

***I Philip :***

analyse du rôle de la bande son dans le partage du « je »

**Camille Pierre**

---

**Electronic version**URL: <http://journals.openedition.org/entrelacs/5961>DOI: [10.4000/entrelacs.5961](https://doi.org/10.4000/entrelacs.5961)

ISSN: 2261-5482

**Publisher**

Éditions Téraèdre

**Electronic reference**

Camille Pierre, « *I Philip :* », *Entrelacs* [Online], 17 | 2020, Online since 01 July 2020, connection on 03 July 2020. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/5961> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.5961>

---

This text was automatically generated on 3 July 2020.

Tous droits réservés

---

# I Philip :

analyse du rôle de la bande son dans le partage du « je »

Camille Pierre

---

## Parler d'un même endroit

We are no longer merely entangled with machines, no longer simply soldered to their existence, we literally coevolve with them. We must now perceive of technology and human beings as one entity. We are machines and the machine is within us. The machine breathes.

Nous ne sommes plus simplement empêtrés de machines, nous ne sommes plus simplement soudés à leur existence, nous évoluons littéralement avec elles. Nous devons maintenant percevoir la technologie et les êtres humains comme une seule entité. Nous sommes des machines et la machine est en nous. La machine respire.

Ollivier Dyens, *Metal and Flesh* (2001)

- 1 Le cinéma 360° pose de nombreuses questions relatives au son qui sont tout aussi bien des interrogations techniques que de mise en scène. Quel son donner à cette image qui n'a plus à proprement parler de cadre ? De quelle manière construit-on la narration ? Il s'agit notamment de redéfinir l'espace sonore et la narration en fonction du spectateur dont les mouvements orientent le cadre et qui représente alors le point d'écoute. C'est à partir de sa position que se disposent les éléments qui vont composer l'ensemble du film, il en est le centre de gravité. Peu d'études existent qui traitent directement de ce sujet<sup>1</sup> mais on retrouve ce questionnement à propos du son de films tournés en vue subjective. Nous pouvons citer *Lady in the Lake* (*La Dame du lac*, 1947) réalisé par Robert Montgomery qui nous propose de suivre l'enquête sur une disparition, filmée quasi entièrement à travers les yeux, et les oreilles, du détective privé Philip Marlowe. Helen Macallan et Andrew Plain se sont penchés sur les évolutions techniques de diffusion sonore en lien avec ce mode de prise de vue particulier, où la caméra prend la place d'un personnage et qui se rapproche ainsi du cinéma 360° où le spectateur incarne ce point de vue. Selon eux, le son monophonique de *Lady in the Lake* souligne l'absence du personnage principal d'une manière qui rappelle sans cesse le dispositif et son artificialité<sup>2</sup>. Depuis l'avènement du numérique dans la chaîne de fabrication du son, le rapport signal sur bruit<sup>3</sup> étant bien plus performant, il est possible de faire entendre

des sons plus ténus, de travailler différentes couches sonores avec des sons qui autrefois auraient disparus. Une gamme de sons bien plus importante est audible. Aussi, on peut travailler avec un nombre supérieur de pistes et localiser de manière très précise les sons dans l'espace. Tous ces outils – clarté, dynamique et localisation – sont au service de la bande sonore. On peut désormais observer l'usage qui en est fait lors de la réalisation de fictions en 360°.

