musicale mineure. Afin d'obtenir des résultats musicaux moins conventionnels, nous pouvons faire ce type de travail mais dans une direction inverse. Il s'agit alors de mettre en place par exemple une masse instrumentale majeure avec une densité visuelle mineure.

- b) Orchestration : il faut également prendre en compte la densité au niveau de la couleur instrumentale afin de se référer au jeu instrumental. Par exemple, un mélange de sonorités inhabituelles peut provoquer une tension à l'écoute. De la même façon, l'utilisation d'une couleur instrumentale plus conventionnelle fournit moins d'informations additionnelles au résultat audiovisuel final. Par exemple, si une séquence cinématographique est accompagnée musicalement de sonorités très ambiguës (ou bien que le public ne parvient pas à reconnaître), il se crée une certaine instabilité. En outre, si une scène est accompagnée par une musique avec une couleur plus habituelle, il n'y a pas de charge informative additionnelle⁸⁷ puisqu'il s'agit de fait d'une musique strictement accompagnante : nous pourrions parler ici d'une convergence ou d'une divergence à un niveau de couleur instrumentale.
- c) Parcours harmonique (changement de la direction harmonique) : de la même manière que dans la composition classique, nous pensons à différents points d'arrivée harmoniques (ou cadences). Il est également possible de provoquer ces ruptures dans un usage plus contemporain de la musique en modifiant par exemple le champ harmonique ou la prédictibilité du passage. Une cadence évitée par exemple (c'est-à-dire une continuation harmonique non prévisible), favorable à la musique avec les images interrompues procurera une sensation de tension (et donc de rupture). Au contraire, plusieurs séquences cinématographiques liées à la même musique et au même parcours harmonique, donnera une sensation d'unité, même si le changement de contexte ou de situation dans le film est évident.
- d) Écriture musicale (ou contrepoint) : il s'agit là d'un type d'écriture créant un moment de tension à l'instar de figures qui n'ont pas une régularité comme par exemple des éléments très arhythmiques, ou n'ont pas, au contraire, de modèle principal. Dans ce cas, une musique qui se déploie toujours sous le même modèle

⁸⁷ C'est-à-dire que la musique va renforcer (du point de vue informatif) les images, sans leur donner une information ou une signification différente.

rythmique, produit une sensation de quotidienneté ou de monotonie. Par contre, une musique plus arythmique donne une certaine ambiguïté au résultat audiovisuel.

- e) Jeu des nuances : Il y a également pour l'orchestration, ainsi que pour les différents timbres employés, une forte influence dans l'usage des nuances. Plus encore que dans l'utilisation des degrés d'intensité, le jeu de nuances a également une importance au niveau de la continuité ou de la discontinuité. Il y a ainsi une tension majeure si la succession des nuances est imprévisible, comme cela peut être le cas par exemple, lors du passage de *ff* à *p* dans une même séquence. De même, la tension majeure est conditionnée par un changement de paramètres non simultané entre les deux plans : par exemple, un changement de nuances subito dans une même séquence cinématographique.

III.2.3. Rythme audiovisuel : Rapport entre rythme cinématographique et rythme musical

Nous allons nous référer ici aux coupures qui permettent de tisser des relations et des rapports singuliers entre image et musique, et qui se réfèrent surtout aux éléments du langage musical. Ces aspects ont surtout le rôle d'associer certains éléments du film avec des aspects musicaux, en créant dans ce cas, ce type de rapport (même s'il n'avait pas été pensé de cette manière initialement).

Ces références présentent l'avantage de faire en sorte que la musique n'est pas trop influencée par les images (en donnant une forme musicale pas trop claire et segmentée), en apportant une logique musique – film plus claire et cohérente.

	Critères musicaux	Critères cinématographiques
Relations horizontales	les rapports rythmiques	Rythme des plans
Relations verticales	tensions harmoniques	Composition de l'image.
Superposition	compositions polyphoniques ⁸⁸	Superposition de lignes narratives.
Changements texture / lumières	modulations d'énergies sonores	Changement de texture ou de couleur.

Tableau III.5 : Rapports entre rythme musical et rythme cinématographique

Le rythme audiovisuel selon un comportement horizontal est perçu comme de la simultanéité, car il y a un rapport entre ce qu'est un modèle (patron) rythmique dans la partie musicale et le rythme de montage cinématographique. Parmi les paramètres possibles à suivre :

- a) D'une part, nous parlons d'un parallélisme total entre le rythme de plans et le rythme musical lorsqu'autrement dit la musique a un comportement très identique à celui des images.
- b) D'autre part, un parallélisme non exact entre les rythmes des deux plans, mais donnant une imitation ou caractérisation de ce rythme dans la partie musicale. Par exemple, une séquence cinématographique ayant un rythme rapide de montage constant et très régulier accompagnée d'une ligne musicale non pas en synchronie, mais avec un rythme d'imitation.
- c) Enfin, pas de rapport entre les deux rythmes, afin de ne pas être trop redondant dans les images, si nous voulons surtout garder certains moments de redondance entre les deux plans pour d'autres moments du film.

Un autre genre de rapport audiovisuel est celui de type vertical. L'équivalent cinématographique d'une tension harmonique, ou d'un point de tension dans une partition correspond ainsi à celui d'une tension dans la narration d'un film. Une tension cinématographique déterminée pourrait correspondre à un moment tendu dans la narration :

⁸⁸ Des lignes musicales indépendantes qui se succèdent en même temps.

par exemple, lorsque dans un film la simultanéité des trames narratives provoque un conflit tout en conservant l'apparence d'une harmonie tendue créée par l'accumulation de voix mélodieuses.

Par ailleurs, l'accumulation d'images créant une certaine dissonance visuelle⁸⁹ peut s'accompagner d'un équivalent avec une tension harmonique. Par dissonance visuelle, nous entendons l'apparition dans le film d'un élément totalement étranger aux images provoquant une certaine sensation de malaise ou d'étonnement chez le spectateur, et qui pourrait avoir une équivalence notamment dans l'utilisation d'un accord étrange, ou dissonant dans une harmonie claire.

Une polyphonie sonore composée d'une superposition de lignes musicales peut également trouver son équivalent dans le cinéma avec la superposition de différentes lignes narratives. Elle peut ensuite être renforcée et amplifiée par cette simultanéité dans les deux plans. De même, dans un film, la résolution d'un conflit et la simplification d'une trame narrative complexe peut se traduire musicalement par le passage d'une section dominée par différentes lignes musicales jusqu'à atteindre une autre section où il n'y a qu'une seule ligne musicale, à la manière d'un *recitativo*.

Relevant d'une importance vitale dans le cinéma, l'utilisation de filtres de couleurs et de textures cinématographiques peut également trouver un parallélisme avec des textures musicales, composées de :

- a) Différentes couches sonores : chaque couche ayant des caractéristiques différentes en composant des textures sonores plus ou moins complexes, ou très hétérogènes, avec également des images dans une composition non classique.
- b) Différents modes de jeu : le changement du mode de jeu d'un instrument ou de l'ensemble des instruments a une forte influence sur la couleur générale de la partie sonore, en étroit rapport avec la tonalité ou la texture cinématographique.
- c) Contraste de nuances : un changement contrasté des nuances générales de la partie sonore a une répercussion certaine sur la perception générale. Par exemple, un changement très contrasté ou abrupt de l'ensemble sonore aura forcément une

⁸⁹ Nous entendons par « dissonance visuelle » la présence d'éléments visuels se situant à des niveaux de signification très différents les uns des autres, possédant une valeur esthétique ou informative.

influence sur la réception des images. Dans ce cas, ce changement au niveau des images peut se produire par un changement de séquence ou par un effet sonore physique, réalisant d'une part un effet « surprise » qui altère la perception du spectateur et d'autre part, produisant une certaine « relaxation », par rapport à une section avec des nuances *forte* par exemple.

- d) Superposition de vitesses ou de tempos à différents niveaux d'écoute où chaque couche a une vitesse d'action différente, produisant ici un effet « complexe ». Ce type de texture pourrait avoir son équivalent au plan visuel dans une superposition d'images (plutôt que dans une superposition de lignes narratives) et cet effet peut produire, sur le plan sonore et visuel, une sensation de malaise ou « d'étrangeté ».

III.2.4. Rapport de substance: rapport entre textures musicales et montage cinématographique

Si nous avons parlé précédemment des éléments musicaux qui peuvent influencer la perception des images, nous allons maintenant analyser les éléments cinématographiques qui peuvent avoir une influence sur la composition de la partie sonore, et qui auront des équivalences avec la partie musicale tel que type d'unité filmique, caractéristiques, fonction dans le rapport image – film et équivalent musical, ponctués dans le tableau ci-dessous.

D'après cette classification, il est possible d'établir une hiérarchie entre les différentes unités cinématographiques, de la plus grande à la plus petite : blocs génériques, bloc séquence, bloc transition, bloc plan et bloc continu.

Type d'unité filmique	Caractéristiques	Fonction dans le rapport image - film	Équivalent musical
Blocs génériques.	Pour l'entrée, fin ou enchaînement du générique du film.	<i>Fonction statique</i> , ou qui anticipe des matériaux à apparaître dans le film.	Prologue, introduction, coda,...
Bloc séquence.	Total ou partiel, développement d'une séquence.	Définit une scène ou une séquence, en appelant à une unité de narration.	Matériaux musicaux assez uniformes.
Bloc de transition.	Généralement athématique et bref.	Séquence de transition entre deux parties ou séquences.	Section de transition.
Bloc – plan.	Généralement athématique et bref.	Type de séquence qui a la durée minimale possible, car elle a la durée d'un plan [Petites structures].	Motif musical, ou cellule minimale de signification.
Bloc continu.	Nous pouvons le trouver d'une manière singulière dans des films des années 30.	Différentes séquences du film, perçues comme une seule unité narrative. [Atmosphères continuum]	Atmosphères sonores.

Tableau III.6. Rapport entre types de textures musicales et montage cinématographique

En commençant par les blocs génériques, nous analyserons les différentes parties du film destinées à donner des informations sur la réalisation du film, souvent situées au début ou à la fin du film. Dans ce bloc, nous trouvons également des intertitres (ou cartons) pendant le film indiquant le passage aux différents chapitres, des explications historiques, des références littéraires ... Il existe pourtant, globalement, trois types de génériques principaux :

- a) Présentation du film, avec les noms des acteurs, réalisateurs ... qui servent d'introduction.
- b) Générique de fin du film, soit juste le titrage de « Fin » du film (dans les films plus anciens), ou avec toutes les informations sur l'équipe du film tel que nous pouvons voir dans les films plus récents.
- c) Des cartons peuvent apparaître pendant le film, avec les objectifs suivants :
- d) Séparation de différents chapitres du film.

- e) Réalisation d'une explication dans le film sans utiliser une voix « off » d'un narrateur.
- f) Usage de références littéraires, telles qu'un texte littéraire sur lequel est basé le film, une poésie, etc.

Nous entendons par bloc sonore la séquence classique du cinéma où il y a alternance de plans, mais toujours dans le même « fragment cinématographique », avec un ensemble de plans au même contenu cinématographique. Du point de vue musical, l'équivalent plus logique serait une longue phrase ou l'emploi d'un seul type de textures sonores, sachant que chaque compositeur possède sa propre esthétique.

Pour l'ensemble des plans définissant une transition entre différentes séquences cinématographiques, la séquence (ou bloc) de transition a un rôle de transition dans l'ensemble du film. Pour la partie musicale, nous pourrions imaginer principalement deux types de fonctions : une musique qui accentue cette transition d'une part, ou une musique qui prolonge ou anticipe les autres matériaux sonores d'autre part.

Par bloc-plan, nous entendons la séquence cinématographique très courte et composée d'un seul plan. Nous n'incluons pas ici le plan – séquence⁹⁰ (la séquence qui n'est composée que d'un seul plan), parce qu'elle serait incluse (au niveau des fonctionnalités) dans le bloc-séquence⁹¹. Pourtant ici, il serait l'équivalent d'un motif musical très court, mais avec le contenu sonore nécessaire pour transmettre un minimum d'information. Ce type de plan peut se trouver dans un contexte cinématographique très chargé d'informations, fréquemment dans des séquences qui décrivent un cauchemar, une sensation d'angoisse ... Dès lors au niveau musical, il y a un certain intérêt à reproduire cette fragmentation du contenu filmique dans la musique, car il crée alors une sensation de fragmentation musicale parallèlement aux images. Une autre possibilité de « référence » consiste à écrire une seule musique pour l'ensemble des images, mais cela peut transmettre dynamisme et incommodité.

⁹⁰ Le plan-séquence se réfère à un type de plan cinématographique, qui peut s'articuler comme une séquence relativement courte.

⁹¹ Par bloc-séquence, nous entendons un ensemble de plans qui se comportent comme une seule séquence.

Il s'agit du type de bloc d'une longue durée, qu'inclut une longue séquence et donc d'un long passage cinématographique. Un équivalent sonore de ces caractéristiques est ce que nous appelons une « atmosphère sonore ».

III.3. POINTS D'ANCRAGE

Concernant les paramètres de référence, nous avons évoqué des paramètres ou des éléments cinématographiques liés à l'accompagnement musical, avec pour objectif de donner au compositeur un minimum d'information pour pouvoir réaliser une interprétation musicale de ces éléments afin de les adapter à son style de composition. Dès lors, cette analyse, puisqu'il s'agit d'une translation des aspects visuels en caractères musicaux, est donc une interprétation plus technique que les paramètres de référence.

Dans cette partie dédiée aux points d'ancrage, nous ne traiterons pas les aspects liés à l'interprétation et nous analyserons les points plus techniques laissant un rôle moins important à l'interprétation. Du point de vue des « points d'ancrage », nous pouvons distinguer trois types de communication cinématographique : le niveau communicatif, le niveau esthétique et le niveau perceptif.

	Point de vue du film	Point de vue de la musique
Niveau Communicatif	Tous les éléments qui ont comme objectif le film comme message	Tous les éléments de la partie sonore qui donnent une information auditive sur le film.
Niveau Fonctionnel	Éléments reliés au film en tant qu'un art.	Éléments musicaux qui vont compléter l'information esthétique du film. ⁹²

Tableau III.7 : Niveaux de communication

⁹² LEXMANN, Juraj. « Film Music Theory », Peter Lang GmbH, Frankfurt 2006, p. 42 - 55

Dans un premier temps, nous nous référons au niveau communicatif pour étudier les points d'ancrage qui sont purement informatifs. Pour ces éléments sonores, nous parlons par exemple des éléments type « bruit » qui apportent une information précise sur un élément du film, comme par exemple, le contexte sonore (en « off ») d'un endroit du film. Dans ce cas, des sons fournissent une information expressive ou relative aux images. Cette information peut être contradictoire, c'est-à-dire avoir un résultat final plus puissant si l'information est contrastante.

Le niveau fonctionnel définit, quant à lui, les différents paramètres de perception esthétiques de l'ensemble film-musique. Il se réfère surtout au type de comportement global et au résultat final de l'ensemble film-musique. Par exemple, un film dans lequel le plan sonore n'est pas musical parce qu'il est composé surtout de son « ambiance », provoque une perception sonore beaucoup plus réaliste et crue que s'il s'agissait d'un film dans lequel, dans de nombreuses séquences, nous n'entendons pas les bruits d'ambiance, n'écoulant qu'une musique parallèle. Pourtant, si ce niveau requiert initialement un choix subjectif (c'est-à-dire, le choix du type d'accompagnement sonore), une fois le choix fait, le rapport entre les deux plans est plutôt d'ordre objectif. De fait, la musique peut apporter ou non une information extérieure aux images. En effet, elle donne une information plus marquée si le plan musical se charge d'éléments et de textures qui ne se correspondent pas strictement à la matière des images.

III.3.1. Points d'ancrage au niveau communicatif

Si dans une partition, toutes les notes obéissent finalement à une logique d'ensemble, attribuée par la forme musicale, cette logique peut aussi se retrouver dans l'ensemble des éléments cinématographiques. Ainsi, l'ensemble des deux plans est perçu comme un ensemble compositionnel et il crée une structure où il y a toujours une question d'équilibre entre le plan visuel et le plan sonore. Il y a parfois des moments où le plan sonore acquiert plus d'importance, et d'autres, où le plan visuel est le plus important narrativement.

Dès lors, pour analyser les paramètres capables de mesurer comment est construit le discours parallèle entre les plans visuels et sonores, il faut distinguer quatre catégories distinctes, telles que décrites par B. Melier :

- a) Du point de vue de l'axe de l'espace (selon le cadre de l'image).

- b) Du point de vue de l'ordonnance des événements pendant la durée du film.
- c) Du point de vue des divers mondes cinématographiques (qui affecte, et qui est en rapport étroit avec la simultanéité entre plan sonore et plan visuel).
- d) Du point de vue des différentes combinaisons et passages entre les mondes, ce qui donne en même temps une nouvelle dimension.⁹³

Axe de l'espace	-Source visible -Source cachée	Coïncidence point d'écoute - point de vue - Non - coïncidence	-Hors cadre -Hors champ -position dans le cadre
Axe du temps	<u>L'image</u> donne certains rythmes (ou pas rythme)	Le <u>son</u> a une grande responsabilité en matière de rythme (ou rythmes humains).	-Synchronisme -Décalage -Rythme
Axe des mondes	4 types :	Monde diégétique Mondes intérieurs Mondes imaginaires Monde de la production matérielle	Monde où vivent les personnages Dans la pensée, mondes psychologiques Endroits mystérieux et cachés -Générique -Tournage, -Post-production
Métamorphoses entre les 3 axes	Mélange et les proportions des 3 axes	Précédents entraîne des modifications de la perception	Métamorphoses vers le : -in -off

Tableau III.8 : Tableau des différents points d'ancrage⁹⁴

⁹³ MELIER B., Documentation en ligne, www.maaav.fr/documents/MusiqueAuCinema.pdf, p. 8-9, dernière consultation le 18/09/2015

⁹⁴ Table de la documentation en ligne donnée par B. Melier, op. cit. p. 8-9

L'axe de l'espace se réfère au cadre cinématographique où tous les éléments se déroulent dans le cadre de l'action du film. Dans une première approche, nous verrons si la source sonore est visible ou pas, notamment en constatant si elle est présente dans l'action du film, ou bien si, au contraire elle se situe en-dehors du cadre d'action (action en « off »). Ces deux types de comportement du son avec les images ont deux paramètres principaux : la coïncidence ou non – coïncidence entre les deux plans.

En outre, les différentes positions des objets dans le cadre cinématographique fournissent d'autres types d'information, tels que sa position dans le cadre (au niveau des nuances et de la présence sonore). Il est alors possible de jouer avec la position et le déplacement des objets pendant son apparition dans le cadre cinématographique.

Un autre point d'ancrage très important est bien entendu celui de l'axe du temps qui correspond principalement à la structure dont les différents éléments cinématographiques sont ordonnés pendant le film : de la durée et l'ordonnance des différentes parties du film, en passant par le rythme des plans. D'une certaine manière, cette structure filmique a une influence sur la partie musicale, qui n'est pas forcément articulée avec la même structure que le film. Afin de comprendre comment cette structure cinématographique peut servir de point d'ancrage pour la composition musicale, nous analyserons certains aspects :

- a) Le rythme des plans : montage invisible ou montage virtuose.
- b) La structure générale du film : structure très articulée ou au contraire perçue comme une longue ligne cinématographique.

Par « axe des mondes », nous entendons les différents mondes qui ont lieu dans le langage cinématographique tels que le monde réel, le monde de rêves, le monde intérieur (ou psychologique), etc.

Musicalement, il existe une tendance à utiliser des sons plus proches du réel dans des moments du film se déroulant dans le monde réel, tandis que la bande sonore est pensée comme moins réelle et plus musicale pour une séquence de rêves ou d'imagination d'un personnage.

Un dernier aspect est celui des mouvements entre les différents paramètres ou modes, tel que nous pouvons les trouver par exemple dans le passage d'une action se déroulant

dans le cadre cinématographique puis qui sort du cadre en se transformant en voix « off ». Un autre type de passage est celui de la transformation d'un monde réel en un monde imaginaire, et vice et versa.

Ces changements ont souvent des répercussions sur le plan sonore car malgré la composition d'une bande musicale, un changement de monde sonore ou d'un élément extérieur qui s'incorpore dans les images sera entendu.

III.3.2. Points d'ancrage au fonctionnel

Les points d'ancrage au niveau fonctionnel concernent avant tout une référence sonore, c'est-à-dire, par exemple un synchronisme exact (et donc esthétiquement, une vision plus illustrative), ou bien encore une indépendance totale entre les deux plans (et une qualité esthétique de type « poétique »).

Même si le point de départ est la référence sonore, il existe des points de connexion du point de vue du langage cinématographique, ainsi que des références au niveau artistique :

« Les images vont sécréter leur propre structure. Il existe entre le temps que dure un plan et la vitesse des événements saisis à l'intérieur, une relation que l'on peut qualifier de dynamique. [...]. Fano établit une sorte de catalogue dans lequel sont recensées les catégories de temps qui bouge de façon très marquée [...]. Totalement figé comme dans le très long plan d'une chouette qui donne une sensation parfaite d'immobilité ». ⁹⁵

De fait, il y a un premier usage fondé totalement sur le montage musical, au comportement très parallèle et exact entre les deux plans. Dans un second temps, nous analyserons d'autres usages où le rapport entre les deux plans sera balancé et en constant mouvement. Enfin, nous étudierons le parallélisme entre une narration cinématographique et une narration

⁹⁵ MARI, Jean-Claude Mari. op. cit. p. 36

musicale, mais non illustrative. Il y aura alors une connexion de type informative entre les deux plans.

<p>Usage extrême du parallélisme entre image et son.</p>	<p>- Articulation exacte entre son et mouvement - Articulation exacte entre son et action</p>	<p>- Image se plie aux exigences du son - Le son se plie aux exigences de l'image Ponctue en créant des effets - comiques, - horreur - angoisse</p>
<p>Les usages courants</p>	<p>Orchestration du film Remplissage sonore</p>	<p>- Remplacer les dialogues par la musique, envahir la scène - Souligne l'action et commente</p>
<p>Autres relations – Effet synesthésie</p>	<p>Correspondance parfaite son-image Narration double</p>	<p>Voix off : - Prise de pouvoir du texte sur l'image - Infos d'heure, ...</p>

Tableau III.9 : Points d'ancrage au niveau esthétique⁹⁶

Dans ce premier type de travail, si nous faisons un usage très strict des différents points d'ancrage du rapport entre image et musique, nous aurons deux types d'effet :

- a) Une articulation exacte entre son et mouvement pour se référer à une doublure littérale de la partie musicale sur la visuelle.
- b) Une articulation exacte entre son et action pour se référer à des images qui sont totalement calées à la musique et au rythme du film.

Ces deux effets sont utiles et importants dans des moments précis soit pour créer une sensation de mécanisme et d'exactitude (très redondante), soit pour créer certains effets comiques ou sarcastiques.

Dans un deuxième degré de cette utilisation du niveau esthétique, il y a un rapport entre les deux plans moins stricts:

⁹⁶ Basé sur les concepts de B. Melier, op. cit. p. 9

- a) Orchestration du film⁹⁷ : quand la musique a un rôle important dans le film, en remplaçant par exemple les dialogues du film, ou des lignes musicales narrativement très descriptives.
- b) Remplissage sonore : quand la musique a le rôle d'accompagner les images en tant que commentaire musical, sans influencer sur la partie cinématographique.

Entre autres correspondances, il faut noter celles qui correspondent à une narration double. Autrement dit, nous parlons de différents types de narrations complémentaires à la principale, telles que la voix « off », ou les voix de commentaires donnant une information extérieure à celle contenues initialement dans les images (liée ou indépendante).

Parmi d'autres types d'informations additionnelles, nous pouvons avoir une prise de pouvoir du texte sur l'image, avec dans ce cas une musique dont la fonction est clairement poétique ou extramusicale.

⁹⁷ Pour se référer au niveau esthétique d'une musique qui n'illustre pas le film, mais qui le donne une certaine doublure.

QUATRIÈME PARTIE

INCIDENCES ARTISTIQUES : ANALYSE DES PARTITIONS PERSONNELLES POUR FILM ET MUSIQUE

IV

INCIDENCES ARTISTIQUES : ANALYSE DES PARTITIONS PERSONNELLES POUR FILM ET MUSIQUE

Nous allons analyser quatre compositions réalisées pour des films, composées au cours des différentes étapes de ce travail. En effet, ces quatre projets artistiques comportent des approches sur le rapport entre film et musique. Autrement dit dans chaque projet, nous avons des films et des types de travail très différents et hétérogènes. De la même façon que nous avons abordé la troisième partie, les différents points d'ancrage et de références à étudier dans chaque projet dépendent du type de rapport ou de communication⁹⁸. En ce sens, nous avons de fait, une analyse du rapport film – musique large, comprenant des travaux de « sonorisation », ou de réinterprétation sonore des éléments cinématographiques, dans le film *Plus Tard* d'Eric ORIOT (1998) ; puis la réalisation d'un travail sonore très narratif et parallèle avec la narration du film (non illustratif), dans le film *9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra* de Robert FLOREY et Slavko VORKAPICH (1928) ; une réinterprétation musicale des concepts esthétiques dans le film *Entracte*, de René CLAIR ; et pour finir la musique comme narrateur ou voix « off », dans le film *Diable, Écoute*, de Clio SIMON.

Deux films appartiennent au cinéma muet; ce sont des films expérimentaux des années 20, tandis que les deux autres films appartiennent à l'époque contemporaine. La différence entre ces deux films contemporains est que « *Plus Tard* » fit partie d'un projet d'atelier consistant à composer une musique différente de celle de la création, où il n'y avait pas de collaboration avec le réalisateur (lequel a découvert la nouvelle musique au moment même de la création). L'approche du film *Diable, Écoute*, toujours contemporain, a été différente. En effet, ici la composition musicale a été commencée avant la production du film. En

⁹⁸ En référence aux types de combinaisons audiovisuelles proposées par Jean-François JOST. JOST, François, « Approche natarrologique des combinaisons audio-visuelles », *Vibrations – Musiques médias sociétés no 4 : Les musiques des films*, 1987, p. 42-44

revanche, il y a eu une collaboration très étroite avec la réalisatrice, en interprétant ses idées d'une manière musicale avant le tournage du film.

Il y a pourtant une différence au niveau du type de travail, dans le sens où la contraposition : INTERPRÉTATION / COLLABORATION, concernant le premier film est une interprétation « non officielle » des images du film, et appuyée sur le discours cinématographique. Au contraire, le travail réalisé pour le deuxième film d'une interprétation non pas construite sur le discours visuel, mais bien en collaboration étroite avec la réalisatrice du film.

Par ailleurs, il y a également une différence de travail et de conception entre les deux films réalisés à l'époque du cinéma muet. En effet, ces deux films ont nécessité deux approches différentes: le premier est basé sur une conception linéaire et narrative, ce qui correspond à un film assez classique dans la narration (bien qu'il soit également expérimental du point de vue du montage cinématographique). Le deuxième film a, quant à lui, une trame narrative beaucoup moins évidente, et est composé de tableaux cinématographiques, a priori pas très connectés et logiques entre eux.

IV.1. « *PLUS TARD* », D'ERIC ORIOT : CONFRONTATION PARTITION SONORE / MUSIQUE D'ACCOMPAGNEMENT

Ce film est le premier des quatre projets personnels analysés dans cette recherche, et il fit partie de l'atelier de composition « *In Vivo Video* », réalisé par l'académie Ircam-Manifeste en 2013, où nous avons eu l'occasion de réaliser une nouvelle musique pour une production du Fresnoy⁹⁹ : le film « *Plus Tard* » d'Eric Oriot, réalisé en 1998.

Après un temps de recherche, et après avoir apporté les premières conclusions analytiques, l'idée pour ce film était de réaliser une musique qui accompagnait les images sans trop interférer avec la narration du film. Ce film en noir et blanc réalisé en 1998 est une réadaptation du mythe de Sisyphe¹⁰⁰, qui utilise ce thème d'une manière cyclique, en le transformant et le dénaturant :

« Coincée dans un processus qu'elle ne maîtrise pas, une jeune femme n'en finit pas d'avancer vers un point qui recule à l'infini, une destination à jamais hors d'atteinte. Répétitions, mises en abîme, ré-interrogations des mêmes images, le film s'inscrit dans une spirale, il se construit par cercles concentriques emboîtés, répétés et pourtant toujours emportés dans l'abîme ».¹⁰¹

Ce projet mettra en œuvre principalement un travail de correspondance¹⁰² ou de recherche commune entre la texture musicale et la texture cinématographique. Cette dernière consiste principalement en une texture granulaire progressivement dénaturée en noir et blanc, en même temps musicalisée par une texture musicale de nature sonore

⁹⁹ Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, 22, rue du Fresnoy, 59200 Tourcoing, France.

