

LA GUERRE DU VIÊT NAM DANS
LE CINÉMA AMÉRICAIN

LA REPRÉSENTATION SONORE DE L'INDIVIDU,
DU GROUPE ET DE LEURS RAPPORTS

Mémoire de fin d'études

Dimitri KHARITONNOFF

Directeur interne : Sylvain LAMBINET

Directeur externe : Pascal VILLARD

Rapporteur : Jean-Pierre HALBWACHS

École nationale supérieure Louis-Lumière

Section SON

Promotion 2019

Remerciements

Dans le cadre de ce mémoire, je tiens à remercier

Sylvain LAMBINET pour son aide à l'élaboration du sujet, ses précieux conseils et son accompagnement tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Jean-Pierre HALBWACHS d'avoir accepté d'être le rapporteur de ce mémoire ainsi que pour son enseignement et la transmission de sa passion du son au cinéma tout au long de mes études à l'ENS Louis-Lumière.

Marie MAZIERES d'avoir effectué les bruitages de ma partie pratique ainsi que Matthieu FRATICELLI de les avoir enregistrés.

Hugo ORTS de m'avoir prêté main-forte pour les exports vidéos de ma partie pratique.

Jean Loup PECQUAIS d'avoir été mon compagnon de route tout au long de l'écriture de ce mémoire.

Pascal VILLARD pour la pertinence de ces remarques autant en amont que pendant la rédaction du mémoire ainsi que pour son apport culturel et son approche de professionnel du son dans l'analyse des extraits et l'élaboration de la partie pratique.

Gurwall COIC-GALLAS de m'avoir sensibilisé au travail du son dans les films de guerre ainsi que d'avoir partagé son expérience personnelle dans ce domaine.

Guillaume VANHILLE d'avoir prêté sa voix pour ma partie pratique.

Jean-Luc KHARITONNOFF de m'avoir aidé dans l'élaboration du chapitre Rappel historique sur la guerre du Viêt Nam ainsi que pour sa relecture attentive.

Tania KHARITONNOFF d'avoir lu ce mémoire et d'en avoir corrigé les fautes d'orthographe et les coquilles.

Résumé

La guerre est un des sujets de prédilection du cinéma américain. Celle du Viêt Nam aura marqué les mémoires par son traitement médiatique et son aboutissement et s'ancre dans l'imaginaire collectif grâce aux nombreux films qu'elle a inspirés. Qu'ils soient documentaires ou fictionnels, ils forment un large éventail de la manière dont on peut représenter une guerre au cinéma.

La représentation de l'*individu*, du *groupe* et de leurs rapports revêt une importance particulière dans le cinéma du fait de ses particularités et de celles de la guerre. Ce thème s'incarne particulièrement dans les films américains qui promeuvent régulièrement l'*individu* et ses exploits, et notamment ceux sur la guerre du Viêt Nam car ils mettent en scène une guerre dont les fondements sont particulièrement discutables et discutés et où l'*individu* remet en question sa place au sein du *groupe* et de la guerre.

Ce mémoire s'interroge sur cette thématique sous l'angle suivant : comment le son, dans les films américains sur la guerre du Viêt Nam, représente-t-il l'*individu*, le *groupe* et leurs rapports ? À travers un corpus de films défini au préalable, nous analysons dans notre partie théorique la manière dont la prise de son, le montage son et le mixage sont utilisés pour répondre à cette question.

Dans un second temps, la partie pratique de ce mémoire cherche à tester les différentes hypothèses mises en avant dans la partie théorique à travers la sonorisation d'un extrait d'un film américain sur la guerre du Viêt Nam de deux manières différentes. Les deux approches tentent d'illustrer une représentation différente de l'*individu*, du *groupe* et de leurs rapports. Ce travail a donné lieu à une présentation durant laquelle les spectateurs ont été amenés à répondre à un questionnaire dont les résultats sont analysés dans la dernière partie de ce mémoire.

Mots-clés : *guerre du Viêt Nam ; guerre au cinéma ; cinéma américain ; individu ; groupe ; son au cinéma.*

Abstract

War is one of the favorite subjects of American cinema. The Vietnam war is memorable because it was treated differently by the media than in previous wars and because of its result. It stayed in people's minds because of the many movies it has inspired. Documentaries and feature films provide a huge diversity of how cinema can represent a specific war.

The representation of the individual, the group and their relationships has a special importance in cinema because of its specificities, including in war films. This theme is particularly important in American motion pictures which usually give importance to the individual and his exploits and especially in films about the Vietnam war because they show a war which was easily criticized and in which the individual asks himself about his place in the group and in the war.

This essay is about this theme seen through the following angle : how does sound in American movies about the Vietnam war represent the individual, the group and their relationships? Helped by a list of films, in my theoretical part I analyzed the way that sound recording, sound editing and re-recording mix are used to answer this question.

Secondly, the practical part of this essay tests the different assumptions developed in the theoretical part by recreating the sound in an extract of an American movie on the Vietnam war in two different manners. Both approaches try to illustrate a different representation of the individual, the group and their relationships. This work was presented in front of an audience who had to answer questions. The results of this is analyzed in the last part of this essay.

Keywords : *Vietnam war ; war and cinema ; American cinema ; individual ; group ; sound design.*

Table des matières

Introduction	7
I Analyse du corpus	11
1 Rappel historique sur la guerre du Viêt Nam	12
1.1 Aperçu général	12
1.2 Points de repères utiles	14
2 L'individu face au groupe	17
2.1 La hiérarchie militaire	17
2.2 L'influence de la voix <i>diffusée</i> sur le <i>groupe</i>	26
3 L'individu, constituant du groupe	31
3.1 La voix <i>transformée</i> : créer le <i>groupe</i> par le traitement sonore	31
3.2 Le silence : créer le <i>groupe</i> par l'absence de bruitage	33
3.3 La voix off : témoignage <i>individuel</i> d'une expérience de <i>groupe</i>	34
4 La représentation de l'ennemi et les scènes d'affrontement	38
4.1 L'ennemi suggéré et ses substituants	39
4.2 L'ennemi silencieux	45
4.3 Le cas de <i>Nous étions soldats</i>	47
4.4 La voix de l'ennemi et de l'allié	48
4.5 La voix de la faute	51
4.6 Le rapport entre plan sonore et visuel dans les scènes de bataille	54
5 Le hors-champ sonore comme écoute subjective	57
II Mise en œuvre pratique	61
6 Analyse de la séquence choisie	62

7	Description des intentions sonores	66
7.1	Version A	66
7.2	Version B	67
8	Confrontation au public	69
8.1	Protocole de test	69
8.2	Analyse des résultats	70
8.3	Conclusion	79
	Conclusion	80
	Filmographie	83
	Bibliographie	86
	Liste des figures	87
	Annexes	89

Avant-propos

Dans le cadre de ce mémoire, nous décrirons les éléments composant la bande-son d'un film selon les cinq catégories suivantes :

Dialogue : est un dialogue tout contenu vocal porteur d'un sens linguistique.

Bruitage : est un bruitage tout son propre à un personnage, autre que sa voix.

Exemples : son de vêtements ou accessoires.

Musique : est une musique tout contenu musical. Exemples : morceau diffusé à travers une radio ou musique extérieure à l'univers diégétique d'un film.

Ambiance : est une ambiance tout ensemble de sons continu qui est propre à un lieu à un moment donné. Exemple : une ambiance nocturne de jungle.

Effet : est un effet tout contenu sonore ponctuel qui n'est ni un bruitage, ni du dialogue, ni de la musique, ni une ambiance.

Introduction

Le concept d'*individu* se définit selon deux axes opposés. Le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL) met en avant cette dichotomie dans sa définition de l'*individu* qui est divisée en deux parties : « en tant qu'être ayant une existence propre » et « en tant qu'être vivant au sein d'une société »¹. L'*individu* est donc soit constitutif du *groupe* : « chaque unité d'une colonie, d'une société »² ; soit en opposition : « être humain, personne par opposition au groupe, à la société, à la collectivité, à la masse »³.

Le *groupe* a une définition qui met aussi en valeur ces deux notions. Tout d'abord, il est défini comme un ensemble de plusieurs *individus* ayant quelque chose en commun : « ensemble formé par des choses ou des êtres de même nature »⁴ ou « ensemble de personnes ayant des traits, des buts, des intérêts communs »⁵. Plusieurs militaires, par exemple, peuvent être regroupés par le fait d'être soldat. Le *groupe* est aussi défini comme un ensemble unique : « ensemble de choses, d'animaux ou de personnes, formant un tout »⁶. Ainsi, l'armée américaine au Viêt Nam peut être considérée comme un *groupe*. On s'attachera à différencier le *groupe* de la *patrie* ou du *peuple*.

L'*individu*, le *groupe* et leurs rapports sont des thèmes inhérents aux conflits armés. La guerre est un affrontement entre deux *groupes* de personnes. En dehors du grade, les soldats d'une armée, par leurs uniformes et leur importance, sont identiques. La taille de ces *groupes* rend impossible l'existence des particularités de chacun. La notion de *groupe* au sens militaire du terme – qu'on traduit, suivant leur importance, par section, bataillon ou régiment – s'oppose à l'*individu* en tant qu'être particulier. L'armée est un tout, un *groupe uniforme*. L'*individu* ne peut sortir de ce groupe que par son héroïsme ou son rang hiérarchique. L'intégration d'un *individu* dans l'armée passe par un changement d'identité : l'utilisation de surnoms dans la plupart des films de guerre l'illustre – « Gomer Pyle », « Joker », « Doc ». La négation de l'*individualité* est mise en évidence par l'identification

1. définition d'*individu* selon le CNRTL [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.cnrtl.fr/definition/individu>> (consulté le 02.02.2019).

2. *ibid.*

3. définition d'*individu* selon le Larousse [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/individu/42657>> (consulté le 02.02.2019).

4. définition de *groupe* selon le Larousse [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/groupe/38423>> (consulté le 02.02.2019).

5. définition de *groupe* selon le CNRTL [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.cnrtl.fr/definition/groupe>> (consulté le 02.02.2019).

6. définition de *groupe* selon le Larousse [en ligne], *op. cit.*

récurrente d'un *individu* à sa fonction – opérateur radio, sergent, soldat, pilote – tandis que l'uniformisation des membres d'un *groupe* est associée à l'utilisation de surnoms – « les bleus », « les Aigles Hurlants », « la section Anderson », « Bérets Verts », « compagnie Charly ».

La représentation de l'*individu*, du *groupe* et de leurs rapports est un thème important dans le cinéma mais dans une logique inverse à celle de l'armée. À travers son ou ses personnages principaux, le cinéma s'attache à décrire les particularités d'un ou de quelques *individus*. Il ne peut s'intéresser à un *groupe* que s'il est la somme d'*individus*. Or, le *groupe* est, comme nous l'avons vu, une entité primordiale dans l'armée qui le définit comme une entité uniforme. On ne peut donc s'en passer dans les films de guerre. Par ailleurs, il faut du temps pour décrire un personnage et ses particularités, et la durée est une des contraintes du cinéma. C'est dans les détails, dans l'attachement à un ou quelques personnages, que le cinéma peut créer l'émotion, notamment dans le cas des films de guerre :

« Le cinéma montre l'histoire et la reconstruit indépendamment des voies officielles. Il ne procède pas encore vraiment à l'élaboration des manuels scolaires, mais c'est à lui que l'on confie la tâche de restituer au plus près du réel les parcours et les émotions d'individus mêlés à des événements majeurs. Par là-même, il donne corps à des expériences purement personnelles et à des appréhensions subjectives de l'histoire en train de se faire. Il crée ainsi une histoire parallèle, plus acceptable que la vraie parce que fondée sur une réalité affective. »⁷

Il est aussi nécessaire de noter que le cinéma et la civilisation américaine, bien que très attachés à l'idée de nation, mettent particulièrement l'accent sur l'*individu* et ses exploits, le destin personnel prioritairement au *groupe*. Cette thématique provient en partie de la mythologie fondatrice américaine du pionnier face à l'Ouest sauvage, celui qui, seul, va forcer son destin, et que rien n'arrêtera, fût-ce un gouvernement⁸ ou la société⁹.

Il apparaît donc un paradoxe entre la nature de la guerre et celle du cinéma, en particulier américain. Pourtant, l'industrie cinématographique regorge de films sur des conflits historiques.

La guerre du Viêt Nam, surnommée la « sale guerre » par les Français puis par les

7. JACQUET, Michel, *op. cit.*, p. 86.

8. L'oeuvre du poète et philosophe américain Henry-David Thoreau (1817 - 1862) et notamment son essai politique *La Désobéissance civile* (1849, titre original : *Civil disobedience*) symbolisent une opposition au gouvernement – ici, les autorités esclavagistes. H.-D. Thoreau vécut une partie de sa vie en retrait de la société, période dont il tira son oeuvre majeure *Walden ou la Vie dans les bois* (1854, titre original : *Walden or Life in the woods*). Pendant un certain temps, il fut aussi membre du mouvement transcendentaliste qui prône une société composée d'individus autonomes et indépendants.

9. La pensée de Ayn Rand, écrivaine et philosophe américaine d'origine russe, repose sur le concept central de « l'égoïsme rationnel ». Encore très présente aujourd'hui, sa philosophie prône l'idée d'un individu indépendant et libre en opposition au collectivisme et à la religion. Son oeuvre la plus connue en France est son roman *La Source vive* (1943, titre original : *The Fountainhead*) que King Vidor adaptera sous le titre *Le rebelle* (1949, titre original : *The Fountainhead*).

Américains¹⁰, fut une des premières guerres à être autant médiatisée¹¹, notamment par la télévision¹². Son imagerie est particulièrement importante par rapport à la dimension du conflit : elle est l'une des plus représentées au cinéma alors qu'elle n'impliqua pas le nombre d'hommes et la quantité de matériel équivalente à de nombreuses autres guerres. Elle est aussi une de celles dont les fondements existentiels ont le plus été remis en cause. Au cinéma, on réfute rarement les raisons de se défendre contre l'envahisseur allemand ou les motivations de conquêtes des rois et empereurs au cours de l'histoire. La présence des États-Unis au Viêt Nam fut un débat qui divisa le pays durant plusieurs années. Elle fut largement contestée dans les milieux étudiants et intellectuels américains¹³ et de nombreuses manifestations eurent lieu dans différentes villes du pays.

L'*individu*, dans la guerre, risque sa vie. Il se retrouve dans une situation dangereuse et est en permanence en train de comparer la valeur de sa vie face aux raisons de se battre. Or, bien qu'il y soit souvent contraint, l'*individu* est d'autant plus réticent à continuer de se battre s'il ne comprend pas les fondements de l'existence du conflit. Ce questionnement est logiquement un des thèmes de prédilection des films de guerre, et en particulier ceux sur celle du Viêt Nam.

L'*individu* revêt donc une importance primordiale dans les films américains et notamment ceux sur ce conflit du fait des particularités du cinéma et de cette guerre. Le *groupe* est une entité inhérente à la guerre et à l'armée. Pour toutes ces raisons et en tant que professionnel du son, notre réflexion nous mènent à la question suivante :

Comment le son, dans les films américains sur la guerre du Viêt Nam, représente-t-il l'individu, le groupe et leurs rapports ?

Pour répondre à cette question, notre travail se structure en deux parties : une partie théorique et une partie pratique.

Dans un premier temps, grâce à l'analyse d'un corpus de films, ce mémoire cherchera à décrypter la manière dont les films de notre corpus répondent à cette problématique. Nous découperons notre approche selon les différentes typologies de rapport entre l'*individu* et le *groupe*. Dans un second temps, nous nous attarderons sur cette problématique sous l'angle de la représentation de l'ennemi. Évidemment, chaque film étant une œuvre unique ayant ses propres caractéristiques, les idées décrites dans ce mémoire ne sont en aucun cas des règles ou des recettes que l'on peut appliquer de manière aveugle et systématique et nous nous attacherons à décrire en quoi ces différentes représentations s'imbriquent dans la

10. **CARMARANS, Christophe**, « Il y a quarante ans s'achevait la guerre du Vietnam », *Radio France Inter*, 29 avril 2015.

11. Nick Ut, photographe américain, remporta le prix Pulitzer grâce à sa photo de la jeune Phan Thi Kim Phúc prise en 1972, alors que l'enfant fuyait nue une zone bombardée au napalm. Elle devint un symbole de l'horreur de la guerre du Viêt Nam.

12. **CARMARANS, Christophe**, *op. cit.*

13. **JACQUET, Michel**, *Nuit américaine sur le Viêt-nam : le cinéma U.S. et la sale guerre*, Paris, Éditions Anovi, 2009, p. 63.

spécificité de chaque film. Dans un souci de cohérence et de délimitation du sujet, le corpus de films étudiés dans ce mémoire est uniquement composé de films américains mettant directement en scène la guerre du Viêt Nam. Les œuvres cinématographiques mentionnant ou évoquant cette guerre sans la montrer ne seront pas traitées. Les séquences décrivant l'entraînement des soldats américains avant de partir au Viêt Nam feront exception car elles sont un motif récurrent des films sur ce conflit. Il faut aussi préciser que, bien que ce mémoire s'attache à analyser principalement la partie sonore du corpus, on ne négligera pas de prendre en compte tous les autres aspects constitutifs d'un film. On pourra s'attarder sur la place de la musique dans la bande-son mais il ne sera pas question d'analyse musicale.

Dans un second temps, à partir des analyses et réflexions développées dans la première partie, nous tenterons de mettre en application notre travail théorique dans un travail de sonorisation d'une scène d'un film sur la guerre du Viêt Nam. Cet exercice se fera dans deux versions différentes. Nous confronterons ensuite le résultat à l'écoute critique d'un public pour confirmer ou infirmer l'effectivité des intentions et de certaines idées développées dans ce mémoire.

Première partie

Analyse du corpus

Chapitre 1

Rappel historique sur la guerre du Viêt Nam

Ce chapitre ne se veut en aucun cas une explication exhaustive du déroulement de la guerre du Viêt Nam et de ses causes mais bien un rappel du contexte historique dans lequel se déroulent les films de notre corpus d'étude et de points de repères utiles dont nous aurons besoin au cours de notre analyse.

En annexe, la frise chronologique de la figure 24 présente les événements marquants décrits dans ce mémoire.

1.1 Aperçu général

La guerre du Viêt Nam se déroula de 1955¹ à 1975. Elle opposa d'un côté la République démocratique du Viêt Nam (RDVN ou Nord-Viêt Nam), soutenue matériellement par l'URSS et la Chine, et le Front national de libération du Sud-Viêt Nam (FNL ou Viêt Cong²) et de l'autre la République du Viêt Nam (RVN ou Sud-Viêt Nam), soutenue par les États-Unis aidés de l'Australie, la Corée du Sud, la Thaïlande et les Philippines.

Le but énoncé par les Américains dans cette guerre est d'endiguer l'expansion du communisme en Asie du Sud-Est. En effet, l'indépendance récente de l'ancienne colonie française d'Indochine a été portée par les communistes de Hô Chi Minh qui sont donc considérés par une partie des Vietnamiens comme leurs libérateurs. Il est donc nécessaire de faire face à cet élan de sympathie qui risque de porter le leader de l'insurrection au pouvoir. Concrètement, cela veut dire que les États-Unis souhaitent défendre la République du Viêt Nam de l'insurrection du Front National de Libération.

1. La guerre n'ayant jamais été clairement déclarée, cette date peut porter à débat. Nous la choisissons car elle marque le début de l'intervention américaine au Sud-Viêt Nam tout en gardant à l'esprit que le tournant de 1963 à 1965 avec J.F. Kennedy et encore plus L. Johnson marque une étape décisive dans cette longue entrée en guerre.

2. Le terme Viêt Cong étant une dénomination péjorative utilisée par le Sud-Viêt Nam et les Américains pour désigner les « traîtres communistes », nous nous attacherons, dans ce mémoire, à lui préférer le sigle FNL.

Dès 1955, les États-Unis soutiennent le Sud-Viêt Nam en supervisant l'organisation et l'entraînement de l'armée de la RVN. L'intervention américaine s'intensifie en 1961 lorsque le président John F. Kennedy envoie 15 000 conseillers militaires pour soutenir le Sud-Viêt Nam. A partir de 1964, suite à l'incident du Golfe du Tonkin, les États-Unis interviennent au Nord en le bombardant. En 1965, des troupes sont massivement déployées au Sud. Un des moyens de stopper l'aide du Nord-Viêt Nam au FNL est de détruire la Piste Ho Chi Minh par laquelle le Nord fournit de l'aide matérielle aux combattants et tente d'infiltrer des cadres communistes³. Une autre des tactiques adoptées par les États-Unis est l'opération *Search and Destroy* – « Rechercher et Détruire » en français – qui vise à trouver et éliminer les membres du FNL se cachant parmi la population. En 1968, l'Offensive du Têt marque l'enlisement des États-Unis dans le conflit et stimule les dénonciations sur le sol américain⁴. Ces dernières s'intensifièrent encore en 1970 avec l'intrusion américaine au Cambodge dans le but de détruire les refuges du FNL⁵. Les Accords de paix de Paris du 27 janvier 1973 signent le retrait de l'armée américaine. La chute de Saïgon le 30 août 1975 marque la fin de la guerre et la création de la République socialiste du Viêt Nam qui réunit le Nord et le Sud.

La guerre du Viêt Nam s'inscrit dans le contexte de la guerre froide. Elle possède les caractéristiques particulières de ce conflit : les États-Unis et l'URSS s'affrontent sur un terrain tiers ; c'est une guerre à dimension idéologique – le communisme politique et économique contre la démocratie libérale capitaliste – et qui s'appuie sur une division interne des populations et des territoires.

Cependant, elle possède des caractéristiques qui lui sont propres, la rendent originale et en font une guerre particulière dans la mémoire des Américains.

Tout d'abord, ce conflit fut d'une cruauté inouïe dans la guerre froide, notamment à cause des atrocités commises par les Américains contre les soldats et les civils vietnamiens – tortures, victimes civiles dont femmes et enfants et emploi du napalm – et de l'enlisement des G.I.⁶, épuisés physiquement et moralement, qui vivent eux-mêmes des horreurs.

Deuxièmement, la guerre du Viêt Nam eut lieu durant une période où la presse américaine, par ses moyens énormes, constitue un contre-pouvoir – c'est d'ailleurs ce « quatrième » pouvoir qui permet de destituer Nixon à la même époque. Plus que la presse écrite ou les actualités cinématographiques ou radiophoniques, la télévision, de plus en plus répandue chez les Américains, donne à voir, au cœur des foyers, des images de la guerre et ses atrocités. Pour ces raisons et alors que dans les conflits précédents l'opinion publique et les médias montraient un certain patriotisme de soutien ou de façade, la guerre du Viêt Nam est fortement critiquée par une partie de l'opinion publique, notamment mobilisée

3. La destruction de cette piste est l'objectif avancé par l'officier américain avant d'envoyer le capitaine Dieter Dengler au Laos dans *Rescue Dawn* (2007) de Werner Herzog.

4. **VINCENT, Bernard** (dir.), *Histoire des États-Unis*, Paris, Flammarion, 1997, p. 279.

5. **PINCUS, Walter**, « Democrat Endorsed Cambodia Invasion : Nixon Papers Cite 1970 Conversation », *The Washington Post*, 24 juin 2009.

6. G.I. est un terme américain qui sert à désigner les soldats de l'armée des États-Unis.

par l'engagement de journalistes, de photographes, de reporters de guerre, d'intellectuels, d'artistes et de mouvements pacifistes ou de contre-culture – les hippies par exemple. On critique à la fois les horreurs subies par les soldats eux-mêmes et celles des victimes ennemies. La guerre du Viêt Nam constitue donc un tournant dans le traitement de la guerre par les médias, son impopularité dans l'opinion publique et les critiques désormais affichées. On entre ainsi dans une certaine modernité de ce point de vue, puisque ces phénomènes vont se reproduire jusqu'à aujourd'hui.

La guerre du Viêt Nam est aussi la première à utiliser les hélicoptères de manière aussi intense. En effet, le front de guerre étant étendu au pays entier, il était nécessaire pour les Américains de pouvoir transporter rapidement des troupes d'un endroit à un autre. Le transport hélicoptéré permettait une certaine efficacité de déploiement des soldats compte tenu du terrain, qui ne permettait pas l'utilisation d'avions. Les hélicoptères servaient aussi d'engins de combat. Cette caractéristique du conflit est particulièrement représentée dans les films de notre corpus puisqu'elle fait partie du quotidien des soldats américains.

La dernière particularité de la guerre du Viêt Nam est son aboutissement : l'échec – ce qui était assez rare à l'époque dans les guerres américaines. Les points mentionnés plus haut et le trouble comportemental de guerre et autre traumatisme d'après-guerre vécus par les soldats de retour au pays contribuent à entretenir une « mémoire » de guerre particulièrement vivace et négative, dont se sont emparés et s'emparent encore le cinéma et certains acteurs de la société américaine.

1.2 Points de repères utiles

En août 1964, durant l'**Incident du Golfe du Tonkin**, un destroyer américain est victime d'une attaque par des torpilleurs nord-vietnamiens. Cet incident permet au président Lyndon Johnson de faire adopter la résolution du Golfe de Tonkin au Congrès qui lui permet d'intervenir plus massivement au Viêt Nam. Le 30 novembre 2005, un rapport de la National Security Agency démontre que cet incident fut en partie inventé par le gouvernement américain.

L'opération **Rolling Thunder**, qui dura du 2 mars 1965 au 1^{er} novembre 1968, consista en un bombardement massif du Nord-Viêt Nam dans le but de remonter le moral des troupes de l'Armée de la République du Viêt Nam (Sud-Viêt Nam), de convaincre le Nord-Viêt Nam de cesser son soutien à l'insurrection communiste du FNL et de détruire les défenses aériennes et les transports nord-vietnamiens. Selon un rapport de la CIA⁷, ce fut l'une des opérations militaires les plus ambitieuses, coûteuses et inefficaces.

Le déploiement conséquent d'avions de bombardement par les États-Unis dans la guerre du Viêt Nam aura profondément marqué l'imagerie de cette guerre puisque de nombreuses

7. rapport de la CIA sur l'opération *Rolling Thunder* de novembre 1966 [en ligne]. Disponible sur : <https://www.cia.gov/library/readingroom/docs/DOC_0000407065.pdf> (consulté le 14.02.2019).

scènes, voire des films entiers comme *Le Vol de l'Intruder* (1991) de John Milius, mettent en scène le largage de bombes, et notamment de napalm, comme symbole de la supériorité matérielle autant que de l'absurdité destructrice de l'armée américaine.

Du 14 au 18 novembre 1965, la **Bataille de Ia Drang** est un des premiers affrontements opposant directement l'armée américaine aux soldats de l'armée régulière du Nord-Viêt Nam (l'APVN). Les soldats américains avaient pour mission de poursuivre les soldats de l'APVN fuyant vers Chu Pong à la suite de la levée du siège de Plei Mei dans le but de les dissuader de mener à nouveau une attaque sur ce camp. Cette bataille est l'objet du film *Nous étions soldats* (2002) de Randall Wallace.

Le 30 janvier 1968, l'**Offensive du Têt** signe un changement de stratégie dans la tactique nord-vietnamienne : il est décidé de passer de la guérilla à l'offensive générale. Alors que le cessez-le-feu annuel est signé pour la célébration du Nouvel An, le FNL et l'APVN attaquent par surprise les campements américains dans tout le pays pendant qu'une diversion est organisée à la frontière entre les deux parties du pays. Les soldats communistes agissent dans plus de cent villes, ce qui fait de cette opération la plus grande à ce moment de la guerre⁸. Le but annoncé est d'appeler à un soulèvement de la population sud-vietnamienne face au régime impopulaire de Nguyen Van Thiêu, le président du Sud-Viêt Nam. Malgré un échec sur le plan militaire pour les assaillants, l'opération est une réussite sur le plan psychologique : elle remet fortement en cause les espoirs de victoire américaine. Le général Tran Do, commandant de l'APVN, déclara par la suite :

« En toute honnêteté, nous n'avons pas accompli notre principal objectif, qui était de provoquer des soulèvements à travers le sud. Cependant, nous avons infligé de lourdes pertes aux Américains et à leurs pantins, et ceci était un gros gain pour nous. De même que l'impact aux États-Unis, cela n'avait pas été notre intention mais il se trouva que ce fut un résultat heureux. »⁹

En effet, fin mars, l'opinion publique américaine évolue : le pourcentage d'Américains confiant dans la politique militaire conduite dans le sud-est asiatique passe de 74 % à 54 %¹⁰. Au Viêt Nam, l'armée insurrectionnelle occupera les faubourgs de Saïgon et la Citadelle de Hué pendant plus d'un mois. La tentative de reprendre ces quartiers par les Américains est le contexte de la deuxième partie de *Full Metal Jacket* (1987) de Stanley Kubrick. L'engagé Joker, un des personnages principaux du film, est d'ailleurs témoin du soir de l'Offensive du Têt lorsque des soldats communistes attaquent son campement. Les phases II et III de cette action d'offensive globale qui eurent lieu la même année se soldèrent

8. **DOUGAN, Clark & WEISS, Stephen**, *Nineteen Sixty-Eight*, Boston, Boston Publishing Company, 1983, p. 8.

