LES MONSTRES AU CINÉMA:
LE SON COMME ARME DE MISE EN SCÈNE

Mémoire de fin d'études

Fabien Beillevaire
Départment Son - Promotion John Carpenter 2022

Sous la direction de Valérie Deloof et Jean-Pierre Laforce assistés de Jacques Descomps

Sommaire

Introduction générale…… 4

Acte I- l'exposition…….. 6

- Introduction…….. 6
- Comment réussir à faire entrer le spectateur dans le film?...…….. 6
- L'exposition dans le cas de mon travail de fin d'études……. 10
- Ancrer le film dans une réalité……..……...…….. 13

Acte II- l'approche de la créature…….. 17

- Introduction……17
- Le hors-champ……18
- Interaction du monstre avec l'environnement…….. 24
- Leitmotiv associé au monstre…… 26
- Le point de vue subjectif de la chose…… 29

Acte III - la rencontre……. 31

- Introduction……..… 31
- Cris des monstres emblématiques du cinéma…….…….. 31
- Choix et nature des sons pour créer un monstre terrestre.…….……...… 34
- Dans le cas des monstres aquatiques…….…….. 40

Conclusion Générale…….…… 42

Bibliographie…….44

Filmographie……..……46

Remerciements……..…….48

Introduction Générale

Le Cinéma a toujours mis en scène les monstres depuis ses origines. Nous pouvons notamment en retrouver dès 1912 dans un film de Georges Méliès: *À la conquête du pôle*. Dans ce mémoire j'aimerais vous partager une vision subjective, construite autour de films de monstres qui, par l'utilisation habile du son, ont réussi à donner vie à des créatures.
Le terme "monstre" vient du latin monstrare (monstro, avi, atum), qui signifie « montrer », « indiquer » et monstrum (rattaché au verbe monere « avertir »), non forcément péjoratif. L'écart avec la norme est à double sens, la frontière s'efface entre les monstres et les merveilles. Dans la mythologie, il s'agit le plus souvent d'un hybride, un mélange de plusieurs espèces. Le monstre est un être dont l'apparence, le comportement surprend par son écart avec les normes d'une société. Il évoque souvent la peur, le dégoût, le mépris mais aussi parfois l'empathie. Il s'agit d'un être fantastique créé par l'imaginaire. Nous pouvons observer des monstres au cinéma dans plusieurs genres comme l'horreur, le fantastique, la science-fiction,... Dans ce cinéma, les metteurs en scène peuvent s'appuyer sur l'imaginaire collectif des spectateurs et jouer sur les frontières du visible, ce que l'on distingue ou non. Mais afin de croire à l'existence même de ce que l'on voit, le travail du son va être indispensable pour préparer et accompagner la découverte d'un monstre.

Ce mémoire s'interroge sur la mise en scène dans les films de monstre: En quoi le son joue t-il un rôle fondamental pour faire croire à ces créatures?

J'aimerais vous faire suivre ces recherches de manière ludique et participative en suivant une construction d'un film de monstre. Le mémoire se découpera en 3 parties distinctes. Ces parties seront considérées comme 3 actes d'un film de monstre. Nous pourrons nous poser des questions pratiques, liées aux différentes parties d'un film et trouver des solutions pour les réaliser. Nous commencerons dans un premier temps à nous intéresser à l'exposition, c'est-à-dire le début d'un film qui nous permet de plonger dans l'univers. Ensuite nous parlerons de l'approche de la créature, comment l'introduire et la faire exister hors du cadre. Puis nous terminerons par la rencontre avec celle-ci: comment lui donner une voix et coller à l'image. Je mettrai constamment ces recherches en parallèle avec mon travail de fin d'étude, "La Bête de Grand-Lieu". Au cours du déroulé du mémoire nous

pourrons lire des passages du scénario afin de mieux comprendre les envies sonores en réflexion dès l'écriture. Cela permettra de confronter frontalement ces idées avec le résultat final et mieux comprendre quand cela n’a pas fonctionné.

Pour illustrer mes idées je vais m’appuyer sur beaucoup de films de monstres. Certains plus anecdotiques que d’autres. Mais vous pourrez voir des noms de réalisateurs revenir régulièrement comme John Carpenter ou Guillermo del Toro, ainsi que le nom d’un film que je considère comme le cas d’étude central de ce mémoire: Le projet Blair Witch. Ces différents films appartiennent au genre de l’horreur, du fantastique ou du conte.

Bonne lecture.

Acte I - l’exposition

Introduction

L'exposition à proprement parler est le début du film. Cette ouverture va permettre de poser rapidement le cadre et l’environnement dans lequel se déroule l’histoire. Elle va amener de l’étrange, du fantastique, de la science. Ces éléments offrent un univers propice à la naissance d’un monstre. Sans ce début il est donc très compliqué, voire impossible de faire croire au monstre, c’est pourquoi il me tenait à cœur de commencer ce mémoire par cela.

Comment réussir à faire entrer le spectateur dans le film?

J’ai toujours été fasciné par les réalisateurs capables de happer le spectateur dès les premières minutes du film, des ouvertures qui ne laissent aucun doute sur la suite. Je souhaite commencer par citer un réalisateur dont les films m’ont toujours surpris et pour lesquels j’ai pris beaucoup de plaisir à les regarder: John Carpenter.
J’ai toujours été impressionné par ses introductions percutantes. Je me souviens de *Halloween* (1978) avec pour commencer les cartons titres qui sont accompagnés par la célèbre musique composée par le réalisateur lui-même qui va hanter toute une génération. La musique prend le temps de se déployer. À la fin, des enfants nous chantent une comptine d'Halloween, s'ensuit le premier plan du film: une caméra mouvante, focale courte qui avance vers la maison. Outre le chant d’une chouette qui résonne dans la rue, l’avancée vers la maison est accompagnée de bruitages de “pas”. Nous comprenons qu’il s'agit d’un point de vue subjectif. Le personnage observe un jeune couple qui s’embrasse dans la maison depuis une fenêtre. Le couple monte, la lumière d’en haut s'allume et est accompagnée par une suite de trois notes dissonantes composées au synthé qui nous évoque tout de suite un danger. Nous entrons avec ce personnage dans la maison qui saisit un couteau dans un tiroir. Il va croiser le petit copain de la jeune fille qui part. Il monte à l'étage, saisit un masque.



Nous entendons les respirations très proches. Nous sommes le tueur et nous sommes obligés de regarder le meurtre qui va suivre.

Ici nous plongeons dans l'horreur, avec une envie folle de découvrir la suite du film. La victime crie "Michael", nous ne savons pas encore de qui il s'agit. Le tueur sort dehors, des adultes enlèvent le masque, nous changeons de point de vue et découvrons un enfant, avec un couteau maculé de sang. Il s'agissait du premier meurtre de Mickael Myers, qui va devenir le tueur du film, et de toute la série des fims qui vont suivre.



Grâce à cette scène d'exposition, Carpenter nous met dans une position inconfortable. A seulement quelques minutes du film nous avons déjà assisté à un meurtre. Ces scènes d'expositions évoquent des événements antérieurs au film et permettent de faire croire au récit dans son présent. Sur le "monstre" dans sa définition "hybride" : la respiration sourde en point de vue subjectif nous laisse imaginer ce qu'on veut, et le spectateur a tout de suite tendance à imaginer quelqu'un de monstrueux derrière ce point de vue. Cela est donc d'autant plus choquant lors de la révélation: le "monstre" est en fait un bambin blondinet!

Une autre scène d'exposition chez Carpenter m'avait beaucoup plu, celle de *The Thing* (1982). Pour l'anecdote, le film est sorti juste après *E.T, l'extra-terrestre* (S. Spielberg) et a donc souffert de la concurrence (la mode était aux gentils aliens à cause d'*E.T.* donc *The Thing* a fait un four).

The Thing nous raconte l'histoire d'un monstre capable de prendre l'apparence de toutes formes vivantes.

L’atmosphère surnaturelle est posée là aussi dès l'apparition des cartons-titres, très lents, portés par une nappe basse composée exceptionnellement par un compositeur extérieur et pas n’importe lequel: Ennio Morricone. La nappe se balade de gauche à droite et est très présente. S'ensuit un plan sur les étoiles, le nom de John Carpenter apparaît. Un vaisseau spatial passe puis s'enfuit dans le cosmos. L’univers se déchire et laisse apparaître: *The Thing* ou plutôt la chose de John Carpenter.





Tous ces événements sont accompagnés par des sons dits “fx” que je trouve très kitch mais dans l’air, spécifiques à cette époque. Ces sons sont créés à partir d’effets de différences de phases, comparable à des effets dit “flangers” sur des pédales de guitare. Ces effets, je les associe assez facilement à l’univers de Carpenter, on peut notamment retrouver des sons similaires dès son tout premier premier long métrage: *Dark Star* (1974), qui se passe dans l’espace. Je trouve d'ailleurs que c’est un immense nanar mais qui m’a beaucoup fait rire.

Ensuite un carton apparaît: Antarctique Hiver, 1982. Le vent hivernal siffle entre les roches des montagnes. Il semble loin, recouvert par la musique d'Ennio Morricone qui est une suite de deux notes de basses en boucle. C'est étonnant, la musique d'Ennio Morricone est tellement proche de ce que compose John Carpenter dans ces autres films qu'on peut se demander pourquoi le réalisateur ne l'a pas composée lui-même! De ce que j'ai pu apprendre la collaboration ce serait mal passé, Carpenter ne l'a pas laissé travailler tranquillement et justement certains morceaux sont peut-être de Carpenter, il y a débat !

De l'arrière-plan s'échappe un hélicoptère dont on entend les hélices lointaines. Il cherche quelque chose. Puis il suit un husky et lui tire dessus. Le chien court dans la neige, nous entendons seulement ses pattes puis il se ressert dans le cadre et nous percevons une respiration un peu étrange, proche d'un humain.



Ils loupent le chien. Nous entrons dans une base américaine.

La musique se tait et nous retrouvons les scientifiques dans un bar jouant au ping pong dans une ambiance détendue. De la musique de bar en fond. Nous sommes à 5 minutes du film.

Comme je le disais Carpenter a ce don des introductions efficaces, qui en disent beaucoup. Ici le réalisateur nous a mis dans une tension tout en posant les éléments. L'ovni nous explique d'où vient le monstre. La musique nous a installés dans une tension. Le titre qui déchire le ciel nous dit qu'ici le monstre sera "une chose". Mais alors à quoi va-t- elle ressembler? Et dès cette introduction Carpender nous pose au cœur de l'intrigue qui va nous tenir tout au long du film: où est le monstre? Nous pouvons tout de même relever un petit indice glissé par le son, en particulier grâce à l'indication faite par les bruitages sur le chien. Nous l'entendons très proche, c'est comme si Carpenter nous indiquait qu'il s'agissait de la chose. Cet effet est tout de même assez léger, il permet d'accentuer le regard sur le chien mais sans trop en dire non plus. C'est d'ailleurs rétroactivement en ayant revu le film que je me suis aperçu de cela. Nous pourrons entendre à nouveau le même effet plus tard dans le film, quand le chien se promènera dans la base à la recherche de sa future proie. Mais je n'en dis pas plus pour ceux qui n'auraient pas vu le film.

