



HAL
open science

Son et matérialité dans les contes animés français : vers un sur-réalisme sonore

Jenna Blaizac-Hardy

► **To cite this version:**

Jenna Blaizac-Hardy. Son et matérialité dans les contes animés français : vers un sur-réalisme sonore. Art et histoire de l'art. 2023. dumas-04474891

HAL Id: dumas-04474891

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04474891>

Submitted on 23 Feb 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

École des arts de la Sorbonne

Année universitaire 2022-2023

**Son et matérialité dans les contes animés français :
vers un sur-réalisme sonore**

Présenté par Jenna BLAIZAC-HARDY

en vue de l'obtention du Master 2 Cinéma & audiovisuel parcours cinéma,
esthétique, création

Sous la direction de José MOURE

Remerciements

La rédaction de ce mémoire de fin d'études a été possible grâce au concours de plusieurs personnes, à qui je voudrais témoigner ma gratitude.

Je voudrais d'abord remercier mon directeur de mémoire, Monsieur José Moure, pour ses conseils judicieux, sa disponibilité et ses remarques avisées, qui ont m'ont permis de définir et d'affiner ce projet, puis d'alimenter et complexifier mes réflexions tout au long de mon travail.

Je désire aussi adresser ma reconnaissance à l'équipe des professeurs de l'Ecole des Arts de la Sorbonne, pour ces cinq années d'études toujours plus enrichissantes et inspirantes.

Je remercie également tous les professionnels du son m'ayant accueilli en stage, et m'ayant permis de découvrir autant de facettes de ce milieu qui me passionne, particulièrement les équipes de Cinéphase à Vanves, et du Trabendo à Paris.

J'aimerais enfin exprimer ma profonde gratitude à mes proches pour leur confiance et leur soutien inconditionnel, et particulièrement à ma mère pour ses relectures précieuses.

Merci à toutes ces personnes de m'avoir permis d'en arriver là aujourd'hui : à la fin d'un cursus universitaire passionnant, et au début d'un projet professionnel palpitant.

Table des matières

Introduction	5
I. Son et narration : des ouvertures sonores	9
1. La tradition orale du conte	10
1.1. La voix parlée narratrice.....	10
1.2. L'intimité de la voix chantée	14
2. Le personnage dessiné et la voix empruntée : un lien indissociable	18
2.1. Diction et prononciation : caractériser un personnage par sa voix.....	18
2.2. Donner voix à des animaux : un anthropomorphisme sonore	22
3. Musique et narration : donner corps à la diégèse.....	26
3.1. Musique et localisation : situer la diégèse	26
3.2. Identifier par la musique les intentions des personnages	30
II. Rendre sensible le merveilleux par le son.....	35
1. Sonoriser les sortilèges : une recherche sur le sensible	35
1.1. Rendre l'organicité des événements magiques.....	35
1.2. Faire appel à des repères existants pour rendre compréhensible la magie .	39
2. Musicalité et féerie.....	43
2.1. Les instruments comme bruitage	43
2.2. Créer une atmosphère féérique : rendre palpable la magie latente.....	46
3. Le pouvoir de la musique.....	50
3.1. La force d'acceptation de la musique	50
3.2. Bercer le spectateur	53
III. Détourner le réel pour créer le merveilleux : un sur-réalisme sonore.....	58
1. Manipulation des sons et des perceptions : les créatures irréelles.....	58
1.1. La présence physique de corps imaginaires	59
1.2. Donner voix à des créatures fantastiques	64

2. Tension entre réalisme et artificialité : donner une matérialité à la diégèse	69
2.1. Des décors factices	69
2.2. La matérialité des personnages.....	73
3. Le corps altéré.....	77
3.1. La voix altérée dotée d'un pouvoir.....	78
3.2. Malléabilité des corps et métamorphoses.....	82
Conclusion	86
Filmographie.....	90
Corpus.....	90
Films cités.....	90
Bibliographie.....	92
Ouvrages.....	92
Périodiques	93
Ressources en ligne	93

Introduction

18 novembre 1928, New York. À la sortie de la projection de *Gang War* (Bert Glennon, 1928) au Universal's Colony Theater, ce n'est pourtant pas le drame policier qui est sur les lèvres du public quittant la salle. Les spectateurs ont en effet assisté, avant le début du film, à la projection du nouveau court métrage de Walt Disney, *Steamboat Willie*, et à la première présentation publique de son personnage maintenant emblématique, Mickey Mouse. Si le court métrage est resté dans les mémoires, c'est par son utilisation spécifique du son synchrone, alors tout à fait novatrice dans le domaine de l'animation. Dans les journaux, les critiques sont unanimes : selon *Film Daily* « on a tiré le maximum des effets sonores »¹, et *Variety* affirme que, s'il ne s'agit pas du premier film d'animation comportant du son synchrone, « c'est le premier à attirer une attention favorable. [Ce film] représente un haut degré d'ingéniosité en matière de dessins animés, intelligemment combinés avec des effets sonores. »²

C'est donc l'usage du son synchrone dans un but comique qui a marqué les spectateurs, et ancré *Steamboat Willie* dans les mémoires. Le film nous montre l'aventure de Mickey et Minnie sur un bateau à vapeur, entourés d'animaux. Alors qu'une chèvre mange la partition musicale de Minnie, elle se met à produire de la musique : pour retrouver la mélodie perdue, tous les animaux et objets présents sur le bateau deviennent des instruments pour le couple de souris. Cette association de sons en opposition à la source qui leur est attribuée à l'image est qualifiée par Michel Chion de synchrèse, mot-valise combinant les mots synchronisation et synthèse. Son utilisation est largement répandue dans les cartoons, et notamment les *Silly Symphonies* que Walt Disney développera à la suite du succès de *Steamboat Willie*, en se basant sur ce même principe de déplacement de la musique. Ce sont là les bases d'une relation non-naturaliste au son, qui tendra à se systématiser au fil du temps et des succès de ces films, habituant le public à ce phénomène de synchrèse.

¹ « *The maximum has been gotten from the sound effects* », dans « Short Subjects », *Film Daily*, 25 novembre 1928, p. 9 [en ligne], disponible sur : <https://archive.org/details/filmdaily4546newy/page/1342/mode/2up> (consulté le 20 juin 2023)

² « *Not the first animated cartoon to be synchronized with sound effects, but the first to attract favorable attention. This one represents a high order of cartoon ingenuity, cleverly combined with sound effects.* », dans « Talking Shorts », *Variety*, 21 novembre 1928, p. 13 [en ligne], disponible sur : <https://archive.org/details/variety93-1928-11/mode/2up>

Cette nouvelle manière de faire, entretenue par la Warner avec la série des *Merrie Melodies*, donne lieu tout naturellement à une utilisation innovante du son synchrone dans le premier long métrage d'animation des studios Disney, *Blanche-Neige et les sept nains* (David Hand, 1937). Perrine Dumont, dans son analyse des ouvertures des longs métrages de Disney, traduit les propos de Thomas Hischak et Mark Robinson à ce sujet : la musique y est « conçue pour harmoniser les scènes, faciliter leurs enchaînements, dynamiser l'action et lisser le déroulement du film dans le temps. Elle relance régulièrement l'attention du spectateur. »³ Cette manière de souligner des éléments visuels ou narratifs via la bande sonore a même à posteriori été nommée le « mickeymousing », tant son usage est rattaché aux habitudes du studio. C'est encore aujourd'hui cette technique qui domine dans les productions animées hollywoodiennes, habituant le spectateur à cette pratique, homogénéisant et standardisant ainsi le paysage du dessin animé hollywoodien. Ainsi, comme le résume Krishvy Naeck, « les musiques des films d'animation hollywoodiens nous ont habitués à prendre en charge les principales étapes de la narration : elles créent des motifs pour les personnages ou les situations, accompagnant le film à chaque instant ou presque. »⁴

Un spectateur habitué aux films de Walt Disney sera donc interpellé face à un long-métrage d'animation japonais, qui propose une tout autre approche de la bande sonore. En effet, particulièrement dans les films du Studio Ghibli, la musique entretient un lien étroit avec les silences et les sons bruts du quotidien, et semble avoir pour rôle de sublimer la réalité plutôt que d'en souligner certains aspects. « La musique ne se structure pas par rapport au scénario, et de fait, ne se synchronise pas sur les étapes narratives qui viendraient structurer l'histoire. [Joe] Hisaishi n'a pas à expliciter musicalement les enjeux du récit. Dans le travail réalisé avec [Hayao] Miyazaki, les choix de composition se portent alors sur des créations d'espaces offrant une intimité aux personnages. »⁵ Cette conception de la bande sonore met donc en lumière le vide, l'invisible, plutôt que l'accentuation de ce qui existe déjà à l'écran. Ainsi, le compositeur rendra perceptibles

³ P. Dumont, *Étude des ouvertures des classiques d'animation Disney de Blanche-Neige et les Sept Nains (1937) à Vaiana (2016) : la place de la musique*, Mémoire de master, université catholique de Louvain, 2018, p. 109

⁴ K. Naëck, « Jō Hisaishi/Hayao Miyazaki. Duo à la poésie singulière » dans *Compositeurs et réalisateurs en duo. Dix-sept études musico-filmiques*, Presses universitaires de Vincennes, 2022, pp. 313-324 [en ligne], disponible sur : <https://www-cairn-info.ezpaarse.univ-paris1.fr/compositeurs-et-realisateurs-en-duo--9782379242144.htm> (consulté le 20 juin 2023).

⁵ *Ibidem*

des sentiments, des liens entre les personnages, tout en laissant une place importante aux sons de la nature tels que la pluie, le vent, le bruissement des végétaux. Cette méthode se situe plus du côté de l'intime, du ressenti subjectif de chacun, accordant parfois même une plus grande importance aux bruits qu'à la musique.

Il y a donc, pour les deux premiers producteurs de films d'animation au monde, deux façons radicalement différentes d'envisager la bande sonore des films. Qu'en est-il de la France, troisième sur ce podium ?

Rappelons tout d'abord que le cinéma d'animation français, bien qu'historiquement important grâce aux pantomimes lumineuses d'Émile Reynaud et aux fantasmagories d'Émile Cohl, connaît un succès relativement récent. C'est autour des années 2000 qu'émerge une réelle industrie du cinéma d'animation français, avec les succès fulgurants de films aux styles très différents : le conte animé *Kirikou et la Sorcière* (Michel Ocelot, 1998) la comédie acerbe *Les Triplettes de Belleville* (Sylvain Chomet, 2003), ou encore l'autofiction en noir et blanc *Persepolis* (Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, 2007). Ces trois films aux esthétiques si particulières ont bouleversé la connotation enfantine du cinéma d'animation en France, et posé les bases d'une façon de faire éloignée des normes des studios Disney et Ghibli, que l'on appelle aujourd'hui la French Touch. Cette animation nouvelle, menée par des artistes nourris par des influences aussi diverses que les cartoons américains, les séries animées japonaises des années 90 et les bandes dessinées franco-belges, permet de créer un contrepoids nouveau à l'hégémonie des cinémas d'animation déjà présents depuis de nombreuses années.

Ce style hybride est aujourd'hui reconnu dans le monde entier, et conserve à travers son évolution une certaine particularité, comme le souligne Sébastien Denis, « dans le traitement scénaristique, visuel et sonore des personnages, des décors, etc., en cultivant un goût du dessin bidimensionnel, du réalisme sonore, de l'imperfection... »⁶ Il y a donc un style particulier, qui se reconnaît justement par sa diversité et sa pluralité. En effet, ne pouvant être réduite à un seul genre, c'est surtout dans la diversité de sa production que l'animation française trouve sa spécificité : une palette graphique large, allant du trait épuré bidimensionnel à un *character design* plus complexe et proche des productions américaines par exemple. Si au niveau visuel on reconnaît un certain côté

⁶ S. Denis, « Cinéma d'animation : une 'French Touch' au succès planétaire ! » dans *Nectart*, n°8, 2019, p. 150

artisanal, une influence de la tradition de la bande-dessinée et des caricatures, il semble que ces univers graphiques spécifiques s'accompagnent d'un traitement sonore différent de leurs homologues américains et japonais : Sébastien Denis remarque notamment « un son présent et réaliste à la limite de la fiction radiophonique »⁷ dans les fictions animées françaises depuis les années 2000.

C'est donc la dimension sonore de ces films qui sera au cœur de ce mémoire, s'intéressant à la manière dont les cinéastes et ingénieurs du son en France choisissent de sonoriser ces diégèses dessinées, en lien avec des styles graphiques si particuliers. Comme une étude sur la totalité des films d'animation français s'avérerait trop complexe dans le cadre de cette recherche, le corpus se limite à un genre filmique bien précis : celui du conte animé. Il s'agira donc d'étudier ces films se rapprochant du genre du conte merveilleux littéraire, mettant en scène des légendes et des contes, des récits au schéma actanciel simple et prédéfini où l'irréel ne surprend pas les personnages. On retrouvera ainsi diverses créatures imaginaires, des princesses et des magiciens, des personnages ayant un but identifiable et surmontant un certain nombre d'épreuves pour y parvenir. Les limites temporelles s'étendront de *Kirikou et la sorcière*, l'un des fondateurs de ce nouvel élan de l'animation, à nos jours : ce qui nous permettra de tenter d'identifier les spécificités sonores de ces films de la « French Touch ». Ainsi, le corpus principal se compose de huit films : *Kirikou et la sorcière* (Mihel Ocelot, 1998), *La prophétie des grenouilles* (Jacques-Rémy Girerd, 2003), *Azur et Asmar* (Michel Ocelot, 2006), *Astérix : Le domaine des Dieux* (Alexandre Astier et Louis Clichy, 2014), *Dofus, livre 1 : Julith* (Anthony Roux et Jean-Jacques Denis, 2015), *Ivan Tsarévitch et la princesse changeante* (Michel Ocelot, 2016), *Astérix : Le secret de la potion magique* (Alexandre Astier et Louis Clichy, 2018) et *La fameuse invasion des ours en Sicile* (Lorenzo Mattotti, 2019).