- 2 Le court-métrage de quinze minutes réalisé par Pierre Zandrowicz, *I Philip* (2016), par la construction de sa bande son répond d'une certaine manière aux enjeux représentationnels du cinéma 360°. Ils sont liés dans le film à un désir de subjectivité partagée entre celui qui visionne, le spectateur, et le personnage virtuel, l'androïde écrivain, tous deux plongés dans un même univers fictionnel. En effet, le film nous raconte l'histoire de la tête d'un robot, Phil, sosie de l'écrivain américain de science-fiction Philip K. Dick. Le scénario s'inspire d'un fait réel, ce robot a vraiment été conçu en 2005 par David Hanson, fondateur de la compagnie Hanson Robotics, avant d'être égaré dans un aéroport de Las Vegas la même année sans jamais plus réapparaître<sup>4</sup>. *I Philip* s'inspire donc de cette création, développée à partir des écrits de l'auteur, et centre l'intrigue autour de la question de la mémoire, des constituants de l'existence et des frontières entre l'homme et la machine. Ainsi, Phil le robot se remémore une femme qu'il a connue, il se revoit avec elle sur une plage, il se montre paranoïaque comme l'homme sur lequel il est modelé, etc. Un des enjeux du film consiste à créer chez le spectateur une empathie pour le robot. Ce souhait revient de manière récurrente lorsqu'est évoqué dans les interviews le pourquoi de ce film par le réalisateur. C'est dans ce but que le spectateur voit les événements toujours du point de vue de Phil<sup>5</sup>. Les différents plans séquence qui constituent le film nous amènent ainsi du réveil du robot dans un bureau auprès de ses créateurs à l'expérience de flashbacks. Le film est l'un des premiers courts-métrages de fiction en réalité virtuelle. Il a été produit par Arte dans le cadre de sa programmation sur Philip K. Dick et est disponible sur la plateforme américaine de diffusion web Hulu VR. Il bénéficie ainsi d'une assez grande accessibilité et marque l'envie pour les films 360° d'investir le terrain de la fiction cinématographique « classique » tout en revendiquant le fait d'offrir à ses spectateurs une expérience possible uniquement via ce médium. Comment l'usage des sons s'inscrit-il alors dans la narration ? De quelle façon participent-ils au processus d'identification voulu par le réalisateur ?
- 3 Nous nous proposons de nous intéresser au rôle de la bande son, et plus particulièrement de la voix dans la réalisation du film. Comment à partir de cette voix se redéfinissent tous les autres éléments sonores et visuels ? Par quel biais le spectateur est-il amené à partager un espace sonore et visuel avec le personnage principal et quels effets cela produit-il ? Ces questions nous conduiront à nous interroger non seulement sur la nature et l'agencement des éléments sonores mais également sur le rôle qu'on leur donne à jouer dans cette fiction en 360 degrés.
- 4 Pour répondre à ces interrogations nous nous pencherons sur la place particulière donnée à la voix dans *I Philip*, son traitement au sein du film pour la mettre en lien avec d'autres exemples. Cela nous amènera à considérer sous un autre angle la voix au cinéma et l'incarnation de cette voix sur un écran 360°. Nous discuterons ainsi du désir d'élaboration d'une subjectivité commune entre le spectateur et le robot par l'intermédiaire de ces procédés narratifs et techniques. Pour mener cette analyse nous nous appuyerons sur différents textes théoriques sur le son au cinéma qui traitent plus

particulièrement de la question de la voix, de son lien avec les corps et le sentiment de présence, ainsi que plus largement de la place du son dans les films. Nous nous servirons également d'écrits sur les problématiques liées à la création et aux technologies numériques.

## 1- La voix et le « je »

- 5 De nombreux ouvrages d'études cinématographiques portent sur la voix ; c'est l'un des éléments sonores les plus commentés. L'un des plus cités est celui de Michel Chion, *La Voix au cinéma* (1982), dans lequel il donne une définition de ce qu'il appelle le vococentrisme. Selon lui, il existe dans le cinéma une attention toute particulière apportée à la voix, ce qui en fait un élément central du film.

Dans le cinéma « tel qu'il est », pour les spectateurs « tels qu'ils sont », il n'y a pas de sons, parmi lesquels entre autres la voix humaine. Il y a les voix, et tout le reste. Autrement dit, dans n'importe quel magma sonore, la présence d'une voix humaine hiérarchise la perception autour d'elle<sup>6</sup>.

- 6 La mission première de l'ingénieur du son sur le plateau est par ailleurs de garantir l'intelligibilité des dialogues de manière à assurer leur compréhension. Ce qui, pour une raison ou une autre, ne se saisit pas à la première écoute sera doublé lors de l'étape de post-production. Rick Altman dans son article *The Technology of the Voice Part II* souligne que lorsque l'on étudie les développements techniques des microphones pour le cinéma on s'aperçoit que ce sont l'importance de l'intelligibilité et celle de la narration qui ont poussé les ingénieurs du son à privilégier un certain mode de représentation et donc de micros.

*Whether we are dealing with the realist, ideological, or economic reading of the history of microphone technology, we are necessarily dealing first with the place of miking within a particular representational system*<sup>7</sup>

- 7 Que nous ayons affaire à une lecture réaliste, idéologique ou économique de l'histoire de la technologie des microphones, nous traitons nécessairement d'abord de la place du micro dans un système de représentation particulier. (Proposition de traduction par C. Pierre)
- 8 Notre écoute elle-même obéirait à ce réflexe vococentriste, dans un amas de sons ceux qui capteront notre attention seront d'abord les sons des voix. C'est un phénomène qui a notamment été désigné comme l'effet « cocktail party ». Décrit par le scientifique cognitif britannique Colin Cherry en 1953, il désigne notre capacité à focaliser notre attention auditive sur une conversation dans un lieu même très bruyant. Le traitement des sons dans une réalisation cinématographique classique reproduira cet effet de focalisation sonore. En cela, *I Philip*, ne contredit pas la tradition cinématographique vococentriste. Si son réalisateur évoque pour discuter de la fabrication du film la spatialisation des sons, enregistrés par des micros ambisoniques<sup>8</sup> placés sur la caméra, l'attention du spectateur est clairement orientée vers les voix. La narration avance principalement grâce aux dialogues qui délivrent non seulement l'identité des personnages mais également leurs préoccupations et le nœud de l'intrigue, c'est-à-dire la capacité de Philip à se remémorer sa vie passée. Si le cinéma 360° permet d'ouvrir la vue et l'ouïe à tous les espaces de la narration, et leurs sons, les voix demeurent au premier plan. Elles sont les garantes de la continuité narrative.