Carpenter a influencé beaucoup de metteurs en scène, et c'est notamment grâce à *Halloween* que nous avons pu découvrir les *Scream* de Wes Craven. Mais il continue de toucher les nouveaux réalisateurs comme Jordan Peele qui en 2017 sort *Get Out*. Ce film m'a marqué notamment pour certains effets dans le film que je trouvais extrêmement réussis. Mais je me souvenais surtout de la séquence d'introduction. On retrouve beaucoup d'*Halloween* dans cette séquence: le tueur dont on ne voit pas le visage, le quartier résidentiel américain, la peur et une pointe d'humour grinçant. Pour vous la décrire: un homme marche dans cette rue résidentielle américaine, éclairée par une lune artificiellement très bleue. Il est au téléphone, un chien aboie, effet traditionnel de film d'horreur, ce qui semble déjà effrayer le personnage. Une voiture s'approche, fait demi-tour dans son dos, nous la voyons par des habiles panoramiques à 180° fait à l'aide d'un steadycam. Alors que la voiture s'approche, nous ne voyons pas le conducteur mais entendons seulement une musique, très joyeuse, nous ne percevons pas les paroles. Le personnage fait demi-tour mais la musique augmente hors-champ, nous découvrons alors la voiture à l'arrêt, portière conducteur ouverte. Un homme sort de nulle part l'étrangle et l'emmène dans son coffre. La musique prend de l'ampleur en fréquence et les aigus nous laissent percevoir les paroles. "run, rabbit, run". Malheureusement c'est trop tard. Plan large, la musique est sur-présente couvrant les bruits de manipulation du corps. Claquement de portière, plus rien si ce n'est la réverbération de celle-ci, puis la musique du film commence. Des cordes frottées, dissonantes, créées par Michael Abels, compositeur du film. Abels a qualifié sa musique dans ce film de "gospel horreur" après sa première rencontre avec le réalisateur. Ici la musique du titre nous a permis de plonger dans l'univers et la musique diégétique nous interroge d'autant plus sur les intentions du kidnappeur.

L'exposition dans le cas de mon travail de fin d'études

J'aimerais maintenant vous parler de mon travail de fin d'études, et de la façon dont l'introduction s'est construite. Je pense être encore loin du talent des deux réalisateurs cités dans ce début de mémoire, mais il est plus facile pour moi d'expliquer les différentes étapes de création sur mon film. Ici, l'idée était d'installer le film dans un univers fantastique, propice au monstre. J'ai donc choisi pour décor principal un marais, celui du lac de Grand-Lieu. Nous sommes à une minute du film et l'ambiance est posée, nous avons

vu et entendu des marécages remplis de grenouilles, d'insectes. Le plan d'ouverture est rempli en grande partie par un panneau: Marais de Grand Lieu, qui assez librement peut faire penser au même panneau que l'on voit dans *Shrek* (J'ai repris une police similaire pouvant rappeler l'idée du conte). Puis une grenouille paisiblement posée au bord de la route va être perturbée par l'arrivée de la mobylette. C'est la rencontre entre les deux mondes, les jeunes entrent dans le Marais immense et viennent perturber la tranquillité des lieux. La musique d'Elias Cheyroux, qui est presque une nouvelle musique pour chaque plan, nous emmène jusqu'au titre sur lequel j'ajoute un petit bruit de respiration du monstre qui, je l'avoue, n'est pas la chose la plus lisible du film. Cependant je vous détaille toutes ces informations pour vous indiquer comment j'ai pensé l'installation de l'univers, du décor. Ici, on n'a aucun doute qu'une créature va surgir, on attend juste de savoir quand elle va surgir.

Toute cette introduction et les enchaînements entre les plans étaient pensés dès le scénario. Je souhaite y joindre un extrait afin de le décortiquer et de comprendre au mieux ce qui n'a pas fonctionné et pourquoi.

1. **EXT. NUIT. MARAIS DE GRAND-LIEU**

Plan d'ensemble, les marais de Grand Lieu, en pleine nuit. Des fossés remplis d'eau. De la brume s'en échappe, recouvrant la lande tout autour.

Sur une route bitumée encerclée par des arbres, une mobylette traverse le cadre. La lumière du véhicule éclaire les arbres.

DEUX JEUNES FEMMES (16 ans) sont sur la mobylette. Le son du moteur est perdu dans la réverbération du lieu.

Les jeunes filles quittent la route de bitume pour s'enfoncer dans un chemin de terre et entrer dans les marais.

Par-dessus l'atmosphère sonore et la musique du film, un sifflement dissonant apparaît dans un hors-champ proche. Un sifflement à mi-chemin entre un chant humain et le son d'une scie musicale, étrange, féérique.

Au même moment, le moteur de la mobylette chevrote, provoquant l'arrêt de la lampe par intermittence. La mobylette se retrouve plongée dans l'ombre par à-coups de quelques secondes, puis se rallume quand le sifflement chanté s'arrête.

Le véhicule disparaît dans la nuit, sur les marais déserts :

Le titre apparaît :
LA BÊTE DE GRAND LIEU

… on entend plus que la respiration de la Chose qui se cache hors-champ, dans la nature.
Plan large des marais, avec au loin un petit feu de camp et de la fumée qui s'élève dans le ciel. Une musique distante, au synthé, provoque des basses régulières.

Au scénario j'envisageais l'idée d'un sifflement hors-champ qui aurait un effet sur le clignement du phare de la moto. Mais cette idée s'est avérée compliquée à faire passer chez un spectateur. De manière générale si j'ai une leçon à retenir de ce film c'est que si l'on met plus de deux lignes à expliquer un événement sonore c'est qu'il ne sera pas clair. Ici, il y avait beaucoup trop d'idées que je voulais faire passer. Notamment le cris hors-champ ayant un effet direct sur la lampe. Cette idée est très théorique. Sur papier ou dans un livre, ça se comprend mais pratiquement sur le travail d'un film ça ne fonctionne pas. De plus, le spectateur découvre le film pour la première fois. C'est très compliqué d'analyser toutes ces informations d'un coup. Ce cri hors-champ est une difficulté supplémentaire mais nous y reviendrons dans la partie 2.
Mon travail de recherche sur l'introduction a été assez musical. Cela faisait longtemps que j'avais proposé à Elias Cheyroux de travailler sur le film. Au fur et à mesure du scénario nous avons travaillé sur la musique. L'idée était d'avoir une proposition de musique pour le tournage, ce qui a permis à toute l'équipe d'avoir une idée assez précise de ce à quoi allait ressembler cette première séquence. La maquette m'a donc permis de savoir à quelle vitesse je voulais que la mobylette traverse le cadre, car c'est cela (entrée et sortie de champ) qui déterminent les points de coupe au montage, en particulier sur le plan large. Ce travail de préparation était donc essentiel pour la suite de la post-production. Il fallait aussi penser qu'un titre allait apparaître, ainsi que le clignotement de la mobylette qui allait être ajouté en effet spéciaux, il fallait donc penser à tous ces éléments qui allaient être sonores pour qu'ils aient la place de cohabiter. Le genre ne laisse que très peu de place à l'improvisation, il est donc essentiel de penser à tout, pour qu'il ne reste que les oublis au moment du tournage.

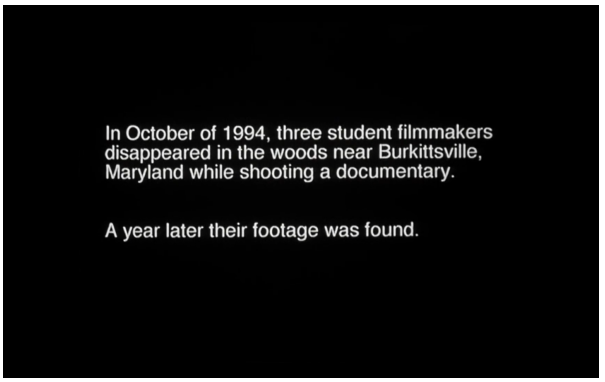
Ancrer le film dans une réalité

La musique n'est pas forcément le seul outil qui permet d'établir ce cadre. Le fait d'ancrer le film dans des éléments fantastiques dans la réalité va permettre de mieux les accepter. Je pense notamment à certains types de films qui vont utiliser des médias comme la télévision pour faire passer ces informations. Ce procédé est beaucoup utilisé dans les films apocalyptiques dans lesquels au début du film nous allons recevoir des informations sur de nouvelles maladies par exemple. Le fait de passer par une télévision, une radio est quelque chose que la plupart des spectateurs ont l'habitude d'entendre. Ce sont donc des sons très connotés et identifiables. Les informations télé dans les films catastrophes vont tout de suite nous mettre en alerte. Nous pouvons citer *La Guerre des Mondes* de Steven Spielberg où l'on entend en fond sonore les chaînes d'informations parlant d'orage électromagnétique dans de lointains pays du monde. Ces informations nous préparent donc à l'étrange et nous permettent d'accepter les monstres qui vont suivre.

Dans la même idée de faire croire au réel j'aimerais vous parler d'un autre film assez novateur, qui semble brut dans sa forme: *The Blair Witch Project*. Il s'agit d'un film d'horreur indépendant américain reprenant le procédé de « *Found footage* ». Ce procédé n'est pas quelque chose de nouveau, nous pouvons notamment le retrouver dans la littérature connue sous le nom de "manuscrit trouvé". Dans le cas du cinéma, le "Found Footage" désigne la récupération de pellicules impressionnées ou de bandes vidéos dans le but de fabriquer un autre film.

The Blair Witch Project a été écrit et réalisé par Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, sorti en 1999. Il figure dans les films les plus rentables de l'histoire (60 000$ de coût pour une recette au box-office mondial de 248 639 099 $). Cette anecdote n'est pas anodine car elle montre qu'au lieu d'utiliser des budgets coûteux en effets spéciaux, les réalisateurs ont eu l'idée géniale de cette mise en scène qui ne laisse voir que très peu de choses et toute la peur se passe au son, jouant sur l'imaginaire du spectateur.