On s'intéressera donc à la bande sonore de ces films dans leur intégralité : aussi bien les voix et les musiques que les bruitages. Leur analyse, en lien étroit avec l'image, le style graphique et la narration, aura pour but de déterminer de quelle manière le son contribue à rendre sensible l'irréel, et à faire vivre sur l'écran ces univers ouvertement artificiels. On se demandera donc de quelle manière et dans quelle mesure le son parvient-

⁷ S. Denis, « Chapitre 4. Musiques et sons », *Le cinéma d'animation. Techniques, esthétiques, imaginaires*, Armand Colin, 2017, pp. 107-132 [en ligne], disponible sur : <https://www-cairn-info.ezpaarse.univ-paris1.fr/le-cinema-d-animation--9782200616151-page-107.htm> (consulté le 20 juin 2023)

il à rendre tangibles ces univers dessinés, à rendre sensibles ces diégèses irréelles. Il y a là un véritable paradoxe : comment le son, élément intangible, invisible, permet-il de donner une matérialité à ces personnages et ces décors fantastiques ?

Pour répondre à ces interrogations, nous nous pencherons sur trois principaux axes de recherche. Dans un premier temps, nous étudierons les ouvertures sonores de ces films : en nous appuyant sur l'importance de la tradition orale du conte, nous soulignerons l'importance de la voix dans ces ouvertures, comme introductrice dans la diégèse mais aussi comme moyen de présentation des personnages. Nous verrons aussi l'importance de la musique dans ces ouvertures, à la fois comme élément servant la vraisemblance mais aussi la caractérisation. Un second temps s'intéressera à la tâche de rendre sensible le merveilleux par le son, en se demandant comment sonoriser la magie, comment donner corps à des diégèses animées et par quel moyen faire accepter la magie au spectateur. Enfin, dans un troisième temps, nous tenterons de définir un sur-réalisme sonore mis en place par ces films, par la manière dont ils semblent dépasser le réel connu pour créer d'autres univers.

I. Son et narration : des ouvertures sonores

Dans un premier temps, penchons-nous sur les introductions de ces contes animés. Il semblerait en effet que dès les premières minutes, la question sonore occupe une place particulière, véritable moteur du film. Face à ce constat, nous pouvons nous demander quels sont les enjeux, pour ces dessins animés, de placer le son au cœur de la définition de ces contes. Que ces ouvertures soient chantées, parlées ou simplement musicales, elles semblent utiliser le son comme moyen favori pour embrayer l'entrée en fiction et appuyer la narration naissante du conte. Vectrice d'un récit ou d'une musicalité, caractérisant les personnages ou les espaces diégétiques, la bande sonore semble détenir un rôle clef dans l'entrée en fiction du spectateur.

1. La tradition orale du conte

En littérature, le conte merveilleux est souvent un récit issu d'un folklore, d'une histoire populaire à l'origine plus ou moins ancienne et lointaine. Retranscrit à posteriori à l'écrit, lui assurant une relative immuabilité, il a pourtant pu voyager géographiquement et temporellement, sans cesse réécrit et réinterprété au fil de ces nombreuses transmissions orales. Cette importance de l'oralité, nous pouvons la retrouver dans certains films du corpus étudié, qui accordent une importance particulière à la voix dès les premiers instants du film.

1.1. La voix parlée narratrice

Penchons-nous dans un premier temps sur la voix parlée, au rôle essentiellement narratif. Plutôt répandu, l'usage d'un narrateur externe ou interne permet de mettre l'accent sur la voix dans les contes animés tout en éclairant efficacement certains points de la narration.

C'est le cas par exemple dans *La Fameuse Invasion des Ours en Sicile*, bien que cette introduction orale n'apparaisse pas immédiatement. Débutant à 5:20, alors que les deux personnages principaux s'abritent d'une tempête de neige dans une grotte obscure et y rencontrent un vieil ours, cette narration s'apparente à un spectacle de bonimenteurs, mettant d'une certaine manière en abyme la narration du film. Commence alors, cinq minutes après la fin du générique de début, un second récit au sein de l'histoire.

Cette introduction débute sur la promesse de la part du bonimenteur d'une « fabuleuse histoire », projetant alors le spectateur dans son rôle premier, le situant comme auditoire de cette « histoire extraordinaire ». Alors que l'homme assoit son spectateur ursidé face à lui en entamant sa narration, sa position frontale place le public réel dans la peau de cet ours, installé devant la mise en scène qui se met peu à peu en place devant lui. De cette manière, la position face caméra du bonimenteur, ses interpellations directes « pour vous qui aimez le rire, les larmes, les légendes, l'aventure, l'émotion... », paraissent ouvertement destinées au spectateur, comme pour le préparer à s'aventurer dans cette seconde strate de l'histoire. Un zoom sur l'affiche derrière le narrateur, indiquant le titre, nous fait littéralement plonger dans l'histoire par ce

mouvement vers l'avant. Le bonimenteur n'est alors plus présent que par la voix : c'est le début d'une nouvelle narration, d'une nouvelle histoire qui n'aura plus de rapport direct avec les personnages qui nous étaient présentés jusque-là.

Alors qu'une carte de la Sicile grandit à l'écran, l'action est située oralement comme se déroulant « il y a bien longtemps », plaçant cette narration dans l'espace-temps lointain et imprécis du genre merveilleux. La jeune narratrice présente ensuite les personnages, leurs liens de parentés, mais est rapidement interrompue par son père nous annonçant que « l'histoire va commencer, (...) les voici qui approchent ». Cette interruption, contrairement à l'artificialité revendiquée par cette mise en abyme narrative, insiste sur une certaine immédiateté. Par cette phrase, c'est comme si les narrateurs n'avaient aucun contrôle sur leur histoire, ni sur sa temporalité. Indépendants, les événements qui s'apprêtent à se jouer devant nous revêtent un certain caractère unique, comme si on arrivait juste au bon moment pour en voir le début. Pourtant, tandis que de nouveaux paysages défilent à l'écran, leurs voix continuent de présenter le contexte de l'histoire, accompagnant le spectateur dans cette nouvelle diégèse. Ces voix connues renforcent l'aspect théâtral de cette la en scène, et assument l'artificialité de cette histoire, nous la présentant comme telle. C'est là une manière d'embrasser cette facticité, et de se situer ouvertement dans le domaine du spectacle et du divertissement.

Notons que le narrateur achève son introduction par une demande au spectateur, en tirant un rideau dévoilant le décor de la première séquence : « tendez bien l'oreille, s'il vous plaît ». Cette adresse accorde d'emblée une place particulière à la dimension sonore du film, alors même que cette phrase s'accompagne d'un geste dévoilant visuellement le début de l'histoire. Par ce rideau et ce conseil du narrateur, on a alors l'impression d'espionner ces personnages, de s'immiscer dans leur histoire. Alors, les narrateurs s'effacent, et on observe ces personnages évoluer, d'abord de loin dans une alternance de plans larges et panoramiques, leurs voix se réverbérant dans le décor montagneux. Si l'on connaît leur identité grâce à l'introduction des narrateurs, on n'a cependant pas encore de rapport de proximité à eux, et la mise en scène tend même, de cette manière, à nous éloigner d'eux dans un premier temps.

Dans cette ouverture, les narrateurs sont donc bien présents dans la diégèse, clairement identifiés et situés dans un espace-temps donné. A 8:30, alors que la seconde histoire avait débuté depuis quelques minutes, le bonimenteur prend de nouveau en charge

la narration. On retrouve alors la première diégèse, celle du spectacle du père, de sa fille, et du vieil ours dans la grotte, comme un retour à la réalité. Le film a recours à ce procédé de manière récurrente, passant d'histoire en histoire, nous donnant accès à la narration telle que l'entend le vieil ours, avec les intonations et les imitations des deux comédiens face à lui. Ces interventions, de plus en plus espacées cependant, permettent de mettre en place un retournement de situation vers le milieu du film : alors que les narrateurs pensent leur histoire achevée, le vieil ours entreprend de leur raconter la version que lui connaît, et sa fin malheureuse. Les bonimenteurs, assis, prendront alors la place du spectateur, et le vieil ours entamera sa propre narration face à la caméra.

De cette manière, la narration mise en place dans cette introduction rappelle donc la transmission traditionnelle des contes merveilleux, dont le déroulé voire la fin peuvent se retrouver modifiés selon la contrée ou l'époque dans laquelle ils évoluent. Ici, les narrateurs introduisent l'histoire mais nous éloignent d'elle en même temps par leurs interruptions orales récurrentes : la narration étant perceptible, le spectateur est plus guidé à travers cette histoire que plongé dedans. Cette ouverture accorde donc une place primordiale à la voix narratrice, interrompant parfois le cours de l'histoire pour retrouver ces bonimenteurs, rappelant les origines mêmes du conte merveilleux transmis oralement dès la fin du Moyen-Âge.

Plus traditionnellement, certains contes animés optent pour une ouverture narrée par une voix externe à la diégèse, dont la source ne sera pas identifiée par la suite. C'est le cas par exemple de *Dofus, livre 1 : Julith*, qui s'ouvre sur un court carton explicatif puis sur la narration d'une légende appartenant à l'univers du film. Par cette voix flottante et non identifiée, les images apparaissent alors détachées de l'histoire, comme hors du temps, semblant se dérouler dans un lieu flou, sensation appuyée par la présence de nuages, de fumée, qui placent l'action racontée dans une dimension à part.

Cette voix, provenant d'un lieu extérieur à la diégèse, n'est par la suite jamais raccordée à un corps précis : elle s'apparente à celle d'un bonimenteur, d'une clarté extrême par son audibilité et son articulation. On peut aussi souligner l'apparente absence de traitement sonore de cette voix, dénuée de réverbération ou de quelconque effet, comme pour la rapprocher le plus possible de la perception du spectateur, comme une voix intérieure. Ainsi, à la manière d'un narrateur externe en littérature, on accorde à cette voix narratrice une certaine ubiquité, une toute-puissance savante et non-localisée.

Cette ouverture sur une narration externe semble également revendiquer d'une certaine manière l'artificialité du film, déjà assumée par le médium du dessin animé. Plaçant une certaine distance entre le réel et la diégèse du film, l'utilisation d'une voix-off narratrice se rapproche de l'éternel « il était une fois », conférant un aspect merveilleux et universel au conte et à ces images dessinées. Ainsi, ce type de narration faisant appel à l'oralité du conte merveilleux convoque un certain imaginaire voire certaines attentes pour le spectateur. Ce type d'ouverture permet donc d'appuyer sur la tradition orale du conte de manière plus évidente, en faisant appel à une narration externe omnisciente présente dans bon nombre de contes merveilleux en littérature.

Cependant, comme nous l'avons vu avec *La Fameuse invasion des ours en Sicile*, cette narration externe peut aussi être diégétisée. Le cas de *Ivan Tsarevitch et la Princesse changeante* semble être particulièrement intéressant de ce point de vue. En effet, le film s'ouvre sur un plan fixe montrant un vieux cinéma abîmé, avec en fond les grondements continus d'une ville active. Dans un travelling avant, la caméra semble entrer dans le cinéma, s'approchant tant que le plan s'achève en fondu au noir. Alors que la lumière se fait sur l'intérieur d'une salle de cinéma, une voix d'enfant propose : « Et si je combattais un dragon ? » S'en suit alors un court débat, au cours duquel deux enfants décident du déroulement d'une histoire qu'ils sont en train d'inventer. Au fur et à mesure que leur récit prend forme, ces enfants s'éloignent de leur statut de personnage pour s'approcher de celui de narrateurs, devenant maîtres de l'histoire qu'ils modèlent au gré de leurs envies.

Néanmoins, cette impression est nuancée par l'utilisation de la première personne du singulier : « Je vais battre le dragon (...), tu me délivres ensuite ». De cette manière, les enfants prennent un statut à la fois de narrateur-décideur tout puissant mais aussi de personnage soumis aux événements qu'ils décrivent et à leur propre puissance narrative. Débattant avec eux, un personnage plus âgé semble faire office de médiateur. Énonçant des vérités générales (« C'est ce qui se passe dans les contes traditionnels », « De tous temps, les humains... »), des faits historiques sur l'évolution et la création des monstres dans les légendes traditionnelles, il y a une portée éducative de son discours, accompagné par des photographies diverses de peintures, de gravures illustrant ses propos. Ces échanges, participant à la création d'une histoire, de ses rebondissements et de ses personnages, mettent en lumière le processus de création dès les premières minutes du

film. Ainsi, plutôt que d'être projeté au cœur d'un récit établi, le spectateur assiste et semble même participer, par cet échange ouvert entre les personnages-narrateurs, à la création de l'histoire qu'il s'apprête à voir.

Notons également le style graphique utilisé : les personnages sont semblables à des ombres portées, silhouettes noires sur un fond coloré. Le seul élément les distinguant réellement, puisque leurs traits ou même leurs vêtements ne sont pas différenciables, est leur voix, qui est ici toute-puissante, car créatrice non seulement d'une narration, mais aussi d'une histoire dans son entièreté.