- 9 *I Philip* nous propose de prendre la place du personnage éponyme par le biais d'une vue subjective mais également à l'aide de la voix. Elle sert à faire exister la tête de l'androïde dans la fiction, elle traduit ses pensées, ses émotions, et elle doit nous aider à nous identifier à Phil, du moins elle nous pousse à adopter sa position. Une grande partie du mécanisme sur lequel repose le film consiste en effet à nous mettre à la place, physique et psychique, du personnage principal. Il s'agit de développer, ainsi qu'évoqué dans l'introduction, une forme d'empathie à son égard. Ce dispositif est clairement mis en place dès la première séquence. Les premiers mots du film, « *My dearest Philip...* », ne sortent pas de la bouche de l'androïde, ils lui sont adressés directement. Comme nous sommes en vue subjective, ces mots nous sont alors adressés à nous aussi. Nous sommes dans un espace indéterminé, suivant les codes de la science-fiction, le graphisme peut rappeler un au-delà dans l'univers qui peut se référer tout aussi bien à un espace intérieur. C'est une voix féminine dont l'on découvrira l'identité plus tard qui a été modifiée pour apparaître robotique, on entend à la fois des bruits de machines et une distorsion qui signale une mauvaise communication. Comme si cette voix passait par les circuits électroniques de l'androïde et que nous l'entendions ainsi depuis l'intérieur de la machine. Elle est également extrêmement réverbérée ce qui appuie la sensation d'un espace inconnu qui n'obéirait pas aux règles de l'acoustique terrestre. Puis, s'ensuit une autre séquence introduite par une question essentielle ici : « *Can you hear us ?* » et enfin la voix de Phil qui répond : « *I hear you perfectly well David.* » Cet échange nous donne les clés de ce qui va suivre. La première voix que l'on entend vient de l'extérieur, elle apparaît un peu éloignée, tandis que la seconde est faite pour donner la sensation d'être émise depuis l'intérieur de notre tête. Le « je », c'est-à-dire Phil, et les autres sont ainsi identifiés et différenciés par le biais de ce contraste, de cette distance qui est mise entre les différentes voix et que justifie également le point de vue adopté. L'espace de pensée qui nous est dédié est celui de Philip.

La voix-je, au cinéma, n'est pas seulement la voix qui dit « je », comme dans un roman. Pour appeler l'identification du spectateur, donc pour que celui-ci se l'approprié plus ou moins, elle doit être cadrée et enregistrée d'une certaine manière, qui lui permet de fonctionner comme pivot de l'identification, de résonner en nous comme s'il s'agissait de notre propre voix, comme une voix à la première personne<sup>9</sup>.

- 10 Michel Chion identifie deux critères pour reconnaître une « voix-je » : la proximité maximale et l'absence de réverbération. La voix de Phil s'y apparente, c'est particulièrement évident dans une autre séquence, la troisième du court-métrage, dans laquelle il est amené à répondre à des questions d'étudiants dans un amphithéâtre. C'est une salle d'apparence assez grande et donc en toute logique les questions posées font entendre la réverbération du lieu, tandis que celle du robot non seulement est la plus proche, son volume est plus élevé, mais elle ne semble pas empreinte, ou très peu, de l'acoustique de la pièce. Cet effet est d'autant plus prégnant que l'écoute au casque intensifie cet effet de proximité. La place donnée à la voix du personnage principal est celle d'un personnage qui écoute et s'exprime pour nous.

We are asked not to hear, but to identify with someone who will hear for us. Instead of giving us the freedom to move about the film's space at will, this technique locates us in a very specific place - the body of the character who hears for us. Point-of-audition sound thus constitutes the perfect interpellation, for it inserts us into the narrative at the very intersection of two spaces which the image alone is incapable of linking, thus giving us the sensation of controlling the relationship between those spaces<sup>10</sup>.