Voici les deux premiers cartons du film. Le film nous fait croire que les images qui suivent sont des vraies images trouvées. Ici l'exposition, qui va nous permettre de croire aux sorcières, porte sur la préparation de l'équipe qui s'en va sur le tournage. Tout semble vrai. Pour citer Stephen King dans son livre *Anatomie de l'horreur* :" Une chose est sûre: Blair Witch a l'air pour de vrai. Et c'est l'impression qu'il vous donne. Grâce à cela, il évoque votre pire cauchemar, celui dont vous avez émergé hoquetant et pleurant de soulagement parce que vous vous croyiez enterré vivant et ce n'était que le chat qui avait sauté sur le lit pour venir dormir sur votre poitrine."

Le film commence avec des images DV couleur, caméra au poing et nous entendons le cadreur qui parle proche de la caméra, nous avons littéralement l'impression d'être dans l'image. L'enregistrement sonore se fait ici directement avec le micro de la caméra qui en stéréo nous place directement au cœur de la pièce et nous intègre dans chaque mouvement de caméra. Notamment lors des zooms, nous entendons les bruits de manipulation du ou de la caméraman(woman). Tout ceci "fait vrai", comme sur cette caméra nous entendons que les niveaux sont réglés en mode automatique ce qui fait qu'à chaque impact nous avons l'impression d'entendre un compresseur "bas de gamme", c'est à dire qu'il y a un impact puis un silence et le gain remet progressivement 3 secondes pour se réajuster.

Je vous ai précisé que le film commençait en DV couleur car tout le principe de Blair Witch est l'alternance de deux caméras, ce qui est très vite expliqué. Josh arrive en voiture pour rejoindre les deux amies et vient avec sa caméra pellicule et filme en noir et blanc.



(Josh filmé par Heather: Caméra DV couleur)



(Heather filmé par Josh)

La frontière entre les deux est très claire dans cette introduction. Heather, avec sa petite caméra, filme des choses spontanées, plus anecdotiques qu'on pourrait qualifier de making off. Constamment accompagné d'un son stéréo, on a du mal à comprendre les personnes qui parlent, le seul point de vue sonore est celui de la caméra.
Josh, quant à lui, filme des choses que le groupe de jeunes met en scène. Parmi le groupe de 3, il y a Mike qui va s'occuper de la prise de son.



Nous le voyons ici, son casque Technics sur les oreilles mangeant le clap. Car ici, certainement par ironie dramatique, les trois personnages décident d'embrasser le clap pour porter chance. Sans spoil, je peux vous dire que tout ne va pas très bien se passer.

Après cette introduction en couleur, nous entrons davantage dans le film, avec des interviews de personnes au sujet de Blair Witch, avec un son perché mono pour les voix. La frontière entre ce qui est de l'ajout de montage son et du direct est très subtile, voire impossible à distinguer ce qui est essentiel pour faire croire à de véritables rushs. Je me souviens d'un élément assez présent dans la bande sonore du film qui va dans cette idée de réalisme c'est le fait d'entendre les avions dans le direct. Cela peut paraître anecdotique mais je trouve l'exemple assez parlant pour comprendre l'état d'esprit de la mise en scène

et en quoi ce film diffère avec ce qu'on avait l'habitude d'entendre. Stephen King avait repéré ces avions et en parle dans *Anatomie de l'Horreur* " on entend des avions vrombir dans le ciel, et bien que ce ne soit pas gênant dans le contexte du film, n'importe quel producteur hollywoodien se serait arraché la perruque en entendant ça dans sa salle de projection".

D'autres éléments encore nous rappellent le côté brut, notamment quand une moto passe et fait saturer la bande magnétique comme si l'ingénieur du son avait omis d'appliquer un coupe bas en entrée. Ce défaut nous rappelle une dernière fois la promesse faite dès l'entrée du film. Les rushs présentés ici ont été retrouvés et ce que nous voyons est seulement ce qu'il reste de ces jeunes. Peu à peu, cette barrière va disparaître pour laisser place à quelques images et son non synchrones, la frontière entre les images n'est alors plus très claire et nous nous rendons compte que nous sommes perdus avec les amis. Nous trouvons quelques éléments pouvant faire penser à des présences de sorcières.

Les plans de plus en plus courts s'enchaînent avec souvent une continuité sonore, nous faisant oublier les problèmes techniques. Ça y est, nous y sommes dans la nuit noire de la forêt de Blair Witch, Heather caméra à la main entend un bruit de cailloux sur la droite, elle sursaute et réagit par une grande inspiration qui nous fait sursauter, la caméra panote de peur. À partir de ce moment commence le supplice de Blair Witch. Je vous détaillerai la suite du film dans la partie 2 de ce mémoire.

Le tournage de ce film paraît très proche du documentaire, deux caméras furent fournies aux comédiens, et un équipement son. Les figurants interviewés sont presque tous des habitants de Blair. L'équipe mise en scène s'occupait de diriger les comédiens et de monter les images fournies par les comédiens eux-mêmes. Stéphane De Rocquigny (Mixeur Son) se souvient de la sortie du film. Le film avait beaucoup fait parler de lui et notamment dans les salles de post-production son. Il se souvient que pour garder le réalisme, l'équipe aurait placé des couples MS sur chaque caméra.

Les acteurs portent d'ailleurs leurs vrais noms dans le film. Grâce aux débuts d'internet, de fausses rumeurs ont été lancées et beaucoup de personnes se précipitèrent en salle pour voir ce qu'ils pensaient être des vraies images correspondant aux derniers instants de la vie des trois étudiants en cinéma. Sur le site du film, nous pouvions notamment trouver des rapports de police ainsi que des extraits de journaux télé parlant de leur disparition. Pour l'anecdote, IMDB présentera les trois acteurs (qui comme je vous disais partagent avec leurs personnages leurs vrais noms) comme disparus/présumés morts. Les réalisateurs ont même tourné par la suite "Curse of the Blair Witch" pour la télévision qui est un

documentaire retraçant le parcours des jeunes disparus. J'ai d'ailleurs pu retrouver dans des archives le site de l'époque et j'ai été impressionné de voir à quel degré ils ont poussé le réalisme.



Acte 2- l'approche de la créature

Introduction

L'approche de la créature est l'élément central de ce mémoire et une partie importante pour beaucoup de films de monstres. Je parle ici du moment où le monstre est présent par le travail du son mais pas visible à l'image. C'est d'ailleurs dans ces moments que le spectateur va être le plus en alerte. Le genre de l'horreur va beaucoup s'appuyer là-dessus pour créer la peur. Nous pouvons même parfois voir des films qui, se construisent essentiellement sur ces moments d'attente où le danger est très proche.

Le hors-champ

Le hors-champ est un vaste thème du cinéma d'horreur/fantastique. Le hors-champ est un outil formidable pour véhiculer la peur, à plus forte raison dans des films à petit budget dans lesquels, plus on cache, plus ça marche. Cependant, faire comprendre le hors-champ n'est pas forcément quelque chose de facile, il faut faire passer des informations précises, claires et surtout ne pas trop en faire. "Le trop est l'ennemi du bien" comme beaucoup d'intervenants ont pu me le rappeler au cours du cursus. Cette idée, je l'ai beaucoup intégrée lorsque j'ai pu travailler sur la post-production sonore de films. Cependant quand on devient réalisateur, on peut parfois oublier ces bases que nous connaissons à nos postes, et avons envie de faire passer beaucoup d'informations. Je pense notamment à un moment particulier sur mon TFE. Il s'agit du passage où Tiana va chercher la bière que lui a lancé Bruno, quand le monstre apparaît dans le fond de l'image.

BRUNO
(à Tiana)
Blonde ou Brune ?

Tiana à côté de sa mobylette enlève son casque qui laisse apparaître ses beaux et longs cheveux blond. Bruno est subjugué par la beauté de Tiana. Elle se passe la main dans les cheveux pour les remettre en ordre.

TIANA
Tout me va, comme tu veux.

BRUNO (bredouillant)
Bon - bah alors, brune, Blonde ?...

Il fouille dans le sac posé près de Jean.

JEAN
(chuchotant)
Sûr de Toi!

Bruno acquiesce.

BRUNO

Hey Tiana, t'attrapes ?!

Il fait la surprise de la lui lancer. Elle n'attrape pas. La bouteille vole dans la nuit au loin.

VALERIE
Putain t'es con !

BRUNO (à Tiana)
Désolé.

Tiana répond simplement d'un sourire et se dirige vers le noir pour récupérer la bouteille.
S'éloignant sur la lande, à peine éclairée par le feu, alors qu'elle a le regard porté en direction du sol, on observe dans le tiers gauche du cadre une silhouette qui se détache de l'horizon. Tiana se penche pour récupérer sa bière, on ne voit plus la silhouette. Alors qu'elle attrape la bouteille, on entend un sifflement étrange puis aussitôt quelque chose prendre la fuite. Tiana se redresse rapidement. Elle observe cette lande plongée dans le noir et remarque simplement un trait d'herbes bouger.
Elle reste ainsi immobile, à inspecter le paysage, intriguée. Comme si elle sentait quelque chose d'anormal se passer.

VALERIE
(au loin, dans l'arrière-plan)
Ça va Tiana ?

L'appel lui fait reprendre ses esprits, elle sort de sa contemplation et revient vers le groupe.



Là encore, on peut relever quelque chose écrit au scénario qui n'a pas marché au montage son. J'ai voulu faire passer trop d'informations, à la fois le sifflement de la bête et la fuite du monstre, tout cela en hors-champ. Au bruitage, j'ai eu la chance de travailler avec Franck Tassel, bruiteur très talentueux qui a notamment travaillé sur les films de Michael

Haneke. Je lui ai demandé de bruiter des pas de quelque chose qui prenait la fuite dans les herbes. Il m'a très vite alerté sur la lisibilité de la chose, mais j'ai quand même voulu essayer et en effet il avait raison. De plus, le bruit de la bière dans l'eau couvrait fréquemment ce bruit de fuite. Il aurait fallu mettre les pas plus forts pour passer au-dessus de l'eau mais ils devenaient trop au premier plan et ne fonctionnaient plus pour le monstre dans le fond. Nous avons essayé autre chose, séparer de façon temporelle le bruit de l'eau avec le bruit de la fuite, mais le monstre n'avait plus le temps de parcourir son trajet.
En montage son, j'ai poursuivi cette idée et cherché des sons plus lisibles. Je voulais un bruit de sanglier ou d'autres bêtes qui s'enfuient. J'ai donc demandé ces bruits à des copain(e)s monteur(se)s son mais rien ne fonctionnait. J'ai donc fini par placer la respiration du monstre et l'effet fonctionnait! Fort de ce succès, je me suis interrogé et j'ai compris pourquoi cela marchait! Il s'agissait d'un son ponctuel, qui en fréquence ne subissait pas un effet de masquage. J'ai donc pu placer ce son à la bonne valeur de plan ce qui permet de l'associer à la forme que l'on venait de voir. Pour l'anecdote, cette respiration m'a été envoyée par Elias (compositeur du film), il s'était enregistré alors qu'il était malade. Il a collé la capsule du micro contre sa gorge et a tout simplement inspiré. Le son entendu est l'air passant par les canaux obstrués lors de la bronchite d'Elias. C'est là que je me suis rendu compte que le simple fait d'utiliser des sons dit "physiologiques", provenant d'un humain ou d'un animal, collaient tout de suite plus facilement au monstre. Il fallait donc que je parte sur cette base là pour le monstre. Cette respiration n'est pas sans rappeler Halloween où la monstruosité de Myers passe par sa respiration proche et lourde, animale, alors que physiquement c'est un Homme. Je développerai plus précisément cette question sur la création dans la partie 3.