9. **KARNOW, Stanley**, *Vietnam : A History*, New York, Penguin, 1991, p. 536.

10. **BRAESTRUP, Peter**, *Big Story : How the American Press and Television Reported and Interpreted the Crisis of Tet in Vietnam and Washington*, New Haven CT, Yale University Press, 1983, p. 687.

par le même échec militaire et n'eurent pas un retentissement comparable à la première phase.

La **Bataille de Hamburger Hill** eu lieu du 10 au 20 mai 1969. Elle avait pour but de conquérir une importante position fortifiée nord-vietnamienne dans la vallée de A Shau. Les Américains n'y parvinrent qu'après onze assauts successifs. Cette bataille fut largement décriée puisque le 5 juin de la même année, et ce malgré les nombreuses pertes humaines et matérielles nécessaires pour la conquérir, la colline fut abandonnée. La conquête de cette colline est l'objet principal du film *Hamburger Hill* (1987) de John Irvin où l'on sent poindre, à travers la description de cette bataille, une représentation frappante de l'absurdité de ce conflit.

Le 30 avril 1975, la **Chute de Saïgon**, ou Libération de Saïgon pour les Nord-Vietnamiens, marque la fin de la guerre du Viêt Nam et le début de la réunification du pays sous l'égide communiste. L'opération *Frequent Wind* est mise en place par les États-Unis et vise à évacuer leurs ressortissants ainsi que certains Vietnamiens au moment de l'arrivée des communistes à Saïgon. Les Marines évacuèrent notamment des membres importants du gouvernement sud-vietnamien. A la fin de *Voyage au bout de l'enfer* (1978) de Michael Cimino, le personnage principal, Mike Vronsky, retourne chercher son ami au Viêt Nam durant cette opération.

Chapitre 2

L'individu face au groupe

Comme nous l'avons vu en introduction, l'*individu* et le *groupe* peuvent être considérés comme deux notions antagonistes. Les deux entités existent dans un rapport conflictuel, chacune se définissant dans son opposition à l'autre. Dans le cas des films de guerre, cette opposition s'incarne notamment dans le rapport hiérarchique entre l'*individu* supérieur et le *groupe uniforme* de soldats.

2.1 La hiérarchie militaire

Faire du son au cinéma consiste en grande partie à hiérarchiser des sources. En effet, la grande multiplicité de celles-ci oblige tout chef opérateur du son, monteur son ou mixeur à choisir quel élément prévaudra sur quel autre. Cette organisation peut se faire suivant les différentes caractéristiques du son : le niveau, le timbre¹, la composition fréquentielle², le niveau de réverbération³, la spatialisation dans l'espace multicanal⁴ et l'organisation temporelle du montage. Par analogie, ce travail, qui est avant tout un classement hiérarchique, se prête particulièrement bien à la représentation de l'organisation militaire.

De nombreux films sur la guerre du Viêt Nam montrent l'entraînement des soldats américains avant de partir au front. Ces scènes sont d'ailleurs devenues un des clichés du genre au fil des années. Une partie non négligeable de cet entraînement consiste à apprendre la discipline et à respecter la hiérarchie. La relation entre la section et le sergent-instructeur est un des principaux enjeux de ces scènes. Cinq films de notre corpus commencent par

1. Le timbre est une qualité particulière du son, indépendante de sa hauteur ou de son intensité mais spécifique de l'instrument, de la voix qui l'émet. On différencie par exemple une clarinette d'une guitare grâce à leur timbre.

2. L'ensemble des fréquences composant un son forment sa composition fréquentielle. Elles peuvent avoir un niveau et une évolution temporelle propre à chacune.

3. La réverbération est la réponse acoustique d'un endroit à un stimuli sonore. Elle est caractérisée par de nombreux paramètres tels que le temps de réverbération, l'absorption des parois, la disposition des murs et la taille de pièce. Certaines réverbérations sont aisément reconnaissables comme par exemple celle d'une église ou celle d'une salle de bain.

4. La spatialisation dans l'espace multicanal consiste à définir la provenance du son. Pour cela, on utilise un outil qui s'appelle le réglage panoramique et qui définit quelle quantité de son on envoie dans quelle enceinte.

l'entraînement de nouvelles recrues : *Les Bérets Verts* (1968), *Basic Training* (1971), *The Boys in Company C* (1978), *Full Metal Jacket* (1987) et *Nous étions soldats* (2002).

Les Bérets Verts (1968) de John Wayne et Ray Kellogg est un film de fiction américain réalisé pendant la guerre du Viêt Nam dans le but de promouvoir et justifier celle-ci auprès de l'opinion publique. Le film débute sur une conférence de presse où deux soldats font face à des journalistes sceptiques. On nous montre ensuite l'entraînement des Bérets Verts au camp John F. Kennedy. La majeure partie du film est consacrée à une bataille fictive pour le maintien d'un camp fortifié au milieu de la jungle entre des soldats américains et des membres du FNL. La dernière partie nous raconte l'enlèvement par le colonel Kirby, interprété par John Wayne, d'un général vietnamien supposément dirigeant de l'insurrection communiste.

Avec *Les Bérets Verts*, *Basic Training* (1971) de Frederick Wiseman est le seul film américain sur la guerre du Viêt Nam réalisé pendant celle-ci. Ce documentaire montre l'entraînement des soldats américains du 16^e bataillon des Marines en 1970 à Fort Knox au Kentucky avant de partir pour le front. On voit le quotidien des nouvelles recrues que l'on suit de leur arrivée à leur départ.

The Boys in Company C (1978) est un film américano-hongkongais de Sidney J. Furie. Il raconte l'histoire de cinq jeunes américains forcés de s'engager dans la guerre. Ils intègrent à contre-cœur la section 163 des Marines composée exclusivement de nouvelles recrues. La première partie du film montre leur entraînement dans le camp militaire de San Diego en Californie tandis que la seconde raconte leur séjour chaotique au Viêt Nam.

De la même manière, *Full Metal Jacket* (1987) de Stanley Kubrick se divise en deux parties. La première partie du film met en scène l'entraînement de futurs Marines au camp de Pellis Island. Durant cette formation, l'engagé Gomer Pyle⁵, un jeune homme maladroit et obèse, est victime de pressions et de harcèlements par le sergent-instructeur Hartman qui monte les autres soldats contre lui. L'engagé Joker⁶ tente de lui venir en aide, en vain. Devenu fou suite à ces événements, Gomer Pyle décide d'assassiner Hartman avant de se suicider. La seconde moitié du film met en scène le séjour de Joker au Viêt Nam. On suit son parcours de reporter de guerre depuis l'Offensive du Têt jusqu'à la reconquête des quartiers occupés de Saïgon.

Nous étions soldats (2002) de Randall Wallace raconte l'histoire vraie de la bataille de Ia Drang durant laquelle des soldats américains affrontèrent ceux de l'armée régulière du Nord-Viêt Nam. Le but du film est annoncé dès le début : rendre hommage aux soldats américains – et, de manière anecdotique, aux soldats nord-vietnamiens – disparus durant la guerre. Le film raconte l'entraînement des nouvelles recrues sous la direction du lieutenant-

5. « Gomer Pyle » est un personnage secondaire de la série télévisée *The Andy Griffith Show*. Gomer Pyle est un engagé particulièrement maladroit sur lequel s'acharne le sergent-instructeur Vince Carter, tout comme Hartman s'acharne sur Lawrence. Cette série étant peu connue en France, le personnage a été surnommé « Grosse Baleine » dans la version française.

6. « Guignol » en version française.

colonel Hal Moore, interprété par Mel Gibson puis décrit minutieusement le déroulé de la bataille jusqu'à son aboutissement.

En observant la manière dont ces cinq films représentent l'entraînement des soldats, on constate que certaines scènes reviennent systématiquement : l'arrivée des nouvelles recrues au camp, la rencontre avec le sergent-instructeur, la tonte des cheveux, la confrontation entre soldats et supérieurs, l'entraînement à la course d'obstacle, la course à pied et l'apprentissage de la marche au pas. À travers toutes ces scènes, on observe deux motifs sonores récurrents : le jeu de questions/réponses entre le sergent-instructeur et les soldats et la manière de bruite le *groupe* comme une entité insécable.

Le jeu de questions/réponses entre le sergent-instructeur et les soldats apparaît notamment dans les scènes de course à pied. Les soldats doivent courir parfaitement en rythme, entraînés par leur supérieur. Le sergent-instructeur dicte le rythme de la marche à suivre en criant : « Gauche ! Droite ! Gauche ! Droite ! »⁷. Il utilise aussi des chansons qu'il scande. S'ensuit alors un jeu de chant/contre-chant entre lui et les soldats : ces derniers répétant la phrase chantée par leur chef. Ce genre de scène représente de manière particulièrement pertinente l'opposition entre les deux entités que sont la section d'un côté et le sergent-instructeur de l'autre.

Dans *Full Metal Jacket*, lorsque les G.I. doivent chanter en courant, la voix de Hartman, leur instructeur, est au même niveau, voire parfois plus forte, que celle de tous les autres soldats réunis. Ces scènes sont souvent filmées de face avec d'un côté de l'image les soldats et de l'autre le sergent-instructeur. Ces plans suivent un découpage parfaitement symétrique. Ce rapport visuel et sonore entre l'*individu* et le *groupe* cristallise le rapport de force entre ces deux entités : le sergent Hartman, seul, a représentativement autant de poids que ses soldats. La rapport de niveau entre les voix caractérise la relation de supériorité hiérarchique entre l'*individu* et le *groupe*.

Par opposition, les soldats en tant que *groupe uniforme* sont notamment caractérisés par la manière dont ils sont bruités. En effet, le synchronisme entre les soldats étant un des critères d'évaluation de la discipline militaire, la manière de sonoriser les actions effectuées par les nouvelles recrues durant les entraînements est particulièrement importante. Les futurs G.I. se déplacent de manière parfaitement synchrone donc les sons de leur pas le sont aussi. De cette manière, leurs bruitages se confondent et se mélangent pour former un tout homogène. On ne perçoit plus des pas individuels mais un « pas de *groupe* ». On peut faire la même observation concernant le traitement des voix des soldats en train de chanter. On ne perçoit plus des voix disparates mais un véritable chœur. Étant donné que ces scènes sont souvent filmées en plan large, les soldats n'ont pas de caractéristiques visuelles suffisamment perceptibles sur lesquelles on pourrait s'appuyer pour les différencier. L'*individu* disparaît au profit du *groupe*. Il n'a plus ni caractéristiques sonores, ni caractéristiques visuelles particulières qui permettent de l'identifier. A travers le travail autour des voix, des bruitages

7. traduit de l'anglais : « Left ! Right ! Left ! Right ! ».

et de la composition de plans, S. Kubrick caractérise le rapport hiérarchique et l'opposition entre l'*individu*-supérieur et le *groupe uniforme* de soldats.

Au moment du coucher des soldats, véritable rituel quotidien, les G.I. doivent réciter une prière, fusil à la main. Dans cette scène, on retrouve cette manière de représenter l'opposition entre le supérieur hiérarchique et la section. L'instructeur leur donne la phrase. Les soldats la répètent tous ensemble. Parfaitement synchrones, ils agissent et récitent les mots comme de véritables machines. Avant de tourner la scène, S. Kubrick, dans un souci de perfectionnisme, a fait enregistrer la voix de Joker récitant la prière à l'aide d'un métronome. Tous les autres comédiens, grâce à une oreillette, se synchronisaient sur cette référence⁸. Cette nécessité de synchronisme rigoureusement parfait dénote une réelle volonté de donner à entendre une voix de *groupe*. Il faut cependant remarquer que le découpage et le mixage compensent légèrement cette représentation. On voit des plans serrés sur certains personnages associés à une mise en avant de leurs voix par rapport à celles des autres. De cette manière, S. Kubrick n'oublie pas de mettre l'accent sur les personnages principaux de son histoire tout en représentant le *groupe* comme une entité insécable.

Dans *The Boys in Company C*, on assiste aussi au rituel du coucher. Tout comme dans *Full Metal Jacket*, les soldats, debout, récitent par cœur et à l'unisson leur prière quotidienne. Alors que certains soldats sont au premier plan et devraient être mis en avant dans le mixage, toutes les voix sont traitées de manière équivalente : elles sont mixées au même niveau, sans différences acoustiques. Le plan est construit de manière symétrique : le sergent-instructeur est au centre de l'image et de chaque côté les soldats sont parfaitement alignés selon des lignes rigoureusement exactes. On retrouve cette opposition entre la voix seule du chef et celle du *groupe* de soldats. Le sergent-instructeur est au fond de l'image donc on entend sa voix légèrement réverbérée, moins forte et plus douce que celles des soldats hurlants. D'une certaine manière, cette façon plus réaliste de traiter sa voix lui donne une importance hiérarchique : il n'a pas besoin de hurler ou de dominer les soldats par le son puisqu'il le fait déjà par l'ascendant psychologique et le grade que lui confère l'armée. Le plan se conclut d'ailleurs sur lui, seul et debout au milieu de la pièce tandis que les soldats sont couchés dans leur lit, invisibles.

Tout au long de la première partie du film, le travail de synchronisme des voix et des bruitages vient illustrer la progression des recrues au cours de leur formation. Lorsqu'ils arrivent au camp, ils sont surpris par l'irruption d'un militaire dans le bus. On retrouve le motif de questions/réponses entre le gradé et les nouveaux arrivants. Ces derniers, encore peu habitués à cette exercice, ne répondent pas parfaitement ensemble. Le mixage met d'ailleurs en avant certaines voix, certains timbres différents des autres. Lors de la première scène où on les voit marcher au pas, on constate rapidement qu'ils ne sont pas non plus rompus à ce genre d'exercice : on entend leurs pas désynchronisés, leur posture laisse à désirer et leur arrêt final est approximatif. Par comparaison et juste avant cette scène,

8. MODINE, Matthew, *Full Metal Jacket Diary*, New York, Rugged Land, 2005, p. 199.

on nous montre une autre section dont les bruitages sont parfaitement synchronisés. La différence de progression entre section s'exprime aussi à travers les costumes : les recrues portent d'abord de banals T-shirts blancs, puis des tenues vertes et enfin de belles tenues beiges. On constate l'évolution de la section dont font partie nos cinq personnages par l'évolution de leurs bruitages qui tendent petit à petit à ressembler à ceux de la section verte à mesure que leur tenue évolue. Dans la dernière partie de leur entraînement, alors que la voix off annonce leur progression, on constate qu'ils deviennent synchrones. Lors d'une scène où ils manipulent des armes et bien qu'à l'image on puisse observer de légères différences entre eux, les bruitages sont parfaitement synchronisés. Comme dans *Full Metal Jacket*, de nombreux plans sont divisés en deux par leur centre : d'un côté les soldats qui portent tous la même tenue verte, de l'autre, le sergent-instructeur, habillé en beige. On remarque d'ailleurs que plus les nouvelles recrues progressent et plus leur tenue ressemble à celle de leur instructeur. On retrouve aussi l'opposition sonore entre la voix du supérieur et celle des soldats. Il est intéressant de remarquer que le motif de questions/réponses permet de mesurer l'évolution du grade de Tyrone Washington. Simple recrue au même titre que les autres, Tyrone va rapidement gagner la confiance de ses instructeurs au fur et à mesure de sa formation et finalement devenir le chef de sa section. Alors qu'au début c'est le sergent-instructeur qui donne le rythme et scande les chansons, c'est progressivement au tour de Tyrone d'endosser ce rôle. Ce passage de relais sonore entre les deux personnages illustrent l'évolution de Tyrone dans la hiérarchie militaire. Ce dernier continuera même de pratiquer cette exercice avec ses soldats quand ils seront au Viêt Nam.

L'armée cherche à gommer les différences physiques entre les soldats. La tonte des cheveux des nouveaux arrivants est à la fois une manière de lisser ces différences et un passage rituel pour chaque nouvelle recrue. Dans *The Boys in Company C*, S. J. Fury choisit d'utiliser le son pour illustrer cette séquence. On ne nous montre pas les soldats en train de se faire tondre : on les voit rentrer dans la salle, on entend le son des tondeuses électriques puis on voit le résultat. Ce dispositif permet deux choses : il permet d'accélérer artificiellement la scène et d'observer les réactions des soldats découvrant ce qui va bientôt leur arriver. Les cinq premiers appelés sont tondus à une vitesse irréaliste mais on l'accepte car on ne le voit pas. On comprend l'idée grâce au son et cela suffit. Puisque la scène est évoquée sans être montrée, on peut profiter de ce temps pour filmer les visages des soldats qui assistent, impuissant, à la transformation de leurs camarades, sachant pertinemment que c'est ce qu'il va leur arriver ensuite. On découvre leur horreur devant cette scène. La manière dont est traitée cette scène fait référence à un traitement industriel des soldats qui tend à augmenter la désindividualisation en plus de l'uniformisation physique.

C'est d'ailleurs dans *Les Bérets Verts* que l'on perçoit le plus cette déshumanisation des soldats. Au début du film, alors que le colonel Kirby sort d'un briefing sur la situation au Viêt Nam, il tombe sur des soldats en train de courir. Plusieurs sections de soldats, tous torsos nus, chantent à plein poumons. On entend plusieurs chants en même temps, tous différents. Kirby s'adresse au premier *groupe* qui passe à côté de lui en demandant

aux soldats qui ils sont. À peine a-t-il fini sa phrase qu'ils lui répondent immédiatement d'une seule et même voix énergique. Lorsque le second *groupe* approche, le colonel demande aux recrues jusqu'où ils seront capables d'aller. De la même manière, les soldats répondent instantanément en parfaite synchronisation. La voix du colonel est aussi forte et beaucoup plus proche que celle des soldats. La relation hiérarchique est clairement établie. Kirby est au premier plan alors que les soldats sont à l'arrière. Ils sont tous identiques, portent la même tenue et ne peuvent être différenciés sinon par leur couleur de peau. Alors qu'il y a clairement une dimension critique envers l'abrutissement provoqué par l'armée américaine dans *Full Metal Jacket* ou *The Boys in Company C*, John Wayne et Ray Kellogg, dans *Les Béréts Verts*, tentent de nous convaincre de manière peu subtile de la force, de l'efficacité, de l'engagement et de l'harmonie régnant au sein de ce corps armé autant que de la nécessité de s'engager dans la guerre en montrant des soldats que l'on perçoit plus comme des machines, des membres d'un corps que de véritables *individus*.

Dans *Basic Training*, on observe que si le bruitage de soldats au pas de course permet de ressentir le *groupe uniforme*, il permet aussi de le représenter comme une somme d'*individus*. Le film ayant pour thème principal l'entraînement des G.I., de nombreuses scènes montrent les soldats s'entraîner à marcher au pas. Certains soldats ne sont pas parfaitement en rythme avec les autres. On commence alors à percevoir que l'on n'a pas affaire à une seule entité mais plusieurs. C'est notamment le cas lors de la deuxième scène qui montre ce genre d'exercice. Les soldats sont parfaitement synchronisés mais lorsqu'ils arrivent au bout de la ligne et effectuent leur demi-tour, certains ne repartent pas au même rythme que les autres. Il peut être difficile de discerner la synchronisation des soldats entre eux grâce à la vue. On l'évalue surtout grâce au son. L'armée cherchant à gommer toute aspérité, la désynchronisation est tout de suite réprimée. Au fur et à mesure du film, on observe cette disparition de l'*individu* au profit du *groupe*. Lors de la séquence d'entraînement final, les soldats font semblant de faire la guerre. Le film ne montre alors plus que des parties de corps humains – des mains, des pieds – ou des silhouettes – les soldats sont soit vêtus d'une tenue de camouflage verte et maquillés soit cachés sous un masque et un foulard. Au son, les bruitages disparaissent pour laisser place à l'évocation de ce qu'attendent ces jeunes soldats. Tandis qu'ils parcourent la forêt à la recherche de leurs ennemis, on entend des ambiances de jungle et des sons d'hélicoptères qui nous évoquent le Viêt Nam.

Basic Training montrant des soldats faisant leurs classes, le film est surtout composé de scènes de cours, de discours, de briefings, d'entretiens et d'explications. Ce sont donc les sergents-instructeurs qui ont majoritairement la parole. Leurs voix sont les principaux éléments de la bande-son du film. Elles sont omniprésentes. Alors que les plans visuels changent, elles restent sur le même plan sonore. La différence entre sergents-instructeurs et soldats est flagrante : les voix des premiers sont celles qui sont les plus proches et ils ont souvent droit à des gros plans tandis que les seconds sont filmés en plan large et leurs voix sont lointaines⁹. Lors d'une scène de présentation du M-16, la voix du sergent-instructeur

9. Le lien entre plan visuel et sonore est lié au fait que ce film est un documentaire : le point d'écoute

est proche tandis que celle du soldat qui pose des questions est perdue dans la réverbération. Plus tard dans le film, lorsque l'entraînement touche à sa fin, on voit les soldats pratiquer à nouveau la marche au pas. L'image montre exclusivement les soldats en plan large et le seul son qu'on entend est la voix proche de leur instructeur.

La question de la voix des supérieurs hiérarchiques ne peut être traitée sans parler de timbre. En effet, étant amenés à crier la plupart du temps, les sergents-instructeurs possèdent un timbre de voix particulier. Lors du premier briefing, la voix du sergent a une sonorité particulière due au fait qu'il doit parler particulièrement fort. Cela influe aussi sur les intonations de ses phrases. On observe aussi une opposition entre les soldats et leurs supérieurs hiérarchiques, notamment dans les scènes d'entretiens. Les premiers parlent doucement avec des voix timides tandis que les seconds énoncent clairement ce qu'ils ont à dire avec une voix pleine d'assurance. C'est flagrant dans la scène de discussion entre le soldat suicidaire et l'aumônier.

Dans *The Boys in Company C*, lorsque le sergent-instructeur interprété par R. Lee Ermey s'avance pour la première fois, on se rend compte qu'il a un timbre de voix particulièrement cassé qui évoque le fait qu'il doit sans doute crier en permanence. On observe que les sergents-instructeurs cherchent à ce que les soldats hurlent aussi. Ils sont acceptés s'ils prennent le même timbre de voix que leurs supérieurs. Lors du premier briefing, le personnage surnommé Jésus n'est approuvé par le sergent que lorsqu'il se met à hurler et qu'il prend la même voix que lui. Par ailleurs, les voix des instructeurs sont omniprésentes dans le paysage sonore du film. Dans de nombreuses séquences, on entend en fond sonore ces voix qui hurlent des instructions en arrière-plan. Elles servent littéralement d'ambiance sonore du camp.

Dans *Full Metal Jacket*, l'opposition entre Hartman et Gomer Pyle est représentée par leurs différences de timbres. La voix de R. Lee Ermey est particulière : elle est très éraillée, sans doute à force de crier, et il parle rarement à un niveau normal. À l'opposé, celle de Gomer Pyle est douce et aigüe. Il ne hausse jamais la voix. À une plus grande échelle, Hartman incite les soldats à hurler en répondant, notamment dans la première scène. Il semblerait qu'il cherche à ce qu'ils aient le même timbre que lui, trahissant une motivation et une force de caractère que Hartman souhaite que ses soldats acquièrent.

En plus du timbre, la voix du sergent-instructeur Hartman est un des éléments sonores principaux de la première partie du film qui met en scène l'entraînement des G.I.. Elle représente sa supériorité hiérarchique et psychologique par la manière dont elle est traitée. Elle est tonitruante et occupe une grande place de la bande-son. À la fois par son contenu, son étallement temporel, son timbre et son volume sonore relatif aux autres éléments, la voix d'Hartman domine cette première partie. Elle donne à Hartman un statut particulier. En contrepoint des représentations visuelles et de la place dans le scénario de Gomer Pyle et Joker qui font d'eux les personnages principaux du film, la voix de Hartman fait de lui le personnage sonore principal de cette première partie.

dépend du point de vue de la caméra.

Le même traitement de faveur est accordé au lieutenant-colonel Moore dans *Nous étions soldats*. Dans une scène où il prie au milieu du champ de bataille, bien qu'il chuchote quasiment, on entend distinctement sa voix alors que la guerre fait rage autour de lui. Le film met particulièrement l'accent sur lui au détriment des autres soldats. Tandis que la voix du colonel est un des éléments sonores que l'on entend le plus, les soldats parlent très peu. Il n'y a pas, durant l'entraînement des G.I. sur le sol américain, de scènes de questions/réponses entre les soldats et le lieutenant-colonel. On retrouve ce même plan qui montre les soldats courir, guidés par Moore. On retrouve les mêmes caractéristiques que dans les scènes que nous avons évoquées précédemment. Le plan est filmé de face et il est découpé en deux : d'un côté les soldats, de l'autre, de manière symétrique, le lieutenant-colonel. Cependant, à la différence des autres films, il n'y a que Moore qui parle et les soldats ne sont pas filmés en entier – on ne voit même pas le visage de certains. Il n'y a pas de rapport sonore particulier entre la voix de Moore et celle de ses soldats puisque ce rapport est quasiment inexistant. On retrouve cette différence de traitement au niveau de l'image. En dehors de quelques séquences, les soldats sont rarement mis à l'honneur. Ils sont loin ou de dos et on a peu de gros plans sur eux, contrairement à Moore qui est régulièrement magnifié : il est debout au centre de l'image qui le met en valeur. Cette disparité représentative entre lui et ses soldats gêne cette volonté affichée de nous émouvoir sur le sort des jeunes américains tués au Viêt Nam. Le film montrant principalement le personnage de Mel Gibson, sorte de super-héros américain peu crédible, il échoue à susciter de l'empathie pour ces soldats peu représentés. Le son renseigne moins sur la relation hiérarchique entre Moore et ses soldats que sur l'importance narrative de ce personnage.

Alors que *Basic Training* se contente de montrer les méthodes d'entraînement de l'armée, on sent poindre dans *The Boys in Company C* une représentation parodique de la hiérarchie militaire et du conflit vietnamien que Stanley Kubrick réempruntera dans *Full Metal Jacket* pour en faire une satire de l'armée et de la guerre. *Les Bérets Verts*, comme *Nous étions soldats*, s'intéresse plutôt à redorer le blason des soldats américains. Bien que ces cinq films partagent des points de vue et des intentions différentes, on observe que la relation hiérarchique est représentée par l'opposition entre l'*individu* et le *groupe*. Au son, cette confrontation s'incarne dans le rapport entre la voix de l'*individu*, qui le représente par ses caractéristiques particulières, et les bruitages du *groupe*, qui forment un tout uniforme, une entité unique. Ces derniers illustrent la qualité de la section, sa progression au cours du temps.

Étant un élément fort d'individuation, la voix est un élément primordial dans le cadre de notre recherche. Elle permet, par ses caractéristiques, de reconnaître un *individu* en particulier. Du fait qu'elle lui soit propre, elle se donne une valeur d'identification qu'aucun autre élément sonore ne possède : elle représente un personnage de manière quasiment univoque qu'il soit représenté par l'image ou non. Au-delà de ses fonctions de véhicule du

langage, la voix est une très bonne représentation de l'*individu*, en ce qu'il est une entité unique et est particulièrement utile pour représenter le supérieur hiérarchique.

Comme défini dans l'avant-propos, les bruitages sont les sons qui sont propres au(x) personnage(s). Ils sont directement rattachés à l'*individu* ; ce sont des sons qui lui appartiennent, le représentent et constituent son individualité sonore. La présence ou l'absence des bruitages d'un *individu* influent sur la manière dont il est perçu lorsqu'il est à l'image. Les objets et personnes, immenses sur un écran de projection, semblent irréels s'ils ne font pas de bruit. Pour pallier à ce manque qui se fait sentir, un bruiteur vient sonoriser chacun de leurs mouvements. Ils pourraient, tout comme la voix, représenter l'*individu* même lorsqu'il est absent de l'image. Cependant, ils permettent rarement d'identifier, avec certitude et seulement grâce à eux, un personnage. On associe des bruitages à quelqu'un soit parce qu'il est représenté par l'image simultanément, soit parce qu'il était dans le plan précédent et que ses bruitages, aisément identifiables, continuent sur les plans suivants soit parce qu'ils sont suffisamment particuliers et uniques pour qu'ils lui soient associés sans équivoque. Cette difficulté de joindre un personnage à ses bruitages tend à confondre les soldats en un tout uniforme. Lorsque les sons ne sont plus propres à un *individu*, qu'ils sont tous identiques pour toute la section, on ne perçoit plus les soldats séparément mais en une seule entité. Curieusement, les bruitages servent donc majoritairement à représenter le *groupe* en tant qu'unité opposé à l'*individu*.

Comme nous l'avons vu, cette opposition est liée à l'entraînement militaire. Les instructeurs sont seuls face à des soldats qu'ils doivent transformer en une unité soudée, une somme de soldats indissociables. Ce n'est pas un hasard si le vocabulaire militaire emploie le terme de « corps d'armée ». Le corps n'a pas volonté à être séparé.