On nous demande non pas d'entendre mais de nous identifier avec quelqu'un qui entendra pour nous. Au lieu de nous donner la liberté de nous déplacer à volonté dans l'espace du film, cette technique nous situe dans un endroit très précis – le corps du personnage qui entend pour nous. Le son du point d'écoute constitue ainsi l'interpellation parfaite, car il nous insère dans le récit à l'intersection même de deux espaces que l'image seule est incapable de relier, nous donnant ainsi la sensation de contrôler la relation entre ces espaces. (Proposition de traduction par C. Pierre)

- 11 Le dispositif sonore choisi par Pierre Zandrowicz a donc été principalement choisi pour favoriser une identification. C'est un usage du son que l'on retrouve dans des productions cinématographiques classiques et qui a été étudié par des théoriciens comme Michel Chion et Rick Altman. On peut observer ce procédé dans des films comme *Le Scaphandre et le Papillon* (2006), qui contient une séquence en vue subjective qui nous invite à nous mettre à la place du personnage principal ou plus récemment dans le documentaire du réalisateur belge Manuel von Stürler, *La Fureur de voir* (2017), entièrement tourné en vue subjective, dans lequel nous suivons le parcours médical du réalisateur atteint d'une maladie dégénérative touchant la vue. On peut remarquer que l'écoute individuelle au casque induite par le dispositif de réalité virtuelle intensifie la proximité, la volonté de partage d'une écoute et d'une identité vocale. La localisation des sons est aussi plus précise que dans une salle de projection actuelle dotée d'un système Surround. Cette adoption d'un seul point de vue, d'un point d'écoute identifié en grande partie par la parole nous amène également à ne pas pouvoir nous échapper de la place qui nous est attribuée puisque tout nous y ramène.

## 2 – La voix et le corps

- 12 La voix implique aussi un corps, elle est liée à notre enveloppe charnelle, à notre existence et à notre identité en tant qu'être humain singulier. « Elle est corps sans organes, corps subtil flottant autour de la chair, émanation sensible d'un souffle venant des poumons qui fait vibrer les cordes vocales<sup>11</sup>. » Elle se rappelle constamment à son origine. En effet, « la voix, si elle échappe au corps, lui est cependant enracinée<sup>12</sup>. » Les caractéristiques physiques de chacun – cordes vocales, sinus, crâne, poumons, stature – vont déterminer sa voix. Elle sera aussi influencée par son expérience, ses origines, son accent.

Dans l'anthropologie des sociétés occidentales la voix est, avec le sexe et le visage, la matrice la plus forte du sentiment d'identité. Comme le visage, elle incarne la différence infinitésimale par où chaque homme s'identifie. Si les visages sont des variations à l'infini sur le même canevas simple, il en va de même de la voix, chacune unique et pourtant greffée sur les mêmes composantes<sup>13</sup>.

- 13 Ce n'est donc pas étonnant qu'elle serve d'outil premier à l'humanisation d'un robot, d'autant plus un robot que l'on ne voit pas et à travers qui l'on voit. L'anthropomorphisation passe souvent par l'attribution de la parole. « *He sounds so human, right ?* » fait remarquer une journaliste pendant une séquence qui met en scène un entretien avec Phil, deux journalistes et David Hanson. Un entretien durant lequel il montrera des premiers signes de rébellion. Il exprime la possibilité qu'il aurait de refuser ce qu'on lui impose et d'avoir un regard critique. La voix de Phil est cependant non pas calquée sur celle de l'écrivain mais sur celle du robot originel que l'on peut entendre dans des interviews filmées avant sa perte. Elle porte d'ailleurs les stigmates de l'électronique, de la voix artificielle sur laquelle on reviendra. On inscrit le robot

dans une autre lignée que celle simplement de l'écrivain, celle de machines qui ont leur propre histoire et leur propre genre de voix qui n'est pas celle d'un fantôme.

Si le timbre est identité et histoire intime de chacun, il l'est véritablement pour sa partie non purement musicale, mais comme bruit qui fait du son l'énigme d'une voix : chaque produit harmonique réalisé par une voix particulière est unique parce qu'il représente le mélange du son et du bruit qui le constitue et qui tempère la pureté de la voix en la « salissant » de sa vérité<sup>14</sup>.

- 14 Mary Ann Doane a écrit sur les liens entre la voix, l'espace et le corps, l'importance de la synchronisation et le rôle de la voix off<sup>15</sup>. Elle s'intéresse notamment à la voix sans corps, « *disembodied voice* », et le rapport qu'entretiennent les voix, leurs types et fonctions, avec la cohésion du film, son unité.