Ainsi, l'ouverture de ce film place la voix de ces personnages au centre de l'attention à plusieurs niveaux. En effet, c'est elle qui permet non seulement de pénétrer dans la narration du film, mais également de créer un récit nouveau, dans une mise en abyme du processus d'écriture d'un film. De plus, en l'absence de détails visuels significatifs, c'est la voix qui guide le spectateur au sein du film et lui permet d'entrer dans la fiction. Ces trois exemples permettent de mettre en évidence la mise en avant par ces films de la voix parlée, grâce à l'intervention plus ou moins intégrée à la diégèse d'un ou plusieurs narrateurs dès l'incipit. Ces voix prédominantes dès l'ouverture ne sont pas sans rappeler la transmission traditionnellement orale du conte merveilleux, permettant d'ancrer ces films dans les codes du conte. De cette manière, le spectateur entre dans une fiction aux cadres définis et connus, grâce à cet usage particulier de la voix parlée narratrice.

1.2. L'intimité de la voix chantée

Si certains films choisissent dans leurs introductions de mettre en avant la voix dans sa fonction narrative, d'autres réalisateurs préfèrent l'usage d'une voix chantée, à la dimension mélodique plutôt que narratrice.

C'est le cas notamment dans *La prophétie des grenouilles*, qui s'ouvre sur une scène du quotidien : une femme étendant le linge à l'extérieur, fredonnant un air dans une langue étrangère, interrompue par la voix d'un jeune garçon. Ce choix d'ouvrir le film sur un air fredonné dans un autre langage, plutôt que des paroles ouvertement compréhensibles pour un public francophone, permet de mettre l'accent sur la sonorité de la voix plutôt que sur le sens qu'elle véhicule habituellement. Ainsi, le personnage est

caractérisé avant tout par sa voix, son intonation et ses tonalités, plutôt que par des informations énoncées. Ici, par le contexte et ce chant doux, le personnage est immédiatement caractérisé comme étant la mère d'une famille pour l'instant inconnue du spectateur. Une telle séquence permet ainsi d'instaurer une qualité maternelle rassurante à l'ensemble de l'ouverture du film et à ce personnage, qui nous projette dans une scène du quotidien paisible de cette famille recomposée. La proximité rassurante établie ici tranche avec le générique de début, avec ses lettres oscillant sur la surface d'une eau trouble, accompagnées par une musique mystérieuse, voire angoissante. Ce contraste permet d'introduire le ton du film, et ses valeurs principales : l'importance des liens qui unissent les humains entre eux, au-delà des épreuves, aussi terribles soient-elles.

Cette chaleur transmise par une comptine fredonnée dans les premières secondes fonctionne particulièrement en adéquation avec l'image aux tons chauds et ces personnages aux contours arrondis, mais aussi avec cette amorce de narration au sein d'une famille soudée et d'un voisinage accueillant. En effet, les premières séquences du film sont baignées dans cet enchantement : les lieux sont lumineux, le dessin aquarellé semblable à un livre d'images rend ces animaux et ces personnages immédiatement attachants. Cette sensation générale est donc renforcée par ces quelques secondes fredonnées, premières paroles audibles du film. On peut imaginer que si le film s'était ouvert directement sur la voix du petit Tom appelant sa mère, cette ouverture aurait pris une tout autre atmosphère, perdant de cette paisibilité qui la caractérise. Cette douceur instaurée dans les premières minutes du film contrastera d'autant plus avec le déluge à venir, et son esthétique beaucoup plus sombre.

Si, ici, la voix chantée est utilisée pour donner une atmosphère rassurante à l'introduction du film, Michel Ocelot avec *Azur et Asmar* pousse plus loin cette réflexion, en n'utilisant quasiment que des voix chantées tout au long de l'ouverture du film. En effet, le premier élément sonore intervenant avant même la fin du générique de début est une comptine fredonnée par la nourrice des personnages principaux. Sur un fond noir, le générique défile, accompagné uniquement par cette douce berceuse, qui n'est pour l'instant pas intégrée à la diégèse. C'est seulement dans un second temps que des grillons se font entendre en arrière-plan sonore, ancrant alors cette voix dans la réalité filmique.

Un fondu au clair dévoile la scène intimiste en plan moyen d'une jeune femme berçant deux enfants. L'enregistrement, par sa précision et sa netteté, retranscrit jusqu'au

souffle de la voix maternelle, qui semble alors très proche du spectateur : c'est presque comme si ce dernier était dans la peau des deux bébés qu'elle tient contre elle, au plus proche de la source sonore. La comptine étant chantée en langue arabe, l'attention du spectateur francophone est dirigée vers ces détails composant le son de la voix de la mère, plutôt que sur le sens concret de ses paroles. La seconde séquence propose d'ailleurs une scène où les enfants réclament la comptine à leur nourrice, et en complètent les paroles. Il y a, dans ce passage, un jeu sur les sonorités des trois voix différentes, féminines et masculines, adultes et enfantines, ainsi que sur la prononciation des mots en arabe. Dans la scène suivante, les enfants et leur nourrice communiquent dans des langues différentes sans que des sous-titres ne viennent éclairer la compréhension du spectateur : il y a là une vraie insistance sur la voix dans ce qu'elle a de plus brut, ses tonalités et ses nuances, sans que le sens des mots ne viennent influencer leur mélodie. On passe d'une voix à l'autre, d'une langue à l'autre, sans autres éléments sonores importants, seulement les sons de la nuit au lointain. Cette ouverture semble aller à l'encontre du phénomène que Michel Chion qualifie de verbo-centrisme au cinéma : la logique selon laquelle la voix n'est perçue que comme support de l'expression verbale, parfois même au détriment de sa fidélité acoustique, pour une meilleure intelligibilité.⁸



Azur et Asmar (0:55) : premier plan du film, accompagné par le fredonnement de la nourrice, transmettant au spectateur l'intimité et la chaleur maternelle de cet instant.

⁸ M. Chion, *Le son. Ouïr, écouter observer*, Armand Colin cinéma, 2018, p. 167

C'est seulement dans un second temps que la comptine prend un sens narratif : dans une séquence de nuit, à la quatrième minute du film, deux djinns se penchent au-dessus des enfants endormis en reprenant, en français, l'air chanté tout au long de l'introduction, dévoilant au spectateur sa traduction et sa valeur prophétique. Ainsi, au cours des cinq premières minutes de film, la voix et les interactions entre les personnages n'ont que très peu de valeur informative : le son ne sert qu'à véhiculer des mélodies, plutôt que des indications sur l'histoire ou la relation entre ces enfants. L'utilité narrative de la voix n'intervient qu'à l'arrivée des djinns, qui prédisent l'histoire entière dans leur chant et l'avenir de ces enfants.

Il y a donc, dans cette ouverture, une place primordiale accordée à la voix chantée, notamment par la volonté du réalisateur de ne pas traduire les chants et les paroles pour le public français. De cette manière, le spectateur est contraint de s'intéresser aux autres composantes de la voix des personnages, au-delà du sens qu'elles véhiculent : l'intonation, les vibrations, la mélodie de la comptine, le timbre des enfants, le ton maternel... Ainsi, même lors de courts passages parlés, la voix revêt un caractère mélodique du fait de l'attention qui lui a été portée dans les premières secondes du film.

C'est là une autre manière de considérer la voix au cinéma dans son organicité, et particulièrement dans le cas de l'animation, où elle ne saurait être autre que doublée par un comédien. Ici, l'ouverture met l'accent sur la voix chantée par cette comptine et le caractère mélodieux d'une langue étrangère inconnue de son auditeur, et permet d'appuyer sur la voix dans sa dimension sensible, accordant une présence matérielle à la nourrice. Cela permet d'une part d'appuyer sur la tradition des contes, ses bonimenteurs et numéros chantants, mais aussi de transmettre une certaine organicité aux personnages dessinés.

Ainsi, l'ouverture de ces films propose de mettre l'accent sur la voix de manières très différentes : une première l'utilise comme vecteur d'un récit, d'une narration, tandis qu'une seconde tend plutôt à rappeler le caractère fondamentalement humain de la voix par l'utilisation du chant, et particulièrement le chant maternel. Si la première se veut plus informative, donc nécessairement audible et claire, avec une dimension presque universelle tendant vers la célèbre formulation « il était une fois » du conte merveilleux,

la seconde se situe plutôt du côté de l'intime, donnant corps par la voix à des figures maternelles rassurantes.

S'il semble que la voix véhicule ainsi une certaine matérialité du personnage, l'ancrant dans une réalité sensible, l'usage des voix en ouverture des films soulève d'autres questionnements propres au genre du film d'animation : que nous racontent les voix de ces personnages ? Comment prêter une voix à un personnage de papier ?

2. Le personnage dessiné et la voix empruntée : un lien indissociable

De manière générale, la voix, en animation comme en prise de vues réelles, est une véritable mine d'informations sur un personnage. Elle peut indiquer son origine sociale ou culturelle, son âge, sa personnalité... Mais, dans ces films, le traitement et la prédominance de ces voix dès les premières minutes induit un statut spécifique par rapport aux autres éléments composant la bande sonore. De plus, le médium de l'animation pose des problématiques particulières sur la manière de donner voix à ses personnages, puisqu'il faut précisément leur *prêter* une voix, leur accorder une sonorité qui n'est par définition pas reliée à leur corps. Ainsi, dans quelle mesure ces voix choisies parviennent-elles à définir ces personnages, et leur donner corps alors même qu'ils sont par essence bidimensionnels ? Le questionnement est relativement universel, et s'applique aisément à tous les médiums impliquant des personnages créés de toutes pièces, mais d'autant plus à ces films où dès l'ouverture la voix possède une importance toute particulière.

2.1. Diction et prononciation : caractériser un personnage par sa voix

Ainsi, si la voix est l'un des enjeux principaux de ces films et ce dès l'ouverture, elle reste cependant, de manière générale, un moyen efficace de caractérisation des personnages. Nous pouvons donc nous demander dans quelle mesure cette voix empruntée, déplacée, est-elle capable de transmettre des informations sur le personnage qui l'utilise, et lesquelles. Quels sont les effets de la dissociation d'une voix de son corps d'origine, et sa transposition sur une personne différente, d'autant plus irréelle ?

Un des premiers exemples frappants parmi les films étudiés est celui de Kirikou, et sa diction bien spécifique qui a marqué les mémoires et contribué à la caractérisation de ce personnage si singulier. En effet, sa voix est la première que l'on entend au cours du film, dès les premières secondes suivant le générique, qui apparaît au rythme d'un tambourin africain. Alors que les huttes du village apparaissent à l'écran, des grillons se font entendre au-delà des instruments, ancrant cette image dans le réel. Tandis que la caméra se rapproche d'une habitation avant d'y pénétrer pour révéler une femme enceinte assise au sol, la voix du jeune garçon, alors off, se fait entendre. Il n'y a aucun traitement sur cette voix qui permettrait de la situer dans l'espace visible, ce qui le situerait plutôt dans un espace proche de celui du spectateur, parfaitement net et audible. Elle n'est pas obstruée par les autres éléments de la bande sonore, alors même que l'enfant est encore au sein du ventre de sa mère, et prend naturellement le dessus sur la musique et les bruitages qui passent au second plan sonore. Cette apparition orale du protagoniste lui accorde d'emblée un statut bien particulier : plus qu'un simple personnage, on lui accorde ainsi un certain pouvoir d'omniscience, de puissance, sa voix semblant surplomber la diégèse avant même qu'il ne soit visible. Cette absence de traitement des voix permet également une certaine adéquation avec le style graphique du film, en dessin 2D, assumant pleinement cette bidimensionnalité.

Cette première intervention orale du personnage permet ainsi de souligner la naissance du protagoniste, du héros de l'histoire et du village, par ce traitement sonore le plaçant au premier plan alors même qu'il n'est pas encore visible par le spectateur. Même la caméra semble le suivre dans un mouvement de travelling latéral sur le ventre arrondi, comme au travers de la peau de sa mère, laissant deviner sa présence physique dans le plan : Kirikou porte déjà la narration, même s'il n'est pas encore né. Cette sensation de naissance d'un héros est également mise en place par le ton affirmé du garçon, sa voix décidée ordonnant avant même d'apparaître à l'écran : il donne déjà des ordres, il est au centre du cadre à travers le sein protecteur de sa mère, et de l'attention sonore du spectateur.

De plus, Kirikou est le seul personnage de la diégèse, avec la sorcière Karaba, à ne pas parler avec un accent prononcé. Le comédien lui prêtant sa voix, Doudou Gueye Tiaw, articule exagérément les paroles du jeune garçon, qui paraît alors en décalage avec les autres personnages de la diégèse. Cette différence est renforcée par son éloquence et

son vocabulaire particulièrement soutenu, d'autant plus marquant pour un nouveau-né. Ainsi, la voix du personnage permet de créer un certain nombre de contrastes qui vont participer pour beaucoup à sa caractérisation et par conséquent à la diégèse dont il est le protagoniste.

Si, ici, le statut et la caractérisation du personnage passent par sa diction, le simple timbre de la voix d'un comédien de doublage suffit parfois à insuffler certains traits au personnage à qui elle est rattachée. En effet, il est de plus en plus fréquent que les stars soient un élément essentiel dans la construction de la diégèse des films d'animation. Lorsqu'un acteur célèbre prête sa voix à un personnage imaginaire, une tension entre l'univers fictif et la réalité se crée, mêlant l'un à l'autre au travers de la *persona* de l'acteur. Cette *persona*, définie par Richard Dyer dans son ouvrage *Le star System Hollywoodien* (L'harmattan, 2004), qualifie l'aura que transporte la star avec elle, construite par l'ensemble de ses interventions médiatiques, de ses rôles filmiques et apparitions publiques. C'est précisément cette *persona* qui est utilisée dans certains films d'animation, plutôt que les qualités sonores de la voix ou le jeu d'acteur.

