

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'EXPLORATION DE LA RUPTURE DANS LA FORME CINÉMATOGRAPHIQUE
UNE APPROCHE DE LA NOTION D'INCERTITUDE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
JUANA MARIA RUBIO FERNANDEZ

SEPTEMBRE 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	iv
RÉSUMÉ	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I - ANCRAGES CONCEPTUELS.....	4
1.1 L'incertitude et la pensée humaine.....	5
1.2 L'incertitude et le cinéma	6
1.3 L'incertitude et la forme cinématographique.....	8
1.3.1 La forme cinématographique.....	10
1.3.2 Son et forme cinématographique externe	12
CHAPITRE II - CADRAGE ESTHÉTIQUE ET CULTUREL DE L'ŒUVRE.....	16
2.1 Le dispositif socio-économique et le lien culturel.....	17
2.2 Dispositif esthétique-narratif.....	18
2.2.1 <i>Madre</i> (2017).....	18
2.2.2 <i>No Wave</i> (2017)	19
2.2.3 <i>El folio Rojo</i> (2014).....	20
2.2.4 <i>Le Fils de Saul</i> (2015)	20
2.2.5 <i>Léviathan</i> (2012).....	21
2.2.6 <i>La Vie nouvelle</i> (2002).....	22
2.2.7 <i>Burkland</i> (2016).....	22
2.3 La diapositive technologie et l'exploration.....	22
CHAPITRE III - PROJET DE CRÉATION.....	24
3.1 Les ruptures appliquées à la forme cinématographique interne.....	24
3.1.1 Le scénario.....	24
3.1.2 La production et le tournage.....	25
3.2 Les ruptures appliquées à la forme cinématographique externe	27
3.2.1 La direction de la photographie	27
3.2.2 Le montage visuel	28

3.2.3 Le design sonore	28
3.2.4 La création du personnage sonore.....	31
3.3 Espace de présentation du film.....	33
CHAPITRE IV - COMPTE RENDU DE L'ŒUVRE	35
4.1 L'incertitude en tant que concept d'exploration	35
4.2 Le cinéma en tant que matière	37
4.3 La rupture en tant que mécanisme de création.....	39
CONCLUSION	42
ANNEXE A - CONTENU DE LA CLÉ USB.....	46
ANNEXE B - SCÉNARIO D'ALICIA	48
APPENDICE A - FICHE TECHNIQUE D'ALICIA.....	55
RÉFÉRENCES.....	57

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.1 Composants de la forme cinématographique.....	11
2.1 Fragil No 4.....	16
3.1 Découpage technique	26
3.2 Story Board d' <i>Alicia</i>	26
3.3 Création et conception sonore de la maison d'Alicia.....	29
3.4 Schémas de la projection du son dans les deux espaces narratifs.....	30
3.5 Schéma de la distribution sonore	33
3.6 Installation sonore dans la salle	34

RÉSUMÉ

L'incertitude est présente dans nos vies lorsque notre réalité est brisée. L'incertitude est ainsi la rupture de la réalité. L'exploration du concept d'incertitude nous amène à la création d'un film de fiction qui utilise la rupture des conventions narratives établies. La question qui guide notre création se pose avec la possibilité de la rupture de la forme cinématographique, c'est-à-dire du film lui-même. Nous partons de l'idée que le film est un univers en soi et que ses composantes peuvent être modifiés.

Le résultat est le court métrage *Alicia*. On y raconte l'histoire d'une fille qui doit faire face à l'incertitude de la perte de sa famille à cause de la guerre. Une nuit, Alicia écoute des explosions de bombes à l'extérieur de sa chambre qui l'empêchent de dormir. Peu à peu, les bombes sont entendues de plus proche, jusqu'à ce qu'elles entrent dans sa chambre, générant un chaos total.

La narration du film est présentée dans deux espaces différents. Le premier est créé à l'intérieur de l'écran, comme dans le cinéma conventionnel, et l'autre, nouveau, est créé en dehors de l'écran, où le personnage sonore habite l'antagoniste de l'histoire qui représente l'incertitude d'Alicia. Ce projet ouvre la possibilité d'incorporer d'autres technologies utilisées dans les installations sonores artistiques et la réalité virtuelle pour enrichir le récit cinématographique.

Mots clés : court métrage, incertitude, rupture, forme cinématographique.

INTRODUCTION

*Sometimes it's hard for us
to grasp things that go against all we are
conditioned to believe.*

Jonas Kahnwald
Série télévisée Dark

C'est vrai, l'incertitude est tout le temps. Cela fait partie de la nature humaine. Tout au long de son histoire, l'humanité a cherché des mécanismes pour la dissimuler et éviter que son impact ne soit puissant. Mais qu'est-ce que l'incertitude ? C'est la frustration de ne pas avoir la sécurité. Dans de nombreux cas, l'incertitude est confondue avec la panique ou l'angoisse. L'humanité s'accroche à quelque chose qui lui donne la sécurité, soit avec l'argent, la famille, le couple, le travail, le milieu de vie, etc.

Pour les scientifiques, l'incertitude est ce qui motive la recherche. Selon eux, cet endroit inconnu doit être rempli de connaissances qui doivent être acquises. L'incertitude intervient à différentes échelles : personnelle, sociale, politique et économique, et affecte des nations entières. L'incertitude est certainement l'une des plus grandes peurs de l'humanité.

Comme pierre angulaire de notre projet de création, nous avons pris la définition d'incertitude de Guy Bourgeault. Selon le philosophe de l'Université de Montréal, l'incertitude n'est présente que lorsque la certitude de la vie se brise (Bourgeault, 1999). C'est-à-dire que les certitudes sont la réalité qu'on a construite à partir des mythes qui nous permettent d'expliquer et de justifier le fonctionnement de la société. Ces mythes sont appelés des discours explicatifs.

Qu'elle soit donnée par l'argent, la foi en la religion ou la liberté politique d'un système démocratique, lorsque la certitude est perdue, la réalité est brisée et l'incertitude finira par dominer dans la vie. Au niveau mondial, elle se manifeste par le chaos social, mais au niveau personnel, on vit avec une angoisse de panique et des stress. L'incertitude devient présente dans la vie au moment où la certitude est brisée. Par conséquent, l'incertitude est caractérisée comme une rupture.

Qu'est-ce qui m'a motivée à explorer un sujet aussi complexe ? C'était ma rencontre avec le sentiment d'incertitude. Une rencontre si forte et radicale qui ne m'a pas permis d'ignorer cette sensation horrible à laquelle l'être humain est confronté chaque jour. J'aimerais parler de ma propre incertitude.

La Colombie est un pays complexe où l'incertitude règne au jour le jour. Les Colombiens ont grandi au milieu du conflit issu du trafic de drogue mené par Pablo Escobar. Pendant ce temps, il était courant d'entendre les explosions de bombes, de se soumettre à l'inspection anti-explosive dans chaque bâtiment de la ville, d'écouter la nouvelle des morts et des attentats. Le peuple colombien a vraiment vécu dans un régime de terreur. Bien que j'aie vécu au milieu de ce chaos, c'était pour moi la vie normale.

Mais en arrivant ici avec ma famille et en nous confrontant à l'admiration du public nord-américain pour la figure de Pablo Escobar créée par la série *Narcos* de Netflix, nous nous exhortons à identifier le chaos du narcoterrorisme comme la rupture de la certitude, soit notre incertitude.

Notre processus de recherche en création repose sur trois piliers : 1) le concept d'incertitude en tant que sujet d'exploration, 2) le film comme matière de création, et 3) la rupture en tant que mécanisme d'exploration-crédation. Un épisode de ma vie en Colombie, au cours des années 1990, constitue l'intrigue narrative pour la création du court métrage, œuvre de création de ce projet. Le parcours de la recherche à la création m'a amenée non seulement à créer un court métrage, mais aussi à dépasser mes limites

narratives pour arriver à la création de nouveaux espaces dans l'univers narratif du cinéma.

CHAPITRE I

ANCRAGES CONCEPTUELS

*While you were hanging yourself on someone else's words
Dying to believe in what you heard
I was staring straight into the shining sun.*

David Jon Gilmour
Pink Floyd

Le film est un univers en soi. Il construit à l'intérieur des réalités qui, si fictives soient-elles, sont considérées comme réelles par le spectateur. Extérieurement, il est lié à la société avec sa propre logique, puisqu'il en absorbe des éléments pour la construction d'histoires et nourrit en même temps le contenu de la sphère culturelle de la société.

La façon dont le film est construit comme son propre univers détermine la manière dont il raconte son histoire et conditionne donc la façon dont il interpelle le spectateur. À partir de là, la question de recherche qui guide l'exploration et la création de l'œuvre est la suivante : *pouvons-nous faire une rupture dans la forme cinématographique pour enrichir le récit de fiction du cinéma conventionnel ?*¹

Le cadre conceptuel, qui soutient l'expérimentation proposée, est dessiné en vertu de trois concepts fondamentaux : l'incertitude est le sujet exploré. La forme cinématographique ou le film est la matière de création et la rupture est le mécanisme

¹ Bien que le concept de rupture soit expliqué ultérieurement, il est important de préciser que, dans le cadre de ce projet, le terme désigne le fait de rompre ou de modifier un élément établi pour créer un récit différent.

de l'exploration-cr ation. Explorons ce qui se passe dans la narration du film lorsqu'un de ses  l ments est bris .

1.1 L'incertitude et la pens e humaine

« L'incertitude serait caract ristique de notre  poque postmoderne » (Bourgeault, 1999). L'incertitude se comprend comme l'oppos  de la certitude, mais en r alit  ces deux notions sont des compl ments. D'un c t , nous avons la certitude construite   partir des discours explicatifs qui nous permettent de comprendre notre r alit . Ceux-l  sont cr es par la volont  commune d'une soci t  ou par l'imposition d'un savoir qui d limite notre mani re de voir notre r alit .

Nous d finissons les « discours explicatifs » comme les narrations, les mythes ou les histoires sur lesquels nous fondons notre vie. Cela a  t  consid r  comme un aspect de la nature humaine, puisqu'  partir des mythes ou des l gendes, l' tre humain tend   expliquer sa r alit  et   trouver un sens en elle.

Joseph Campbell, un anthropologue nord-am ricain, a point  sa recherche acad mique sur cette affirmation (Campbell et Cousineau, 2014). Il a r ussi    tablir les lieux communs dans les r cits distincts mythologiques de l'histoire et la construction d'arch types en r ussissant   v rifier la similitude des r cits. Ces r cits ont d termin  comme chaque groupe social explique sa propre r alit  et de l  les normes ou les lois sont construites pour la cohabitation (Campbell *et al.*, 2018).

Naomi Klein (Klein, 2015), une journaliste canadienne, suit cette m me ligne d'analyse  tablissant « la strat gie de la confrontation » dans laquelle elle affirme qu'il existe actuellement une reconstruction du discours explicatif du monde occidental. La contribution   la discussion sur l'incertitude porte sur le fait que, selon Klein, les

techniques utilisées pour ce processus de « reconstruction » conduisent l'individu dans un état d'incertitude lorsqu'il rompt avec les éléments de sa certitude.

Les recherches de Klein portent sur des expériences financées par la Central Intelligence Agency (CIA) dans les années 1960. L'objectif principal était de désensibiliser l'esprit afin d'obtenir des informations secrètes. Sans entrer dans les détails exposés par la journaliste, la méthodologie des expériences était la privation sensorielle (vue, audition, odeur, mémoire), provoquant une confusion et une déconnexion de la réalité (Klein, 2015).