*At the cinema, the sonorous envelope provided by the theatrical space together with techniques employed in the construction of the soundtrack work to sustain the narcissistic pleasure derived from the image of a certain unity, cohesion and, hence, an identity grounded by the spectator's fantastic relation to his/her own body. The aural illusion of position constructed by the approximation of sound perspective and by techniques which spatialize the voice and endow it with "presence" guarantees the singularity and stability of a point of audition, thus holding at bay the potential trauma of dispersal, dismemberment, difference<sup>16</sup>.*

Au cinéma, l'enveloppe sonore constituée par l'espace de la salle et les techniques employées dans la construction de la bande sonore concourent à soutenir le plaisir narcissique découlant de l'image d'une certaine unité, d'une cohésion et, donc, d'une identité ancrée dans la relation du spectateur à son propre corps. L'illusion auditive d'une position construite par l'approximation de la perspective sonore et par des techniques qui spatialisent la voix et la dotent de « présence », garantit la singularité et la stabilité d'un point d'audition, tenant ainsi à distance le traumatisme potentiel de la dispersion, du démembrement, de la différence. (Proposition de traduction par C. Pierre)

- 15 Le spectateur trouve une satisfaction à se retrouver face à un corps unique, cohésif. Cette unicité est maintenue par le biais de différentes techniques de narration et de mise en scène. En unifiant la perception auditive et visuelle à partir d'un seul corps et d'une seule identité à laquelle le spectateur est censé se lier, *I Philip* se rapproche de cette négation évoquée par Doane de l'hétérogénéité qui est celle du corps du film, constitué d'éléments disparates et du renforcement d'une unité, d'une cohésion qui ramène le spectateur à son propre corps. Cela expliquerait le fait qu'on entend finalement peu le placement des sons ou plutôt que ce ne soit pas la priorité dans le traitement des sons du film. La voix est centrale, au point qu'elle éclipse presque les autres sons relégués à l'arrière-plan. Dans le cinéma traditionnel il existe :

the rule that the voice should come from the center speaker (a rule analogous to "crossing the line" in cinematography) has its roots in that concern - the fear that the voice will be perceived as floating free of the body, hence rupturing the film's narrative<sup>17</sup>.

la règle qui dit que la voix devrait venir du haut-parleur central (une règle analogue à celle de « dépasser la limite » en image), elle trouve ses racines dans la préoccupation - la peur que la voix soit perçue comme flottant hors du corps et crée ainsi une rupture dans la narration. (Proposition de traduction par C. Pierre)

- 16 Dans le cas de *I Philip*, la voix intérieure, la « voix-je » ne s'aventure pas hors du centre. Les éléments sonores spatialisés sont associés à une extériorité, un autre personnage par exemple, ou servent à créer une profondeur dans l'espace. Ainsi, on entend à plusieurs reprises des bruits de pas qui marquent un passage d'un côté à l'autre d'une pièce ou indique l'arrivée d'un personnage. Il semblerait que tout dans la construction

sonore et visuelle du film tendent vers la construction d'un lien si fort avec le personnage représenté que l'on accepte de s'identifier à lui et de partager sa situation, ses peines et ses questionnements. La bande son traduit alors l'envie, voire la nécessité pour le cinéma 360° de maintenir une unité pour garantir une immersion, l'engagement du spectateur, en évitant toute forme de rupture qui nuirait à la reconnaissance, à l'identification.

### 3 – La voix hybride

- 17 Ce désir d'unité, de cohérence, est aussi ce qui quelque part empêche *I Philip* d'atteindre la nuance, de faire ressentir la porosité entre les différents états de Phil pour n'en laisser plus qu'un, celui de l'homme qu'il représente. Ce qui fait la particularité de *I Philip* et crée une certaine ambiguïté c'est que la voix sert à nous lier à une identité et à un corps qui ne sont pas humains mais qui sont ceux d'un robot, un robot qui de plus n'est constitué que d'une tête. De ce point de vue, la scène la plus réussie du court-métrage est celle où Phil a été laissé, abandonné, au milieu d'un couloir sur une table. On observe de la même manière, isolé et maintenu dans la scène par le casque et les écouteurs, notre incapacité à aller ailleurs, à s'extirper de ce moment d'ennui où rien ne se passe. La séquence dure quasiment une minute et demie ce qui est extrêmement long si l'on considère que rien de majeur n'arrive pendant ce temps et qu'aucun mouvement n'est possible, si ce n'est regarder de gauche à droite et attendre qu'un événement se produise. Une conversation entre les inventeurs se déroule sans qu'on puisse comprendre réellement ce qu'il se dit, le son du dialogue est recouvert par le bruit de la femme de ménage à l'autre bout du couloir. Cela souligne la frustration qu'il y a à être dans cette position. La compassion provoquée semble ici plus forte que lors des scènes de flashback stéréotypées, images d'un amour retrouvé en bord de mer enveloppées par la musique aérienne composée par Rone. Celles-ci nous rappellent tant d'images connues qu'elles ne créent aucun sentiment d'étranger, d'altérité mais se réfèrent à un catalogue commun de souvenirs qui appartiennent à tous et à personne en même temps. C'est peut-être lors de ce moment d'attente, d'incapacité propre à cette tête, que notre sollicitude peut devenir la plus sincère. Car ce à quoi touche *I Philip* sans jamais vraiment emprunter cette voie – celle qui a été choisie est celle de l'empathie et d'une unité – c'est la création d'un mode de perception hybride entre le robot et le spectateur par le partage d'un regard et d'une écoute.