« J'ai huit semaines pour vous entraîner, pour vous apprendre à penser, à agir comme si vous n'étiez qu'un. Je dois faire que vous dépendiez les uns des autres. Je dois vous aider à devenir une unité de Marines combattifs. »

Un instructeur à sa section, *The Boys in Company C*¹⁰

De plus, il faut finalement signaler que le but de l'entraînement militaire n'est pas que de rendre chaque soldat plus fort, de lui permettre de tuer son ennemi et de survivre plus longtemps. Il s'agit aussi d'apprendre à respecter la hiérarchie militaire – qui s'incarne dans l'opposition entre le supérieur et les soldats – et de dissoudre l'*individu* dans le *groupe*.

« Je crains que tu ne découvres que l'armée n'est pas composée d'un seul homme, mais de millions d'individus qui doivent tous être identiques. »

Le sergent-chef du camp à un soldat, *Basic Training*¹¹

10. **FURIE, J. Sidney**, *The Boys in Company C*, 1978, traduit de l'anglais : « I've got eight weeks to train you, to think, to act, to be one. I'll have to make you depend on each other. I have to make you a fighting Marines unit. »

11. **WISEMAN, Frederik**, *Basic Training*, 1971, traduit de l'anglais : « I'm afraid that you find the army is not just one man. It's million of people and they have to look the same. »

2.2 L'influence de la voix *diffusée* sur le *groupe*

La voix passant par le biais d'un médium de diffusion sonore, qu'on appellera voix *diffusée*, possède un statut particulier dans la représentation de l'*individu*. Dans le cas des films de notre corpus, la voix *diffusée* provient de deux sources différentes : la diffusion radiophonique et l'enregistrement sur cassette. Dans le premier cas, elle permet à l'*individu* de s'adresser à un grand nombre de personnes. Dans le second, elle est la trace indubitable de celui-ci et crée, par la sensation de proximité sonore, un lien intime entre l'*individu* et celui ou ceux qui l'écoutent.

Dans la guerre moderne, la communication est un élément essentiel. La radio sert notamment de lien entre les soldats sur le terrain et la hiérarchie à l'arrière. À cause de cela, la voix *diffusée* radiophonique est souvent celle qui dicte la marche à suivre et ordonne d'envoyer les soldats au combat. D'une certaine manière, elle a un pouvoir de vie ou de mort sur le *groupe*. En plus de son apport tactique non-négligeable, elle est à la fois un outil de communication interne, de divertissement et de propagande. Les Nord-vietnamiens, tout comme les Américains, utilisaient la radio et son pouvoir de diffusion pour influencer sur le conflit. Chez les Américains, la radio officielle est contrôlée par l'armée. Du côté nord-vietnamien, la voix d'Hanoï Hannah exhorte, en anglais, les soldats américains à éviter le combat et à rentrer chez eux. Il est d'ailleurs fait mention d'elle dans plusieurs des films de notre corpus¹².

La radio de divertissement et de propagande

Good Morning, Viet-nam (1988) est un film de Barry Levinson qui met en scène l'histoire d'Adrian Cronauer, présentateur de radio interprété par Robin Williams, durant son séjour au Viêt Nam. Cronauer travaille pour la radio officielle de l'armée américaine et s'occupe de passer de la musique et de diffuser les nouvelles du jour aux soldats du front. Provocateur mais très populaire auprès des soldats, il s'attire les foudres de sa hiérarchie au fur et à mesure de ses émissions à cause de son ton insolent. En parallèle, il tombe amoureux d'une jeune Vietnamiennne et tente de créer des liens avec la population locale pour se rapprocher d'elle.

Le film montre toute la portée de la voix de Cronauer. Pour chaque émission qu'il fait, on voit que sa voix est diffusée aux quatre coins du pays aussi bien au front qu'à l'arrière dans les villes. Sa voix se superpose à des plans de camps militaire, de scènes de la vie quotidienne des soldats et on l'entend même au sein du bâtiment de la radio. Elle fait littéralement partie du paysage sonore du Viêt Nam pour les Américains. On voit parfois par quel biais elle est diffusée : hauts-parleurs du camp ou petit poste radio. Elle est parfois traitée en accord avec ces plans – réverbération, dégradation du signal – ou parfois comme

12. Lors d'une scène de pause entre deux assauts, les soldats d'*Hamburger Hill* écoutent en cachette l'émission d'Hanoï Hannah sur leur poste de radio. Dans *Good Morning, Viet-nam*, Adrian Cronauer se livre plusieurs fois à l'imitation de la présentatrice nord-vietnamienne.

si nous écoutions directement le microphone – sensation de proximité, bonne qualité du signal. La voix de Cronauer est invasive, elle s’insinue partout dans le quotidien du pays. Elle est même présente lorsque l’on entend le président Nixon s’adresser à ses concitoyens. La puissance de sa voix et de l’importance qu’elle peut avoir dans la perception du conflit s’incarne dans la scène où il révèle en direct une information qu’il avait interdiction de divulguer. En effet, les nouvelles du jour passent d’abord par un bureau de censure avant de pouvoir être mises à l’ordre du jour de l’émission. Alors qu’il vient de survivre à un attentat, Cronauer ne peut pas se résoudre à garder cette information pour lui. Il s’enferme dans le studio et commence à parler de l’évènement dans son émission. Son supérieur, à l’extérieur de la pièce, tente de l’en empêcher. Le montage du film alterne entre des plans sur Cronauer à l’intérieur du studio et des plans sur son supérieur qui se démène à l’extérieur pour stopper la diffusion. La voix de Cronauer est *acoustiquée* à chaque plan : lorsqu’on est dans le studio avec lui, elle est proche et, lorsqu’on est à l’extérieur, on l’entend réverbérée et passant à travers un haut-parleur. Le plan sonore correspond systématiquement au plan visuel dans le but de mettre en exergue le fait que cette information est diffusée partout.

La radio, par ailleurs, est omniprésente dans le quotidien de Cronauer. On l’entend souvent en fond sonore. Lorsque Cronauer se fait réprimander par son supérieur ou à chaque fois que lui et Garlick se déplacent en voiture, on entend les émissions de la radio officielle diffusé à travers un haut-parleur.

Cronauer prend conscience de l’impact de sa voix sur le moral des soldats et de l’importance de son rôle dans la guerre lorsqu’il est directement confronté à eux. Après avoir subi plusieurs coups durs, il décide d’abandonner la radio. Garlick tente, en vain, de lui remonter le moral et de le convaincre de reprendre son émission. Alors qu’ils reviennent en voiture vers le camp, les deux personnages se retrouvent coincés entre plusieurs camions de soldats en partance pour le combat. Garlick a l’idée de révéler aux soldats que la personne assise à côté de lui est le Cronauer qu’ils adorent. Contraint de jouer son rôle de comique devant eux, il prend conscience que sa voix et ce qu’il dit sont une source de réconfort pour les soldats et allègent un peu la difficulté de leur quotidien. Cette scène est organisée selon différents points de vue qui montrent Cronauer au centre des soldats à une distance plus ou moins grande. Sa voix est traitée de manière réaliste : elle est réverbérée selon le point de vue, elle est parfois couverte par les rires des soldats et lorsque ces derniers repartent, les camions la masquent totalement. Il y a aussi une superposition entre la voix de Cronauer et des gros plans sur le visage des soldats : cause et effet sont réunis en un même plan.

Le médium radiophonique rend le rapport entre l’*individu* et le *groupe* unidirectionnel : Cronauer a un impact, grâce à son émission, sur le moral des troupes mais eux n’ont aucune influence sur lui car il n’est pas directement confronté aux soldats. Ce n’est que lorsque le médium radiophonique disparaît que Cronauer prend réellement conscience de son influence et que le rapport entre l’*individu* et le *groupe* devient bidirectionnel.

La lettre audio

Dans les films de notre corpus, les lettres que reçoivent les soldats de leurs proches sont parfois remplacées par des enregistrements sur cassette. Il n'est pas très commode au cinéma de représenter le contenu d'une lettre. Soit on doit lui consacrer un plan et laisser au spectateur le temps de la lire – ce qui peut être assez rébarbatif –, soit on oralise son contenu en le faisant lire par une voix.

L'utilisation de l'enregistrement audio permet d'éviter ces écueils. Il est plus efficace et permet de superposer le propos de la voix et celui des images pour illustrer une idée particulière. De plus, la voix des enregistrements étant souvent proche, cela permet de donner l'impression de recréer, pour le spectateur, le rapport intime que le personnage entretient avec la voix d'un proche. La voix *diffusée* de celui resté au pays prend une dimension qui dépasse le simple lien entre lui et le soldat à qui il s'adresse.

Hamburger Hill (1987) est un film de John Irvin qui met en scène la bataille du même nom. Il raconte l'histoire vraie des soldats qui, après onze assauts successifs, parvinrent à conquérir la colline 937. À travers l'histoire des membres d'une des sections qui participa à la bataille, on nous décrit l'expérience des soldats sur le champ de bataille. Le film présente une alternance entre des scènes de combat et des scènes de repos.

Lors d'une de ces pauses précédant un énième assaut, un des soldats de la section, nommé Joe, reçoit une cassette de sa petite amie et se met à l'écouter. La voix commence à se faire entendre sur un gros plan de son visage. Par le dialogue, on comprend qu'on a manqué le début de l'enregistrement. On voit sur son visage l'effet produit par l'écoute de la voix d'un être proche. Il semble touché et attristé. Contrairement à une lettre qu'on lit seul, le soldat est obligé de partager son intimité avec les autres soldats. Petit à petit, la voix de Claire, s'adressant tout d'abord seulement à Joe, finit par s'adresser à tous. Elle énonce les noms des amis dont son petit ami a parlé dans ses lettres et dit : « J'aimerais que tu ne sois pas là-bas. J'aimerais qu'aucun de vous n'y soit ¹³. » A ce moment, son traitement acoustique évolue. Alors qu'elle était traitée comme une voix sortant d'un lecteur de cassette, elle devient petit à petit plus proche et plus claire à mesure que la caméra se rapproche du visage de Joe. De plus, on ne l'entendait au début que sur les plans de Joe mais au fur et à mesure elle déborde sur les plans des autres soldats.

Claire est la représentation générique d'une femme de soldat américain restée au pays, attendant son retour. Elle semble être la « petite amie parfaite » quand elle explique qu'elle le pardonnerait s'il s'avérait infidèle. Elle est celle dont tous les soldats rêvent. Par le fait que la voix rappelle fortement la personne à laquelle elle appartient, la voix de Claire pousse à cet instant les soldats à stopper le combat et rentrer aux États-Unis. L'influence de l'*individu* sur le *groupe* est lié à ce que le premier représente pour le second. L'utilisation de la voix *diffusée* permet d'accroître sa portée pour influencer sur un *groupe* entier.

13. IRVIN, John, *Hamburger Hill*, 1987, traduit de l'anglais : « I wish you weren't there. I wish none of you were there. »

Apocalypse Now (1979) de Francis Ford Coppola est un long-métrage de fiction qui raconte le parcours d'un petit groupe de soldats mené par le capitaine Willard remontant le fleuve Nung vers le Cambodge pour retrouver et assassiner le colonel Kurtz, ancien officier américain devenu le gourou d'une secte. Récompensé par la Palme d'Or du Festival de Cannes, le film dresse un portrait d'une guerre du Viêt Nam absurde et chaotique qui semble pousser tous ceux qui y participent vers la folie.

Après être parti du pont de Do-Lung, les membres d'équipage du bateau ouvrent le courrier qu'ils ont reçu des États-Unis. Clean reçoit un enregistrement de sa mère qu'il se met immédiatement à écouter. Chacun lit sa lettre à haute voix. Les dialogues se mélangent et s'entremêlent. La voix de la mère de Clean est faible, peu audible, submergée par le reste. Sur un plan large du bateau où l'on voit Clean le lecteur de cassette collé à l'oreille, la voix de sa mère devient soudainement plus proche et plus forte. Le rapport intime entre lui et la voix de sa mère est illustré par le son : on nous place dans son point d'écoute. Cette séquence montre à quel point l'enregistrement de la voix d'un proche crée une proximité avec lui, le convoque dans l'instant présent. Ce moment est malheureusement interrompu par une attaque ennemie. Ce qu'on suppose être des soldats nord-vietnamiens sont cachés dans la jungle et se mettent à tirer sur les membres de l'équipage. La voix de la mère de Clean disparaît immédiatement, recouverte par les sons d'artilleries. Lorsque la bataille prend fin, on découvre que Clean a été tué. La voix de sa mère revient petit à petit, l'enregistrement continuant de défiler. Un conflit terrible fait jour entre le son et l'image lorsqu'on découvre le corps en sang de Clean. La voix de sa mère continue d'évoquer le retour de son fils et les projets futurs tandis que l'on regarde son cadavre. L'utilisation de la voix *diffusée* permet de créer une ironie dramatique : sa mère imagine son retour mais le spectateur sait qu'il ne reviendra jamais. Il est intéressant de remarquer qu'à ce moment précis, la voix de la mère devient curieusement plus proche et est un des seuls éléments sonores audibles. Elle se place dans cet espace sonore particulier habituellement réservée aux voix off. Or, ces dernières ont souvent une connotation omnisciente alors que ce n'est visiblement pas le cas ici. Le traitement sonore de la voix renforce l'ironie de la situation. L'utilisation de la voix *diffusée* implique que les autres membres de l'équipage continuent d'écouter la mère de Clean tandis qu'ils pleurent sur son cadavre. La réaction des soldats à la mort de Clean est d'autant plus poignante qu'ils entendent le discours de cette mère qui espère le retour de son fils alors qu'ils sont face à son corps inanimé. À son insu, par le décalage temporel qui se fait entre le moment de l'enregistrement et le moment de l'écoute, la voix *diffusée* de l'*individu* met en valeur l'aspect dramatique de cette scène et influe sur la perception de la situation pour le *groupe*.

La lettre audio permet de convoquer l'être proche resté au pays au sein de la guerre. La présence de cet *individu* dans un contexte où il n'est pas censé être et la superposition de son discours sur cette situation donne un sens différent à la scène grâce au décalage temporel entre le moment de l'émission du message et sa réception. Contrairement à l'écrit, le son

permet l'écoute simultanée de la lettre par plusieurs personnes en même temps.

Chapitre 3

L'individu, constituant du groupe

Après avoir analysé les films de notre corpus selon l'angle de l'opposition entre l'*individu* et le *groupe*, il faut nous intéresser à la manière dont le son représente l'*individu* comme partie d'un *groupe*.

3.1 La voix *transformée* : créer le *groupe* par le traitement sonore

Le cinéma étant un art de représentation du réel avec tout ce que cela implique comme déformation de celui-ci, nous entendons par *transformation* l'opération qui rend évident le caractère artificiel de la représentation cinématographique.

Dans *Full Metal Jacket*, à trois moments distincts du film, l'image et le son sont *transformés*. S. Kubrick utilise le ralenti lors de plusieurs scènes violentes : au moment du meurtre de Hartman, lorsque les soldats américains sont blessés par le sniper et à la mort de celui-ci. La *transformation* est à la fois visuelle et sonore. Les voix de chacun de ces mourants sont étirées au même titre que leur chute à l'image. Ces voix *transformées*, qui sont un effet marquant, créent une connexion particulière entre ces trois instants. Le film met en parallèle la mort de ces différents personnages. La représentation audiovisuelle forme un *groupe* à partir de ces différents *individus* par le traitement sonore et visuel.

Comme nous l'avons défini précédemment, cette *transformation* met en évidence la présence du médium cinématographique. En effet, n'étant nous-même jamais confrontés au ralenti dans la réalité, nous ne pouvons accepter comme représentation de celle-ci ces voix ainsi *transformées*. Or, le cinéma est un art qui se veut souvent immersif et la mise en valeur de l'artificialité du médium brise le sentiment d'immersion, de réalisme. On se rend compte qu'on est en train de regarder un film, que tout cela est factice. La voix *transformée*, associée à ce traitement visuel, crée une distance émotionnelle entre nous, spectateurs, et ce que nous voyons. Cela nous permet de nous détacher de nos émotions pour nous concentrer sur le propos du film. On se rend alors compte que Kubrick met sur un pied d'égalité, par

une similitude de traitement, la mort du sergent-instructeur Hartman, celle des soldats américains et celle de la jeune combattante vietnamienne. De cette manière, ces différents personnages sont égaux face à la mort.

À la fin de *Apocalypse Now*, après un voyage chaotique, le capitaine Willard est finalement parvenu jusqu'à Kurtz. Après avoir été fait prisonnier, il est amené dans la chambre du colonel. Il s'ensuit un long dialogue entre les deux personnages. Cette scène est particulièrement marquante puisque c'est la première fois que nous voyons à l'écran le colonel Kurtz ; seul son nom était cité jusque là. Lorsque les deux personnages se mettent à parler, on découvre que leurs voix sont particulièrement réverbérées. Elles le sont même d'avantage que ce que la disposition des lieux nous laisseraient penser. Les voix des deux protagonistes sont placées dans un espace plus grand que ce que l'on voit à l'image. Cette manière de traiter les voix n'apparaît jamais dans le film, du moins pas à ce point. Il n'est pas surprenant que, ce moment étant particulièrement chargé d'intensité dramatique, il soit traité différemment des autres. Cette séparation de la représentation visuelle et sonore par des voix *transformées* provoque cet aspect irréel que le film cherche à donner tout au long de cette dernière partie. En plus de donner une représentation particulière du moment fatidique de la confrontation entre ces deux personnages, l'utilisation de la réverbération donne l'impression qu'ils se perdent dans un grand espace et les isole du reste du monde par le silence anormal qui les entoure. Ils sont détachés de ce qu'il y a autour d'eux. Le son crée ainsi un *groupe* en séparant ces deux *individus* du reste des personnages du film. La notion d'individualité dans *Apocalypse Now* est un des principaux sujets du film. Willard est étrangement proche de Kurtz tout au long de son voyage. Il ressent une proximité avec cet être qui le fascine. Lors de leur rencontre, ce dernier le désigne quasiment comme son successeur. À la fin du film, après que Willard est finalement parvenu à tuer son ennemi, il est confronté à un choix fatidique : prendre la place de Kurtz ou s'émanciper de la fascination qu'il éprouve à son égard et rentrer chez lui, marqué par la guerre de toute manière. La notion d'*individu* en tant qu'être aux particularités personnelles est donc très poreuse tout au long du film puisque chacun peut prendre la place de l'autre.

Touchant à ce que nous avons défini comme un des éléments d'individuation les plus forts, la voix *transformée* peut sans difficulté mettre en valeur une représentation particulière de l'*individu*. En utilisant le même traitement pour plusieurs d'entre eux, on peut créer un *groupe*. La voix *transformée* est une manière de tisser un lien entre des instants ou des *individus*, de mettre une distance émotionnelle entre le spectateur et le contenu du film et d'évoquer l'espace d'une scène, qu'il soit en accord avec l'image ou non. Elle permet aussi de montrer que, en étant une partie du *groupe*, l'*individu* prend le risque de disparaître au profit de celui-ci.

3.2 Le silence : créer le *groupe* par l'absence de bruitage

Nous avons vu comment les bruitages peuvent influencer sur la manière dont on perçoit le *groupe* comme une entité insécable dans le cas des scènes d'entraînement. On observe aussi que l'absence de bruitage pour plusieurs *individus* permet de les mettre en rapport et de créer un *groupe*.

Voyage au bout de l'enfer (1978) est un long-métrage de fiction réalisé par Michael Cimino. Le film raconte l'histoire d'un *groupe* de six amis – cinq ouvriers et un barman –, dont trois partent pour la guerre. Après le mariage de l'un d'entre eux, ce qui occupe une bonne partie du film, ils sont envoyés au Viêt Nam où ils sont rapidement fait prisonniers par des membres du FNL. Retenus dans des conditions terribles, leurs geôliers les obligent à jouer à la roulette russe jusqu'à la mort. Après être parvenu à s'échapper, Mike Vronsky, interprété par Robert De Niro, rentre aux États-Unis, seul et marqué par la guerre. Le cercle d'amis est dissout : Mike évite ceux restés au pays et parmi ceux partis à la guerre, l'un est mutilé et l'autre, Nick, est porté disparu. Apprenant que ce dernier est en fait volontairement resté au Viêt Nam et que, devenu fou, il continue de jouer à la roulette russe dans un club de paris, Mike décide de repartir pour le ramener. Arrivé sur place, il n'a d'autre choix que d'affronter son ami à son propre jeu et d'assister à la mort tragique de celui-ci, ce qui finit d'achever son traumatisme de guerre.

Le film cherche à montrer les effets de la guerre sur l'*individu*. Les six amis se séparent à cause des traumatismes d'après-guerre vécus par chacun. Le film est divisé en deux parties : l'avant-Viêt Nam, qui met en scène le *groupe* d'amis dans son ensemble, et l'après-Viêt Nam, qui s'intéresse principalement à Mike. Alors qu'on croit dans un premier temps que le film s'intéresse aux six personnages, on se rend compte qu'il est en fait surtout question de Mike. La traduction du titre en français est trompeuse puisque, contrairement à *Voyage au bout de l'enfer*, le titre anglais, *The Deer Hunter*¹, met bien en valeur le fait que Mike est le personnage principal du film. Ce film parle précisément de l'*individu*, du *groupe* et de leurs rapports. Il dénonce la façon dont la guerre isole et désocialise l'*individu*.

Pour montrer comment Mike se détache de ses amis, il faut d'abord montrer comment il s'intègre dans le *groupe*. Après les deux premiers plans du film qui montrent la ville et l'usine où travaillent les personnages, on voit l'intérieur de cette usine, qui ressemble à un véritable enfer. Le montage alterne entre des plans d'ouvriers au travail et des plans de machines en action. Au son, on entend le vacarme de l'usine. Le niveau moyen de la scène est fort. Les machines créent une ambiance chaotique, remplie de bruits assourdissants de métal, de feu et de chocs. On perçoit parfois la voix d'un ouvrier recouverte par les sons ambiants. On ne perçoit pas les bruitages des personnages. Visuellement, on ne différencie pas les ouvriers. Ils sont tous camouflés sous des tenues de travail, portant des lunettes noires et le visage noirci par la fumée. Ils ont la même identité visuelle et « insonorisée ». Ces absences de particularités individuelles crée ainsi un *groupe uniforme*. Cette première

1. « Le chasseur de daim » en français.

séquence, qu'on aurait tendance à percevoir comme réaliste, témoigne de la pénibilité et de l'absence de reconnaissance du travail de ces ouvriers, ce qui est potentiellement une des raisons pour lesquelles nos trois personnages voient le Viêt Nam comme une opportunité : pour devenir quelqu'un. Les particularités de chacun des personnages émergent au fur et à mesure de la première partie du film, avant que trois d'entre eux ne partent pour le Viêt Nam.

Le *groupe* se retrouve aussi à travers le chant et la musique. Alors qu'ils boivent dans un bar après le travail, les six amis se mettent à chanter ensemble *Can't Take My Eyes Off You* de Frankie Valli and the Four Seasons qui passe dans le jukebox. Après le mariage, cinq d'entre eux partent chasser, une activité par ailleurs exclusivement de *groupe* pour eux. Dans la voiture, ils chantent aussi ensemble. La musique est un moyen pour le *groupe* de célébrer son unité. Ils se retrouvent une dernière fois autour du piano du bar, sur lequel joue un des amis, avant le départ pour le Viêt Nam et la dissolution définitive du *groupe*.

Tout au long de cette première partie, on a systématiquement affaire au *groupe* en entier, sans que l'accent ne soit particulièrement mis sur l'un d'entre eux. La différence avec la deuxième partie du film, qui est racontée du point de vue de Mike, est d'autant plus marquante que l'entité principale de la première partie – le *groupe* – a disparu. Au début du film, on avait l'habitude d'être en compagnie de plusieurs personnages sans arrêt en train d'interagir entre eux avec beaucoup de dialogues. Après la guerre, on se retrouve seul avec Mike et cette deuxième partie est marquée par le silence. Les personnages parlent peu et lorsqu'ils le font, leurs voix sont faibles et timides.

Le *groupe* se reconstitue à la fin du film. Après l'enterrement de Nick, tous les amis se retrouvent à nouveau autour d'un repas. Dans un dernier plan qui les réunit, ils se mettent spontanément à chanter ensemble *God Bless America*. Le *groupe* est à nouveau constitué en partie par le son, comme au début.

Dans *Voyage au bout de l'enfer*, le *groupe* est au départ défini comme une entité uniforme par une identité sonore particulière : l'absence de bruitage. Par la suite, il devient un ensemble d'*individus* et est illustré par l'utilisation du chant comme liant. Dans la seconde partie du film, l'absence du *groupe* et l'utilisation du silence montre la désocialisation du vétéran.

3.3 La voix off : témoignage *individuel* d'une expérience de *groupe*

La voix off est un cas très spécifique de voix au cinéma. Sa première particularité est que, n'ayant pas d'interlocuteur, elle s'adresse au spectateur, soit directement, soit par un artifice – la lecture d'un journal intime par exemple. Sa deuxième particularité est son traitement sonore. La voix off est souvent reconnaissable par ses caractéristiques que sont la proximité et le rapport de niveau avec le reste de la bande-son. Elle possède une place à

part au sein des éléments sonores d'un film ; elle les surplombe. L'attitude du personnage qui énonce la voix off est extérieure aux événements qui se déroulent et aux images qui défilent sous ses yeux – et les nôtres, notamment dans le cas du documentaire où elle revêt un caractère informatif. Le contenu du monologue révèle souvent d'une certaine forme d'omniscience. Dans le cinéma de fiction, la voix off donne à la fois un poids narratif particulier au personnage qu'elle représente et une importance dans ce qu'il incarne.

On trouve des voix off dans six des films de notre corpus : *Apocalypse Now*, *Full Metal Jacket*, *Platoon*, *The Boys in Company C*, *Né un 4 Juillet* et *Nous étions soldats*. Dans chaque cas, un personnage livre, par ce biais, son récit et son commentaire sur les épreuves qu'il a traversé ou qu'il est en train de vivre. Parfois évoquant l'histoire au passé, ces voix off évoquent un retour en arrière sur la guerre du Viêt Nam. On peut distinguer deux manières de les utiliser : comme description d'une opinion personnelle ou comme témoignage d'une expérience de *groupe*.

La voix off de *Apocalypse Now* appartient à la première catégorie. Le capitaine Willard, qui est indubitablement le personnage principal du film, nous confie, à travers cette voix, son cheminement de pensée, ses états d'esprit, notamment au fur et à mesure qu'il découvre le dossier du colonel Kurtz. La voix off se superpose à des plans en fondu enchaîné où l'on voit le bateau progresser le long du fleuve tandis que Willard lit le dossier de Kurtz. On nous montre les pages du dossier et des gros plan du visage du capitaine. F.F Coppola utilise la voix off pour exprimer ce que le personnage ne peut dire à haute voix, ce que ses coéquipiers ne peuvent pas entendre mais que nous devons savoir : il doute du bien-fondé de sa mission et est de plus en plus fasciné par le personnage de Kurtz. Il est évidemment impossible pour Willard d'avouer à ses compagnons sa fascination étant donné qu'ils ignorent le but de sa mission et que de toute façon il ne peut avoir d'empathie pour celui qu'il doit assassiner. Cette voix parle au nom de l'*individu* et de lui seul. Elle exprime ses opinions. Il n'est jamais question d'évoquer l'expérience des soldats au Viêt Nam ou de parler de l'état d'esprit du *groupe*.

La voix off de *Full Metal Jacket* utilise la démarche totalement inverse et appartient à notre deuxième catégorie. L'écriture de la voix est marquée par l'utilisation du pronom « nous ». Malgré le fait qu'elle appartienne à Joker, qui n'est d'ailleurs pas le personnage principal au même titre que Willard dans *Apocalypse Now*, la voix off dans ce film témoigne surtout de l'expérience des soldats américains au Viêt Nam. Joker est assigné à une section dans le but d'écrire un article pour le journal officiel de l'armée sur le quotidien des soldats après l'Offensive du Têt. Sa voix off semble donc énoncer le contenu de son article : elle énonce des faits objectifs ; elle décrit le déroulé de la mission. Il faut noter qu'elle est exclusivement associée à des plans larges de paysage ou à un plan d'ensemble de la garnison. Joker ne parle pas de lui, de son état d'esprit ou de son opinion sur la guerre mais de la condition des soldats, du *groupe* dont il fait partie. Ce n'est qu'à la toute fin que Joker emploie le pronom « je » et que le cadre se resserre sur lui lorsqu'il parle de son retour au

pays. Cependant, il l'évoque en des termes particuliers qui évoque le sacré – la « Marie du Cul Plombé » et la « Grande Foutrierie du Retour ». Ce choix de mots tend à montrer qu'il s'agit ici d'un culte du retour partagé par de nombreux soldats, la religion étant avant tout une activité de *groupe*. Dans ce film, on pourrait parler de *voix off de groupe* car bien qu'elle passe par le témoignage d'un seul *individu*, elle a pour volonté de s'adresser au spectateur en représentant tout le *groupe* qu'elle évoque.