Au moment de perdre la certitude sur quelque chose, la nature humaine a tendance à radicaliser ses actions et sa pensée en tant que mécanisme de défense et de protection contre la perte de stabilité. Cela a été rapporté dans des études psychologiques sur la gestion de l'incertitude dans l'esprit humain, menées à l'Université de York à Toronto par McGregor et Marigold (McGregor I, 2003). Ensuite, la rupture des éléments qui créent notre réalité conduit au chaos dans notre vie et notre esprit et nous conduit donc à être dans un état d'incertitude.

Selon Bourgeault, « l'incertitude est à l'extérieur de nous, cela est seulement perçu grâce aux ruptures de la certitude de la vie » (Bourgeault, 1999). C'est la rupture de nos discours explicatifs, de notre réalité.

1.2 L'incertitude et le cinéma

Quelle est la relation des discours explicatifs avec le cinéma ? Si la certitude se construit avec les discours explicatifs sur la réalité, et ceux-ci, à leur tour, alimentent la communauté imaginaire au sens de Benedict Anderson, le cinéma et toute manifestation artistique sont les outils de sa diffusion et de son renforcement dans l'imaginaire collectif.

Anderson (2016) définit une communauté comme imaginée parce que :

It is imagined because the members of even the smallest nation will never know most of their fellow-members, meet them, or even hear of them, yet in the minds of each lives the image of their communion.

Le réalisateur d'origine indienne Shekhar Kapur établit la même relation dans la création de ses films. Selon lui, le cinéma est la manière moderne de raconter ces histoires mythologiques et de renforcer l'identité d'un groupe social ou d'un individu : « nous sommes les histoires que nous nous racontons nous-mêmes » (Kapur, 2014)

Cette idée renforce le concept du cinéma en tant que miroir ou fenêtre de la société, puisque les films de fiction conventionnels mettent en scène ces récits ou discours explicatifs de la réalité d'un groupe ou d'une communauté. De nombreux analystes du sujet assument le cinéma en tant que tel. Par la théorie et l'histoire, le cinéma est vu comme l'endroit où la société se regarde et s'identifie comme faisant partie d'un tout. Selon le philosophe français Jacques Derrida :

L'expérience cinématographique appartient, de part en part, à la spectralité, que je relie à tout ce qu'on a pu dire du spectre en psychanalyse ou à la nature même de la trace. [...] Le cinéma peut mettre en scène la fantomalité presque frontalement, certes, comme une tradition du cinéma fantastique.

La métaphore que Derrida utilise pour exprimer sa notion du cinéma est celle d'un cinéma gardien de la mémoire. Chaque fois que le spectateur regarde son « fantôme » sur le grand écran, il se raconte avec son passé et avec son identité (Vera, 2014).

Marc Ferro, historien français spécialiste, entre autres, de l'histoire du cinéma, a encouragé plusieurs historiens à considérer le cinéma comme un nouvel instrument pour connaître les groupes sociaux à une époque donnée. Le film est considéré comme un produit culturel, mais surtout comme un produit à caractère historique et pouvant

montrer le passé comme une lecture inconsciente de ce que nous vivons maintenant (Ferro, 1980).

Pour les tenants d'une école qui conçoit ainsi le cinéma, le film peut jouer deux rôles dans la société. Tout d'abord, il peut être une source de nouvelles recherches et de nouvelles questions historiques, susceptible de constituer l'une des plus grandes contributions à l'historiographie. Ensuite, il peut être vu comme un mécanisme de diffusion de références imaginaires ou historiques favorisant la construction de l'identité d'un groupe particulier.

Si le cinéma est l'espace idéal pour mettre en scène et explorer les discours explicatifs de la société, c'est également l'espace idéal pour mettre en scène la rupture et donc l'expérience de l'incertitude. Le cinéma ne filme toujours que la psyché d'un personnage et est en fait très mauvais à saisir des dimensions plus grandes comme la société.

1.3 L'incertitude et la forme cinématographique

La mise en scène de l'incertitude n'est pas une nouveauté aux formes cinématographiques. Selon Henri Agel, l'incertitude est construite dans le cinéma à partir de plusieurs éléments, comme le montage qui casse la continuité, les images évocatrices et une narration sans structure traditionnelle qui catalysent la sensation d'incertitude chez le spectateur.

Or, attente et incertitude sont intimement liées et elles évoquent la pente de la rêverie, comme le rappelle Bernhild Boie dans son introduction au tome I (Bibliothèque de la Pléiade) consacré à la production de Gracq jusqu'en 1961. De cette introduction, nous tenons à extraire ce qui est appelé ici images-forces : le voyage, l'arrière-saison, la chambre vide, le lieu élevé, à quoi il faut ajouter : paysages-frontière, rivages, lisières, terrains vagues, situations qui s'expriment ainsi qu'on le lit aux dernières lignes par un vocabulaire où tout est passage et frontière. Et cela implique une référence ontologique à l'indécis et à l'incertain. Il n'y a de présence et de plénitude que fragile et momentanée. (Agel, 1996)

Selon le critique suisse, l'incertitude dans le cinéma a constitué une exploration de la nouvelle vague française comme réponse à l'industrie cinématographique américaine.

Il enveloppe tous les modes d'expression qui vont du naturalisme à l'abstrait et de l'Occident à l'Extrême-Orient. Mais, dans tous les cas, le paysage pictural élargit jusqu'à une dimension cosmique la vision de certains éléments (vents, nuages, eau, brouillards, éclairages inhabituels). J'interromps un instant la citation pour faire remarquer que ces éléments comportent tous une part latente d'incertitude ou, à tout le moins, une part d'improvisation. Mais, la suite est encore plus précise à cet égard : elle affirme qu'on va du plaisir qu'on ressent à s'évader de son monde habituel à l'inquiétude qui naît du mystère de l'inconnu. Entre le plaisir et l'inquiétude ne peut-on trouver une place pour la rêverie que suscitent la mouvance et l'indétermination. (Agel, 1996)

Le directeur de cinéma Andreï Tarkovski évoque l'incertitude en parlant de l'altération du monde et de la réalité. Chaque film de Tarkovski est un état de conscience proche du rêve. Bergé analyse le cinéma de Tarkovski comme un labyrinthe où l'histoire n'a pas de morale, où il n'existe pas de héros et où la fin et le commencement sont ouverts et instables. Grâce à cela, le spectateur est touché. Le personnage du film montre sa propre fragilité, la fragilité de tous, car « leur mystère d'être unique ».

L'altération du monde est la dimension la plus frappante, car nous y perdons nos repères ordinaires. Un point de fuite se dessine sans cesse et nous entraîne hors de nous-mêmes. Nous atteignons un état de conscience proche du rêve éveillé, du sommeil, un état troublé en tout cas. (Bergé, 2011)

Le temps dans le film est un autre élément important pour la narration de l'incertitude. Tarkovski étire le temps grâce à une utilisation particulière de la caméra et au dialogue des personnages; il arrête le temps pour provoquer de l'anxiété chez le spectateur. Selon Agel, le temps discontinu du film de la nouvelle vague est créé à l'étape du montage et provoque chez le public la même sensation que celle évoquée par Tarkovski.

Le temps n'est ici qu'un exemple, nous pourrions en prendre d'autres. Tarkovski choisit le cinéma pour nous *faire éprouver* ce qu'on ne peut dire. Peut-être pouvons-nous entendre ici une autre façon d'énoncer la pensée de Wittgenstein :

ce qu'on ne peut dire, il faut le taire. Mais non pas le taire pour l'abandonner. Au contraire, pour lui donner sa force de surgissement. (Bergé, 2011)

Les deux auteurs cités s'accordent pour dire que les incertitudes au cinéma sont mises en scène comme une sorte de rupture de la forme cinématographique interne, c'est-à-dire du récit ou de l'univers contenant l'histoire.

1.3.1 La forme cinématographique

La forme cinématographique² ou film est composé par deux niveaux : la forme cinématographique interne et la forme cinématographique externe d'un film. On définit la forme cinématographique interne comme la narration, l'univers qui contient l'histoire et ses éléments sémiotiques. Quant à la forme cinématographique externe, elle fait référence aux éléments technologiques, socio-économiques et historiques impliqués dans la production du film.

La forme cinématographique externe est le support technologique utilisé pour réaliser le film. Selon les termes de Jose Maria Monterde, il s'agit du dispositif technologique. Le dispositif technologique fait référence à la relation entre les progressions techniques et le conditionnement de la mise en scène (Monterde *et al.*, 2001).

Avant d'avancer dans le développement de l'idée de rupture du dispositif technologique, il est important de mentionner les autres dispositifs mis en place par Monterde pour l'analyse de la forme cinématographique. Il a établi que la forme

² Bien que le concept « forme cinématographique » sera expliqué plus loin dans ce document, il est important de dire que par le vocabulaire traditionnel du domaine de recherche en cinéma, le concept « forme cinématographique » fait référence à la mise en scène du film au niveau esthétique et au niveau du contenu. Antonie de Baecque, « Les formes cinématographiques de l'histoire », *Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, no. 51 (2007). Les historiens comme Robert Rosestone (EU), Jose Maria Monterde (ES), Marc Ferro et Antoine de Baecque (FR) utilisent le terme pour parler de la construction filmique d'un événement historique.

cinématographique se constituait de cinq dispositifs : l'audiovisuel, le technologique, le socio-économique, l'ensemble des spectateurs, et l'esthétique.

Le *dispositif visuel, sonore et audiovisuel* lie la nature sémiotique du fait cinématographique depuis le champ de la représentation visuelle et sonore, en déterminant le domaine de la représentation figurative. Le *dispositif socio-économique* s'établit au cinéma comme une industrie qui conditionne la dimension artistique. Le *dispositif l'ensemble des spectateurs* implique dans son fonctionnement la présence du public, dès qu'il le reçoit. Le *dispositif esthétique-narratif* permet que le film puisse être l'objet d'une expérience esthétique (Monterde *et al.*, 2001). La forme cinématographique est conforme aux cinq dispositifs mis en place (Figure 1.1).

Forme cinématographique interne (FCI)	Le dispositif visuel, sonore et audiovisuel Le dispositif esthétique-narratif
Forme cinématographique externe (FCE)	Le dispositif technologique Le dispositif socio-économique Le dispositif l'ensemble des spectateurs

Figure 1.1 Composantes de la forme cinématographique

En disant que le film est une forme cinématographique, nous lui donnons une connotation d'espace. Un espace avec des limites internes et avec des limites externes. Dans l'espace intérieur, des éléments à la fois techniques, narratifs et esthétiques sont combinés, ce qui conduit à la création d'un univers, c'est-à-dire d'une réalité. Cet univers est basé sur des éléments de la réalité de la société ou du contexte dans lequel le film a été produit. Lorsque nous parlons de rupture dans la forme interne, nous cherchons à modifier l'univers du film pour générer une manière différente de raconter.

1.3.2 Son et forme cinématographique externe

La conception sonore est l'outil technologique pour la construction de la forme cinématographique externe. Daniel Deshays dans son texte *Pour une écriture du son* (2008) le définit comme :

Le sonore provoque l'omniprésence du réel et véhicule toujours du sens. Dans la production du sens qui arrive avec le son, le réel est trop immédiatement rappelé à la mémoire. [...] Le son utilise comme sédiment, est l'outil idéal de constitution de la continuité cinématographique.