Today's technologies offer us access to new levels of reality that our biology cannot perceive, define or understand by itself. Cells, atoms, galaxies, tectonic plates, and whale songs are all examples of levels of reality existing outside biological reality. (...) The technological reality is a reality assembled equally by humans and machines. It is the world as seen, perceived, decoded, and encoded by a man/machine perception<sup>18</sup>.

Les technologies d'aujourd'hui nous permettent d'accéder à de nouveaux niveaux de réalité que notre biologie ne peut percevoir, définir ou comprendre par elle-même. Les cellules, les atomes, les galaxies, les plaques tectoniques et les chants de baleines sont chacun des exemples de niveaux de réalité existant en dehors de la réalité biologique. (...) La réalité technologique est une réalité assemblée à parts égales par les humains et les machines. C'est le monde tel qu'il est vu, perçu, décodé et encodé par une perception homme/machine. (Proposition de traduction par C. Pierre)



- 18 Le vécu d'un être technique pourrait nous amener à découvrir une nouvelle écoute, fruit d'une réalité technologique, d'une association entre les deux « je » de la fiction, celui de Phil et celui du spectateur qui l'accompagne. C'est également ce que l'on retrouve chez Béla Balázs lorsqu'il s'attarde sur les techniques du son au cinéma et notamment dans la lecture qu'en propose Serge Cardinal. Les nouvelles techniques d'enregistrement et de diffusion du son sont à la source de nouvelles réalités sonores, d'une expérience auditive jusque-là inaudible et que notre expérience de spectateur nous fera acquérir.

Le dispositif de médiation sonore reproduit le mouvement de métamorphose et libère ainsi les forces cachées sous les formes, le potentiel relationnel caché sous les objets habituels de la perception, tant naturelle que conventionnelle<sup>19</sup>.

- 19 L'écoute humaine est limitée par les capacités de nos corps. La technique, les processus d'enregistrement et de reproduction sonore, nous offrent la possibilité de capter et d'entendre des phénomènes qui jusque-là nous étaient inaccessibles. La rencontre entre nos oreilles et ces nouveaux moyens de production peut permettre d'étendre notre perception, de révéler un nouveau monde de sons. Pour Balázs, le dispositif est d'abord moyen d'invention, de découverte de phénomènes, avant d'être régulé par les habitudes perceptives et les obligations contractuelles narratives instituées par le cinéma de fiction<sup>20</sup>. C'est ce mouvement qu'illustre *I Philip*. Le film touche à certains endroits à cette étendue nouvelle sans jamais vraiment s'y aventurer par peur semblerait-il de perdre le spectateur et préfère pour le rassurer lui montrer l'autre comme le miroir fidèle de ses pensées, évoluant dans un cadre narratif familier.

Les voix du spectateur, de Phil et de Philip K. Dick

The notion of a voice that traverses the spread of time and space – in ancient days and faery lands – is pervasive in romantic poetry and prose. It even shows up in someone few consider a romantic, the mathematician and forerunner of the modern computer, Charles Babbage, in his NINTH BRIDGWATER TREATISE (1838): “The pulsations of the air, once set in motion by the human voice, cease not to exist with the sounds to which they gave rise”<sup>21</sup>.

La notion d'une voix qui traverse le temps et l'espace – dans les temps anciens et les terres féeriques – est omniprésente dans la poésie et la prose romantiques. Elle apparaît même chez quelqu'un que peu de gens considèrent comme un romantique, le mathématicien et précurseur de l'ordinateur moderne, Charles Babbage, dans son NINTH BRIDGWATER TREATISE (1838): « Les pulsations de l'air, une fois déclenchées par la voix humaine, ne cessent pas d'exister avec les sons auxquels ils ont donné naissance » (Proposition de traduction par C. Pierre)

- 20 Pour parvenir à créer une forme d'empathie chez le spectateur pour le robot, le réalisateur d'*I Philip* fait le choix en premier lieu de maintenir un processus d'identification classique que l'on retrouve dans nombre de fictions. Il passe par l'identification à une voix-je et le maintien d'une unité, d'une cohésion autour d'un corps. Ce corps est aussi bien celui de la fiction, celui du personnage à l'intérieur de la fiction que celui du spectateur. Ce dernier est fortement sollicité tout au long du court-métrage, sous son casque et ses écouteurs c'est lui qu'on invective et à qui on demande de compatir pour un robot à tendance paranoïaque, amoureux et désireux de se mouvoir par lui-même. S'il serait difficile de juger de la réussite ou de l'échec d'une telle expérience, comme de juger du niveau de compassion ressenti par chacun, on peut toutefois observer que cette expérience de cinéma 360° permet d'effleurer la sensation d'une présence partagée, d'une réalité mixte entre différentes subjectivités, la sienne et celle du robot. Nous sommes, par le biais du dispositif, immobilisé dans un même

espace avec un personnage dont la perception et la parole viennent imprimer l'image et les sons que nous percevons.