¹⁰⁰ Dans la mythologie grecque, Sisyphe était connu pour avoir comme punition de porter une pierre jusqu'à la cime d'une montagne, et avant d'arriver la pierre lui échappait, retombait, répétant ainsi indéfiniment le même processus. <http://mythe.canalblog.com/archives/2010/08/06/18756859.html> Dernière consultation le 25/09/2015.

¹⁰¹ Notes du programme rédigées par Eric Oriot. <http://www.cjcinema.org/pages/fiche.php?film=615> Dernière consultation, le 25/09/2015

¹⁰² Par « travail de correspondance entre deux arts », nous entendons précisément la correspondance entre des questions théoriques qui les relient. Par exemple, si nous comparons des caractéristiques d'une texture cinématographique à celles d'une texture musicale.

principalement granulaire suivant également cette dénaturalisation progressive du film. Pourtant, afin de comprendre comment nous avons conçu cette composition musicale, nous analyserons deux types de partitions possibles.

D'une part, nous pouvons interpréter la musique du film comme une ombre, c'est-à-dire comme une dimension d'accompagnement, cette dernière s'inspirant du film sans le sonoriser. Pour ce concept, nous allons parler de « musique d'accompagnement ». En effet, elle représente une ligne musicale relativement indépendante des images, et qui, même si elle conserve une certaine relation avec le plan visuel, garde toujours une certaine indépendance narrative. Cette idée représente dans notre méthodologie d'analyse ce que nous avons appelé « Points de référence pour le compositeur ».

D'autre part, cette idée du choix conceptuel recouvre l'idée de l'approche (relation image-musique) qu'un compositeur veut réaliser. Cette idée peut se baser sur le fait de concevoir une composition adéquate au film, à savoir une musique qui représente d'une certaine manière la « sonorisation du film », où nous aurions une sorte de dimension sonore du film, que nous avons appelée « partition sonore¹⁰³ ». Elle représente l'ensemble des sons concrets, qui par développement thématique ont un rôle structurel plus en accord avec le développement visuel du film, mais qui présentent un manque d'indépendance en tant que langage discursif. Cette idée est ce que dans notre méthodologie d'analyse nous avons appelé « Points d'ancrage pour le compositeur ».

Nous pouvons ainsi avoir (ce qui est par ailleurs la méthode la plus courante), un mélange de ces deux approches sonores d'un film, surtout quand il ne comporte pas de dialogues. Un autre aspect esthétique à déterminer, qui n'est souvent pas pris en compte à sa juste valeur, est l'aspect de l'équilibre image - musique¹⁰⁴. En effet, il faut toujours bien analyser cette question en ayant toujours l'option d'un jeu d'équilibre entre les deux plans.

¹⁰³ loc. cit. MARI, 2007. Terme utilisé par Michel Fano, et que Jean-Claude Mari décrit de la manière suivante : « Un système de répétitions et de variations va faire proliférer [...] un petit noyau d'éléments sonores, [...] un matériau dont les potentialités de transformation semblent inépuisables ».

¹⁰⁴ PHILIPPOT, Michel, *Musiques à ne pas voir*, Vibrations – Musiques medias sociétés no 4 : Les musiques des films, Paris, 1987, p. 60. Lorsque nous parlons d'équilibre image – musique, nous nous référons spécifiquement à la règle généralisée (mais pas toujours exacte) qui attribue une musique plus légère quand il

IV.1.1. Points de référence : accompagnement sonore

En considérant l'une des règles principales de la mise en parallèle entre image et musique (celle de l'équilibre entre les deux langages), nous devons faire en sorte qu'une structure cinématographique très claire doit être accompagnée d'une musique à l'articulation moins évidente. Ce point de vue ne refuse pas qu'il y ait parfois quelques citations ou parallélismes avec la structure du film. Pour ce faire, nous avons réalisé une analyse de la structure générale du film, laquelle représente en même temps son articulation et sa directionnalité :

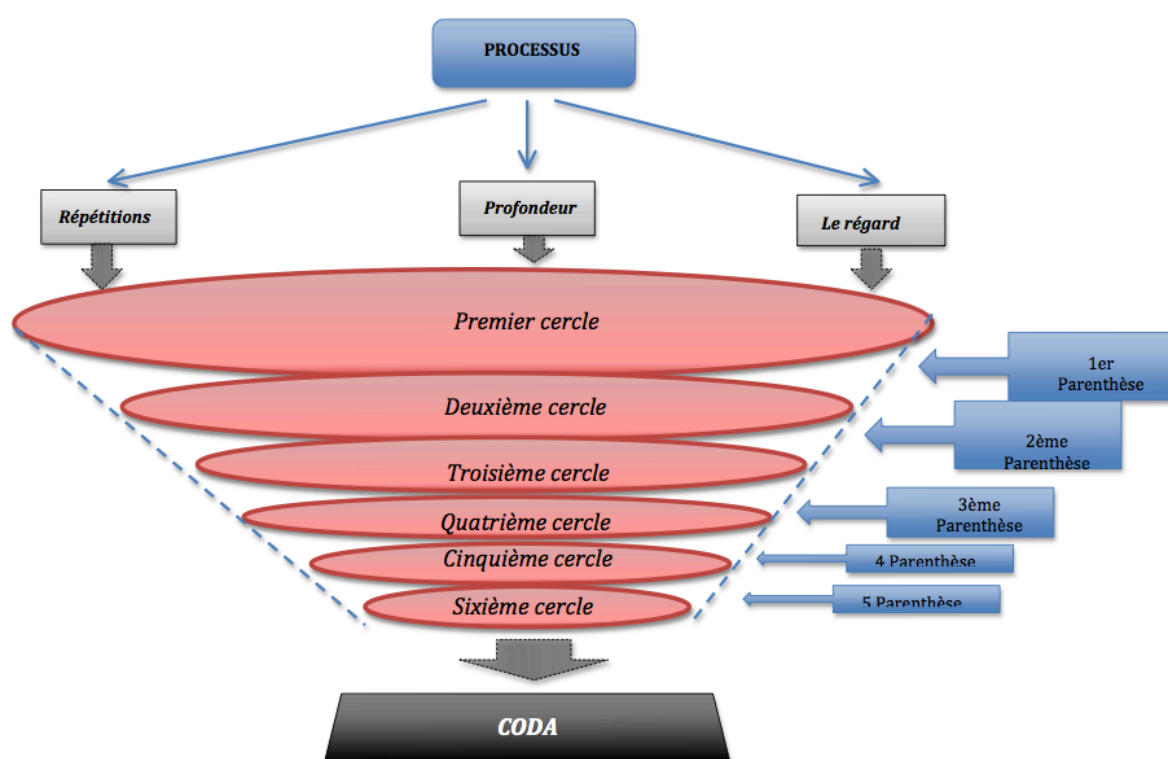


Figure IV.1. : Structure du film « Plus Tard »

Nous avons ainsi considéré la mise en parallèle de la musique selon trois points de vue :

y a des images très présentes. Ainsi, Philippot explique dans son article : « Un défaut d'information génère l'absence d'intérêt et l'ennui, tandis qu'un excès d'information conduit à l'inintelligibilité ».

- a) La modélisation d'une atmosphère commune entre les deux plans : construire une atmosphère sonore s'identifiant avec l'espace du film (ou qui possède quoiqu'il en soit une certaine similitude).
- b) La directionnalité en parallèle : quand les deux plans (musical et visuel) ont une direction claire et parallèle mais qui peut être aussi contraire. Par exemple, le film ayant une tension ascendante peut être accompagné d'une tension musicale progressivement descendante, ce qui crée une sorte d'équilibre entre ces deux plans.
- c) L'articulation « relative » de certains éléments formels du film : ce qui signifie réinterpréter musicalement l'articulation formelle du film.

Aspects	Image	Musique
Directionnalité (sens)	<p>Directionnalité continue vers le concept de profondeur :</p> <p>Un seul processus continu et directionnel.</p> <p>Évolution continue <u>claire</u> -> <u>distorsion</u></p>	<p>Musique continue et directionnelle, selon deux aspects :</p> <p>-Évolution continue vers un registre grave. -</p> <p>Couche composée des sons très articulés, qui deviennent moins claires et plus <i>piano</i></p>
Texture (granulaire)	<p>Images qui se détériorent d'une manière progressive, et qui ont une texture granulaire, à mesure que la détérioration progresse.</p>	<p>Sons d'une texture un peu granulaire, qui rappelle d'une certaine manière à la distorsion des images (anticipation du plan sonore en rapport avec le visuel).</p> <p>La granulation ne sera pas synchronisée avec les images.</p>
Atmosphère	<p>Référence constante à la « cage d'escalier » : création visuel d'une atmosphère, où va se passer l'action du film.</p>	<p>Composition musicale d'une atmosphère sonore, qui aura des caractéristiques similaires à l'endroit créé dans le film :</p> <p>-sons réverbérés et sons résonants.</p>

Tableau IV.1. : « Points de référence » dans le film « *Plus Tard* » : Analyse des rapports film-musique entre les plans musical et visuel.

IV.1.1.1. Modélisation d'une atmosphère commune entre les deux plans

Un des points commun auquel nous avons pensé pour créer la musique de ce film a été la composition d'une atmosphère représentant d'une certaine manière celle du film. En effet, le film se déroule presque exclusivement dans un même endroit, la cage d'escalier d'un bâtiment, ce qui conditionne la création d'une atmosphère commune. Elle est ainsi dynamique, c'est-à-dire que son développement aura lieu durant le film.

Cette atmosphère possède dès lors les caractéristiques suivantes :

- a) La réverbération caractéristique du lieu du film. Ainsi, nous avons choisi d'utiliser une réverbération marquée à l'instar de ce que nous pouvons trouver dans la cage d'escalier d'un bâtiment, avec l'idée d'utiliser des sons percussifs et par conséquent une réverbération amplifiée avec une certaine abondance de graves (tel que serait par ailleurs la résonance typique de ce lieu). Ici, donc nous nous sommes attachés à contextualiser ce lieu de manière sonore tout en respectant les caractéristiques de celui-ci où la majeure partie de l'action se déroule.
- b) Le caractère musical relativement calme et posé qui participe à la création de cette ambiance sonore de ce lieu clôt et intérieur. De la même façon, la cadence des pas de la personne montant les escaliers donnent la vitesse idéale pour cette ambiance.
- c) Les sons articulés apportent un dynamisme à cette atmosphère. Pour articuler toute cette partie musicale nécessaire à la compression de cette atmosphère commune « Film-musique », nous avons utilisé deux types de sons : le premier percussif ou d'attaque plutôt verticale et le second linéal ou horizontal.

IV.1.1.2. Directionnalité en parallèle

Un autre aspect important dans cette mise en parallèle image – musique est celui de créer une certaine linéarité commune aux deux plans. En outre, il nous a semblé évident que pour un film fondamentalement directionnel comme celui-ci, il était pertinent d'avoir une musique participant à cette direction, même si elle ne va pas toujours dans le même sens. Il est ainsi possible d'avoir une ligne ascendante dans le film qui correspond avec une ligne

descendante dans la partie sonore. Selon cette ligne de comportement, il y aura selon les cas :

- a) Film => Évolution des images très claires vers des images très dénaturées et denses. Au début, le film est narrativement compréhensible avec des images claires et visibles. Au fur et à mesure de la progression du film, ces images deviennent de moins en moins claires (à l'exception des parenthèses).
- b) Musique => Changement d'une musique qui initialement est assez claire et articulée vers une musique plus abstraite. De cette manière, les éléments musicalement clairs du début deviennent plus complexes, laissant apparaître une texture complexe de superposition de couches.

De la sorte, puisque le réalisateur énonce clairement son intention de raconter une histoire qui va vers la profondeur, on pourrait s'inspirer d'une ligne discursive musicale qui aille progressivement vers des sons plus graves.

IV.1.1.3. Articulation du discours cinématographique

La citation ponctuelle de certains éléments formels du film comme l'articulation de la forme cinématographique crée une « parenthèse », des échos formels. Pour un film possédant de telles caractéristiques, il nous est paru essentiel que la création de la forme musicale s'articule de façon soutenue avec la forme cinématographique. Ainsi, puisque le film fonctionne sur une narrativité « abstraite » avec peu de points de repère, il nous a semblé important de faire intervenir la musique pour valoriser cette articulation. Ainsi, le rapport « cercle » - « parenthèse » que nous pouvons établir à de nombreuses reprises dans le film n'est pas si évident à sa première vision. C'est pour cela qu'il était d'autant plus important de contribuer avec la musique à la compréhension de cette forme cinématographique.

Nous avons mis en place ce type d'articulation dans les quatre-vingt-dix premières secondes du film. Nous avons selon notre analyse une introduction de treize secondes, suivie de ce que nous avons analysé comme étant le « premier cercle ». Ci-dessous, nous reportons la présentation, où musicalement, nous avons marqué une différence entre l'introduction et la première partie du film.



Figure IV.2. : Analyse du film « *Plus Tard* » : Introduction du film.

Film : min. 0'21''

C'est dans l'apparition de la cage d'escalier que « l'action » cinématographique et musicale commence véritablement : les premières secondes du plan sonore se manifestent comme un fond sans aucune fonctionnalité réelle. Nous avons voulu pourtant bien marquer musicalement cette différence, moins détectable a priori lors de la première vision du film.

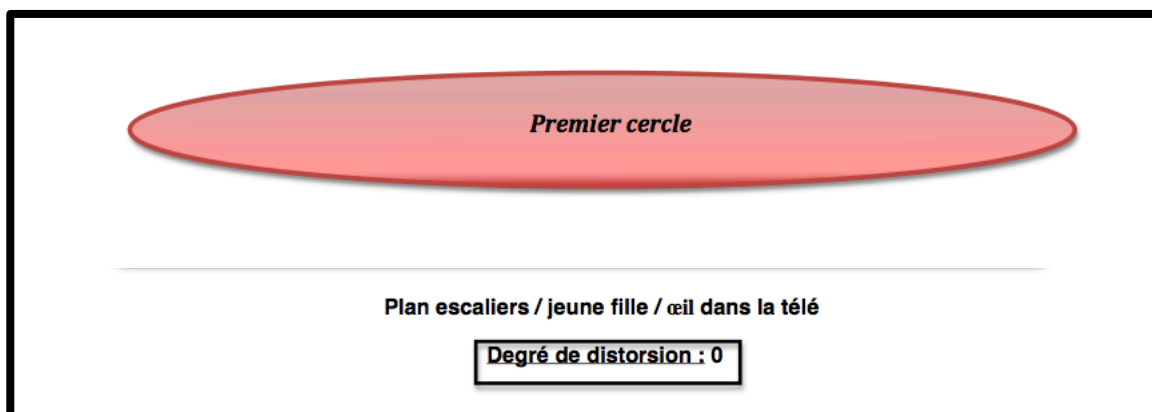


Figure IV.3. : Analyse du film « *Plus Tard* » : Première section du film.

Film : min. 0'33''

IV.1.2. Points d'ancrage dans cette composition : partition sonore

Pour la question sur les points d'ancrage de cette composition, nous avons voulu insister sur des « dualités » thématiques. En effet, il s'agit d'un film où le discours visuel alterne constamment avec le thème cyclique des parenthèses thématiques : le premier point de référence a donc été de faire une « translation musicale ».

Aspects	Image	Musique
<i>Certaines synchronies</i>	Convergences ponctuelles (et pas évidentes) entre le plan sonore et visuel. Articuler quelques fois la fin d'une « parenthèse ».	Synchronies relatives (non simultanées) entre boucles visuelles et musicales.
<i>Références symboliques</i>	Références symboliques entre le plan musical et le visuel : - boucles, symétries, doublures, désordres, superpositions, ...	Gestes sonores qui se comportent comme certains éléments des images : - boucles, symétries, doublures, désordres, superpositions, ...
<i>Plans de profondeur</i>	Simultanéité de deux plans d'action dans le film : -Création du lieu du film: cage d'escalier -Action de monter les escaliers.	Simultanéité de deux plans sonores : -Atmosphère sonore qui accompagne tout le film, et qui se développe. -Gestes dynamiques qui vont accompagner se développer pendant tout le film.

Tableau IV.2. Analyse des points d'ancrage dans le film « *Plus Tard* » : Analyse des points d'attachement entre plan musical et plan visuel

Entre les différents paramètres composant cet accompagnement musical, nous aurons donc:

- a) Certaines synchronies: index des sources: identification directe d'une source sonore qui apparaît sur l'écran.
- b) Références symboliques : représentation symbolique des sources internes à l'écran.
- c) Création d'atmosphères: atmosphère sonore ou représentation externe à l'écran.

IV.1.2.1. Synchronies

Parmi les sons qui s'articulent avec l'atmosphère, certains possèdent une morphologie qui rappelle des moments particuliers du film. Par exemple, un son articulé et répétitif renvoie directement à une des boucles que l'on voit dans le film, mais sans aucune contrainte de synchronisation. Nous allons analyser deux points essentiels de traitement image – musique :

- a) Traitement musical par thèmes du film: engendrant la fiction et la structurant.
- b) Traitement par connotations: tissant un réseau de correspondances nous invitant à une lecture active.

Dans le traitement de la partie musicale par thèmes cinématographiques, il ne s'agit pas de traiter des éléments particuliers présents dans le film, mais bien de repérer les processus de développement du film, qui auront alors à leur tour, leurs translations ou leurs interprétations dans la partie sonore. Parmi les différents thèmes employés dans le film, et plus précisément la nature de l'utilisation que nous en avons faite, il y a :

<i>œil</i>	Bien que l'œil n'ait pas une représentation musicale dans la composition, il nous a notamment servi à articuler les différentes parties du film. De fait, sa représentation sonore est conditionnée pour les changements et contrastes entre les parties.
<hr/>	
<i>Escaliers</i>	<p>Ce lieu est particulièrement bien décrit dans le film puisqu'il s'agit du lieu principal du film : soit une cage d'escalier sombre, illuminée par une lumière étrange et puissante dont nous ne connaissons pas la source. Puis, apparaît l'héroïne du film qui monte les escaliers avec un téléviseur allumé.</p> <p>Musicalement, cette partie se composera (d'une manière similaire aux images) de deux étapes:</p> <p>Apparition de la cage d'escalier, qui est représentée musicalement par une percussion grave</p> <p>Percussion colorée par une longue réverbération.</p>
<hr/>	
<i>Distorsion</i>	Cet élément aura dans la partie sonore un élément de développement similaire à celui des images. Les éléments clairs du début sont ainsi distordus d'une manière progressive pendant le film.
<hr/>	
<i>Répétition</i>	Les différents objets « visuels » reconnaissables sont également reconnaissables dans la partie musicale.
<i>Répétition</i>	Cette idée de répétition est importante, notamment au moment de la distorsion, car elle est basée sur le principe de reconnaissance – non reconnaissance des objets « audiovisuels ¹⁰⁵ » déjà apparus dans le film.

¹⁰⁵ Terminologie utilisée et employée dans l'article « ... » pour d'écrire une unité de signification « musico-visuel ».

Les pas

Ils sont interprétés musicalement par des sons granulaires s'intégrant dans la texture générale du film et qui suivent l'énergie émanant des pas du protagoniste.

Le regard

Son interprétation musicale est ici contraire à celle des pas. Le regard est « traduit » par un son glacé, qui contraste avec les pas, et qui donne une suite aux « parenthèses » du film, généralement plus calmes que les « cercles ».

Tableau IV.3. Analyse des synchronismes dans « *Plus Tard* »

Pour les connotations narratives, nous ne parlerons pas d'une synchronisation verticale, mais bien de synchronisation horizontale, en prenant comme référence des aspects narratifs du film. Ainsi, il y a des éléments tels que : « sonorisations » d'éléments sonores, variation sur un thème, et musicalisation du visible. Entre les différentes techniques de transformation sonore-visuelle, nous avons notamment utilisé:

Dédouplements	Superposition de couches sonores du même matériel simulant d'une certaine manière le dédoublement du personnage principal.
Changements de scène progressifs	Transformation progressive des matériaux sonores électroacoustiques ayant une texture linéaire.
Simultanéité du même plan avec des zooms différents.	Jeu avec l'électronique de superposition de couches sonores imitant la transformation des images.
Simultanéité de plans différents	Superposition de différents matériaux reconnaissables thématiquement, mais qui forment dans cette superposition une nouvelle texture sonore.
Jeux de lumières	Jeu de clairs - obscurs simulant les contrastes et l'alternance de lumières qui se succèdent dans les images du film.

Contraste noir / blanc

Le battement constant entre le noir et le blanc conditionnant la texture du film, a également un jeu de textures dans la partie sonore.

Répétition en boucle

Un autre jeu de similitudes entre les processus de transformation des images et les processus compositionnels de la partie sonore.

Tableau IV.4. Transformations sonores-visuelles dans « *Plus Tard* »

Nous pouvons voir un premier exemple du type de synchronisation employée dans le film, en regardant le troisième cercle, et la « deuxième parenthèse ». Dans le troisième cercle, apparaissent des éléments apparus très clairement au début du film, et qui commencent à se transformer, créant ainsi répétitions et superpositions. Musicalement, nous avons voulu traiter ce type de distorsions de façon similaire, non pas pour emphatiser ces techniques de distorsion¹⁰⁶, mais bien pour donner à la musique cette dimension « d'ombre sonore ». Fort de ce même principe, cette superposition de processus n'est pas synchronisée exactement dans le temps, tant et si bien que nous aurons une simultanéité relative.

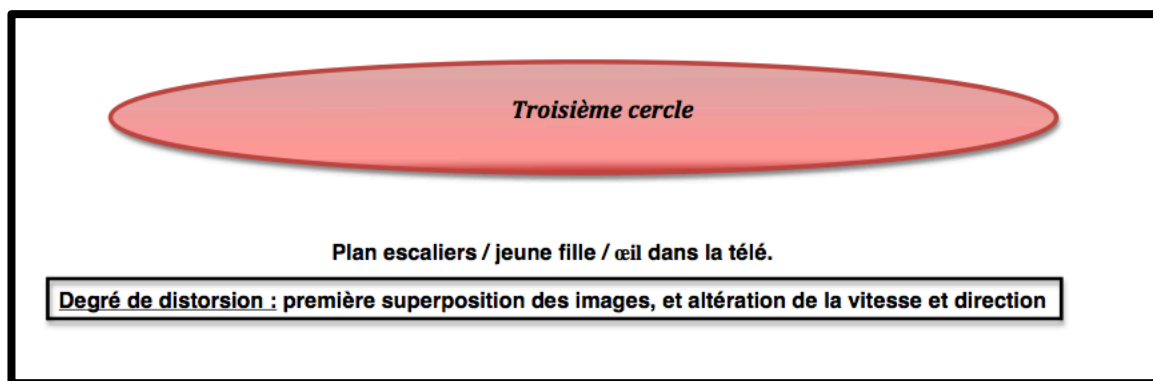


Figure IV.4. : Analyse du film « *Plus Tard* » : « Troisième cercle ».

Film : min. 3'03''

¹⁰⁶ Entre ces différentes techniques de distorsions, nous allons utiliser des outils informatiques qui vont aider à faire une dénaturalisation de la partie sonore d'une certaine similitude. Nous avons utilisé des procédés tels que synthèse par modèle physique, « clipping filter », « stretching », synthèse de résonances ...

Au contraire, dans la « deuxième parenthèse », il y a un processus de répétition en boucle que nous avons voulu traduire également dans la partie musicale. Il nous a paru important de mettre en place cette « doublure » de la boucle, afin de pouvoir d'une part, faire ressortir cet étrange atmosphère du motif de la boucle, et d'autre part, pour véritablement mettre en valeur ce motif, omniprésent dans la thématique du film mais qui, pourtant, n'apparaît pas de façon flagrante à la première vision du film.

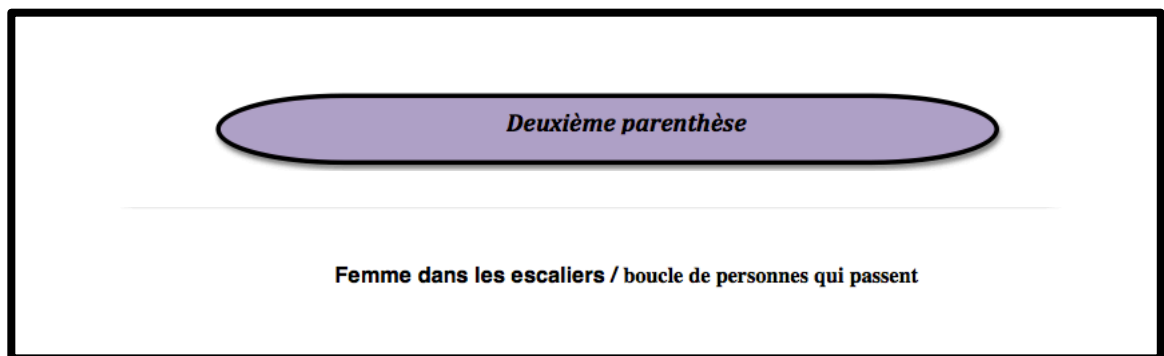


Figure IV.5. : Analyse du film « *Plus Tard* » : « Deuxième parenthèse ».

Film : min. 4'41''

IV.1.2.2. Références symboliques

Parmi les références symboliques, nous pouvons remarquer celles de l'assignation d'une source ou d'un sens, l'ancrage relève alors une illusion ou d'un effet de croyance (figuration d'un monde diégétique, développement de l'histoire), et participation aux relations sémantiques ou syntaxiques des rapports rythmiques mouvants.

À ce propos, nous avons eu recours à deux points de vue au moment de concevoir ce rapport image – musique. Le premier point de vue, basé sur la relation narratologique, essaie de dissocier les différents paramètres. La musique participe à la création et à la conduite de la temporalité du récit.

Le deuxième point de vue a comme objectif de rendre cohérent l'ensemble tout en conservant les exigences narratives. Ainsi, il s'agit ici d'organiser les multiples variations de vitesse du récit ainsi que de regrouper toute une suite de plans hétérogènes et dissemblables dans une même logique temporelle. Nous aurons un exemple de ce type de rapports

symboliques dans la « troisième parenthèse » précisément lorsque le personnage commence à « casser les images ».

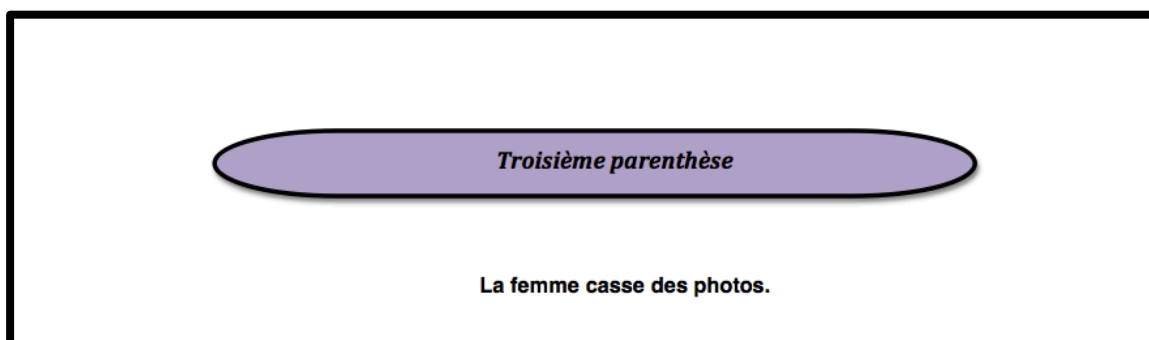


Figure IV.6. Analyse du film « *Plus Tard* » : « Troisième parenthèse ».

Film : min. 6'39''

Musicalement, cette scène comprend une séquence sonore qui rappelle un peu le bruit de la déchirure du papier (comme celui des photos), mais ce choix musical ne représente pas une véritable sonorisation. En effet, ce son est très bien intégré dans la texture sonore générale, mais qui, s'il conserve une certaine continuité dans le son, se comporte comme un souvenir sonore de la déchirure des photos.

IV.1.2.3. Composition d'une atmosphère sonore ou représentation externe à l'écran

Des tous les paramètres analysés en rapport avec les « références pour le compositeur », celui-ci demeure le type de rapport le plus commun dans le cinéma conventionnel. Pour cette partie, nous avons donc considéré différents éléments visuels, lesquels sont intégrés pour considérer une musique liée aux images (du point de vue de connexion ou atmosphère), sans avoir un vrai rapport film –musique tel qu'il pouvait y en avoir dans les « points d'ancrage ».

Entre les différents éléments analysés, nous pouvons trouver : dédoublements, changements de scène progressifs, simultanéité du même plan avec des zooms différents, simultanéité de plans, jeux de lumières, contraste noir / blanc ou répétition en boucle. Tous ces éléments nous conduisent à comprendre le type d'action musicale que nous pouvons prévoir pour de telles images.