En ce qui concerne la question du hors-champ, Blair Witch Project fonctionne exclusivement sur cette idée. Dans la partie 1, je vous avais laissé sur la première nuit et le premier sursaut du spectateur. Dans les premières nuits dans la forêt, les jeunes sont réveillés par des bruits et allument leurs caméras qui deviennent désormais leurs moyens d'enregistrer le son et de garder une trace de ce qu'ils entendent. Nous sommes donc attentifs au moindre son. Les différents bruits viennent de très loin, nous tendons donc l'oreille, mais à chaque accoups de caméras, les bruits de micros alors très proches nous surprennent et provoquent des effets de sursaut. C'est énormément sur la question de la distance que nous sommes attentifs, n'ayant plus de repère visuel sur lequel s'appuyer. C'est un petit peu comme quand on est enfant,

dans son lit, en pleine nuit, n'importe quel son va être décuplé et analysé, rarement de façon raisonnée. Chaque bruit qui va être placé dans l'espace à l'aide de panoramique va être évocateur de danger. Le mixeur n'hésite d'ailleurs pas à faire des panoramiques radicaux à 100%, ce qui peut justifier certains mouvements de caméra. À seulement 30 minutes du film, Heather allume la caméra DV en pleine nuit, nous observons seulement le gain s'animer sur un aplat noir. Alors que les jeunes se lèvent, Heather lance un léger "chut", plus un bruit, nous sommes aussi attentifs qu'eux. Puis on entend le zip de la tente, nous comprenons qu'ils sortent. Lampe torche allumée, nous ne voyons qu'à une distance de quelques mètres. Des choses s'animent autour d'eux: ils disent entendre des pas. Heather crie *"hello"*, la réverbération de la voix dans la forêt est un supplice, nous la comprenons immense et perdue au milieu de nulle part. *"Someone here?"*, nous prions pour que personne ne réponde! La caméra cherche au loin à l'aide de la lampe, à tout moment nous pensons voir quelque chose. Le lendemain, ils retrouvent des tas de cailloux autour de leur campement, ce qui confirme qu'il y avait bien quelqu'un. Cet élément me rappelle comme je l'évoquerai au prochain paragraphe le peignoir déchiré dans *Cat People*. Cela reste souvent le même principe, ce sont seulement les sons qui vont changer: des voix d'inconnus, des rires et pleurs d'enfants, des cris d'amis. Le reste du film obéit souvent au même principe: un léger son qui attire l'attention des protagonistes, silence pour écouter, un autre son plus fort et réaction immédiate des comédiens. Cette façon de procéder nous oblige à être et réagir avec eux. Et l'habileté est qu'ici contrairement aux autres films d'horreur où il est assez facile de détourner le regard, il en est moins évident de se boucher les oreilles. De plus, chaque arrivée des sons n'est pas prévisible.



Capture du film *The Blair Witch Project*, Le lendemain matin le groupe tombe sur des assemblages prouvant une présence humaine.

Les effets semblent tellement réalistes et intégrés dans le décor qu'ils ont très certainement été pour la plupart enregistrés sur le décors. Directement en forêt. En tout cas c'est ce que je préconiserai. Dans ce parti pris radical de mise en scène, chaque son se doit d'y être intégré. La moindre artificialité tuerait l'effet.
J'ai malheureusement trouvé très peu d'informations sur la façon dont l'équipe a enregistré ces sons-là. Une chose est sûre : malgré le fait que la projection s'est faite sur un support Dolby SR qui leur permettait de sortir jusqu'à 4 canaux, ils ont fait le choix de le sortir en stéréo. Jusqu'à la diffusion, l'équipe a gardé ce côté brut, toujours dans l'idée que le film diffusé est directement lié au matériel d'enregistrement, à savoir la caméra. Comme s' il n'y avait aucun intermédiaire entre les rushs et la salle.

L'utilisation du hors-champ dans les films d'horreur peut très vite terrifier. Nous pouvons relever ce procédé dans *The exorcist* (USA, 1973) dès le début du film. Nous entendons des sons provenant du grenier, peut-être des souris demande la mère, l'employé de maison assure qu'il n'y en a pas. Et il a raison et on le sait. Le hors-champ va là aussi être placé à distance ce qui le place directement dans le décor. Cette préparation au début du film va par la suite d'autant plus nous effrayer quand la mère progresse dans le grenier.
Pour information, plus tard dans le film nous retrouverons la petite fille possédée avec des respirations étranges. Ces respirations me font beaucoup penser aux respirations d'Élias que j'ai utilisées, je pense qu'elles sont très certainement fabriquées à partir de sons humains.

Récemment j’ai eu la chance de découvrir Cat People de Tourneur sorti en 1942, et produit par Val Lewton. Ce tandem emblématique a réalisé beaucoup de films notamment *Rendez-vous avec la peur* (1957).



Ce qui m’a impressionné, c'est l'ingéniosité de la mise en scène. *Cat People* est un film de série B et de ce fait, par choix économique, le monstre ne sera jamais montré. Nous pouvons relever une séquence au cœur du film très intéressante. Irena interprétée par Simone Simon est jalouse d'Alice, collègue de son mari, qui lui tourne autour. Irena est dotée d'une sorte de pouvoir : on ne sait pas exactement si elle se transforme en panthère ou si elle libère la panthère du zoo à côté de sa résidence. Elle décide de suivre Alice dans la piscine. Alors que Alice se sent suivie, elle entend des cris de panthère. Elle décide de plonger dans l’eau. Nous ne verrons jamais le félin, seulement son ombre se balader sur les murs, et ses rugissements. La Bête se rapproche et Alice finit par crier, nous entendons le cri depuis le hall d’entrée situé à l’étage, cri noyé dans une réverbération immense. Après consultation avec Stéphane De Rocquigny (mixeur son) il s'agit d’une réverbération à ressort car on peut entendre l’ondulation de celui-ci.

Depuis le haut nous ne savons pas si Alice est encore en vie. La bête finit par disparaître et Irena émerge. La question se pose alors de savoir si Alice n'a pas tout imaginé. Elle retrouve ensuite son peignoir en lambeaux, signe que la Bête est vraiment passée par là.



J’ai trouvé cette séquence tout simplement magistrale, dans les années 40 bien évidemment créer la bête en effet spéciaux n'était pas chose évidente. Tourneur a

fait le pari de tout jouer par des ombres et aux sons. Et ça fonctionne. Personnellement je trouve que même en le voyant maintenant le film n'a pas vieilli. Mais lorsque tout est joué hors-chanp une question se pose, est on sûr qu'il existe réellement? Tourneur y répond en montrant Alice retrouver son peignoir en lambeaux déchiré par des griffes. Ce Motif du peignoir m'amène donc à une nouvelle idée pour répondre au questionnement de ce mémoire.

Interaction du monstre avec l'environnement

Lorsque le monstre interagit avec l'environnement c'est-à-dire avec le décor cela permet de le rendre crédible. L'interaction peut être les pas du monstre sur le sol vu à l'image, le bruit d'une main posée sur une vitre ou bien encore des mouvements d'eau autour d'une créature. Ce sont les éléments réalistes qui vont permettre d'ancrer le monstre dans le lieu. Je tiens à citer quelques exemples pour rendre mon idée plus claire.

Le premier film serait *The Curse of Frankenstein* sorti en 1957 et réalisé par Terence Fisher. Qui par ailleurs, est la première adaptation cinématographique de Frankenstein à avoir été tournée en couleur. Et surtout le premier film Frankenstein de la firme Hammer qui en produira 6 autres par la suite. Pour en revenir à nos enjeux sonores, j'aimerais pointer une astuce encore une fois liée au hors-champ : après avoir réussi à redonner vie à un chiot, le Dr. Frankenstein décide de le faire avec un humain. Alors qu'il doute de sa réussite, on voit le monstre commencer à s'animer. Le Docteur descend dans



son laboratoire pour retourner à ses occupations. Il s'approche de la porte et on entend un verre qui se brise, certainement le bocal qui contenait le monstre. Par ce son très distinct nous comprenons que le monstre

s’est animé. De plus le bruit de verre brisé remplit une double fonction puisqu'il est évocateur de danger et nous prépare à la scène qui va suivre, le monstre s'attaque à son créateur.

Un autre exemple assez marquant m’est revenu pendant mes recherches, alors que j’écoutais l’émission Arte Radio intitulée “Ecouter le cinéma: Le cri des monstres” Pascal Villard (monteur son) nous parle d’une fameuse séquence de *Jurassic Park (S.Spielberg, 1993)*. Alors que la famille est enfermée dans la cuisine, des vélociraptors approchent.



J’avais ce souvenir, enfant d’avoir été marqué par cette séquence. Ce qui frappe, c’est l’interaction avec la porte qui nous fait croire à la présence physique du monstre. Je m’explique. Dans cette séquence, les raptors s'approchent, on en aperçoit un par le hublot de la porte qui respire, créant de la buée et une pression contre la vitre. Son souffle est tellement puissant qu’on l’entend faire un bruit de pression contre le verre. Alors que l’on se sentait un peu plus en sécurité dans la pièce, l’effet de verre nous rappelle qu’une simple vitre sépare la famille du monstre. C’est très astucieux!

Sur mon TFE lors d’une projection de mixage il y a un cri du monstre qui fait réagir tous les personnages. Ce moment dans le film est un point de bascule car c’est vraiment le moment de la confrontation réelle avec le monstre. Cependant lors de cette projection certains se sont demandés pourquoi ce cri-là les faisait se retourner et en quoi il était différent des autres. Il est vrai que je n’avais pas tellement eu plus d’idées si ce n’est de le mettre plus fort. Victor Fleurant qui mixait le film m’a proposé d’ajouter un craquement de branche sur le cri, ce qui a directement ancré le monstre dans le lieu et le craquement de branche est assez reconnaissable pour être utilisé hors-champ. Cela m’évoque aussi une autre difficulté que nous avons eu sur le travail de fin d’études de Yannis Do Couton (son) lors du montage son. On voulait ajouter des impacts de météorites au loin lors de scènes de voitures. Cependant ce son est très peu compréhensible d’autant

plus que la plupart des personnes n'ont jamais entendu de réelles météorites. Nous avons donc eu l'idée d'ajouter des vibrations sur les vitres de la voiture quelques secondes après l'impact comme si l'onde de choc se propageait et venait cogner dans la voiture, cette technique a permis très vite de faire croire aux impacts. Il n'y avait plus qu'à les placer au bon moment pour que les personnages semblent réagir au son.