Ainsi, le fait de prêter à un personnage inexistant une voix connue permet de construire du sens au sein du film, faisant appel à toutes les connotations socio-culturelles associées au comédien, et la place qu'il occupe dans l'écosystème du cinéma. Bérénice Bonhomme, chercheuse et maîtresse de conférence, souligne d'ailleurs un certain « plaisir de la reconnaissance »⁹ naissant chez le spectateur qui va reconnaître au cours du film les voix d'acteurs qu'il connaît. À partir de cet instant, le personnage laisse apparaître la trace du comédien qui le double, et se voit nourri d'un certain apriori du public. Souvent même, le casting vocal prend tout autant d'importance dans la promotion du film que le casting des long-métrages en prises de vues réelles, alors même qu'on n'y voit aucun visage réel.

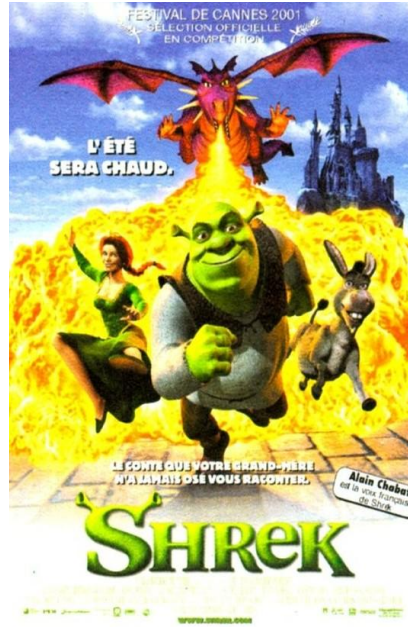
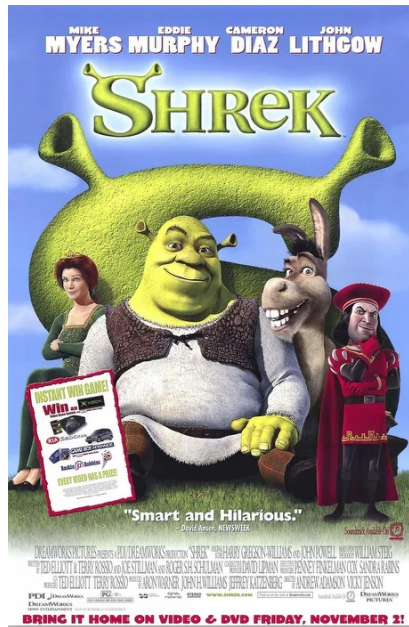
La force de cette projection de la *persona* d'un acteur sur le personnage qu'il double est telle que même quelques rôles décisifs peuvent suffire à convoquer un ensemble de références qui permettront de doter le personnage de certains traits de caractère signifiants sans avoir besoin de les expliciter dans la diégèse. Bérénice Bonhomme se sert de l'exemple du Chat Potté, personnage emblématique de *Shrek 2*

⁹ B. Bonhomme, « Les stars et le cinéma d'animation », *Mise au point* n°6, 2014 [En ligne], disponible sur : <http://journals.openedition.org/map/1736> (consulté le 20 juin 2023)

(Andrew Adamson et Kelly Asbury, 2004) doublé par Antonio Banderas, dont l'interprétation a fait l'unanimité : faisant directement appel à son rôle emblématique de Zorro, la caractérisation du personnage passe directement par la voix de l'acteur, convoquant cette aura de justicier séducteur latino-américain. Réciproquement ce rôle, même uniquement sonore, vient appuyer cet aspect de sa *persona* dans l'imaginaire des spectateurs.

En France, une telle association entre un comédien et son personnage se retrouve avec Roger Carel, doubleur régulier d'Astérix jusqu'en 2014, si bien qu'à l'annonce de son décès plusieurs médias titrent « décès de la voix d'Astérix ». Il y a là la jonction de deux phénomènes : l'adéquation d'une voix à un personnage, par sa qualité d'interprétation et son timbre adapté, mais aussi une certaine habitude du public, qui associe cette voix à ce personnage depuis près de 40 ans. Ainsi, le personnage fictif, initialement sans voix audible, et l'acteur bien réel à qui il emprunte la voix, deviennent indissociables. Ce lien créé entre un personnage et son interprète est parfois traité, dans la promotion du film, de la même manière qu'un film en prises de vues réelles, particulièrement pour les superproductions américaines.

Pour reprendre l'exemple précédent de la franchise Shrek, on peut constater en comparant les affiches promotionnelles du premier opus sorti en 2001 que le casting a une place beaucoup plus importante dans la version américaine, présentée comme une affiche de film classique en prises de vues réelles, là où en France on se contente d'un encadré plus discret nommant le comédien doublant le protagoniste. Pourtant, la version française fait appel aux doubleurs réguliers de Cameron Diaz et Eddie Murphy, respectivement Barbara Tissier et Med Hondo, mais ni l'acteur américain ni son doubleur ne sont nommés sur l'affiche française. Dans les deux cas, le choix de l'acteur interprétant le célèbre ogre vert convoque le même imaginaire auprès du spectateur, avec des acteurs réputés pour leurs rôles et leurs apparitions comiques, caractérisant d'emblée le personnage simplement grâce à sa voix. C'est là une des spécificités du cinéma d'animation, qui accorde ce pouvoir à la simple voix d'un acteur. Il semblerait ainsi que la France, tout en assumant la tradition aujourd'hui largement démocratisée du doublage des films, gomme toujours cet artifice, du moins au cours de la promotion du film, là où les Etats-Unis semblent s'en servir comme argument commercial.



A gauche, l’affiche américaine du film, présentant les noms des comédiens.
 A droite, l’affiche française, où seulement l’acteur principal est mis en valeur.

Ainsi, la façon de parler des personnages est un vecteur important de caractérisation dans les films d’animation, et encore plus dans ces univers magiques où la voix sert traditionnellement de guide pour le spectateur, historiquement via la présence d’un narrateur. On peut penser à ces histoires transmises oralement, où le narrateur modifie sa voix, accentue un accent, change d’intonation pour faire comprendre à son auditoire quel personnage parle. Dans ce cas, on a une unique voix qui fait parler plusieurs personnages distincts, et pourtant la narration reste compréhensible : c’est en effet car la voix, particulièrement dans les contes, est unique à chaque personnage et qu’elle le définit dans une certaine mesure, le rendant reconnaissable sans avoir recours à l’image.

2.2. Donner voix à des animaux : un anthropomorphisme sonore

Ainsi, si le personnage animé semble naturellement indissociable de la voix qui lui est associée, que peut-on dire de ces personnages qui n’ont habituellement pas de voix ? Qu’en est-il de ces animaux dessinés, humanisés, personnages à part entière dans ces diégèses, dont les référents réels n’ont pas de voix ?

S’il est aujourd’hui plutôt communément accepté par les spectateurs d’entendre parler des animaux se tenant sur deux pattes et dialoguant comme des humains, d’autant

plus dans ces contes animés peuplés de créatures parlantes, le fait de déplacer une voix vers un corps habituellement muet n'a rien d'anodin. Si l'on se penche sur la définition de la voix, le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL) la définit comme une qualité humaine, renforçant l'aspect non naturel de l'acte du doublage d'un animal : « [Chez l'homme] (...) faculté d'émettre des sons »¹⁰. En changeant son moyen d'expression, le statut de ce son en est modifié, passant du simple bruit à la place centrale qu'occupe la voix dans les bandes sonores. Cependant, d'après le Larousse, on peut utiliser le terme de voix pour le domaine animal, en synonyme de cri¹¹. Ici, la nature du son ne change pas, c'est plutôt d'une certaine manière le langage utilisé qui est modifié.

Dans cette logique, si l'on considère la voix comme synonyme de cri, le fait de doubler un personnage animal se rapprocherait presque de l'acte de la traduction. Ainsi, la ressemblance de la voix doublée avec le cri originel de l'animal semble être un moyen logique d'attribuer une voix humaine à ces personnages. Par exemple, chez des personnages canins, on attribuera plus facilement aux petites races des voix plus aiguës, et aux grandes des voix plus graves, en adéquation avec leurs aboiements réels. De même, il paraît logique dans *La fameuse invasion des ours en Sicile* par exemple que les personnages ours aient une voix globalement plus rauque, plus caverneuse que les humains.

C'est là l'approche la plus intuitive dans le bruitage des animaux anthropomorphes, celle des rapprochements logiques, qu'ils soient sonores ou physiques. On peut donner voix à un animal en fonction de son cri réel, mais aussi en fonction de ses caractéristiques physiques. Dans *Le grand méchant renard et autres contes* (Benjamin Renner et Patrick Imbert, 2017), les personnages sont tous des animaux jouant différents rôles au cours de trois histoires différentes dans une parodie de pièce de théâtre. Tous ces personnages sont doublés en cohérence avec les caractéristiques physiques de leur espèce : le loup noir, menaçant, imposant par sa taille, a une voix bien plus grave et résonnante que le canard à la voix nasillarde. De même, le lapin aux grandes dents a un

¹⁰« Voix » dans *le Trésor de la langue française* [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/voix#:~:text=1.,%2C%20porte%2C%20résonne%2C%20retentit> (consulté le 20 juin 2023)

¹¹« Voix » dans *le Larousse* [en ligne], disponible sur : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/voix/82420#:~:text=1.,vocales%20%3A%20Reproduire%20la%20voix%20humaine.&text=2.,en%20parlant%20de%20certains%20animaux> (consulté le 20 juin 2023)

léger cheveu sur la langue, et la cigogne une diction plutôt hautaine. Toutes les voix de ces différents personnages sont ainsi en cohérence avec leur apparence physique. Cependant, le travail de doublage ne s'arrête pas là, et cette logique est parfois rompue au profit d'autres techniques de caractérisation par la voix. En effet, il arrive que certains personnages animaux se voient dotés de caractéristiques vocales humaines, réadaptées à leur corps. Ainsi, certains animaux ont des accents, parfois en adéquation avec leur pays d'origine, parfois non, souvent en lien étroit avec des stéréotypes, un phénomène fortement lié à la *persona* développée précédemment.

En effet, l'accent permet d'associer un certain nombre de clichés au personnage, et le caractériser efficacement. C'est le cas avec l'exemple précédent du Chat Potté de *Shrek 2*, un chat roux dont la personnalité prend un accent particulier grâce à la voix empruntée à Antonio Banderas. Robin Beauchamp note que « Les accents régionaux sont souvent utilisés pour développer l'ethnicité d'un personnage. Dans *La belle et le clochard* (... , 1955), le Scottish terrier, le bulldog anglais et les chats siamois sont tous doublés avec des accents représentatifs de leur espèce. La caricature peut ajouter une vraie profondeur au personnage si elle est utilisée avec respect [traduction libre] »¹² Ainsi l'accent permet dans ces exemples de renforcer certains traits de la personnalité et de l'identité de nos personnages.

Cependant, il faut différencier l'accent de son imitation : la plupart du temps, on exagère un accent pour le faire correspondre à une certaine attente européenne et souligner un certain type de comique plutôt que la reproduction d'un réel accent. L'accent est alors là pour faire rire plutôt que pour véhiculer un sens : c'est ce qu'on pourrait rapprocher du *comic relief*, procédé utilisé en scénario pour dédramatiser un passage, grâce à un personnage qui additionne les clichés pour faire rire dans la diégèse. Par exemple, dans *Le grand méchant renard*, à un moment de l'intrigue où tout espoir semble perdu pour les protagonistes, ceux-ci font la rencontre d'oiseaux migrateurs perchés sur des câbles téléphoniques, leur donnant des indications clef sur la direction à prendre. Ces personnages ont un fort accent marseillais, alors même que rien dans leur apparence ou leur caractérisation nous permet d'appuyer cette origine (en tant qu'oiseaux migrateurs,

¹² « *Regional accents are often used to develop the ethnicity of a character. In *Lady and the Tramp* (1955), the Scottish terrier, the English bulldog, and the Siamese cats are all voiced with accents representative of their namesake. Caricature can add a great deal of depth to a character if used respectfully.* » dans R. Beauchamp, *Designing sound for animation*, Focal Press, 2005, p. 36

se dirigeant vers le Sud les étés, on aurait même pu imaginer qu'ils aient un accent du Nord). Mais cette caractéristique rajoute un comique de langage, et apaise un temps la narration. Le même mécanisme est utilisé dans *Dofus* par exemple, avec le personnage antagoniste Atcham s'exprimant avec un cheveu sur la langue très prononcé et un bégaiement exagéré : c'est sa diction qui décrédibilise le personnage et le rend moins menaçant, d'autant plus auprès d'un public jeune.

Au-delà de la *persona* de l'acteur et des dictions particulières, parfois le choix de la voix se concentre sur l'interprétation en fonction de l'animal doublé : il est parfois demandé aux comédiens de doublage de s'éloigner d'un certain réalisme pour se rapprocher de l'imitation du cri animal. C'est le cas par exemple du personnage de Scooby-Doo de la franchise éponyme, dont le langage mêlant sons canins et paroles humaines permet de développer une forme de caricature renvoyant le personnage à son espèce d'origine. En effet, un doublage hybride entre la voix humaine et le cri animal rappelle ouvertement l'origine du personnage là où un doublage classique aurait tendance à la faire oublier. Ce choix de ne pas complètement oblitérer l'origine animale du personnage permet de nuancer son rôle dans la diégèse, et la compréhension de ces personnages entre eux. Ainsi il semble que le son, et particulièrement ce choix ou non de rendre compréhensibles certaines espèces animales, soit en mesure de définir le statut des personnages entre eux.