Par ailleurs, il existe d'autres éléments qui donnent un type d'information et donc d'inspiration, davantage liés au lieu ou à l'espace spatio-temporel du film. Mis à part les éléments déjà analysés dans les « point d'ancrage » (tels que la réverbération, ou d'autres éléments), nous analyserons ici les caractéristiques moins techniques, mais qui servent notamment comme source d'inspiration. Ainsi, nombreux sont les éléments de type spatio-temporel qui ont des caractéristiques culturelles. Par exemple, le lieu de la cage d'escalier, des sons sombres et lents, rappellent l'atmosphère sérieuse et confinée du lieu.

De la même manière, dans la séquence correspondant à la « première parenthèse », il y a une grande fenêtre avec la vue d'une ville, et une forte source lumineuse provenant de la cage d'escalier. Du point de vue sonore, nous avons cherché à souligner ce contraste, en écrivant une musique beaucoup plus « claire »¹⁰⁷, qui donne plus la sensation de fuite, en contrastant avec l'atmosphère sombre et fermée de la cage d'escalier.

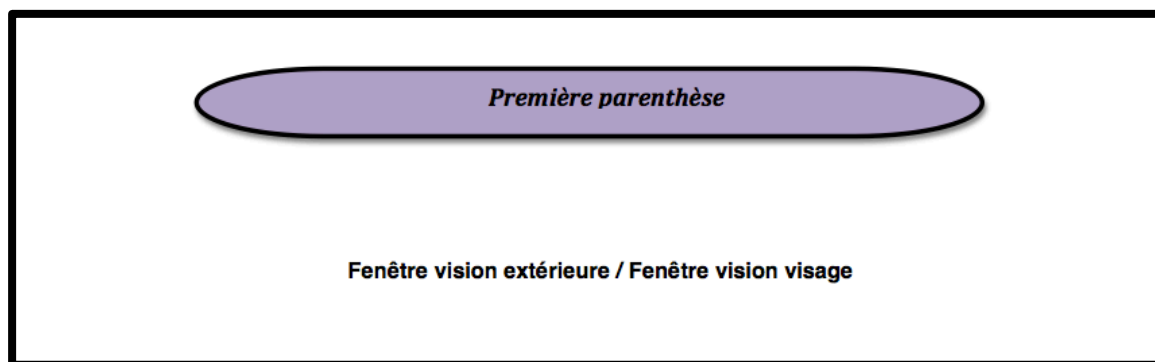


Figure IV.7. : Analyse du film « *Plus Tard* » : « Première parenthèse ».

Film : min. 1'48''

¹⁰⁷ Qui sera composée de moins de couches sonores, et plus simple du point de vue de la composition musicale.

IV. 2. 9413 : *THE LIFE AND DEATH OF A HOLLYWOOD EXTRA*, DE ROBERT FLOREY ET SLAVKO VORKAPICH : MUSICALISATION DE LA NARRATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Ce deuxième projet artistique a été réalisé selon trois étapes compositionnelles. La première, composée pour un percussionniste et électronique ; la seconde, pour deux percussionnistes et électronique ; enfin la troisième pour six percussionnistes et électronique.

Version	Formation	Contexte production	Date de création	Interprètes
<i>Première</i>	1 percussion + électronique	Clase de composition du CRR d'Aubervilliers	Janvier 2014	Laurent SAURON
<i>Deuxième</i>	2 percussions + électronique	Atelier de composition de l'université Paris VIII - Percussions de Strasbourg	Juin 2015	Percussions de Strasbourg
<i>Troisième</i>	6 percussions + électronique	Commande d'État 2014 avec les Percussions de Strasbourg.	Novembre 2015	Percussions de Strasbourg

Tableau IV.5. Informations sur la création de
« 9413 : *The Life and Death of a Hollywood Extra* »

9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra, est un film expérimental élaborant une vision très critique et sarcastique d'Hollywood, puisqu'il raconte l'histoire d'un comédien qui arrive à Hollywood afin d'accomplir son rêve, et qui finalement se confronte à la cruauté du système de production industrielle propre au cinéma hollywoodien. La tension réside alors dans la collision entre le rêve de gloire hollywoodien et son heurt avec la réalité.

Dans ce projet, nous avons continué la ligne compositionnelle du projet antérieur, en élargissant la recherche à de nouveaux paramètres. Nous avons repris ici l'étude des paramètres de directionnalité et de texture employés pour le projet antérieur, mais en donnant cette fois-ci plus d'importance à la question de la narration globale du film et à la recherche du symbolisme. Cette pièce a été composée en deux étapes : la première est une pièce pour un percussionniste et électronique, la seconde pour deux percussions et électronique. Nous analyserons ici la version créée pour deux percussions et électronique.

L'analyse de cette partition se divise en deux parties. Une première est dédiée à la recherche d'une « directionnalité narrative », recherchant une forme musicale ayant un fort caractère narratif. La seconde partie est, quant à elle, dédiée à la recherche d'une texture commune entre les plans musicaux et sonores, qui acquiert dans ce projet (contrairement au projet précédent) une dimension liée au symbolisme. En effet, les textures musicales de cette pièce ont un fort contenu symbolique tout en ayant simultanément des textures au contenu très narratif. C'est précisément le cas dans le troisième chapitre de la partition où le protagoniste assiste à un casting. Ici, la monotonie et l'inexpressivité de cet instant sont traduites musicalement par une texture d'instruments de percussion de bois avec un rythme très régulier, imitant d'une certaine manière le métronome. Ainsi, l'inexpressivité de la scène est accompagnée d'une texture sonore dont la caractéristique consiste en une absence de contraste de nuances.

Puisque le sujet du film est la confrontation entre le monde idéal d'Hollywood et celui, réel, que rencontre le protagoniste, nous avons pris le parti de mélanger la narration du film avec la transition continue entre ces deux mondes (le monde idéal d'Hollywood et le monde réel ou la réalité d'Hollywood). Pour les moments du film davantage ancrés dans le quotidien, nous avons utilisé des sons de percussion qui simulent des sons « concrets », ainsi que des sons plus ancrés dans le film. Tandis que le monde de « rêve » se compose de sons moins directement liés aux images, et ont donc un comportement plus musical et plus libre, avec un caractère moins descriptif que celui utilisé dans le monde du « réel ».

IV.2.1. Travail sur la linéarité du film : points de référence

Dans la première partie de cette analyse, nous avons étudié le premier des deux aspects développés dans cette partition : celui de la forme musicale¹⁰⁸ avec un caractère narratif. Cette recherche sur la structure musicale est également liée à d'autres points de référence : d'une part, une texture musique – visuel commune en noir et blanc¹⁰⁹, d'autre part, la création d'atmosphères sonores qui simulent certains lieux clos du film (qui ont un rôle principal dans le film, ainsi que des caractéristiques sonores contrastantes, si nous les comparons avec les paysages extérieurs du film).

Aspects	Film	Musique
Directionnalité (sens)	Ligne musicale qui passe par six sections ou chapitres, mais qui est montrée comme un procès continu jusqu'au point climatique du film. - Évolution continue entre <u>rêve</u> -> <u>réalité</u>	Musique continue et directionnelle, selon deux aspects : Évolution continue vers un registre grave. Couche composée de sons très articulés, qui deviennent moins clairs et plus <i>piano</i>
Texture (blanc et noir)	Film en blanc et noir.	Deux types principaux de contrastes des matériaux sonores : Utilisation de sons inharmoniques Jeu de clairs / obscurs.
Atmosphère	Référence constante à différents endroits d'action du film : - Studios de Hollywood - Maison du personnage principal - Bureau producteur.	Composition musicale d'une atmosphère sonore, ayant des caractéristiques similaires à l'endroit créé dans le film : - Sons réverbérés et sons résonnants - Sons secs.

Tableau IV.6 : Transformations sonores-visuelles dans « *Plus Tard* »

¹⁰⁸ La forme musicale se réfère à la structure générale qui a une composition musicale. Dans ce cas, elle sera conditionnée par le développement et la narration du film.

¹⁰⁹ La terminologie d'une musique « en noir et blanc » était déjà utilisée dans le film antérieur (« *Plus tard* »), et elle se référait à l'utilisation d'une texture musicale basée principalement sur des sons non harmoniques, qui ont principalement un composant de type « bruit ».

À ce stade, se présentent trois points de référence principaux. Le premier est marqué par la claire directionnalité du film qui influence très clairement la forme de notre composition musicale. Cette dernière aurait pu être interprétée d'une manière très différente puisqu'elle est incluse dans les points de référence. Plus général et objectif est le fait que la forme cinématographique du film présente une certaine linéarité¹¹⁰ avec un point d'arrivée très marqué au moment de la mort du protagoniste.

Le deuxième est l'interprétation de la directionnalité avec notamment la descente globale vers le grave simulant la descente générale du protagoniste vers le désespoir et la dépression. Pour accentuer cette direction, les sons sont chaque fois moins articulés et clairs, ce qui crée l'impression d'un manque d'espoir, dans un monde de plus en plus confus, d'une sensation d'étouffement.

Le troisième point de référence employé est celui d'une texture musicale en noir et blanc, avec un contraste continu de clair-obscur, que nous avons choisi d'interpréter par un choix instrumental basé sur des instruments de percussions non harmoniques.¹¹¹ En effet, le film se développe selon une ligne caractérisée : du rêve ou de l'espoir, qui peu à peu se confronte à la réalité (l'échec du rêve – ou la chute). Cette transformation est visible dans les images où les bâtiments brillants et splendides de Hollywood se transforment jusqu'à devenir progressivement une espèce de jungle sauvage et chaotique.

¹¹⁰ Le mot linéarité est employé ici pour se référer à un processus qui est généralement linéaire et continu, même s'il a des moments avec des descentes et de montés.

¹¹¹ Lorsque nous parlons d'instruments de percussion non harmoniques nous nous référons aux instruments de percussion qui n'ont pas des hauteurs concrètes définies, ou surtout, qui n'ont pas une hauteur musicale identifiable. Nous aurons ici des instruments tels que les toms, grosse caisse, congas, wood-blocks, ...

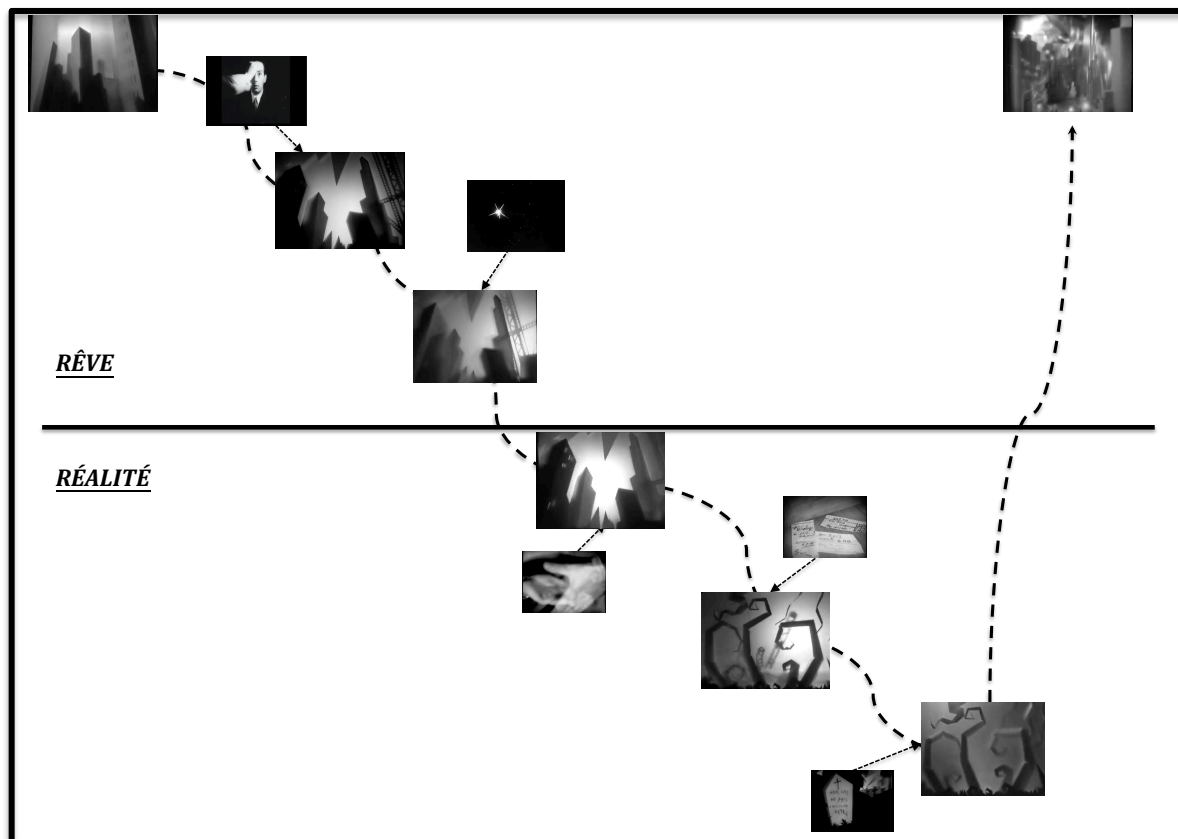


Figure IV.8. : Analyse du film « 9413 : *The Life and Death of a Hollywood Extra* »

Les textures faisant partie de la partie « rêve » ont une évolution plus continue et régulière, alors que celles qui rencontrent la partie « réalité » se comportent selon une évolution plus abrupte et discontinue.

Du point de vue de la représentation sonore, il convient donc dans un premier temps de se concentrer sur certains éléments visuels tels que les compositions de plans, les matières plastiques, les ombres et lumières et le rythme visuel. Puis dans un deuxième temps, sur des éléments tels que la directionnalité, la création d'atmosphères sonores, afin d'introduire le spectateur dans le monde étrange et surréaliste du film.

Afin de pouvoir réaliser un jeu constant entre le monde du « rêve » et celui de la « réalité », nous avons créé pour cette partition un système de couleurs et de modes de jeu aidant à la forme musicale « directionnelle » que nous venons d'évoquer. Parmi les sons qui définissent le monde du rêve, il y a des sons composés de différents types de résonances, des sons et des rythmes plus ou moins continus. En outre, il y a des sons qui n'ont pas un

mode de jeu ambigu et aussi des sons avec des changements de nuances progressives. Ce système de sons est caractérisé par des sonorités qui présentent régularité et clarté.

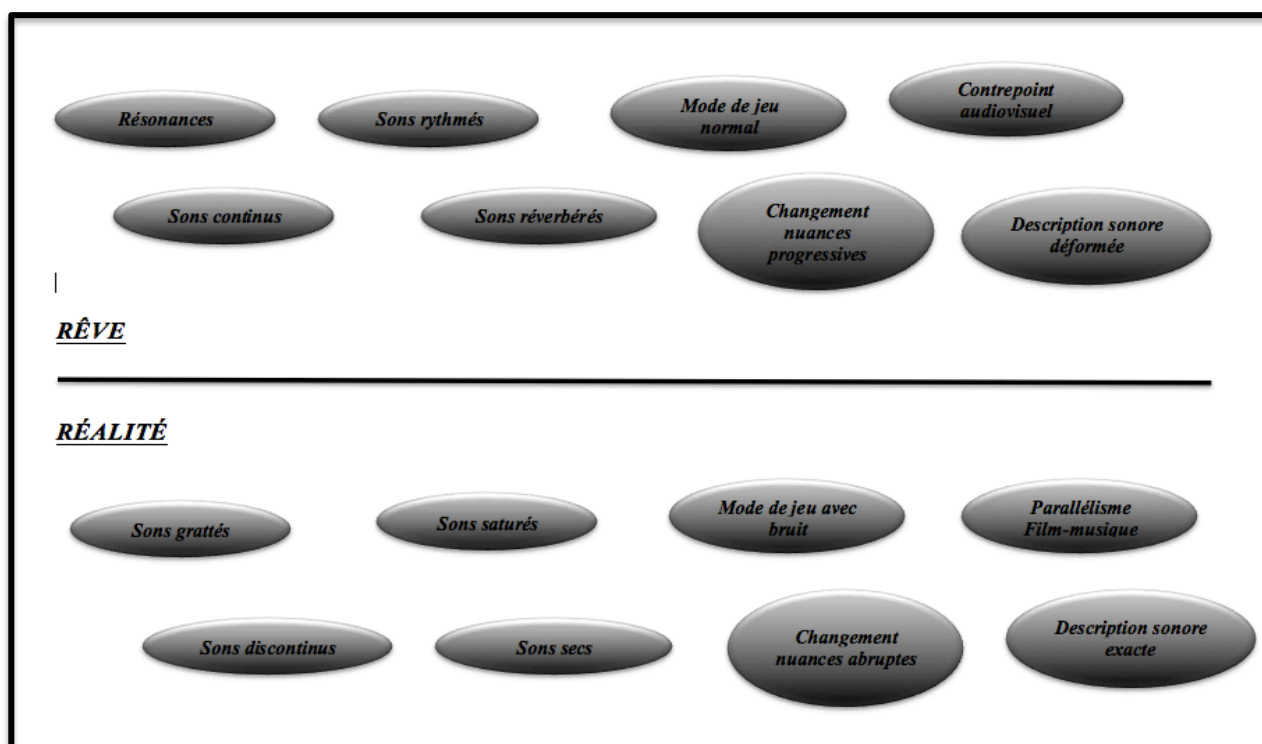


Figure IV.9. : Analyse du film « 9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra »: Types de sonorités employées au niveau narratif.

Les sons plus proches de la réalité sont composés quant à eux de sons donnant plus de relief, plus contrastants et changeants. Nous avons ici des sons tels que des sons grattés avec des modes de jeu moins naturels (et plus ambigus), des sons plus discontinus avec des changements de nuances plus abrupts. Contrairement au système de son mis en place pour le monde du « rêve », les sons du monde de la « réalité » sont moins linéaires et possèdent un caractère sonore plus narratif.

En continuant dans cette recherche sur la directionnalité et le passage entre les deux mondes, nous avons établi un graphique (voir ci-dessous) représentant l'évolution et passage entre ces deux mondes sonores. Nous voyons comment la ligne instrumentale générale (figurée sur le graphique par une ligne non pointillée) a une certaine altération quand elle croise la ligne qui sépare les deux mondes.

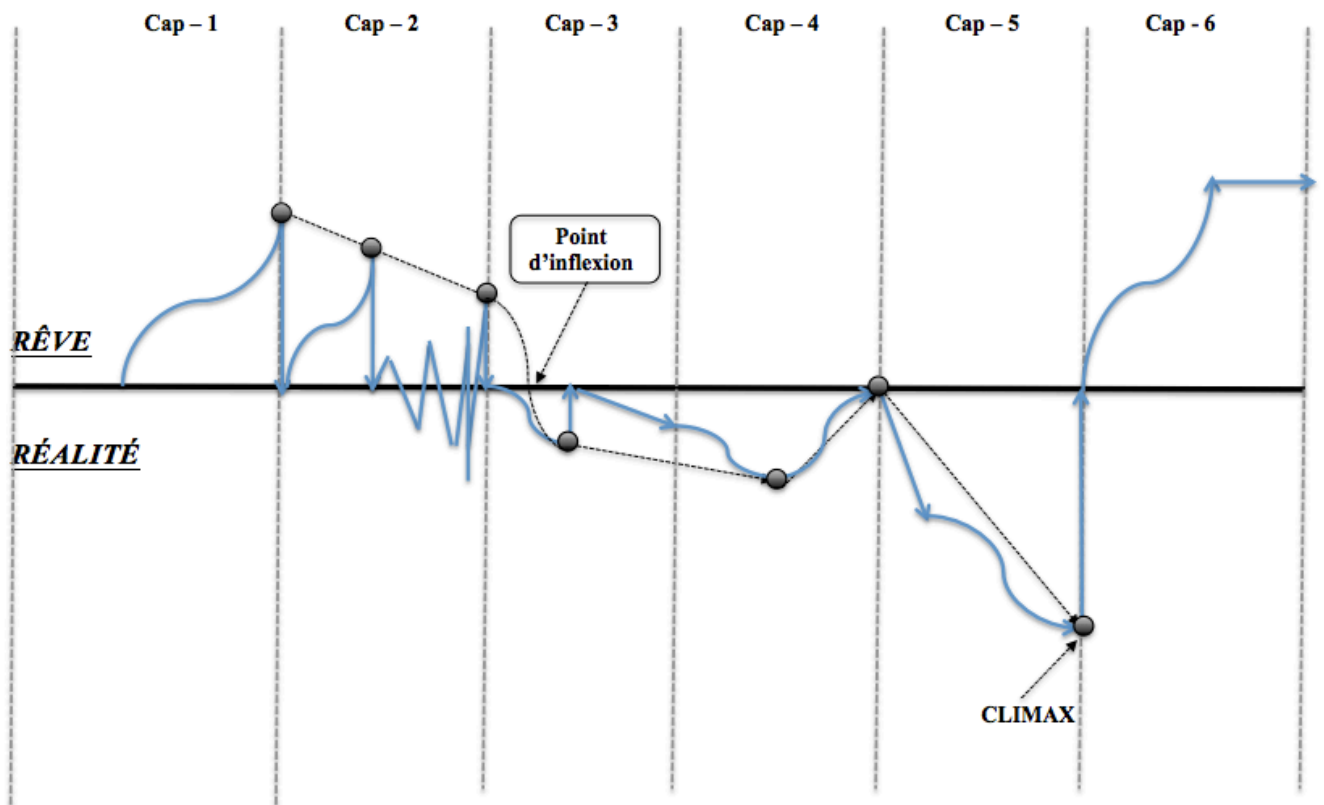


Figure IV.10. : Analyse du film « 9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra » : Graphique du type de directionnalité employée.

Pourtant, l'accélération de cette ligne à l'entrée dans le monde de la « réalité » sert, d'une certaine manière, à construire une espèce de « modulation » car les sons plus linéaires et tranquilles de la partie rêve s'accélérent alors pour devenir des sons plus continus et par conséquent plus proches des sons de la « réalité ».

IV.2.2. Guide des éléments symboliques : points d'ancrage pour le compositeur

IV.2.2.1 Éléments de « Rêve » : points d'ancrage pour le compositeur

En ce qui concerne les points d'ancrage, on observe un certain parallélisme ou une synchronie relative qui ont une certaine importance dans la narration et la compréhension du

film. Parmi ces points, nous avons remarqué l'emploi de quelques synchronies (ou moments de la sonorisation du film) qui peuvent être reliées à des sons plus ou moins réels ou à des sonorisations d'éléments narrativement importantes dans le film.

Un deuxième point a été celui de l'emploi des références symboliques, puisqu'elles ont une importance sur certains aspects narratifs du film tels que les boucles, gestes des personnages, les doublures ou les symétries. Du point de vue musical, nous avons analysé quelques éléments qui peuvent avoir une interprétation musicale. Ainsi, nous avons parmi ces éléments des concepts comme la monotonie, le désespoir, le pessimisme, etc.

<i>Type de point d'ancrage</i>	<i>Éléments visuels « musicalisables »</i>	<i>Type de rapport film-musique</i>
<i>Certaines synchronies</i>	Recherche de synchronies relatives (pas simultanées) dans les images.	Convergences ponctuelles (et pas évidentes) entre le plan sonore et visuel.
<i>Références symboliques</i>	Gestes sonores qui se comportent comme certains éléments des images : boucles, symétries doublures désordres superpositions	Références symboliques entre le plan musical et le visuel : boucles gestes périodicité
<i>Plans de profondeur</i>	Simultanéité de deux plans sonores : -Atmosphères ou endroits. -Gestes dynamiques qui vont accompagner se développer pendant tout le film.	Simultanéité de deux plans d'action dans le film : Création des endroits du film - Action de monter les escaliers.

Tableau IV.7. Points d'ancrage dans « 9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra » : Tableau de références symboliques

Le troisième point d'analyse des points d'ancrage est celui que nous avons appelé « plan de profondeur ». Nous entendons par cette expression les différentes couches ou niveaux de complexité utilisés dans la composition sonore. L'emploi de différents niveaux d'importance peut être conditionné par la superposition de différentes lignes narratives ainsi que par la convergence d'une atmosphère sonore et d'une ligne narrative.

Pour ces références employées dans le monde de « rêve », nous pouvons trouver dans le premier chapitre des « appels »¹¹² au monde idéal d'Hollywood. Ici, cette ville, représentée visuellement par des images un peu floues, est accompagnée par une musique représentant une sorte de nappe sonore pourvue d'une certaine rugosité. La musique a ainsi un caractère léger pendant tout le chapitre, les instruments de percussion composent une « orchestration »¹¹³ aux sons employés dans l'électronique, construits sur un accord électronique glacé qui appelle à une certaine harmonicité.

Figure IV.11 : « 9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra » : Accompagnement sonore du personnage principal pendant son arrivée à Hollywood.

Partition : m. 12 – 15

Film : min.0'37''

¹¹² Nous appelons « appels sonores » des références plus ou moins claires au monde d'Hollywood, ou des sons qui peuvent rappeler un monde utopique.

¹¹³ Nous parlons d'orchestration, parce que la percussion fait un remplissage et un complément sonore de la partie musicale réalisée dans l'électronique.

Sur ces images extraites du film, nous pouvons voir le regard admiratif du protagoniste lorsqu’il découvre la ville d’Hollywood. Cet accompagnement musical a également cette dimension d’émerveillement traduisant la vision du protagoniste à ce moment précis.

Dans le deuxième chapitre, nous découvrons une toute autre atmosphère, plus sérieuse et plus rigide que la première, représentée par des sons plus percussifs et abrupts. Nous avons également recours à un élément sonore rythmique dans l’électronique (des clicks) qui anticipent la partie rythmique qui suit et qui s’accompagne de sons très percussifs issus de caisse claire (rim shots, etc.) Un élément très important dans la narration du film est celui de l’écriture du numéro 9413 que le producteur d’Hollywood inscrit sur le front du protagoniste et qui influence ensuite le personnage, ainsi que sa chute future (et son désespoir).

Figure IV.12. « 9413 : *The Life and Death of a Hollywood Extra* » : Accompagnement sonore du geste d’écriture du numéro 9413 sur le front du personnage. .

Partition : m. 57 –59

Film : min. 2’18’’

Ce geste est marqué par un grand relief dans la partie sonore, il s'agit d'un geste gratté (dans l'électronique et dans la percussion), déclenchant également une section très rythmique et marquée (représentant le stress et l'anxiété de la quotidienneté). Cette section rythmique est jouée principalement par la caisse claire, et cette dernière représente une certaine compression du timbre employé dans l'introduction, lequel était composé principalement d'un bruit blanc. Par ailleurs, l'alternance des registres grave et aigu figure l'alternance des deux espaces alternant dans ce chapitre, c'est-à-dire les studios de Hollywood et la maison du personnage.

Le troisième chapitre présente un nouveau contraste, symbolisant la monotonie et le désespoir du protagoniste. En effet, un caractère musical plus lourd est mélangé à un rythme très régulier. Nous alternons ici entre des sons périodiques représentant la monotonie de la séquence avec l'irruption du geste d'arrêt, excluant alors les sons périodiques, en indiquant la « fin de la monotonie » c'est-à-dire l'apparition du premier casting.

The figure shows a musical score for two staves, labeled 1 and 2. Above the score are two film stills. The left still shows a man in a dark suit. The right still shows a sign that says "NO CASTING TO DAY". The score includes various time signatures (5/8, 3/4, 2/4) and dynamic markings (mp, sf, mf, pp, p, sf, p). Labels like "Güiro", "Wood-block", and "superball" are present. Below the score are four boxes: two with diagonal hatching labeled "PÉRIODICITE" and two with horizontal lines labeled "EXPECTATIVE".

Figure IV.13. « 9413 : *The Life and Death of a Hollywood Extra* » :

Jeu entre périodicité – non périodicité pendant l'attente et participation du personnage dans différents castings.

Partition : m. 57–59

Film : min. 3'55''

IV.2.2.2. Éléments de « Réalité » : points de référence pour le compositeur

Même s'il y a régulièrement des passages entre les deux mondes, à partir du quatrième chapitre, nous sommes principalement dans le monde de la « réalité ». La scène du premier casting suppose le départ progressif du monde de « rêve », et induit le passage vers un monde cruel et dur. Cette partie inaugure le début de la décadence et du désespoir du protagoniste.

Dès lors, durant toute cette section, la ligne rythmique pulsée qui s'ouvre jusqu'à arriver au geste de la tour se transforme progressivement en une décélération de la mélodie pulsée, et entre dans un registre plus aigu, ce qui semble faire écho à la résignation éprouvée par le protagoniste.

The figure displays a musical score for two staves, labeled 1 and 2. Staff 1 (treble clef) begins at measure 178 with a dynamic of *f*. It features a melodic line with notes marked with accents and slurs, with dynamics changing to *mp*, *pp*, *sf*, and *mf*. Staff 2 (bass clef) provides a rhythmic accompaniment with a pulsating pattern, also marked with accents and slurs, and dynamics of *f*, *sf*, *f*, *mf*, and *mp*. Above the staves, two small black-and-white photographs of buildings are shown. The left photograph is connected to the start of the score by a solid arrow pointing down to a circle. The right photograph is connected to the end of the score by a dashed arrow pointing down to a circle. Below the staves, a large black triangle with a white gradient points upwards from left to right, labeled "Accumulation de densité".