Leitmotiv associé au monstre

Pour commencer un leitmotiv est Motif sonore qui va être répété plusieurs fois dans une œuvre, un film. Ce Leitmotiv va caractériser un personnage, une situation, etc.

Dans *Vendredi 13* (1980, Sean S. Cunningham) nous pouvons noter un leitmotiv reconnaissable. C'est le compositeur du film, Harry Manfredini qui l'a créé avec un synthé. Il a pour cela utilisé des violons stridents mais il a surtout eu l'idée géniale de sampler une réplique de l'actrice Betsy Palmer : « Kill her mommy ». En déformant le son il obtiendra des sortes de chuchotement étranges « Ki ki ki ki Ma ma ma ». Toute l'atmosphère du film est posée en quelques sons ! Le thème, véritable leitmotiv, accompagnera la plupart des films de la série. (Pour l'anecdote en VF le chuchotement a été traduit par « Tu tu tu El el el »). Transformé en notes de musiques, on ne distingue pas si on ne sait pas. Heureusement puisqu'on est censé attendre la fin pour avoir la révélation que l'assassin est une mère. Ca exprimait la voix dans sa tête quand elle espionnait les ados avant de les tuer.



Pour la bête de grand lieu avec Nicolas Lincy (co-scénariste) nous avions parlé de l'idée de leitmotiv et c'est à ce moment-là qu'il m'a appris cette anecdote sur Vendredi 13.

La répétition du même effet musical peut aussi servir à amener un côté surnaturel. Nous pouvons l'associer à l'apparition de pouvoir comme *Le Village des Damnés* (Wolf Rilla, 1960).



Ici le monstre ou plutôt les monstres ne le sont pas d'apparence puisque il s'agit d'enfants humains, bien que venant d'une autre planète mais il me semblait tout de même intéressant de parler de ce film.

Dans le village des damnés c'est énormément la musique qui a pour rôle de jouer le côté surnaturel et inquiétant. Elle revient à chaque fois que les enfants utilisent leurs pouvoirs. La musique revient en boucle avec simplement une suite de trois notes qui s'enchaînent. Quelques cordes qui apparaissent au moment du pouvoir. Pour un film de 1960 je trouve qu'il a très peu vieilli, le découpage est assez brillant et intelligent pour faire passer beaucoup de choses. Pour faire allumer les yeux des enfants, l'image se fige mais applique cet effet sur les yeux. Malgré ce côté artificiel, ça fonctionne car la musique s'associe à l'effet, les cordes jouent la partie qu'on qualifierait maintenant de sound design/FX. De plus il y a des superpositions d'images qui font qu'un enfant se fige et l'effet lui est appliqué, d'autres enfants bougent dans l'arrière-plan. La répétition de l'effet musical nous permet directement de comprendre l'utilisation de pouvoir qui par l'époque ne pouvait pas être trop visuel.

Pour l'anecdote, Le Village *des Damnés* n’est pas le film à avoir associé des cordes au monstre. Dans *Godzilla* (1954, Ishirō Honda) les cordes ont beaucoup joué le rôle de sound design. Pour le cri de la créature il s'agit d’une contrebasse frottée avec un gant de crin.





Nous parlions des refrains musicaux qui alertent de la venue du monstre mais il y a aussi des éléments de montage son récurrent qui peuvent être utilisés comme dans *Twin Peaks* (1990 -2017) créée par David Lynch. Encore une fois j’ai découvert cette série avec Nicolas Lincy en première année à la femis. J’ai eu la chance de la voir sur grand écran au ciné club. Nous avons beaucoup discuté et en particulier de son après chaque projection. C’est aussi grâce à toutes ces réflexions et discussions que l’on a pu avoir sur pleins de films au cours de ces 4 années qui a donné je pense *La Bête de Grand-Lieu*.

Je voulais parler ici des moments d’apparitions de Bob (Bob étant le tueur ou en tout cas l’entité mystique responsable des meurtres). À chaque apparition nous pouvons relever des éléments récurrents qui précédaient ses apparitions.

Nous pouvons qualifier le leitmotiv associé à Bob de sound design, créée par le réalisateur lui-même. Ce leitmotiv peut évoquer le ventilateur qui tourne chez les Palmer, je rappelle que Laura Palmer sera la première victime dans la série. Ce son agit comme un inquiétant signal du monde noir, de la présence des démons sur terre. Le ventilateur dont le mouvement engendre un phénomène acoustique souvent entendu dans les films précédents de Lynch, et qui a valeur de signal pour les habitués de la série Twin Peaks. Le ventilateur produit une tenue sonore sourde, comme une pulsation venue des profondeurs, un râle

monstrueux, une rumeur malveillante. Prélude à un rituel domestique que redoute la jeune fille.

Dans le film Fire walk with me ou les saisons 1 et 2 Bob est associé au tournoiement du ventilateur près de la chambre de Laura ou disque vinyle qui tournoie dans le vide.

Avant ces apparitions nous pouvons aussi relever l'utilisation de nappes qui vont nous faire sentir qu'une entité surnaturelle va apparaître. Lynch prenait parfois des morceaux de Badalamenti et les ralentissait par deux pour obtenir ces nappes étranges.

Le point de vue subjectif de la chose

Le point de vue subjectif de la chose permet lui aussi de faire approcher le monstre sans trop en dévoiler. J'ai pu évoquer notamment *Halloween* par sa scène d'introduction. Mais j'aimerais vous parler ici d'un film qui se déroule entièrement sur ce point de vue: *Maniac* (2012) de Franck Khalfoun. Il s'agit du remake d'un film du même nom sorti en 1980.

Nous nous retrouvons ici aussi dans la peau d'un tueur, victime de troubles mentaux qui va nous faire vivre l'horreur. Le film commence depuis l'intérieur d'une voiture, nous observons des filles sortir de boîte de nuit, nous en suivons une. Nous comprenons être dans la peau de quelqu'un puisqu'il parle, respire, et nous sommes au cœur de tous ses sons. Le personnage va finir par retrouver la fille et la tuer.



Ce film d'une violence extrême m'a mis dans un inconfort tout du long. En partie par le choix de ce point de vue. Nous nous retrouvons vraiment témoin de ces scènes notamment grâce au travail du son. Nous pouvons relever des post-synchros sur les voix des personnages ce qui va permettre de spécialiser les voix autour du cadre, ce qui renforce le sentiment d'immersion. Il n'y a pas que les voix qui vont être spatialisées, il y a aussi des musiques, des effets mais surtout des bruitages. Les bruitages ont été réalisés par deux bruiteurs français: Pascal Chauvin et Franck Tassel. Franck ayant réalisé les bruitages de mon TFE je décide de l'interroger à ce sujet.

Il m’explique que, pour ce film, ils se sont mis dans la peau du tueur. C’est-à-dire qu’ils ont bruité de façon subjective. Pour ce faire, ils ont utilisé des couples stéréo, en particulier sur les pas et les présences afin de créer une sensation d’immersion. À l’inverse des bruitages traditionnels mono enregistrés au U87, c’est ici des couples de micros Dpa qui ont servi à cette stéréo. Pour certains bruitages particuliers, pas loin de 6 micros étaient disposés autour des bruiteurs, certains pour capter en stéréo, d’autres pour faire des appoints mono. Ce type de prise de son rend les choses plus compliquées. Déjà lors d’un bruitage traditionnel, le bruiteur droit à la fois être synchrone à l’image mais aussi donner la bonne intention au son. En stéréo une difficulté s'ajoute car il faut aussi bouger dans la bonne direction pour donner le bon mouvement au personnage. Au début ça n’a pas été la chose la plus évidente pour Franck et Pascal, ils ont dû s’y reprendre à plusieurs fois. Dans ce film les présences ont pris une consistance particulière, elles permettent une immersion totale. De plus, contrairement aux bruitages traditionnels pour lesquels beaucoup de bruits sont réalisés pour la Version Internationale, ici tous les bruits prennent une place importante dans la Version Originale car tout était à recréer. Il aura fallu 7 à 8 jours de bruitage pour le film. Dans *Maniac*, les bruitages sont toujours parfaitement intégrés à l’image notamment grâce au talent de François-Joseph Hors au mixage assisté par Vincent Cosson à l’enregistrement des bruitages.

Dans le cadre de mon travail de fin d’études j’ai aussi utilisé le point de vue subjectif sur un plan. Il s'agit de la créature qui observe Tiana s’éloigner du groupe. Ce plan m’a servi d’une part d’un point de vue scénaristique afin de rappeler que la bête était toujours dans les parages non loin du groupe. Mais aussi d’un point de vue sonore j’ai pu glisser des infos. J’aime ce type de point de vue car le spectateur ne voyant pas le monstre va être encore plus attentif au son afin de comprendre qui observe. Ici à chaque mouvement de caméra j’ai pu ajouter des sons de mouvement d’eau pour signifier que la bête se trouvait dans l’eau quand elle les observait. Cela peut paraître anecdotique mais je trouvais ça important de lier la bête au décor qui sont ces marécages. Cela raconte un peu son milieu de vie. De plus sur ces plans j’ai ajouté une respiration du monstre, un peu angoissante qui nous laisse en interrogation sur ce qui va suivre dans le film. Ces respirations rendent le monstre imposant ce qui va permettre de surprendre le spectateur quand il découvrira vraiment la créature dans l’image. Pour créer ces respirations angoissantes j’ai utilisé plusieurs sons ce qui nous amène donc à la troisième partie.

Acte 3 - la rencontre

Introduction

Dans cette partie qui est la dernière partie de ce mémoire et de la construction d'un film de monstre, je vais vous parler de la rencontre et plus particulièrement du cri du monstre et comment le faire vivre au son notamment par ses présences, ses déplacements.

Cris des monstres emblématique du cinéma

Cette première partie se concentre sur des monstres iconiques du cinéma, des monstres pour lesquels nous avons toujours leurs cris en tête. C'est pourquoi ces exemples vont me permettre d'illustrer cette partie.