La voix off de *The Boys in Company C* a un rôle comparable et s'inscrit aussi dans cette deuxième catégorie. Elle est uniquement présente au début et à la fin du film. De manière plus flagrante encore que dans *Full Metal Jacket*, Alvin Foster, soldat américain membre de la compagnie qui donne son nom au film, n'est pas le personnage principal du film. Son importance narrative vient du fait qu'il est cette voix off. À travers celle-ci, Foster lit les pages de son journal qu'il rédige dans le but « d'écrire sur notre expérience dans le corps des Marines » comme il l'annonce au début du film. Cette voix utilise de manière systématique le pronom « nous » et s'adresse au nom de la compagnie. Elle parle de « ce qui a pu arriver à une bande de gars qu'on allait envoyer au Viêt Nam ». Au début du film, Foster présente ses compagnons : la voix off, en association avec des gros plans des visages, donne le nom et l'origine géographique des personnages principaux du film. Lorsqu'il apparaît à l'écran, c'est l'unique moment où Foster parle en utilisant « je ». Sa présentation n'est ni la première, ni la dernière. La voix off est exclusivement au service de l'histoire de la section, jamais de celle de Foster, si ce n'est pas le fait qu'il fait partie de ce *groupe*.

Oliver Stone, dans *Platoon* et *Né un 4 juillet*, utilise la voix off d'une manière qui oscille entre nos deux catégories.

Réalisé en 1986, *Platoon* raconte l'histoire de Chris Taylor, un jeune américain engagé volontaire, et de la section dont il fait partie. Le film décrit le conflit intérieur qui habite le personnage principal interprété par Charlie Sheen : quelle conduite adopter au Viêt Nam ? Cette question qui hante le jeune Taylor trouve deux réponses symbolisées par le sergent Barnes, interprété par Tom Berenger et le sergent Elias, interprété par Willem Dafoe. L'opposition entre ces deux personnages représente le conflit qui vit en Chris. Barnes croit en la victoire américaine et voit dans la guerre un contexte propice aux pires atrocités auxquelles il s'adonne sans retenue. Il pense que c'est de cette manière, en ne reculant devant rien, que les Américains pourront mettre un terme à ce conflit. Le sergent Elias, lui, pensait venir défendre la démocratie au Viêt Nam et, bien que perdant espoir dans la réussite de ce conflit et cherchant à s'en échapper en se droguant, il tente de se conduire de la manière la plus exemplaire qu'une guerre peut le permettre.

La voix off du film est celle de Chris lisant les lettres qu'il envoie à sa grand-mère et dans lesquelles il se confie sur son état d'esprit. Ce dispositif épistolaire permet au spectateur de comprendre les motivations de Chris à s'être engagé dans la guerre et ses réflexions et doutes sur la conduite à suivre. La voix off décrit ce déchirement intérieur qui le tiraille

et nous confie, comme dans *Apocalypse Now*, ce qui ne peut être dit à haute voix. D'un autre côté, elle évoque la condition des soldats américains. Chris décrit plusieurs fois la difficulté du quotidien au Viêt Nam et évoque les membres de son unité. La voix off évoque la situation à travers le regard de Chris – elle utilise majoritairement le pronom « je » – tout en évoquant la situation et l'état d'esprit des soldats de sa section – par l'utilisation du pronom « nous ». En même temps qu'on entend la voix off, on voit des plans du visage de Chris quand il parle de lui et des plans des soldats quand ils parlent d'eux ou en leur nom. La voix off de ce film est un aller-retour entre l'*individu* dans ce qui fait sa spécificité et le *groupe* dont le personnage fait partie.

Quatre ans après *Platoon*, Oliver Stone réalise *Né un 4 juillet* (1989) et poursuit sa représentation de la guerre du Viêt Nam. Le film raconte l'histoire vraie de Ron Kovic, soldat vétérinaire, qui, paralysé des deux jambes par un tir ennemi, devint un symbole de la lutte pacifiste. En quelques phrases, la voix off introduit le film. C'est d'ailleurs le seul moment où elle apparaît. Le film débute sur une séquence mettant en scène un épisode de l'enfance de Kovic : ses amis et lui s'amusent à faire la guerre dans la forêt. À travers sa voix off, Kovic parle du souvenir de cette époque et présente ses amis qui s'engageront volontairement dans la guerre avec lui. La voix off décrit les particularités de chacun et donne leur nom et prénom. Elle présente ensuite les raisons pour lesquelles Kovic et ses amis se sont volontairement engagés dans la guerre : ils souhaitent « devenir des hommes » à travers le combat.

Bien que Chris ou Kovic ne s'adressent pas au nom de tous les soldats américains ayant vécu la guerre du Viêt Nam, ils représentent une certaine partie de cette population : les engagés volontaires. Oliver Stone faisant partie de ceux-là, il cherche, à travers ses films et son expérience personnelle, à expliquer ce qui peut pousser un jeune Américain à aller faire la guerre à des milliers de kilomètres de chez lui dans un pays qu'il ne connaît pas et pour des raisons qu'il ne comprend pas. La voix off, dans ces deux films, raconte, à travers l'expérience d'un *individu*, les motivations et le vécu de tout un *groupe*.

La voix off, souvent associée à un personnage et son intériorité, peut, à travers un *individu* qui témoigne et par métonymie, représenter le *groupe*, son ressenti et ses motivations. Elle s'adresse parfois indubitablement au nom de celui-ci. Cette manière d'utiliser la représentation d'un seul *individu* pour parler du *groupe* dont il fait partie est une des principales caractéristiques et raisons d'être des films de guerre. Il s'agit de représenter un ou quelques personnages et de décrire leur expérience pour parler du sentiment, de la situation de l'ensemble des soldats durant une guerre donnée à travers le filtre de la représentation cinématographique – et tout ce qu'elle implique comme déformation du réel.

Chapitre 4

La représentation de l'ennemi et les scènes d'affrontement

« Tous les visages d'Asiatiques ressemblent à quelqu'un que j'ai tué. »

Sergent OD, *84C MoPic*¹

Michel Jacquet évoque, dans l'introduction de *Nuit américaine sur le Viêt-nam : le cinéma U.S. et la sale guerre*, le traitement des Vietnamiens dans le cinéma américain en ces termes : « Le "bain de sang" devenait dès lors la scène fondatrice d'un malaise psychologique généralisé, tandis que les souffrances infligées aux populations indigènes s'apparentaient à des dommages collatéraux. Des victimes indistinctes subissaient des exactions rendues abstraites par leur démesure »². Il est en effet important de remarquer que, autant par son absence de temps à l'écran que son manque d'importance dans les récits, l'ennemi vietnamien est, en dehors de rares exceptions, relégué au rang de simple figurant dans la plupart des films américains sur la guerre du Viêt Nam. Lorsque l'ennemi est ainsi absent ou représenté de cette manière, le travail de mise en scène sonore prend une dimension toute particulière puisqu'il s'avère crucial de trouver une manière de représenter le conflit sans que l'un des deux partis ne soit personnifié ou montré.

« Revoilà notre ami des services secrets. Dis-nous tout ce que tu as pu trouver sur l'ennemi. "On trouve surtout qu'ils sont introuvables. Ils sont là dehors et nous avons de grandes difficultés à trouver l'ennemi". »

Adrian Cronauer, *Good Morning, Viêt-nam*³

1. **DUNCAN, Patrick Sheane**, *84C MoPic*, 1989, traduit de l'anglais : « All the gook faces look like somebody I shoot. »

2. **JACQUET, Michel**, *Nuit américaine sur le Viêt-nam : le cinéma U.S. et la sale guerre*, Paris, Editions Anovi, 2009, p. 11.

3. **LEVINSON, Barry**, *Good Morning, Viet-nam*, 1988, traduit de l'anglais : « Once again we've got our friend from military intelligence. Can you tell us what you found out about the enemy since you've been here? "We found out that we can't find them. They're out there and we're having a major difficulty in finding the enemy". »

Comme nous l'avons vu dans le chapitre 1, une des principales missions des soldats américains au Viêt Nam était l'opération *Search and Destroy* qui consistait à trouver et tuer les membres du FNL au sein de la population vietnamienne. La représentation particulière de l'ennemi communiste peut s'expliquer par cette configuration singulière du conflit.

L'adversaire étant majoritairement invisible, certains films de notre corpus se servent de la nature comme substitut à la représentation de l'ennemi qu'il soit un *groupe* ou un *individu*.

4.1 L'ennemi suggéré et ses substituants

Rescue Dawn (2007) est un film américain réalisé par le metteur en scène allemand Werner Herzog. Il raconte l'histoire d'un pilote d'avion américain nommé Dieter Dangler, interprété par Christian Bale, dont l'avion est abattu lors d'une mission secrète de bombardement de la piste Hô Chi Minh au Laos au début du déploiement des Américains en 1965. Retenu prisonnier dans un camp laotien avec d'autres soldats, Dangler est affamé et torturé. Désespéré d'être secouru, il décide de s'échapper avec ses camarades. Séparé de ses compatriotes après leur évasion, il tente de survivre dans la jungle avant d'être finalement retrouvé par l'armée américaine.

Le film se déroulant essentiellement dans la forêt laotienne, notamment les séquences qui suivent l'évasion, les ambiances de nature sont omniprésentes et entourent sans cesse les différents protagonistes. La bande-son est remplie de sons denses et présents de la jungle qui nous paraît, à nous, Occidentaux, exotique. Les ambiances de forêt sont longues et continues. Elles sont particulièrement fournies, fortes et enveloppantes. Étant l'élément sonore le plus présent, elles soulignent le caractère vivant et dépaysant de cette jungle tout en plongeant le spectateur dans une situation qui se veut analogue à celle des personnages. Les soldats américains parlent peu. Ils contribuent donc majoritairement à la bande-son par leurs bruitages. Ils sont les seuls éléments sonores en dehors de ceux de la jungle. Le décor de la forêt devient un élément primordial du récit – et donc de l'image et du son – puisque après leur évasion, les soldats sont autant inquiets à l'idée de rencontrer l'ennemi que de parvenir à survivre dans cette jungle. Chacun d'entre eux tente de survivre aux animaux, aux plantes et aux éléments météorologiques. Ils sont dans un environnement qui leur est hostile autant à cause de ceux qui y habitent – un des derniers rescapés est assassiné par des villageois – qu'à cause de la faune et de la flore – la chaleur, la maladie, le risque lié aux animaux sauvages et à la configuration du terrain sont maintes fois évoqués comme des sources de danger potentiel.

Tous les films américains sur la guerre du Viêt Nam mettent en scène, de manière récurrente, des soldats qui se déplacent à travers la jungle. Cela nous est présenté, à juste titre pour de nombreux soldats de cette guerre, comme le quotidien d'une guerre qui n'a pas de front défini. Dans chacune de ces séquences, les soldats sont tous bruités de la même manière. Que se soit à cause d'une configuration de bruitage particulière ou d'une

similitude sonore entre leurs équipements, il n'en reste pas moins que les soldats ont, par cette représentation, une identité sonore commune. Dans des séquences où ils sont souvent dos à la caméra et où ils portent la même tenue, ils ne peuvent être identifiés par leur apparence. Tout comme dans les scènes d'entraînement où les soldats marchent au pas, on perçoit dans ce type de scène un *groupe uniforme* où l'*individu* n'a pas d'identité propre.

Le cas de *Platoon* est analogue à celui de *Rescue Dawn* dans la représentation du rapport à la nature. Durant la seconde séquence du film, lorsque les Marines se déplacent dans la jungle, les ambiances de la forêt vietnamienne sont fortes et denses et se mélangent à des éléments précis et très sonores des bruitages des soldats américains. Ces derniers sont notamment caractérisés par le cliquetis métallique de leurs armes. Ces éléments ponctuels viennent troubler, masquer, les ambiances continues et présentes de la jungle. Tout comme dans *Rescue Dawn*, il y a une opposition symbolique entre les sons de la nature et ceux des tenues militaires des Américains. Le montage alterne entre d'un côté des plans de soldats progressant difficilement au milieu de la végétation et de l'autre plusieurs plans d'animaux indigènes – des sangsues, des serpents, des lézards – auxquels ils sont confrontés. La jungle environnante pénètre dans l'image : le cadre est surchargé de plantes, les soldats sont masqués par elles. Par le son autant que par l'image, l'ennemi des États-Unis est autant les soldats communistes qui se cachent dans la jungle que la nature elle-même qui symbolise le dépaysement des Américains. D'une certaine manière, les scènes de progression de la section peuvent être symboliquement perçues comme une illustration de l'invasion d'un Viêt Nam que les Américains ne connaissent pas. Ils ne sont pas familiarisés avec ce genre de paysage. L'opposition entre ce *groupe* et l'ennemi passe d'abord par la confrontation avec la nature avant l'affrontement direct contre les soldats communistes.

Dans cette scène, le travail du son, en plus d'illustrer un rapport particulier des soldats à la nature, est une mise en évidence de l'absence de l'ennemi. Les bruitages de chaque soldat américain sont précis et mis en avant dans le mixage par rapport aux ambiances du lieu et à l'échelle de plan, ce qui crée un climat anxieux de par la situation : si les soldats font autant de bruit dans cette forêt, ils sont aisément repérables pour les Nord-Vietnamiens. Ces ennemis, non-représentés, sont évoqués à la fois par le comportement des soldats qui scrutent attentivement autour d'eux en essayant, sans succès, de faire le moins de bruit possible et par le travail du son. Le niveau global de la scène est assez bas et nous donne une sensation de manque car il contraste avec les scènes précédentes remplies de musique, de sons d'avions et d'hélicoptères. Il n'y pas assez d'éléments sonores pour « remplir » l'image. Cette sensation d'inconfort appelle la partie manquante de ce conflit : l'ennemi. Ce déséquilibre représentatif entre les deux *groupes* participant à cette guerre crée de la tension en même temps qu'il représente la nature du rapport conflictuel entre eux : l'ascendant militaire et matériel des Américains, symbolisé par les sons d'armes et du matériel qu'ils portent, est compensé par la connaissance du terrain et la discrétion du FNL, symbolisées par leur absence au son et à l'image.

Dans *Entre Ciel et Terre* (1993) de Oliver Stone, les rapports sont inversés puisque

l'adversaire n'est plus le FNL mais l'envahisseur américain. On retrouve cependant ce rapprochement entre le *groupe* ennemi et la nature. Fondé sur une histoire vraie, *Entre Ciel et Terre*, dernière œuvre du triptyque de Oliver Stone sur la guerre du Viêt Nam, raconte la vie d'une jeune paysanne vietnamienne, Le Ly, qui grandit dans un village en campagne, vécut la guerre, se maria à un Américain et partit vivre au États-Unis où elle fit fortune. Ce film est le seul de notre corpus qui se place réellement et exclusivement du point de vue des Vietnamiens.

Pour Le Ly, le début de la guerre est signifié par l'arrivée des Américains dans son village. Alors qu'elle est dans une rizière, elle se retrouve nez à nez avec un hélicoptère américain qui vient atterrir juste à côté d'elle. La nature autour de la jeune fille semble sentir l'arrivée de l'envahisseur américain avant même que l'hélicoptère ne se pose. La séquence commence par un gros plan d'herbes hautes. On entend distinctement l'herbe remuée par le vent qui se met soudainement à souffler. On voit ensuite un chien aboyer. Ses aboiements se perdent dans la réverbération de la vallée alors que le point de vue est proche de l'animal. Les oiseaux dans les arbres s'envolent, un zébu se met à courir. À chaque fois, on entend leurs cris. L'ennemi perturbe la nature environnante comme il perturbe le quotidien du village. La menace de l'ennemi passe d'abord par les changements météorologiques évoqués par le son avant de devenir concrète et visuelle. D'un seul coup, le son de l'hélicoptère et le souffle de ses pâles retentissent. Cet effet est totalement irréaliste puisqu'un hélicoptère produit un son assourdissant qui est audible à une grande distance. Pourtant, Le Ly ne se rend compte de sa présence que lorsqu'il est au-dessus d'elle. Cet effet, qui n'est possible qu'au cinéma, rend compte de la soudaineté de l'apparition des Américains dans le paysage vietnamien : ils tombent littéralement du ciel. Ils sont intrusifs puisqu'ils perturbent la nature environnante. Lorsqu'ils atterrissent enfin, les membres d'équipage de l'hélicoptère sont perçus *via* ce qui semble être le point de vue de Le Ly. On les distingue à peine à travers le vent et la pluie. Chaque plan de l'hélicoptère est brouillé par l'eau dégoulinant sur la caméra. On entend par contre le son tonitruant de l'hélicoptère qui recouvre les autres éléments sonores ainsi qu'un son de radio de communication interne. Ces deux sons sont nouveaux dans le paysage sonore de la vallée. Ils représentent le caractère exotique de l'arrivée des Américains au Viêt Nam. Par la suite, tout au long de la première partie du film, les Américains sont montrés au même titre que les soldats communistes dans les autres films de notre corpus. Ils font office d'arrière-plan. On les voit mais ils sont filmés de loin en plan large ou de dos. Ils sont floutés, cachés derrière leurs masques ou coupés en partie par les bords du cadre. L'ennemi américain est présent mais n'a pas de visage. On a affaire à un *groupe uniforme*, sans individualités. Contrairement aux autres films qui font le même rapprochement entre l'ennemi et la nature, l'adversaire, dans ce cas précis, ne se fond pas en elle mais la perturbe. De cette manière, Oliver Stone se place du point de vue des Vietnamiens en représentant les Américains comme des envahisseurs.

Dans *Full Metal Jacket*, la représentation de l'ennemi n'est pas substituée à celle de la nature mais à celle du silence. La dernière partie du film met en scène la progression de

la section de Joker dans les quartiers occupés et en ruine de Hué. En dehors d'une scène d'interviews des soldats américains accompagnée par de la musique, cette dernière partie est marquée par l'absence d'ambiances fortes et denses. La principale mission de la section est de patrouiller en ville pour débusquer les communistes cachés dans les bâtiments. Le niveau global est bas : on entend les bruitages des soldats progressant dans la ville et du vent soufflant à travers les immeubles. On perçoit de temps en temps le son d'affrontements lointains qui tranchent légèrement avec le son ambiant. L'ennemi, que l'on ne voit jamais avant la révélation finale de l'identité du sniper, n'est jamais montré et est évoqué par son absence, illustrée par le silence environnant de ce paysage de guerre. Au moment de leur arrivée en ville, les soldats de la section de Joker sont attaqués par des tirs ennemis alors qu'ils marchent derrière un tank. L'embuscade débute sur un plan large. On voit une série d'explosions à l'avant du tank qui mène la marche et dont le ronronnement du moteur est le seul son que l'on entend par la suite. Après s'être organisés, les soldats remontent le long du chemin qui mène aux bâtiments censés abriter les ennemis. Leur parcours est filmé depuis l'arrière. On voit les soldats de dos. Le son n'est composé que des bruitages des soldats avançant un par un et d'une musique composée de percussions graves qui donne une atmosphère inquiétante à la scène et s'accélère au fur et à mesure de l'avancée de la section. Contrairement à ce qu'on peut avoir l'habitude d'entendre dans les scènes de fusillade, la bande-son qui suit la progression des soldats n'est pas surchargée par les tirs et les explosions. L'accent est mis sur le personnage qui est à l'écran. Le hors-champ⁴ est présent mais n'est pas très fourni et mixé en retrait par rapport à ce qu'il y a à l'image. Une fois la fusillade terminée, on n'entend plus que les bruitages des actions des soldats à l'écran qui rechargent leur arme et le vent qui souffle à travers les bâtiments. Après quelques instants d'attente, les soldats communistes sortent finalement du bâtiment en courant et se font tirer dessus par les Américains. Le silence entre les deux scènes de fusillade traduit l'ambiguïté du rapport à l'ennemi dans ce genre de situation : on ne sait pas si les soldats vietnamiens sont encore là ou déjà partis, on ne sait même pas s'ils sont vivants ou morts. Ce traitement du silence comme représentation de l'ennemi contraste fortement avec la scène suivante qui met en scène les soldats américains, et donc des *individus* avec leurs particularités, en train de se faire interviewer sur fond de musique rock alors que nous venons d'avoir affaire à un *groupe uniforme* d'ennemis invisibles.

Quand il n'est pas substitué à la nature ou au silence, l'ennemi oscille entre l'invisibilité totale et la représentation partielle.

The Boys in Company C illustre bien cette posture particulière de représentation de l'ennemi. Tout au long du film, les soldats sont confrontés à un ennemi qui est majoritairement invisible. Dès leur arrivée au Viêt Nam, les membres de la compagnie Charly sont victimes des bombardements ennemis. Des bombes tombent du ciel sans qu'on sache d'où elles viennent. On entend d'ailleurs leur explosion mais peu leur chute qui est assez courte

4. Le hors-champ est tout ce qui est présent dans un espace et à un moment donné mais n'est pas représenté à l'intérieur du cadre.

voire inexistante, comme si les bombes venaient de nulle part. Avant la dernière séquence du film, la seule représentation visuelle du FNL est un plan large en longue focale d'une silhouette impersonnelle habillée de noir, portant un chapeau et s'éloignant en courant. L'ennemi est absent de l'image et n'est représenté occasionnellement que par des coups de feu. Lors d'une scène où les soldats sont attaqués alors qu'ils traversent un pont, le son de la mitrailleuse ennemie est étonnamment proche par rapport à la distance à laquelle elle se trouve, comme si l'ennemi se trouvait juste à côté d'eux depuis le début, sans que les Américains ne puissent ni le repérer, ni l'atteindre. Jusqu'à son élimination et même après, l'ennemi n'est jamais vu. On ignore tout de lui. On retrouve le même dispositif dans la scène finale durant laquelle les soldats de la compagnie affrontent une équipe de football locale. À la fin du match, le stade est victime d'une attaque du FNL. Le chaos est total. On ne sait pas qui tire car les sons des armes des deux camps se mélangent et on ne voit pas l'ennemi. Après plusieurs secondes, on ne sait pas vraiment sur quoi les Américains tirent puisque les ennemis ne sont quasiment pas montrés sauf sur de courts plans en longue focale où ils apparaissent subrepticement. C'est d'ailleurs le cas dans la plupart des scènes de fusillade du film, les soldats américains tirent au hasard, ne sachant où est l'ennemi ni même s'il est vraiment là. La plupart des départs de tirs proviennent d'un *quiproquo*. On entend le départ de la balle mais jamais son arrivée. Ce choix de représentation du camp ennemi est autant lié aux particularités du conflit vietnamien qu'à la nature du *groupe* que représente la compagnie Charly. Les soldats qui la composent sont surtout de jeunes hommes qui ne savent pas vraiment les raisons de leurs présences au Viêt Nam et ne connaissent ni les tenants ni les aboutissants de cette guerre. Malgré leur long et pénible entraînement qui cherche à leur donner l'illusion qu'ils sont préparés pour la guerre, les soldats ne maîtrisent pas grand chose. Ils errent dans un Viêt Nam qu'ils ne connaissent pas, cherchant désespérément un ennemi dont ils ignorent jusqu'à l'apparence. Leur comportement est plus proche de celui d'enfants perdus que de l'image idéalisée du héros de guerre au sang-froid.

Dans *Apocalypse Now*, par deux fois le bateau est attaqué par des ennemis cachés dans la jungle sur les bords du fleuve. La première fois, alors que les soldats ouvrent leur courrier et que Clean reçoit la cassette de sa mère, des fusées et des balles lumineuses transpercent l'orée de la forêt pour venir percuter le bateau. Les balles laissent des traces rouges et sont associées à des sons de feu d'artifice. La scène semble totalement irréaliste. La seconde fois que le bateau est attaqué, l'équipage est victime d'une volée de flèches, de lances et de branches d'arbre. Des plans larges en longues focales montrent les ennemis mais on ne peut pas les identifier tant les plans sont courts et en mouvement. Les effets sonores associés aux flèches rendent cette scène tout autant irréaliste qu'elle semble improbable dans un film sur la guerre du Viêt Nam. Le début de cette bataille n'en est d'ailleurs pas un : les indigènes leur lancent d'abord des bouts de bois inoffensifs. Ils se mettent réellement à les attaquer lorsque les Américains commencent à leur tirer dessus. Par leur contexte et par leur choix d'effets sonores, ces deux scènes d'affrontement, qui sont les seules du film à mettre à ce

point en scène l'ennemi indigène, participent à la représentation onirique, psychédélique de la guerre du Viêt Nam que F.F. Coppola s'acharne à dépeindre.

Dans ce film, le rapport entre les Américains et l'ennemi communiste peut aussi être caractérisé par la nature ambiguë du son. Alors que le bateau continue son voyage sur le fleuve, le capitaine Willard et le soldat surnommé Chef vont dans la jungle ramasser des mangues. Tandis qu'ils pénètrent dans la forêt, on entend la guerre qui fait rage au loin. Ces sons sont informes et il est impossible de savoir si ils correspondent à des alliés ou des ennemis. Dès que les deux soldats pénètrent dans la jungle, les sons de guerre sont immédiatement remplacés par une forte ambiance de jungle tropicale très définie, très dense. Petit à petit, des sons de guerre, ponctuels, viennent se mélanger à cette ambiance. Ces deux entités sonores ainsi mélangées confondent la nature et la guerre. Les voix et les bruitages des deux personnages sont traités toutes les deux de la même manière et indépendamment de l'échelle de plan. Après quelques moments d'errance, l'ambiance de la jungle se transforme en quelque chose de très différent : les oiseaux et les insectes disparaissent, remplacés par une fréquence aigüe, continue et agrémentée de quelques cris d'animaux. Ce changement de texture sonore nous alerte en même temps qu'il fait réagir le capitaine Willard. Dans la réalité, la présence de l'homme dans un milieu naturel provoque un changement d'ambiance sonore. Les animaux, effrayés, disparaissent ou se taisent. Le cinéma utilise régulièrement cet effet pour signaler la présence d'un ennemi. Jouant sur notre imaginaire et nos attentes, le film nous laisse penser, tout comme les deux personnages, que des soldats se trouvent à proximité. Au moment où une silhouette se dessine, on imagine un membre du FNL dans sa tenue de camouflage. L'absence de bruitages associés au personnage participe à cette tromperie. L'ambiguïté et la tension disparaissent lorsqu'il s'avère finalement que nous avons affaire à un tigre. Le son joue dans cette scène sur notre imaginaire en donnant à entendre la présence de l'ennemi mais pas sa nature.

S. Kubrick utilise aussi l'ambiguïté de la représentation sonore pour mettre en scène la guerre et le rapport à l'ennemi. Dans la séquence finale de *Full Metal Jacket*, la section de Joker se retrouve prise sous les tirs d'un sniper. On ignore tout de cet ennemi : son apparence, sa nationalité, son sexe et son âge. Le fait qu'il ne soit pas montré permet de maintenir un flou quant à sa véritable nature. Seul le son et les actions sont la conséquence de son existence. Ils ont tout deux une valeur métonymique : c'est le son de l'arme et des balles qui représentent l'ennemi. Il est intéressant de remarquer que cette représentation n'a rien de réaliste. Les sons de tirs et les trajectoires de balles sont déformés par le ralenti et sont tous identiques, ce qui met en exergue l'aspect répétitif et inéluctable de chaque tir. Tout est fait pour que la nature de l'adversaire soit mystérieuse. Toute l'ambiguïté de la scène repose sur notre capacité à imaginer l'apparence de l'ennemi. On ne sait pas s'il s'agit d'un *individu* ou d'un *groupe* et c'est l'esprit de chacun qui tranche sur cette question. On ne peut alors qu'être surpris de constater que lorsque l'ennemi est finalement révélé il ne correspond pas à l'image que l'on se fait de lui.

Lorsqu'il n'est pas montré, l'ennemi est surtout présent dans l'imaginaire des soldats

ainsi que dans celui des spectateurs. On se crée une image de l'ennemi, un archétype qui prend forme à travers un *individu* type aux caractéristiques génériques ou un *groupe* informe qui n'a pas de véritables particularités sinon d'être la somme de plusieurs de ces *individus* types. La déshumanisation des Nord-Vietnamiens et du FNL, la perte de l'individualité de chacun des soldats ennemis au profit d'une image générique, qui est l'apanage de toute guerre, sont ce qui justifie et facilite le meurtre. C'est, entre autres, ce que cherche à montrer S. Kubrick dans ce film. Le son peut permettre de maintenir cette vue de l'esprit car il permet d'évoquer l'ennemi sans le montrer tant que des éléments, comme la voix, ne révèlent des particularités trop personnelles sur lui. L'image, *a contrario*, à moins d'utiliser des plans larges de personnages dont on ne voit pas le visage et portant les mêmes vêtements, peut facilement détruire ce fantasme. Tant que l'ennemi demeure invisible, l'image que l'on se fait de lui peut survivre mais lorsqu'il est finalement révélé, l'archétype ne peut survivre à la réalité. On ne peut nier qu'il n'est qu'une vision de l'esprit, une création de l'armée pour permettre aux soldats de ne pas hésiter à commettre le pire. Quand l'*individu* ennemi se révèle enfin, la personne qui apparaît a des particularités qui ne peuvent systématiquement correspondre avec l'image fantasmée du guerillero communiste.