Figure IV.14. « 9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra » :

Jeu de densités (par augmentation) pendant la transformation du numéro 15 en star d'Hollywood.

Partition : m. 178 – 180

Film : min. 7'30''

Le cinquième chapitre, présentant lui aussi un caractère contrastant, crée une atmosphère imprécise. Les sons employés sont des sons discontinus et ambigus, basés principalement sur des gestes grattés et dissonants. L'apparition des factures (qui représentent la crise économique du protagoniste) est donnée musicalement par des sons grattés qui simulent le matériel de ces factures (le papier).

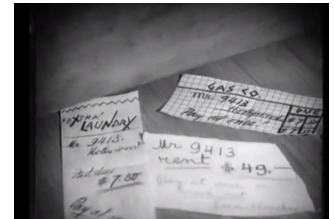
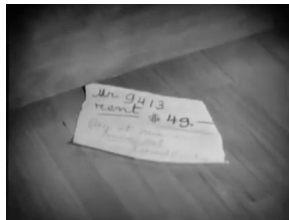


Figure IV.15. « 9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra » : « Sonorisation » des factures s'accumulant et qui provoquent l'angoisse chez le personnage principal.

Partition : m. 241 – 243

Film : min. 9'13'

La fin du film correspond à la mort du protagoniste et à sa montée au ciel, lieu depuis lequel il retrouvera espoir et félicité. La mort est musicalement représentée par une coupure des sons antérieurs.

IV. 3. *ENTR'ACTE*, DE RENÉ CLAIR :

NOUVELLES PERSPECTIVES ET RECHERCHES

Notre troisième projet artistique comprend la musique pour 6 percussions et électronique réalisée pour le film *Entr'acte* de René Clair. Cette musique fait partie d'une *Commande d'État* obtenue pour l'année 2014 ; elle consiste en un spectacle cinématographique avec les Percussions de Strasbourg.

Entr'acte est un film réalisé par René Clair, dont la projection était prévue le 27 novembre 1924 mais qui fut finalement projeté le 4 décembre 1924 à l'entracte de Relâche, ballet dadaïste de Jean Börlin et Francis Picabia au Théâtre des Champs-Élysées, par les Ballets suédois. Il représente à ce titre la première intervention du cinéma dans un spectacle de danse.

Court métrage dadaïste et pré-surréaliste, structuré par une suite de différents tableaux cinématographiques (sans connexion apparente), le film décrit une suite de situations absurdes, structurées musicalement par des tableaux sonores. Avec une musique originale d'Erik Satie¹¹⁴, cette nouvelle adaptation musicale se présente comme un nouveau regard, plus actuel, souhaitant réinterpréter les problématiques des années vingt, réactualisées par rapport à notre pensée d'aujourd'hui. La partition va bénéficier de la puissance créatrice du film, en réinterprétant d'une part, musicalement le choc de contraires ou dissonances visuelles présentes dans le film, et d'autre part, en réinterprétant l'univers innovateur et visionnaire du film (ainsi que son fort caractère sarcastique et ironique).

¹¹⁴ Musique écrite dans la partition *Cinéma*, composée en 1924. http://data.bnf.fr/13923090/erik_satie_relache/, dernière consultation le 26/09/2015.

IV.3.1. Composition par tableaux sonores / visuels: points de référence pour le compositeur

Le jeu de convergences et divergences entre les plans musical et visuel, mettant en place un jeu d'extrêmes est également très intéressant. En effet, le rapport entre l'association des figures cinématographiques avec les visuels d'une part et la transgression de cette correspondance d'autre part, bouscule les attentes. L'idée de non-correspondance, aussi bien au niveau du timbre qu'au niveau narratif a son équivalent dans le style non conformiste et provocateur du film, permettant un nouvel imaginaire sonore plus osé et innovateur.

Cette pièce se compose principalement de deux parties : une première, composée d'une succession de tableaux sonores, représentant une succession de scènes surréalistes et très étranges. La seconde partie consiste en un grand *accelerando* cinématographique d'une durée de dix minutes. Dans la première partie, nous avons la succession des tableaux suivants :

	<i>Contenu visuel</i>	<i>Contenu sonore</i>	<i>Type d'association</i>
I.- Prologue	Satie et Picabia chargent un canon, aboutissant au coup du canon. Présentation du film avec des <u>images ralenties</u> , et avec une certaine <u>granulation</u> .	Texture musicale granulaire, afin d'imiter celle des images. L'élément du canon, qui est toujours présent dans les images, et représenté musicalement par un <u>geste métallique</u> , qui agit comme une espèce de trace.	Association <u>par textures</u> : - Granulation : peau + bois - Canon : Geste métallique
II.- Premier Tableau	Présentation de la ville, avec des <u>images qui se superposent</u> les unes aux autres <u>au moyen de fondus</u> . Apparition des marionnettes, qui donnent un <u>composant dissonant</u> aux les images.	- Imitation des fondus des images avec des « <u>Fade in</u> » et « <u>Fade out</u> » sur le plan sonore. - Interprétation de l'élément visuel dissonant (marionnettes) avec l'apparition de <u>sonorités « bizarres »</u> .	Association <u>par processus</u> : - Fondus des images : Apparition et disparition progressive des lignes instrumentales. - Dissonance visuelle : sonorités étrangères.

	<i>Contenu visuel</i>	<i>Contenu sonore</i>	<i>Type d'association</i>
III.- Deuxième Tableau	- Hommage au « Ballet Mécanique » : apparition constante d' <u>éclats lumineux</u> . - Apparition des <u>coups de boxe</u> , en contraste avec les éclats.	- Interprétation musicale des éclats avec les <u>trilles d'instruments à métal</u> . - Association des coups de boxe par moyenne des <u>coups des instruments à peaux</u>	Association <u>par correspondance des matériaux</u> . - Éclats lumières : métaux. - Coups boxe : peaux.
IV.- Troisième Tableau	Présentation des <u>colonnes</u> qui appartiennent à un temple. Jeu d'échecs qui est interrompu par un jet d'eau. Un <u>bateau à papier vole</u> .	- Les colonnes sont interprétées par des <u>gestes musicaux verticaux</u> et des accords <u>lourds</u> . - Le bateau qui vole est interprété par des <u>lignes horizontales très légères</u> .	Association <u>par dualisme</u> : - Verticalité musique -visuelle . Horizontalité musique visuelle - Opposition léger - lourd.
V.- Quatrième Tableau	Danse de la danseuse, du point de vue inférieur : caméra au-dessous de la danseuse.	Lourdeur musicale interprétée par la position de la caméra (ce qui donne la sensation de lourdeur).	Association <u>par position</u> : Caméra en bas = prédominance d'instruments graves.
VI.- Cinquième Tableau	<u>Tableau très abstrait</u> où la danseuse se transforme en un chef d'orchestre avec une barbe.	Tableau qui musicalement continue avec les sonorités du tableau antérieur, mais qui maintenant, commence à être <u>musicalement plus abstrait</u> .	Association <u>par forme dans le discours</u> : forme discursive qui devient plus abstraite.
VII.- Sixième Tableau	Tableau <u>plus narratif</u> où un chasseur essaie de tirer sur un œuf qui flotte sur un jet d'eau.	Réinterprétation musicale de la narration cinématographique, où les différents événements visuels sont réinterprétés musicalement.	Association <u>par relief</u> : Le film, composé de deux couches (le chasseur et l'œuf) est aussi transcrit sur le plan sonore d'un point de vue des différentes couches d'intensité.

Tableau IV.8 : Points de référence dans *Entr'acte*

Tableau d'équivalences entre les éléments visuels et les éléments cinématographiques.

« Dans la seconde partie, la suite et le final du film sont consacrés à une procession cocasse. Le corbillard est tiré par un dromadaire suivi par un cortège endimanché sautillant au ralenti, montrant à quel point *Entr'acte*, film de danse, fait l'apologie du bondissement [...] La vitesse devient de plus en plus intense et les plans s'anamorphosent, leur durée diminue dans un débit d'images incroyable, leur échelle variant de la même manière ». ¹¹⁵

Cette accélération est basée sur deux aspects principaux. Sur le fond : le ridicule des bourgeois endimanchés, le dromadaire, les miches-couronnes funéraires grignotées par un homme du cortège, le cul-de-jatte... Sur la forme: accélérée jusqu'à devenir littéralement invisible, incompréhensible.

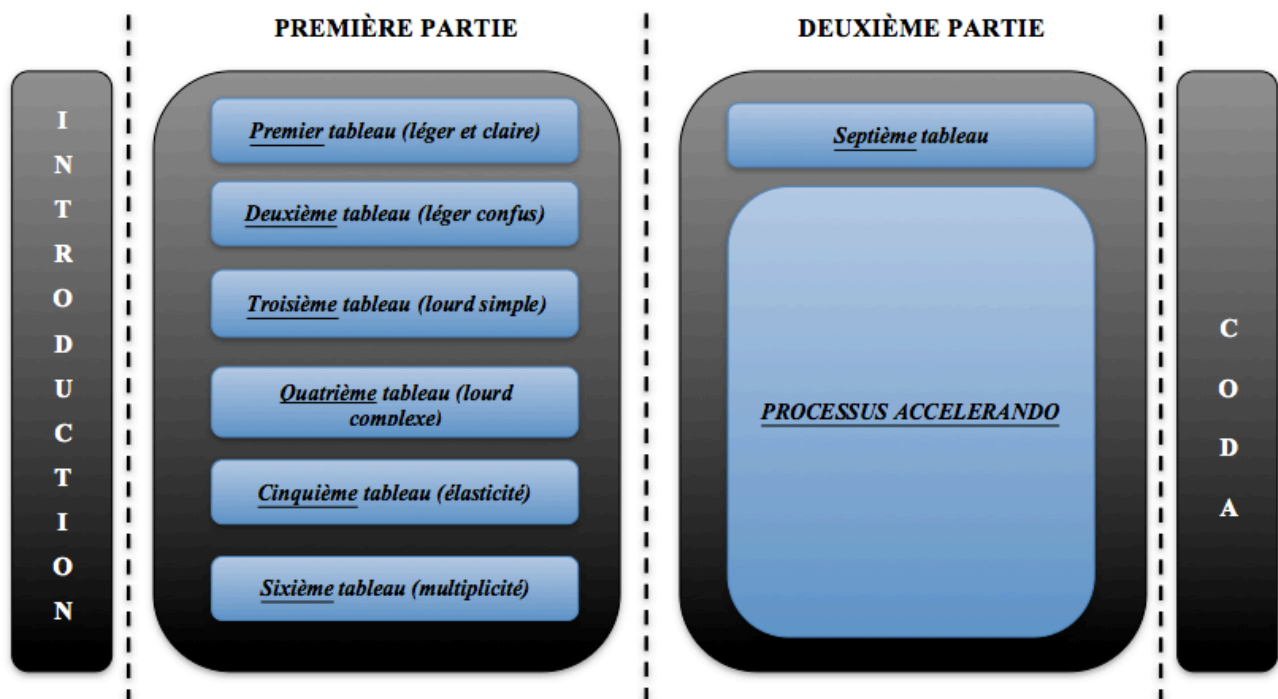


Figure IV.16 : Analyse du film « *Entracte* »

¹¹⁵ PIERSON, Mickaël, *Entr'acte* (1924), Il était un fois le cinéma, <http://www.iletaitunefoislecinema.com/chronique/5731/entracte-1924>, dernière consultation, le 09/09/2015

IV.3.2. Composition d'éléments extra-musicaux: points d'ancrage

Puisqu'il s'agit musicalement d'un défi, nous avons choisi d'explorer toutes les possibilités de timbre des percussions. Les tableaux sonores explorent les interactions entre les plans sonores, ainsi que les jeux de coïncidences, de résonances, d'attaques, ... L'emploi de l'électronique aide en ce sens à élargir la gamme de timbres des percussions, mais aussi à enrichir et transformer ces timbres, en jouant du même coup avec la poésie surréaliste et délirante de certaines séquences du film.

Dès lors, nous avons choisi de travailler différents aspects extra-musicaux, représentant certains éléments artistiques du monde des arts visuels que nous avons voulu traduire musicalement. Parmi ces éléments, nous pouvons citer entre autres l'arrêt du temps, le dualisme, le jeu de matières ...

Le premier élément extramusical travaillé a été celui du rapport entre matière visuelle et matière sonore. Nous avons un exemple dans le début du film (le prologue), où les personnages du film chargent un canon. Ici, il y a un parallélisme entre les images ralenties et la texture musicale. Pour obtenir une certaine rugosité des images, nous avons trouvé une similitude s'appuyant sur une texture sonore basée sur peaux aigues et bois, et une nuance *piano*, qui apporte une certaine couleur granulaire.¹¹⁶

¹¹⁶ Nous entendons par « texture granulaire » la texture typique de la synthèse granulaire, principalement composée de grains sonores.

Correspondance de textures

Figure IV.17 : « Entracte » :

Jeu de correspondances entre textures sonore et cinématographique.

Partition : m. 19 – 22

Film : min. 0'47''

En effet, dans cette scène l'apparition constante d'un canon est transposée par notre choix d'utiliser du matériel sonore « métal ». Cette équivalence a été représentée musicalement par l'apparition de plus en plus constante d'un geste sonore faisant irruption dans la scène, et qui persiste comme un écho ou une ombre sonore de ce geste. Dans le premier tableau (juste après le prologue), la succession des scènes est construite sur

l'utilisation de « *fade in* » et « *fade out* »¹¹⁷ visuels. Cette fusion progressive et continue entre les différents plans provoque une texture visuelle particulière. Musicalement, nous avons représenté cette technique de fusion des différents plans par l'alternance continue d'instruments de percussion qui entrent progressivement tandis que d'autres instruments de percussion vont aussi disparaître de manière progressive.

Figure IV.18 : « *Entr'acte* » : Jeu de correspondances entre dissonance sonore et dissonance cinématographique.

Partition : m. 58 – 61

Film : min. 2'22''

Cette texture visuelle d'une certaine austérité (la succession fusionnée des images) succède à d'autres images de poupées, ces dernières ajoutant acidité et sarcasme à la

¹¹⁷ Le « *fade in* » et « *fade out* » : terminologie que nous utilisons souvent dans la composition musicale électroacoustique et dans le montage sonore pour parler des fondus que nous réalisons dans les sons, afin d'éviter des coupures abruptes de celui-ci.

séquence. Du point de vue sonore, nous avons voulu l'interpréter comme l'addition d'une autre dimension visuelle, qui a été représentée musicalement par des objets sonores¹¹⁸ d'une sonorité très particulière et éloignée de la texture sonore générale.

Pour poursuivre dans cette succession de tableaux visuels et sonores, nous continuons ce même travail pour le deuxième tableau, qui a cependant une texture et une couleur très différente du premier tableau. En effet, celui-ci, d'une tonalité générale très sombre, rend hommage au film « Ballet mécanique¹¹⁹ » ; le début de la séquence montre le monde de l'obscurité et des lumières. Nous avons voulu représenter cette luminosité dans l'obscurité avec la composition de certains éclats sonores, qui sont interprétés musicalement comme une succession de trilles métalliques (joués par des instruments de percussion de la famille des métaux). Cet ensemble d'éclats sonores contraste avec la luminosité du jour, que nous avons choisi de représenter par une exécution de texture avec des peaux.

Figure IV.19. « Entracte » : Jeu de correspondances par luminosité

Partition : m. 78 – 80

Film : min. 3'06''

¹¹⁸ Nous parlons d'objet sonore pour se référer à un ensemble de sons qui créent une sonorité ensemble.

¹¹⁹ Référence sur ce film.

Le troisième tableau propose, quant à lui, un dualisme visuel, faisant alterner une série de colonnes grecques avec un bateau de papier qui vole. Ce dualisme, nous l'avons interprété sur deux niveaux: d'une part, un contraste entre un élément très lourd (les colonnes) et un élément très léger (le bateau de papier); d'autre part, le concept de verticalité dans le premier cas, et celui de l'horizontalité dans le deuxième.

The figure displays a musical score for six staves, numbered 1 to 6. Above the score are two film stills. The left still shows a row of classical columns, and the right still shows a paper boat on water. Dashed arrows point from the stills to the score. The score includes dynamic markings like 'mf', 'pp', 'f', 'mp', 'p', 'ff', 'grati', and 'Dark reverb'. A 'Master Audio' waveform is visible at the bottom of the score.

Figure IV.20. « Entr'acte » :

Jeu de correspondances entre densité des matières musicale et cinématographique

Partition : m. 116 – 119

Film : min. 4'28''

Dans la partie sonore, nous avons interprété la lourdeur et la consistance des colonnes avec la création d'une succession de blocs sonores¹²⁰, qui composent une sonorité robuste et indivisible. Afin d'obtenir ce type de sonorité, nous avons fait un mélange de différentes familles de percussions (bois, métal, peaux et petites percussions). Puis, nous avons utilisé la matière sonore de la pierre (en jouant avec des pots de fleurs), afin d'avoir une certaine similitude entre les matières sonores et visuelles. Par contre, la partie plus horizontale, soit celle du bateau de papier, est représentée par des sonorités beaucoup plus légères, tels que des instruments de peaux aigus. Parmi ces instruments, nous en avons utilisé certains avec un registre aigu plus marqué que celui existant dans leur tessiture habituelle, comme c'est le cas par exemple des conguitas, version plus aigüe des congas. Ce basculement vers le registre aigu sert parfaitement pour exagérer ce contraste avec la première partie de la séquence.

Le quatrième tableau est celui d'une danseuse vue au ralenti et en contre-plongée. Cette sensation de lenteur est représentée au point de vue sonore par un fort ralentissement de la texture sonore par rapport à la précédente. En effet, la doublure des instruments à peaux graves par des enclumes confère un caractère très sombre et maladroit.

¹²⁰ Nous parlons de « blocs sonores » lorsqu'il s'agit d'un ensemble d'instruments jouant simultanément et créant une sonorité compacte et uniforme.

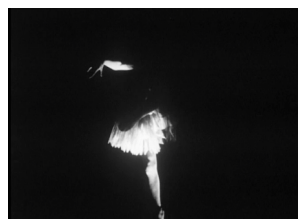
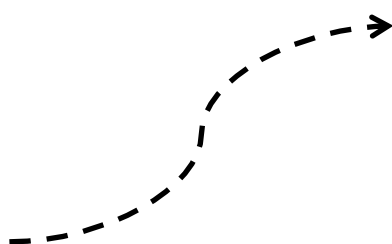


Figure IV.21 « Entr'acte" :

Jeu de correspondances entre idée conceptuelle musicale et idée cinématographique

Partition : m. 153 – 15

Film : min. 6'12''

Le cinquième tableau constitue d'une certaine manière une prolongation du tableau précédent, où nous allons préparer musicalement et de manière très progressive l'arrivée du tableau suivant. En effet, nous introduisons progressivement des sonorités aigües (avec une texture composée de différentes cymbales), anticipant le type de gestes qu'il y aura dans le tableau suivant.

Le sixième tableau est le premier de cette succession de tableaux présentant une certaine forme de narration : on y voit en effet l'histoire d'un chasseur qui essaie de tirer sur un œuf. Cette scène, très sarcastique et agitée, appelle un nouvel d'air par rapport aux tableaux précédents. Musicalement, elle a beaucoup plus de relief que les scènes antérieures contenant même certains dialogues et des enchaînements entre des différentes lignes sonores.

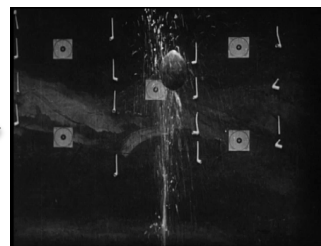


Figure IV.22 : « Entr'acte » :

Jeu de correspondances entre narration cinématographique et narration musicale.

Partition : m. 214 – 217

Film : min. 7'32''

IV. 4. COMPOSITION / COLLABORATION *DIABLE, ÉCOUTE*, DE CLIO SIMON

Le dernier projet qui compose cette quatrième partie est la bande musicale que nous avons écrite avec la réalisatrice Clio Simon, avec la collaboration du Fresnoy et de l'Ircam (qui consistait en une musique pour clarinette basse et électronique). Le film, qui met en scène trois personnages principaux (avec prologue), considérait la musique comme un quatrième personnage (dehors politique), et se comportait comme le trait d'union des trois personnages.

« *Diable écoute* interroge sur de nombreuses dimensions de la vie et de la mort. Ce triptyque s'intéresse moins à mettre en lumière l'action que l'acte au sens théâtral (gestus) où le corps est en conflit entre sa condition historique où il fait figure et sa condition charnelle où il n'expose que sa matière. L'homme est en prise avec l'Histoire et ses contradictions. Son cri fait retour dans cette Histoire »¹²¹.

L'idée initiale pour la composition sonore de ce projet était celle de prendre le cri, idée qui croise les trois chapitres (et qui représente à la fin un seul personnage). Nous avons ainsi avec le souffle de la clarinette une métaphore du « cri », qui se développe et se transforme pendant toute la durée du film.

IV.4.1. Contextualisation sonore de chaque tableau : points d'ancrage

D'un point de vue sonore, le projet *Diable, Écoute* de Clio SIMON requiert une partition sonore très présente, avec une certaine indépendance par rapport aux images du film. Cette partie sonore, en parallèle avec la puissance et l'énergie des images du film, se compose d'une musique pour clarinette basse et électronique. Nous avons comme éléments principaux :

¹²¹ SIMON, Clio. Notes de programme. <http://www.lefresnoy.net/panorama17/artwork/590/diable-ecoute/clio-simon#artwork>. Dernière consultation, le 26/09/15.

- a) Une forte ligne musicale, réfléchié dans son fort et puissant contenu sonore, qui entre en correspondance avec le caractère sonore de la bande musicale.
- b) Une indépendance musicale, en rapport avec le rythme des images, mais qui simultanément manifeste une cohérence et une description avec l'histoire du projet (présentant des connexions ne se saisissant pas de premier abord comme les rapports de symbolismes, les directionnalités, les textures, ...).
- c) Une présence physique de l'instrumentiste, qui établit la problématique du projet et qui l'identifie comme une seule ligne descriptive (et rapport avec le contenu du film, qui représente une seule unité englobant les trois personnages).

Comme matériel gestuel, nous avons pris des citations utilisées par la réalisatrice du film que nous avons voulu réinterpréter musicalement afin d'avoir les premiers matériaux sonores¹²². Nous avons de cette manière une traduction musicale du geste « LE CRI » (ou cri sourd), que nous avons interprété selon trois concepts :

- a) S'échapper => « Légèreté » (ligne rapide et légère de sons soufflés à l'instrument)
- b) Désir de révolte => « Rapidité » (Gammes de notes rapides en ascendant et descendant, à la manière d'arabesques).
- c) Ligne de fuite => « Élasticité » (Discours musical long et flexible, non pulsé, texture de trilles).

Du point de vue musical, ce geste pourrait être représenté de la manière suivante :

The image shows two staves of musical notation in 4/4 time. The first staff begins at measure 108 and features a melodic line with trills (tr) and dynamic markings of *mp*, *p*, and *pp*. A blue dashed line with a downward arrow labeled 'Légèreté' points to the upper part of the staff. The second staff begins at measure 111 and includes a section marked 'air'. It also has dynamic markings of *mp* and *pp*. Two blue dashed lines with downward arrows labeled 'Ligne de fuite' and 'Révolte' point to specific melodic phrases in the staff.

Figure IV.23. « Diable, Écoute » : Équivalence musicale avec des concepts poétiques.

¹²² Mots extraits des textes employés par la réalisatrice dans le dossier de présentation du projet au Fresnoy.

Parallèlement à la similitude du geste du « cri » qui s'échappe du corps, nous avons voulu jouer sur deux niveaux ou couches sonores :

- a) Voix principale : (qui représente l'esprit de ce « cri sourd »). Ligne fluide et aérophone, légère avec des souffles, en constant mouvement. => Instrument soliste avec de l'électronique en temps réel.
- b) Contrepoint : (qui représente le corps). Deuxième ligne jouée par l'instrument et par l'électronique préenregistrée, qui aura un rythme beaucoup plus lent, en contraste avec la ligne principale ; ce contrepoint procurera la sensation d'un certain statisme.

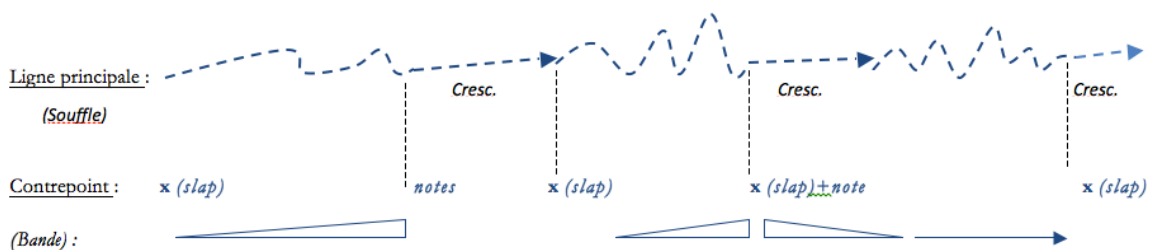


Figure IV.24. « Diable, Écoute »:

Représentation graphique du jeu entre la voix principale et le contrepoint.

Nous pouvons apprécier dans ce graphique, cette translation de l'idée conceptuelle dans une partition, il y a simultanément de deux plans de signification (parallèle à la simultanément du texte).

IV.4.2. Travail de « complémentation avec les images : points de référence

Le travail sonore recouvre deux types de conceptions de la matière sonore. Une ligne instrumentale continue d'une part, se métamorphosant progressivement durant chaque chapitre afin que le spectateur n'ait pas l'impression d'un changement abrupt entre chaque section. Une directionnalité commune avec les images : une seule ligne instrumentale croisant les trois sections, mais qui se transforme progressivement avec chaque changement de situation. Cette ligne représentera également le quatrième personnage du film qui va agir pendant toute la durée.

IV.4.2.1 Points de référence selon trois types de contextualisations

Nous avons pensé ces trois sections, dans le premier point de référence, selon trois types de contextualisations du monde sonore.

- a) Terre: Ce discours est plus continu et impose l'utilisation plus fréquente des notes soufflées avec une certaine régularité.

Figure IV.25 : « Diable, Écoute » :

Relief en parallèle entre plan visuel et plan cinématographique,
qui simule l'angoisse du personnage.

Film : 2'22''

Ici, nous avons souligné la narration de la scène avec la réalisation musicale avec un renforcement. Nous ne parlons pas de sonorisation, parce qu'il s'agit d'un film avec des images en « ralenti », en agissant comme une espèce d'image en mouvement. Mais nous avons voulu établir le lien entre la narration de la scène et la musique. Celle-ci va accentuer le sentiment du personnage d'être découvert par l'arrivée d'une voiture. La musique, dans ce cas, crée une directionnalité croissante. Le point de référence sera pourtant l'utilisation d'une direction similaire entre les deux plans. Également, nous avons voulu contextualiser le monde d'Antigone (sur lequel se base cette scène), avec l'inclusion des quelques petites voix chorales, qui s'intègrent dans le discours musical, afin de ne pas vouloir être trop évidentes.

b) Mer: Dans cette même ligne de la première section commence à progressivement survenir l'inclusion des gestes d'inspiration-aspiration mélangés au souffle de la clarinette, qui apporte une nouvelle dimension au discours musical. La vitesse de la ligne ralentit progressivement

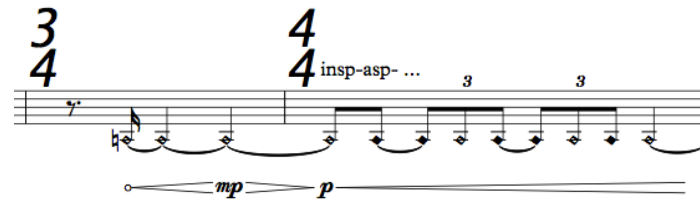


Figure IV.26 : “Diable, Écoute” :

Jeu d'inspiration – aspiration à la clarinette, qui simule la nage d'une personne dans l'océan.

Film : min. 5'25''

Ici, les points de référence ne vont pas réinterpréter le monde sonore de la mer (ce qui n'intéresse pas vraiment dans ce projet), mais vont réinterpréter (avec le langage du compositeur) ce monde et son comportement. Entre les éléments liés à ce monde (et que nous avons pu réinterpréter) nous trouvons :

- Une certaine rythmicité, qui pour nous se représente par la nage (par exemple, dans l'océan).
- Un geste d'inspiration – respiration utilisé par la clarinette, qui peut simuler l'angoisse d'un personnage dans cette situation (mais qui ne correspond pas au personnage apparu des images).
- Une sonorité qui illustre l'immensité de l'océan, et qui dans ce cas, a été représentée par la spatialisation du son en 5.1

c) Ciel : Geste rapide et agité qui a comme mode de jeu principal la succession de multiphoniques en *tremolo*, avec changement continu et constant des nuances comme une ligne de fuite.