- 21 Aussi, *I Philip* en mettant en scène un robot inspiré d'un robot lui-même prenant la forme de l'écrivain Philip K. Dick, donne voix à un nouveau type d'archives. Le premier robot a été nourri des écrits de l'auteur, on retrouve dans sa parole les obsessions qui existaient dans les mots de celui-ci. Sa voix trouve donc un écho, et même plutôt une incarnation, à partir de ce que l'écrivain avait lui-même travaillé et que l'on retrouve dans les robots et autres êtres futuristes qui peuplent ses romans.

## BIBLIOGRAPHY

### BIBLIOGRAPHIE

#### Ouvrages et chapitres d'ouvrages:

Altman Rick, « Sound Space » dans Rick Altman (ed.), *Sound Theory Sound Practice*, Londres : Routledge, 1992, pp 46-64.

Balázs Béla, *L'Esprit du cinéma*, Paris : Payot, 1977, 395 p.

Chion Michel, *La Voix au cinéma*, Paris : Cahiers du cinéma, 1993, 144 p.

Doane Mary Ann, « The Voice in Cinema : The Articulation of Body and Space » dans Rick Altman (ed.), *Cinema/Sound*, n° 60, New Haven : Yale University Press, 1980, pp. 33-50.

Durham Peters John, « The Voice and Modern Media » dans Doris Kolesch et Jenny Schrödl (dir.), *Kunst-Stimmen*, Bonn : Theater der Zeit, 2004, 200 p.

Dyens Ollivier, *Metal and Flesh : The Evolution of Man Technology Takes Over*, Cambridge : The MIT Press, 2001, 134 p.

Le Breton David, *Éclats de voix : une anthropologie des voix*, Paris : Métailié, 2011, 281 p.

Macallan Helen et Plain Andrew, « Filmic Voices » dans Norie Neumark et al. (eds.), *VOICE: Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, Cambridge : The MIT Press, 2010, pp. 280-303.

#### Articles de revue :

Altman Rick, « Technology of the Voice. Part II », *Iris*, vol. 4, n° 1, 1986, pp. 107-119.

Cardinal Serge, « Médiation ou modulation sonore? », *Cinémas*, vol. 9, n°1, Automne 1998, pp. 95-115.

Pigozzi Laura, « Le Bruit sublime, ou l'impossible de la voix », *Essaim*, vol. 1, n° 32, 2014, pp. 7-14.

## APPENDIXES

### Sources Internet :

Besson Thomas, « Comment produire la bande-son d'une vidéo 360°, du tournage à la post-production », *Euronews*, 23 février 2018 sur <https://fr.euronews.com/2018/02/23/comment-produire-la-bande-son-d-une-vidéo-360-du-tournage-a-la-post-production>, consulté le 22 février 2020.

Devillard Arnaud, « "I, Philip", la qualité cinéma dans un casque de réalité virtuelle », *Sciences et avenir*, 14 juillet 2016 sur [https://www.sciencesetavenir.fr/high-tech/data/i-philip-la-qualite-cinema-dans-un-casque-de-realite-virtuelle\\_103750](https://www.sciencesetavenir.fr/high-tech/data/i-philip-la-qualite-cinema-dans-un-casque-de-realite-virtuelle_103750), consulté le 22 février 2020.

« *Philip K. Dick : Research Robot* », *Hanson Robotics* sur <https://www.hansonrobotics.com/philip-k-dick/>, consulté le 22 février 2020.