Le dévoilement de l'ennemi est précédé d'une représentation particulièrement importante de la nature ou du silence qui évoque l'absence d'antagoniste. Lorsque celui-ci est finalement montré, il l'est d'abord que partiellement ou de manière générique. L'ambiguïté du son permet de maintenir l'image de l'*individu* ennemi fantasmé par les soldats d'après l'image que l'armée cherche à leur en donner pour permettre au meurtre de guerre d'avoir lieu.

4.2 L'ennemi silencieux

Nous avons vu que lorsqu'il est présent, l'ennemi n'est que partiellement représenté : on l'entend mais on ne le voit pas, ce qui permet de maintenir l'ambiguïté quant à sa nature. On observe que certains films tronquent de la même manière la représentation de l'ennemi dans un rapport inversé : on le voit mais on ne l'entend pas.

Apocalypse Now étant teinté de la mode psychédélique de son époque – le voyage du capitaine Willard est autant un voyage physique que mental –, il n'est pas surprenant que l'arrivée des membres de l'équipage dans l'ancre de Kurtz, symbolisant la fin de leur parcours, soit quelque peu irréaliste⁵. Lorsque le bateau s'approche du village, ils se retrouvent face à une foule d'indigènes venue les accueillir. Ils se tiennent debout dans des barques et sur les berges du fleuves, parfaitement immobiles et silencieux. On ne peut les différencier entre eux car ils sont filmés en plan large et sont tous habillés de la même manière et

5. *Apocalypse Now*, en dehors de sa source littéraire – *Au cœur des ténèbres* de Joseph Conrad –, doit beaucoup à *Aguirre, la colère de dieu* (1972) de Werner Herzog qui narre l'odyssée d'une troupe de conquistadores remontant l'Amazonie à la recherche de l'Eldorado progressivement décimée par la jungle, la folie et un ennemi invisible.

maquillés de la tête aux pieds. Le fait que ce *groupe uniforme* ne fasse pas de bruit et soit statique, malgré son grand nombre, leur donne un aspect irréel et effrayant⁶. Une relation étrange se crée entre la présence de toutes ces personnes et leur absence d'impact sur la bande-son. Ce n'est que lorsqu'ils font des mouvements réellement significatifs tel que ramper ou courir qu'on commence à les entendre. Cependant, à ces moments-là, il y a une adéquation entre le son et l'image autant en termes de niveau qu'en termes de quantité de bruitages, qui ne correspondent pas au nombre de personnes à l'écran. Par opposition, les américains sont les principales sources sonores dans cette scène : on entend distinctement la voix de Willard, le bruit du moteur et les bruitages des deux autres membres d'équipage toujours en vie. La tension et la sensation de peur, en partie amenées par le son et la musique, sont désamorçées par l'arrivée d'une voix, américaine de surcroît, qui incite les membres de l'équipage à utiliser le bruit de leur sirène pour effrayer les villageois. Comme dans les scènes de patrouille dans la jungle de *Rescue Dawn* ou *Platoon*, le travail du son dans cette séquence cristallise l'opposition entre les deux *groupes* : le bruit est américain, le silence est indigène.

On observe à nouveau la même opposition entre G.I. et communistes dans *Nous étions soldats*. Au cours de la bataille, une des sections sous les ordres du lieutenant-colonel Moore se retrouve séparée des autres et encerclée par les soldats de l'armée régulière nord-vietnamienne. Cachés au milieu de la jungle, les Américains attendent qu'on vienne les secourir tout en résistant aux assauts ennemis successifs. Une nuit, alors qu'ils sont aux aguets, un des soldats affirme qu'il sent les ennemis vietnamiens tout proches d'eux. Après avoir demandé un tir de fusée éclairante, les soldats se rendent compte que les communistes sont effectivement à quelques mètres. Même après que leur présence eut été révélée, les ennemis ne sont pas bruités. Ils sont camouflés par des branches et des feuilles et progressent dans la jungle parfaitement en silence, tels des fantômes. Ce choix de représentation donne l'illusion que les soldats de l'APVN sont tellement maîtres du terrain qu'ils se fondent parfaitement dans le paysage, autant par leur apparence que par le son. Comme dans les films que nous avons cités précédemment, cette représentation dichotomique entre le son des Américains et celui des Vietnamiens dénote une vision particulière du rapport conflictuel entre ces deux camps.

A la fin de *Apocalypse Now*, le capitaine Willard affronte finalement le colonel Kurtz. Leur combat est, tout comme la présentation de Kurtz au début du film, tronqué dans sa représentation. Alors que Willard massacre Kurtz avec une machette, le combat n'est pas sonore. Dans cette séquence, le montage alterne entre des plans de l'affrontement et des plans de sacrifice rituel d'un zébu. L'analogie est à la fois amenée par la similitude entre les situations et le travail de montage qui mélange les deux scènes pour créer une fausse continuité entre elle. La musique, qui remplit intégralement la bande-son à cet instant, lie

6. L'utilisation de la couleur blanche recouvrant totalement le corps de ces indigènes participe à créer une sensation de peur car elle rappelle la maladie. On peut aisément faire un parallèle avec le choix de cette même couleur pour la fameuse baleine blanche du *Moby Dick* (1851) de Herman Melville.

les plans de la séquence qui est construite selon une structure similaire – la fin de la musique correspond à la fin du sacrifice et de l’affrontement. Si cette scène avait été sonorisée, leur similitude aurait été brisée puisque l’on a d’un côté un zébu entouré par une foule et de l’autre deux hommes qui se battent en intérieur : les sons n’auraient pas du tout été les mêmes. L’analogie entre le combat et le sacrifice du zébu, qui est amenée par l’image, est aidée par la musique qui englobe cette séquence en un tout cohérent que le découpage sonore de chaque plan aurait brisé. De plus, les deux personnages revêtent des apparences très similaires : ils sont en contrejour ; on ne distingue que leur silhouette noire ; Willard est maquillé de boue. L’affrontement entre eux, qui marque l’apothéose du film, tend à confondre ces deux *individus* par l’absence de bruitages et de voix.

Lorsque l’ennemi est montré, sa représentation est parfois tronquée par le fait qu’il soit visible mais silencieux. L’absence des bruitages d’un *groupe* le rend étrange et dénote une vision particulière de l’ennemi et de sa connaissance du terrain. L’opposition entre les Américains et les Vietnamiens prend corps dans l’opposition sonore entre les deux camps. L’utilisation de la musique permet de s’abstenir de bruiteur les *individus* et ainsi de mettre en parallèle deux scènes différentes par le montage sans que le son ne viennent briser l’unité de la séquence.

4.3 Le cas de *Nous étions soldats*

Nous étions soldats est le seul film américain sur une bataille de la guerre du Viêt Nam qui donne non seulement un vrai visage mais aussi une véritable importance narrative – du moins en comparaison aux autres films – aux soldats ennemis. Ce changement de posture est peut-être lié au fait que, le film étant sorti en 2002, on eut le temps de constater que les Vietnamiens n’étaient pas suffisamment représentés dans les films américains sur le Viêt Nam alors qu’ils furent les premières victimes de cette guerre. Il n’était alors plus possible de faire un film sur cette guerre et ce pays sans en montrer les combattants. Le film commence sur la voix off de Moore qui annonce la teneur du film : « Ce récit est dédié aux jeunes Américains tombés là-bas et aux soldats de l’armée populaire du Viêt Nam qui y périrent de notre fait.⁷ » Plus tard dans le film, on s’attarde sur un des personnages du camp communiste qui rédige ce qui semble être un journal intime. Ce personnage a droit à une scène entière durant laquelle il s’illustre par son courage lorsqu’il tente, en vain, de tuer Moore. Le visage de l’ennemi s’incarne notamment à travers la figure du lieutenant-colonel Nguyen Huu An. Il est le pendant vietnamien de Moore. Ce face-à-face est représenté par l’alternance entre les séquences de mise en place des tactiques de chacun. Au-delà de l’équivalence hiérarchique, les deux personnages ont tous deux une représentation sonore similaire qui s’articule autour du traitement de leurs voix dans les

7. **RANDALL, Wallace**, *Nous étions soldats*, 2002, traduit de l’anglais : « This story is a testimony to the young Americans who died in the valley of death and a tribute to the young men of the people army of Vietnam who died by our hand in that place. »

scènes où ils apparaissent. Dans le chapitre 2, nous avons vu comment la parole de Moore revêt une importance particulière. On remarque que le lieutenant-colonel Nguyen Huu An, qui donne des ordres à ses subalternes depuis son bunker, a droit au même traitement de faveur. Lors des briefings, c'est sa voix qui surplombe le reste, tout comme dans les scènes de bombardements ou de fusillades. Lors des conversations radiophoniques, le point d'écoute est placé de son côté et on entend son interlocuteur à travers le combiné.

Dans ce film, la bataille est moins l'affrontement entre les deux *groupes* de soldats que celui entre deux *individus*. Il nous paraît cependant juste de noter que, malgré la volonté du film de ne pas ignorer l'ennemi vietnamien, il se place indubitablement du côté américain. Le lieutenant-colonel communiste reste caché dans son bunker tandis que Moore reste debout au milieu du champ de bataille. La voix off du début du film présente les soldats communistes avant tout comme des victimes des Américains. Bien que certaines scènes mettent exclusivement en scène des soldats du camp adverse, le film demeure un film américain qui s'attache avant tout à magnifier les soldats de son pays.

4.4 La voix de l'ennemi et de l'allié

On retrouve l'opposition entre deux personnages ennemis dans *Apocalypse Now*. En effet, un des principaux enjeux narratif du film est l'opposition entre le colonel Kurtz et le capitaine Willard. Le véritable ennemi du film n'est pas le soldat communiste mais bien le colonel Kurtz. Alors qu'il est un des personnages principaux, il n'apparaît pas avant le dernier quart du film. Il n'est évoqué que par le dialogue, la voix off et quelques photos. Durant le briefing au début du film au cours duquel on annonce à Willard le but de sa mission, on lui fait écouter une communication radiophonique de Kurtz qui a été interceptée. Son personnage, dont on apprend d'abord l'existence par le dialogue, prend à ce moment précis une dimension nouvelle. Alors qu'il s'agissait jusqu'à présent d'un nom, d'un dossier et d'états de services, Kurtz devient soudainement beaucoup plus concret, plus réel grâce à sa voix. On peut rapprocher cela de l'effet que procure l'écoute de l'enregistrement de la voix d'un proche dont nous avons parlé antérieurement. La voix est un puissant indice de l'existence de quelqu'un. Contrairement à une photographie, l'enregistrement de la voix peut permettre de faire croire à la véritable présence d'une personne. Bien qu'on soit conscient qu'il n'est pas là, Kurtz est représenté comme s'il était potentiellement présent dans la pièce. Cependant, la qualité d'enregistrement de l'époque et le fait que ce soit une communication interceptée déforment légèrement la voix de Kurtz. Sa hauteur change comme si l'enregistrement était lu à une vitesse variable, ce qui donne une impression étrange. L'écoute de la voix est aussi perturbée par des fréquences aigües parasites, des voix filtrées et un ronronnement grave. Ces effets, qu'on pourrait retrouver dans un film de science-fiction, sont particulièrement irréalistes. Ils évoquent la difficulté de communiquer liée à la distance et mettent en exergue le fait que le message a été intercepté. Au début et à la fin de l'enregistrement, un opérateur annonce le contenu de la

bande. Sa voix est propre et proche. Par opposition, on a la sensation que Kurtz est loin, inatteignable. Grâce à cet enregistrement, sa représentation est donc à la fois plus concrète et plus mystérieuse. De manière paradoxale, la voix *diffusée* du colonel donne une sensation de rapprochement et d'éloignement de cet *individu* ennemi. Il est à noter que la première fois que Kurtz apparaît, il n'est d'ailleurs qu'une voix dans l'ombre. Son personnage est nimbé de mystère depuis le début du film et le restera malgré son apparition à l'écran.

La voix, en plus d'être une puissante convocation de l'*individu* ennemi lorsque celui-ci est absent, est aussi un précieux indice sur l'emplacement de son corps.

Le travail d'utilisation des sens pour situer l'ennemi est le sujet d'une autre scène de *Apocalypse Now*. Lorsque l'équipage du bateau arrive au niveau d'un pont défendu par les Américains face à l'armée nord-vietnamienne, la bataille fait rage et les membres de l'équipage se retrouvent propulsés dans le plus grand des chaos, à la recherche de l'officier responsable. Ils rencontrent Roach, un soldat afro-américain drogué, qui semble savoir où se trouve celui qu'ils cherchent. Alors que l'assaut semble prendre fin, les soldats entendent un Vietnamien proférant des insultes à leur rencontre pour les provoquer. Roach décide de l'éliminer grâce à son lance-grenade sans savoir exactement où il se trouve. Pour situer le soldat, l'Américain se sert de son écoute pour localiser l'ennemi et l'achever. C'est grâce à la voix du soldat nord-vietnamien que Roach parvient à localiser son corps et à l'éliminer. Le son est donc une arme qui permet de trouver l'*individu* pour l'anéantir.

Le sniper de la séquence de *Full Metal Jacket* se sert également du son comme d'une arme de guerre. Alors que la section dont fait partie Joker progresse dans les quartiers occupés de Hué, deux d'entre eux, envoyés en éclaireur, sont touchés par des tirs qui ne les tuent pas sur le coup. Les soldats évitent de regarder leurs camarades en train de souffrir des blessures infligées par le sniper pour ne pas avoir la tentation de venir les secourir et ainsi de se mettre à portée de tir. Or, c'est exactement ce que souhaite le tireur. Il continue de tirer sur les soldats et utilise leur souffrance, évoquée par leurs cris, pour attirer les autres soldats dans son champ de tir. Le sniper utilise le son car, contrairement à la vue, c'est un sens qu'on peut difficilement oblitérer. Chaque cri est le témoignage que les soldats sont encore en vie et qu'ils peuvent donc être secourus. La voix de l'*individu* est autant le témoin de sa vitalité que la représentation sonore de ses souffrances.

La bataille du début d'*Outrages* (1989) montre aussi cette utilisation du son comme outil de localisation. Long-métrage de fiction réalisé par Brian De Palma, le film est fondé sur un fait réel : un *groupe* de soldats américains, après avoir enlevé une jeune fille nommée Tran Thi Oanh dans le but de se « divertir », l'assassine après l'avoir violée. Le film met à la fois en scène les circonstances du drame et le combat du soldat Eriksson, dégoûté par les atrocités commises par son équipe menée par le sergent Meserve, pour rendre justice à la jeune fille face à une hiérarchie qui ne cherche qu'à étouffer l'affaire.

Dès le début du film, on comprend l'importance du son dans cette guerre. Eriksson, accompagné d'un autre nouvel engagé, s'éloigne du camp pour poser des mines de protection

pour la nuit. Lorsque son camarade plante l'explosif dans le sol, celui-ci sonne étonnamment creux à son oreille. Le FNL utilisant des tunnels pour se déplacer, les deux soldats s'inquiètent de cette résonance. L'un d'eux se penche pour coller son oreille par terre et écouter de potentiels ennemis. Des bombardements se font alors entendre au loin. Les deux soldats rejoignent leur camarades. Le chef de la section demande de situer le mortier ennemi en localisant l'origine des sons. Les sons de mortier sont divisés en deux parties : le tir et l'explosion au sol. Les soldats, par la distance des explosions, comprennent que ce n'est pas eux qui sont bombardés. Après quelques instants, le chef décide de bombarder l'ennemi selon des coordonnées approximatives et d'ajuster les tirs à l'oreille. Après quelques instants, le tir d'une mitrailleuse se fait entendre beaucoup plus proche que les bombardements : un des soldats de la section s'est mis à tirer, persuadé d'avoir repéré des ennemis. Par la suite, le son des explosions se rapproche, accompagnés de plans sur eux. Les soldats comprennent qu'ils sont repérés et que ce sont désormais eux qu'on vise. Alors que Eriksson se retrouve coincé dans un trou de tunnel, le son des bombes s'éloigne à nouveau. Meserve et un autre soldat courent pour s'éloigner des explosions qui continuent de les suivre. Alors qu'ils s'arrêtent près d'un arbre, le sergent repère grâce au son, l'arrivée de l'artillerie. Pendant ce temps, le son des explosions se rapproche de Eriksson et font office de compte à rebours. Dans cette séquence, le son de la guerre est donc à la fois un allié et un ennemi : il permet de localiser le *groupe* adverse pour les Américains comme pour les Vietnamiens tout en aidant à mesurer le danger et comprendre l'organisation de la bataille.

Dans la suite de la séquence, alors que Eriksson est toujours coincé dans le trou, il se met à appeler à l'aide. Sa voix alerte un soldat vietnamien dans le tunnel qui s'approche de lui pour l'éliminer. Les explosions continuent de se rapprocher, leurs plans deviennent de plus en plus serrés et les sons de plus en plus proches. Le sergent Meserve parvient aussi à localiser Eriksson grâce à ses cris. Alors qu'il vient de le repérer, on voit un plan depuis son point de vue et dans lequel la tête de Eriksson émerge au milieu des branches. Une bombe explose entre les deux soldats et la lumière blanche qui s'en dégage cache Eriksson en même temps qu'elle recouvre sa voix. Il est symboliquement tué par cette bombe. Brian de Palma met ainsi en exergue le danger que court le soldat. La voix permet de localiser l'*individu* autant pour le tuer que pour le secourir.

C'est dans cette même logique que les sons de guerre servent de message d'avertissement lorsqu'ils passent à travers la radio de communication interne. Dans *Nous étions soldats, Platoon* ou *84C MoPic*, les soldats, avant même de se confronter à l'ennemi, entendent, par le biais de la radio, une bataille à l'issue malheureuse pour leurs compatriotes. On entend la voix de l'opérateur radio qui raconte la bataille se déroulant sous ses yeux. Le dialogue laisse peu de place à l'ambiguïté. Sa mort marque la fin de la retransmission et signifie l'aboutissement terrible de la bataille en cours. Sa souffrance est, par métonymie, représentante de celle de toute la section dont il fait partie. On ne connaît d'ailleurs rien de cette section. Elle n'est évoquée que par la voix de l'opérateur et les sons de bataille qu'on

perçoit par le combiné. On ne connaît donc rien d'elle. L'*individu* représente son *groupe* à travers la liaison radiophonique. De plus, ceux qui écoutent étant un *groupe* analogue à celui qui vient d'être décimé, les soldats craignent de connaître le même destin. Si dans *Apocalypse Now*, à travers la représentation de Kurtz et Willard, F.F. Coppola évoque le fait que l'*individu* peut être remplacé par un autre, ces scènes évoquent l'interchangeabilité des *groupes* que sont les sections militaires.⁸

Le fait que les bandes-son des films sur la guerre du Viêt Nam soient remplies de cris de souffrance de soldats agonisants ou mutilés n'est autre que la conséquence logique de la représentation de cette situation particulièrement violente. Bien que l'on puisse douter que, dans le vacarme assourdissant d'une véritable bataille, on puisse entendre à ce point les cris des soldats, chacun de ces films s'attache à montrer, par des plans à échelle humaine, et à faire entendre, par une déformation particulière de l'écoute permettant de mettre l'accent sur les sons des soldats hors-champ, la souffrance de l'homme dans la guerre, qu'il soit ennemi ou allié.

La voix de l'ennemi, lorsqu'il n'a pas été encore montré, donne une sensation de proximité, de présence et de mystère quant à cet *individu*. Dans la guerre, le son peut autant servir d'arme que d'allié à travers la voix. Elle est une indication de l'emplacement du corps et une représentation de la souffrance. Elle est le véhicule de la douleur exprimée et représente la conséquence d'un acte violent sans que le film n'ait besoin de le montrer.

4.5 La voix de la faute

« Dans le silence de la nuit, nous entendrons les hurlements. »

Joe Galloway, *Nous étions soldats*⁹

La voix *désincarnée* est une voix qui n'est pas associée visuellement et en synchronisation labiale avec sa source. Selon Todd Decker dans *Hymns for the Fallen*, cette voix¹⁰ peut avoir trois fonctions différentes dans les films de guerre¹¹ : elle donne, comme nous

8. Dans *Voyage au bout de l'enfer*, on retrouve aussi cette représentation de l'avertissement. Durant la longue séquence du mariage, les trois personnages qui s'engagent dans l'armée rencontrent un Béret Vert, visiblement vétéran de la guerre du Viêt Nam, qui brille par son mutisme à toute épreuve. Il ne daigne pas leur répondre à part en leur disant, à deux reprises, « faites chier ». Par la suite, les deux mariés, selon la tradition, doivent boire un liquide rouge dans un récipient à double anse sans en renverser une goutte pour que le mariage soit heureux. Évidemment, deux gouttes tombent sur la tenue de la mariée. Bien que ce soit filmé en gros plan, on ne les entend pas. L'absence de son accompagne donc ces deux moments qui évoquent les terribles événements dont vont être victime nos trois protagonistes et illustre l'ironie dramatique.

9. WALLACE, Randall, *We were Soldiers*, 2002, traduit de l'anglais : « In the silence of the night, we will always hear the screams. »

10. Todd Hecker utilise le terme de *disembodied voices*.

11. Dans son ouvrage, Todd Hecker utilise le terme de *prestige combat films* qui désigne un corpus particulier de films de guerre.

venons de le voir, une indication sur l'emplacement du corps et évoque la souffrance des amis mais elle est aussi le symbole des conséquences d'une faute¹². Lorsqu'elle est présente *a posteriori*, la voix *désincarnée* de l'ennemi représente le traumatisme de guerre.

Dans *Outrages*, qui traite précisément de la question de la culpabilité et des atrocités de guerre, on retrouve cette utilisation de la voix lorsque les sections sont au milieu de la jungle avec la jeune fille. Eriksson affronte directement son sergent Meserve qui est l'instigateur du crime central du film. Il tente, en vain, de dissuader ses compatriotes de commettre l'irréparable. Quand Meserve commence à violer la jeune fille, il se retourne et s'adresse directement à son subalterne : « Tu vas regarder ? ». Dégoûté, Eriksson ne peut que détourner les yeux. Assigné de garde, il s'éloigne de la cabane pour ne pas assister à la scène. Le montage est ensuite composé de plans fixes du même point de vue entrecoupés d'ellipses. Lorsque Meserve s'éloigne pour parler à Eriksson, on se rend compte qu'il n'était pas très loin de la cabane et a donc entendu continuellement les cris de souffrance de la jeune vietnamienne. Indirectement, il assiste au viol qu'il n'a pu empêcher. C'est précisément à ce moment, alors même qu'il ne veut pas assister à ce drame, qu'il y est contraint par le son. Il prend alors la pleine mesure de son impuissance et de sa lâcheté. Les cris de la jeune femme sont la conséquence directe de son incapacité à tenir tête à son commandant et au reste de son équipe. C'est par ce son qui provient hors de sa vision qu'il est rendu, ou du moins se sent, coupable. Il est intéressant de remarquer que Eriksson, qui aurait pu choisir de s'éloigner encore plus, reste à « portée de cri » de la scène. On peut supposer que c'est une manière pour lui de se punir.

Le son prend une valeur accusatrice car il est la répercussion des actes de l'*individu*. Il le pourchasse même lorsqu'il cherche à fuir ses responsabilités et l'atrocité de la guerre puisque, contrairement aux yeux, on ne peut fermer les oreilles.

D'une manière plus artificielle, la voix est utilisée comme un témoin de la faute commise dans *Né un 4 juillet*. Alors que les soldats américains viennent de tirer sur ce qu'ils pensent être des membres du FNL armés de fusils, ils se rendent compte qu'ils ont massacré un groupe de femmes, d'enfants et de bébés. Avant qu'ils pénètrent dans la maison, on n'entend aucun bruit de personnes à l'intérieur. L'ambiguïté sur l'identité des victimes est encore possible. Une fois de plus, le son, ou son absence, permet de garder le secret sur la nature des *individus*. Lorsque les soldats pénètrent dans la cabane et se rendent compte, effarés, de leur erreur, des gémissements des victimes se font entendre et mettent en avant, en accord avec l'image, l'identité des personnes massacrées. Contraint de ressortir à cause de l'attaque des soldats communistes, Ron est empêché de récupérer un bébé encore vivant dans la maison et dont les cris percent le champ de bataille. Alors qu'il s'éloigne de la maison et que des explosions et des tirs se font entendre, les cris du bébé le poursuivent tout au long de sa course en désaccord avec toute conception réaliste. Ces sons sont le témoin de sa faute qui le poursuit alors qu'il tente de fuir : il ne peut échapper à ces

12. **DECKER, Todd**, *Hymns for the Fallen : combat movie music and sound after Vietnam*, University of California Press, 2017, p. 105-106.

sons tout comme il ne pourra pas échapper à ce souvenir qui le hantera jusqu'à la fin du film. Dans une séquence ultérieure, alors qu'il est en train de faire un discours à un rassemblement pro-guerre du Viêt Nam, Kovic entend un bébé pleurer dans la foule. Ce bébé n'est jamais montré. On ignore si le son est bien présent à cet événement ou s'il ne s'agit que de l'imagination de Kovic. Le souvenir de son erreur remonte immédiatement à sa mémoire et il est contraint de cesser son discours et de quitter la scène, perturbé, traumatisé, affaibli. Le son de l'*individu* qui a été victime a une influence physique sur l'*individu* qui a été bourreau.

Dans *The Boys in Company C*, alors que les soldats s'éloignent d'un village qu'ils viennent d'inspecter, Pike entend les cris du jeune avec qui il a sympathisé et qu'il a laissé aux mains du colonel de la police locale. L'enfant est manifestement torturé pour obtenir des informations sur le FNL. D'abord opposé à l'idée de partir et de laisser le jeune homme, Pike décide de respecter ses supérieurs mais se rend compte, en entendant cette voix, que c'était une erreur de laisser l'enfant avec ces soldats. Les cris qu'il entend au loin montre la souffrance de l'enfant et renvoie Pike face à sa faute. Le son du coup de feu final évoquant la mort du jeune homme finit d'illustrer le terrible destin du jeune vietnamien et la culpabilité de Pike et ses camarades.

Dans *Full Metal Jacket*, alors qu'il inspecte les engagés et leur équipement, Hartman découvre que Gomer Pyle cache un beignet dans sa cantine. Désespéré à l'idée de le faire rentrer dans le rang, le sergent-instructeur décide de punir toute la section à sa place. La nuit suivante, les camarades de Gomer Pyle décide de se venger sur lui. Ils enroulent des savons dans leur serviette et le frappent chacun leur tour. Joker, au départ réticent à l'idée, finit par participer au lynchage. Alors qu'il retourne se coucher, il entend les pleurs de son camarade dans le lit au dessus de lui. Il tente de se boucher les oreilles pour masquer les cris de sa victime, sans succès.

Dans *Entre Ciel et Terre*, Le Ly tombe enceinte de son patron alors qu'elle travaille comme nourrice pour une riche famille vietnamienne. Licenciée par la maîtresse de maison, elle est contrainte de vivre aux crochets de sa sœur qui se prostitue. Honteuse, Le Ly refuse de voir son père. Ce dernier rend visite aux deux sœurs dans la maison de prostitution où elles vivent. Assis dans une pièce voisine, il assiste, impuissant, à une scène de sexe entre sa fille et un soldat américain. Il entend qu'ils sont en train de coucher ensemble à travers le mur. La voix de sa fille, parlant en vietnamien, se mélange à celle du soldat qui parle en anglais. Leurs voix ne laissent aucun doute sur ce qu'ils sont en train de faire. Cette scène est comme un poignard pour le père qui ressent l'échec de son éducation et la dégradation de sa famille : il est trop vieux pour travailler, sa femme aussi, ses deux fils sont partis à la guerre, une de ces deux filles est enceinte et célibataire et l'autre se prostitue. Le son, auquel il ne peut échapper, le met face à l'horreur de sa vie. Il ne peut partir car il veut voir ses filles mais il ne peut échapper à cette scène cruelle parce qu'il ne peut ignorer ce que lui font entendre ses oreilles.

Dans *Voyage au bout de l'enfer*, ce n'est pas la voix mais le son du fauteuil roulant et

le mutisme qui illustrent le traumatisme de guerre. Alors que les trois amis parviennent à échapper de leur prison de fortune, ils sont tous les trois séparés. On retrouve Nick dans un hôpital au Viêt Nam. Un des médecins tente de dresser son état psychologique. Il lui pose plusieurs questions sans que Nick ne réponde ni même tourne la tête. Il finit par répondre au bout d'un certain temps mais sa voix est faible, éteinte. Plus tard dans le film, Mike, une fois retourné au pays, rencontre Angela, la femme d'un de ses deux amis partis avec lui, pour savoir où ce dernier se trouve. Angela, depuis le retour de son mari, refuse de parler à qui que se soit. Lorsque Mike vient la voir, elle finit par lui donner l'adresse de son mari en l'écrivant sur un bout de papier. Décidé à renouer le lien avec son ami, Mike téléphone dans l'hôpital où celui-ci est interné. Par le combiné, il entend le son du fauteuil roulant électrique de son ami, signifiant que celui-ci ne peut plus marcher ni travailler. À travers le mutisme de l'*individu* et la métonymie de ce son de fauteuil roulant, Michael Cimino laisse entendre les conséquences indicibles de la guerre.