E.T



E.T a été créé par Ben Burt (célèbre sound designer). La base de la voix d'E.T est une comédienne du nom de Pat Welsh qui fumait beaucoup et avait la voix cassée par la cigarette. Les sons plus animaux sont un mélange d'otaries et de chiens. Il a aussi enregistré des respirations de sa femme lorsqu'elle était enrhumée. Pour ce qui est du tournage, c'est Steven Spielberg lui-même qui donnait les répliques.

Premier Contact



Les sons des hexapodes dans *Premier Contact* (2016, Denis Villeneuve) ont été réalisés par un français du nom de Nicolas Becker. Notamment connu pour avoir travaillé sur *Ex Machina* (2014,

Alex Garland) et *Gravity* (2013, Alfonso Cuaron). Nicolas Becker explique avoir beaucoup d'éléments dont des sons de baleines lorsqu'elles sont hors de l'eau pour le chant des aliens. Les baleines permettent de créer quelque chose de gigantesque, il explique qu'elles sont capables de communiquer à plusieurs centaines de kilomètres sous l'eau via des couloirs acoustiques sous-marins. On peut aussi retrouver un chameau, un tui et un kakapo (deux oiseaux de Nouvelle- Zélande). Il explique par ailleurs dans son interview que la nature est comme un grand terrain de jeu.

Nicolas Becker utilise aussi ces sons avec des instruments comme des gros tambours, de grosses percussions dans l'idée de créer des vibrations. Dans la liste des instruments utilisés nous pouvons retrouver un didgeridoo mais aussi une cornemuse, un pittorino (flûte).

Pour ce qui est de l'écriture des aliens, il s'agit de prises de sons sous l'eau par ce qu'ils se déplacent dans un espace qui est un mélange entre un milieu aqueux et gazeux.

A Quiet Place



Les créatures ayant une acuité auditive hors norme quoi de mieux que d'utiliser des animaux qui utilisent l'écholocalisation pour identifier la taille, la forme et l'emplacement d'un objet. C'est le cas des chauves souris mais également des dauphins. Les sound designers ont aussi utilisé un pistolet paralysant (taser) et ont électrocuté des grains de raisin.

Alien



Ce monstre iconique du cinéma apparaît pour la première fois en 1979 dans le film de Ridley Scott: *Alien, le huitième passager.* Pour cette créature, le premier son utilisé a été une voix humaine. Il s'agit de celle de Percy Edward connu pour être un imitateur de son d'animaux. Mais on retrouve aussi des animaux réels tels qu'un babouin, un dragon de komodo ou encore un cheval tout ceci va être mélangé à divers objets comme de la glace ou des épées frottées contre du métal.

Chewbacca



L'une des caractéristiques de Chewbacca est son étrange langage. Encore une fois il s'agit de Ben Burt qui est à l'origine de la création de ce monstre. Dans une interview, il explique comment il a réussi à composer une telle voix:

"*La question était : quels sons allait produire ce personnage ? Il n'allait pas s'exprimer en anglais mais plutôt en adoptant une voix d'animal alien*", explique Ben Burtt dans la vidéo. Rien qui ne serait reconnaissable de prime abord. Durant la première réunion avec George Lucas, est évoquée l'idée d'un grondement d'ours. Il explique que durant une année entière il a collecté beaucoup de sons d'ours, de morses, de lions, de blaireaux,... Il a ensuite extrait des morceaux de chaque enregistrement afin de produire diverses vocalisations suivant les émotions du personnage. Il fallait quelque chose qui fonctionne avec la manière d'articuler de Chewbacca (ou plutôt la manière de ne pas articuler). Car le Wookiee "*peut basiquement ouvrir et fermer la bouche*", rappelle Ben Burtt. Il fallait donc des vocalisations susceptibles de sortir de sa bouche.

Choix et nature des sons pour les monstres terrestres

Nous allons parler des monstres que l'on voit à l'image, comment les créer, et les intégrer. Cela n'est pas toujours ce qu'il y a de plus évident.

Sur mon travail de fin d'études, ça a été la plus grande partie de ma recherche. Il fallait à la fois coller au plan: si le monstre est loin il faudra jouer de la profondeur, qu'il réagisse dans le lieu, au contraire quand il est proche il faudra lui donner du corps, de la chair.

Au moment du scénario j'avais l'idée d'un chant mélodique, "à mi-chemin entre l'homme et la scie musicale". Je suis donc parti de cette idée-là et j'ai d'abord récupéré des sons de métaux en vibrations que j'en ensuite ralenti sur les plugins de GRM tools que m'avait prêté l'INA et gardé les fréquences qui m'intéressaient sur RX. Cela devenait quelque chose de très beau mais ça ressemblait à de la musique, qu'on n'identifie pas forcément au monstre. Après plusieurs retours allant dans ce sens, je me suis demandé ce qu'était la nature même du monstre, et plus globalement du projet. Comment était née cette créature. Je me suis donc rappelé de l'idée de départ du projet et je suis retombé sur les premières notes sur Jean Rostand et son assistant Pierre Darré qui ont découvert l'anomalie P, mutation chez grenouilles de Grand Lieu. Ensuite dans un second temps cette recherche m'a donné l'idée d'un monstre amphibien. Cette information peut paraître anecdotique mais elle ne l'est pas, en tout cas pour moi. Elle m'a rappelé comment j'ai créé ce monstre, comment je l'ai pensé et donc comment il devrait parler. Il me fallait donc lui redonner du corps: j'ai donc récupéré des chants de grenouilles que j'ai ralenti. En les ralentissant, le son est descendu en fréquence et m'a donc apporté du corps. Pour sifflement féérique, il s'agit du marmonnement du chant de Tiana qu'elle fait dans la séquence finale que j'ai allongé, pitché en plus aigu que j'ai monté avec des respirations humaines. Pour finir je voulais un petit aspect cordes vocal/branchies en vibration qui permettra la propagation. Pour ceci j'ai repris le même sifflement sur lequel j'ai appliqué un LFO aléatoire qui donne l'aspect de vibration que peuvent produire des cordes vocales. Voici la base de mon travail. Une fois que ces éléments étaient en place, il a fallu que je les introduise à chaque apparition du monstre. Il fallait qu'ils soient toujours à la bonne distance. Du coup, pour

chaque plan j'ai presque créé un cri nouveau pour qu'il colle en fréquence et réverbération. Cependant, je devais tout de même reprendre des éléments communs pour qu'on l'identifie comme le même monstre. A la fin lors du face à face avec le monstre il y a des sons qui marchent assez bien je trouve, c'est les sons graves qui sont liés aux mouvements du monstre. Je trouve qu'il lui donne du corps, il s'agit de sons de souris ralentis. J'aurais voulu mettre ce son un peu partout cependant c'est un son qui marche avec la proximité du monstre, qui joue une sorte de présence, comparable à un effet de proximité lié à un micro directif sur un comédien très serré. Il ne m'était donc pas possible de le jouer sur d'autres plans. De plus, je trouve que ce son me rappelle aussi des ronronnements de chat qui subtilement chez le spectateur va donner un sentiment de sympathie, de sécurité à la vue du monstre. Il ne pouvait marcher que pour la fin puisque l'idée du film est plutôt d'être effrayé par le monstre et de le découvrir à la fin. Le choix de ces sons est donc primordial et même si le spectateur ne sait pas avec quoi le monstre est créé, cela va provoquer un effet différent en fonction de ce qui est utilisé.

Dans cette même idée je me permets de reprendre les recherches de Ange Hubert (Promotion 2019) sur son mémoire "*Biophonie et composition au Cinéma*" en particulier sur la création des dinosaures dans Jurassic Parc. Il nous explique comment Gary Rydstromn a créé le son de ces Géants et bien qu'il s'agisse ici d'animaux, les paléontologues n'ayant trouvé aucune trace fossile de corde vocale, le sound designer n'avait aucune limite de création.
J'ai donc trouvé intéressant de citer son mémoire. Et bien qu'il parle justement de forme de vie réelle, je pense que la façon de penser de ces animaux préhistoriques est la même que pour créer des monstres.

"Au stade de la création sonore des animaux, l'enjeu était donc grand : rendre aux dinosaures leur nature organique. Il n'est pas étonnant d'apprendre que Rydstrom, pour recréer des cris les plus vivants possible, soit allé puiser dans une matière organique : la biophonie. Les premiers mois de son travail avec son assistant Chris Boyes se sont donc entièrement passés à enregistrer des espèces animales vivantes, exotiques ou non, allant du singe hurleur à l'animal de compagnie du sound designer. Ainsi, les vocalises du dilophosaure, petit dinosaure à collerette, ont été composées à partir de cris de singe hurleur, faucon, serpent à sonnette et cygne ; le cri strident des vélociraptors comprend des sons d'éléphants de mer, de dauphins et de morses, son souffle est celui d'un cheval, ses glapissements, ceux d'oies ou de tortues qui s'accouplent. Pour le tyrannosaure, Gary Rydstrom n'a pas hésité à enregistrer les aboiements et grognements de son Jack Terrier, ainsi que des cris de pingouins, de tigres et d'alligators ; son célèbre rugissement est en

réalité essentiellement composé d'un barrissement d'éléphanteau, ralenti. Le hurlement des grands brachiosaures mêle aux braiments d'un âne des chants de baleines. Quant au Galimimus, son cri d'agonie est principalement composé du hennissement d'une jument en chaleur."

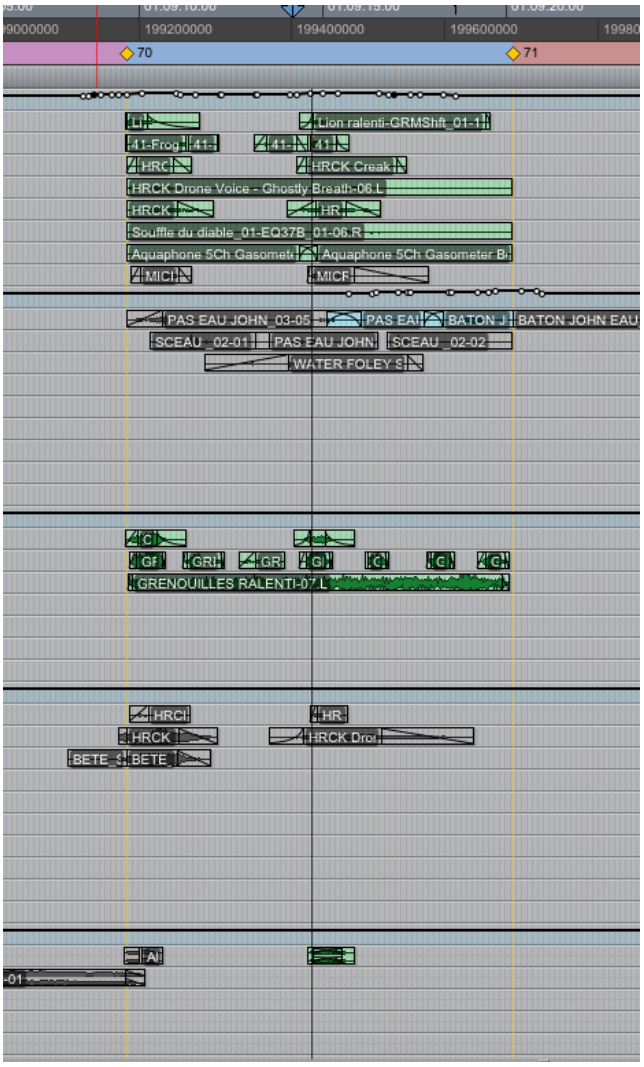
"La hauteur d'un son émis par un animal est directement liée à sa nature physiologique, étant donné que la fréquence du cri de l'animal est proportionnelle à la longueur de sa colonne d'air ou de sa caisse de résonance. Dans l'imaginaire collectif, et dans nos attentes de spectateurs, les grands dinosaures produiront donc des sons graves, puissants et longs. C'est précisément le cas dans Jurassic Park."...