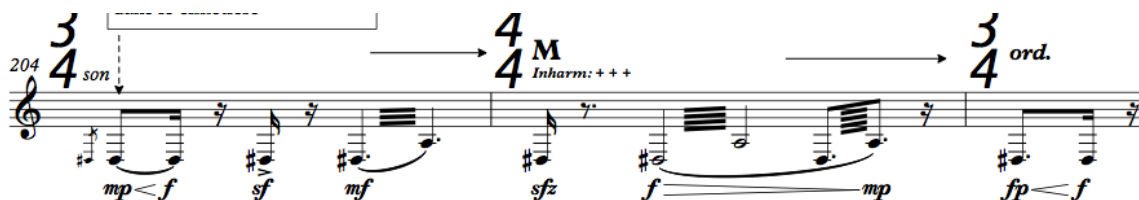


Figure IV.27 : « Diable, Écoute » :

Relief en parallèle entre plan visuel et plan cinématographique, qui simule la fluidité du moment.

Film : 8'05''

L'idée générale a été ici de représenter la légèreté de l'air, comme si le personnage était en train de voler, et le caractère rapide de la musique va donner cette sensation de fluidité.

Également, les deux mondes sonores généraux utilisés dans la musique (celui de la ligne de fuite, et celui du contrepoint), vont être ici mélangés, pour montrer de cette manière une fusion entre eux: celui qui représente le fixe (ou le corps) et celui qui représente le mobile (ou le cri).

IV.4.2.2. Points de référence selon trois actions principales

Nous avons travaillé sur un deuxième point de référence, pour parler d'une interprétation selon les trois actions principales du film, celle du départ (premier chapitre), de la rupture (deuxième chapitre) et de l'arrêt (troisième chapitre). Ici, les points de référence reposent sur la gestualité (ou type d'action). Nous avons interprété trois types de gestes :

- a) Départ (empêchement du geste de la jeune fille du cimentier): Geste initial continu qui ne s'interrompt jamais.
- b) Rupture (voyage interrompu de la vieille indienne) : Rupture du discours initial par l'addition progressive de sons multiphoniques plus longs (demi-soufflés). Impression d'une certaine rupture du discours musical.
- c) Arrêt (ouvrier en grève de la faim): Interprétation de ce geste d'arrêt avec inclusion de silences dans le discours musical de l'instrument, conférant une certaine impression de discontinuité et de rupture.

IV.4.2.3. Points de référence selon la nature des sons

Comme dernier point de référence, nous pouvons parler de celui consacré à la matière ou à la nature des sons. Il y a donc trois dimensions sonores représentées en trois couches ou trois niveaux de profondeur, qui représentent la matière en métamorphose, la matière fixe et l'éternel :

- a) La matière en métamorphose : au sein des trois couches, la première représente ce qui sort du corps (le cri), interprété par l'instrument et l'électronique en temps réel afin de donner à celui-ci une autre dimension, une espèce d'ombre sonore.

b) La matière fixe : deuxième ligne de profondeur qui est interprétée principalement par l'électronique préenregistrée, ce qui provoque un autre type de sonorité plus synthétique (moins instrumentale) et qui a en outre une couleur beaucoup plus statique que le geste instrumental. Il s'agit bien ici d'un contrepoint de ce geste.

c) La matière de l'éternel : troisième couche ou niveau de profondeur qui se manifeste par un fond sonore commun aux trois chapitres, contrairement aux deux plans qui changent progressivement avec les changements de chapitre. Cette troisième couche possède une certaine couleur « permanente » et qui, bien que constante, présente de légères mutations. Ainsi, à certains moments cette couche sera audible tandis qu'à d'autres elle sera presque imperceptible. Il s'agit donc bien ici d'un paysage sonore dont le travail de spatialisation est dans ce cas précis particulièrement important.

IV. 5. CONCLUSION DE LA QUATRIÈME PARTIE

Nous avons vu pendant la réalisation de ces quatre projets personnels, que nous avons commencé par une musique plus ancrée dans les images, et qu'au cours de l'évolution de ces quatre travaux, nous avons réalisé une musique de plus en plus symbolique. Cette évolution a été marquée à la fois par une évolution de notre raisonnement et par la nature même des films employés.

Dans un premier temps, nous avons commencé par le film *Plus Tard*, que nous avons interprété comme une partition visuelle qu'il fallait traduire musicalement. Ce type de travail résultait de l'objectif de ne pas influencer les images. En effet, nous avons considéré que la structure du film était très marquée et nous ne voulions pas en donner musicalement une structure différente. Tout au contraire, l'idée était d'aider le public à comprendre la structure du film.

Nous avons considéré ce travail pour le film *Plus Tard* finalement comme un travail très parallèle, avec une approche « trop » théorique. Nous avons voulu dans le deuxième film (*9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra*) réaliser un travail plus libre dans le rapport avec les images, tout en conservant une relation étroite avec le film. Nous avons analysé la narration du film pour la « traduire » musicalement, en créant un parallélisme entre les narrations des deux plans (visuel et sonore). En somme, nous avons voulu créer une musique plus *autonome*.

Dans le troisième projet (la musique pour le film *Entr'acte*) il était plus délicat de faire une musique avec une narration parallèle à celle des images puisqu'il n'y a pas de narration claire. Nous avons analysé et structuré le film en tableaux visuels que nous avons traduit de manière similaire. Le travail a consisté à emprunter aux problématiques visuelles du film (tels que l'alternance des deux matières différentes, le dualisme, ou les dissonances visuelles)-afin de les interpréter d'une manière musicale.

TRAVAIL DESCRIPTIF

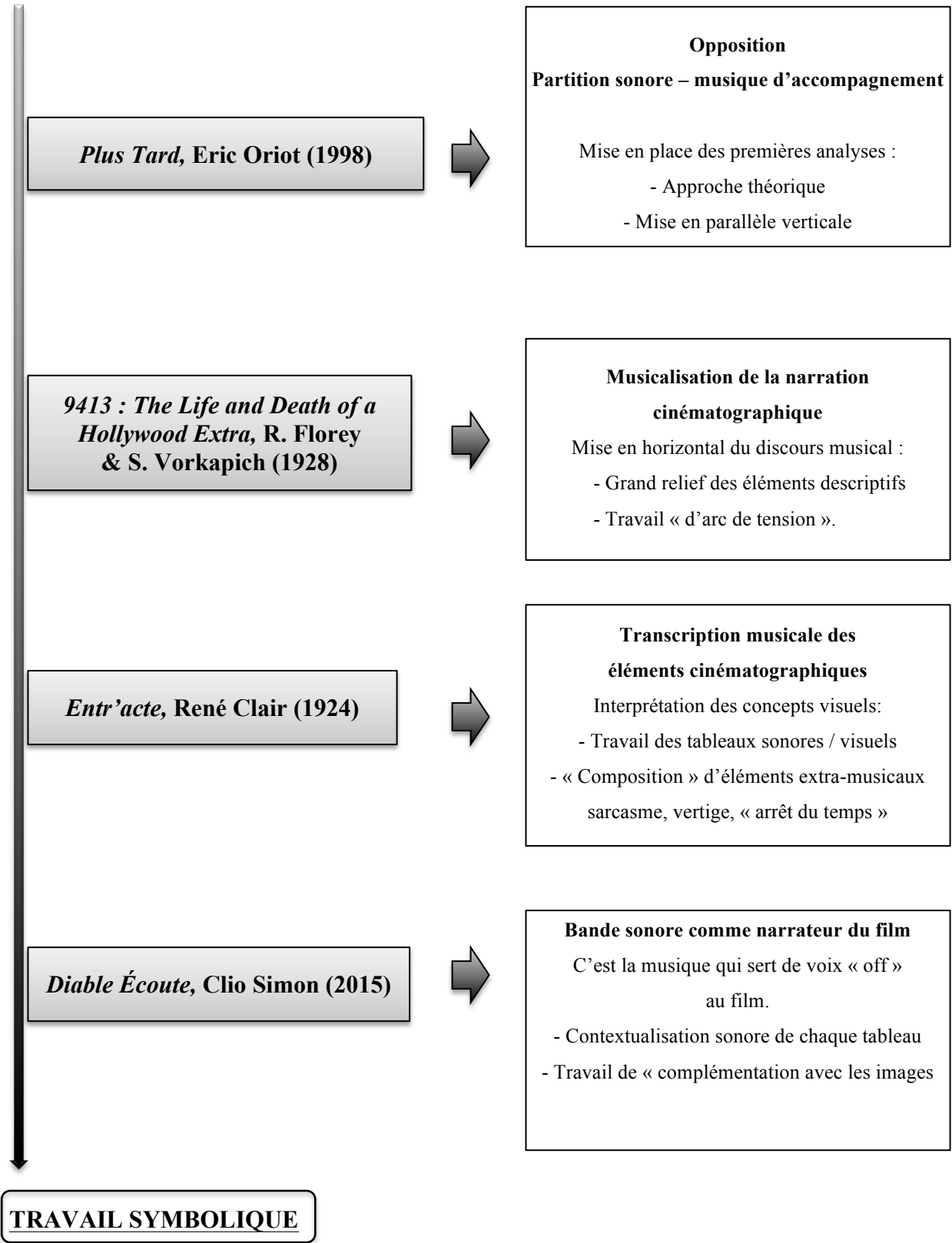


Figure IV.28 : Schéma des quatre projets artistiques réalisés
Plan des quatre projets et du type d'accompagnement sonore

Dans le dernier projet, réalisé en collaboration avec la réalisatrice Clio Simon, nous avons écrit une musique encore plus symbolique car la musique se comportait comme un quatrième personnage (avec un personnage par chapitre). Elle servait également de voix « off » qui contextualisait et expliquait chaque scène du film.

CONCLUSION

Au terme de ce travail, nous avons pu élaborer une vision générale du rapport film – musique appliqué à la création expérimentale. Il s'agissait de procéder à une synthèse des différentes théories étudiées dans ce travail et de la mettre en pratique dans nos réalisations.

L'approche théorique réalisée dans la première partie nous a permis d'approcher une grande quantité de travaux de différents compositeurs et de styles hétérogènes. Cette diversité des œuvres, complétée par une recherche bibliographique, nous a permis de développer une vision critique, avec laquelle nous avons commencé à établir les premiers points d'analyse pour notre modèle. Nous avons également pu vérifier qu'avec cette diversité de styles (que nous trouvons souvent dans le ciné-concert contemporain), nous avons besoin d'un modèle qui ait une structure présentant une certaine flexibilité (par exemple, celle des différents modules qui se complètent et se remplacent).

Avec l'analyse de « *Metropolis* » réalisée dans la deuxième partie, nous avons étudié une large gamme de possibilités, tant au niveau des couleurs que des combinaisons de textures et d'instruments musicaux. Par ailleurs, le style graphique et gestuel de Matalon permettait d'approfondir la dimension sonore et gestuelle de chaque personnage.

En analysant le film, nous avons constaté que les « voix orchestres » (ou leitmotifs de timbre) avaient une influence sur la narration du film, puisque certaines ne reproduisaient pas le discours parlé de l'acteur mais représentaient plutôt son énergie. Cette composition ne constituait pas seulement un accompagnement sonore ou un remplissage des images du film, mais était bien une accentuation des éléments de la narration. Ainsi, avec cette représentation sonore, nous avons vu certains passages choraux entre personnages qui se comportaient par ailleurs comme une polyphonie sonore et visuelle des personnages. Ceci nous a aidés à relier d'une manière plus concrète les aspects cinématographiques avec les aspects visuels, ce qui sera à la fin, une des bases de notre modèle d'analyse.

Nous avons exploré les différentes combinaisons et observé la vie propre et le comportement des éléments cinématographiques exportés sur le plan sonore. Cet amalgame de personnages trouve son équivalent dans la partie sonore, mais ici, celle-ci se présente comme un monde différent avec ses propres règles et comportements (qui peuvent se comporter d'une manière similaire à ceux du monde de la musique, présentant par exemple une équivalence avec la polyphonie, le contrepoint, etc.). Cette analyse nous a permis d'associer et de comprendre comment certains éléments cinématographiques peuvent avoir un comportement extrapolable au plan sonore. De fait, ces éléments seront la base de notre modèle, et nous avons pu établir les deux axes principaux d'analyse : les « points de référence » et les « points d'ancrage ».

En développant notre modèle dans la troisième partie, et en la confrontant aux projets personnels, nous avons remarqué que les points d'analyse ne seront pas les mêmes dans toutes les œuvres. Cet aspect a été surtout remarqué dans l'analyse et le développement des projets personnels dans la quatrième partie. Ils nous ont permis d'étudier les différents types de communication utiles à l'écriture de la composition d'un film. La nature de chaque projet nous a également permis de mettre en évidence et d'amplifier les différents points à analyser.

Ainsi, le premier projet, *Plus Tard*, était conçu comme une vision plus théorique et agissait comme une sorte de « sonorisation » du film muet. Le deuxième, *9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra*, partait de l'idée de faire un projet moins théorique et davantage basé sur l'analyse de la narration du film. La narration spécifique et concrète du film nous a conduit à réaliser une forme musicale « très narrative », ce qui conditionne surtout la composition de la bande musicale pour ce film. Le troisième projet, *Entr'acte*, essayait de partir de la narration pure du film, pour reprendre des aspects cinématographiques non narratifs, et extrapoler ces éléments au niveau extramusical. Le dernier projet, *Diable, Écoute*, agissait comme la première collaboration (la réalisatrice Clio Simon), et prenait la musique comme un quatrième personnage, qui servait de narrateur afin de mieux contextualiser ce projet.

Les deux axes proposés dans notre modèle (« points de référence » et « points d'ancrage ») s'ajustent cependant avec le type de communication établi à la base. Il est également valable dans un contexte pédagogique, car nous considérons l'analyse du type de

communication souhaitée primordial à l'heure de planifier une musique pour un film. Nous trouvons cet aspect important, car une des bases de notre analyse sera l'étude et l'analyse des enjeux de chaque film. Sur ce point, ce type de communication va établir le type d'information que le film peut transmettre, et comment cette information sera transmise (la musique aura un rôle très important sur le type d'information que le film veut transmettre).

Un autre aspect qui a caractérisé notre modèle a été celui d'un modèle construit par tableaux modulables entre eux. Cette flexibilité sur laquelle nous nous appuyons aura l'intérêt de servir pour l'ensemble des compositions réalisées pour un film, ainsi que de servir de modèle de composition pour d'autres compositeurs. L'idée n'est pas celle d'éclairer et de donner des éléments précis à musicaliser, mais de faire comprendre les enjeux et les éléments de base de chaque projet. En résumé, de mieux comprendre les éléments cinématographiques pour pouvoir leur donner une interprétation sonore.

Cette recherche nous a permis d'avoir une vision beaucoup plus synthétique du sujet, en filtrant et en analysant avec une certaine fluidité les éléments les plus importants pour une articulation film – musique relativement fonctionnelle. Ainsi, nous avons pu déterminer quels éléments créent une articulation plus marquée, et quels éléments ont une articulation moins claire (ce qui peut être l'intention du compositeur).

Cette vision synthétique nous a aussi donné des outils très valables pour réaliser des analyses sur un film avant le commencement d'une composition. Ils nous permettent aussi d'analyser les éléments importants du film, afin d'établir certaines bases pour la réalisation d'une nouvelle composition sonore (dans le cas d'une collaboration avec le réalisateur).

La tendance générale (du point de vue esthétique), aujourd'hui, est de ne pas trop illustrer les films, ou alors de produire une musique qui ne soit pas trop attachée aux images. Mais par contre, nous apprécions une musique présentant des références constantes au film.

Les outils d'analyse et de composition exposés dans cette recherche nous ont amené à réaliser un travail de parallélisme entre le plan visuel et le plan sonore, qui sera une synthèse entre ces deux concepts. Le public ne verra pas des illustrations ou des accompagnements évidents de la musique sur les images. Mais en même temps, nous chercherons à établir une certaine correspondance, comme une sorte d'énergie commune entre les deux plans.

Tous ces éléments seront également transposables aux films non muets, car nous pourrons également percevoir et interpréter les dialogues parlés comme des éléments sonores, qui ont une signification et un poids dans la narration.

Nous espérons en tout cas que ce travail, construit dans l'interaction entre la théorie et de la pratique, intéresse d'autres compositeurs confrontés à composer pour le cinéma, ou de façon plus générale, pour l'image.

BIBLIOGRAPHIE

ADORNO, Théodor W. et Eisler, Hanns, *Musique de film*, L'Arche éditeur, Paris, 1997.

ALARCON, Isabelle, *Figuralisme et écriture musicale dans le dessin animé*, Vibrations – Musiques medias sociétés no 4 : Les musiques des films, Paris, 1987.

ALIBERT, Jean-Louis. *Le son de l'image*. PUG, Grenoble, 2008.

BOUCOURECHLIEV, André. *Le langage musical*, Fayard, Paris, 1993

BURGOS GARCÍA, Osvaldo, *La música en el cine: ¿Ambiente o narrador?*
<http://www.osvaldo.com/blog/?p=101>, dernière consultation le 15/09/2015.

CALVINO, Italo, *Leçons américaines. Aide- mémoire pour le prochain millénaire*. Gallimard, Paris, 1992

CAMPAN, Véronique. *L'écoute filmique. Écho du son en image*, Presses Universitaires de Vincennes, Paris, 1999.

CHAGAS, Paulo C., *La distinction entre médium et forme : une nouvelle approche de la sémiotique musicale*, Actes des dixièmes Journées d'Informatique Musicale, Montbéliard, 2004. URL : jim.afim-asso.org/jim2003/articles/chagas.pdf, dernière consultation le 09/09/2015.

CHÂTEAU, Dominique, *Le rôle de la musique dans la définition du cinéma comme art: à propos de l'avant-garde des années 20*, Cinémas : revue d'études cinématographiques, Volume 3, numéro 1, Montréal, 1992, URL : <http://id.erudit.org/iderudit/1001181ar>, dernière consultation le 09/09/2015.

CHÂTEAUVERT, Jean. *Il faut trouver la voix* –, Cinémas : revue d'études cinématographiques, Volume 3, numéro 1, Montréal, 1992,
URL: <http://id.erudit.org/iderudit/1001180ar>, dernière consultation, le 09/09/2015.

CHION, Michel. *L'Audiovision*. Armand Colin Éditeur, Paris, 2005

CHION, Michel. *Le son au cinéma*. Cahier du cinéma, Paris, 1985

CITRON, Marcia J. *When Opera Meets Film*, Cambridge University Press, Cambridge 2010.

COOK, Nicholas, *Analysing Musical Multimedia*, New Ed, OUP Oxford, Oxford, 2000.

COURRIBET, Benoît. *Composing audiovisual art : the issue of time and the concept of transduction*, Actes des SMC 06, Marseille, 2006.

DALLAIRE, Frédéric, *Exploration des puissances sonores cinématographiques. Une pensée du continuum*, Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures en vue de l'obtention du grade de Maître ès Arts en Études cinématographiques, Montréal, 2005.

DALLAIRE, Frédéric, *Entendre les corps dans les possibilités des dialogues de Jan Svankmajer*. Lignes de fuite, la revue électronique du cinéma, n° 3, 2007. http://www.lignes-de-fuite.net/article.php3?id_article=65, dernière consultation le 09/09/2015.

DELEUZE, Gilles, *L'image-mouvement*, Editions de Minuit, Paris, 1983.

DESHAYS, Daniel, *Pour une écriture du son*, 50 questions, Klincksieck éditeur, Paris, 2006.

DESHAYS, Daniel, *Entendre le cinéma*, 50 questions, Klincksieck éditeur, Paris, 2010.

DESJARDINS, Luc, *Cinéma structurel et musique répétitive : correspondances*, Cinémas : revue d'études cinématographiques, Volume 9, numéro 2-3, Montréal, 1990.

DESLANDES, Jeanne, *D'une psychanalyse de la musique au cinéma*, Cinémas : revue d'études cinématographiques, Volume 6, numéro 2-3, Montréal, 1996.

URL: <http://id.erudit.org/iderudit/1000979ar>, dernière consultation, le 09/09/2015.

CUEVAS, Efrén, *La narratología audiovisual como método de análisis*, Portal de la Comunicación, InCom-UAB, novembre 2009, <http://www.portalcomunicacion.com/lecciones.asp?aut=62>,

dernière consultation, le 09/09/2015.

FANO, Michel, *Les images et les sons*, site personnel de Michel Fano, 1986.

URL : <http://www.michelfano.fr/Textes/lesimagesetlessons.html>, dernière consultation, le 09/09/2015.

FANO, Michel, *Le son, acteur de l'image*, Nouveaux dossiers de l'audio-visuel N°3, dirigé par Jean Segura. <http://www.michelfano.fr/Textes/Lesonacteurdelimage.html> Dernière consultation le 24/08/2015

FANO, Michel, *L'ordre musical chez Alain Robbe-Grillet. Le discours sonore dans ses films*, 1975, www.michelfano.fr/Textes/Ordre%20Musical.pdf, dernière consultation le 01/09/2015.

FANO, Michel, *Musique et film*, site personnel de Michel Fano, 1975

URL : http://www.michelfano.fr/Textes/Musique_et_Film.html, dernière consultation le 09/09/2015.

FAUCON, Térésa. *Penser et expérimenter le montage. Les fondamentaux de la Sorbonne Nouvelle, Paris, 2009.*

FLAGEUL, Samuel, *Donner le la d'un film*, Ciné-Bulles, Volume 24, numéro 2, Montréal, 2006. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/33612ac>, dernière consultation, le 09/09/2015.

GÉLINAS, Marc-F., *Du film, du texte et du rêve, en tant qu'objets et activités*, Cinémas : revue d'études cinématographiques, Volume 2, numéro 1, Montréal, 1991 URL : <http://id.erudit.org/iderudit/1001054ar>, dernière consultation, le 09/09/2015.

GIMELLO MESPLOMB, Frédéric. *Analyser la musique de film. Méthodes, pratiques, pédagogie*, Books on demand, Paris, 2010.

GIMELLO MESPLOMB, Frédéric, *La musique de film, une dimension cachée de l'image*, Editions Léo, Paris, 2003.

GISCHIER, Katrin, *Sequence Análisis of Fritz Lang's Metropolis*, Oxford, 2005.

GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies : Narrative Film Music*, Indiana Univ Pr. Indiana, 1987

GRANGE, Marie-Françoise, *Corps filmique entre lisible et visible chez Marguerite Duras*, Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies, vol. 3, n° 1, 1992, p. 115-124. <http://id.erudit.org/iderudit/1001183ar>, dernière consultation, le 09/09/2015.

HARROD, Ariel, *Les conditions d'une musicalité du sonore. Étude comparative sur le statut musical du bruit en musique et au cinéma*. Université de Montréal, Montréal, 2010.

HÉBERT, Pierre, *Musicalité ou oralité (réflexions d'un cinéaste qui voulait « faire comme un musicien »)*, Volume 3, numéro 1, Montréal, 1992, URL : <http://id.erudit.org/iderudit/1001179ar>, dernière consultation, le 09/09/2015.

JAMES, David E., *The most typical avant-garde. History and geography of minor cinemas in Los Angeles*, University of California Press, Berkeley, 2005.

JULIEN, Jean-Rémy, *Défense et Illustration des fonctions de la Musique de Film*, Vibrations – Musiques médias sociétés no 4 : Les musiques des films, Paris, 1987.

JULLIER, Laurent. *Le son au cinéma*, Cahiers du cinéma, Paris, 2006.

JOST, François, *Approche natarrologique des combinaisons audio-visuelles*, Vibrations – Musiques médias sociétés no 4 : Les musiques des films, Paris, 1987.

JOST, François, *De la musicalité avant toute chose...* Cinémas : revue d'études cinématographiques, Volume 3, numéro 1, Montréal, 1992, URL : <http://id.erudit.org/iderudit/1001175ar>, dernière consultation, le 09/09/2015.

JOST, François, *El ojo cámara*, Catálogos, Buenos Aires, 2002.

JULLIER, Laurent, *Le son au cinéma*. Cahiers du Cinéma, Paris, 2006.

KLÜPPELHOLZ, Werner. *Opéras sans chant : les films de Mauricio Kagel*, Circuit : musiques contemporaines, Volume 3, numéro 2, 1992, p. 45-64
<http://id.erudit.org/iderudit/902053ar>. Dernière consultation, le 24/08/2015

LEXMANN, Juraj. « Film Music Theory », Peter Lang GmbH, Frankfurt, 2006

LA ROCHELLE, Réal. *Les projections-concerts : « Un film accompagnant la musique » ?*, 24 images, n° 82, 1996, p. 12-13. <http://id.erudit.org/iderudit/23497ac>. Dernière consultation, le 24/08/2015

LA ROCHELLE, Réal. *L'opéra audiovisuel dans le cinéma québécois : vecteur de l'expérimentation sonore*. Circuit : musiques contemporaines, vol. 19, n° 3, <http://id.erudit.org/iderudit/038259ar>. Dernière consultation, le 24/08/2015

LOPEZ CANO, Rubén, *Más allá de la intertextualidad*, Nasserre, Revista aragonesa de musicología, Zaragoza, 2005

LOPEZ CANO, Rubén. *Narratividad y análisis musical en una canción del siglo XVII*, Nasserre revista aragonesa de musicología, Zaragoza, 2005.

LOPEZ CANO, Rubén. *Seniótica, semiótica de la música y semiótica cognitiva de la música*. Nasserre revista aragonesa de musicología, Zaragoza, 2007.

MANOURY, Phillipe. *Deux ou trois choses sur la musique*, 1997, <http://www.philippemanoury.com/?p=369>, dernière consultation, le 01/09/2015.

MARI, Jean-Claude. *Quand le film se fait musique. Une nouvelle ère sonore au cinéma.* L'Harmattan. Paris, 2007

MELIER B., Documentation en ligne, www.maaav.fr/documents/MusiqueAuCinema.pdf, dernière consultation, le 18/09/2015

METTLER, Peter, *Music in Film: Film as Music.* Cinémas : revue d'études cinématographiques, Volume 3, numéro 1, Montréal, 1992, URL : <http://id.erudit.org/iderudit/1001178ar>, dernière consultation, le 09/09/2015.

MILLET, Thierry. *Le bruit et cinéma.* Publications de l'université de Provence. Aix-en-Provence, 2007.

MOREAU, E., *Notes du cours « Esthétique du cinéma et des Arts du Spectacle » 2009-2010, donné par NASTA, Dominique.* Université Libre de Bruxelles. Faculté de Philosophie et Lettres. Section ELICIT.

PIERSON, Mickaël, *Entr'acte (1924), Il était une fois le cinéma,* URL: <http://www.iletaitunefoislecinema.com/chronique/5731/entracte-1924>, dernière consultation, le 09/09/2015.

PHILIPPOT, Michel, *Musiques à ne pas voir, Vibrations – Musiques médias sociétés no 4 : Les musiques des films,* Paris, 1987, p. 58 - 64

PISANO, Giusy, *Sur la présence de la musique dans le cinéma dit muet,* Giusy Pisano, 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 38 2002, mis en ligne le 31 janvier 2007. URL : <http://1895.revues.org/218>, dernière consultation, le 09/09/2015.

PROPP, Vladimir. *Morphologie du compte,* Seuil, Paris, 1985.

ROLAND-MANUEL, Claude, « Rythme cinématographique et musical », *Vibrations – Musiques médias sociétés no 4 : Les musiques des films,* Paris, 1987.

SANCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Cine y Vanguardias artísticas,* Paidós, Barcelona, 2004.

SOUSA DIAS, António, *Articulation musique – image : les cas de réflexion faite ...et Natureza Morta – Visages d'une dictature*. Journées d'Informatique Musicale, CICM, Paris, 2005.

SANTINI, Alessio, *Prémises pour une étude sur l'objet logiciel audiovisuel, considérations et premiers résultats*, Journées d'Informatique Musicale, CICM, Paris, 2008.

SCHUPP, Patrick, *La trame sonore au cinéma : I - la musique*, Séquences : La revue de cinéma, n° 67, 1971, p. 24-31. <http://id.erudit.org/iderudit/51498ac>. Dernière consultation, le 24/08/20115

TAGG, Philip, *Music, moving image, semiotics and the democratic right to know*. Article based on paper delivered at conference 'Music and Manipulation', Nalen, Stockholm, 18 September 1999, Institute of Popular Music, University of Liverpool

TOULET, Emmanuelle et BELAYGUE, Christian. *Musique d'écran. L'accompagnement musical du cinéma muet en France 1918 – 1995*. Réunion des Musées Nationaux. Paris 1994

WILLIAMS, Alan. *The Structures of Narrativity in Fritz Lang's Metropolis*, Film Quarterly, Vol. 27 No. 4, pp. 17-24, University of California Press, Oakland, California, 1974.

SOURCES

Su Arte : <http://suartefree.blogspot.fr>. Dernière consultation le 24/08/2015.

Site officiel du compositeur Martin Matalon : <http://martinmatalon.com/?p=361> Dernière consultation, le 20/08/2015.