La voix d'un *individu*, lorsqu'elle est entendue par un autre, est souvent la représentation de ses souffrances. Que se soit celle d'un allié ou d'un ennemi, elle est le symbole de la faute qui a été commise et sert de cinglant rappel du traumatisme.

4.6 Le rapport entre plan sonore et visuel dans les scènes de bataille

En plus de la voix et bien que la logique réaliste nous dicte que cela est impossible, les films de guerre, et notamment ceux sur la guerre du Viêt Nam, présentent des scènes de batailles où l'on entend des éléments propres aux personnages alors qu'ils sont au milieu des bombes et des tirs de fusil. La plupart du temps, le point de vue inciterait à ce qu'ils soient en réalité totalement inaudibles.

Dans la scène du dernier assaut de *Hamburger Hill*, on voit des plans taille de soldats qui progressent difficilement dans la boue. Ils sont peu nombreux à arriver en haut de la colline qu'ils cherchent désespérément à conquérir depuis le début du film. Lorsqu'ils y parviennent finalement, malgré les sons de la guerre qui les entourent et la valeur de plan, on entend distinctement leur respiration, leurs halètements, mixés de manière à ce qu'on les sente proches de nous. C'est l'élément sonore le plus fort, le plus présent à ce moment du film. Le son met en avant l'*individu* dans le plan par rapport aux autres soldats et au reste de la bataille. Il crée un rapport plus intime entre le spectateur et le personnage, alors même que ce dispositif est utilisé pour plusieurs soldats différents, chacun ayant droit à son plan. Le travail du son, en accord avec le montage et les valeurs de plans choisies, cherche à redonner une identité aux soldats survivants en créant une sensation de proximité avec eux qui est d'autant plus prégnante que la dissociation entre le son et l'image est forte.

Dans son rapport à l'image, le son permet aussi de « lisser » les coupes du montage. Il crée une continuité entre les plans, un lien entre eux plus complexe que la simple juxta-

position visuelle. Cette particularité du son, dans le cas des films de guerre, aide à rendre l'action plus lisible. Par exemple, dans *Nous étions soldats*, le son permet, à certains moments, non seulement de mieux comprendre le déroulé de la bataille mais aussi de mettre en valeur les actions individuelles. Les sons de l'arme de Moore sont caractéristiques par leur timbre et la manière dont ils sont mixés. Après un gros plan où on le voit tirer, ces sons se poursuivent sur le plan suivant et nous montre des soldats ennemis tombant en synchronisation avec les coups de feu du lieutenant-colonel. Cela nous permet d'identifier, dans le chaos de la bataille, l'auteur des tirs et ainsi de mettre en avant l'efficacité de Moore à tuer ses ennemis. On garde une connexion avec Moore qui continue, par le son de son arme, à être représenté dans le hors-champ et qui demeure, encore et toujours, le personnage principal du film. On pourrait imaginer le même dispositif de représentation sans cette continuité sonore et qui pourrait raconter la même situation mais le son permet une certaine efficacité narrative qui rend rendre l'action plus immersive et plus lisible car le récit est plus rapide.

Cette nécessité de rendre compréhensibles l'action et la bataille, notamment par le travail du son, est évoquée dans *Hymns for the Fallen* par Todd Hecker :

« Comme James Chapman, spécialiste des films de guerre, le remarque, les scènes de combat, par définition, requièrent "d'imposer une structure sur le champ de bataille"¹³. La guerre représentée par le cinéma ou la vidéo devient une activité fixée et découpée d'une manière que les combats actuels ne peuvent l'être. De la même manière que l'armée des États-Unis crée des "storyboards événementiels" après que la bataille ait eu lieu et desquels "une sorte de clarté peut émerger", construisant à rebours une chronologie de l'action dans un but "pédagogique", les réalisateurs de films d'action dessinent des storyboards de leurs fausses batailles *avant* de les filmer, dans un souci d'efficacité et de sécurité durant le tournage et pour qu'une intention narrative spécifique prenne vie au montage et que le public puisse la percevoir¹⁴. La capacité d'extraire le chaos et l'incertitude de la guerre – de "prévoir" une bataille et de contrôler qui vit et qui meurt – exposent tous les films de guerre à une critique assez compréhensible qui est qu'ils ne se rapprochent jamais de la réalité du combat. . . . Mais les storyboards, et les films qui en découlent, peuvent autant être des représentations organisées que des représentations chaotiques de combats tout en étant, alors que c'est irréaliste, tout à fait lisibles. . . . Pour résumer, les réalisateurs peuvent représenter les combats de manière chaotique ou non. Les deux options impliquent des choix esthétiques et techniques. »¹⁵

13. CHAPMAN, James, *War and Film*, London, Reaktion Books, 2008, p. 84.

14. FINKEL, David, *The Good Soldiers*, New York, Sarah Crichton Books, 2009, p. 254-255.

15. DECKER, Todd, *Hymns for the Fallen : combat movie music and sound after Vietnam*, University of California Press, 2017, p. 128-129, traduit, par nos soins, de l'anglais : « As the war film scholar James Chapman notes, combat scenes by definition require "the imposition of structure onto the battlefield". War rendered on film or video becomes a fixed and framed activity in a way actual combat can never be. So

Comme le souligne Todd Hecker, le choix de rendre claire une séquence qui serait totalement chaotique dans la réalité découle avant tout d'un choix de représentation. L'utilisation du son dans son rapport à l'image peut être d'un grand renfort comme nous l'avons vu dans les exemples précédents. Il s'avère aussi que son utilisation peut découler d'une simple contrainte technique.

84C MoPic (1989) est un film indépendant en *found footage*¹⁶ réalisé par Patrick Shean Duncan. Il raconte l'histoire d'un petit groupe de soldats envoyé dans la jungle pour trouver et tuer des membres du FNL. Durant toute leur mission, ils sont accompagnés par deux reporters chargés de filmer leur quotidien et de les interviewer. Les images du film sont celles filmées par un des deux reporters nommé MoPic.

A cause de son petit budget, le film ne peut pas se permettre de montrer les explosions qui coûteraient trop cher en effets spéciaux. Lorsque les personnages tombent sur un campement ennemi et qu'ils en ordonnent le bombardement, le découpage du film ne montre que les soldats américains, jamais la destruction du camp. La guerre n'est, à ce moment précis, représentée que par le son. On entend les bombes tomber et exploser à proximité des soldats. La guerre dans ce qu'elle a de plus spectaculaire est seulement représenté en hors-champ. Ce dispositif permet de superposer l'action en cours avec la réaction des personnages. On entend le bombardement mais on reste concentré sur les soldats américains.

Le rapport de l'*individu* à la bataille et au reste du *groupe* est notamment caractérisé par l'association ou la dissociation de valeur de plan entre l'image et le son. On observe, dans toutes les scènes de bataille de notre corpus, que les sons propres à un *individu*, que sont la voix et les bruitages, sont en relation de niveau permanente avec les sons de la guerre. Le hors-champ est aussi primordial car il permet de représenter ce qui ne peut pas être montré. L'*individu* peut être noyé dans le chaos de la bataille ou au sein de son *groupe* tout comme il peut s'en détacher grâce aux particularités de la représentation cinématographique.

while the US Army regularly creates a post-battle "event storyboard" from which "a kind of clarity can emerge," reverse engineering a timeline of the action in a quest for "lessons learned," action filmmakers storyboard their simulated battles *before* shooting, for the sake of efficiency and safety during production and so that a specific tale might be pieced together in the editing suite and a precise point drawn by the moviegoer. This ability to take the chaos and uncertainty out of war – to "plan" a battle and control who lives or dies – opens all war films to the understandable criticism of never getting close to the reality of combat. . . . But storyboards and the films made from them can just as easily frame combat action as chaos as make it unrealistically legible. . . . In short, filmmakers have the option to present combat as chaos or not. Both options entail a clutch of aesthetic and technical choices. »

16. Le *found footage* est un genre de film de fiction qui repose sur le principe suivant : les images ont réellement été filmées par les personnages de l'histoire ; elles ne sont pas simplement une représentation d'un univers fictif mais en font intégralement partie. L'appellation *found footage* peut se traduire par « enregistrement trouvé ».

Chapitre 5

Le hors-champ sonore comme écoute subjective

Il n'est pas indifférent que le cycle des films sur la guerre du Viêt Nam corresponde avec l'arrivée du son « immersif » au cinéma. Todd Hecker décrit de cette manière l'apport de cette technologie :

« Les avancées technologiques dans le son au cinéma ont considérablement démultipliés les possibilités sonores dans les films de guerre, ouvrant la porte à des scènes de combat aux bandes-sons immersives et expressives. . . Comme Pauline Kael le remarque pour *Voyage au bout de l'enfer* (1978) : « L'excellence du son Dolby donne un sentiment d'ampleur aux sons de foule, aux voix et à la musique ; nous avons la sensation d'écouter tout un monde »¹. Dolby permet d'agrandir l'éventail des possibilités, améliore la clarté et ajoute un haut-parleur à l'arrière de la salle. Ces évolutions du son au cinéma ont rendu l'expérience sonore du cycle des films sur la guerre du Viêt Nam différente des précédents films de guerre, à la fois qualitativement et quantitativement – ce qui rendit automatiquement ces films plus immersifs pour les spectateurs de l'époque. . . *Apocalypse Now* (1979), lors de sa première en 70 mm, utilisa un mixage Quintaphonic² qui est explicitement fondé sur l'esthétique des concerts de rock – dire que le rock et la manière dont les États-Unis firent la guerre au Viêt Nam étaient fondamentalement liés fait partie du concept du film. »³

1. **KAEL, Pauline**, « The God-Bless-America Symphony », *New Yorker*, 18 décembre 1978.

2. Contrairement à ce qui est énoncé ici par l'auteur, le Quintaphonic est un procédé 35 mm.

3. **DECKER, Todd**, *Hymns for the Fallen : combat movie music and sound after Vietnam*, University of California Press, 2017, p. 130, traduit, par nos soins, de l'anglais : « Advances in cinema sound have consistently expanded the sonic possibilities for PCFs, opening the door toward immersive and expressive combat soundscapes. . . As Pauline Kael noted of *The Deer Hunter* (1978) : "The superlative mix of the Dolby sound gives a sense of scale to the crowd noises and the voices and the music ; we feel we're hearing a whole world." Dolby brought increased range and clarity and the addition of a speaker at the back of the theater. These changes to cinema sound made the sonic experience of the Vietnam cycle of PCFs qualitatively and quantitatively different from all previous war films – automatically making such films more immersive for original viewers. . . *Apocalypse Now* (1979) in its premiere 70mm showing used a

Bien qu'on puisse émettre quelques réserves sur l'excellence et la révolution que peut représenter l'arrivée du Dolby Stéréo, cette technologie, qui apparaît au début des années 70 et est composée de trois canaux frontaux et d'un canal arrière, permet effectivement de diffuser le son tout autour du spectateur. Aidé de ce nouvel outil, les réalisateurs et leur équipe se tentent de plonger le spectateur en immersion dans la guerre du Viêt Nam. La voix et les bruitages de l'*individu* sont diffusées dans l'enceinte frontale, au centre de l'image et le son de la guerre et de la jungle l'entoure, le cerne. En définissant le contexte spatio-temporel, le son évoque le hors-champ. Cet univers contigu aux bords de l'image est ce qu'on appellera le *hors-champ sonore*. Il existe évidemment avant l'arrivée des technologies multicanales comme le Dolby Stéréo mais associé à celui-ci, il permet de rendre l'écoute plus spectaculaire. Ce *hors-champ sonore*, qui sert notamment à représenter l'environnement dans lequel évolue l'action, peut être modifié pour mettre l'accent sur ce qu'il se passe dans l'image ou autour d'elle. Les films de notre corpus utilisent notamment ce dispositif pour donner l'impression d'épouser ce qui semble être le point d'écoute d'un personnage.

Lors du dernier assaut de *Hamburger Hill*, on observe un traitement particulier du son de la bataille hors-champ. Dans cette dernière séquence, plusieurs personnages que nous suivions depuis le début du film meurent dans les bras d'un compagnon. Ces scènes ponctuent l'avancée finale des soldats sur le flanc de la colline. Dans chacune d'entre elles et tout au long de la séquence, les sons de la guerre s'éloignent petit à petit pour laisser place à celui du vent au sommet de la colline. L'éloignement de la bataille suggère la fin de ce conflit et la victoire finale. Cet effet met d'autant plus l'accent sur la mort de chaque soldat qu'elle se révèle inutile, la bataille ayant été gagnée. Au-delà de signifier graduellement la victoire des Américains, qui n'a par ailleurs aucune dimension épique dans sa représentation, l'éloignement artificiel des sons de la guerre lors de la mort de chaque soldat traduit à la fois le point d'écoute de chacun de ces hommes agonisants qui « quittent » la guerre et celui des témoins de leur mort qui ne se préoccupent plus de la bataille ou de leur sécurité mais bien de leurs compagnons en train d'agoniser. D'une certaine manière, le *hors-champ sonore* représente l'intériorité de chacun de ces *individus*.

C'est cependant dans *Apocalypse Now*, qui est un des premiers films en Dolby Stéréo, que l'on retrouve, tout au long du film, les plus nombreux exemples d'utilisation du *hors-champ sonore* comme écoute subjective d'un *individu*. Ce dispositif est utilisé dans le but de nous donner l'impression d'épouser le point d'écoute de différents personnages tout au long du film.

La scène d'introduction du film est une des scènes les plus célèbres du cinéma. Elle est notamment réputée pour son utilisation des fondus enchaînés, de la musique et du son dans une logique d'immersion dans la guerre du Viêt Nam et l'intériorité du personnage.

Quintaphonic mix explicitly drawing on rock-concert aesthetics – part of the film's concept that rock and the American way of war in Vietnam were fundamentally similar. »

Au début de cette séquence, des images chaotiques de la guerre se superposent à celles de Willard qui semble les regarder. On entend des hélicoptères passer de part et d'autre de l'écran. Les différents effets sonores de la scène sont sujets à des déplacements dans l'espace et à des filtrages marqués. Ils se fondent les uns dans les autres. Le montage alterne entre des plans de destruction de la jungle et Willard dans sa chambre d'hôtel. Ces quatre premières minutes du film nous invitent à prendre conscience de l'état de confusion psychologique dans lequel se trouve le personnage. Par la suite, on nous montre le quotidien de Willard dans sa chambre d'hôtel. Le montage présente des ellipses dont on ignore la durée. La temporalité est déconstruite. La représentation sonore de l'environnement est, à certains moments, dissociée de ce que l'on voit à l'image : alors que Willard est couché dans son lit, parfois en train de délirer, sûrement drogué, on entend des ambiances de jungle. Le son lie les deux univers : la guerre du Viêt Nam et la chambre d'hôtel. On le remarque aussi quand le son de pales d'hélicoptère⁴ se transforme en pales de ventilateur sans que l'on sache à quel moment on entend un son ou l'autre. La voix off de Willard qui nous dit : « Quand j'étais ici, je voulais être là-bas. Quand j'étais là-bas, je ne pensais qu'à retourner dans la jungle. » nous confirme que cette représentation sonore est celle de l'intériorité de Willard. *Le hors-champ sonore* est ici la représentation de l'état psychologique de l'*individu*.

Plus tard dans le film, lorsque l'équipage rencontre le personnage de Roach qui tue le Vietnamien avec son lance-grenade, on observe ce même effet d'atténuation des ambiances. Les sons de guerre font rage depuis le début de la séquence. Cette bataille, qui est particulièrement chaotique, est traitée au son d'une manière équivalente : la bande-son est très hétérogène et les sons qui la composent ont du mal à se mélanger ; ils forment un tout étrange qui fait écho à l'aspect psychédélique que le film cherche à se donner. Quand Roach utilise son ouïe pour repérer le soldat ennemi, les sons de la guerre diminuent petit à petit jusqu'à disparaître. La bande-son représente la concentration du personnage qui n'entend plus que le son de sa cible. On peut rapprocher cet effet avec l'effet cocktail party qui est la capacité à se focaliser sur la voix de quelqu'un dans une ambiance bruyante. Les sons de la guerre sont remplacés au fur et à mesure par des ambiances de jungle nocturnes. Ces ambiances, par leur nature continue, donnent une impression de calme. Le niveau moyen de la scène diminue. Roach trouve, au milieu du chaos de la bataille, les ressources nécessaires pour accomplir sa tâche. Cette scène est un exemple particulièrement marquant de la manière dont le son épouse le point d'écoute, l'état psychologique et le rapport de l'*individu* à la guerre. L'illustration sonore de son état d'esprit révèle l'abstraction qu'il fait de son environnement. Il ne se préoccupe plus de ce qui l'entoure ; il choisit d'effacer la guerre de son écoute. Le son, dans cette scène, représente la manière qu'a choisi l'*individu* pour échapper à la guerre : le détachement.

Au milieu du film, Willard et son équipe rencontrent un régiment de la cavalerie aérienne qui s'apprête à attaquer un village à l'aide de leurs hélicoptères sur *La Chevauchée des*

4. En réalité, il ne s'agit pas d'un son réel de pales d'hélicoptère mais d'un son synthétique de battement avec un effet de flanger et de doppler.

Walkyries de Richard Wagner. Suite à la bataille, le colonel Kilgore ordonne de bombarder la lisière de la forêt pour éliminer les ennemis restants. Alors que les avions lâchent leurs bombes, Kilgore se lance dans l'éloge du napalm à travers une anecdote qu'il conclue sur la fameuse phrase : « J'aime l'odeur du napalm au petit matin ». Tandis qu'il raconte son histoire, le cadre se resserre petit à petit sur lui. Pendant ce temps, des hélicoptères et des explosions se font entendre au loin. Ces sons de la guerre qui entourent les personnages deviennent, au fur et à mesure que le plan se rapproche, plus épars et moins forts. Le colonel, hurlant au début de la scène, parle de moins en moins fort pour finir par avoir un ton en désaccord avec le fait d'être au milieu d'un champ de bataille. Après la scène de destruction dantesque à laquelle nous venons d'assister, la situation devient plus intime. Le son met l'accent sur ce que le personnage raconte, comme s'il s'agissait d'une confession. Il illustre d'une certaine manière le point d'écoute de Willard et de ses compagnons qui oublient petit à petit la guerre qui les entoure pour se concentrer sur ce que dit le colonel. La sonorisation du *hors-champ sonore* crée un rapport intime avec l'*individu* en le détachant de l'environnement tout en étant la représentation d'un point d'écoute d'un *groupe*.

A la fin de *Basic Training*, on nous montre l'entraînement des soldats en conditions réelles. Deux sections s'affrontent : l'une jouant le rôle des Américains, l'autre celui des soldats communistes. Tout au long de cette séquence, la bande-son est composée d'ambiances de jungle qui ne ressemblent pas à ce que l'on pourrait entendre dans la forêt que l'on voit à l'écran et qui rappellent celles du Viêt Nam. F. Wiseman insiste sur le « comme si » on était au Viêt Nam. La représentation cinématographique épouse la volonté des instructeurs et l'impression des engagés. Le travail du *hors-champ sonore* n'est peut-être pas subjectif dans le sens où il trahit le point d'écoute d'un *individu* mais il représente une certaine idée d'une écoute de *groupe*, qu'il s'agisse des soldats ou de leurs supérieurs.

Pour pouvoir se concentrer sur lui, le *hors-champ sonore* utilisé comme représentation de la subjectivité d'un *individu* l'extrait de son environnement et du *groupe* auquel il appartient. Il est utilisée pour signifier la représentation de la folie, le rapport intime à un personnage ou le rapport de l'*individu* à la guerre. Il peut aussi illustrer un point d'écoute de *groupe*.

Walter Murch, un des monteurs de *Apocalypse Now*, porte une attention très particulière au montage son et au mixage puisqu'il est aussi le *sound designer* du film⁵. Son travail du son dénote une forme d'expressionnisme : les modifications des ambiances et des effets – la forme – exprime l'intériorité des personnages – le fond. Sorti en 1979, le film s'inscrit dans la mouvance psychédélique de cette période. Or, le psychédéisme est la représentation du voyage intérieur d'un personnage. Il n'est donc pas surprenant que le travail du son dans *Apocalypse Now* participe à ce style de représentation de l'*individu*.

5. Aux États-Unis, le *sound designer* est le responsable de l'esthétique sonore d'un film. Le cas de *Apocalypse Now*, où le monteur assure aussi cette fonction ainsi que celles de monteur son et mixeur, est peu commun.

Deuxième partie

Mise en œuvre pratique

Chapitre 6

Analyse de la séquence choisie

La séquence que nous avons choisi pour mettre en œuvre notre partie pratique de mémoire est extraite de *Platoon* (1986) de Oliver Stone. En se basant sur la version DVD du film, elle se situe entre 14 minutes 45 secondes et 21 minutes 50 secondes. Elle commence sur le plan du personnage de Charlie Sheen rechargeant son arme et se termine sur le plan du soldat vietnamien partant en courant.

La scène raconte l'histoire d'un affrontement nocturne entre des G.I. et des soldats vietnamiens. Après avoir chargé leur arme, des Américains pénètrent dans une forêt à la tombée de la nuit. Enfoncés dans la jungle, ils sont victimes de la pluie. Ils s'assoient et préparent leurs armes puis patientent sous la pluie. Un des Américains, nommé Chris, est réveillé par son supérieur pour prendre son tour de garde. À la fin de son quart, il réveille un autre soldat pour qu'il le remplace et va se coucher. Ce dernier, réticent, se rendort après quelques secondes. Bien plus tard, alors que la pluie s'est arrêtée, Chris est réveillé par les moustiques. Après quelques instants, il aperçoit des ennemis en face de lui. Apeuré, il ne réagit pas sur l'instant. Tandis que les vietnamiens se rapprochent, Chris reste immobile. Quand ils sont suffisamment près pour le voir, des explosions et des tirs se font entendre. Les Américains tirent sur leurs ennemis et leur lancent une grenade. L'un d'entre eux est touché. Le soldat vietnamien restant s'enfuit en courant.

Ce résumé permet de rendre compte que l'extrait met en scène trois entités : un *individu* – le personnage de Chris – et deux *groupes* – le *groupe allié* et le *groupe ennemi*.

Notre approche consistera à représenter le rapport entre ces trois entités de deux manières différentes. Dans la version A, les trois entités seront traités sur un pied d'égalité : l'*individu* s'intégrera dans le *groupe allié* qui sera traité de la même manière que le *groupe ennemi*. Dans la version B, l'*individu* sera mis en avant par rapport aux deux *groupes* qui s'opposeront entre eux.

Pour que notre démarche soit cohérente, il nous faut d'abord analyser l'extrait original. Dans ce cadre, nous ferons particulièrement attention à ce qui est du ressort de l'image et ce qui est du ressort du son. Nous noterons ce que nous pourrons réutiliser dans la bande-

son originale dans chacune de nos deux approches. Nous veillerons aussi à différencier ce qui est vrai à l'échelle du film et ce qui l'est à l'échelle de l'extrait. Nous pourrions ainsi comprendre ce qui fonctionnera pour des personnes n'ayant pas vu le film.

L'extrait peut être découpé en trois parties séparées par des ellipses : la section marchant dans la plaine, dans la jungle puis s'équipant et patientant sous la pluie ; Chris prenant son tour de garde, s'endormant ; Chris se réveillant face à des soldats vietnamiens suivi de l'affrontement entre les Américains et les Vietnamiens.

Première partie

En dehors du premier plan, la première partie de l'extrait présente un *groupe* de soldats uniforme. On voit des plans larges de soldats dont on ne discerne pas le visage. Ils sont de dos, à contre-jour ou dans la nuit sous la pluie. Bien qu'on voit plusieurs soldats, on entend particulièrement les bruitages de celui qui est le plus proche de la caméra. L'ellipse entre la plaine de jour et la jungle de nuit montre l'avancée de la section.

Dans la suite de l'extrait, on entend la voix off de Chris. Elle donne un poids particulier à ce personnage par rapport aux autres. Lorsqu'elle se fait entendre, on le voit à l'écran et il commence par parler de lui. Il s'adresse à sa grand-mère, évoque ses parents et ses raisons d'être venu au Viêt Nam. On associe sans équivoque la voix off au personnage de Chris quand on le voit en gros plan lorsqu'il dit : « Et me voilà. Anonyme. Avec des mecs dont tout le monde se fout »¹. Après cet instant, en même temps que la voix off bascule de lui aux autres soldats, le montage évolue.

On passe de la description des motivations de Chris à la description des soldats qui composent sa section. Plusieurs d'entre eux ont droit à leur propre plan, seul, cadré à la poitrine. L'image présente chacun de ces *individus* tandis que la voix off parle du *groupe*. Bien que ce soit la nuit et que les soldats soient tous habillés pareils, on nous montre leur visage. La voix off de Chris parle de ces personnes. Il décrit des caractéristiques globales – la situation sociale de ces *individus* – et particulières – l'origine géographique de certains d'entre eux. En ayant vu le film, on remarque Elias et Barnes qui se détachent du reste du *groupe* par leur importance narrative. À l'échelle de l'extrait, ils sont traités comme de simples soldats. Chris ne semble pas venir de la même origine que les autres et en cela la voix off le détache du reste des soldats.

Cette première partie est marquée par l'opposition entre l'*individu* Chris et le *groupe allié*.

Deuxième partie

Dans cette seconde partie, l'accent est particulièrement mis sur Chris. Il est à ce moment le seul personnage. Les autres soldats sont supposément endormis et ne sont pas montrés.

1. **STONE, Oliver**, *Platoon*, USA, 1986, traduit de l'anglais : « Well, here I am. Anonymous, alright. With guys nobody really cares about »

À l'échelle du film, Chris est déjà le personnage principal à cet instant. À l'échelle de l'extrait, cela est vrai grâce au premier plan et à l'utilisation de la voix off.

Chris prend son tour de garde. Son prédécesseur s'approche de lui pour le prévenir que c'est à son tour. Il le réveille – ce qui signifie l'ellipse entre les plans de soldats et cet instant – et lui explique au passage le fonctionnement de la claymore. Les deux *individus* sont traités à égalité : même rapport sonore entre les deux, même échelle de plan, même temps à l'écran.

On voit Chris en plan poitrine tandis que la voix off reprend. Elle conclut la lecture de la lettre que Chris envoie à sa grand-mère. Cette partie montre plusieurs plans rapprochés sur le personnage principal. Il regarde sa montre puis réveille le soldat censé le relever. Ce dernier est filmé en plan plus large que Chris qui est en hors-champ. Les deux soldats se rendorment dans des plans symétriques.

Cette partie met particulièrement l'accent sur l'*individu* Chris puisqu'il est le seul que l'on voit. Cependant, lorsqu'il est confronté à d'autres membres du *groupe allié*, il est traité de la même manière que les autres par l'image et le son.

Troisième partie

Cette troisième partie commence avec le changement de météo : la pluie s'arrête, les ambiances de jungle sont présentes. On nous montre le paysage qui entoure les soldats : des insectes et une statue. On découvre l'aspect exotique de cette forêt pour des Américains. On comprend qu'une ellipse assez longue sépare la deuxième partie de cette troisième partie.

Chris se réveille en sursaut à cause des moustiques et se rend compte que ses camarades sont endormis. Il met sa serviette sur sa tête tout en observant les alentours. Alors qu'il s'apprête à se recoucher, il perçoit un bruit. Un champ/contre-champ s'installe entre un gros plan de Chris et un plan large de la jungle. Le regard de Chris nous invite à considérer l'autre plan comme son point de vue. Au départ vide, ce plan montre petit à petit les soldats ennemis approchant. La première occurrence est un simple plan d'arbres éclairés par la lumière de la lune. La seconde occurrence semble identique mais si l'on y regarde de près, on distingue déjà les deux silhouettes qui vont bouger dans la troisième occurrence. Cette dernière est précédée par un très gros plan des yeux de Chris qui est alerté par un bruit suspect. Le plan suivant montre plusieurs soldats sortir de l'ombre et progresser vers lui.

Alors qu'on nous raconte cette scène de son point de vue par le jeu de regard et le resserrement du cadre, la suite de l'extrait nous fait partager son point d'écoute. Tandis que les soldats approchent lentement et que la tension monte, on entend petit à petit apparaître un battement de cœur. Le montage présente toujours cette alternance entre les yeux de Chris et les Vietnamiens qui avancent. On associe les battements de cœur à ceux de Chris car ils sont plus forts quand on le voit. En plus d'ajouter de la tension à cette scène, ils décrivent la montée de stress de Chris.

Le *groupe* ennemi ne fait aucun son. Toute l'ambiguïté du début de la scène repose

justement sur le fait qu'on distingue des formes immobiles mais qu'on ne sait pas s'il s'agit réellement de soldats ou juste d'hallucinations visuelles. Par la suite, alors qu'ils avancent et qu'on sait que ce sont de vrais ennemis, ils ne font aucun bruit et sont à contre-jour. Ce sont des silhouettes silencieuses et identiques dont on ne distingue par les visages. C'est un *groupe uniforme* qui s'oppose à l'*individu* Chris.