Enfin, cette spécificité des voix animales, qu'elles soient caractérisées avec des accents, des sons d'origine animale, une tonalité plus ou moins proche de son espèce d'origine, permet également d'identifier clairement chaque personnage et de les différencier entre eux, particulièrement pour des films au public enfantin. Comme le souligne Robin Beauchamp : « Cela peut aussi créer une différence de timbre entre les personnages, qui peut aider à les rendre plus facilement identifiables dans une scène complexe [traduction libre]. »¹³ Chaque voix doit être bien identifiable et rattachable à un personnage, d'où l'usage de plusieurs clichés bien distincts. De même dans le conte traditionnel oral, le narrateur seul interprète un certain nombre de personnages, et use également de ces stratagèmes pour que son auditoire ne confonde pas les personnages entre eux et les cerne efficacement.

¹³ « *It can also create a timbral separation between characters that help make them more readily identifiable in a complex scene.* » dans R. Beauchamp, *Op. Cit.*, p. 36

De cette manière, dans le cadre de comédiens prêtant leur voix à des personnages animaux, nous pouvons parler d'une forme d'anthropomorphisme sonore : il semblerait en effet qu'il s'agisse d'accorder des caractéristiques de la voix humaine, le timbre, la diction, l'accent, à des animaux tout en conservant plus ou moins leur vocalité originale, leurs cris ou les sons qui leurs sont couramment rattachés.

Ainsi, dans ces films où la voix tient une importance toute particulière, le doublage des personnages humains comme animaux use de divers stratagèmes presque universels pour caractériser ces personnages. Il semblerait que l'exagération des caractéristiques de la voix permette une efficacité décuplée, dans le cadre de personnages dessinés, pour mieux identifier et différencier les personnages, mais aussi pour mieux situer leur rôle dans la diégèse. En effet, les protagonistes ont tendance à avoir une voix plus neutre et compréhensible, là où les personnages secondaires auront plutôt des dictions comiques, exagérées, en fonction de leur rôle dans le schéma actanciel.

3. Musique et narration : donner corps à la diégèse

En plus de la voix, il semble également que la musique, quasi omniprésente dans ces ouvertures de film, permette de situer la diégèse et ses personnages. En effet, la voix s'accompagne bien souvent de quelques notes musicales, comme pour bercer, guider le spectateur au sein de cette diégèse dessinée.

3.1. Musique et localisation : situer la diégèse

Bien que minimaliste, la musique tient un rôle particulier dans la diégèse de *Kirikou*, et ce dès l'ouverture : ce sont en effet des percussions traditionnelles africaines qui ouvrent le film, avant même les premières écritures du générique. Ainsi, avant la vue d'un quelconque indice visuel, l'histoire est rapidement située sur le continent africain. Le rythme est régulier, rappelant vaguement le battement d'un cœur, comme celui du jeune garçon qui bat encore au sein de sa mère. Les percussions sont rejointes par d'autres instruments locaux, dont les sonorités contribuent à instaurer une atmosphère de petit village traditionnel. Comme pour appuyer cette sensation, ce sont ensuite des grillons et un coq qui se font entendre, ajoutant une sensation de vie à cette ambiance chargée. Ce

sont par la suite ces instruments-là qui accompagneront majoritairement Kirikou au cours de son évolution dans le récit : ainsi, c'est comme si le jeune protagoniste était déjà présent, sans être encore visible à l'écran - ni même né.

De cette manière, Kirikou semble être, par cette ouverture, un personnage surtout sonore : par cette caractérisation instrumentale, par sa première intervention vocale depuis le ventre de sa mère, mais aussi par le refrain qui le suit au cours de ses missions. En effet, le film est ponctué par une même chanson intervenant aux épreuves principales surmontées par le jeune protagoniste. En fonction des événements et des situations, le thème varie légèrement, par ses instruments ou son rythme, pour s'adapter à la situation qui vient d'être résolue.

La musique apparaît la première fois à 17:13, après que le jeune garçon a contré une première ruse de la sorcière Karaba. On y retrouve de nouveau ces instruments traditionnels qui projettent le spectateur au cœur d'un village traditionnel africain : des percussions aux sonorités plutôt hautes comme le balafon, semblable à un xylophone de bois, mais aussi des instruments à corde comme le n'goni et le bolon dont les corps de bois et de peau procurent des sons plutôt chaleureux. Ces instruments parviennent donc efficacement à accompagner ces scènes de célébration, où les personnages de la scène chantent leur remerciement à Kirikou dans un court refrain reprenant les éléments principaux de l'épreuve surmontée : « *Kirikou n'est pas grand / mais il est vaillant (...)* *Kirikou est petit / mais il peut beaucoup* ». Ici ces paroles sont chantées par les enfants du village, qui représentent l'enjeu de la séquence, puisqu'ils ont failli être enlevés par la sorcière.

L'usage de ces instruments facilement rattachables à une culture et une situation géographique existante permet au spectateur d'ancrer la diégèse dans un réel connu, et de situer cette diégèse dessinée par rapport à un imaginaire existant. Cependant, dans ces premières minutes de *Kirikou*, la musique ne prend pas le pas sur la totalité de la bande sonore ; au contraire, elle laisse entendre les bruitages d'ambiance, voire le silence, au travers de ses mélodies. Ce choix de laisser audibles les autres sons de la séquence se rapproche plutôt de l'écoute réaliste, nous plongeant d'autant plus dans le village du protagoniste, où même si la musique accapare notre attention sonore, la faune environnante reste audible.

Toutefois, cette prise de position artistique n'est pas la plus répandue : prenons l'exemple de l'ouverture d'*Astérix : le secret de la potion magique*. Tout comme le premier opus animé réalisé par Alexandre Astier, les affiches et la promotion du film étaient surtout basées sur le casting vocal, réunissant un certain nombre de célébrités françaises. Pourtant, les personnages n'émettent aucune parole au cours des cinq premières minutes de film. Effectivement, le film s'ouvre sur une séquence au cours de laquelle le druide Panoramix récolte les ingrédients nécessaires à la fabrication de sa célèbre potion magique, rythmée par une musique orchestrale accompagnant ses gestes et déplacements. La musique semble ici souligner les mouvements, et accentuer un certain dynamisme : par exemple, lorsqu'il lance sa faucille dans les airs, la musique monte dans les aigus et s'accélère légèrement, puis ralentit et marque une courte pause lorsque les ingrédients tombent dans sa main. Ou encore, au cours d'un plan ralenti, la musique se fait plus lente, éthérée, comme pour suspendre le temps et l'image.

Cette musique orchestrale accompagnant la séquence lui accorde une certaine valeur, comme s'il s'agissait d'un évènement sacré. Les instruments à vent donnant le rythme de la séquence, complétés par les cuivres ponctuant les mouvements et actions du druide, accordent un côté légendaire à ce qui se joue à l'écran, soulignant l'importance et l'aspect rituel de la fabrication de la fameuse potion magique. De cette manière, le spectateur entre dans la fiction via une séquence à l'importance primordiale pour la diégèse, puisque c'est ce rite qui fait vivre le village. De plus, cet orchestre et l'importance que cet accompagnement musical accordent à la séquence apparaissent presque comme une promesse adressée au spectateur, celle de grands évènements à venir. Ainsi, en plus de nous plonger dans une époque éloignée grâce aux sonorités d'instruments anciens, la musique de cette séquence permet de poser les lignes directrices du film en nous introduisant son protagoniste par le rôle qu'il tient au sein du village, et la primordialité des évènements à suivre.

Après une courte pause présentant les partenaires du film, une seconde séquence entièrement musicale nous fait découvrir le village au rythme de *You Spin Me Round (Like a Record)* par Dead or Alive (1984) alors que le générique se dévoile progressivement. Apparaissent alors à l'écran le nom des comédiens prêtant leur voix à ces personnages que l'on n'a pas encore entendus, et qui ne prononceront pas une parole avant encore deux minutes. Cette séquence de générique, semblable à un clip avec ces

personnages muets se mouvant en rythme, permet d'entraîner le spectateur dans la diégèse efficacement grâce à un hit entêtant des années 1980, tout en ancrant le film dans le genre humoristique cartoonésque grâce à une succession de gags visuels.

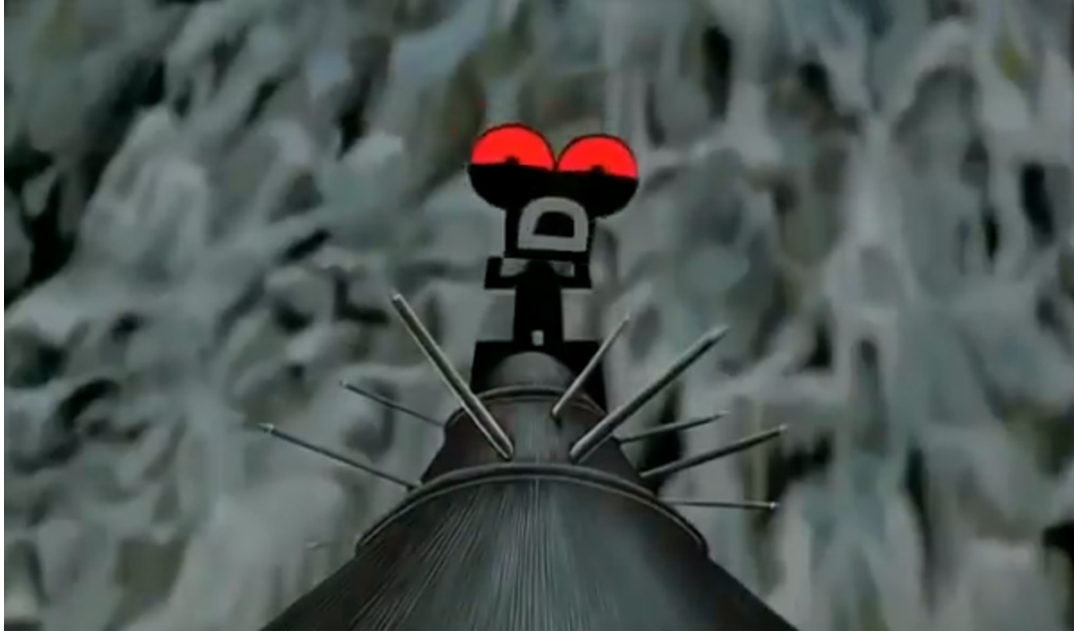
Par la suite, lorsque la musique prend fin et que les personnages dialoguent finalement, on remarque que la musique est quasiment omniprésente : il y a toujours, en fond sonore, quelques sonorités instrumentales accompagnant les décisions ou les paroles des personnages. Il s'agit là d'une différence notable avec l'exemple précédent de *Kirikou*, qui n'utilise la musique que pour de courts instants, au cours de séquences peu nombreuses. Il semble y avoir, dans ce traitement de la musique, un lien avec le style graphique : si *Kirikou* se situe du côté du minimalisme, aussi bien visuel que sonore, *Astérix* est une production bien plus onéreuse se rapprochant des blockbusters américains, et par conséquent dont les codes en sont plus similaires. Le style graphique en 3D n'est pas sans rappeler les films des studios Pixar, qui ont assis leur autorité en la matière, dont les films sont eux-mêmes accompagnés par des bandes sonores très riches. Au contraire, le minimalisme de *Kirikou* semble se rapprocher d'un certain réalisme, laissant de l'espace aux éléments sonores faisant vivre la diégèse, en particulier les sons du village qui caractérisent et permettent de localiser l'espace : les femmes pilant le mil au loin, les brouhahas de voix, les percussions, les sons de la nature...

Ainsi, par l'usage de la musique dès leurs premières séquences, ces films se situent efficacement dans l'imaginaire du spectateur, en faisant appel à des imaginaires existants. Dans *Kirikou*, les instruments utilisés renvoient le spectateur aux villages d'Afrique chers au réalisateur, tandis que les orchestres présents dans l'ouverture d'*Astérix* permettent de situer la diégèse par rapport à d'autres, l'ancrant dans le domaine de la fiction et de l'imaginaire. De plus, il semblerait que la présence de musique dans les premières minutes du film permette également d'éclairer les personnages et les enjeux qui les entoureront au cours du film.

3.2. Identifier par la musique les intentions des personnages

En effet, la musique dans ces ouvertures peut aussi permettre de caractériser dans une certaine mesure les personnages de la diégèse, comme nous l'avons vu avec le personnage de Kirikou accompagné de manière récurrente par des percussions identifiables et ce refrain entonné aux dénouements clé de l'histoire. Cependant, cette caractérisation par le son est d'autant plus frappante au cours de l'introduction de la sorcière Karaba, à laquelle nous allons nous intéresser (4:30 – 6:40).