Le son est un élément essentiel de la construction de la réalité dans la forme cinématographique interne.

Plusieurs théoriciens s'accordent pour dire que la relation de l'être humain avec le son est plus instinctive que la vue, car la vue exerce un exercice plus rationnel dans le processus de perception. Le son a été catalogué comme quelque chose qui échappe au contrôle en ayant plus de relations avec les éléments organiques et même « sauvage » (Rubio, 1998).

L'oreille assume le monde structuré de la praxis. Le bruit est précisément ce qui échappe au contrôle; nous pouvons reconnaître la source et en tirer profit, car elle fournit des informations sur le lieu ou la nature de cette source, mais nous ne pouvons pas la contrôler. [traduction libre]

Envelopper, submerger et englober sont des actions couramment attribuées au son. Le son est immatériel et éthéré. Le son ne peut pas s'attraper, il ne s'en souvient que pour l'expérience que cela nous procure. Le son est enveloppant, ne privilégie pas les points de vue (points d'écoute).

Sound is immaterial and evanescent. You cannot grasp and possess it, only experiences and remembered. There is no way to stop sound and have sound. Sound envelops us. Sound connects. It asks us to surrender ourselves and to immerse ourselves in the sensory world and in participatory experience. (Van Leeuwen, 2007)

Selon Roland Barthes, cité par Rubio (Rubio, 1998), l'acte d'écouter, qui est de reconnaître la présence du son, se fait à trois niveaux. Le premier consiste à reconnaître la source d'où provient le son, d'où la réaction naturelle de tourner la tête pour identifier (visualiser) la source sonore. Ce qui, selon Michel Chion, serait une écoute causale.

La deuxième se concentre sur le déchiffrement de ce qui est entendu, c'est-à-dire la recherche dans la mémoire d'un élément avec lequel il est possible de lier ce son et lui donner un sens. Chion l'appelle un auditeur sémantique (Chion, 2000).³

Du point de vue de la FCI, le son remplit la fonction de

Sound is often undetermined that is no defined down to all its possible naturalist details. The point of view is rendered from the perspective of a character in the film. The effect is generally to increase our identification with that particular character whose hearing the sound track mimics. (Buhler, 2010)

Le troisième niveau mentionné par Barthes est une écoute significative. Cela consiste en une écoute qui affecte les qualités et les formes appropriées du son, quelles que soient sa cause ou sa signification. (Rubio, 1998)

Cela ouvre la porte à l'introduction de la définition d'acousmatique. Le terme fait référence aux sons dont la source d'origine n'est pas identifiée, ce qui conduit le spectateur à une écoute abstraite. Le son prend ainsi une nouvelle forme, étant considéré comme une « image sonore », sa signification existe par elle-même, sans rapport avec une composante visuelle (Chion, 2000).

Pour le cinéma conventionnel, le son est un support narratif de l'information établie dans l'image. C'est-à-dire qu'il existe un lien entre ce qui est vu sur l'image et ce qui est entendu dans l'image. Dans certains cas, une rupture est établie dans le lien afin

³ Bien que nous utilisions la définition de Chion, les termes écoute causale et écoute réduite ont été créés par Pierre Schaeffer en 1977. Voir Chion, M. (2004). L'audio-vision: son et image au cinéma (2e éd. Ed.). Paris]: Paris: Nathan.

d'établir des éléments psychologiques du personnage ou de renforcer un état mental (Buhler, 2010).

Another particular challenge for early sound design was how to understand nonsynchronous sound. Synchronized sound clearly belongs to the image. By contrast the source of nonsynchronous sound and so also its relation to the images was unspecified. In particular, it was not clear whether such sound should be considered as coming from offscreen space or from somewhere else, and if it was coming from somewhere else, where that place was located. (Buhler, 2010)

L'idée de séparer le son du contenu de l'image n'a pas été très populaire dans les productions de fiction conventionnelles. Il est pertinent de citer l'analyse faite par Michael Chion sur le film *Alien, le huitième passager*, de 1979. Le réalisateur Ridley Scott expérimente le son pour renforcer l'idée que l'équipe du navire était dans un endroit avec des règles différentes de la Terre.

À partir de cette analyse, Chion cite deux exemples. Le premier avec l'utilisation d'un son particulier pour indiquer la présence de l'extraterrestre dans la scène et le second et le plus intéressant pour ce projet est le changement de lieu de la source du son. La source du son était toujours visible, mais pas l'endroit prévu. Comme l'écoute de la respiration de l'acteur au premier plan, même s'il s'agit d'un cadre général (Chion, 2004).

L'utilisation du silence est une autre façon de créer de la rupture avec le son. Selon Carl A. Rubino, dans une composition sonore, le silence déclenche le chaos, tandis que la présence du son évoque l'ordre. Le silence plonge le public dans l'inquiétude et lui fait éprouver la perte de contrôle de la situation :

Subvertir les conventions qui déterminent ce qui est supposé avoir lieu, réduire à la confusion nos attentes en rapport avec ce qui eut être prédit : voilà comment cette incertitude produit inconfort, anxiété et inquiétude. (Rubino, 2001)

Nous avons établi l'utilisation technique et narrative du son au cinéma, en tant que sédiment de la réalité créé dans la forme cinématographique interne. Nous avons également établi les différents types de perception du son au cinéma et comment cela modifie la forme cinématographique interne. Ce sont les éléments de base de la proposition exploratoire de ce projet : si le son a le potentiel d'être le sédiment de la réalité et que l'incertitude est la rupture de cette réalité, la mise en scène de l'incertitude est à la fois une rupture sous la forme cinématographique interne et externe.

CHAPITRE II

CADRAGE ESTHÉTIQUE ET CULTUREL DE L'ŒUVRE

*Dans toute chose il y a une faille.
C'est ainsi qu'entre la lumière.*

Leonard Cohen
Selected Poems, 1959-1968

Pour expliquer le lien esthétique et culturel de ce projet, nous utiliserons les dispositifs de la forme cinématographique comme guide. Nous nous concentrons sur les trois plus importants : le dispositif socio-économique, le dispositif esthétique-narratif et le dispositif technologique. Mais avant de développer ce chapitre, nous souhaitons parler de cette peinture, car c'est la première référence visuelle que nous avons trouvée de la définition du concept d'incertitude (Figure 2.1).

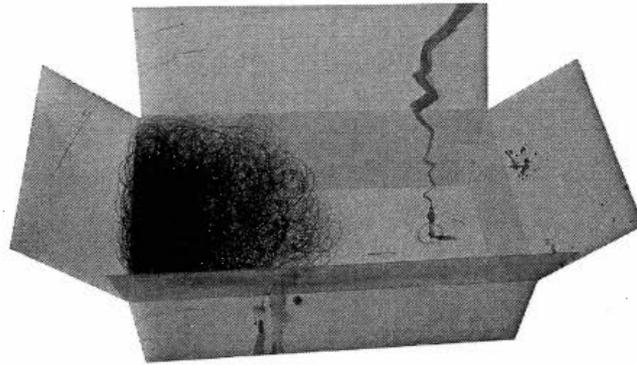


Figure 2.1 Fragil No 4

À notre avis, Oscar Danilo Vargas (Vargas, 2014) a réussi une représentation visuelle de l'incertitude. La boîte est l'incertitude, tandis que la certitude (discours explicatif) est l'objet noir que cache la boîte. À la fin, nous habitons toujours dans l'incertitude.⁴

2.1 Le dispositif socio-économique et le lien culturel

Comme il a déjà été mentionné auparavant, le court métrage est le produit du souvenir d'une nuit de terrorisme de Pablo Escobar. Lui n'était qu'un personnage de plus dans l'histoire de notre pays, mais à cause du succès de la série *Narcos*, le grand public pense que Pablo Escobar était une sorte de Robin des bois pour les pauvres de Colombie.

Ce n'est pas vrai, c'était un meurtrier qui avait mis en place, en raison de son pouvoir économique, un régime de terreur qui durait plus d'une décennie et qui pénétrait à plusieurs niveaux du gouvernement. Nous pouvons affirmer que c'est la frustration de l'ignorance de la population sur la réalité de Pablo Escobar qui nous a conduits à exhumer le souvenir de la nuit de la terreur qui est à la base du scénario.

Il est important de dire que plusieurs œuvres ont été réalisées, à la fois fiction et documentaire sur Pablo Escobar, mais aucune d'entre elles ne constituera une référence directe pour le court métrage. La seule importance de Pablo Escobar est sa fonction de déclencheur de l'histoire⁵. Bien que son nom ne soit pas mentionné dans le court métrage, nous essayons de faire référence à la même époque, aux années 1990.

⁴ Dans l'image, du point de vue du personnage à l'intérieur de la boîte, la réalité n'est que ce que vous voyez devant vous, c'est-à-dire l'objet noir. Celui-ci cache la taille de la boîte et le personnage ne voit donc pas ce qui se trouve au-delà de l'objet noir (les discours explicatifs). Un exemple de rupture dans cette image consisterait à supprimer l'objet noir pour montrer au personnage qu'il se trouve dans une boîte (l'incertitude).

⁵ L'objectif de ce projet n'est pas de fouiller dans la biographie de Pablo Escobar, il est important de mentionner qu'il a été une figure importante dans le développement du contenu multimédia au cours des dernières années. On pourrait lire ce phénomène dans le cadre de l'utilisation des moyens de reconnaissance de l'identité, thème traité dans le chapitre théorique.

Devant l'ignorance d'un processus historique fondé sur la terreur, le fait d'être médiatisé et diffusé massivement perd son fondement de la réalité et se transforme en fiction, vaincu par le ridicule. Le court métrage *Alicia* est la réponse à ce phénomène.

2.2 Dispositif esthétique-narratif

Cette partie est divisée en deux. La première partie abordera les courts métrages qui exploraient l'utilisation du son comme contrepoint ou antagoniste du personnage principal. Ce type de récit conduit à la création d'une esthétique particulière, à savoir un personnage unique dans une chambre. Mais contrairement à *Alicia*, la perception de l'antagoniste repose sur l'utilisation d'une source sonore visible dans le plan comme un téléphone ou d'autres éléments. Les courts métrages de référence de ce projet sont *Madre* (2017), *No Wave* (2017) et *El Folio Rojo* (2014).

La deuxième partie présentera des longs métrages⁶ où le développement technologique a un impact sur l'esthétique audiovisuelle du film. Les longs métrages utilisés sont *Le Fils de Saul* (2015), *Leviathan* (2012), *La Vie nouvelle* (2002), et la web-série *Burkland* (2016).

2.2.1 *Madre* (2017)

En 2017, le réalisateur espagnol Rodrigo Sorogoyen (Sorogoyen, 2017) a filmé ce court métrage qui raconte l'histoire d'une femme qui reçoit l'appel de son fils de sept ans qui

⁶ Bien que nous ne parlions que de ces trois longs métrages, il en existe d'autres qui ont été référencés d'une manière ou d'une autre pour notre création. Notre première référence est la conception sonore du film *Birdman* (2014) d'Alejandro Gonzalez Iñárritu. Suivant l'esthétique de plan-séquence, le son se déplace dans le plan par rapport à l'emplacement de la source sonore. Le même cas se présente dans *Gravity* et dans la web-série *Burkland*.