À écouter : la conférence de Daniel Deshays « Entendre le cinéma »,
<http://www.monteursassocies.com/2011/07/08/a-ecouter-la-conference-de-daniel-deshays-entendre-le-cinema/>,
Dernière consultation le 20/08/2015.

Films

BUÑUEL Luis, *L'Âge d'or* (1930), 63 min. Avec la musique de Martin Matalon.

BUÑUEL Luis, *Le Terre sans pain* (1933), 21 min. Avec la musique de Martin Matalon.

BUÑUEL Luis, *Le Chien Andalou* (1929), 30 min. Avec la musique de Martin Matalon.

CLAIR, René, *Entr'acte*, (1924), 20 minutes.

EISENSTEIN, Sergei, *La Grève* (1925), avec la musique de Pierre Jodlowski (1998). 95 min.

EPSTEIN, Jean, *La Chute de la maison Usher*, (1928), 59 min.

www.youtube.com/watch?v=L41flQVQ7L8, dernière consultation, le 24/08/2015.

LANG, Fritz, *Dr. Mabuse, le joueur* (1924). 257 minutes.

LANG, Fritz, *Metropolis* (1927). 142 minutes.

ORIoT, Eric, *Plus Tard*, (1998), 10 minutes. Le Fresnoy.

SIMON, Clio, *Diable Écoute* (2015), 10 minutes. Le Fresnoy.

VORKAPICH, Slavko et FLOREY, Robert, *9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra* (1928). 13 minutes.

Partitions

ELIPE GIMENO, Javier, *9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra* (2014).

ELIPE GIMENO, Javier, *Entr'acte* (2015).

FEDELE, Ivan, *La Chute de la maison Usher* (1995).

MATALON, Martín, *Metropolis* (1995).

MATALON, Martín, *Traces II* (2005), musique pour le film *La Terre sans pain*.

MATALON, Martín, *Le Scorpion* (2002), musique pour le film *L'Âge d'Or*.

OBST, Michael, *Dr. Mabuse, der Spieler* (1993).

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure II.1. Représentation des quatre « orchestres »	59
Figure II.2. : Représentation des quatre familles instrumentales	61
Figure II.3. Graphique de combinaisons instrumentales.....	62
Figure II.4. Orchestre de <i>slaps</i>	63
Figure II.5. Orchestre de notes détachées	63
Figure II.6. : Orchestre de vents légers	64
Figure II.7. : Exemple partition de « <i>Metropolis</i> ».....	65
Figure II.8. Orchestre de vents lourds	65
Figure II.9. Exemple partition « <i>Metropolis</i> ».....	66
Figure II.10. Orchestre catacombes.....	67
Figure II.11. Orchestre bois	67
Figure II.12. Marche des ouvriers après l'accident.....	78
Figure II.13. Présentation du bureau de John Fredersen.....	79
Figure II.14. Apparition de Freder dans le bureau de son père : « voix orchestrée » utilisée par le compositeur, représentant le personnage.....	80

Figure II.15. Apparition de John Fredersen dans son bureau : « voix orchestrée » représentant le personnage	81
Figure II.16. L'apparition d'un travailleur dans le bureau : « Voix orchestrée » utilisée par le compositeur, représentant le personnage.....	82
Figure II.17. L'assistant de John Fredersen dans le bureau:« Voix orchestrée » utilisée par le compositeur, représentant le personnage.....	83
Figure II.18. L'assistant de Rotwang : « Voix orchestrée » utilisé par le compositeur, représentant le personnage	84
Figure II.19. Quand Maria raconte : « Voix orchestrée »	85
Figure II.20 : Jeu de clairs – obscurs.....	92
Figure II.21. Course de Freder avec ses amis : Présentation du monde supérieur.....	93
Figure II.22. Geste de déclenchement de la persécution de Maria	94
Figure II.23. Geste de rotation orchestré par le compositeur	95
Figure II.24. Geste de montée de température du thermomètre.....	96
Figure II.25. Quand Maria raconte : « Voix orchestrée » utilisée par le compositeur, qui représente le personnage	97
Figure II.26. Geste de descente de Freder.....	97
Figure II.27. Orchestration de la persécution de Maria.....	99
Figure II.28. Orchestration de la danse de Maria.....	100
Figure II.29. Accompagnement musical de la danse de la Mort.....	101

Figure II.30. Graphique expliquant la différence entre convergence et divergence	102
Figure II.31. Analogie entre les grands bâtiments de « <i>Metropolis</i> » et leur description sonore	103
Figure II.32. Panoramique du bureau de John Fredersen.....	104
Figure II.33. Analogie entre les grands bâtiments de « <i>Metropolis</i> » et leur description sonore	105
Figure II.34. Description de l’atmosphère sonore de la maison de Rotwang	106
Figure II.35. Présentation du robot	107
Figure II.36. Discussion entre Rotwang et John Fredersen.....	107
Figure III.1 : Graphique du passage du parallélisme à la divergence totale	135
Figure III.2 : Convergence totale	135
Figure III.3 : Graphique symbolisant la divergence totale.....	136
Figure III.4 : Graphique symbolisant la convergence / demi – convergence.....	137
Figure IV.1. : Structure du film « <i>Plus Tard</i> ».....	161
Figure IV.2. : Analyse du film « <i>Plus Tard</i> » : Introduction du film	165
Figure IV.3. : Analyse du film « <i>Plus Tard</i> » : Première section du film	165
Figure IV.4. : Analyse du film « <i>Plus Tard</i> » : « Troisième cercle ».....	169
Figure IV.5. : Analyse du film « <i>Plus Tard</i> » : « Deuxième parenthèse »	170

Figure IV.6. Analyse du film « <i>Plus Tard</i> » : « Troisième parenthèse »	171
Figure IV.7. : Analyse du film « <i>Plus Tard</i> » : « Première parenthèse »	172
Figure IV.8. : Analyse du film « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> »	177
Figure IV.9. : Analyse du film « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> » : Types de sonorités employées au niveau narratif	178
Figure IV.10. : Analyse du film « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> » : Graphique du type de directionnalité employée	179
Figure IV.11. « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> » : Accompagnement sonore du personnage principal pendant son arrivée à Hollywood.	181
Figure IV.12. « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> » : Accompagnement sonore du geste	182
Figure IV.13. « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> » : Jeu entre périodicité – non périodicité.....	183
Figure IV.14. « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> » : Jeu de densités (par augmentation) pendant la transformation du numéro 15 en star d'Hollywood	184
Figure IV.15. « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> » : « Sonorisation »	185
Figure IV.16 : Analyse du film « <i>Entr'acte</i> »	189
Figure IV.17. « <i>Entr'acte</i> » : Jeu de correspondances entre la texture sonore et la texture cinématographique	191

Figure IV.18. « <i>Entr'acte</i> » : Jeu de correspondances entre dissonance sonore et dissonance cinématographique	192
Figure IV.19. « <i>Entr'acte</i> » : Jeu de correspondances par luminosité	193
Figure IV.20. « <i>Entr'acte</i> » : Jeu de correspondances entre densité des matières musicale et cinématographique	194
Figure IV.21 « <i>Entr'acte</i> » : Jeu de correspondances entre idée conceptuelle musicale et idée cinématographique.....	196
Figure IV.22. « <i>Entr'acte</i> » : Jeu de correspondances entre narration cinématographique et narration musicale.....	197
Figure IV.23. « <i>Diable, Écoute</i> », équivalence musicale avec des concepts poétiques.....	199
Figure IV.24. « <i>Diable, Écoute</i> »: Représentation graphique du jeu entre la voix principale et le contrepoint	200
Figure IV.25. « <i>Diable, Écoute</i> » : Relief en parallèle entre plan visuel et plan cinématographique.....	201
Figure IV.26 : « <i>Diable, Écoute</i> » : Jeu d'inspiration – aspiration à la clarinette, qui simule la nage d'une personne dans l'océan.....	202
Figure IV.27 : « <i>Diable, Écoute</i> » : Relief en parallèle entre plan visuel et plan cinématographique	202
Figure IV.28. Schéma des quatre projets artistiques réalisés - Plan des quatre projets et du type d'accompagnement sonore.....	206

LISTE DES TABLEAUX

Tableau I.1. Sélection de commandes contemporaines en ciné-concert	28-30
Tableau II.1. Analyse des différentes dimensions conceptuelles dans la partition de « <i>Metropolis</i> » de Martin Matolon.....	56
Tableau II.2. Analyse des différentes « voix orchestrées » dans la partition de « <i>Metropolis</i> ».....	75-76
Tableau III.1 : Types de fonctions que nous pouvons avoir en rapport avec le film.....	124
Tableau III.2. Types de fonctions informatives ou de contextualisation	131
Tableau III.3 : Types de fonctions descriptives	133
Tableau III.4 : Types de rapport de sens ou de direction	134
Tableau III.5 : Rapports entre rythme musical et rythme cinématographique	141
Tableau III.6. Rapport entre types de textures musicales et montage cinématographique.....	144
Tableau III.7 : Niveaux de communication.....	147
Tableau III.8 : Tableau des différents points d’ancrage.....	149
Tableau III.9 : Points d’ancrage selon un niveau esthétique.....	152

Tableau IV.1. : « Points de référence » dans le film « <i>Plus Tard</i> » : Analyse des rapports film-musique entre les plans musical et visuel.....	162
Tableau IV.2. Analyse des points d’ancrage dans le film « <i>Plus Tard</i> » : Analyse des points d’attachement entre plan musical et plan visuel	166
Tableau IV.3. Analyse des synchronismes dans « <i>Plus Tard</i> »	167-168
Tableau IV.4. Transformations sonores - visuelles dans « <i>Plus Tard</i> »	168-169
Tableau IV.5. Informations sur la création de « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> »	173
Tableau IV.6 : Tableau des transformations sonores - visuelles dans « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> »	175
Tableau IV.7. Points d’ancrage dans « <i>9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra</i> » : Tableau de références symboliques.....	180
Tableau IV.8 : Points de référence dans « <i>Entr’acte</i> ».....	187-188

ANNEXES

Partition ELIPE GIMENO, Javier, *9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra*

Partition ELIPE GIMENO, Javier, *Entr'acte*

9413: *The Life and Death of a Hollywood Extra*

**Perc 1
poste 2**

Métal

- 7 cratères - C. suspendue - M. Chimes - T.S. - Tam-tam

Bois

- W. et H. Ford - Cabassa - 3 W.B. - T. de bois

**Perc 2
poste 3**

Peaux

- 2 bongos - C.c. piccolo - 4 toms - Goin cassa

Petites perc.

- 2 Triangles - 2 Bouteilles - 1 Temple Block - Ressort - Orlet - 2 Galets

Instrument Labels:

- Grosse Caisse
- Tam-tam
- 2 Toms
- Plaque tonnerre
- 12 Thai Gongs
- 2 Cymbale suspendues
- Cymbale tournante
- Tambour de bois
- 6 Wood-Block
- Wood Chimes
- Fouet
- Tubes intratonaux
- Grosse Caisse
- 3 Toms
- Caisse Claire
- 2 Bongos
- Cymbale grave
- 2 Galets
- Temple Block
- 2 Triangles
- 2 Bouteilles
- Ressort

9413: The Life and Death of a Hollywood Extra

♩ = 71



CHAPITRE - I

Javi ELIPE

4/4
*the life and death
 of a
 hollywood extra.*

2/4

Perc 1

(Poste n° 2)

Cymbale suspendue grave -
Méul-chimes -
ThunderSheet -
Tam-tam -

Wood chimes/Fouet en bois -
Cabassi -
3 wood-blocks -
Tambour de bois -

Fouet

Perc 2

(Poste n° 3)

Grande Caisse + Caisse Claire
G.C.: Collier de bois

Grosse Caisse tremolo accel. - desaccel.

2 Bongos -
Caisse claire piccolo -
4 toms -
Gran caisse -

2 Triangles -
2 Bouillottes -
Résonor -
1 Temple Block -
Cratée -
2 Gâbles -

Électronique

sfz

f

pp

p

mp

*Robert
 Charles
 Warkentin
 1913 - 1993*

①

Wood chimes

tremolo accel. - desaccel.

f

pp

②

3° Tom l.v.

sf

p

Électr.

sfz

①

Cymbale grave avec chaîne l.v.

Wood chimes

mf

p

②

Grosse caisse + 1° tom l.v.

pp

sf

mp

pp

Électr.

sfz

① **film** 4/4 3/4 4/4 3/4

Grosse Caisse Cymbale aigue

pp p pp

② 4/4 3/4 4/4 3/4

pp mp pp

2° Tom

① 16 3/4 3/4 5/8 4/4 2/4

3° Tom + GC x = sur le côté 3° Tom tremolo accel. - desaccel.

mp mp mf mp

② 3/4 3/4 4/4 4/4 2/4

1°, 2°, 3° Tom + GC mp mp pp mp p mp

① 20 2/4 3/8 3/4 2/4 3/8

3° Tom 2° Tom x = sur le côté

mf mp mf pp mf f

② 2/4 3/8 3/4 2/4 3/8

mf mp pp mf f > mp p

3° Tom

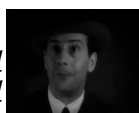
① 24 3/8 4/4 3/4 4/4 3/4

3° Tom Grosse Caisse

mf p f

② 3/8 4/4 3/4 4/4

mf mf f





Cymbale aigue + cymbale grave chaîne

① Cymbale aigue

28 *f* *l.v.* *mp* *mf* *f* *p* *mf* *p*

② *f* *mp* *f* *p* *mf* *p*

2/4 3/4 3/8 2/4

2/4 3/4 3/8 2/4

6

|| → 3/8 || → || 2/4

|| → 3/8 || → || 2/4

||



① *p* *mp* *mf* *l.v.*

② *mf* *mp* *mf* *mf* *p* *mp* *p*

2/4 3/4 3/8 2/4 3/8

2/4 3/4 3/8 2/4 3/8

||



G.c.: collier de bois

① *mf* *f* *p* *l.v.*

② *mp* *p* *f* *p*

3/8 4/4 2/4

3/8 4/4 2/4

3 3

||

♩ = 80

CHAPITRE - 2



40 $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{2}{4}$

① Tam-tam avec main Cym grave chaîne
baguette métallique gratié l.v. superbail

② baguette caisse claire Grosse caisse c.c.: timbre caisse claire
l.v. R.S.: Rim Shot

pp *p* *p f* *mf* *mp* *p* *sfz*

gratié

44 $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$

① baguette métallique avec ongle 1^{er} Tom
mp *mf* *p* *p* *p*

② *sfz* *pp* *p* *3* *6* *p* *p* *ppp* *pp*

Électr. T. R. : Freq shift

48 $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$

① baguette métallique gratié Cym grave chaîne superbail
mf *pp* *mp* *p*

② à l'enverse l.v. baguette normale
pp *p* *p f* *mf* *p* *mf*

52 $\frac{3}{8}$ $\frac{1}{16}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$



① gratié 1^{er} Tom ongle ongle
sfz *p* *p* *mp* *mp* *mp*

② *sfz* *pp* *mp* *mp* *sfz* *pp* *mp*

57 $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$

① *p* *mp* *mf* *f*

② *p* *3* *7* *ff*


60  

① $\frac{4}{4}$ *Grosse Caisse* main $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{5}{8}$

② $\frac{4}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{5}{8}$

4f *Grosse Caisse + toms + cc* *sf* *ff* *mp* *p* *mf*


$\text{♩} = 76$ $\text{♩} = 80$

64 

① $\frac{5}{8}$ *baguette moyenne* $\frac{3}{4}$ *Plaque tonnerre* $\frac{3}{8}$ $\frac{1}{16}$

② $\frac{5}{8}$ $\frac{3}{4}$ *molto marcato* $\frac{3}{8}$ $\frac{1}{16}$


mf *mp* *p* *mf* *sf* *pp* *f* *sf* *pp* *f*

68 

① $\frac{4}{4}$ *Güiro* $\frac{3}{4}$

② $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$

p *f* *sf* *mf* *f* *pp* *sf* *p*

72 

① $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$

② $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$

mf *mf* *p* *mf* *p* *mf* *sf* *f* *p* *f* *sf*

76 $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

① $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

② $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

sf *sf* *sf* *sf* *mf* *pp* *f*

80 $\frac{3}{4}$ **Güiro** $\frac{3}{4}$ **baguette** $\frac{3}{4}$ **2^e Tom** $\frac{2}{4}$ 7
caisse claire *sur le côté*

① $\frac{3}{4}$ *sf* *mf* *<f* *mp* $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$


② $\frac{3}{4}$ *sf* *mp* *mf* *mf* *f*

c.c.: sur le côté

84 $\frac{3}{4}$ **Plaque tonnerre** $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

① *mf* *mf* *sf* *mf* *ff*

② **Grosse Caisse + toms + cc** *sf* *p* *f* *sf* *f* *ff*




88 $\frac{3}{4}$ $\frac{5}{8}$

① *mf* *f* *sf* *sf* *sff* *sff*

② $\frac{3}{4}$ *sf* *sf* *sf* *sf* *sff* *sff* *sf* *p* *mf*

Tambour de bois - grave

Grosse Caisse + toms + cc *retourner baguettes*



91 $\frac{5}{8}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{5}{8}$


① *sff* *sff* *sff*

② $\frac{5}{8}$ *sff* *p* *mf* *sff* *p* *mf* *sff* *p* *mf*

94 $\frac{4}{4}$ **baguette moyenne** $\frac{3}{4}$ $\frac{1}{16}$ $\frac{3}{4}$

① *sff*

② $\frac{4}{4}$ *sff* *mp* *f* *mf* *ff*



CHAPITRE - 3

♩ = 64

97


①

②

Wood-block

Grosse Caisse + toms + cc

p sf p mp



101

①

②


Wood-block

Tambour bois

Güiro

caisse claire

mp sf mp sf mf pp pp < p > pp p - mp



105

①

②

Güiro

Wood-block



superball

mp sf mp pp mf pp sf sf mf

109

①

②

113

①

②



Güiro

Wood-block

Güiro

superball

sf sf mf mp mp 3f mf < sf p > pp


117

3/4 4/4 5/8 4/4

Güiro

mp p 3 f mf 5 sf mp

p mp



120

4/4 3/4 5/8 2/4 3/8

mf mp pp mp p mf

mp mp mf

superball



CHAPITRE - 4



♩ = 80

124

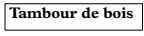
3/8 2/4 4/4 4/4 3/4

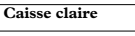
mf pp

mf pp

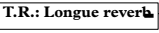



128 $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$

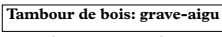
①  $\frac{3}{4}$

②  R.S.: Rim Shot *sur le côté* $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{4}$ R.S. *mf* $\frac{3}{4}$

mf *p* *mf* *mf* *mp*

Électr. 

131 $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{2}{4}$

①  $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{2}{4}$

② $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{2}{4}$

pp *pp* *pp* *mf* *mf* *mf*

R.S.

135 $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{5}{8}$

① $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{5}{8}$

② $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{5}{8}$



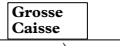

pp *mf* *mp* *mf* *p* *mf* *mf*

139 $\frac{5}{8}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$

① $\frac{5}{8}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$

② $\frac{5}{8}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$

p *p* *mf* *pp* *mf* *mf*

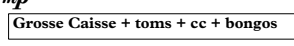
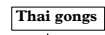
   

143 $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$

① $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$

② $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$

mp *p* *pp* *p* *pp* *pp*

147 $\frac{4}{4}$

Cymbale on bell


Wood-block

mf

pp

mp

l.v.



①

②

150

Wood-block

c.c.: avec timbre

mf


p

mp

mf

2/4

3/4



①

②

153

mf

pp


mf

mf

7/8

3/4

l.v.



①

②

156

Thai gongs

Cymbale tournante

Grosse Caisse

mf

p

mf

mf

mp

mf

3/4

4/4

3/4

4/4

①

②

159

Wood-blocks

mf

pp

p

mf

mf

mf

mp

3/4


2/4

3/4

3/4

4/4

l.v.



①

②



162 *on bell* Thai gongs Cymbale tournante Thai gongs

① *mf* *f* *pp*

② *sf* *mf* *f* *p*

Tambour de bois

2/4 2/4

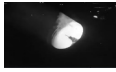


165 Wood-block + tambour bois Thai gongs Tambour bois grave

① *sf* *f* *mf* *f* *sf* *f*

② *f* *p* *mf* *f* *mp*

2/4 7/8 3/4



168

① *sf* *p*

② *sf* *p*

3/4 2/4 3/4 2/4



171 Thai gongs *on bell* *l.v.* Thai gongs

① *f* *mp*

② *f* *mf* *f*

2/4 3/8 3/4 3/8 2/4



175 Cymbale tournante Thai gongs *l.v.*

① *sf* *f* *mp* *f*

② *sf* *mf* *f* *f* *p*

2/4 7/8 4/4 4/4

178

① *f* *mp* *sf* *mf*

② *f* *sf* *f* *mf* *mp*

pp

181

① *mf* *ff* *mf* *f*

② *f* *f*

Cymbale

Gongs

Cymbale tournante

Tambour de bois + Wood-blocks

cc: sans timbre

184

① *sf* *ff* *mp*

② *ff* *mp* *ff*

Cymbale tournante

187

① *mf* *ff* *f* *sf*

② *ff* *f*


Gongs

Tambour de bois + Wood-blocks

191

① *ff* *ff* *ff*

② *ff* *ff* *ff*

195 $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$ **Cymbale aigue**  $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$

① *sff* *mf* *ff* **Tambour de bois + Wood-blocks** notes ad libitum *f* *fff*


② *ff* *mp* *f* *fff* **GC + Toms + cc + Bongos** notes ad libitum

$\text{♩} = 71$ 

199 $\frac{4}{4}$ *on bell* **GC** $\frac{3}{4}$ **GC** $\frac{3}{4}$


① *ff* *p* *mf* *mf* *mp* *mf*

② *ff* *p* *mf* *mf* *mp* *mf*

202 $\frac{6}{4}$ $\frac{4}{4}$  $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$


① *mf*

② *mp*

205 $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$  $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{8}$

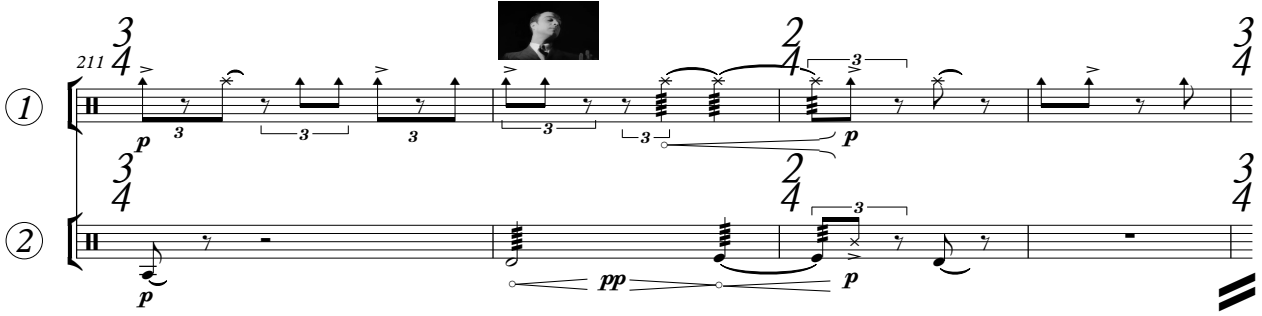
① *mp* *mp* *p*

② *mp* *mp* *p*

208 $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$  $\frac{7}{8}$ $\frac{3}{4}$

① *p* *pp*

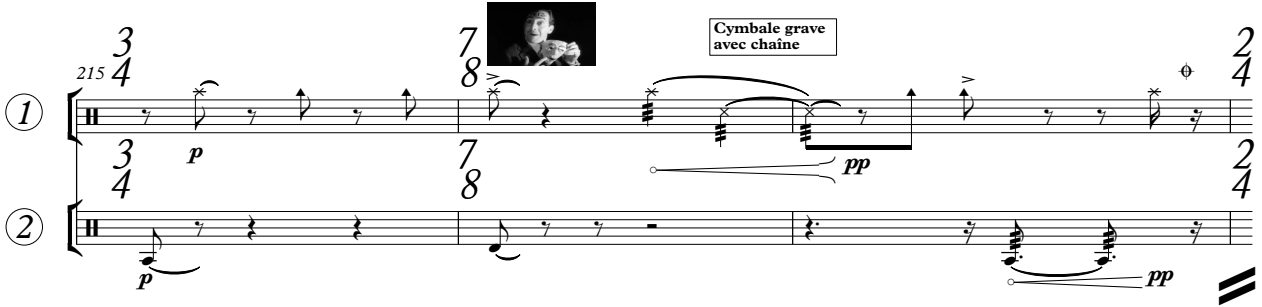
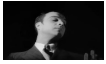
② *p* *pp*



① $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$
② $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

211 *p* 3 3 3 3 3 *p*

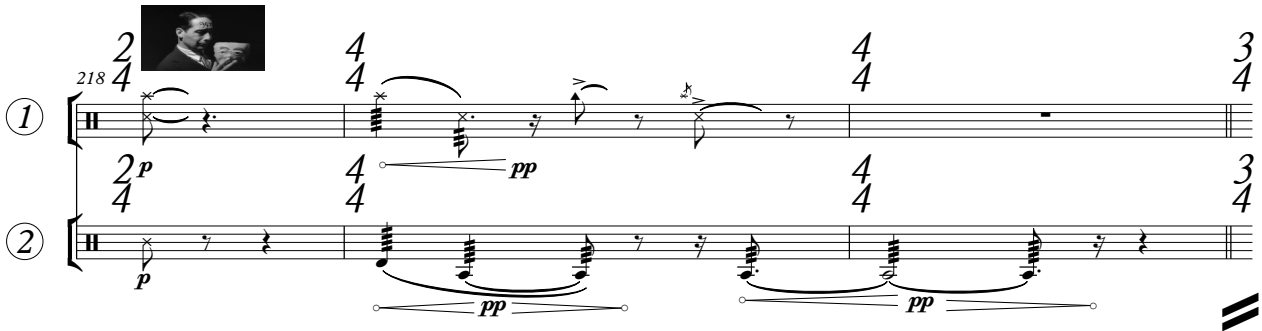
pp *p*



① $\frac{3}{4}$ $\frac{7}{8}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{2}{4}$
② $\frac{3}{4}$ $\frac{7}{8}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{2}{4}$


215 *p* *pp* ϕ

Cymbale grave avec chaîne *pp* *pp*



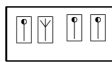
① $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$
② $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$

218 *p* *pp* *pp* *pp*



CHAPITRE-5

♩ = 58



221

①

②

Électr.

Pot / Ressorte / 2 bouteilles
ad libitum

2 bouteilles / Pot / Ressorte

Ressorte / Pot / 2 bouteilles

2 bouteilles / Pot / Ressorte

R.T.: Harmoniser + delay

sf *pp*

225

①

②

G.C.: Avec collier de bois

Grosse caisse

Tubes intratonaux

Ressorte

Galets

Ressorte / 2 bouteilles

2 Triangles

pp *mf* *pp* *mf*

229

①

②

2 bouteilles

Ressorte

Temple-block

mp *p* *mf* *p* *mp* *p* *pp* *f*

233

①

②

G.C.

Ressorte

mf *p* *mf*

① 236 $\frac{5}{8}$ **3° Tom** *gratté* $\frac{7}{8}$ *sf* $\frac{3}{8}$ $\frac{4}{4}$ **2° Tom** **1° Tom** *gratté* $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

② $\frac{5}{8}$ *gratté* $\frac{7}{8}$ **GC** $\frac{3}{8}$ $\frac{4}{4}$ *sf* $\frac{2}{4}$ *mp* *sf* $\frac{3}{4}$

① 241 $\frac{3}{4}$ **2° Tom** *gratté* $\frac{1}{4}$ **1° Tom** *gratté* $\frac{4}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

② $\frac{3}{4}$ **3° Tom** $\frac{1}{4}$ **1° Tom** $\frac{4}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$



245 $\frac{3}{4}$ $\frac{7}{8}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{3}{4}$

① $\frac{3}{4}$ 2° Tom

② Avec les mains

f *mp* *f* *f* *f* *f* *mp* *f* *mp*

Électr.



249 $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$

① *f* *f* *sf* gratté

② *sf* *sf* gratté avec l'ongle

Électr.



253

① *mp*

② *f* *f* *p* *f* *f* *f*

Électr.



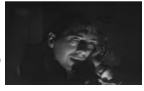
257 $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{8}$

① *mp* *mp* gratté

② *f* *f* *f* *f* *f* *f*

Électr.