Tout d'abord rappelons qu'une spécificité sonore notable du film est l'absence de traitement des voix, qui semblent toutes au premier plan sonore, sans ajout d'effet pour les intégrer dans un espace sonore (réverbération, panoramique...). Au contraire, toutes les voix semblent presque aplaties, de nouveau en adéquation avec la bidimensionnalité exacerbée des personnages et des décors, semblables à des collages de papier. Seuls quelques personnages font exception à cette règle : les fétiches qui entourent et gardent la sorcière Karaba. Ces petits êtres aux contours angulaires, en opposition aux peaux organiques et courbées des personnages humains, ont une voix rendue artificiellement plus aiguë, au timbre métallique, comme déshumanisés. Cette conception sonore va de pair avec le teint froid de l'image, dont les couleurs dominantes sont des nuances de gris et le rouge vif à l'intérieur de la case de la sorcière, rompant avec les tons chauds et harmonieux du village. Ici, les couleurs jurent entre elles, agressent l'œil, tout comme les grincements métalliques des idoles agressent l'oreille. Ces êtres chantent l'apparition de leur sorcière, sans être accompagnés de musique, simplement en rythmant leur voix robotique.



Kirikou et la sorcière (4:37) : apparition de l'un des fétiches de la sorcière, dont l'esthétique visuelle et sonore diffère radicalement de celle du village, avec des traits anguleux et sombres et des sonorités froides et métalliques.

C'est là une manière de les opposer en tous points aux humains, mais aussi de les rapprocher de la sorcière : ses cheveux forment des pointes, et son corps est couverts de bijoux d'or qui dissimulent en partie sa peau, contrairement aux femmes du village qui portent des drapés souples. Les traits de son visage sont durs, anguleux, et l'entrechoquement de ses bijoux crée un son métallique accompagnant ses moindres gestes. Il y a là une véritable opposition avec les personnages du village, qui eux sont accompagnés des sons organiques de peau et de végétaux. Cependant, sa voix est traitée de la même manière que celles des femmes du village, sans être altérée, trahissant une part d'humanité qui sera entièrement dévoilée à la fin du film.

L'apparition de la sorcière s'accompagne également d'un bruitage de vent, très présent dans cette séquence, alors même qu'il n'était pas présent dans les séquences précédentes au village. Tout au long du film, chaque apparition de la sorcière, de ses fétiches ou de ses sortilèges s'accompagne de ce bruit froid, légèrement inquiétant, d'un fort courant d'air. C'est là une manière d'évoquer un sentiment global pour caractériser la sorcière : de la même manière, les enfants du village sont toujours accompagnés d'un brouhaha de rires joyeux, même si leurs paroles sont rarement distinctes, il s'agit plutôt

de retransmettre leur gaieté. Ici, le bruit du vent permet de renvoyer à la dureté de la sorcière, à sa froideur face aux villageois, mais aussi au sentiment d'une menace latente.

Dans cette séquence, la bande son permet donc de caractériser efficacement un groupe de personnages antagonistes, en convoquant un ressenti plutôt que des caractéristiques précises. La musique des fétiches, ou plutôt l'absence de musique au profit d'un chant froid et impersonnel, permet de contraster avec les sonorités chaudes et musicales du village exposées précédemment.

A l'inverse, villageois sont caractérisés par une abondance de musique, comme en témoignent les nombreuses occurrences de la musique principale du film, qui jalonnent la narration. Ce chant célébrant la malice et la victoire du jeune garçon apparaît, comme évoqué précédemment, au cours des vingt premières minutes du film, et apparaîtra par la suite très régulièrement : leurs apparitions sont espacées de deux à dix minutes maximum, jusqu'à la fin du film.

Au cours de ces séquences, les passages chantés sont repris par le groupe des enfants du village, ou ce dernier tout entier. Mis à part la mère et l'oncle de Kirikou, ces personnages ne sont jamais vus ou présentés individuellement. Les groupes prédominent à l'image, la solitude est exclue, et l'intention de la sorcière est justement d'isoler ces personnages étroitement liés les uns aux autres. Le village apparaît alors aux yeux du spectateur comme un ensemble uni, chantant et dansant dans la plupart de ses apparitions. Ce groupe de personnages est ainsi associé à des émotions positives, rassemblés par la célébration et les sons plutôt doux des instruments artisanaux, au contraire des sons associés à l'entité antagoniste que représentent Karaba et ses fétiches.

De cette manière, le film parvient à identifier, grâce à la musique et son abondance ou sa rareté, deux groupes de personnages opposés. L'usage des instruments de bois et de peau d'un côté, mais aussi reposant pour beaucoup sur l'organicité des voix chorales, et l'usage de sons froids comme le métal et le vent de l'autre, engendre un rendu particulièrement sensible, basé sur le ressenti de ces sonorités opposées plutôt que la mélodie en elle-même, distinguant les héros et adjuvants de leurs opposants.

Cependant, dans *La fameuse invasion des ours en Sicile*, la caractérisation des ours passe plutôt par une musique instrumentale, associant une mélodie à ce peuple ursidé plutôt qu'un ressenti sensible. En effet au début du film, mis à part les deux protagonistes, les ours sont exposés comme un groupe, un ensemble d'individus plutôt qu'une multitude

d'unités distinctes. C'est d'autant plus flagrant à 11:40 du film, lorsque le roi des ours fait part au groupe de sa décision de partir à la recherche de son fils. Alors, l'ensemble du groupe se met en mouvement, comme une entité dansante, tandis que la musique se met également en marche. Celle-ci semble alors, moins accompagnatrice, plutôt véritable déclencheur du mouvement, aussi bien visuel que narratif. Les ours se mettent en mouvement, la caméra les suit, la musique les entraîne, et mène le spectateur dans ce déplacement étonnant.

Le morceau accompagnant ces déplacements dansants au cours du film, *La légende des ours* composé par René Aubry, a un tempo régulier en deux temps de 132 battements par minute : une cadence adéquate pour une marche rythmée, rapide, entraînant le spectateur. Ce tempo est notamment le même que celui d'un célèbre passage de *Fantasia* (Ben Sharpsteen, 1940), basé sur le morceau *L'apprenti sorcier* composé par Paul Dukas en 1897. Au cours de cette séquence réalisée par James Algar, Mickey Mouse ensorcelle des balais pour qu'ils travaillent à sa place. Alors qu'il perd le contrôle de la situation, les balais forment une masse, se mouvant comme une seule entité, la musique rythmant leur cadence. Il y a entre ces deux séquences un lien plastique, puisqu'elles sont composées de plans dynamiques traversés par des entités au mouvement dansant presque hypnotisant, mais surtout des similitudes sur le plan sonore par l'absence de paroles et une musique au tempo entraînant.

Ainsi, la musique, dans ces passages, particulièrement dans *La fameuse invasion des ours en Sicile* où elle apparaît dans le premier quart d'heure du film, permet d'identifier plusieurs individus comme un seul groupe, et de leur associer une certaine connotation, amplifiée par la multitude et le mouvement. En effet, la présence appuyée des instruments à cordes pincées telles que la guitare et la mandoline et les percussions jouées par le tambourin accordent à la diégèse une teinte chaleureuse et chatoyante, là où la prédominance des cordes frottées dans la composition de Paul Dukas pour *Fantasia* accorde à la séquence une certaine froideur, voire un côté menaçant. Nous avons là deux manières de caractériser un ensemble de personnages animés grâce à la bande sonore, l'une basée sur l'organicité et le ressenti sensible de chaque instrument et la seconde se situant plus du côté de la mélodie et du rythme. Une fois ces entités caractérisées sur le plan sonore, c'est l'ensemble de la diégèse et de l'univers sonore qui sont influencés par les bases posées par l'accompagnement musical des protagonistes.

Pour conclure brièvement sur cette première étape de réflexion, nous pouvons souligner l'importance de la bande sonore, dans sa dimension vocale, bruitée ou musicale, dans l'ouverture de ces films d'animation.

Tout d'abord, la voix dans ces ouvertures permet de rappeler l'origine du genre de ces films, le conte, tout en accordant une certaine organicité à ces personnages en mettant l'accent sur leur diction et leur timbre. Ces voix narratrices, accentuant l'effet « il était une fois » des contes, peuvent également être chantantes, et accorder une dimension bien plus intime à la diégèse par leur apparition au cours des premières minutes du film. De plus, ces voix, par la nature même du film d'animation, sont nécessairement empruntées à des comédiens de doublage. Ces voix doivent évidemment rester compréhensibles, mais surtout identifiables, de manière à ce qu'un public jeune reconnaisse un personnage parmi d'autres grâce à sa voix. Le fait de prêter une voix à un corps dessiné accorde à ce dernier une certaine profondeur, la voix et la diction étant vecteurs d'informations caractéristiques sur le personnage, voire parfois associés à un référent réel.

Enfin, la musique tient également une place primordiale dans ces ouvertures, dans la mesure où elle peut permettre de situer géographiquement l'action, et ainsi de situer la diégèse par rapport à des repères réels, accordant un relatif réalisme aux événements se jouant à l'écran. En plus d'être un soutien pour la vraisemblance du film, la musique peut également permettre de caractériser les intentions des personnages, et ainsi de définir et identifier un groupe de personnages antagonistes par rapport au groupe de protagonistes.

De cette manière, nous pouvons affirmer que la dimension sonore détient un rôle particulièrement important dans ces ouvertures de films, pour faire vivre et donner corps à des personnages et des lieux qui n'existent pas, et dont l'apparence visuelle n'est pas réaliste car dessinée. Cette primordialité du son dans les ouvertures permet également d'établir l'importance de la bande sonore, et ce pour toute la durée du film.

En effet, dans ces univers merveilleux et magiques, le son et particulièrement la voix et la musique semblent tenir une place centrale, afin d'accorder une certaine vraisemblance, mais aussi une dimension physique à ces événements que l'on sait irréels.

II. Rendre sensible le merveilleux par le son

La problématique de rendre réel l'irréel grâce au son résonne particulièrement dans le cas des contes animés, où une grande partie des éléments de la diégèse ne trouve pas de référence dans le monde réel. Alors, le son a pour mission de rendre crédible aux yeux des spectateurs des lieux fantastiques, des sortilèges et des transformations physiques, établissant même des normes sur leur sonorisation : si l'on recherche par exemple le mot « magie » dans des sonothèques libres de droit, on y trouve en effet un ensemble de sons semblables entre eux, alors même qu'il s'agit de quelque chose d'inexistant. Tous sont légers et aériens, plutôt aigus, parfois agrémentés de tintements de clochettes évoquant effectivement une certaine féerie, par son utilisation dans une multitude de films. Cependant, le bruitage du merveilleux semble également passer parfois par quelques références à des repères réels identifiables, de manière à guider le spectateur dans sa compréhension des événements.

1. Sonoriser les sortilèges : une recherche sur le sensible

Tout d'abord, penchons-nous sur la tâche complexe qu'est la sonorisation d'actions irréelles mais centrales dans le genre du conte merveilleux : lancer des sorts, à l'aide d'une baguette magique ou d'une incantation. Comment convaincre le spectateur, et rendre crédible cette action irréelle ? On pourrait penser que cet irréalisme permet une certaine liberté sonore, cependant il apparaît que le son provoqué par un sort jeté sur un corps ou un objet doit correspondre à une certaine attente du spectateur, créée par plusieurs décennies de films mettant en scène la magie sous diverses formes.

1.1. Rendre l'organicité des événements magiques

Comme évoqué précédemment, les événements associés à la magie sont traditionnellement accompagnés par des sonorités associables à un scintillement visuel, grâce à l'usage de grelots et de carillons. Les contes animés ne font pas exception à la règle, rentrant ainsi dans les attentes déjà codifiées d'un public potentiellement jeune. Notons cependant que cet accompagnement sonore n'est pas omniprésent, et que son

usage limité au cours des films permet de convoquer certaines impressions et un ressenti bien particulier.

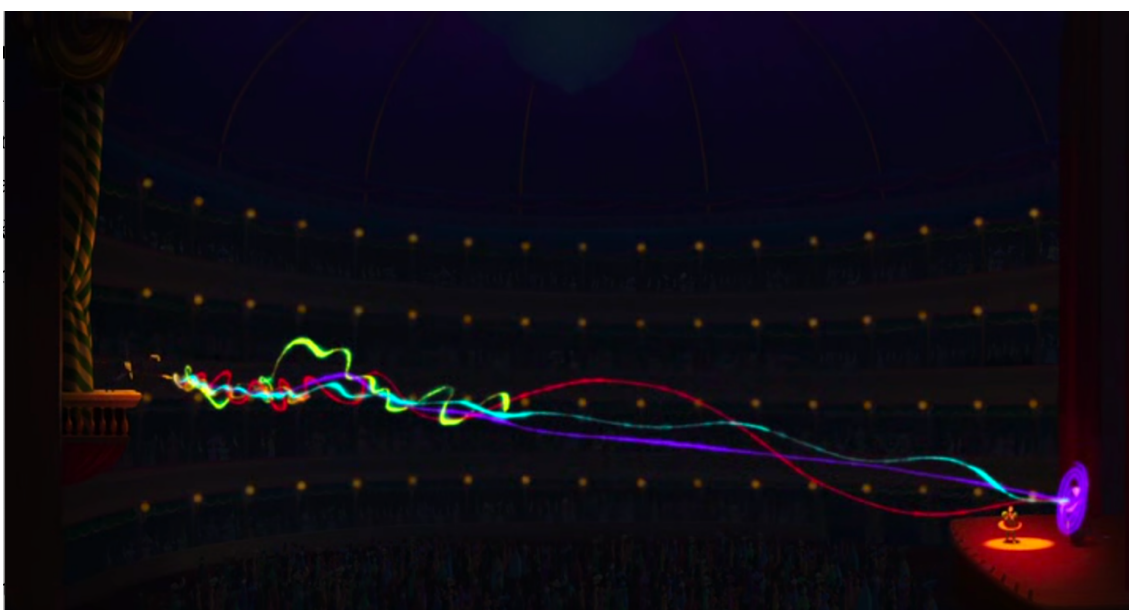
Dans *La fameuse invasion des ours en Sicile* par exemple, le personnage du sorcier opère une magie tout à fait traditionnelle, basée sur l'usage d'une baguette magique permettant de lancer des sortilèges. Au cours de sa première apparition à 13:30 du film, il intervient au palais pour alerter le duc de Sicile de l'approche du groupe d'ours. Alors qu'il gesticule autour du duc, agitant nerveusement sa baguette dans les airs au fil de son explication, celle-ci émet des sons qui appuient sa présence pourtant discrète visuellement. Le son émis par son mouvement est plutôt aigu et discret, et rappelle notamment le son émis par le frottement délicat d'un verre en cristal, évoquant une certaine fragilité. Ce son est couplé à celui de l'air fouetté par son agitation brutale, et lui confère ainsi une importance sur le plan sonore, alors même qu'elle n'est que peu visible par sa finesse et sa taille. De plus, le personnage du magicien, haut et longiligne, tend à gommer la présence de la baguette au bout de son bras, ou plutôt à en faire une extension de celui-ci. Il est donc remarquable qu'elle occupe une telle présence sonore, en contraste avec sa faible visibilité.