Un autre exemple est le film récent du réalisateur grec Yórgos Lánthimos (2017), *La favorite*. L'histoire se raconte au XVIII^e siècle (qui, en plus d'utiliser des objectifs grand angle pour donner plus de profondeur et de déformation à l'image, a mis en scène des sons assez troublants et hors époque, tels que le klaxon d'une voiture qui génèrent des tensions).

voyage en France avec son père. La tension monte chaque fois que l'enfant révèle les circonstances dans lesquelles il se trouve. Il est seul sur une plage et son père a disparu.

Le court métrage est filmé dans un plan-séquence. Le réalisateur parvient à déplacer la source sonore sur l'écran aussi bien qu'à l'extérieur. Lorsque la mère sort du plan, on entend sa voix derrière le public ou à côté de son adresse. La présence de l'antagoniste (son enfant) est perçue à travers la voix off que nous entendons du téléphone portable. Nous avons également réussi à reconnaître son emplacement en dehors du champ lorsque nous ne le voyons pas à l'écran.

2.2.2 *No Wave* (2017)

Stéphane Lapointe, cinéaste canadien, produit en 2017 *No Wave*. Ce court métrage a des similitudes avec notre projet *Alicia*. C'est l'histoire d'un homme qui est dans une chambre la nuit en train de s'endormir en écoutant un enregistrement des vagues de la mer. D'un moment à l'autre, au milieu de l'enregistrement, il entend un homme crier et demander de l'aide. Il appelle le centre d'appel de la société qui fournit le service, mais tout devient incontrôlable.

Le son à un design traditionnel dans le genre à suspense, auquel ce court métrage appartient. La musique aide à générer des tensions et comme le court métrage *Madre*, la référence à l'antagoniste se fait par téléphone.

Ce court métrage ne présente aucune spatialisation de son, mais ce qui est intéressant est la création de tension avec un antagoniste que nous ne voyons pas, mais que nous écoutons tout le temps. D'abord, les vagues de la mer, ensuite les cris de secours lors de l'enregistrement, puis la conversation au téléphone.

2.2.3 *El folio Rojo* (2014)

El folio rojo, réalisé par Mauro Tracco (Tracco, 2014), est un film qui partage les mêmes caractéristiques que nous avons déjà mentionnées. Un personnage seulement dans une chambre. Dans ce cas, il s'agit d'un notaire dont la seule fonction est d'écrire sur une machine à écrire.

Un jour, il décide de changer et utilise du papier rouge au lieu du papier blanc. La sensation de plaisir est si grande qu'il n'arrête pas d'écrire. Au fur et à mesure que la tension augmente, le téléphone sonne et nous entendons frapper à la porte la police qui veut pénétrer dans le bureau pour l'arrêter. À la fin, ils réussissent, il s'arrête d'écrire et la police prend le scribe.

Il n'existe pas de composition sonore différente de la composition traditionnelle, mais ce qui attire l'attention, c'est comment le son de la frappe à la machine à écrire change avec l'utilisation de papier de couleur différente, générant une mélodie rythmique.

2.2.4 *Le Fils de Saul* (2015)

Le film *Le Fils de Saul* (Nemes, 2015)⁷ explore un langage de cinéma sensoriel. Ce film a gagné l'Oscar du meilleur film étranger 2016. Il raconte l'histoire d'un Juif qui veut empêcher qu'on envoie un enfant aux fours crématoires du camp de concentration nazi. L'histoire de ce film ne porte pas sur l'incertitude, mais sur la survivance.

L'esthétique du film vit à faire en sorte que le spectateur adopte le point de vue du personnage. L'histoire commence dans une proximité, et la caméra est tout le temps braquée sur Saul, lequel a un seul objectif tout au long du film, celui de donner une sépulture correcte à l'enfant qui se trouve à la morgue.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=sWQTfbXLTHQ>

La caméra à une main suivant sans cesse le personnage, jointe au *design sonore* réalisé en fonction du même personnage et l'utilisation d'éléments hors champ, pour raconter l'histoire, permettent de générer chez le public une sensation d'angoisse et une incommodité.

Le *design sonore* est utilisé pour la création de l'ambiance et pour renforcer le point de vue du spectateur. Nous voyons et nous écoutons la même chose que Saul, et le public devient alors Saul.

2.2.5 *Léviathan* (2012)

*Léviathan*⁸ (Castaing-Taylor et Paravel, 2014) est un documentaire de cinéma sensoriel qui a été créé pour évoquer chez le public une sensation de refus et de dégoût pour la pêche marine. Les réalisateurs ont mis des caméras GoPro à des endroits stratégiques sur le bateau pour raconter l'histoire seulement avec le *design sonore* et les images déformées. Le spectateur a l'impression d'être au milieu de la scène.

Le Fils de Saul et *Léviathan* sont difficiles à regarder parce que les réalisateurs ont réussi à évoquer les émotions à partir de la sensorialité de leur contenu. L'élément particulier du documentaire est la création d'une atmosphère comme avec *Le Fils de Saul*. On utilise le son pour raconter l'histoire hors champ, mais aussi pour plonger le spectateur dans une immersion qui a l'air réelle.

Les deux films mentionnés sont les références principales pour la construction de l'esthétique et du langage audiovisuel de ce projet. Les deux films construisent leur narration à l'aide d'images en mouvement et du *design sonore*. La principale caractéristique est l'utilisation de la caméra et du *design sonore* subjectifs qui donnent la sensation d'être à l'intérieur de la scène.

⁸ https://www.youtube.com/watch?v=GEQoB_aRB3c

2.2.6 *La Vie nouvelle* (2002)

Le film *La Vie nouvelle* de Grandrieux (Grandrieux *et al.*, 2004) explore d'une autre façon le *design sonore*. À la différence des deux exemples précédents, dans *La Vie nouvelle*, le directeur a créé une atmosphère très perturbante qui donne la sensation d'être dans une réalité, obscure, sale, presque infernale. Le personnage principal, Mélanie, est mis en scène grâce à un élément sonore. Bien qu'elle ne parle pas pendant le film, on l'identifie avec des sons caractéristiques quand elle marche et quand elle danse. Cela est vraiment intéressant parce que ça ouvre la porte à la création du personnage avec le son, mais le son est toujours en relation avec un élément visible dans le plan.

2.2.7 *Burkland* (2016)

La web-série belge *Burkland* (Beghin, 2016) explore l'enregistrement sonore binaural comme mécanisme d'immersion et de création d'atmosphères. La principale caractéristique de la diffusion de la série est la visualisation à partir d'un téléphone portable. Avec cette idée dans la tête, les créateurs de la série ont imaginé un mécanisme pour l'enregistrement du son binaural donnant la sensation du 360 degré au public et pour leur faire vivre une expérience de réalité virtuelle. La source du son suit la position de la caméra. À la postproduction, en plus du processus de composition sonore, le son a été positionné dans l'espace selon la valeur et le mouvement de la caméra.⁹

2.3 La diapositive technologie et l'exploration

Dans notre projet, l'exploration de l'incertitude, comprise comme une rupture, a lieu aux deux niveaux de la forme cinématographique. Au début, dans la forme

⁹ https://www.rtbf.be/webcreation/webseries/burkland/actualites/article_burkland-comment-creer-du-son-360?id=9321973&

cinématographique externe, en modifiant des éléments techniques, en particulier dans la conception sonore, qui cassent la forme cinématographique interne. Cela entraîne le prolongement de l'espace narratif et la création d'un personnage sonore et invisible qui interagit avec le caractère humain et avec le public.

La création d'espaces sonores n'a pas été explorée dans le domaine de la cinématographie¹⁰, mais l'a été dans les arts plastiques et les arts de la scène. Ces dernières années, l'art contemporain s'est tourné vers l'exploration du sensoriel, connu sous le nom de « *sensory turn* » (Lundahl/Seitl, 2017). Des expériences telles que la réalité augmentée, les espaces sonores et la réalité virtuelle sont utilisées par les artistes pour explorer la perception corporelle de l'environnement et la possibilité de créer de nouvelles sensations à partir de celle-ci.

Les explorations menées par Lundahl et Seitl (Lundahl/Seitl, 2017) visent à amener le spectateur à vivre de nouvelles sensations et même à être ailleurs. Son travail le plus récent, *The Encounter* transporte le public dans la jungle amazonienne, cela est basé sur l'effet McGurk¹¹ qui établit que la perception du son se fait à la fois avec la vue et avec l'oreille. Mais lorsque le cerveau reçoit des informations contradictoires pour la perception, il donne la priorité aux informations visuelles plutôt que sonores.

Grâce à l'utilisation de la technologie binaurale, l'œuvre amène le public à vivre la même expérience que la photographe Loren McIntyre dans sa rencontre avec une tribu indigène (Lundahl/Seitl, 2017).

¹⁰ Avec cette déclaration, nous ne voulons pas laisser entendre qu'aucune exploration de la conception sonore n'a été faite pour enrichir les histoires. Si cela a été fait, nous parlons d'un point de vue technique, le public était amené à un sens plus concret de la réalité. Nous parlons surtout du son *surround* qui entoure le public, lui faisant croire qu'il est au milieu de la scène. Alfonso Cuarón, cinéaste mexicain, a exploré cet élément dans ses films, notamment *Gravity* (2013) et *Roma* (2018).

¹¹ Pour mieux comprendre la définition de l'effet McGurk, voir <https://www.youtube.com/watch?v=G-IN8vWm3m0>

CHAPITRE III

PROJET DE CRÉATION

*“Words define who we are: officer, orphan, widower, shipmate...
But there is no word for the unique agony of uncertainty”.*

Michael Burnham, Star Trek: Discovery

Dans ce chapitre, nous expliquerons les ruptures appliquées à la forme cinématographique en tant que mécanisme de création de notre œuvre. Nous avons créé des ruptures dans l'image et le son qui modifient la forme cinématographique interne, créant ainsi une narration et une esthétique différentes.

Par rapport à la forme cinématographique interne (FCI), nous nous concentrerons sur le processus d'écriture du scénario et sur la production. Dans le cas de la forme cinématographique externe (FCE), nous nous concentrerons sur les aspects techniques de la direction de la photographie et de la conception sonore.

3.1 Les ruptures appliquées à la forme cinématographique interne

3.1.1 Le scénario

Un aspect que nous n'avions pas rendu conscient était le lien avec notre passé et sa projection dans l'histoire que nous avons écrite. Cela n'a fait surface que lorsque nous avons discuté de l'histoire avec Kristen Brown, directrice de la photographie du projet.

Brown a indiqué que cette histoire est comme un reflet de vie dans un contexte violent généré par la guerre contre le trafic de drogue. Mais comment le reste peut-il être lié au concept fondamental d'incertitude ? Il est très facile de comprendre que vivre au milieu d'une guerre est le plus grand sentiment d'incertitude que j'ai connu dans ma vie.

Pendant toutes ces années, qui correspondent à mon adolescence, aucun projet à long terme n'a été élaboré, car la guerre dans la ville était très intense. Attentats à la bombe, voitures piégées, meurtres de tueurs, crimes communs, etc. L'histoire du court métrage est basée sur l'un des souvenirs les plus vivants que j'ai de cette époque. Une nuit, dans le cadre des représailles entre Pablo Escobar et le cartel de Cali, trois voitures piégées ont explosé dans le quartier où je vivais avec ma famille.