260 $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ *gratté* *sf* *sf*

①

② *f* *sf* *mp* *sf* *ongle*

264 $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ *mp* *f* *sf* *p* *sf* *f* *sf*


①

②

267 *p* *sf* *mf* *f* *mf* *mp* *mf* *mp* *p* *p*

①

②



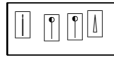
270 $\frac{2}{4}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{4}{4}$ *pp* *pp* *pp* *ppp* *ppp* *pp*

①

②

CHAPITRE - 6


♩ = 71



274 


① 4/4 3/4 4/4 3/4 2/4

② 4/4 3/4 4/4 3/4 2/4

278 


① 2/4 3/4 2/4 3/4

② 2/4 3/4 2/4 3/4

282 


① 3/4 4/4 3/4 4/4 3/4

② 3/4 4/4 3/4 4/4 3/4

286 

① 3/4 4/4 3/8 4/4 *gratté* *l.v.* *f* Wood-block *ff* *f*

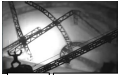

② 3/4 4/4 3/8 4/4 *ff* *f*

290 

① 3/4 2/4 4/4 *gratté* *l.v.* *f* 3/4 5/8

② 3/4 *caisse claire* 2/4 4/4 *1° Tom* 3/4 5/8



mf *f* *p* *mf* *f* *mf*

294 $\frac{5}{8}$ $\frac{4}{4}$  **Baguette metalique** *gratté l.v.* $\frac{5}{8}$ $\frac{4}{4}$  21 $\frac{4}{4}$

① $< f$ mp mf mp $5mf$ mf mp

② mf **Ressorte** mf

(Musical notation for measures 294-301)

298 $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$  $\frac{5}{8}$  $\frac{5}{8}$ $\frac{3}{4}$

① mf pp mp p mp pp mp p

② mf **Ressorte** mf

(Musical notation for measures 298-305)

302 $\frac{4}{4}$ **Baguette metalique** *gratté l.v.* $\frac{3}{4}$

① **Wood-block** $< f$ mp pp $4p$ mp p $3mp$ pp

② **Ressorte** mf


(Musical notation for measures 302-305)

306  $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$

① p ff

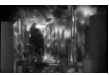
② p ppp f f ff

(Musical notation for measures 306-309)

310 

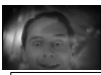
① *ff* $\frac{3}{8}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{4}$

② *ff* $\frac{3}{8}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{4}$

314 

① *ff* $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$

② *ff* $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$

318 

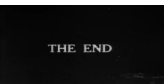
① *ff* $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ *mf* *Cymbales + P. Tonnerre + Tam*

② *ff* $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ *mf*

321 *ff* $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$

① *ff* $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$

② *ff* $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$ *f*



324 *ff* *l.v.* $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$

① *ff* *l.v.* $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$

② *ff* *l.v.* $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$

Javier ELIPE GIMENO

HOLLYWOOD EXTRA

*Pour 6 percussionnistes et dispositif
électronique*

Aide à l'écriture d'une œuvre musicale originale d'État 2014

Musique pour les films :

9413 : The Life and Death of a Hollywood Extra

Entr'acte

INSTRUMENTS

Percussion I :

Spring drum grave, 2 bongos, 3 Toms (M-G, M, A), grosse caisse grave, 3 bols chinois (Do3 Mib3 Mi3), cymbale suspendue grave, ressort grand, energy chime, waterphone moyenne

Percussion II :

Cymbale turque grande, spring drum moyen, 12 boobam, caisse claire profonde, wood chimes grave, set de 5 temple blocks (Schlagwerk), 2 temple blocks très grands, claquoir à pied, simantra bois, 3 pot fleur graves, marimba (4½ octaves).

Percussion III :

Tambour chinois grave, 2 conguitas, caisse claire, rototom (8"), 2 bouteilles grandes, glass chimes, 6 mokusho (ou wood-block), shaker Güiro, 5 thai Gongs (Mi2 Fa2 Sol#2 La2 La#2), 2 enclumes grandes, plaque tonnerre grande, simantra metal, feng gong.

Percussion IV :

Cymbale chinoise moyenne, güiro, caisse claire, rototom (18"), tom basse, 2 bouteilles petites, 1 shell chimes, 1 shaker, 1 jeu crotales (octave aigue), métal chimes petit, 6 cloches vache (Mi2, Fa2, La2, Do3, Mi3, Sol4, Si4), 2 enclumes petites, simantra metal.

Percussion V :

Cymbale cloutée, 6 thai gongs (Do#2 Re2 Fa#2 Sol2 Si2 Do3), 2 congas, caisse claire, grosse caisse aigue, 2 tambours de frein, 3 bols chinois (Sib3 Si3 Do4), wood chimes moyens, 5 temple block, tambour de bois aigue, simantra bois, fouet.

Percussion VI :

2 bongos , 3 Toms (G, M-G, M), marimba (5 octaves), 2 triangles, spring drum aigu, cymbale chinoise aigu, waterphone grave, ressort petit, 3 pot fleur aigus, energy chime.

NOTES

Les altérations sont valables pour toute la mesure et ne concernent la note que dans son registre et non pas dans les autres octaves.

DURÉE : 34 minutes.

HOLLYWOOD EXTRA

pour 6 percussionnistes et dispositif électronique
Film n° 2: Entr'acte

I PROLOGUE

Javier ELIPE GIMENO

♩ = 70

début click

Percussion 1

Percussion 2

Percussion 3

Percussion 4

Percussion 5

Percussion 6

Tom

Wood Blocks

1




2

3

4


5


6


10 **4/4**  **Toms**  **Bols chinoises**  **f** **L.v.** **3/4** **3/8** **4/4**

1 **p**

2 **mf**


3 **Tambour chinoise**  **graté** **f**

4 **Cloches vache**  **mf** **p**

5 **Thai gongs**  **Sur le côté** **mf** **mp** **p**

6 **p**

X **igone métallique**

14 **4/4** **2/4** **3/4**  **3/8** **2/4** **4/4**

1 **mf**

2 **mp**

3 **graté** **f**

4 **p**

5 **mf**

6 **mp**

X **igone métallique**



4
4

19

1 *mp* *p*

2 *mf* *mp*

3 Thai gongs *mf* *p* *gratté* *f*

4 *mf* *p* *L.v.* *mf*

5 *mf* *gratté* *sf*

6 *mf* *mf*

Delay lointain

geste métallique



23

1 *mp* $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$

2 *p* *mf* *mp*

3 *gratté* *f*

4 Tom bas *gratté* *f*

5 *mp*

6 *mp*

Delay lointain

Musical score for measures 27-31. The score consists of six staves (1-6) and a Granulation bois staff. The time signatures are 2/4, 3/4, 2/4, and 3/8. Dynamics include *mp*, *mf*, *p*, *pp*, and *f*. The Granulation bois staff includes a box labeled 'X' and the text 'geste métallique'. There are three small images: a hand, two people, and a man in a hat.

Musical score for measures 32-36. The score consists of six staves (1-6) and a Granulation bois staff. The time signatures are 3/8, 4/4, 2/4, 5/8, 2/4, and 4/4. Dynamics include *p*, *pp*, and *mf*. The Granulation bois staff includes two boxes labeled 'Granulation bois' and a box labeled 'X' with the text 'geste métallique'.



37 **4/4** 3

1 *p* *pp* *p* *pp* *p* *pp*

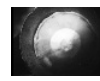
2 *mp* *pp* *mf* *p* *mf* *p* *mf* *p* *p*

3 *mf* *mf* *mf* *p*

4 *mp* *mp* *mf* *mf*

5 **Temple Blocks** *mf* *mp* *mf* *p* *mf* *p*

6 *sf* *p* *pp* *p* *pp*



41 **3/8** **5/8** **3/8** **5/8** **4/4** **3/4**

1 *mf* *mf* *mp* *pp*

2 *p* *mf* *mf* *pp*

3 *mf* *mf* *mf* *mf* **Feng gong**

4 *mf* *pp* *mf* *sf*

5 *mp* *f*

6 *mf* *mp* *f*

II PREMIER TABLEAU

♩ = 88

46

3/4

Grosse caisse + bongos

+ Toms

2/4

1

ff

mp

sfz

2

Temple-blocks

ff

mp

ff

p

f

sim.

3

Tambour chinois

Güiro

sf

f

Shaker

4

Tou bas + Rototom

ff

mp

f

p

sim.

5

Claquoir à pied

mp

sfz

6

mp

sfz

Nape sonore

50

Caisse claire

f

sfz

mf

pp

mf

pp

sim.

1

2

mp

ff

mp

ff

simile

pp

mf

ppp

mp

3

sfz

p

f

p

mf

pp

mp

4

Caisse claire

Sans timbre

ff

mp

ff

mp

simile

mf

pp

mp

ppp

5

Claquoir à pied

sfz

f

pp

mf

simile


6

f

sf

54

3/4 **2/4**



1 *ff mp ff mp simile* *mf pp mf pp*

2 *pp mp ppp mp simile*

3 *f p mp*

4 *pp sf mf* **Shaker**

5 *mp ff mp ff simile*


6 **Toms + Bongos** *mp ppp mp ppp simile*

(Nape sonore)



58

4/4 **3/4**



1 *ppp mp ppp simile* **Spring drum** *sf* *mf*

2 **Claquoir à pied** *mp ff mp ff simile* *ff*

3 **6 Mokusho** *pp mp pp mp simile*

4 **Tom bas + Rototom** *sf mp pp mp pp simile*

5 **Wood Ch. moy** *pp mp pp mp simile* *mf* *mf* *f* *Sur le côté*

6 *ff mp ff mp simile* *sf* **Spring drum aigu** *mf*

Delay bois + spring drum

Son aigu synthétique



62

1 *mp* **Spring drum** $\frac{4}{4}$ *f* $\frac{3}{4}$ *mf pp mp pp simile*

2 *pp mp pp mp simile*

3 *mf*

4 *mf sf* **Güiro**

5 *f p* **Wood chimes** *accel.* *sf* *simile*

6 *pp mp pp mp simile*

(Son aigu synthétique)

66

1 *sf* $\frac{4}{4}$ *mf* $\frac{3}{8}$ $\frac{4}{4}$

2 *mp*

3 *f* **Glass chimes** **Mokusho**

4 *mp f* **cc + rototom**

5 *f* **gratté**

6 *f* **Ressort**

(Son aigu synthétique)



70 **4/4** **3/4** **4/4**

1 *p* *ppp* *p* *p* *ppp*

2 *p* *mf* *p* *mf* *pp* **Spring drum** *mf* *mf*

3 *mf* *p* *pp*

4 *mp* *mp* *l.u.*

5 *mp* **Temple-blocks + Tambour de bois** *ppp* *p* *ppp* *p* *simile* *ppp*

6 *f* *mp* *simile* *pp* *p* *l.u.* *l.u.*

sf *p*

(Son aigu synthétique) [Muting to metallic]

III DEUXIÈME TABLEAU

74 $\text{♩} = 105$

1 $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{4}$ *f* *mf* *L.v.*

2 Cymbale *gratté*

3 Thai Gongs *mp* *sfz* *mp* *p* *f* *mp* *f* *L.v.*

4 Métal chimes *f* *L.v.* *p* *L.v.* *p* *f* Tom bas Rototom

5 Thai Gongs *mp* *sfz* *mp* *f* *L.v.*

6 *pp* *p* *p* *p*

[Accord Métalique] Harmonaiser: Thai gongs Harmonaiser

78 $\frac{3}{4}$ *accel.* $\frac{2}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$ *mp*

2 *mf* *L.v.* Tambour chinois [poste 3] *mp* *f* *p* *mp* *pp*

3 *mf* *p* *L.v.*

4 *mp* *pp*

5 *fp* *mp* *accel.*

6 *mf* *L.v.*

82

1 $\frac{3}{4}$ $\xrightarrow{\text{accel.}}$ $\frac{2}{4}$ $\xrightarrow{\text{accel.}}$ $\frac{5}{8}$ $\xrightarrow{\text{rall.}}$ $\frac{2}{4}$

2

3 **Tambour chinois** $\xrightarrow{\text{accel.}}$ $\xrightarrow{\text{accel.}}$

4 *p < mf*

5 $\xrightarrow{\text{accel.}}$ $\xrightarrow{\text{rall.}}$

6 *f*

[Accord Métalique]

86

1 $\frac{2}{4}$ $\xrightarrow{\text{rall.}}$ $\frac{3}{4}$ $\xrightarrow{\text{Gratté}}$ $\frac{4}{4}$

2

3 *f* $\xrightarrow{\text{L.v.}}$ *fp*

4 *f* $\xrightarrow{\text{L.v.}}$ *mf* *f*

5 *f* $\xrightarrow{\text{L.v.}}$ *mp* $\xrightarrow{\text{L.v.}}$ *f* *mp*

6 *p* $\xrightarrow{\text{L.v.}}$ *mf*

Harmoniser: gongs

90

4/4 3/4 2/4 3/4 2/4

1 *p* *mf* *mf*

2 *mp* *gratté*

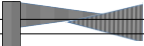
3 *f* *mf* *p* *mf*

4 *f* *l.v.* *mf* *mp*

5 *mf* *fp*

6 *f* *mf* *l.v.*

Harmoniser: gongs



94

2/4 4/4 3/4

1 *f* *p < f*

2 *mf* *l.v.*




3 *p* *f* *mf*

4 *f* *mf* *mf* *f*

5 *mf* *f* *mf*


6 *mp* *f* *mf* *f*

Granulation: gongs



98

3/4 4/4 3/4 4/4 2/4



1 *mf* *f*

2 *mp* *gliss.* *Sans timbre*

3 *mf* *mp* *p* *mf* *l.v.*

4 *mf* *mp* *f* *mp* *Sinantra Metal*

5 *mf* *f*

6 *f* *mp* *f*

7 *f* *mp* *f*

102

2/4 3/4 2/4 3/4 3/8 4/4



1 *mf* *f* *l.v.*

2 *mf* *f* *gliss.*

3 *mf* *mp* *p* *f* *gliss.*

4 *mp* *p* *f* *[Poste 3] Sur le côté*

5 *mf* *l.v.*

6 *p* *l.v.* *Cymbale chinoise*

IV TROISIÈME TABLEAU

108 $\text{♩} = 70$

1 **Toms**
ff *pp* *mf* *ff* *f* *f* *f* *pp*

2 **Pot de fleurs**
ff *pp* *mf* *ff* *ff* *pp* *ff* *pp*

3 **Mokusho**
ff *pp* *mf* *ff* *f* *f* *f* *pp*

4 **Tom + cc**
mf *ff* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp*

5 **Congas** **Tamboir bois**
ff *pp* *mf* *ff* *f* *f* *f* *pp*

6 **Pot de fleurs**
ff *pp* *mf* *ff* *f* *pp* *f* *pp*

Dark reverb

112

1 $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$
f *p* *f* *mp* *f* *pp* *mf* *pp*

2 *ff* *pp* *f* *pp* *p* *f*

3 *f* *p* *f* *mp* *f* *pp* *mf* *pp*

4 *f* *pp* *f* *pp* *p* *f*

5 **Tamboir bois**
f *p* *f* *mp* *f* *pp* *mf* *pp*

6 *f* *pp* *f* *pp* *p* *f*

Dark reverb



Musical score for measures 116-120. The score is written for six staves (1-6) and includes a percussion part at the bottom. The time signatures are 3/4, 3/8, 3/4, and 5/8. The dynamics range from *mf* to *pp*. The percussion part includes a 'Mazurka élastique' section with a 'Dark reverb' effect.

116 $\frac{3}{4}$ *mf* *pp* *f* *gratté* *mp* *p* $\frac{3}{8}$ *f* $\frac{3}{4}$ *f* *f* $\frac{5}{8}$

2 *f* *f* *pp* *p* *pp* *sfz* *ff* *pp*

3 *mf* *pp* *f* *gratté* *p* *pp* *f* *f* *f*

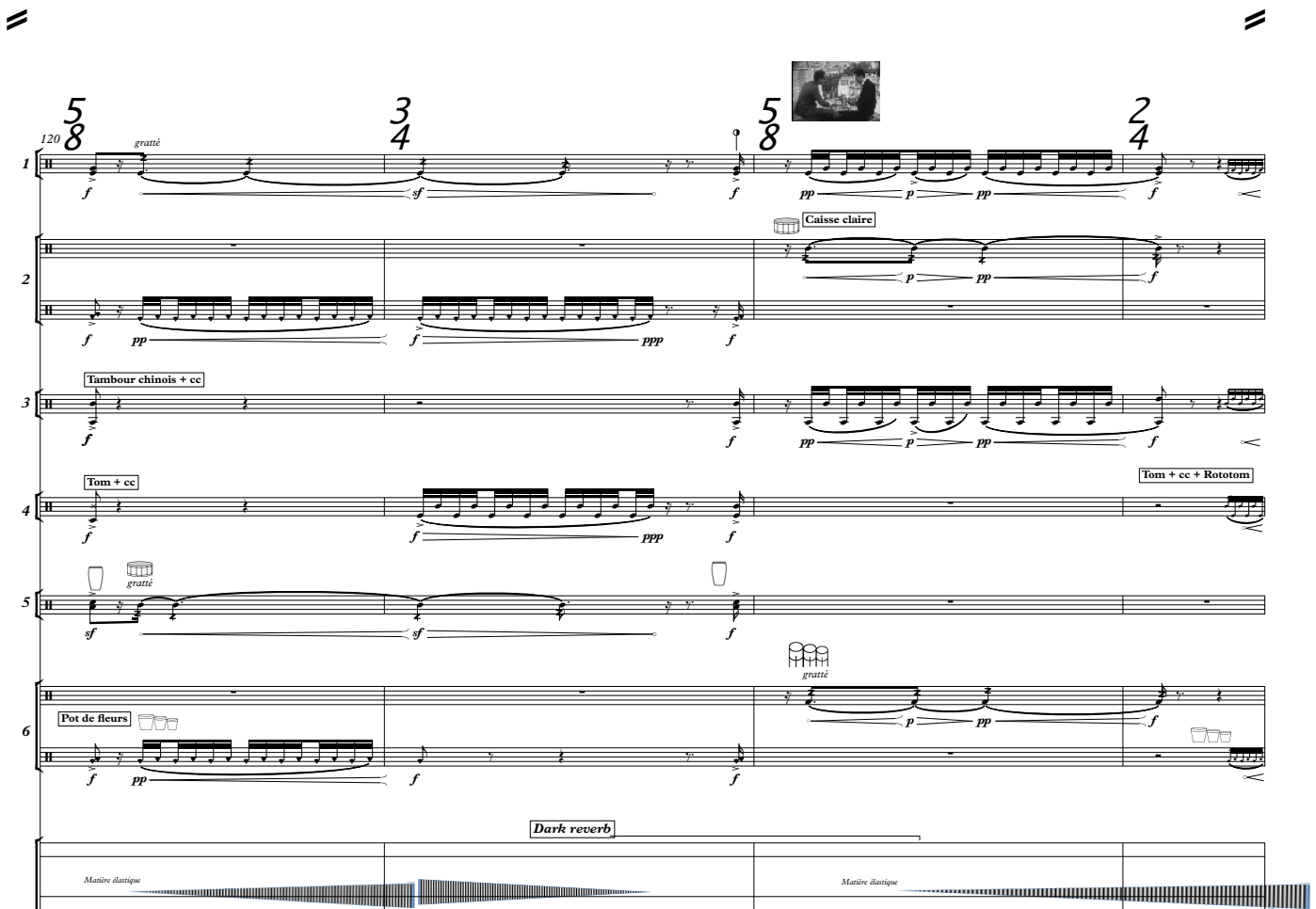
4 *f* *f* *pp* *p* *pp* *sfz* *f* *pp*

5 *mf* *pp* *mf* *f* *f*

6 *f* *f* *pp* *p* *pp* *f* *f* *pp*

Dark reverb

Mazurka élastique



Musical score for measures 120-124. The score is written for six staves (1-6) and includes a percussion part at the bottom. The time signatures are 5/8, 3/4, 5/8, and 2/4. The dynamics range from *f* to *ppp*. The percussion part includes 'Tambour chinois + cc', 'Tom + cc', 'Caisse claire', 'Tom + cc + Rototom', and 'Pot de fleurs'. The percussion part also includes a 'Mazurka élastique' section with a 'Dark reverb' effect.

120 $\frac{5}{8}$ *f* *gratté* *f* $\frac{3}{4}$ *f* $\frac{5}{8}$ *pp* *p* *pp* *f* $\frac{2}{4}$

2 *f* *pp* *f* *ppp* *f*

3 *f* *f* *pp* *p* *pp* *f*

4 *f* *f* *ppp* *f*

5 *f* *f* *f*

6 *f* *pp* *f* *f*

Tambour chinois + cc

Tom + cc

Caisse claire

Tom + cc + Rototom

Pot de fleurs

Dark reverb

Mazurka élastique

124

4/4 3/4 2/4 3/4

1 *f sf pp mf pp < mf*

2 *f > pp mf > pp f*

3 *Congas f pp mp pp p*

4 *f > pp mf > pp f*

5 *pp mp p pp mf > pp pp mp*

6 *Gratié f sf pp p mp pp < mf*

Musique électronique

Dark reverb



128

3/4 2/4 4/4 3/4

1 *mp p mp*

2 *mp ppp mp pp*

3 *mp pp pp mp*

4 *pp mp sf mf*

5 *pp mp sf Rimshot sf mp pp <*

6 *Gratié mp mp*

132

2/4 3/4 4/4 3/4

Bongos

1 2 3 4 5 6



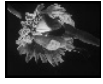
136

3/4 3/8 4/4 3/4

Conguitas

Congas

1 2 3 4 5 6



140

3/4

3/8

3/4

1

2

3

4

5

6

p *pp* *p* *pp* *p* *pp* *p*

Nuage sonore



144

3/4

2/4

3/4

2/4

3/4

1

2

3

4

5

6

mp *p* *pp* *p* *pp* *p* *pp* *p* *pp* *p*

Gratté

Bongos

V QUATRIÈME TABLEAU



3 = 56
4

149

1 *mp* *p* *L.v.*

2 *mp* *p* *L.v.*

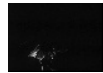
3 **Feng gong** *mp* *p* **Enclumes grands** *p* *mp*

4 *p* **Enclumes petits** *mp*

5 *mp* *L.v.* *p* *L.v.* *p* *L.v.*

6 *pp* *mf* *L.v.*

Sons synthétiques graves



153

1 *mp* *mp* **Ressort Petit** *mp* *L.v.*

2 *p*

3 *mp* *L.v.* *p*

4 **[Poste 3]** *mp* **Enclumes petits** *mp* **Sur le côté** *mf*

5 *p* *L.v.* *gratté* *p* *mp* *L.v.* *mp* *L.v.*

6 **Ressort Petit** *mp* *L.v.*

VI CINQUIÈME TABLEAU

♩ = 70



168

2/4 3/4 2/4 4/4 4/4

mf L.v. mp p f

gratté

pp mf p f

mf L.v. pp

mf p

pp mf p f

mf L.v. mp f mp L.v.

mf p

Plaque tonnerre [Poste 3]

Freq. shift



172

4/4 3/4 4/4

mf pp mp pp p

gratté

Plaque tonnerre

mp mf

p f mp

gratté mp

gratté mf pp f ppp mp

Freq. shift



176 $\frac{4}{4}$

1 *mf* *mp* *mf* *L.v.*

2 *mp* *mf* *Tambour chinoise [Poste 3]* *L.v.*

3 *mp* *p sfz* *f* *p* *mf* *pp* *mp*

4 *gratté* *mf* *pp* *mf* *L.v.*

5 *mf* *L.v.* *Superball* *mf* *p* *mf* *L.v.*

6 *gratté* *p* *pp* *mp* *L.v.* *gratté* *mp* *p*

Freq. shift

180 $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

1 *gratté* *mp* *pp* *f* *L.v.*

2 *mp*

3 *f* *L.v.*

4 *gratté* *mp* *pp* *mf* *p* *mp* *L.v.* *pp* *Simantra metal* *mf* *pp* *f* *L.v.*

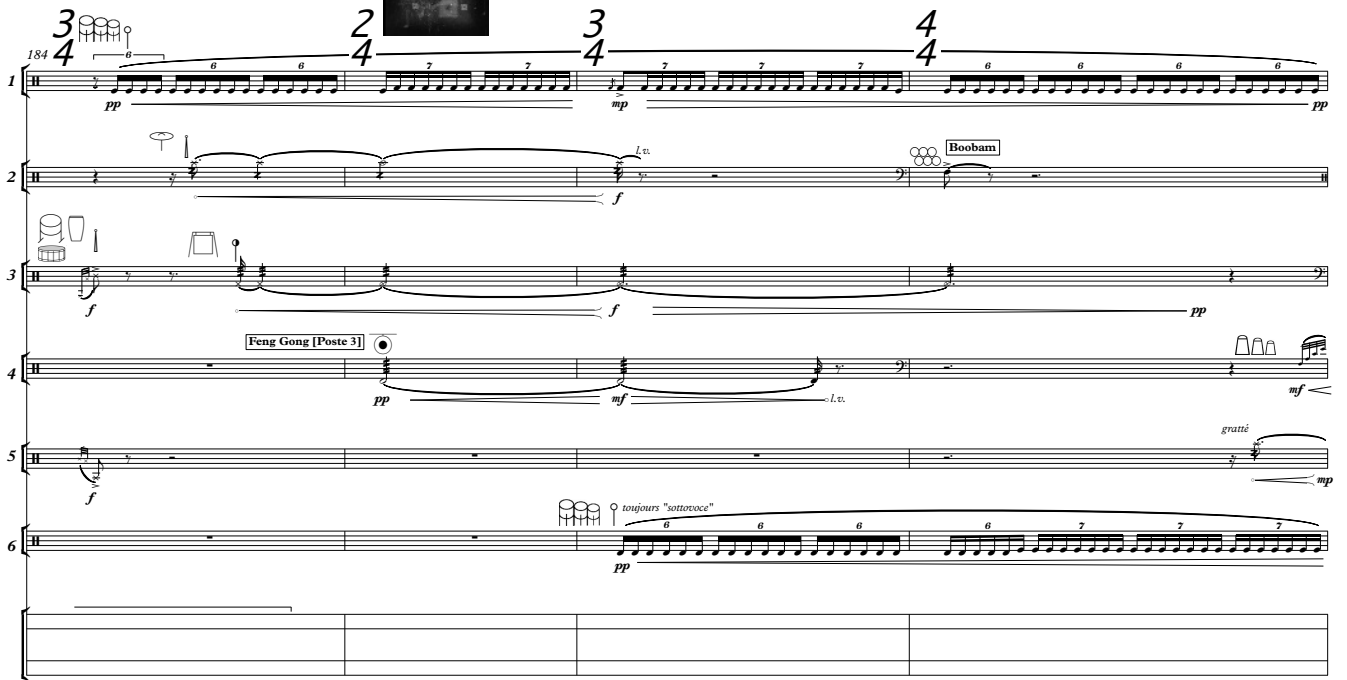
5

6 *gratté* *f* *L.v.*

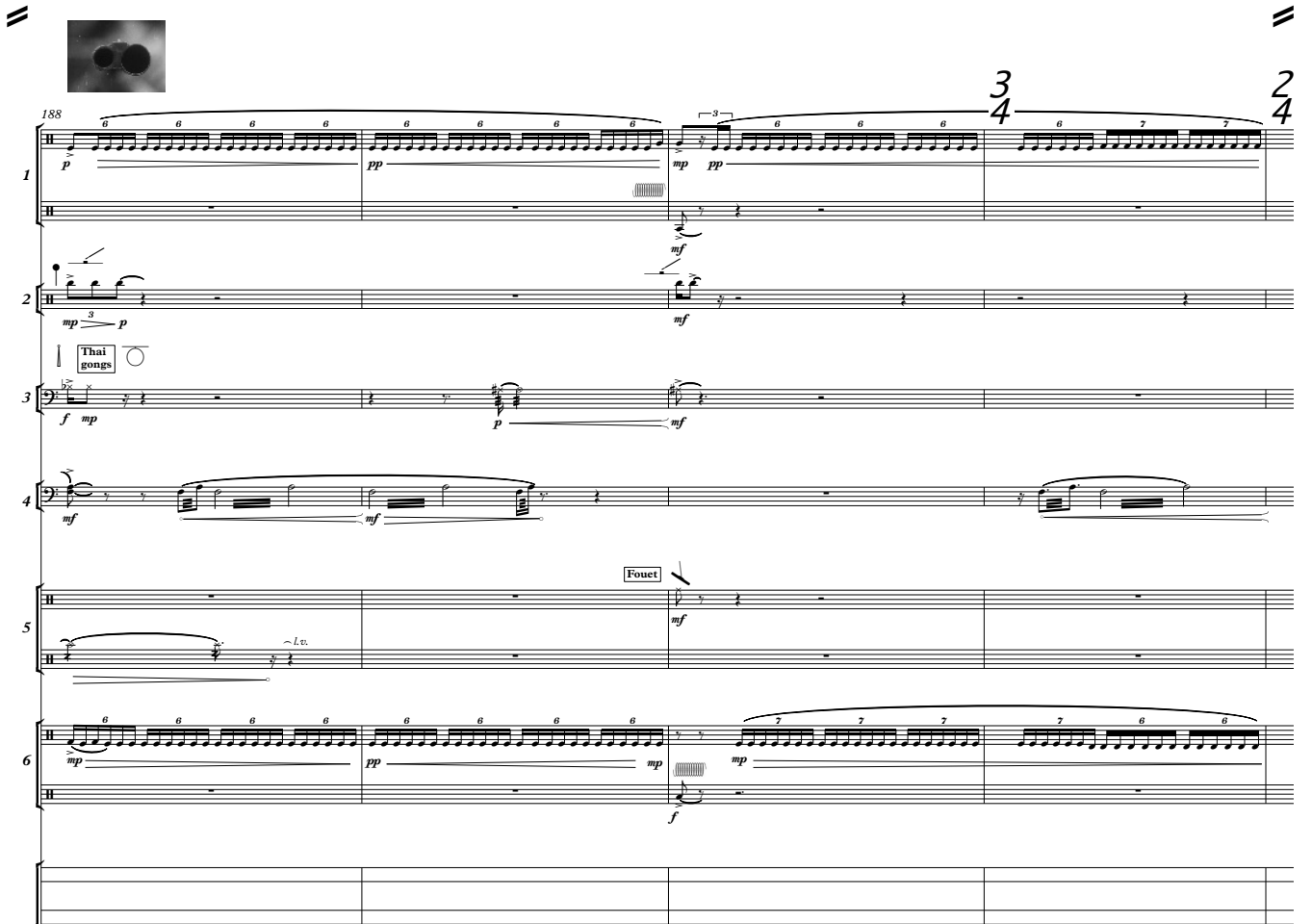
Freq. shift

VII SIXIÈME TABLEAU

♩ = 88



Musical score for measures 184-197. The score is written for six staves. The first staff (labeled 1) has a tempo marking of ♩ = 88 and a dynamic of *pp*. It features a complex rhythmic pattern with time signatures of 3/4, 2/4, 3/4, and 4/4. The second staff (labeled 2) has a dynamic of *f* and includes a box labeled "Boobam". The third staff (labeled 3) has a dynamic of *f* and includes a box labeled "Feng Gong [Poste 3]". The fourth staff (labeled 4) has a dynamic of *pp* and includes a box labeled "Feng Gong [Poste 3]". The fifth staff (labeled 5) has a dynamic of *f* and includes a box labeled "gratés". The sixth staff (labeled 6) has a dynamic of *pp* and includes a box labeled "toujours 'sottovoce'".