Plus tard au cours de la séquence, le duc ordonne au magicien de se servir de sa baguette pour défendre le royaume. On apprend alors que celle-ci a un usage limité, et qu'il ne reste au magicien plus que deux sorts à lancer. Alors qu'il la tient amoureusement contre son visage, celle-ci s'illumine d'une lumière bleue et émet de nouveau ce discret son cristallin, qui s'évanouit et reprend à un rythme répété. Il en sort comme une sensation de flottement, comme si sa magie était bien là en puissance, mais inutilisée pour le moment. Ce simple son permet alors de la rendre activement présente, et presque de provoquer une attente chez le spectateur, attendant que ce son au rythme presque circulaire, tel un mouvement de baguette magique, laisse place à un sort.

C'est seulement quelques minutes plus tard, à 23:11, que l'objet magique sert pour la première fois. Le magicien s'avance vers un troupeau de sangliers agressifs se ruant sur les ours, et prononce une incantation : alors, des rayons de lumière colorée émanent de la baguette dans des mouvements souples, pour venir stopper la course folle des animaux. Cette action est sonorisée non plus par le son du cristal, mais par un ensemble de carillons légers, s'intensifiant légèrement à l'approche du troupeau, doublés d'un souffle puissant. Notons également que les sons associés à la baguette durent plusieurs

secondes, presque une dizaine pour chaque sortilège lancé, comme une magie suspendue dans le temps. Cette combinaison permet de retranscrire la puissance s'accumulant graduellement, puis sa force alors que le rayon se déplace peu à peu dans les airs. Ce souffle permet aussi de transmettre une impression de déplacement aérien, comme un transfert d'énergie dans l'espace.

Cette impression de transmission est d'autant plus palpable plus tard au cours du film, lorsque le magicien utilise son tout dernier sort pour rendre la vie au jeune prince des ours (41:24). Pour ce sort en particulier, on identifie à nouveau le son flottant du cristal présent au début du film, reconvoquant ces sensations d'évènement latent et de fragilité. Ce bruitage est accompagné d'un son aérien, comme un souffle, beaucoup moins vif que pour le sort précédent : ce mouvement de l'air accompagnant le déplacement des rayons lumineux jaillissant de la baguette convoque plus expressément cette idée de transfert d'énergie, comme un déplacement de la vie vers ce corps inanimé. De cette manière, ce bruitage en particulier permet de signifier l'importance de cet acte irréversible, mettant fin à la magie du sorcier mais redonnant vie au jeune protagoniste.



La fameuse invasion des ours en Sicile (41:34) : la lumière émanant de la baguette du sorcier à gauche de l'image, accompagnée d'un son aérien, atteint le jeune ours pour lui redonner la vie.

Dans ce film, le bruitage des actions liées à la baguette magique transmet donc l'idée d'une magie plutôt légère, aérienne, déplaçant des forces et des énergies invisibles.

Ces bruitages, plutôt dans des tons hauts et assez légers, communiquent une magie plutôt positive et peu menaçante. Ils s'accompagnent d'une musique discrète, voire d'un silence, comme si la magie suspendait le temps pour souligner ces événements rares, ou comme pour mettre l'accent sur la fragilité de cette dernière.

A l'inverse, dans *Astérix et le domaine des Dieux*, la magie la plus utilisée est celle de la célèbre potion magique. Une magie visuellement très différente, qui ne repose pas sur des faisceaux lumineux émanant d'une baguette, mais sur un liquide physique, bien palpable par les personnages de la diégèse. Il paraît donc logique que cette boisson, bien que magique, ne soit pas sonorisée de la même manière qu'un autre événement fantastique.

A la première occurrence de son pouvoir, à 20:01, la potion une fois bue provoque ce scintillement sonore caractéristique des carillons associés à la magie. Les sonorités sont plus musicales qu'une note unique prolongée dans le temps, associées à l'image à un éclat doré autour du personnage d'Astérix. Ce son est beaucoup plus court et ponctuel que celui de la baguette magique, mais suit tout de même un bref crescendo, accompagnant l'impression d'action de la magie, d'efficacité immédiate. Si ses effets physiques proches de ceux de la baguette magique précédemment, c'est à dire la transformation du corps d'un personnage, le bruitage accompagnant ces sortilèges est tout à fait différent : dans le premier cas, les sangliers sont transformés en ballons de baudruche dans un son aérien d'éclatement de bulles, tandis que le son ici est beaucoup plus lié à la puissance physique, avec un bruitage d'éclair électrisant.

Plus tard, à 24:20 alors que les différentes personnalités du village en boivent tour à tour, la succession de ces personnages enhardis est accompagnée d'une musique orchestrale, accordant de l'importance, voire une certaine noblesse à la scène. Les gaulois s'en vont défendre leur village, accompagnés d'un orchestre semblant les guider vers la victoire, renforcés par la puissance de la potion. Chaque personnage semble recevoir une décharge électrique en prenant la potion, aussi bien visuellement par la présence de vives lumières jaune vif autour d'eux que sur la bande sonore avec des sons d'éclairs déchirants. Il s'agit là d'un son bien plus lourd que celui associé à la baguette magique, aussi beaucoup plus organique par son effet direct sur le corps des personnages, qui vient exacerber la motivation de ces héros.

A la toute fin du film, alors que le druide fabrique plus de potion pour ravitailler les combattants, les plans rapprochés sur la marmite bouillonnante sont accompagnés par des bruitages plutôt graves, de liquide épais en ébullition, leur accordant une sorte d'épaisseur, une lourdeur visuelle et sonore. Il y a là un aspect assez menaçant de cette magie, comme un pouvoir latent immense, bien plus inquiétante que la magie aérienne du magicien précédemment. De plus, ces sons organiques graves provoquent une présence physique de la potion, là où l'air soufflé par les sortilèges de la baguette magique les rendait impalpables.

Il semblerait donc que ces films, pour bruiteur des éléments et des événements magiques, cherchent à souligner par le son les effets de cette magie., Effectivement, dans le premier cas, les bruitages se font plutôt aériens et convoquent l'impression d'un déplacement de pouvoir ou d'énergie dans les airs, voyageant librement d'un point d'origine à une destination précise. Dans le second cas, les sons autour de la potion magique accentuent plutôt la corporéité, l'organicité des corps qui l'ont vue pour leur accorder des capacités physiques extraordinaires.

Ces sons sont rattachés à des objets qui n'ont pas d'élément de comparaison dans le monde réel, et sont composés d'un certain nombre de sonorités pour en créer une nouvelle : on crée un son nouveau, pour bruiteur un événement nouveau, composé d'instruments de musique et de références réelles rendues méconnaissables. Cependant, il semblerait que l'on puisse également utiliser des bruitages réels tels quel pour sonoriser des éléments magiques, et ainsi convoquer un tout autre ressenti.

1.2. Faire appel à des repères existants pour rendre compréhensible la magie

A l'inverse de la baguette et de la potion, traditionnellement associées au conte merveilleux, certains sortilèges s'éloignent de ces repères habituels et n'ont recours à aucun support physique. Alors, il semblerait qu'on puisse avoir recours à des sonorités d'objets et d'actions du quotidien, afin que le spectateur puisse associer des bruits connus et ressentir les effets de cette magie impalpable.

Par exemple dans *Dofus*, une fois la situation initiale posée, les personnages principaux se livrent à un combat virulent contre Julith, l'antagoniste, venue s'emparer

du pouvoir de Joris, le jeune héros de l'histoire (31:30). Au cours de ce combat, les sorts lancés par les forces antagonistes et protagonistes sont pensés pour être impressionnants visuellement mais aussi sur le plan sonore, occupant une place importante dans notre perception de la séquence.

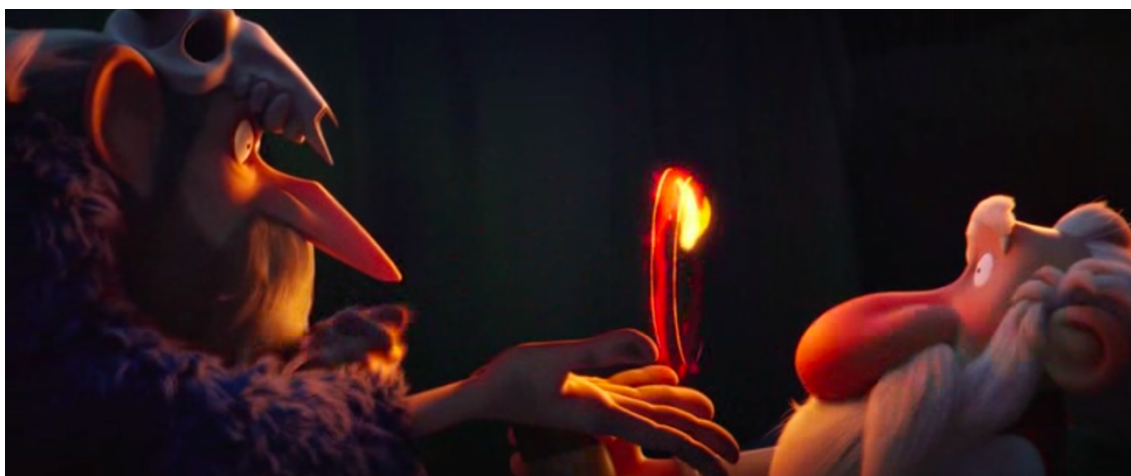
On retrouve notamment, dans le bruitage de ces sorts plus violents, une récurrence de sons associés aux éléments naturels : le feu, l'électricité, l'air fouetté. Ainsi, des boules blanches lumineuses jaillissant des paumes des personnages auront un impact différent dans l'interprétation de leur dangerosité, en fonction de l'élément naturel associé à leur bruitage. Dans cette idée, le son porte également une importance à l'impact des coups sur le décor environnant : on identifie régulièrement des chocs sur du métal, des craquements de bois, le crépitement d'objets brûlant autour. Ainsi, ces insistances sur la matérialité des sorts et des éléments environnant accordent une certaine vraisemblance à la scène, l'ancrant dans une réalité proche de la nôtre. De plus, l'absence de sortilège prononcé ou d'objet magique manipulé permet de ne faire reposer cette magie que sur les sons et les images, qui sont alors les seuls indicateurs de la puissance de chaque coup, maintenant le spectateur dans une sensation d'inattendu. La musique orchestrale, l'association des trompettes et des violons sur un rythme effréné ajoutent à la puissance apparente de ces personnages, et accordent également une sensation d'héroïsme à la séquence.

Par moments, les murs derrière les personnages se fissurent, dans un craquement audible par-delà la puissance des coups donnés au cours du combat, laissant entrevoir des fêlures rouges comme des cicatrices à vif. C'est là une manière de souligner l'impact réel de ce combat et de sa violence, alors même que les personnages semblent intouchables, et ainsi rendre tangible l'effet des pouvoirs des personnages des deux camps. Dans ce combat, l'accent est aussi mis sur les personnages eux-mêmes, dont les grognements d'efforts ajoutent de la spectacularité à la scène. En entendant l'électricité crépiter au bout de leurs doigts, ou encore le feu jaillissant de leur bouche, ces personnages revêtent d'un certain aspect artificiel, en ce qu'ils semblent indestructibles par cette maîtrise du déferlement des éléments.

Cependant, les divers bruitages liés aux éléments naturels ne se font pas entendre seuls, mais associées à des sonorités plus graves d'explosion, soulignant la puissance des combattants. On a ainsi un mélange de bruitages réels et identifiables, qui permettent de contrôler et de modifier la perception que l'on a de ces différentes actions. La rapidité de

leur enchaînement, voire leur simultanéité, permet de créer un véritable chaos sonore, déclenchant une certaine inquiétude quant à l'issue du combat. Ainsi, la multitude d'éléments réels composant chaque bruitage sonore permet de donner corps à ces sortilèges, et de faciliter la compréhension des actions malgré le chaos du combat.

Parallèlement, dans *Astérix : le secret de la potion magique*, le personnage du druide Sulfurix, maître en magie noire, est ainsi introduit. À sa première apparition, alors que le conseil des druides recherche un nouveau membre, sa magie est exposée pour la première fois. S'approchant de l'un des membres du conseil, il fait apparaître un cercle de flammes au creux de sa main, dans un mouvement circulaire hypnotisant. Alors que les yeux de la victime se mettent également à tourner dans leur orbite, le cercle de flammes s'accélère, pour finalement disparaître dans un flash de lumière subit et éphémère, laissant son observateur pétrifié sur place.