Nous nous souvenons parfaitement comment le bruit des bombes était de plus en plus proche et cela nous a empêchés de dormir. Ce fut une longue nuit parce que nous ne savions pas ce qui allait se passer. Nous n'avions pas réalisé à quel point ce moment était important pour nous, jusqu'à ce qu'il devienne le moteur de ce projet.

3.1.2 La production et le tournage

La transformation des idées écrites sur papier en réalité a généré des changements qui ont enrichi le processus de création. Ces changements se sont produits dans la construction visuelle de l'histoire.

La première grande rupture dans le processus a eu lieu pendant la production du tournage. Le projet invite à modifier les *workflows* de production, car les valeurs narratives ont changé. Maintenant, le son n'est pas un élément secondaire, mais le protagoniste du récit l'est, et tout doit tourner autour de lui. L'image doit être basée sur le son et non l'inverse. En outre, il ne s'agit pas seulement du son dans le plan, mais de sa projection dans l'espace de visualisation.

SC	PL	DESC	PLANNING	PLANSON	PLAN HAB	STORYBOARD	PLAN PROJEC
1	4	Alicia se sent très nerveuse, et ressent une sensation déprimante. Elle se livre du il.	Plano medio	Nous pouvons écouter à nouveau les deux sons ambiants : celui de la rue et celui de la maison. Le métronome suit son rythme et son volume normal.			
1	4a	se dirige vers la table ou se trouve le métronome et l'arrête.	Plano détail	Nous pouvons écouter à nouveau les deux sons ambiants : celui de la rue et celui de la maison. Le métronome suit son rythme et son volume normal.			
2	5	Tout est normal, Alicia dort généralement, même de profondément.	Plano général	nous écoutons les sons ambiants de la manière normale.			

Figure 3.1 Découpage technique

Au moment de la création du scénario, nous pensons toujours à l'emplacement des sources sonores par rapport à l'écran et aux mêmes éléments d'art dans le plan. Il était toujours important de maintenir cette continuité avec les sources sonores telles que la fenêtre et la porte de la chambre. En ce sens, nous avons toujours pensé que l'histoire serait comptée avec des plans généraux et des plans moyens, pour laisser « l'espace » au personnage sonore.

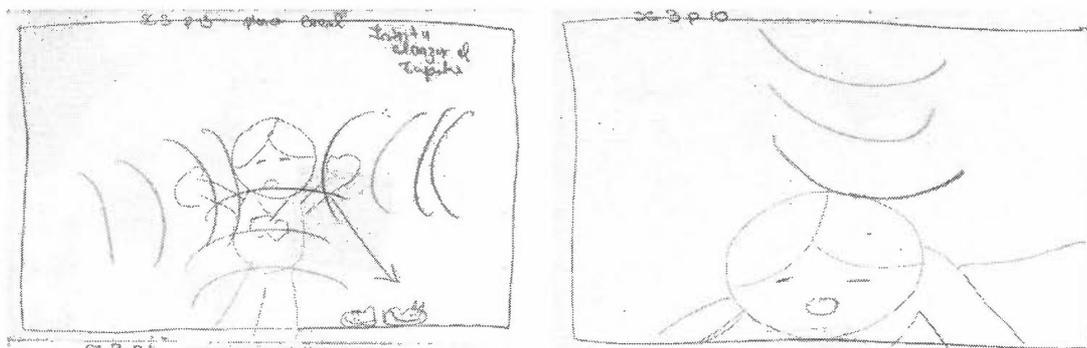


Figure 3.2 Story Board d'Alicia

Au cours de la production, la direction artistique était utilisée pour créer un espace faisant référence à l'identité colombienne, mais implicitement. Vous ne verrez pas les éléments commerciaux tels les objets qui sont vendus aux touristes en Colombie, mais des éléments connus uniquement à l'intérieur du pays.

La rupture de la *forme cinématographique interne* est présentée en deux éléments. Le premier est la création du personnage, dont la présence est juste perçue par le son. Deuxièmement, la création d'un espace extérieur de narration comme un prolongement de l'écran, mais également comme un espace habité par le personnage sonore.

3.2 Les ruptures appliquées à la forme cinématographique externe

3.2.1 La direction de la photographie

La direction de la photographie a renforcé la proposition de composition de l'image. À certains moments de l'histoire, la composition du plan montre un grand espace vide, qui est rempli par le personnage sonore. La proposition d'éclairage a été maintenue et l'environnement sombre faisant partie du concept d'incertitude.

Il était également possible de jouer avec la lumière sous la porte pour créer la sensation de lumière noire. La proposition d'éclairage est également construite à partir de la réalité de l'espace. La chambre a deux sources de lumière : la fenêtre et la lumière de la maison qui entre par la porte. Toute la dynamique des personnages, réelle et sonore, est basée sur cette distribution de l'espace.

Lorsque nous avons discuté avec la directrice de la photographie, elle a soutenu le concept, tout en soulignant que quelque chose devait être montré. Par conséquent, elle a incorporé l'utilisation de l'effet *step printing* dans la séquence de rencontre avec le personnage sonore.

Cet effet est utilisé par le réalisateur chinois Wong Kar Wai. Le concept visuel est que, grâce au mouvement du personnage, des traces sont laissées dans l'image. Selon Sullivan, Kar Wai utilise cette technique pour montrer la subjectivité du temps des personnages. Au niveau technique:

Step-printing duplicates a single frame. Predominately in narrative cinema, filmmakers use step-printing to create freeze frames, the aesthetic limit of the technique. Whether creating a freeze frame or duplicating a single frame only once, step-printing extends the duration of the cinematic event beyond that of its profilmic counterpart. Momentary as it is, movement drains from the image.
(Sullivan, 2016)

La duplication de *frames* est une manière de fracturer l'image, bien que cela continue en mouvant. Nous utilisons ce type de rupture pour mettre en scène, de façon visuelle, le concept de base de l'incertitude.

3.2.2 Le montage visuel

Le montage était le moment de vérité, à savoir si les modifications apportées préservaient l'intégrité du concept proposé. En raison de certaines circonstances lors du tournage, quelques plans ont changé. Ce qui, au moment du montage, a généré des problèmes de continuité. Mais après avoir réfléchi à la question, nous sommes parvenus à la conclusion que certains types de ruptures dans la continuité aideraient à mettre en scène la rupture comme nous avons proposé depuis le début de la recherche.

3.2.3 Le design sonore

À la différence des courts métrages de référence que nous avons listés dans le chapitre précédent, le court métrage *Alicia* présente un nouvel élément en ce qui concerne la postproduction du son. Dans le cas de *Madre* et *No Wave*, la présence de l'antagoniste de l'histoire est faite à partir d'un téléphone, alors que la source du son est visible dans

l'image. En *Alicia*, nous créons le personnage sonore et l'espace par lequel il va se mobiliser à l'extérieur de l'image et de l'écran. Dans cette partie, nous allons parler des deux éléments.

Comme les œuvres de Lundahl et Seidl dans notre projet, le son crée un espace différent de celui que nous voyons à l'écran. Non seulement il complète l'action de ce qui se passe à l'intérieur de l'écran, mais il enrichit également le récit en générant le prolongement de l'espace au moment où le son prend ses propres mesures.

Le son entendu en dehors du plan, au début du film, recrée la vie familiale d'Alicia. Ce son évoque la certitude, car dans le cas d'Alicia, la famille est ce qui donne la certitude à sa vie. Ce son est perçu par le public, dans l'espace extérieur de l'écran générant la sensation d'entourer le public et donc vers la salle d'Alicia.

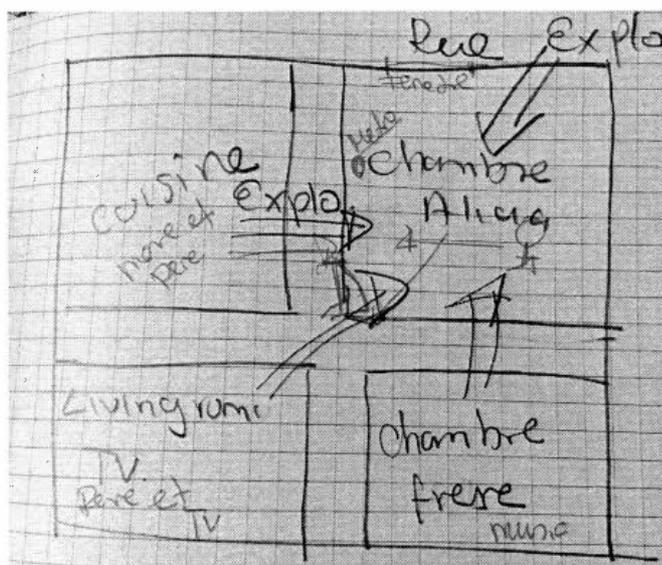


Figure 3.3 Création et conception sonore de la maison d'Alicia

Bien que le script mentionne la mère préparant le dîner, le frère écoutant de la musique dans sa chambre et le père regardant la télévision et se plaignant de l'actualité, cela n'a été conçu que dans la phase de postproduction.

L'immersion est définie comme le vécu d'une expérience subjective. Il semble par conséquent exister des points de recouvrement entre immersion et expérience. Le processus d'immersion est amorcé par l'interaction entre le consommateur et l'environnement expérimental dans lequel il se trouve. (Fornerino *et al.*, 2008)

Les compositions sonores sont le produit de la combinaison de sons ambisoniques et de sons stéréo. Les uns sont une approximation du son de la réalité virtuelle et les autres du son de l'immersion dans les cinémas à la pointe de la technologie. Les compositions sonores ont été réalisées dans le logiciel *Protools Ultimate*. La projection du son dans la présentation du court métrage a été réalisée avec le logiciel *Reaper*.

3.2.4 La création du personnage sonore

Contrairement à ce qui a été établi par Rubino au Chapitre II concernant l'utilisation du silence en tant que créateur d'incertitude, c'est la présence de sons perturbants et acousmatiques qui génèrent l'incertitude dans notre création.

La création du personnage sonore répond à notre propre sens d'incertitude. Dès le début de nos recherches, nous avons établi que l'incertitude était perçue comme un espace sombre, vide, large et froid¹². Ces mêmes caractéristiques ont été appliquées au caractère sonore, mais maintenant la qualité de créer un être. C'est-à-dire un être avec un corps et motivé par ses actions.

En ce sens, le personnage sonore de l'incertitude a été construit sur la base de sons évoquant ces éléments. À cette fin, nous avons recherché des sons organiques, des phénomènes naturels liés au vent, aux marées et aux tempêtes. Ceci constitue ce que nous avons appelé le corps du personnage.

¹² Notre première approche à l'exploration de l'incertitude avec le son a été réalisée dans le cadre du séminaire de création avec son. Le résultat était une composition sonore narrative, qui raconte l'histoire d'un personnage qui est sorti de sa certitude d'être conduit dans l'incertitude. Cela a été créé comme un grand espace vide, froid et sombre. Pour consulter la pièce mentionnée, voir <https://vimeo.com/19235590>

La voix du personnage a été construite avec le tonnerre modifié par la réverbération et l'inversion du son et les voix déformées des parents d'Alicia. Les actions physiques du personnage sonore sur Alicia, comme poings ou coups, ont été construites avec des sons de bris de bois. La tension est générée par l'utilisation du son des insectes et des grenouilles, qui, lorsqu'il est modifié, génère un son dérangent, qui augmente à mesure que la fin de la séquence s'approche.