Musical score for measures 188-197. The score is written for six staves. The first staff (labeled 1) has a tempo marking of ♩ = 88 and a dynamic of *p*. It features a complex rhythmic pattern with time signatures of 3/4 and 2/4. The second staff (labeled 2) has a dynamic of *mp* and includes a box labeled "Thai gongs". The third staff (labeled 3) has a dynamic of *f* and includes a box labeled "Thai gongs". The fourth staff (labeled 4) has a dynamic of *mf* and includes a box labeled "Fouet". The fifth staff (labeled 5) has a dynamic of *mf* and includes a box labeled "Fouet". The sixth staff (labeled 6) has a dynamic of *mp* and includes a box labeled "Fouet".

192 $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{4}{4}$

1 *mp* *pp* *pp* *f*

2 *f* *p*

3 *f*

4 *mf* *mp* *f* *p*

5 *f* *p*

6 *pp* *mp* *mp* *f*

197 $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$

1 *mp* *pp* *mp* *pp*

2 *mf*

3 *f* *f*

4 *mf* *mf* *mf* *f* *f*

5

6 *pp* *mp* *pp* *mp*

Métal chimes

201



2/4 3/4 2/4 3/8 2/4 3/4

1 *mf* *pp* *mp* *pp*

2 *f* *mf* *f*

3 *f* *p* *mf*


4 *p* *f* *mf*

5 *mf* *pp*

6 *pp* *mp* *pp* *mp*

f

206



3/4 4/4 2/4

1 *mp* *pp* *pp* *mp* *pp*

2 *mp* *f*

3 *f* *mf* *f*

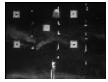
4 *mf*

5 *f* *mf*

6 *pp* *mp* *pp* *mp* *pp*

f

Simantra metal



210 $\frac{3}{4}$

1 *mp* *pp* *pp* *mf*

2 *sf* *mf* *p* *mp* *f*

3 *mp* *p*

4 *p*

5 *p* *f* *mp* *pp*

6 *pp* *mp* *pp*



214 $\frac{3}{4}$

1 *sf* *mp* *p* *f* *mp* *p*

2 *f* *p* *f* *p*

3 *sf*

4 *f* *p* *p* *f* *p*

5 *mf*

6 *f* *p* *sf* *mp* *p*

Boobam



Musical score for measures 218-222. The score is arranged in six staves. Staff 1 (Melody) features a 3/4 time signature, with dynamics *sf*, *p*, *sf*, *p*, and *f*. It includes two 3/8 time signature changes and a 3/4 time signature change. Staff 2 (Bass) features dynamics *sf*, *p*, *f*, *f*, and *p*. Staff 3 (Drums) features dynamics *mp* and *f*. Staff 4 (Tom bas + Rototom) features dynamics *mp* and *f*. Staff 5 (Cymbals) features dynamics *mf*, *sf*, *sf*, and *ff*. Staff 6 (Bass) features dynamics *sf mp*, *sf*, *p*, and *f*. The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.



Musical score for measures 223-227. The score is arranged in six staves. Staff 1 (Melody) features a 3/4 time signature, with dynamics *f*, *pp*, *mp*, *pp*, and *mf*. It includes a 3/8 time signature change. Staff 2 (Bass) features dynamics *mf* and *f*. Staff 3 (Drums) features dynamics *mf* and *f*. Staff 4 (Tom bas + Rototom) features dynamics *f*, *mf*, *p*, and *f*. Staff 5 (Rototom + Cymbale) features dynamics *f* and *mp f*. Staff 6 (Bass) features dynamics *f*, *pp*, *mp*, and *pp*. The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.



228

1 mp pp mp mp

2 f f

3 mf f

4 f

5 f f mf sf

6 pp mp pp pp

3/4 2/4



234

1 pp mf f f L.v.

2 f

3 pp p pp

4

5 p pp p

6 f f f

2/4 4/4 3/4 3/8



238

3/8 3/4 4/4 2/4 3/4 3/4

1 *f* *f* *f* *f* *f* *f*

2

3 *p* *pp* *p* *pp* *p* *pp*

4

5 *pp* *p* *pp* *p* *pp* *p*

6 *f* *f* *f*

Handwritten musical score for measures 238-242. It features six staves. Staff 1 has a treble clef and a key signature of one flat. Above the staff are time signatures: 3/8, 3/4, 4/4, 2/4, 3/4, and 3/4. The first six measures are marked with a forte (*f*) dynamic. Staff 3 has a treble clef and contains sixteenth-note patterns with dynamics *p*, *pp*, *p*, *pp*, *p*, and *pp*. Staff 5 has a treble clef and contains sixteenth-note patterns with dynamics *pp*, *p*, *pp*, *p*, *pp*, and *p*. Staff 6 has a treble clef and contains notes with dynamics *f*, *f*, and *f*. There are two small diagrams of a hand with fingers numbered 1-5, one at the beginning of measure 238 and one above measure 240.



243

3/8 3/4

1 *f* *f* *p* *f*

2 *mf*

3 *p* *pp* *p* *pp*

4

5 *pp* *p* *pp* *mf*

6 *f* *f* *mp* *f*

Handwritten musical score for measures 243-246. It features six staves. Staff 1 has a treble clef and a key signature of one flat. Above the staff are time signatures: 3/8 and 3/4. The first four measures are marked with dynamics *f*, *f*, *p*, and *f*. Staff 2 has a bass clef and contains notes with dynamics *mf* and *mf*. Staff 3 has a treble clef and contains sixteenth-note patterns with dynamics *p*, *pp*, *p*, and *pp*. Staff 5 has a treble clef and contains sixteenth-note patterns with dynamics *pp*, *p*, *pp*, and *mf*. Staff 6 has a treble clef and contains notes with dynamics *f*, *f*, *mp*, and *f*. There is a small diagram of a hand with fingers numbered 1-5 above measure 243.



247 $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$

1

2

3






4

5

6

VIII SEPTIÈME TABLEAU

♩ = 47

1     [Poste 3] 




251 *ad lib* *L.v.* *f* *mp* *f* *mf* *f* *ff* *mf* *ppp* *L.v.* *L.v.*

3 *avec archet* *L.v.*

4 *f* *mf* *L.v.*

5 *f*

6 *f* *sf* *sf*

255   [Poste 3] 

1 *mf* *pp* *f* *mf* *pp*

2 *sfz* *L.v.*

3 *avec archet* *mf* *L.v.*

4 *sfz*

5 *mf* *L.v.*

6 *mp* *sfz*



4/4 (hauteurs approx.)

259

1 *f* *L.v.*

2 *mf* *ff*

3 *f* *pp* *pp* *Mokusho*

4 *mp* *mp* *f* *L.v.*

5 *f*

6 *mf* *mf* *sfz* *p*



3/8

4/4

3/4

2/4

263

1 *f* *L.v.* *f* *L.v.*

2 *mf* *f* *sfz*

3 *mp* *p* *pp* *L.v.* *L.v.*

4 *p* *p* *L.v.*


5 *mf*

6 *mf* *p* *f* *sf* *mp*

Rototom

267

1 $\frac{2}{4}$ *l.v.* $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$ *l.v.* $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$



2 *sf mp f* *mp p* *sf mp*

3 *p mf*

4 *mp* *mf pp* *mp p mf*

5

6 *sf mp f* *mp p pp*

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

IX DEUXIÈME SECTION - A

♩ = 70

4/4

271

Bongos

Mar

Mar

Death Stroke

Rototom + Caisse claire

Temple blocks

Pot fleur

mp pp p

275

4/4

3/4

4/4

Mar

Death stroke

Mokusho


Tom bas + Caisse claire

Mar

Mar

mp pp p

279 $\frac{4}{4}$



1 **Toms** *gratté* *p* *mp*

2 **Mar** *mf* *p* *mf*

3 **Caisse + rototom** *p* *mf*

4 *mp* *pp* *mf*

5 *mp* *p* *l.v.*

6 **Mar** *mf* *mf* *sfz* *p*

Diagram of a drum set with an arrow pointing right.



283

1 *p* *pp* *mp*

2 *mf* *mf* **Death stroke**

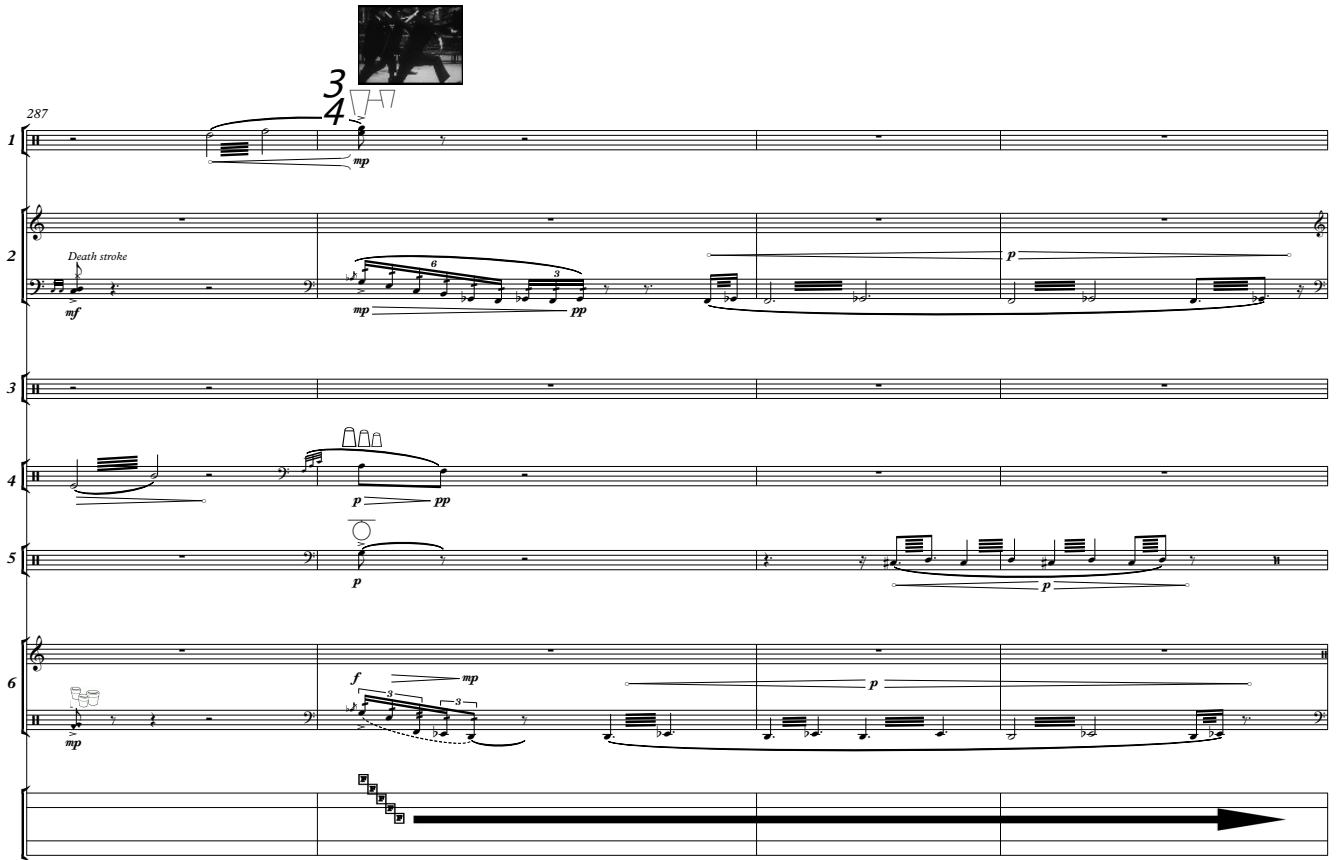
3 **Caisse claire + Rototom** *mp* *p*

4 *p*

5 *p*

6 *mp* *mp* *mp*

Diagram of a drum set with an arrow pointing right.



287

1 *mp*

2 *mf* *Death stroke* *mp* *pp* *p*

3

4 *p* *pp*

5 *p*

6 *mp* *f* *mp* *p*

Diagram illustrating a sequence of notes with an arrow pointing right.



291

1 *mp* *pp* *p*

2 *mp* *mf* *Death stroke* *mp* *p*

3

4 **Rototom + caisse claire** *pp* *mp*

5 *pp* *p*

6 **Mar** *mf* *mf* *p* *mp* *p*

295

4/4  3/4  5/8

1 *mp pp* *mp* *mf*

2 **Mar** *mf mp* *mp* *mf* *pp*

3 *mp pp* *mp* *p*

4 *mp* *pp* *mp*

5 *pp* *sfz*

6 *mp* *mf* *pp*

299

5/8 3/4 2/4 3/4 2/4

1 *mf*

2 *mp* *mf* *f* **Death stroke**

3 *mp* *mf* *pp*

4 *mf*



5 *p* *mf* *pp*

6 *mf* *f*



303

2/4 3/4 3/8 4/4



1

2

3

4

5

6

Rototom


Caisse claire

sans timbre

pp *mf* *pp* *mf* *ppp* *p* *ppp* *mf* *pp* *mp* *pp* *mf*

307

3/4 2/4 3/4



1

2

3

4

5

6

Temple-block

ppp *p* *pp* *mp* *pp* *mp* *pp* *pp* *mp* *pp* *mf* *mf*



311

1

2

3

4

5

6

2
4

3
8

3
4

ppp *p* *ppp* *pp* *f*

Shaker

p *f*


pp *gliss.* *mp* *pp*

pp *f*

Handwritten musical score for six staves. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings. Above the first staff, there are handwritten numbers '2' over '4', '3' over '8', and '3' over '4'. A box labeled 'Shaker' is placed above the third staff. The score is divided into measures by vertical bar lines.

X
DEUXIÈME SECTION - B

$\text{♩} = 56$
3 Cymbale
4



1 *mf* *pp* *accel.* *rall.*

2 **Mar** *mp* *mf* *mp* *mf* **Mar**

3 *mf p* *lv.*

4 *accel.* *rall.*

5 *mf* *p* **Mar**

6 *mp* *mf* **Mar**



1 *lv.* *mp* *lv.* *accel.* 2/4 3/4

2 *mf* *mp* *mf* *mp* *p* *mf* *mp* *p* **Mar**

3 *mp*

4 *mf* *lv.* *accel.*

5 *mf* **Mar**

6 *mf* *mp* *p* *mf* *mp* *p* **Mar**



323 $\frac{3}{4}$ *rall.* $\frac{5}{8}$ $\frac{3}{4}$

1 *mp*

2 *mf* *mp* *mp*

3

4 *pp* *mf* *mp* *pp* *acc.*

5 *mf*

6 **Mar** *mf* *mp*



327 **Cymbale + grosse caisse** *mf* *l.v.* *acc.* $\frac{7}{8}$

1 *mf* *l.v.*

2 *ff* *p* *mf* *p* **Mar** *p* *mf*

3 *mf* *pp* *mp* *pp* *gratté* *f*

4 *mf* *l.v.* *l.v.* **Cloches vache** *mf*

5 *p* *mp* *p*

6 **Mar** *mp* *mf* *p* *pp* *mp*

338 $\frac{3}{4}$  $\frac{7}{8}$  $\frac{5}{8}$  *gratté (brosse)* $\frac{7}{8}$

1 *mf*

2 *sf f mf sf f mf sf f mf*

3 *mp* *tr* *gratté* *f* *Le.* *f* *mf*

4 *pp* *gliss.* *mf*

5 *gratté* *mf* *mf*

6 *sf f mf sf f >mf sf f mf*

342 $\frac{7}{8}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{5}{8}$

1 *sf*

2 *mf sf f mf*

3 *Metal chimes* *f* *Le.* *mf*

4

5 *mf* *mf*

6 *f mf f sf mf*

5
8

346

7
8



1

2

3

4

5

6




Rototom gliss + caisse claire

p *pp* *mf* *mp* *f* *pp* *mp* *pp*

L.v.

3 6

350

1

2

3

4

5

6

Mar

Rototom gliss + caisse claire

mp *pp* *f* *mp* *p < mf* *mp* *mf* *pp* *f* *mp* *mf*

L.v.

gratté (varille métallique)

354 *gratè (brosse)*

1 *f* *p* *mf*

2 *f* *mf* *f*

3 *mf* *mp* *mf* *mp* *mf*

4 *mf* *mf*

5 *L.v.* *gratè (brosse)* *f* *mf*

6 *f* *mf* *f*

358 *gratè (brosse)*

1 *mf*

2 *mf* *ff* *p*

3 *ff* *pp* *mp*

4 *pp* *mp*

5 *f* *mp*

6 *mf* *ff*



362

1 *pp* *mp* *mp*

2 *pp* *sf* *mp*

3 *pp* *mp* *pp*

4 *f* *p*

5 *mf* *gratté (varille métallique)*

6 *pp* *sf* *mf*

Handwritten annotations: 7-7, 5/8, and various performance markings like *tr* and *gliss*.



366

1 *gratté (brosse)* *mp*

2 *f* *mf* *f* *mp*

3 *mp* *f*

4 *mf* *f* *p*

5 *mp* *gratté* *f* *sf* *tr*

6 *f* *mf* *f* *mp*

Handwritten annotations: *gratté (brosse)*, *gratté*, and *tr*.



371

gratté (brosse)

gratté (carrille métallique)

1

2

3

4

5

6

mp

pp

f

mf

f

mp

mp

p

mp

mf

mf

f

mf

f

mf

f



376

78

1

2

3

4

5

6

p

f

mf

mp

mf

mp

mf

f

ff

f

f

f



380 $\frac{7}{8}$ $\frac{5}{8}$

1 *mf*

2 *f* *ff* *f* *ff* *f*

3 *f* *f* *ff*

4 *mf* *mf*

5 *mf* *f*

6 *f* *ff* *f* *ff* *f*

384 $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{4}{4}$

1 *mf* *f* *ff* *f* *ff* *f* *ff*

2 *mf* *f* *ff* *f* *ff* *f* *ff*

3 *mp* *f* *f*

4 *mf* *pp*

5 *mp* *f* *ff*

6 *mf* *f* *f* *ff* *f* *ff*

XII DEUXIÈME SECTION - D

♩ = 70

388

4/4 3/4 4/4 3/4 4/4

1 *f* *pp* *p*

2 *sf* *mp* *pp* *mp*

3 *gratté* *p*

4 *ff*

5 *ff* *gratté* *p* *pp* *p*

6 *sf* *pp* *mp* *pp*

392

4/4 3/4 2/4 2/4

1 *gratté* *p* *pp* *p*

2 *mp* *mp*

3 *mp > pp* *mp* *pp* *mp > pp*


4 *mp* *gratté* *p* *pp < p* *gratté* *p* *pp* *p*

5 *mp* *pp* *mp > pp*

6 *mp* *mp* *pp*

396

2/4 3/4 2/4 3/4



1 *pp* *mf*

2 *pp* *p*

3 *pp* *mf* *mp* *pp*

4 *mp* *pp* *mp*

5 *mp* *pp* *mp*


6 *mp*

7

8

400

3/4 4/4



1 *sf* *p* *sf*

2 *pp* *mp* *pp*

3 *mp*

4 *gratic*

5 *pp*

6 *pp*

7

8

412 $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

1 *mp* *gratè*

2 *pp*

3 *mp* *pp*

4 *mp* *pp* *gratè*

5 *pp* *gratè*

6 *pp* *mp*

=

416 $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$

1 *mp* *gratè*


2 *mp* *pp*

3 *pp*

4

5 *f*

6 *pp* *mf*



420

2/4 3/4 7/8 4/4

1

2

3

4

5

6

mf *mf* *pp* *mf* *pp* *f* *pp* *f*

grazie


p *mf*

g *pp* *f*

The musical score consists of six staves. Staff 1 is a single line with a treble clef and a common time signature. It contains four measures with notes and rests, marked with dynamics *mf* and *mf*. Staff 2 is a grand staff (treble and bass clefs) with a treble clef, containing a dense sixteenth-note accompaniment marked *mf* and *pp*. Staff 3 is a grand staff with a bass clef, also containing a dense sixteenth-note accompaniment marked *mf* and *pp*. Staff 4 is a grand staff with a treble clef, featuring a melodic line with slurs and dynamics *mf*, *p*, and *mf*. It includes a hairpin symbol and the word *grazie*. Staff 5 is a grand staff with a bass clef, containing a dense sixteenth-note accompaniment marked *pp* and *f*. Staff 6 is a grand staff with a treble clef, containing a dense sixteenth-note accompaniment marked *pp* and *f*. Below the staves are four empty rectangular boxes.

XIII DEUXIÈME SECTION - E

4/4 = 88



424

1 *f*

2 *f mf p simile*

3 *sf*

4 Cloches vache *pp* *mp* *pp* *mp < f*

5 *f* *mp < f*

6 *p mf simile*



428

1 *ff* *pp* *mf ff* $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$

2 *ff mf sf pp p*

3 *sf* *f*

4 *f p* *mp < f > p* *Crotales* *p*

5 *f p* *ff mf*

6 *sf p*



4/4

432

1 *mf p* *pp*

2 *pp* *mp f simile*

3 *f* *pp* *mf* *pp*

4 *f > p* *p*


5 *f* *f*

6 *f mp simile*

7

8

436



2/4

1 *f* *pp* *mf ff simile*

2 *sf* *pp* *p*

3 *pp* *f*

4 *pp* *mf* *pp*

5 *ff* *mf* *simile*

6 *pp* *p*

7

8



440

2/4 3/4 4/4

1 *ff sf mf mf f mp*


2 *pp mf ff simile*

3 *mp f*

4 *p f 3 p f p mp*

5 *ff ff p mp f mp*

6 *p ff mf simile*



444

3/4

1 *f p mp f*

2 *mp sf p mp*

3 *p f*

4 *f sf p*

5 *f mp f mp*

6 *pp mp*

448 $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$



1 *sf*

2 *pp* *f* *mp* *simile*


3 *f* *ppp* *p* *ppp*

4

5 *f* *p*

6 *pp* *mp* *f* *simile*

452 $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$



1 *f* *p* *mf* *ff* *simile* *sf* *mp*

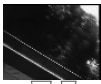
2 *ff* *mf* *sf* *p* *ff* *mf* *simile*

3 *f* *f*

4 *f* *pp* *Crotales* *f*

5 *f* *pp* *mp* *ff* *mf* *simile* *sf* *mp*

6 *ff* *mf* *ff* *sf* *P* *mf* *ff* *simile*



456

2/4 4/4

1 *ff* *pp* *p* *pp*


2 *ff* *mp* *ff*

3 *f* *f* *mp*

4 *ff*

5 *ff* *pp* *p* *pp*

6 *ff* *mp* *ff*



460

4/4 3/4

1 *ff* *ff* *p* *mp* *p* *ff* *p* *mp*

2 *ff* *mp* *ff* *ff* *mp* *ff*

3 *f* *mp* *f* *f* *mp*

4 *ff* *f* *ff* *f*

5 *ff* *mf* *simile* *ff* *p* *mp* *p* *ff* *p* *mp*

6 *ff* *mp* *ff* *ff* *mp* *ff*

This musical score consists of six staves, numbered 1 through 6. Staff 1 is in 3/4 time, marked with a *f* dynamic. Staff 2 is in 3/4 time, marked with a *f* dynamic. Staff 3 is in 3/4 time, marked with a *f* dynamic. Staff 4 is in 3/4 time, marked with a *mp* dynamic. Staff 5 is in 3/4 time, marked with a *f* dynamic. Staff 6 is in 3/4 time, marked with a *f* dynamic. The score includes various musical notations such as treble and bass clefs, notes, rests, and dynamic markings. A small square image is visible in the upper right area of the page.

IV EPILOGUE



468 $\frac{3}{4}$ = 70

1 [Toms + bongos] *ff* *pp*

2 [Mar] *ff* *pp*

3 [Rotorom + caisse claire] *mp* *f* *mp < f* *gratté* *mp* *f*

4 [Rotorom + caisse claire] *ff* *p* *f* *mp < f* *gratté* *> p*

5 *ff* *pp*

6 *ff* *pp*

472 $\frac{2}{4}$

1 *mp* *f* *pp*

2 [Boobam] *p* *mf* *p* *mf* *p* *gratté*

3 *mp*

4 *f*


5 *mp* *f* *pp*

6 *mp* *f* *pp*




3
4

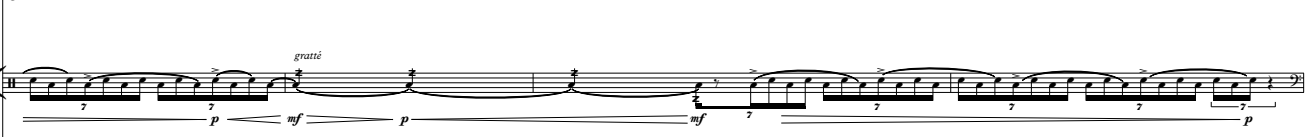
476

1 

2 

3 

4 

5 

6 

--	--	--	--



3
8

3
4

4
4

480

1 

2 

3 

4 

5 

6 

--	--	--	--



484

1 *pp* *mf* *f* *mp* *p* *f* *mp* *mf* *p*

2 *p* *f* *mp* *p* *mf* *mp* *p* *mp*

3 *pp* *f* *mp* *p* *mf* *p* *mf* *p*

4 *mp* *pp* *p* *f* *mp* *p* *f* *mp* *p* *f* *mp* *p*

5 *pp* *mf* *f* *mp* *p* *mf* *p* *mp* *pp*

6 *p* *f* *mp* *p* *f* *mp* *p* *f* *mp* *p*



488

1 *mf* *mp* *p* *mp* *pp* *p* *mp* *p* *pp* *p* *pp* *p* *pp*

2

3 *mp* *pp* *mp* *pp*

4 *mf* *p* *pp* *p* *mf* *p* *pp* *p* *mp* *p* *pp* *p* *mp* *p*

5 *mp* *pp* *p*

6 *mp* *p* *pp* *mp* *p* *pp* *p*

3
4



492

1 *p*

2 Temple-Block *p*

3 *mp*

4 *pp* *gratté*

5 *mp*

6

7

8



496

1 *mp* $\frac{3}{8}$ *mp* $\frac{3}{4}$

2 *mp*

3

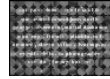
4 *mf* *gratté* *mf*

5 *mf*

6 *mp*

7

8



500

4/4

1 *mf*

2 *mf* *pp*

3 *f* *gratté*

4 *mf*

5 *gratté* *mf*

6



503

1 *f*

2 *f* *f*

3 *f* *gratté*

4 *f* *gratté*

5 *mf* *p* *f*

6 *mf*