"On constate que pour les dinosaures herbivores, le choix de Rydstrom s'est naturellement porté sur des sons d'animaux herbivores – âne, vaches et chevaux notamment - enregistrés dans des situation pacifiques : pas de cris d'agression ou de défi. À l'inverse, un grand carnivore comme le T-Rex empruntera au tigre, et à l'alligator ; tandis que pour les grognements et les glapissements émis par le même dinosaure lorsqu'il dévore ses proies, Rydstrom a beaucoup utilisé des enregistrements de son chien, dont il avait remarqué le comportement de prédateur face à un de ses jouets favori : une corde qu'il mordillait sauvagement."

Lors de la lecture du mémoire de Ange (que j'ai lu après le montage son) j'ai décidé de retourner voir ma session Pro Tools pour voir si j'avais suivi la même logique.

La première capture d'écran correspond au plan subjectif. (voir page suivante)

J'ai travaillé par stems, c'est-à dire que j'ai rangé les sons en fonction de leur nature ou fonction.



–

Dans ce premier stem j’ai rangé les sons qui servent à la respiration.

—

Dans ce stem il s'agit des sons d’eau qui seront complétés par le bruitage.

—

Ici sont rangés les sons d’animaux ralentis qui vont plutôt amener du corps.

—

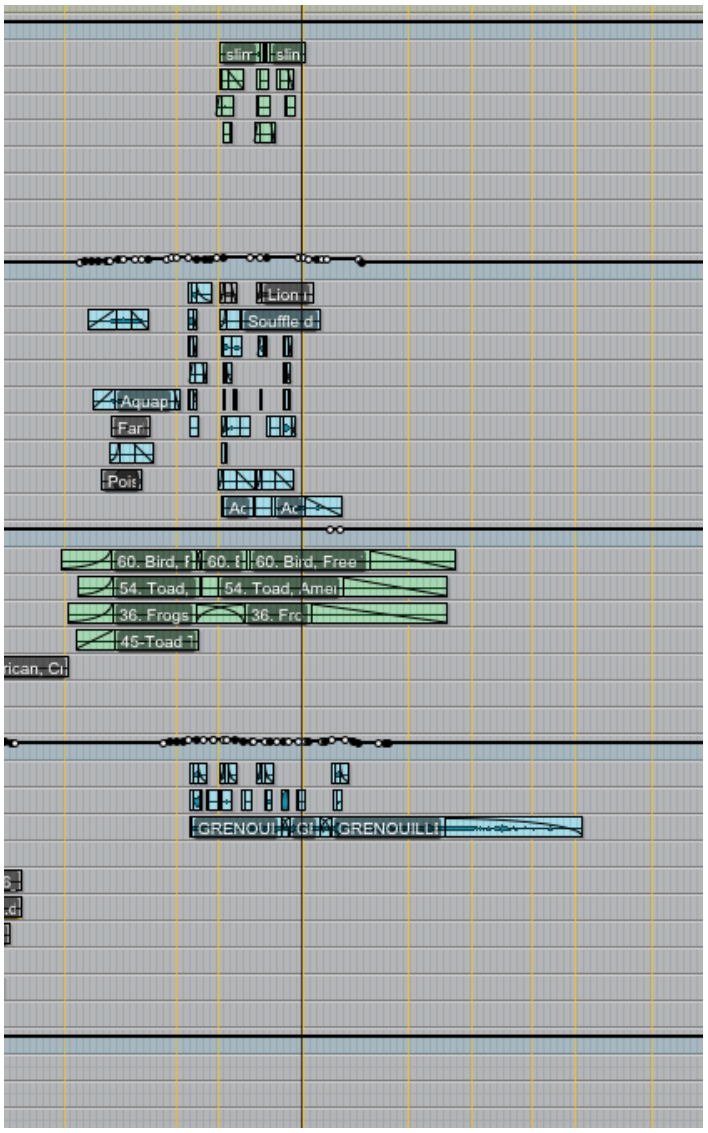
Le groupe correspondant aux sons plus musicaux, créés principalement à base de métaux.

—

Ici un autre stem où un seul son est rangé est un élément que j’ai trouvé en banque son et qui correspond à un dinosaure.

Quand je pense à un son je cherche toujours à le décomposer pour trouver les bonnes matières que je recherche. Dans le premier stem qui correspond à la respiration nous pouvons repérer celui du haut, il s’agit d’un Lion ralenti. Ici nous retrouvons donc bien l’idée d’associer le son d’animaux plutôt effrayants pour créer un sentiment d’insécurité, voire de la peur. Même si ici il est ralenti, nous gardons tout de même sa nature et la puissance de l’animal. Pour rapprocher les sons du monstre à une forme de vie plus humaine, je l’ai associé à d'autres éléments dont le fameux souffle d’Elias, nommé ici “Le souffle du diable”. Pour ramener de la présence, corps, il est nécessaire d'apporter du son grave ici obtenu par des grenouilles ralenties.

A titre de comparaison voici la capture d'écran pour l'apparition du monstre à la fin:



—

Stem correspondant au mouvement du monstre.

—

Stem pour la respiration.

—

Stem qui crée une présence/ respiration continu

—

Stem avec des sons ralentis apportant du corps à la bête.

—

Nous pouvons déjà observer que, la structure, ainsi que les sons utilisés sont très proches de l'exemple précédent, cela permet de garder une cohérence du monstre. Cependant, certains éléments apparaissent en gris cela veut dire qu'ils ont été mutés, c'est le cas pour le lion. Le son le plus présent est le souffle humain, ce qui va rendre le monstre moins effrayant, lui donner une part plus humaine, et surtout moins effrayante.

Le troisième stem je l'avais pensé comme un ronronnement, comme si il y avait des branchies en vibration. J'ai donc utilisé des sons de crapeaux et de grenouilles que j'ai mélangé avec des cris d'oiseaux dans un nid. Encore une fois l'accent à été mis sur des animaux inoffensifs. Dans le premier stem j'ai ajouté des sons de boue pour créer de la présence sur les mouvements du monstre. Chose pour laquelle je me suis inspiré de *La Forme de l'Eau* (2017) de Guillermo Del Toro, dans lequel chaque mouvement du monstre

va être associé à un son aqueux. Pour l'anecdote, lors du bruitage nous avons rebruité les mouvements du monstre. Pour ce faire, Franck Tassel (bruiteur) a utilisé une peau de chamois mouillé qu'il a frotté contre une biscotte.

J'ai trouvé intéressant de relier cette recherche avec un monstre très connu du cinéma, *King Kong* (1933). Les monteurs son ne sont aussi pas allés chercher loin dans les rushs de son à ralentir puisqu'ils ont utilisés des singes (enregistrés grâce à des magnétophones à fil à l'époque)



Nous pouvons noter que dans cette partie la plupart des animaux utilisés sont terrestres. Même les grenouilles et crapauds car leurs chants sont émis hors de l'eau. Mais alors quels sont les sons utilisés par les autres monstres?

Les Monstres aquatiques

Dans cette partie nous allons nous concentrer sur les monstres vivant dans le milieu aquatique. Et comme je vous parlais de Del Toro juste avant, je vous propose de rester dans le même univers mais cette fois un autre film: *Pacifique Rim* (2013).



Dans ce film les monstres sont des Kaijù, créatures extraterrestres sorties d'une brèche au fond de l'océan. Pour les combattre, les hommes vont construire des robots géants (Jaeger). Pour rester dans l'aquatique nous allons surtout analyser les combats sous l'eau, dont le combat final. Dans cette séquence il y a beaucoup d'alternance entre des passages dans l'eau et dans l'intérieur du Jaeger (dans un milieu air), qui permettent de se rendre compte des traitements utilisés dans l'eau. L'effet le plus présent sur les éléments est un filtre passe bas c'est -à -dire que l'on coupe les hautes fréquences ce qui va assourdir le son. Nous pouvons d'ailleur noter que la musique qui compose la banque son est essentiellement composé de cordes, plutôt aigües qui va s'associer aux effets sans les masquer. Ces éléments filtrés notamment sur les impacts vont être complétés par des sons d'eau, qui à titre de comparaison avec nos monstres terrestres joue le rôle de présence, associé à chaque mouvement. Dans cette séquence nous pouvons observer des monstres très proches, notamment lors des cris, ce qui justifie l'utilisation de cris non filtrés. Ils vont être stridents, comparable à des créatures terrestres. Je pense d'ailleurs qu'il a été réalisé à partir d'animaux terrestres ralenti puis pitché. Ces monstres sous marins sont donc très proches des monstres que l'on va retrouver sur la terre, la différence va ici plutôt se jouer

sur l’intégration dans le décor. Cette intégration va notamment s'opérer grâce à l'utilisation de réverbération très longue illustrant la grandeur du lieu.