Avec l'utilisation de l'écho de la réverbération dans le personnage, le son génère la sensation de traces de sa présence. Nous utilisons le volume pour indiquer sa proximité avec Alicia et la spatialisation est le principal moteur de sa mobilisation.

Le mouvement du personnage sonore en dehors de l'écran est le principal indicateur de sa présence. Contrairement aux films classiques qui utilisent la technique de localisation de la source sonore hors de l'écran pour donner l'impression d'immersion dans le public, notre objectif, avec le déplacement du personnage, est la création non seulement d'immersion, mais également des espaces de narration hors de l'écran.

La perception du mouvement du personnage sonore crée un espace différent de ce que l'on voit à l'écran, puisqu'il établit qu'il doit exister un élément physique générant un son, d'où l'existence d'un espace.

Le métronome est un élément important du court métrage. Il n'est pas seulement l'élément inquiétant du sommeil d'Alicia, mais c'est aussi l'indicateur de la présence du personnage sonore. Cet élément, non organique, fait également partie du corps du personnage.

3.3 Espace de présentation du film

La création d'un espace externe à ce qui se passe à l'écran nécessite l'extension de l'espace de projection. Pour cela, le film est diffusé sur écran et autour de ce dernier, huit haut-parleurs sont installés de manière hexagonale, plus les deux canaux avant et arrière. (Figure 3.5).

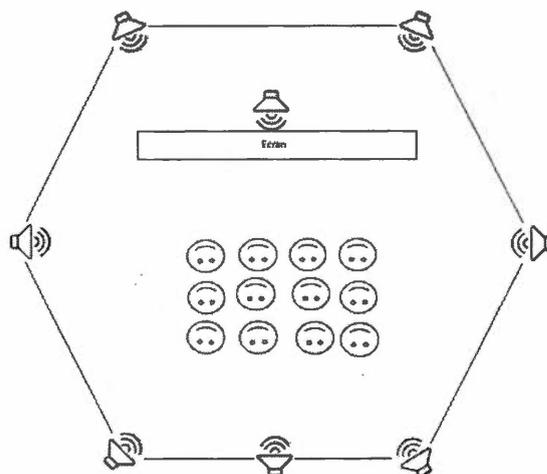


Figure 3.5 Schéma de la distribution sonore

Cet espace se base sur la conception de salles de projection utilisant la technologie Dolby Atmos selon la position des haut-parleurs¹³. Sa proposition est la séparation du son des canaux de sortie, renforçant l'idée d'immersion ou de spatial. Il donne également plus de précision aux sons individuels, en permettant de détailler leur emplacement et leur mobilité.

¹³ Pour avoir plus d'information sur Dolby Atmos, consulter <https://www.dolby.com/us/en/brands/dolby-atmos.html>



Figure 3.6 Installation sonore dans la salle

CHAPITRE IV

COMPTE RENDU DE L'ŒUVRE

*“Alice: How long is forever?
White rabbit: sometimes, just one second.”*

Lewis Carroll, *Alice in wonderland*

Le projet *Alicia* est basé sur trois piliers, que nous avons développés tout au long de ce mémoire de création. L'incertitude en tant que concept d'exploration, le cinéma comme matière et la rupture en tant que mécanisme de création.

Ce chapitre présente le résultat final de l'œuvre, tant sur le plan esthétique, narratif que son impact sur le dispositif spectateur, c'est-à-dire la manière dont le public a reçu le film. Pour réaliser ce compte rendu, nous souhaitons le structurer à partir des trois piliers mentionnés.

La présentation du film a été faite devant un groupe de huit personnes, hommes et femmes âgés de 35 à 45 ans. Un simple exercice de groupe de discussion a été réalisé. Le film a été présenté, le groupe a rempli un questionnaire et la discussion a finalement été ouverte. À la fin de cette première étape, un nouveau visionnage du film a été réalisée, mais en format stéréo, afin d'identifier les différences dans la réception du contenu.

4.1 L'incertitude en tant que concept d'exploration

Le point de départ de ce projet a été l'exploration et la mise en scène du concept d'incertitude. Le mécanisme utilisé était la création d'une composition sonore qui amènerait le public à éprouver les sentiments liés à l'incertitude. Au moment de la

rédaction du scénario, le concept d'incertitude avait été mis en scène avec la présence du personnage sonore, mais le résultat final a montré que ce concept se retrouvait à plusieurs niveaux narratifs, ce qui donnait une mise en scène particulière.

Le premier niveau narratif est le niveau émotionnel. Une fois le film visionné, le public a commenté ses expériences émotionnelles. Les participants ont tous convenu qu'ils ressentaient de la peur, de l'agitation, un sentiment d'oppression, d'angoisse et de frustration. Cela indique qu'il y avait une évocation claire d'état d'incertitude. Il convient de noter que le terme incertitude n'a pas été explicitement mentionné, mais qu'il a été fait davantage référence aux émotions et aux sentiments qui l'accompagnent.

Le deuxième niveau narratif est en relation avec ce qui se passe en dehors de la chambre. L'incertitude est apparue, car la présence d'actes (qu'il s'agisse de la famille, de bombes ou d'autres choses) en dehors de la chambre a suscité l'inquiétude du public. Ils ont mentionné à plusieurs reprises que le sentiment de ne pas savoir ce qui se passait à l'extérieur de la chambre était très déconcertant. Cela renforçait le sentiment de malaise.

Enfin, le troisième niveau narratif concerne l'univers du film lui-même. Pour le public, il n'était jamais clair si ce qui se passait était réel ou était un état mental ou psychologique d'Alicia. Une situation qui augmentait le sentiment d'incertitude. La sensation mentionnée a été vécue avec le tournant narratif de l'histoire. Le public a commenté, alors que l'histoire commence normalement, mais présente un tournant inattendu qui en change tout le sens.

Au moment de la création de l'histoire, il y avait toujours le sentiment que le public penserait si c'était un rêve ou non. Notre intention, lors de la rédaction du scénario, était que ce qui s'était passé dans la chambre d'Alicia soit sa réalité, la réalité de cet univers que nous avons créé.

Il est clair que le public associe cette situation à l'état de rêve, car il n'y a aucun élément visuel sur l'écran qui accompagne le son. Selon l'effet McGurk, le cerveau a tendance à privilégier l'information visuelle par rapport au son. Dans le cas d'*Alicia*, en l'absence de référence visuelle, la perception du public donne comme réponse qu'il s'agit d'un état psychologique du personnage.

Nous pouvons affirmer qu'un résultat positif a été obtenu dans l'exploration de l'incertitude en tant que concept. Nous avons réussi à le mettre en scène et à évoquer devant le public les sentiments qui l'accompagnent.

Comme mentionné tout au long du deuxième chapitre, l'incertitude en tant que sujet des films n'a rien de nouveau au cinéma. Dans ce projet, nous avons réussi à mettre en scène ce concept au niveau narratif et au niveau audiovisuel. Évoquer les émotions qui l'accompagnent et créer un univers qui nous permette de vivre sa présence de façon réelle.

4.2 Le cinéma en tant que matière

La question à laquelle nous devons répondre est de savoir si la rupture a généré une nouvelle création. C'est-à-dire que si en fracturant ou en cassant certains éléments narratifs et visuels du cinéma conventionnel, on pouvait créer une nouvelle œuvre.

La majorité du public qui a visionné le film a convenu qu'il présentait une nouvelle esthétique. Les participants ont été amenés à ressentir des émotions plutôt que de suivre une histoire linéaire. Pour relier ces éléments, nous nous concentrerons sur les aspects techniques et les aspects narratifs.

Dans le cadre des aspects techniques, nous avons mis l'accent sur le son, bien que les observations aient été présentées par rapport à l'image. Pour beaucoup, c'était une image classique du cinéma, sans grandes additions visuelles, mais l'éclairage contribuait à renforcer la sensation désirée.

L'histoire externe créée avec le son, la vie de famille dans la maison d'Alicia, a été bien accueillie par le public. Les participants ont réussi à comprendre ce qui était représenté. Le tournant narratif (rupture) était présenté lorsque le son cessait d'avoir une référence.

Dans les premières minutes du film, il est établi qu'Alicia vit avec sa famille grâce aux compositions sonores entendues à l'extérieur de la chambre et bien sûr à l'extérieur de l'écran. On entend la mère et le père parler, quelqu'un nettoyer la cuisine et regarder la télévision, consolidant ainsi l'expérience d'immersion vécue depuis le début.

En continuant avec ce qui précède, l'environnement sonore disparaît après la bombe et devient quelque chose de non compréhensible. Le son perd son sens si le public ne parvient pas à localiser sa source sonore. C'est ce qui a grandement contribué à créer un sentiment d'incertitude chez le public.

Plusieurs membres de l'auditoire ont mentionné que le système de son spatial les avait amenés à expérimenter un son plus « physique », c'est-à-dire à sentir la présence de sons dans tout le corps, pas seulement dans les oreilles. Bien entendu, cela signifie que l'expérience du film est particulière.

Même s'il était possible de créer un sens sonore corporel, d'autres membres du public ont fait remarquer que pour eux, le son était dans la tête d'Alicia, ce qui conduit le film à être vu avec une esthétique très différente.

Nous le vérifions lorsque nous effectuons la visualisation avec un système stéréo. Dans ce cas, le public est davantage centré sur l'image et a laissé le son en arrière-plan, ce qui l'a amené à identifier certains éléments visuels qui n'avaient pas été vus la première fois. Comme la présence d'une horloge sur la table de nuit qui indique toujours la même heure et l'effet de *step printing* au cours de la séquence finale.

L'exploration technique réalisée dans le cadre de ce projet nous a conduits à la création d'un univers qui se décompose sur l'écran et génère dans le public une sensation différente lors de la visualisation du film. Nous pouvons affirmer que le son a obtenu une autre valeur, autre que celle d'être un support et un moteur de la réalité dans l'image.

Il est difficile de donner au son une autonomie narrative totale puisqu'il doit être connecté à un élément visuel de l'écran. Lorsque le public reconnaît les sons, comme dans le cas de la première partie du film (vie de famille), le son remplit une fonction narrative, mais lorsqu'il n'est pas possible d'identifier clairement ce que c'est, comme dans le cas de la deuxième partie du film, le son donne au public l'occasion d'établir différentes interprétations de ce qui se passe.

L'utilisation d'un système de son 3D pour la présentation du film a amené le public à vivre l'expérience d'être dans la chambre d'Alicia plutôt que de simplement regarder un film. Il est vrai que la plupart des grands cinémas vendent leurs salles avec un slogan comme *vivre une expérience*, mais dans le cas de notre projet, l'univers du film a été renforcé, créant un contexte externe à ce qui se passe dans la chambre.

4.3 La rupture en tant que mécanisme de création

Dans le cadre de cette dernière partie, la rupture en tant que mécanisme de création, nous souhaitons mettre l'accent sur la réception et la perception du personnage sonore par le public.

La principale question qui se pose est de savoir si le public parvient à percevoir le caractère sonore comme une rupture. Nous pouvons affirmer que la majorité du public n'a pas perçu le caractère sonore comme l'antagoniste d'Alicia. Les participants ont mentionné qu'il était clair qu'elle se battait contre une force venant du son, mais le lien entre cette force sonore et un être n'était pas établi.