## NOTES

1. On peut notamment mentionner l'article écrit par Angela McArthur, Rebecca Stewart et Mark Sandler, « Sounds too true to be good: diegetic infidelity – the case for sound in virtual reality », *Journal of Media Practice*, vol. 18, n° 1, 2017, pp. 26-40.
2. Helen Macallan et Andrew Plain, « Filmic Voices » dans Norie Neumark et al. (eds.), *VOICE: Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, The MIT Press, 2010, p. 285.
3. Le rapport signal sur bruit est un indicateur de la qualité de la transmission du signal sonore. C'est le rapport des puissances entre le niveau maximal du signal avant distorsion et le niveau de bruit de fond.
4. « *Philip K. Dick : Research Robot* », *Hanson Robotics* sur <https://www.hansonrobotics.com/philip-k-dick/>, consulté le 22 février 2020.
5. Arnaud Devillard, « "I, Philip", la qualité cinéma dans un casque de réalité virtuelle », *Sciences et avenir*, 14 juillet 2016 sur [https://www.sciencesetavenir.fr/high-tech/data/i-philip-la-qualite-cinema-dans-un-casque-de-realite-virtuelle\\_103750](https://www.sciencesetavenir.fr/high-tech/data/i-philip-la-qualite-cinema-dans-un-casque-de-realite-virtuelle_103750), consulté le 22 février 2020.
6. Michel Chion, *La Voix au cinéma*, Cahiers du cinéma, 1982, p. 18.
7. Rick Altman, « Technology of the Voice. Part II », *Iris*, vol. 4, n° 1, 1986, p. 117.
8. « La technologie ambisonique, basée sur une théorie de la localisation des sons, est apte à reproduire le champ sonore complet en décomposant les caractéristiques d'un champ sonore en composantes harmoniques d'une sphère, appelées W, X, Y et Z, utilisant les sources ponctuelles distribuées dans l'auditorium (HP) de façon complémentaire pour recréer ces composantes directionnelles. » Thomas Besson, « Comment produire la bande-son d'une vidéo 360°, du tournage à la post-production », *Euronews*, 23 février 2018 sur <https://fr.euronews.com/2018/02/23/comment-produire-la-bande-son-d-une-vidéo-360-du-tournage-a-la-post-production>, consulté le 22 février 2020.
9. Michel Chion, *La Voix au cinéma*, op. cit., p.54.
10. Rick Altman, « Sound Space » dans Rick Altman (ed.), *Sound Theory Sound Practice*, Routledge, 1992, p. 60.
11. David Le Breton, *Éclats de voix : une anthropologie des voix*, Paris : Métailié, 2011, p.14.
12. David Le Breton, *Ibid*, p. 21.
13. David Le Breton, *Ibid*, p. 52.
14. Laura Pigozzi, « Le Bruit sublime, ou l'impossible de la voix », *Essaim*, vol. 1, n° 32, 2014, p. 9.
15. Mary Ann Doane, « The Voice in Cinema: The Articulation of Body and Space » dans Rick Altman (ed.), *Cinema/Sound*, n° 60, 1980.
16. Mary Ann Doane, *Ibid*, p.45.

17. Helen Macallan et Andrew Plain, « Filmic Voices » dans Norie Neumark et al. (eds.), *VOICE: Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, op. cit., p. 282.
  18. Ollivier Dyens, *Metal and Flesh: The Evolution of Man Technology Takes Over*, The MIT Press, 2001, p.10.
  19. Serge Cardinal, « Médiation ou modulation sonore ? » dans *Cinémas*, vol. 9, n°1, Automne 1998, p. 100.
  20. Béla Balázs, *l'Esprit du cinéma*, Payot, 1977, pp 234-235.
  21. Peters John Durham, « The Voice and Modern Media » dans Doris Kolesch et Jenny Schrödl (dir.), *Kunst-Stimmen*, Bonn : *Theater der Zeit*, 2004, p. 89.
- 

## ABSTRACTS

### Abstract

This article aims to analyse the role of sound in the 360° short film directed by Pierre Zandrowicz, *I Philip* (2016). It includes questioning the way sounds are arranged in the film in order to allow the viewer to share the space of the « I » with the main character, Phil, within the fiction. This search for a common subjectivity, present throughout the film, will lead us to focus on the role and the use of the voice as well as on certain sound processes that are specific to 360° cinema. Thus, we will take interest in some representational issues found in 360° cinema, technical and narrative issues, and some of the possibilities that *I Philip* is addressing.

### Résumé

Cet article se propose d'analyser le rôle de la bande-son dans le court-métrage en 360° réalisé par Pierre Zandrowicz, *I Philip* (2016). Il s'agit notamment d'interroger la manière dont les sons sont agencés dans le film pour conduire le spectateur à partager la place du « je » avec le personnage principal, Phil, à l'intérieur de la fiction. Cette recherche d'une subjectivité commune, présente tout au long du film, nous amènera à nous pencher en particulier sur le rôle et l'usage de la voix ainsi que sur des procédés sonores propres au cinéma 360°. Ainsi, nous nous pencherons sur certains enjeux représentationnels du cinéma 360°, des questions techniques et de mise en scène, et certaines des possibilités qu'*I Philip* laisse entrevoir.

## AUTHOR

### CAMILLE PIERRE

Camille Pierre est doctorante en cinéma à l'Université de Toulouse II Jean Jaurès au sein du laboratoire de recherche Lara-Seppia. Elle détient une maîtrise en recherche-expérimentation et en création sonore, obtenue auprès de l'ENSAV (Ecole Nationale Supérieure d'AudioVisuel). Ses recherches portent sur la collaboration entre les différents intervenants qui travaillent le son des films et sur la notion de création collective. En 2019, elle a publié un article dans la revue *Mise au point* portant sur le chef opérateur du son à l'ère du numérique et les enjeux techniques et esthétiques auxquels la profession fait face.