Alors que les soldats approchent de sa cachette et qu'ils sont sur le point de le découvrir, l'échange de tirs commence. La bataille est essentiellement racontée du point de vue américain. Le montage insiste sur ce point de vue. On voit assez peu les soldats communistes. L'opposition entre les Américains et les Vietnamiens vient surtout de la direction des tirs : les Américains tirent vers la droite de l'image tandis que les Vietnamiens tirent vers la gauche. On perçoit quelque peu que cette différence latérale est aussi présente au son : on entend parfois des sons de tirs venant de la gauche et parfois de la droite mais ceux des personnages qui sont à l'image sont évidemment centraux. On suppose que, lorsqu'on est du côté américain, les sons lointains sont ceux des Vietnamiens. En dehors de ça, les coups de feu et les explosions des deux camps ne sont pas parfaitement identifiés si ce n'est ceux qu'on voit à l'image. On ne sait donc pas quels éléments sonores appartiennent au camp vietnamien. Les sons des deux camps se mélangent.

Dans cette dernière partie, il y a une opposition entre l'*individu* Chris sur qui l'accent est particulièrement mis et le *groupe ennemi* vietnamien. Dans la bataille finale, on perçoit aussi une autre opposition entre le *groupe allié* et le *groupe ennemi* par l'image mais peu par le son.

Chapitre 7

Description des intentions sonores

7.1 Version A

Dans cette version, l'*individu* Chris sera présenté comme un élément constituant du *groupe allié* au même titre que les autres Américains. On tentera de donner des particularités à chacun d'entre eux pour aider à intégrer notre personnage : Chris est malgré tout mis en avant par le montage et l'histoire de l'extrait qu'il faut donc compenser pour l'intégrer au *groupe*. Enfin, on traitera le *groupe ennemi* et ses membres sur le même pied d'égalité que les Américains tout en tentant de donner une identité sonore particulière.

Dans un premier temps, on supprimera la voix off de Chris qui donne trop d'importance narrative à ce personnage et qui, par son contenu, dénote une opposition avec le reste des hommes. On s'attachera à ce que ses bruitages soient de même nature que ceux de ses compatriotes et qu'ils soient mixés de la même manière.

Les bruitages des membres du *groupe allié* seront tous semblables et lorsque plusieurs personnes seront à l'écran, on tâchera de tous les bruiteur pour donner une impression de *groupe* mais aussi de mettre l'accent sur les personnages au premier plan en mixant leurs bruitages plus proches et en effectuant un suivi de panoramique¹. On tirera profit de la suite de plans rapprochés des soldats américains attendant sous la pluie pour donner une impression de plusieurs *individus* différents et non d'un *groupe uniforme* qui s'opposerait au personnage de Chris : à chaque changement de plan qui montre un soldat différent, on modifiera le son de la pluie pour rendre compte d'une expérience différente de chacun de ces *individus*. Nous serons aidé dans cette démarche par les différences physiques et les activités de chacun des soldats.

Le *groupe ennemi* sera bruité avec les mêmes textures que le *groupe allié* mais d'une manière plus globale. On ne mettra pas en avant les bruitages de tel ou tel personnage. En effet, la manière dont l'extrait est construit traite de la même manière tous les soldats vietnamiens. Il est quasiment impossible de les différencier. On accompagnera donc cette

1. Le suivi de panoramique est une opération qui vise à déplacer une source dans l'espace sonore. Exemple : lorsqu'un soldat passe en marchant de la droite vers la gauche de l'écran, les sons de ses pas passent aussi de droite à gauche.

représentation des Vietnamiens comme d'un *groupe uniforme*. On tentera de donner à celui-ci une identité sonore particulière en lui associant des ambiances d'insectes et d'oiseaux de la jungle environnante. Pour se faire, le niveau de ces ambiances variera en fonction de ce qui est à l'écran : lorsque se sont les Vietnamiens, elles seront plus fortes que lorsque se sera Chris ou les Américains. On veillera à ce que les bruitages de ce *groupe* se poursuivent lorsque les soldats sont hors-champ pour rendre compte de la progression du *groupe ennemi* ainsi que pour donner une équivalence de traitement entre les deux entités : Chris est le plus présent à l'image dû au montage, on tentera donc de mettre en avant les Vietnamiens par le son pour qu'ils soient autant représentés que lui.

Lors de la fusillade, les effets sonores des armes des Américains seront traités de la même manière que ceux des Vietnamiens. On tentera de confondre les sons des deux camps pour qu'ils ne soient pas dissociables. Les armes choisies seront semblables et seront placées au centre de l'image. On mettra en avant le son de l'arme de la personne à l'écran par rapport au hors-champ pour mettre en avant chaque *individu*, américain ou vietnamien par rapport au *groupe* et à l'environnement de la bataille. Le hors-champ sera beaucoup réverbéré pour nous aider dans cette intention. En comparaison avec la version B, on tentera de faire que cette version de la bataille soit moins chargée et donne la sensation qu'il y ait moins de monde.

7.2 Version B

Dans cette seconde version, les trois entités seront distinctes les unes des autres et l'*individu* Chris sera mis en avant par rapport au reste du *groupe allié* et du *groupe ennemi*. Cette version se veut racontée du point de vue et d'écoute de Chris.

Ce dernier sera mis en avant par rapport au reste du *groupe allié* grâce à sa voix off. Comme nous l'avons vu en analysant l'extrait, elle lui donne un poids narratif fort et son contenu construit une opposition entre lui et le reste des Américains. Elle lui donne une singularité qu'il n'aurait pas sans elle. Elle crée aussi un rapport plus intime entre lui et le spectateur tout en donnant à penser que les plans sur les soldats attendant sous la pluie sont vus à travers son regard. Les bruitages de Chris seront différents de ceux des autres dans leur nature et seront mis en avant dans le mixage par la sensation de proximité et l'utilisation du suivi de panoramique. Ses déplacements seront marqués par un cliquetis métallique que n'auront pas les autres soldats. Lorsqu'il se retrouve face au *groupe ennemi*, son identité sonore sera particulièrement marquée par l'utilisation de bruitages et de battements de cœur qui évoqueront son écoute et son intériorité. Au fur et à mesure de l'avancée des soldats ennemis, les battements de cœur s'accéléreront et les ambiances de jungle diminueront et seront filtrées pour rentrer petit à petit dans le point d'écoute de Chris.

Le *groupe allié* sera marqué par un traitement globale des membres qui le composent. Nous avons vu que le début de l'extrait montre des silhouettes sombres et que la suite

du montage présente différents *individus*. Pour le début de l'extrait, nous bruyterons les soldats de la même manière en évitant de mettre l'accent sur les *individus* au premier plan. Pour la seconde partie, nous lisserons les différences entre ces *individus* par l'absence de bruitages au profit de ceux de Chris. Les plans où l'on entend la voix off décrivant les soldats attendant sous la pluie ne seront pas non plus bruités et l'ambiance de pluie sera continue pour lier les différents plans, contrairement à la version A.

Le *groupe ennemi* sera silencieux : il ne sera pas bruité. Lors de la rencontre avec Chris, il disparaîtra totalement au profit du personnage principal. Étant donné que nous avons choisi de nous positionner de son point d'écoute, ce *groupe* sera absent de la bande-son jusqu'à l'affrontement final.

Lors de la fusillade, on cherchera toujours à mettre Chris en avant par rapport aux autres. Lorsqu'il tente d'actionner le détonateur de la claymore, les cliquetis du déclencheur seront particulièrement mis en avant et on fera taire le hors-champ pour donner à ce moment et à ce personnage un statut particulier. On effectuera la même opération à chaque fois que Chris sera présent à l'écran. Pour le reste de la bataille, on traitera le son du hors-champ au même niveau que le son des armes des personnages à l'image. Par rapport à la version A, on diminuera grandement la quantité de réverbération. En plus d'accentuer l'impression de chaos de cet affrontement, on noiera les *individus* dans le chaos de la bataille ce qui nous permettra de mettre en évidence la différence de traitement pour Chris. On utilisera tout l'espace sonore pour accentuer l'impression de chaos et donner une sensation d'immersion dans la bataille, tout en tentant d'organiser ce désordre : les sons des Américains seront placés à gauche de l'écran tandis que les sons des Vietnamiens seront placés à droite en accord avec le découpage de la séquence. Cette dernière intention n'a pas vocation à être perçue mais nous aidera à organiser notre bande-son.

Chapitre 8

Confrontation au public

8.1 Protocole de test

L'écoute des deux versions de notre travail de sonorisation s'est faite sur deux jours dans la régie radio puis la régie musique de l'ENS Louis-Lumière. Ces deux salles sont équipées du même système d'écoute Meyer Sound en 5.0 et possèdent toutes les deux une télévision de taille équivalente. Dans l'analyse de nos résultats, on ne tiendra pas compte du lieu d'écoute.

Nous avons décidé de montrer les extraits systématiquement dans le même ordre : d'abord la version A puis la version B. Nous pensons que si l'on montrait d'abord la version B dans laquelle le personnage de Chris est particulièrement mis en avant, cela influencerait sur le visionnage de la version A dans laquelle il est censé être un membre comme les autres du *groupe* des Américains.

Les spectateurs ne connaissaient évidemment ni les questions avant d'avoir vu l'extrait ni la thématique du mémoire. Ils visionnaient, seul ou à plusieurs, les deux extraits à la suite entrecoupés de quelques secondes de noir. Ils répondaient ensuite au questionnaire. Nous avons recueilli 29 réponses.

Le questionnaire soumis aux spectateurs lors de la phase d'écoute est disponible en annexe. Il correspond aux figures 18 à 23. Il est découpé en trois parties : version A versus version B ; version A ; version B ; réponses et commentaires libres. Nous avons décidé de demander aux spectateurs s'il avait déjà vu ou non le film dans le but de comprendre si cela influe sur leurs réponses. En effet, nous supposons que certaines personnes pourraient être gênées par le doublage ou la différence sonore entre nos deux versions et l'original. Il est aussi possible que, en ayant vu le film et connaissant l'histoire, on soit déjà particulièrement attentif au personnage de Chris dès le visionnage de la première version. Nous avons aussi mis un photogramme rappelant le visage de Chris en début de questionnaire dans le but d'éviter toute confusion avec un autre personnage.

8.2 Analyse des résultats

Aviez-vous déjà vu *Platoon* (1986) de Oliver Stone ?

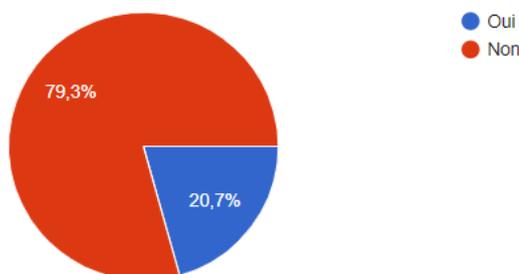


FIGURE 8.1 – Graphique représentant les réponses à la question : aviez-vous déjà vu *Platoon* (1986) d’Oliver Stone ?

Dans les personnes interrogées, la majorité (79,3%) d’entre elles n’avaient jamais vu *Platoon*.

En discutant avec les 20,7% des spectateurs qui avaient effectivement vu le film, nous nous sommes rendu compte qu’ils avaient peu de souvenirs car ils l’avaient vu il y a de nombreuses années. De plus, ils ne se souvenaient pas de cette scène en particulier et encore moins de la manière dont elle était sonorisée.

Dans quelle version considérez-vous que le personnage de Chris est le plus mis en avant par rapport aux autres ?

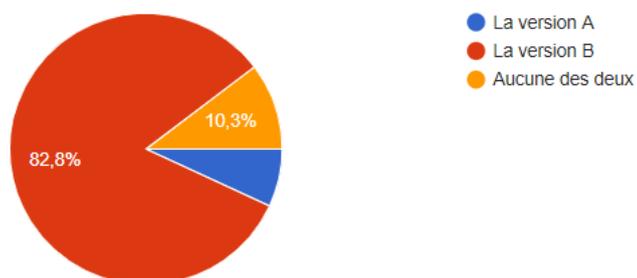


FIGURE 8.2 – Graphique représentant les réponses à la question : dans quelle version considérez-vous que le personnage de Chris est le plus mis en avant par rapport aux autres ?

On observe qu’une très nette majorité des personnes interrogées (82,8%) considèrent que Chris est le plus mis en avant par rapport aux autres personnages dans la version B. On peut donc considérer que notre intention est perçue. Dans les 17,2% restant, 10,3% des

personnes interrogées ont considéré que Chris n'était mis en avant dans aucune des deux versions et 6,9% ont répondu qu'il l'était dans la version A.

Dans la discussion et les réponses libres, c'est l'utilisation de la voix off et des battements de cœur qui sont ressortis systématiquement et en priorité.

Dans quelle version considérez-vous qu'il y a le plus de monde durant la bataille finale ?

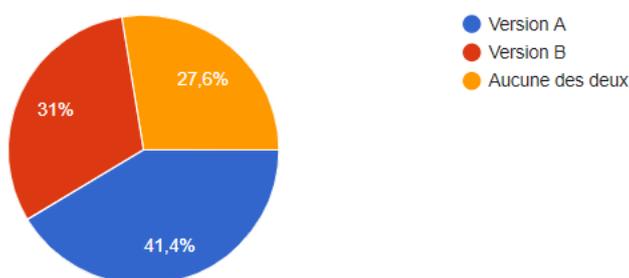


FIGURE 8.3 – Graphique représentant les réponses à la question : dans quelle version considérez-vous qu'il y a le plus de monde durant la bataille finale ?

Dans cette question, les spectateurs ont considéré à 41,4% que c'était dans la bataille de la version A qu'il y avait le plus de monde tandis que 31% ont considéré que c'était dans la version B. Il est intéressant de remarquer que nos intentions étaient parfaitement claires à ce niveau-là – le montage son et le mixage comprenaient nettement plus de sons d'armes dans la version B que dans la version A – mais que c'est un résultat mitigé et inverse qui apparaît. Une partie des personnes interrogées (27,6%) ont répondu qu'il n'y avait pas plus de monde dans une version que dans l'autre, cela s'explique en partie par le fait que certaines d'entre elles n'ont pas perçu de différences notables.

Comment définiriez-vous le rapport de Chris au groupe de soldats américains ?

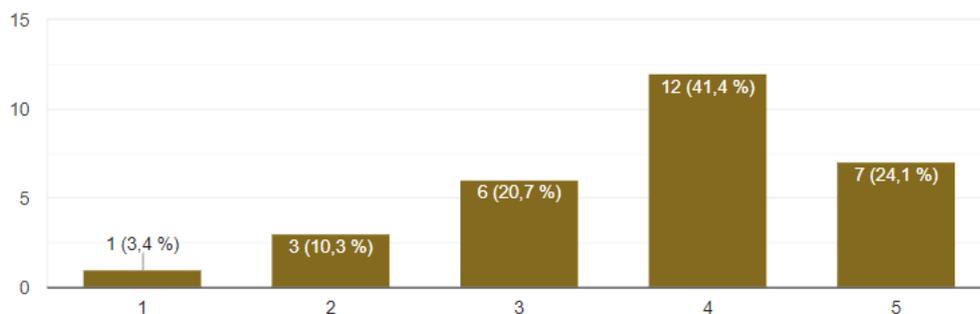


FIGURE 8.4 – Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le rapport de Chris au groupe de soldats américains ? (version A)

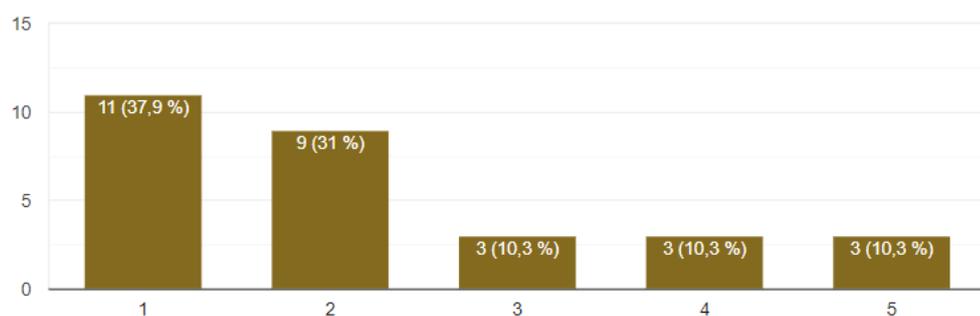


FIGURE 8.5 – Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le rapport de Chris au groupe de soldats américains ? (version B)

Dans ce graphique, la réponse 1 correspond à « singularité », la réponse 2 à « plutôt singularité », la réponse 3 à « ni singularité ni appartenance », la réponse 4 à « plutôt appartenance » et la réponse 5 à « appartenance ».

On observe que, pour la version A, une majorité des personnes interrogées (65,5%) considèrent que le rapport entre Chris et le groupe des Américains se définit plutôt par l'appartenance tandis que pour la version B, la balance penche du côté de la singularité pour 68,9% des spectateurs.

On peut mettre ce résultat en parallèle avec celui de la question portant sur la mise en avant de Chris par rapport aux autres personnages. Puisque la majorité des spectateurs estiment qu'il est plus mis en avant dans la version B que dans la version A, il n'est pas surprenant que l'on considère que son rapport au groupe des Américains soit moins défini par une appartenance dans la version B.

Comment définiriez-vous le groupe des Américains (en dehors de Chris) ?

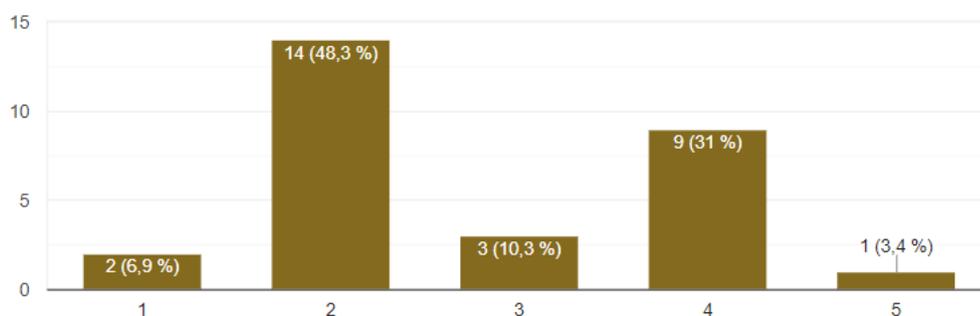


FIGURE 8.6 – Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le groupe des Américains (en dehors de Chris) ? (version A)

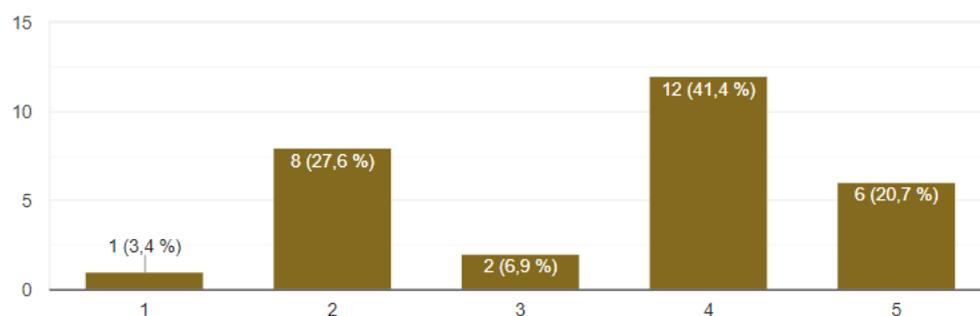


FIGURE 8.7 – Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le groupe des Américains (en dehors de Chris) ? (version B)

Dans ce graphique, la réponse 1 correspond à « tous les individus sont identiques », la réponse 2 à « tous les individus sont plutôt identiques », la réponse 3 à « on ne perçoit pas les particularités de chacun mais les individus ne sont pas non plus identiques », la réponse 4 à « on perçoit plutôt les particularités de chacun » et la réponse 5 à « on perçoit les particularités de chacun ».

Dans les deux versions, on observe que les réponses « on perçoit plutôt les particularités de chacun » et « tous les individus sont plutôt identiques » cumulent respectivement 79,3% des réponses pour la version A et 69% pour la version B. On note aussi que la tendance s'inverse entre les deux versions. Dans la version A, la réponse la plus sollicitée est « tous les individus sont plutôt identiques » tandis que dans la version B, la réponse qui l'emporte est « on perçoit plutôt les particularités de chacun ».

En discutant avec les spectateurs, on constate que cette division des résultats en deux catégories s'explique par la relation à la voix off : certains considèrent qu'elle empêche de s'attarder sur chacun des soldats montrés lors de la suite de plans de ceux attendant sous la pluie tandis que d'autres considèrent que, puisqu'elle mentionne ces soldats et évoquent

certaines villes d'où ils proviennent, elle permet d'en connaître plus sur eux.

Comment définiriez-vous le groupe des Vietnamiens ?

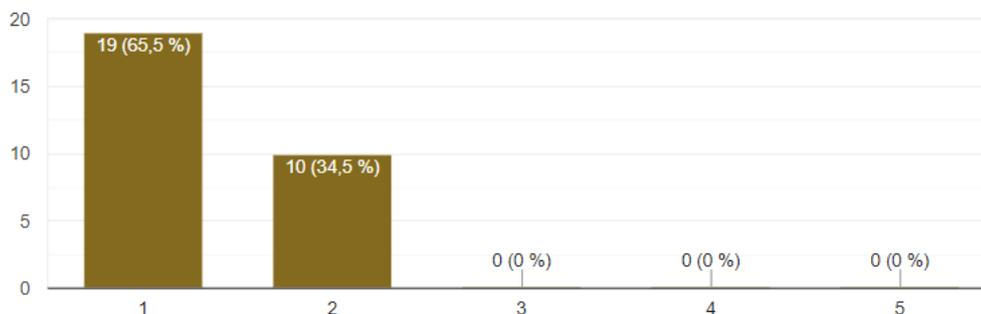


FIGURE 8.8 – Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le groupe des Vietnamiens ? (version A)

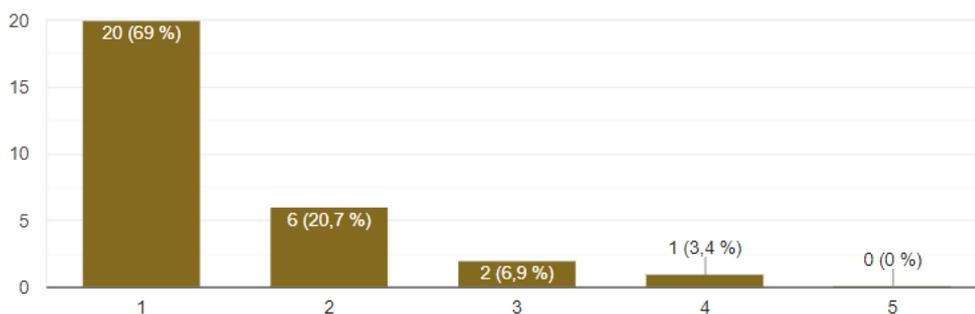


FIGURE 8.9 – Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le groupe des Vietnamiens ? (version B)

Dans ce graphique, la réponse 1 correspond à « tous les individus sont identiques », la réponse 2 à « tous les individus sont plutôt identiques », la réponse 3 à « on ne perçoit pas les particularités de chacun mais les individus ne sont pas non plus identiques », la réponse 4 à « on perçoit plutôt les particularités de chacun » et la réponse 5 à « on perçoit les particularités de chacun ».

Il n'émerge pas de nette différence entre la version A et la version B concernant la représentation des Vietnamiens. Ils sont plutôt considérés comme étant tous identiques.

Cela s'explique aisément par le découpage et la représentation visuelle de ces personnages dans la scène : ils sont en contre-jour, portent tous les mêmes tenues, ne parlent pas et sont majoritairement filmés de loin en plan large. Nous n'avons pas d'éléments permettant de les différencier ou de les caractériser.

Comment définiriez-vous la relation entre la représentation de Chris et celle du groupe de soldats vietnamiens ? Si vous avez répondu 4 ou 5 à la question précédente, de quel côté penche la balance selon-vous ?

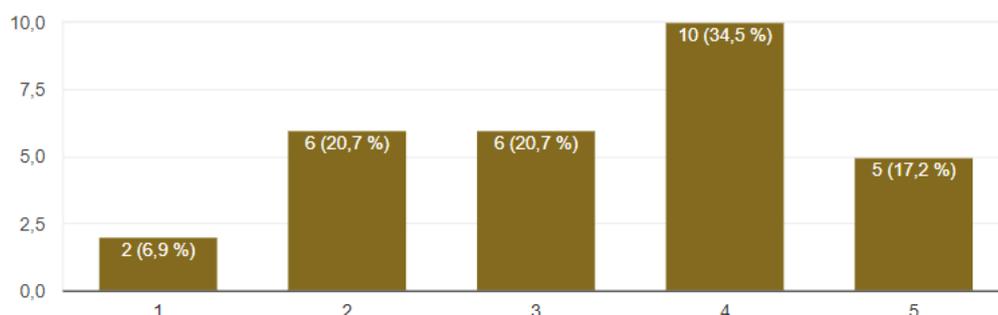


FIGURE 8.10 – Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous la relation entre la représentation de Chris et celle du groupe de soldats vietnamiens ? (version A)

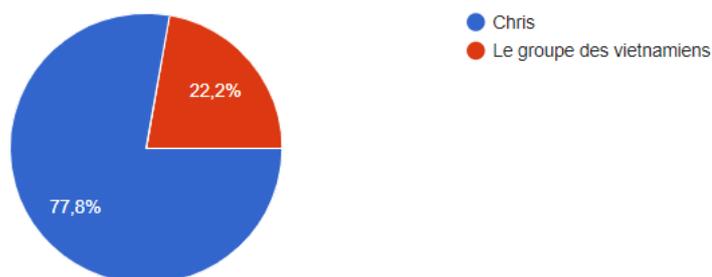


FIGURE 8.11 – Graphique représentant les réponses à la question : si vous avez répondu 4 ou 5 à la question précédente, de quel côté penche la balance selon-vous ? (version A)

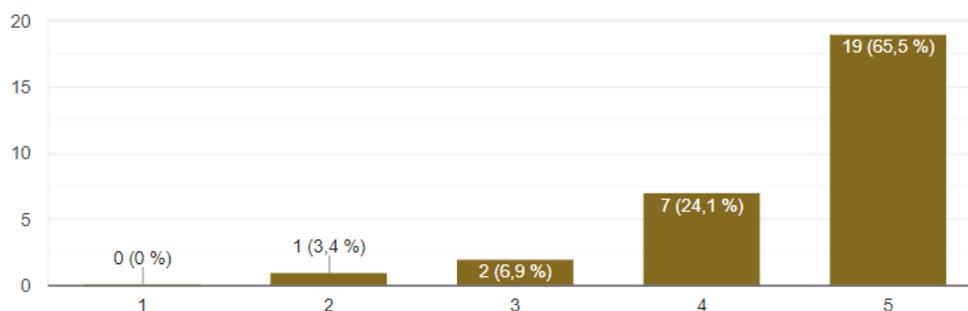


FIGURE 8.12 – Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous la relation entre la représentation de Chris et celle du groupe de soldats vietnamiens ? (version B)

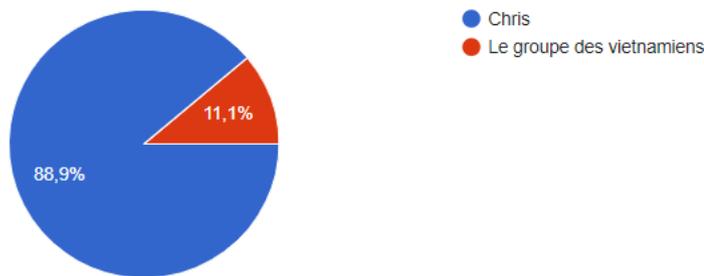


FIGURE 8.13 – Graphique représentant les réponses à la question : si vous avez répondu 4 ou 5 à la question précédente, de quel côté penche la balance selon-vous? (version B)

Dans ce graphique, la réponse 1 correspond à « équilibré », la réponse 2 à « plutôt équilibré », la réponse 3 à « ni équilibré ni déséquilibré », la réponse 4 à « plutôt déséquilibré » et la réponse 5 à « déséquilibré ».

Dans la version A, on n’observe pas de nette tendance. Les réponses « déséquilibré » et « plutôt déséquilibré » cumulent 51,7% des réponses tandis que « équilibré » et « plutôt équilibré » en rassemblent 27,6%. La réponse « ni équilibré ni déséquilibré » a recueilli 20,7% des réponses. Parmi les personnes ayant répondu que le rapport était « plutôt déséquilibré » ou « déséquilibré », 77,8% d’entre elles ont répondu Chris, soit 40,2% de l’ensemble des personnes interrogées et 22,2% ont répondu le groupe des Vietnamiens, soit 11% des personnes interrogées. On peut donc en conclure que les spectateurs ont considéré que, dans la version A, la balance entre la représentation de Chris est celle du groupe des Vietnamiens était plutôt équilibrée mais au vu de la proximité des résultats, cela est à nuancer.