Comme mentionné dans la partie précédente, sur le champ technique et narratif, la rupture a contribué à la création de nouveaux éléments qui enrichissent l'expérience du film. Mais la séparation du son de la source à l'écran et sa mobilisation par l'espace extérieur en tant qu'être autonome n'étaient pas claires pour le public.

Le personnage sonore était davantage perçu comme une série de souvenirs ou une crise émotionnelle et psychologique qui l'empêchait de bouger physiquement, c'est-à-dire comme une attaque de panique. En effet, pour certaines personnes du public, le personnage sonore était ce qu'Alicia avait entendu dans sa tête. Il est important de se rappeler que la composition sonore du personnage était composée de sons organiques et que les voix des parents étaient combinées aux explorations et au tic-tac du métronome.

Face à cela, nous nous interrogeons sur la construction du personnage sonore. Peut-être que s'il avait été composé à partir d'autres sons totalement étrangers à Alicia, le public l'aurait identifié comme un être indépendant.

Cette affirmation est renforcée lorsque le public est interrogé sur la fin. Dans le scénario, il a été établi que finalement Alicia ouvrait la porte et le personnage sonore entrait dans la chambre, et la rattrapait à l'intérieur. Pour le public, la fin construite dans le film propose une option ouverte, mais tout aussi intéressante.

Certaines personnes essaient d'échapper à Alicia, mais ne le peuvent pas. D'autres disent que c'est le public qui entre pour vivre l'enfer avec elle. Et enfin, nous voulons affirmer que tout était un rêve et le plan final montre comment elle se réveille.

Maintenant, avons-nous souhaité que l'interprétation du film soit si ouverte ? Pas vraiment, car il a été suggéré que c'était un film conventionnel dans lequel certains éléments étaient conservés, tels que la structure narrative et la proposition visuelle.

L'utilisation du métronome en tant que catalyseur de la présence du caractère sonore était assez claire pour le public, puisque la convention établie de montrer la source sonore à l'écran était maintenue. Mais au moment où le son de l'image se sépare et

devient indépendant, le récit change et l'interprétation du spectateur ne répond donc qu'à sa propre identification avec ce qui se passe à l'écran.

Bien que le caractère sonore ne soit pas clair pour le public, l'utilisation de la rupture pour la création d'un film est une nouvelle esthétique et une nouvelle façon de voir. Le public a été amené à vivre une expérience qui évoquait des sentiments liés à ses propres expériences de l'incertitude.

CONCLUSION

La réflexion finale de notre projet se concentre sur trois éléments de synthèse du processus de recherche et de création. Le premier est l'application de la rupture en tant que mécanisme de création. Le second est l'intention d'explorer de nouvelles formes esthétiques et narratives, et le troisième est l'incertitude et ses relations avec nos propres narrations.

Un élément qui a toujours été présent tout au long de la recherche et du processus de conceptualisation était le récit. Dès le début, nous avons réussi à établir la relation entre l'incertitude et la rupture de nos propres récits qui expliquent le monde, ce que nous appelons des discours explicatifs. Nous avons également mis en scène le concept d'incertitude dans le contexte d'un art basé sur la narration, le cinéma. Dans ce cadre, la rupture des éléments techniques nous a amenés à explorer une esthétique différente et donc à proposer une autre façon de raconter.

La réception par le public est intimement liée à leurs propres récits. Le public qui avait un lien plus étroit avec la réalité colombienne a établi la relation entre les bombes et un traumatisme psychologique d'Alicia. Le public qui n'avait pas ce lien a établi des liens d'interprétation plus ouverts.

Alors, dans le monde de l'art, l'utilisation de la rupture, de la fracturation ou même de la destruction pour la création de nouveaux signes n'est pas nouvelle. Dans le cas du monde du cinéma, cela n'a pas été très exploré. Comme le disent les scientifiques, ne pas savoir ce qui se trouve au-delà du monde connu est ce qui les motive à continuer d'explorer. La même chose peut être appliquée à la création et à la génération de nouveaux récits au cinéma.

La réception d'*Alicia* par le public a généré plus de questions que de réponses. Parce que nous avons soumis le public à une nouvelle expérience, la réaction a été de ne pas comprendre ce qui se passait et la pluie de questions a commencé. Faut-il changer la composition du personnage sonore ? Est-il essentiel de maintenir un élément visuel par rapport au son tout le temps ? La distribution des haut-parleurs devrait-elle varier pour donner plus de clarté à ce qui se passe ?

La question qui se pose à présent est de savoir s'il vaut la peine de continuer à explorer de nouvelles esthétiques narratives. À cette époque, la société est constamment bombardée par différents types d'esthétique, si nombreux qu'ils ne peuvent être consommés par le public.

Au début, cette abondance peut décourager l'exploration, mais nous pensons que cette abondance est caractérisée par l'homogénéité et non par la diversité. Une fois qu'un récit différent est créé et accepté par le public, il est répété jusqu'à épuisement. Des films avec le même scénario, l'utilisation du même type d'effets visuels et même la participation des mêmes acteurs encore et encore.

De même, le cinéma a toujours fait face à sa propre disparition avec l'apparition de nouvelles technologies telles que la réalité virtuelle ou le succès de la visualisation de films dans d'autres espaces non conventionnels de la salle de projection.

L'une des principales caractéristiques de notre projet a été l'inclusion d'autres technologies dans le complément du récit cinématographique conventionnel. La conception sonore était basée sur les aspects techniques de la réalité virtuelle et des installations artistiques. Pour nous, cela est le point de rupture technique. Maintenant, cela a-t-il enrichi la narration du film ? Nous dirons oui. La réception de cette nouvelle esthétique narrative a-t-elle été positive ? Nous n'avons toujours pas de réponse claire.

Dans la mesure où cette nouvelle esthétique narrative peut amener le public à ressentir un état émotionnel plus intime et immersif et que cela le lie à une réalité, nous construirions de nouvelles expériences et enrichirions notre approche du cinéma.

Sommes-nous en train de modifier le cinéma conventionnel en appliquant d'autres technologies dans la construction narrative ? Peut-être, mais nous ne pensons pas que cela conduise à sa disparition, mais à son enrichissement en tant que mécanisme narratif et de rencontre avec nos propres narrations, reprenant ainsi ce que nous avons établi au chapitre II.

L'apprentissage que nous vivons dans le cadre du projet est de trouver les limites de cette rupture. Nous pensons qu'en voulant séparer complètement le son de l'image, nous risquons de rompre une convention, non seulement la narration, mais aussi la perception physique ayant conduit le public à ne pas comprendre la fonction narrative du personnage sonore. Nous devons briser le récit établi, mais petit à petit, jusqu'à atteindre le point souhaité sans dépasser les limites du public.

Enfin, pour présenter le dernier aspect que nous voulons aborder, la relation d'incertitude avec nos propres récits, nous souhaitons revenir à l'œuvre de Joseph Campbell sur le pouvoir du mythe dans la société.

Comme nous l'avons dit, l'approche de Campbell en matière de construction narrative a été appliquée au développement d'histoires de films commerciaux. Des films qui sont consommés par le public, ce qui réaffirme leur propre récit de vie.

Campbell affirme que, dans le monde actuel, la construction de récits mythiques justifiant ou expliquant qui nous sommes ou d'où nous venons et quel est notre rôle dans la réalité du monde se poursuit. L'incertitude est la rupture de ces récits de vie ou discours explicatifs.

Nous vivons actuellement dans une période de grande rupture de discours explicatifs. Les systèmes sociaux établis se détériorent et cèdent la place à de nouvelles structures. Nous ne voulons pas entrer dans le débat sur le point de savoir si c'est positif ou négatif; il est clair que cela se produit. La résurgence du mouvement féministe, les forces migratoires partout dans le monde, la détérioration des structures politiques traditionnelles, etc.

L'incertitude est présente dans la mesure où les systèmes sociaux ouvrent des fissures qui nous permettent de voir d'autres réalités qui, dans certains cas, ne sont pas encore comprises. D'où le rejet total et l'augmentation de la violence dans la société.

Notre approche de l'incertitude, qui partait de la peur, est maintenant devenue un moyen très clair de comprendre la réalité du temps que nous vivons. L'incertitude a toujours été liée à des sentiments négatifs tels que la peur ou l'angoisse et au refus des gens de le ressentir. Mais cette exploration nous a fait comprendre que l'incertitude est toujours présente. C'est une présence universelle. La voir ainsi ne génère pas de peur, mais un monde sans possibilités d'explorations.

Comme avec ce projet, la réponse à la question initiale était partielle, mais elle ouvrait en même temps une série de chemins qui invitaient toujours l'exploration pour enrichir les discours narratifs sur lesquels nous vivons.

Dans notre tête, l'image qui se reproduit tout le temps est celle d'un groupe d'explorateurs qui tentent de faire tomber un mur et lorsque nous parvenons à ouvrir le trou, la lumière de l'autre côté éclaire l'endroit. C'est une invitation à continuer d'explorer cet espace incertain qui regorge de possibilités de créations.

ANNEXE A

CONTENU DE LA CLÉ USB

- 1- Court métrage Alicia (Version stereo loudspeaker_fichier .mov)
- 2- Court métrage Alicia (Version binaural headphones_fichier .mov)
- 3- Court métrage Alicia (Version 5.1_fichier.mov)
- 4- Court métrage Alicia (Version 3rd Order_fichier.mov)
- 5- Mémoire en format numérique (fichier .pdf)
- 6- Scénario (fichier .pdf)

ANNEXE B

SCÉNARIO D'*ALICIA*

ALICIA

JUANA RUBIO FERNANDEZ

Version Finale Mai 2018

juanarufa@gmail.com

(438)229 1591

1. INT. CHAMBRE D'ALICIA. NUIT

Alicia (16 ans) se trouve couchée dans le lit. Près d'elle, se trouve sa mère, elle la couvre, la regarde avec amour. Sa main se pose sur son front et elle donne un baiser. La mère se lève du lit, puis marche jusqu'à la porte.

MÈRE

Dors bien.

ALICIA

Je vais essayer

MÈRE

Ne t'inquiète pas, ton nouvel ami va t'aider

Les deux tournent la tête et regardent en face du lit sur la table se tient un métronome immobile.

MÈRE

Le docteur a dit que cela t'aiderait à t'endormir.

La mère éteint la lumière, sort de la chambre et ferme la porte.

Alicia reste seule dans sa chambre. Tout est obscur, mais on arrive à voir les objets illuminés par la lumière de la lune qui entre par la fenêtre, c'est une lumière froide et ténue.

Au-dessous de la porte, il entre une lumière chaude et assez forte. Sur la table de nuit, nous voyons l'horloge qui marque 10h 23.

La chambre est silencieuse. On entend seulement le rythme lent du métronome. À l'extérieur de la chambre, nous pouvons percevoir le son ambiant de la maison: le téléviseur allumé, le chien qui aboie, quelqu'un que joue à un jeu vidéo, les gens que marchent dans la maison, la conversation entre la mère et le père. La conversation n'est pas clairement audible, on devine seulement un échange entre une voix masculine et une voix féminine.

Depuis la fenêtre fermée, nous écoutons le bruit de la rue. On écoute des automobiles, des gens qui marchent et qui parlent.

Alicia regarde vers la porte. Elle reconnaît les sons, sourit puis ferme les yeux. On aperçoit dans son visage la tranquillité.

Peu à peu et de manière très subtile, l'atmosphère de la maison et l'atmosphère de la rue s'éloignent. Le son du métronome s'intensifie, le rythme se maintient égal.