Dans le cadre de la dernière année à l’école je travaille également sur le montage son d’un TFE commun image/déco réalisé par Alexandre Vigier et Zoé Pernet. Au moment où j’écris ce mémoire je n’ai pas encore réalisé le montage son mais j’ai déjà fait des essais sur lecture de scénario afin que les comédiennes puissent écouter le son du monstre sur le tournage. Dans le scénario il était question d’un monstre aquatique qui a été inspiré par le phénomène “bloop”. “Le bloop” est un événement qui s’est passé en 1997, qui est la captation d’un son d’ultra-basse fréquence détecté par le National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA). Beaucoup d'hypothèses ont émergé de ça dont celle de la présence d’un animal gigantesque. Après lecture et discussions, les réalisateurs voulaient un son imposant, avec beaucoup de fréquences basses et qui soit entendu de loin. Sauf que comme nous avons pu le voir précédemment, les basses donnent très souvent un effet de proximité il faut donc chercher une manière d’apporter de la puissance avec de la distance. Nous nous entendons sur l’idée de partir de son de baleines pour la base du son, cependant ces animaux bien qu’imposants ont des chants très longs, plutôt aigus et musicaux. Nous étions encore loin du monstre qu’ils imaginaient. Je me suis quand même inspiré de ce chant pour l’idée de la projection possible du son sur plusieurs kilomètres. Dans l’idée de la baleine je suis parti sur un monstre pouvant lui ressembler. J’ai pensé à l’idée du mégalodon, une espèce préhistorique ressemblant à un énorme requin maintenant éteinte. Les cris du mégalodon sont beaucoup plus stridents que celui d’une baleine. Les seuls repères sonores sur cette espèce que j’avais étaient les films. Pour le rendre effrayant, j’ai tout d'abord cherché des sons avec cette caractéristique, ce que j’ai trouvé en récoltant plusieurs cris d’enfants. Je les ai assemblés puis ralenti pour récupérer de l'ultra-grave, ce qui le rend imposant. Pour la diffusion en salle j’imagine aussi utiliser un générateur d'harmonique grave qui permettra d’en envoyer dans le canal du sub. Une fois la composante grave trouvée, il me manquait l’idée de la projection sur une longue distance inspirée par les baleines. J’ai pu obtenir ceci par des sons de métaux en vibrations que j’ai traité sur le logiciel Rx de izotope pour pouvoir garder certaines harmoniques afin qu'elles s'associent au mieux avec les autres sons choisis précédemment.

Conclusion Générale

Nous avons pu voir au cours de ce mémoire que le son est un outil important dans la création d'un monstre. La mise en scène sonore commence dès le début du film, dès les premiers cartons. L'exposition est tout aussi importante dans la croyance au monstre. Installer l'univers dès le début va permettre au monstre de vivre pas le hors-champ. Le monstre va pouvoir vivre dans le décor par le son mais aussi être symbolisé par une musique. La question du point de vue est elle aussi très importante dans la construction du film, et le choix d'un recours au subjectif peut amener de la tension et nous confronter aux premiers sons du monstre. Pour le faire vivre il y a beaucoup de techniques qui vont permettre cela mais nous avons pu voir que la nature reste quand même l'outil principal. Toutefois, certains monstres ont pu être créés avec des objets plus excentriques.

Cette réflexion autour de ce sujet va m'être très utile dans le monde professionnel. Je serais intéressé pour continuer un travail de recherches sur d'autres films de monstre ou autre création. Le fait de m'être confronté sur mon propre film à des difficultés d'idée sonore que j'avais vont me permettre de mieux conseiller les différents metteur(se) en scène et répondre plus rapidements à leurs demandes. L'idée de ce travail était aussi de confronter le scénario au résultat final, ces recherches m'ont permises de cerner au mieux ce qui ne fonctionnait pas, ce qui peut me permettre de répondre à différents questionnements au plus tôt de la création d'un film, au scénario ou sur un plateau de tournage.

Je souhaiterais ouvrir ce mémoire au sujet que j'ai trouvé intéressant lors de ces recherches. Elles ne concernent pas directement le son mais permettent de comprendre la naissance des monstres. Les monstres ont souvent un lien étroit avec l'histoire et la politique. Il va naître à la suite de conflits, de catastrophes ou autre. Les guerres vont créer des monstres. À partir dès années 50, beaucoup vont voir le jour. Au Japon en 1954 va naître *Godzilla*, premier d'une saga comprenant près d'une trentaine de volets, il a révolutionné le genre du kaiju(« film de monstres ») dans un Japon d'après-guerre traumatisé par les bombardements atomiques. Des monstres Gigantesques comme *Godzilla, qui en* sont l'incarnation d'une nature implacable, vont réapprendre l'humilité à des Hommes en déroute.

Dans La Guerre des Mondes (1953, Byron Haskin) les envahisseurs qui viennent de Mar*s* plus rouge que jamais,sont l'incarnation des Russes, force à la fois proche et lointaine.

The Thing (1982), sortie en pleine guerre froide est un film de ce genre qui articule les peurs de l'époque. Cette histoire d'un extraterrestre amorphe représente le malaise suscité

par l'infiltration soviétique du sol américain pendant la guerre froide. Cette anxiété se matérialise sous la forme d'un imposteur extraterrestre. Ainsi, la paranoïa anticommuniste en Occident est incarnée par un être vivant amoral et vorace. Il n’y a pas seulement les guerres mais aussi des personnages historiques comme Vlad l'Empaleur qui inspira *Dracula* d'abord en littérature.

Ces monstres, bien que influencés par des faits réels, vont tout de même être scénarisés pour pouvoir entrer dans les salles de cinéma. Mais une chose est sûre, le monde va continuer de changer et nous pouvons donc nous demander à quoi vont ressembler nos monstres de demain?

Bibliographie

Ouvrage

DUFOUR Éric, *Les Monstres au Cinéma,* Armand Colin / 2009

KING Stephen, *Anatomie de l'Horreur,* Le livre de Poche, 1981

Documentaire

HIRSH Samuel, DRUART Laetitia, Ecouter le cinéma: Le cri des monstres, Arte Radio/ 2019

KORKIKIAN Jérôme, *Dans les entrailles de la Hammer, Petite histoire des grands monstres du cinéma,* Arte / 2017

Ressources Numérique

Articles sur Blair Witch :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Projet_Blair_Witch

http://rockyrama.com/super-stylo-article/le-projet-blair-witch-comment-le-premier-film-viral-du-cinema-a-rendu-le-monde-fou

https://www.films-horreur.com/la-sorciere-de-blair-la-vraie-histoire-du-projet-blair-witch/

http://web.archive.org/web/20041208094136/http://www.blairwitch.com/

https://www.sebastiandressel.com/blog/the-blair-witch-sound-makes-all-the-difference

Interview de Ben Burt :

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=0iEm7gW2I38&feature=emb_logo

Article sur la voix de Chewbacca :

https://www.sciencesetavenir.fr/animaux/comment-a-ete-creee-la-voix-de-chewbacca_133424

Article sur *E.T., l'extra-terrestre* :

https://www.proximus.be/pickx/fr/2166609/cinq-anecdotes-sur-e-t-lextraterrestre-de-spielberg

Émission sur la musique dans les film de Science- Fiction:

https://www.franceculture.fr/emissions/la-serie-musicale-dete/les-etranges-sons-de-la-science-fiction

Podcast sur le cri des monstres:

https://podcast.ausha.co/autour-du-son/les-cris-des-monstres-et-creatures

Article sur les monstres au cinéma:

https://www.journaldugeek.com/dossier/films-de-monstres-saga-de-evolution-de-king-kong-a-forme-de-leau/

Article sur Vendredi 13:

http://www.brucetringale.com/slasher-vous-avez-dit-slasher-vendredi-13/

Article sur Twin Peaks:

https://dailymars.net/analyse-twin-peaks-et-le-feu-danse-avec-moi-12/

https://www.revue-eclipses.com/twin-peaks-fire-walk-with-me/analyse-de-sequence/circularite-infernale-60.html

Mémoires

HUBERT Ange, *Biophonie et composition au Cinéma,* La Fémis / 2019

Filmographie

MÉLIÈS Georges, *À la conquête du pôle* (FRANCE, 1912)

CARPENTER John, *Halloween* (USA, 1978)
The Thing (USA, 1982)
Dark Star (USA, 1974)

SPIELBERG Steven, *E.T.,l'extra-terrestre* (USA, 1982)
La Guerre Des Mondes (USA, 2005)
Dark Star (USA, 1974)
Jurassic Park (USA, 1993)

AVERY Julius, *Overlord* (USA, 2018)

CRAVEN Wes, *Scream* (USA, 1996)

PEELE Jordan, *Get Out* (USA 2017)

MYRICK Daniel, SANCHEZ Eduardo, *The Blair Witch Project* (USA, 1999)

TOURNEUR Jacques, *Cat People* (USA, 1942)

FRIEDKIN William, The exorcist (USA, 1973)

FISHER Terence, *The Curse of Frankenstein* 1957 (Royaume-Uni, 1957)

DO COUTO Yannis, *Violet Purge* (France, 2022)

SEXTON CUNNINGHAM Sean, Vendredi 13 (USA, 1980)

RILLA Wolf, *Le Village des Damnés* (Royaume- Uni, 1960).

HONDA Ishirō, *Godzilla* (Japon, 1954)

LYNCH David, *Twin Peaks* (USA, 1990 -2017)

KHALFOUN Franck, *Maniac* (FRANCE, USA, 2012)

DEL TORO Guillermo, *La Forme de l'Eau* (USA, 2017)
Pacifique Rim (USA, MEXIQUE, HONG KONG, 2013)

C.COOPER Merian, B. SCHOEDSACK Ernest, *King Kong* (USA, 1933)

VIGIER Alexandre, PERNET Zoé, *Scaphandre* (FRANCE, 2022)

VILLENEUVE Denis, *Premier Contact* (USA, 2016)

GARLAND Alex, *Ex Machina* (Royaume-Uni, 2014)

CUARON Alfonso, *Gravity* (Royaume-Uni, USA, 2013)

KRASINSKI John, *Sans un Bruit* (USA, 2018)

SCOTT Ridley, *Alien, le huitième passager* (Royaume-Uni, USA, 1979)

LUCAS George, *Star Wars* (USA, 1977-2019)

HASKIN Byron, *La Guerre des Mondes* (USA, 1953)

Remerciements

Je tiens à remercier Stéphane De Rocquigny pour m'avoir suivi et accompagné sur ce mémoire.

Nicolas Lincy pour son aide et toutes ses idées qu'il m'a apportées et la relecture du mémoire.

Franck Tassel pour son aide sur mon TFE ainsi que sa participation au mémoire.

Je remercie mes camarades Axel Chemin, Kilian Sturm, Emile Parseghian, Brice Cardinal pour leurs idées de films.

Quentin Paquet pour m'avoir offert Anatomie de l'Horreur et m'avoir relu le mémoire.

Catherine et Philippe Beillevaire pour leurs relectures et corrections.

Adèle Le Goff pour son aide à la mise en page.

Mes colocataires Antoine Quere et Youen Marivain pour leurs soutiens.

Jacques Descomps, Valérie Deloof et Jean-Pierre Laforce pour leurs accompagnement sur ces quatres années.

Barbara Turquier pour son accompagnement sur le mémoire.

La promotion John Carpenter pour tous les films sur lesquels j'ai pu participer et apprendre énormément.

Tania Press pour sa relecture et son retour.