En revanche, on observe que les résultats pour la version B sont sans équivoque : 65,5% des personnes interrogées considèrent que le rapport représentatif entre Chris et le groupe des Vietnamiens est « déséquilibré » et qu’il penche du côté de Chris pour 88,9% des spectateurs ayant considéré le rapport déséquilibré contre 11,1% pour les Vietnamiens.

Lors de l'affrontement final, sur quoi considérez-vous que l'accent soit mis ?

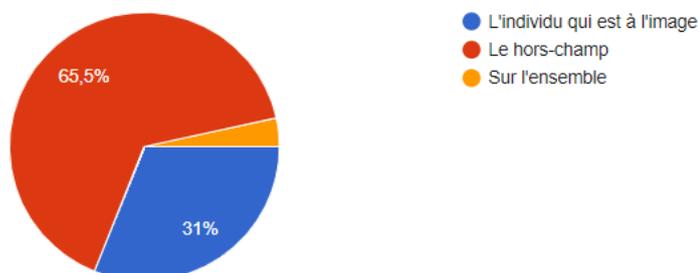


FIGURE 8.14 – Graphique représentant les réponses à la question : lors de l'affrontement final, sur quoi considérez-vous que l'accent soit mis ? (version A)

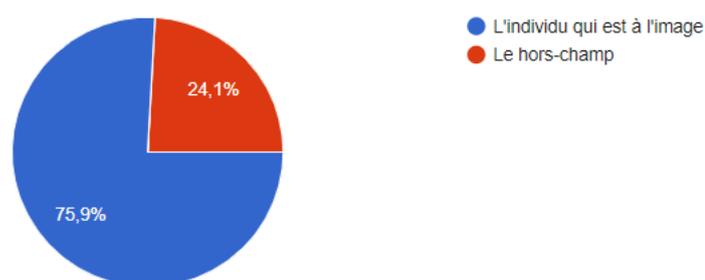


FIGURE 8.15 – Graphique représentant les réponses à la question : lors de l'affrontement final, sur quoi considérez-vous que l'accent soit mis ? (version B)

Pour la version A, 65,5% des personnes interrogées ont répondu que l'accent était mis sur le hors-champ, 31% sur l'*individu* qui est à l'image et 3,4% sur l'ensemble. Pour la version B, 75,9% des spectateurs ont considéré que l'accent était mis sur l'*individu* qui est à l'image et 24,1% sur le hors-champ. En comparant les deux graphiques, il est intéressant de remarquer que la grande majorité des personnes ont considéré que l'accent était mis sur le hors-champ dans la version A et sur l'*individu* qui est à l'image dans la version B.

En mettant cela en parallèle avec nos intentions, on remarque que les résultats sont à l'inverse de ce que nous souhaitions pour la version A. Le montage son et le mixage mettent beaucoup plus en avant les sons des armes des personnages à l'écran dans la version A grâce au niveau, à la réverbération et à la quantité de son. Cela se voulait d'autant plus frappant en comparaison avec la version B. Il est donc surprenant d'obtenir ce résultat. Dans la version B, nous avons monté et mixé le hors-champ au même niveau et à la même proximité que le son de ce qui est à l'image sauf pour les plans avec Chris où l'intention était de le mettre en avant. Il n'est pas surprenant d'obtenir ce résultat pour la version

B. On peut supposer que le spectateur, lorsqu'il est confronté à un personnage autant mis en avant, est particulièrement vigilant à ses apparitions, qui reste plus facilement gravées dans la mémoire que celles d'autres personnages.

Dans la deuxième partie de l'extrait, à qui ou à quoi associez-vous les sons de nature ? / Lorsque les soldats vietnamiens s'approchent de Chris, à qui ou à quoi associez-vous les changements de niveaux des sons d'insectes et de jungle ?

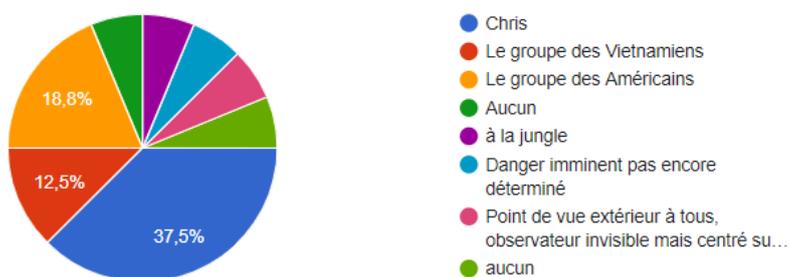


FIGURE 8.16 – Graphique représentant les réponses à la question : dans la deuxième partie de l'extrait, à qui/à quoi associez-vous les sons de nature ?

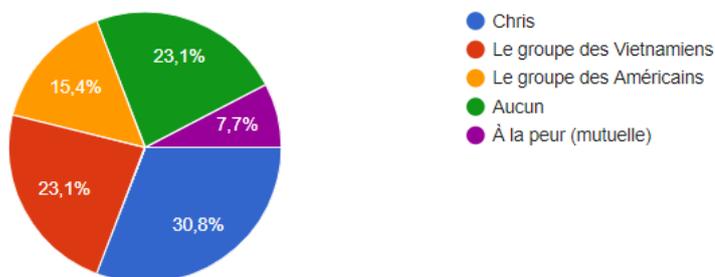


FIGURE 8.17 – Graphique représentant les réponses à la question : lorsque les soldats vietnamiens s'approchent de Chris, à qui/à quoi associez-vous les changements de niveaux des sons d'insectes et de jungle ?

La question « Dans la deuxième partie de l'extrait, à qui ou à quoi associez-vous les sons de nature ? » avait pour but de tester si le son des insectes et les mouvements de niveaux qui y étaient associés étaient effectivement perçus comme l'identité sonore du groupe des Vietnamiens. Elle était malheureusement mal formulée et nous nous sommes aperçus que de nombreuses personnes confondaient ce que nous avons appelé « les sons de la nature » avec le son des moustiques qui tournent autour de la tête de Chris, ce qui explique la proportion de réponse qui font référence à ce personnage. Parmi les personnes interrogées,

37,5% associaient les sons de nature à Chris, 18,8% au *groupe* des Américains, 12,5% au *groupe* des Vietnamiens, 12,5% à aucune des entités de l'extrait, 6,25% à la jungle, 6,25% à un danger imminent pas encore déterminé, 6,25% à un point de vue extérieur à tous, observateur invisible mais centré sur Chris,

Pour le second jour de test, nous avons donc reformulé cette question en « Lorsque les soldats vietnamiens s'approchent de Chris, à qui ou à quoi associez-vous les changements de niveaux des sons d'insectes et de jungle ? ». Seulement 23,1% des personnes interrogées ont associé les sons des insectes et de la jungle et leur variations de niveaux au groupe des Vietnamiens alors que c'était notre intention. Elle est donc peu perceptible. La réponse qui a remporté le plus de voix est Chris avec 30,8% des voix. On peut mettre ce résultat en parallèle avec le fait que 40,2% des personnes ont répondu que la balance représentative penchait du côté de Chris à cet instant dans la version A. Pour ce qui est des autres résultats, 23,1% des personnes interrogées ont répondu « aucun », 15,4% « le groupe des Américains », et 7,7% « à la peur mutuelle ».

8.3 Conclusion

Notre intention de représenter différemment le rapport de Chris aux autres personnages est bien perçu : les personnes interrogées constatent qu'il est plus mis en avant dans la version B que dans la version A. Son rapport au *groupe* des Américains est aussi perçu comme nous le souhaitions : il est plus rattaché au groupe de soldats dans la version A que dans la version B. Son rapport au groupe des Vietnamiens est perçu différemment entre les deux versions : il est plus mis en avant dans la version B que dans la version A.

Concernant la représentation du groupe des Américains, on constate qu'ils sont bien perçus de manière différente entre les deux versions : ils sont perçus comme plutôt identiques dans la version A et on perçoit plutôt leur particularités dans la version B. La différence entre les deux versions est perceptible mais contrebalance notre intention première qui est que les Américains auraient plus de particularités individuelles dans la version A.

Le groupe des Vietnamiens est perçu de la même manière dans les deux versions. Bien que ce résultat ne soit pas surprenant au vu du contenu de la scène, on constate que notre intention de leur donner une identité sonore particulière dans la version A n'a pas fonctionné.

Les réponses les plus surprenantes concernent la bataille finale car les résultats sont exactement contraires à ce que nous souhaitions faire : les spectateurs ont déclaré qu'il y avait plus de personne et que le hors-champ était mis en avant dans la version A alors que nous souhaitions qu'il y ait plus de monde et que le son du hors-champ, en dehors des plans sur Chris, soit aussi fort que le son des armes à l'image dans la version B.

Conclusion

Dans ce mémoire, nous nous sommes attachés à analyser la manière dont le son dans les films américains sur la guerre du Viêt Nam représentent l'*individu*, le *groupe* et leur rapports.

L'*individu* est identifié par sa voix. Elle peut prendre diverses formes et être traitée de nombreuses manières : voix du supérieur, voix off, voix *diffusée*, voix *transformée*. Elle est le symbole de son importance narrative ou hiérarchique. Dans le cas où elle est perçue par un autre, qu'il soit allié ou ennemi, elle est la convocation de l'absent, un outil de localisation ou le symbole de la faute commise ou du traumatisme de guerre. Le travail des ambiances et des effets sonores est ponctuellement la représentation de la subjectivité ou du trouble psychologique de l'*individu* et le met en avant par rapport à son environnement. Dans le cas des scènes de bataille, l'organisation de la bande-son, en lien avec l'image, accentue l'importance de l'*individu* et de ses actions.

La représentation du *groupe* est en partie liée à l'utilisation des bruitages. Qu'ils soient communs à plusieurs *individus* ou absents de la bande-son, ils représentent le *groupe* comme une entité uniforme. La voix off peut être une manière de représenter le *groupe* en étant le récit personnel d'une expérience commune. La *transformation* de la voix et l'utilisation du chant permettent de mettre en rapport plusieurs *individus*. Le *groupe* ennemi est souvent absent des films de notre corpus. On trouve alors des substituants pour évoquer le danger. Lorsqu'il est finalement montré, sa représentation est souvent tronquée par le son ou l'image et illustre la manière dont on perçoit l'ennemi dans la guerre.

Le rapport de l'*individu* au *groupe* s'incarne à travers l'opposition entre la voix du supérieur et les bruitages de la section mais aussi à travers l'utilisation de la voix *diffusée* grâce à laquelle l'*individu* devient omniprésent et se coupe du *groupe* tout en influant sur ce dernier. Elle convoque l'*individu* absent et crée un rapport intime entre lui et le *groupe* qui l'écoute. La relation entre deux sections ennemies est parfois illustrée par une opposition entre les différents éléments de la bande-son.

La représentation de l'*individu*, du *groupe* et de leurs rapports à travers le son est une problématique qui est particulièrement importante dans les films américains sur la guerre du Viêt Nam mais elle n'en est pas exclusive. Il serait intéressant de poursuivre notre analyse en étendant notre champ d'étude aux représentations d'autres conflits armés de la même ampleur. La figure du héros par exemple, qui est par excellence l'*individu* en

opposition au *groupe*, est particulièrement absente des films de notre corpus alors qu'elle est un des moteurs principaux de la représentation de la guerre. Bien que rien ne laisse présager que cette question soit primordiale, de nombreux films américains sur la Seconde Guerre mondiale s'articulent autour de la notion de *l'individu* et de son rapport au *groupe* : dans *Il faut sauver le soldat Ryan*¹, la question de *l'individu* et de sa valeur par rapport à tout un *groupe* est centrale ; dans *La Ligne Rouge*², le personnage principal est caractérisé par sa singularité vis-à-vis du *groupe* et la multitude des *individus* et les choix de casting nous invitent à redéfinir notre rapport au *groupe* autant qu'à reconsidérer *l'individu* indigène.

Il est en fait évident que la thématique que nous avons choisie est présente dans tout le cinéma. Bien que nous nous soyons cantonné aux films américains sur la guerre du Viêt Nam, notre étude peut être menée sur l'ensemble des films. Comme nous l'avons vu dans l'introduction, le cinéma s'attache toujours à raconter l'histoire d'un ou de plusieurs *individus*. Ces derniers sont très souvent confrontés à leurs semblables et à la société dans laquelle ils vivent.

Les interactions entre *l'individu* et le *groupe* étant inhérentes à la nature et à la société humaines, constitutives de l'humanité, il est normal qu'elles soient reflétées par le cinéma, qui en est le miroir. Pour les mêmes raisons, cette question est présente dans de nombreux autres domaines que dans le cinéma. La philosophie ou la sociologie s'attardent longuement sur cette question. La question de la démocratie, ou de toute forme d'organisation sociale, repose sur cette même problématique. L'influence mutuelle entre *l'individu* et le *groupe* est une force permanente dans les rapports humains. En étudiant, par exemple, les « épidémies » de suicide ou de fusillade à travers le monde, on se rend compte que les agissements d'un *individu* peuvent avoir des répercussions bien plus dangereuses et insidieuses que l'on pourrait le penser. Inversement, l'influence de *l'individu* sur le *groupe* peut être bénéfique. L'importance de personnalités comme Gandhi ou Martin Luther King dans des mouvements révolutionnaires reposent sur leur capacité à influencer un *groupe*. Dans une période où l'on remet en question notre mode de vie en tant que société de consommation ou notre comportement en tant qu'*individu* par rapport à l'environnement, la question de *l'individu*, du *groupe* et de leurs rapports demeure primordiale. L'écologisme, par exemple, questionne la manière dont nous devons réagir face à la crise environnementale. Faut-il que l'effort soit fourni par chaque *individu*, chacun étant un membre de la société ? Ou faut-il que le mouvement soit un mouvement de société régi par des lois ? Les deux sont en fait intimement liés car l'influence est mutuelle entre les deux entités. C'est bien là toute la question de la vie en société. La notion du rapport de *l'individu* au *groupe* est aussi reliée à la manière dont nous nous percevons dans notre rapport aux autres. L'être humain est un animal social qui se construit en partie dans son rapport aux autres. Nous grandissons

1. **SPIELBERG, Steven**, *Il faut sauver le soldat Ryan* (titre français), *Saving Private Ryan* (titre original), USA, 1998, 163 minutes, couleur.

2. **MALICK, Terrence**, *La Ligne rouge* (titre français), *The Thin Red Line* (titre original), USA, 1998, 172 minutes, couleur.

en nous confrontant à d'autres êtres humains et nos interactions influent sur ce que nous sommes. L'*individu* peut donc aisément être relié à la question de l'identité, du « moi » et le *groupe*, aux autres.

L'homme est donc sans cesse confronté à la question de l'*individu*, du *groupe* et de leurs rapports dans la vie en société et cela même selon les deux axes qui ont construit en partie notre mémoire : l'*individu* comme constituant du *groupe* – chacun est à la fois membre d'une famille, d'un cercle d'amis, d'une entreprise, de la société *et caetera* – et l'*individu* face au *groupe* – « moi » et les autres.

Filmographie

Cette filmographie est classée par ordre chronologique selon les dates de sortie en salle.

SCHOENDOERFFER, Pierre, *La Section Anderson*, France, 1967, 60 minutes (version courte), 65 minutes (version longue), noir et blanc.

WAYNE, John, KELLOGG, Ray, *The Green Berets* (titre original), *Les Béréts Verts* (titre français), USA, 1968, 142 minutes, couleur.

WISEMAN, Frederik, *Basic Training*, USA, 1971, 90 minutes, noir et blanc.

CIMINO, Michael, *The Deer Hunter* (titre original), *Voyage au bout de l'enfer* (titre français), USA & Angleterre, 1978, 182 minutes, couleur.

FURIE, Sidney J., *The Boys in Company C*, USA & Hong Kong, 1978, 125 minutes, couleur.

POST, Ted, *Go tell the Spartans* (titre original), *Le Merdier* (titre français), USA, 1978, 114 minutes, couleur.

COPPOLA, Francis Ford, *Apocalypse Now*, USA, 1979, 141 minutes (version courte), 194 minutes (version longue), couleur.

STONE, Oliver, *Platoon*, USA, 1986, 115 minutes, couleur.

IRVIN, John, *Hamburger Hill*, USA, 1987, 112 minutes, couleur.

KUBRICK, Stanley, *Full Metal Jacket*, USA, 1987, 116 minutes, couleur.

LEVINSON, Barry, *Good Morning, Viet-nam*, USA, 1988, 120 minutes, couleur.

DUNCAN, Patrick Sheane, *84C MoPic*, USA, 1989, 95 minutes, couleur.

DE PALMA, Brian, *Casualties of War* (titre original), *Outrages* (titre français), USA, 1990, 113 minutes (version courte), 121 minutes (version longue), couleur.

STONE, Oliver, *Born on the Fourth of July* (titre original), *Né un 4 juillet* (titre français), USA, 1990, 145 minutes, couleur.

MILIUS, John, *Flight of the Intruder* (titre original), *Le Vol de l'Intruder* (titre français), USA, 1991, 115 minutes, couleur.

STONE, Oliver, *Heaven and Earth* (titre original), *Entre Ciel et Terre* (titre français), USA, 1993, 140 minutes, couleur.

WALLACE, Randall, *We were Soldiers* (titre original), *Nous étions soldats* (titre français), USA, 2002, 138 minutes, couleur.

WERNER, Herzog, *Rescue Dawn*, USA, 2007, 125 minutes, couleur.

Bibliographie

Ouvrages monographiques

- ANDREVON, Jean-Pierre**, *Encyclopédie de la guerre au cinéma*, Paris, Vendémiaire, 2018.
- BRAESTRUP, Peter**, *Big Story : How the American Press and Television Reported and Interpreted the Crisis of Tet in Vietnam and Washington*, New Haven CT, Yale University Press, 1983.
- DECKER, Todd**, *Hymns for the Fallen : combat movie music and sound after Vietnam*, Los Angeles, University of California Press, 2017.
- DOUGAN, Clark, WEISS, Stephen**, *Nineteen Sixty-Eight*, Boston, Boston Publishing Company, 1983.
- FINKEL, David**, *The Good Soldiers*, New York, Sarah Crichton Books, 2009.
- JACQUET, Michel**, *Nuit américaine sur le Viêt-nam : le cinéma U.S. et la sale guerre*, Paris, Editions Anovi, 2009.
- KARNOW, Stanley**, *Vietnam : A History*, New York, Penguin, 1991.
- CHAPMAN, James**, *War and Film*, London, Reaktion Books, 2008.
- MODINE, Matthew**, *Full Metal Jacket Diary*, New York, Rugged Land, 2005.
- PORTES, Jacques**, *Les Etats-Unis et la guerre du Viêt-Nam*, Paris, Éditions Complexe, 2008 (réédition).
- PRADOS, John**, *La guerre du Viêt-Nam*, Paris, Tempus Perrin, 2011.
- STEINBECK, John**, *Dépêches du Viêt-Nam*, Paris, Tempus Perrin, 2017.
- VINCENT, Bernard** (dir.), *Histoire des États-Unis*, Paris, Flammarion, 1997.
- WEIL, François**, *Histoire de New York*, Paris, Fayard, 2005.

Articles de périodique

- KAEL, Pauline**, « The God-Bless-America Symphony », *New Yorker*, 18 décembre 1978.
- PINCUS, Walter**, « Democrat Endorsed Cambodia Invasion : Nixon Papers Cite 1970 Conversation », *The Washington Post*, 24 juin 2009.

Émissions radiophoniques

CARMARANS, Christophe, « Il y a quarante ans s'achevait la guerre du Vietnam », *Radio France Inter*, 29 avril 2015.

Table des figures

8.1	Graphique représentant les réponses à la question : aviez-vous déjà vu <i>Platoon</i> (1986) d'Oliver Stone ?	70
8.2	Graphique représentant les réponses à la question : dans quelle version considérez-vous que le personnage de Chris est le plus mis en avant par rapport aux autres ?	70
8.3	Graphique représentant les réponses à la question : dans quelle version considérez-vous qu'il y a le plus de monde durant la bataille finale ?	71
8.4	Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le rapport de Chris au groupe de soldats américains ? (version A)	72
8.5	Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le rapport de Chris au groupe de soldats américains ? (version B)	72
8.6	Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le groupe des Américains (en dehors de Chris) ? (version A)	73
8.7	Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le groupe des Américains (en dehors de Chris) ? (version B)	73
8.8	Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le groupe des Vietnamiens ? (version A)	74
8.9	Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous le groupe des Vietnamiens ? (version B)	74
8.10	Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous la relation entre la représentation de Chris et celle du groupe de soldats vietnamiens ? (version A)	75
8.11	Graphique représentant les réponses à la question : si vous avez répondu 4 ou 5 à la question précédente, de quel côté penche la balance selon-vous ? (version A)	75
8.12	Graphique représentant les réponses à la question : comment définiriez-vous la relation entre la représentation de Chris et celle du groupe de soldats vietnamiens ? (version B)	75
8.13	Graphique représentant les réponses à la question : si vous avez répondu 4 ou 5 à la question précédente, de quel côté penche la balance selon-vous ? (version B)	76

8.14	Graphique représentant les réponses à la question : lors de l'affrontement final, sur quoi considérez-vous que l'accent soit mis? (version A)	77
8.15	Graphique représentant les réponses à la question : lors de l'affrontement final, sur quoi considérez-vous que l'accent soit mis? (version B)	77
8.16	Graphique représentant les réponses à la question : dans la deuxième partie de l'extrait, à qui/à quoi associez-vous les sons de nature?	78
8.17	Graphique représentant les réponses à la question : lorsque les soldats vietnamiens s'approchent de Chris, à qui/à quoi associez-vous les changements de niveaux des sons d'insectes et de jungle?	78
18	Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.1	89
19	Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.2	90
20	Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.3	91
21	Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.4	92
22	Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.5	93
23	Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.6	94
24	Frise chronologique de la guerre du Viêt Nam présentant les points de repères historiques décrits dans ce mémoire	95

Annexes

Questionnaire de la partie pratique de mémoire

*Obligatoire

Aviez-vous déjà vu "Platoon" (1986) de Oliver Stone ? *

- Oui
- Non

Dans ce questionnaire, il sera fait référence au personnage de Chris dont le visage est présenté sur le photogramme ci-dessous. C'est le personnage qui est réveillé au milieu de la nuit dans la deuxième partie de l'extrait.



FIGURE 18 – Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.1

VERSION A ET VERSION B

Dans quelle version considérez-vous que le personnage de Chris est le plus mis en avant par rapport aux autres ? *

- La version A
- La version B
- Aucune des deux

Dans quelle version considérez-vous qu'il y a le plus de monde durant la bataille finale ? *

- Version A
- Version B
- Aucune des deux

FIGURE 19 – Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.2

VERSION A

Comment définiriez-vous le rapport de Chris au groupe de soldats américains ? *

	1	2	3	4	5	
Singularité	<input type="radio"/>	Appartenance				

Comment définiriez-vous le groupe des Américains (en dehors de Chris) ? *

	1	2	3	4	5	
Tous les individus sont identiques	<input type="radio"/>	On perçoit les particularités de chacun				

Comment définiriez-vous le groupe des Vietnamiens ? *

	1	2	3	4	5	
Tous les individus sont identiques	<input type="radio"/>	On perçoit les particularités de chacun				

Comment définiriez-vous la relation entre la représentation de Chris et celle du groupe de soldats vietnamiens ? *

	1	2	3	4	5	
Équilibré	<input type="radio"/>	Déséquilibré				

FIGURE 20 – Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.3

Si vous avez répondu 4 ou 5 à la question précédente, de quel côté penche la balance selon-vous ?

- Chris
- Le groupe des vietnamiens

Lorsque les soldats vietnamiens s'approchent de Chris, à qui/à quoi associez-vous les changements de niveaux des sons d'insectes et de jungle ? *

- Chris
- Le groupe des Vietnamiens
- Le groupe des Américains
- Aucun
- Autre : _____

Lors de l'affrontement final, sur quoi considérez-vous que l'accent soit mis ? *

- L'individu qui est à l'image
- Le hors-champ
- Autre : _____

FIGURE 21 – Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.4

VERSION B

Comment définiriez-vous le rapport entre Chris et le groupe de soldats américains ? *

	1	2	3	4	5	
Singularité	<input type="radio"/>	Appartenance				

Comment définiriez-vous le groupe des Américains (en dehors de Chris) ? *

	1	2	3	4	5	
Tous les individus sont identiques	<input type="radio"/>	On perçoit les particularités de chacun				

Comment définiriez-vous le groupe des Vietnamiens ? *

	1	2	3	4	5	
Tous les individus sont identiques	<input type="radio"/>	On perçoit les particularités de chacun				

Comment définiriez-vous la relation entre la représentation de Chris et celle du groupe de soldats vietnamiens ? *

	1	2	3	4	5	
Équilibré	<input type="radio"/>	Déséquilibré				

FIGURE 22 – Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.5

Si vous avez répondu 4 ou 5 à la question précédente, de quel côté penche la balance selon-vous ?

- Chris
- Le groupe des vietnamiens

Lors de l'affrontement final, sur quoi considérez-vous que l'accent soit mis ? *

- L'individu qui est à l'image
- Le hors-champ
- Autre : _____

RÉPONSES LIBRES

Comment pensez-vous que le son joue un rôle dans les rapports entre ces trois entités que sont Chris, le groupe des américains et celui des vietnamiens ?

Votre réponse _____

Réflexions, commentaires :

Votre réponse _____

FIGURE 23 – Questionnaire soumis au spectateur après visionnage de l'extrait p.6

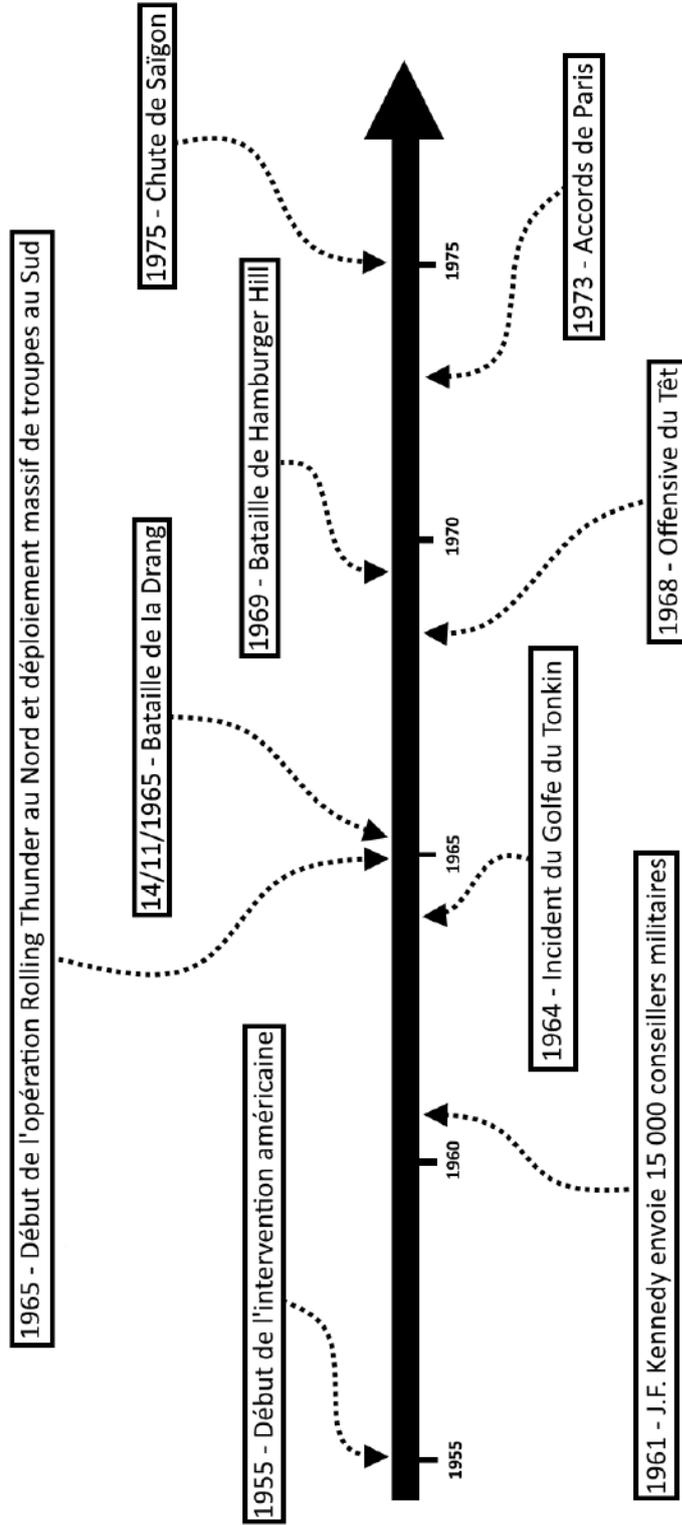


FIGURE 24 – Frise chronologique de la guerre du Viêt Nam présentant les points de repères historiques décrits dans ce mémoire