Alicia ne s'est pas endormie, elle a seulement les yeux fermés. Elle arrive à remarquer le changement d'atmosphère. Cela la gêne mais elle l'ignore.

Le volume du métronome continue d'augmenter. Tout à coup, c'est le silence profond. Plus aucun des sons extérieurs à la chambre ne se fait entendre.

Il y a un silence profond. Nous n'écoutons aucun des sons extérieurs à la chambre.

Loin de la maison à une distance de 100 mètres une explosion survient. Alicia n'ouvre pas les yeux, mais elle se sent très nerveuse. Elle se met en position fœtale dans le lit et se recroqueville dans les couvertures.

Le son de l'explosion se rapproche et s'intensifie. Alicia s'éveille brusquement et s'assoit dans son lit. Tout redevient normal. Nous pouvons écouter à nouveau les deux sons ambiants : celui de la rue et celui de la maison. Le métronome suit son rythme et son volume normal.

Alicia se sent très nerveuse, et ressent une sensation déplaisante. Elle se lève du lit, se dirige vers la table où se trouve le métronome et l'arrête. Alicia se recouche, dans la même position fœtale, puis regarde autour d'elle apeurée. Elle referme les yeux.

2. INT. CHAMBRE D'ALICIA. NUIT.

Tout est normal, nous écoutons les sons ambiants de manière normale. Alicia dort profondément.

L'explosion se fait entendre à nouveau, avec cette fois-ci, beaucoup plus de proximité. Alicia se réveille effrayée et agitée.

Le métronome est immobile, pourtant nous écoutons son rythme cadencé.

Une autre bombe résonne. Plus proche et plus fort.

Elle crie pour appeler ses parents, mais il n'y a pas de réponse. Aucun son ne se fait entendre dans de la maison. Une lumière ténue se fait percevoir sous sa porte de chambre.

Une troisième explosion surgit, cette fois-ci tout près de la fenêtre. Alicia crie. Depuis son lit, elle se redresse tentant d'apercevoir quelque chose par la fenêtre. Maintenant, le son de la bombe provient de l'intérieur de la maison. Plus précisément de la cuisine.

Alicia pleure, paralysée de peur. Terrorisée à l'idée de voir la fenêtre, elle décide d'essayer d'ouvrir la porte. Une autre bombe sonne près de la porte de sa chambre. Elle se blottit dans son lit, elle met ses mains sur ses oreilles et crie.

À la fin du cri il y a un silence profond. Le métronome est en mouvement. La lumière qui entre au-dessous de la porte de la chambre redevient comme au début, mais nous n'entendons pas de son extérieur.

3. INT. CHAMBRE D'ALICIA. NUIT.

Il y a un silence profond. On n'écoute pas le son ambiant de l'extérieur et le son ambiant de sa maison.

Alicia pleure dans son lit. Alicia se lève. Elle saisit la lampe qui est sur sa table de nuit, et marche vers la

porte. Alicia prend la poignée, la tourne et à ce moment là le son d'une explosion retentit à l'intérieur de la chambre. Alicia crie et s'allonge en avant comme si le son l'avait poussée.

Le métronome suit dans un mouvement. Alicia essaie de se lever, une autre bombe explose et empêche Alicia de se relever. Alicia se trouve sur le sol, et essaie d'atteindre la porte pour sortir, mais une énième bombe fait trembler les murs. Le son vient de la porte. Elle ne peut pas se mouvoir. Le métronome suit dans un mouvement.

Chaque explosion retentit au rythme du métronome.

Alicia sent le son du métronome dans sa tête comme une douleur, elle écoute seulement le rythme, mais il y a un petit bruit qu'Alicia n'arrive pas à identifier. ne réussit pas à identifier la source.

Alicia essaie de rejoindre la porte, mais on écoute des sons étrangers à l'extérieur. Ils sont familiers, se sont les mêmes sons d'atmosphère extérieure à la chambre, mais déformés.

Ces sons s'intensifient, peu à peu à mesure qu'Alicia s'approche de la porte. Quand elle réussit à arriver, elle prend la poignée de porte, le son extérieur est de plus en plus fort, et se trouve juste derrière la porte.

Elle essaie de l'ouvrir, mais elle commence à entendre d'autres sons étrangers provenant de la fenêtre. Le son de la porte ainsi que celui de la fenêtre se rapprochent simultanément et deviennent de plus en plus forts,

Alicia se sent prise au piège, elle ne peut pas sortir et le son provenant de la fenêtre est chaque fois plus près. Elle essaie d'ouvrir la porte, mais elle est bouchée, le son de la fenêtre est près d'elle, Alicia pose sa tête contre la porte, commence à pleurer, le son extérieur de la porte est chaque fois plus intense.

Les bombes recommencent de toute part. Alicia remarque que le rythme des bombes communique au rythme du métronome.

Elle ne peut pas se mouvoir, mais elle souhaite arrêter l'appareil.

Alicia regarde autour d'elle et trouve sur le sol une chaussure, la prend et la jette vers le métronome. Loupé. Elle prend l'autre chaussure et cette fois-ci réussit à le renverser. Le métronome tombe et se brise sur le sol. Tout redevient silencieux.

4. INT. CHAMBRE D'ALICIA. NUIT.

Dans un silence total, Alicia réussit à se relever. Elle s'approche du métronome et lui donne des coups de pied.

Peu à peu nous recommençons à écouter le petit son qui s'intensifie d'une manière subtile. La lumière de la fenêtre et du dessous de la porte sont normaux.

On recommence à entendre les bruits ambiants de sa chambre et les bruits qu'elle produit quand elle bouge. Le tout de manière très subtile.

Alicia, sèche ses larmes, regarde l'heure de son horloge, se rend compte que 2 minutes ont passé depuis que sa mère la quittée. Se trouvant sottte, elle rit.

Elle se précipite alors vers la porte et remarque que la lumière est la même. Elle tourne la poignée et remarque que la porte s'ouvre sans difficulté. Elle sourit.

5. INT. PORTE CHAMBRE D'ALICIA. NUIT

Nous voyons la porte depuis l'extérieur, Alicia ouvre la porte, la lumière chaude s'intensifie, la caméra subjective du son ambiant dénaturé se meut vers elle avec vitesse et le son extérieur, s'approche d'elle avec la même vitesse.

APPENDICE A

FICHE TECHNIQUE D'*ALICIA*

Titre du film : *Alicia*
Durée du film : 5 minutes 14 secondes.
Année de production : 2019
Langues : français et espagnol
Format de tournage : Black Magic.

Équipe de production

Comédiennes : Fauna Lopera, Claudia Bernal et Pierres-Yves Sirenet
Scénariste, réalisatrice et production : Juana Rubio
Directrice photo : Kristen Brown
Preneur de son : Laura Pelletier-Robert
Directrice artistique : Juana Rubio et Claudia Bernal
Photographe de plateau : Monica Mesa Giron
Cantinières : Sandra Sierra.
Monteuse : Juana Rubio
Concepteur sonore : Juana Rubio et Clovis Gouaillier
Mixeur et preneur de son au bruitage : Clovis Gouaillier
Coloriste : Andres Salas

RÉFÉRENCES

Agel, H. (1996). *L'incertitude : une constante, de la littérature au cinéma*. Paris : L'Harmattan.

Baecque, A. d. (2007, 11 février 2019). Les formes cinématographiques de l'histoire. *Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, (51).

Beghin, G. (réalis.), RTBF (prod.). (2016). *Burkland*. Belgique : RTBF (streaming).

Bergé, C. (2011). Tarkovski : chroniques de l'incertitude. *MAG*. Récupéré de <http://www.cndp.fr/magphilo/index.php?id=124>

Bourgeault, G. (1999). *L'élégie de l'incertitude*. [Saint-Laurent, Québec] : Bellarmin.

Buhler, J. (2010). *Hearing the movies : music and sound in film history* : New York : Oxford University Press, 2010.

Campbell, J. et Cousineau, P. (2014). *The hero's journey : Joseph Campbell on his life and work*.

Campbell, J., Moyers, B. D., Konner, J., Perlmutter, A. H., Tatge, C., Apostrophe, S. P., . . . Kino Lorber, I. (2018). *Joseph Campbell, the power of myth with Bill Moyers*.

Castaing-Taylor, L. et Paravel, V. (2014). *Leviathan*. Paris (Norte distribution [Éd., distrib]).

Chion, M. (2000). *L'audio-vision : son et image au cinéma*. [Paris] : Nathan.

Chion, M. (2004). *L'audio-vision : son et image au cinéma* (2e éd.. éd.). Paris] : Paris : Nathan.

Ferro, M. (1980). *Cine e historia*. Barcelona : Gustavo Gili.

Fornerino, M., Helme-Guizon, A. et Gotteland, D. (2008). Expériences cinématographiques en état d'immersion: effets sur la satisfaction. *Recherche et Applications en Marketing*, 23(3), 93-111.

Grandrieux, P., Benqué, P., Vuillard, E. r., Knighton, Z., Mouglalis, A., Barbé, M., . . . Christal, F. (2004). *La vie nouvelle*. Quebec, Canada : Christal Films, distributor.

Kapur, S. (2014). *We are the stories we tell ourselves*. Dans T. talk (prod.), *TED talk India*. India. Récupéré de https://www.ted.com/talks/shekhar_kapur_we_are_the_stories_we_tell_ourselves?utm_campaign=tedsread&utm_medium=referral&utm_source=tedcomshare

Klein, N. (2015). *La stratégie du choc : la montée du capitalisme du désastre*. Montreal : Leméac éditeur,].

Lundahl/Seitl. (2017). *Making The Encounter*. Récupéré de <http://www.complicite.org/encounterresource/map/binaural-sound.html>

McGregor I, M. D. (2003). Defensive zeal and the Uncertain self: what make you so sure? *Journal of personality and social psychology*. doi: 10.1037/0022-3514.85.5.838

Monterde, J. E., Selva, M. et Solà, A. (2001). *La representación cinematográfica de la historia* Akal.

Nemes, L. s. (2015). *Saul fia = Le fils de Saul*.

Rubino, C. A. (2001). *Ordre: Chaos:: Parole: Silence Méditations sur une équation ouvert aux questions*. Dans I. Prigogine (dir.), *L'homme devant l'incertain*. Paris : Éditions Odile Jacob.

Rubio, J. (1998). Escuchar. *Signo y Pensamiento*, XVII(No 3), 13-20. doi: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/5277>

Sorogoyen, R. (réalis.). (2017). *Madre Apache* Films.

Sullivan, P. (2016). Undercranking and Step-Printing in Wong Kar-Wais Filmography. Dans K. J. T.-H. Editors: LEE, Satish (dir.), *Hong Kong and Bollywood, Globalization of Asian Cinemas* (p. 235-246). California E.U : Palgrave Macmillan US.

Tracco, M. (réalis.). (2014). *El Folio rojo*. Espagne : PRODUCCIONES DOSMENTES S.L.

Van Leeuwen, T. (2007). Sound and vision. *Visual Communication*, 6(2), 136-145.

Vargas, O. D. (2014). *Fragil # 4* [Painting]. Récupéré de <https://oscardanilovargas.wixsite.com/oscar-danilo-vargas/painting?lightbox=image18nk>

Vera, A. (2014). Le cinéma ou l'art de laisser revenir les fantômes†: une approche ‡ partir de J.†Derrida. *appareil Appareil*.