Astérix : le secret de la potion magique (23:00) : le magicien Sulfurix envoûte un druide en faisant apparaître un cercle de flammes, aux sonorités continues hypnotisantes.

Au niveau du son, ce court passage débutant à la vingt-troisième minute du film est composé d'un ensemble de sonorités plutôt grave, appuyant le côté menaçant de ce personnage effrayant. L'apparition des flammes débute avec un mouvement vers l'avant de la part du magicien obscur, soulevant bruyamment sa cape, rappelant le bruit d'un objet qu'on embrase et marquant ainsi le début du maléfice. Le son de la flamme quant à lui est composé de sonorités plutôt dures, loin du chatolement chaleureux du feu dans l'âtre par exemple. Plutôt semblable à du papier que l'on déchire dans un mouvement long et régulier, il convoque paradoxalement une impression de froideur et de danger.

Le sort s'achève sur un éclair lumineux, accompagné du son plutôt agressif d'un flash d'appareil photo. Plutôt qu'un ressenti, on cherche ici à évoquer l'effet du sort sur sa victime : ici, la pétrification, comme un personnage pris en photo dont la pose est immobilisée, capturée sur la pellicule. Dans cette même idée, le son précédent de déchirement accompagnant la flamme tournoyante peut également évoquer une matière lisse que l'on rayerait dans un mouvement circulaire, rappelant ainsi l'idée de dysfonctionnement, d'arrêt des fonctions normales. A plusieurs reprises au cours du film ce même procédé de bruitage sera utilisé pour sonoriser ce sort, s'accompagnant la plupart du temps d'un arrêt, ou au moins de la suspension de la musique de fond. C'est là un moyen de faire ressentir le sentiment d'arrêt du temps qui accompagne ce sort pétrificateur, d'autant plus pour ses victimes.

Le film s'appuie particulièrement sur ce procédé de réutilisation de bruitages du quotidien dans le but de faire ressentir au spectateur les enjeux ou les effets des sorts, les rendant ainsi plus compréhensibles. Si ici on se concentre plutôt sur le ressenti, on trouve également des références plus évidentes, rappelant un objet à part entière : par exemple à 44:34, alors qu'un jeune sorcier fait part de son savoir-faire à l'assemblée, modifiant une mosaïque en la plongeant dans une préparation. Alors qu'il plonge sa mosaïque dans un mouvement semblable à celui d'un préparateur baignant sa photographie dans un bain révélateur, une lumière bleutée l'éclaire dans un mouvement latéral à la manière d'un scanner d'imprimante. Visuellement, on convoque donc l'imaginaire de la photographie, ancienne et moderne, pour faire comprendre au spectateur le but recherché par le magicien. Au son, ces actions s'accompagnent du tintement caractéristique d'un retour chariot d'une machine à écrire, pour marquer un retour à la ligne. Il y a là un décalage volontaire entre ce que suggèrent l'image et le son, qui vient compléter les références visuelles de ce tour de magie : là où un bruitage réaliste de scanner informatique aurait paru trop moderne et paradoxalement anachronique, cette référence à la machine à écrire permet de souligner le côté manuel et artisanal de ce tour de magie, tout en faisant comprendre au spectateur l'intention du sortilège.

Ainsi, il est possible de sonoriser la magie en réutilisant des sons réels, associés à des objets ou des situations du quotidien, qui vont apporter une compréhension différente du sort qui est lancé. Il s'agit, comme dans le premier cas, de convoquer un ressenti par

l'utilisation de sonorités plus ou moins graves par exemple, mais aussi d'ajouter un sens nouveau à l'action qui se joue.

Nous avons donc identifié, dans ces contes animés, deux manières de sonoriser les sortilèges jetés par les personnages : d'une part, les bruitages composés d'une multitude de sons majoritairement instrumentaux, et ceux qui déplacent un son habituellement associé à des éléments existants vers des éléments irréels. Dans les deux cas, les sonorités musicales semblent tenir une importance toute particulière dans ces interventions de la magie : qu'elles soient interrompues par le sortilège, amplifiées ou modifiées, discrètes ou très présentes, ces mélodies semblent étroitement liées à la représentation de la magie dans les contes.

2. Musicalité et féerie

Pour étudier le rôle de la musicalité dans la définition d'une atmosphère magique dans ces diégèses, penchons-nous sur ce que notre habitude d'écoute nous pousse parfois à ne plus relever : l'ensemble des éléments sonores qui caractérisent une scène où apparaît la magie, et les indices qui permettent de rendre crédible cette sensation de féerie. Le terme de féerie semble adéquat pour caractériser cette idée d'atmosphère magique, au sens d'un monde merveilleux, irrationnel et poétique, dans lequel figurent des éléments fantastiques même lorsqu'ils ne sont pas montrés à l'écran. Comme évoqué précédemment, les instruments comme les clochettes, les carillons ou encore la harpe sont des moyens répandus de transmettre une certaine magie à la bande sonore. Cependant, il semblerait que le rôle des instruments de musique ne s'arrête pas là, et que ces sons soient étroitement liés à notre perception de la diégèse.

2.1. Les instruments comme bruitage

En effet, le fait d'utiliser des instruments de musique pour bruite le fantastique permet de sonoriser ces éléments irréels, les rendant vraisemblables tout en soulignant leur artificialité.

C'est le cas par exemple dans *Kirikou*, à chaque ruse envoyée par la sorcière pour s'emparer des enfants du village. À 15:17, alors que les enfants jouent près de la rivière,

un instrument jusqu'alors plutôt effacé dans la bande sonore de la séquence se fait entendre de manière plus perceptible, jusqu'à prendre le dessus sur les autres sons : celui du balafon, similaire à un xylophone aux lames de bois et aux notes amplifiées par desalebasses. A mesure que l'instrument prend de l'ampleur apparaît une pirogue de toutes les couleurs, dotée d'yeux au regard malicieux. Tandis que les enfants montent dessus, le balafon se fait de moins en moins mélodique, et de plus en plus pressé : comme si les baguettes glissaient sur chaque lame de bois, de la plus grave à la plus aiguë, puis inversement, de manière répétée et sans recherche d'une mélodie en particulier, dans un mouvement de plus en plus rapide. L'instrument, composé d'éléments naturels, provoque pourtant un son chaud et rond, sans sonorités aiguës ou particulièrement angoissantes : c'est uniquement par cet usage inhabituel et dissonant que le danger se fait percevoir. C'est seulement une fois la ruse détournée, alors que les enfants regagnent le bord de la rivière pour féliciter Kirikou, que l'instrument reprend des tonalités plus courantes pour entamer l'air du héros. Il semblerait donc que le danger magique altère ici la musique et les instruments, les privant de leurs sonorités habituelles au profit d'un rythme effréné porteur d'un certain malaise.

Dans la séquence suivante, les enfants trouvent dans la forêt un arbre particulièrement majestueux, doté de fruits aux couleurs vives. Alors qu'ils jouent dans ses branches, celles-ci se referment soudainement sur eux, puis l'arbre soulève ses racines du sol pour se glisser jusqu'à la case de la sorcière. Le déplacement de cet arbre piégé s'accompagne de nouveau de ces percussions frappées à un rythme de plus en plus rapide. Ce sont cette fois-ci deux notes distinctes successives jouées en crescendo qui accompagnent leur course, plutôt que les sonorités brutes de l'instrument. Ces notes sont peu à peu complétées par les mêmes tons, joués à la guitare électrique, ajoutant un aspect métallique à la bande musicale. Cette froideur n'est pas caractéristique de l'univers de la diégèse, aussi bien visuel que sonore, et renvoie ainsi immédiatement aux fétiches de la sorcière, comme pour rendre sa présence perceptible par le son. Ces notes s'arrêtent net dès que Kirikou parvient à stopper l'arbre et délivrer les enfants, avant d'entamer quelques secondes plus tard l'air caractéristique de leur victoire, abandonnant la guitare électrique au profit des instruments de bois.

Ainsi, les mauvais sorts de la sorcière sont caractérisés par l'usage d'instruments de musique pour accompagner leur présence visuelle : n'ayant pas de bruitage en

particulier, ce sont ces sons musicaux réutilisés qui leur accordent une présence physique, en lien avec les sonorités définissant la sorcière. On a, dans le premier cas, une rupture de la sérénité qui se dégage des sonorités du balafon, et dans le second cas l'introduction d'un instrument qui jure avec la palette sonore du film, pour caractériser les intentions de cet arbre en mouvement. Ici les instruments sont donc utilisés pour bruiteur ces éléments dont l'existence sonore n'est marquée par aucun autre son, leur accordant une présence physique différente, comme s'ils n'appartenaient pas tout à fait à cet espace-là, et un aspect menaçant car rompant avec les normes sonores établies jusqu'ici par le film.

Il en est de même dans *La fameuse invasion des ours en Sicile*, avec l'invocation d'un chat géant par le magicien dans le but de dissuader les ours de s'approcher de la ville des humains (33:45). Après un court silence accompagnant un plan sur les ours, silencieux et alertes, un chat rose géant bondit parmi l'assemblée dans un miaulement rauque. Dans un plan plus large, montrant les ours minuscules essayant d'échapper aux pattes du félin, chaque bond de ce dernier est accompagné d'une note de guimbarde synchronisée à ses mouvements. Ce son inattendu, plutôt comique, tranche avec la gravité du moment, et retire la dangerosité de l'animal.



La fameuse invasion des ours en Sicile (33:55) : le chat géant parmi les ours, dont le mouvement des pattes est accompagné par le son caractéristique d'une guimbarde.

De cette manière, la présence physique de l'animal est amoindrie, paraissant alors plus léger que si le son du choc de ses pattes sur le sol avait été réaliste. Peu à peu, le son de la guimbarde se fait de moins en moins synchronisé, pour finalement rejoindre pleinement la bande musicale et laisser place à des bruitages plus classiques. Ce bruitage permet de jouer sur la présence physique de l'animal : à la fois irréel et décalé, il appuie sur son artificialité de manière évidente. Cependant, le son organique de la guimbarde, par sa nature même liée au corps humain, permet de retransmettre la sensation corporelle de la créature, et ainsi de rendre vraisemblable cette association de sons pourtant irréaliste.

De plus, l'origine eurasienne de la guimbarde permet d'associer à cette créature, plutôt qu'une histoire folklorique en particulier, une connotation légendaire, comme si elle jaillissait d'un conte ancien. Le mélange de ce son distinctif et des sonorités légères développées tout au long du film, telles que les flûtes et les tambourins associés à cette Sicile imaginaire, permet de souligner l'apparition subite de l'animal, et sa non-appartenance à cet univers. En effet, ces sonorités si différentes, associées à des couleurs criantes opposées sur le cercle chromatique, font de cette invocation une anomalie dans la diégèse, renforçant l'effet de surprise générale et la terreur des ours.

Ainsi, dans ces deux exemples, les instruments de musique sont utilisés comme bruitage pour signifier une anomalie dans la diégèse, une menace imminente, bien souvent magique. Les instruments proposent une plus grande gamme de sonorités, de tons, de couleurs qui permettent d'insinuer dans l'esprit du spectateur des sensations de dissonance et de mise en garde sur la suite des événements.

2.2. Créer une atmosphère féérique : rendre palpable la magie latente

Plus globalement, en plus d'accorder une présence physique à des créatures de la diégèse, les instruments de musique peuvent aider à caractériser la diégèse, tout en la baignant dans une atmosphère féérique. En effet, ces contes animés ont une manière toute particulière de donner vie à la diégèse et aux décors, qui permettent au spectateur de différencier par exemple une forêt classique d'une forêt fantastique. Le son semble permettre de rendre palpable la magie, de faire apparaître l'extraordinaire pourtant invisible.

C'est le cas notamment dans *La fameuse invasion des ours en Sicile*, alors que le prince Tonio et son amie humaine Almerina entrent dans un bois « très étrange » pour tenter de sauver le magicien enfermé (55:50). Alors que la voix du magicien en off avertit les jeunes protagonistes de l'étrangeté du lieu, le plan est vide, fixe, montrant les immenses grilles délimitant l'entrée de la forêt. Alors que la nuit tombe subitement et que nos personnages y font leur entrée, l'ambiance du lieu semble changer du tout au tout : alors qu'on n'entendait qu'un léger courant d'air et des insectes nocturnes, la bande sonore se complexifie tout à coup, laissant deviner de nouvelles créatures et des instruments inhabituels. Ainsi, si l'image n'a pourtant pas changé, une légère appréhension se crée chez le spectateur, alors que les deux héros entrent d'un pas assuré en ce lieu étrange.

Cette modification de la bande sonore s'accompagne d'un plan subjectif au travers des hautes herbes, dévoilant peu à peu les deux personnages de dos, progressant dans le bois. Ces couches visuelles, obstacles obstruant l'avancée de la créature dont la caméra adopte le point de vue, vont de pair avec les différentes strates de la bande son semblant se mélanger. En effet, on ne sait plus tout à fait quels effets et quels instruments font partie de la bande musicale, ou appartiennent plutôt aux bruitages. Au fur et à mesure de la séquence, les repères sonores habituels tels que le son des animaux et des insectes nocturnes, s'estompent pour laisser place à des éléments difficilement raccordables à des repères du quotidien : les sonorités inhabituelles se mêlent, sur un fond de mandoline dissonante, tandis que les protagonistes s'émerveillent à mesure de leur avancée.

Le scintillement sonore identifié précédemment, composé de carillons aigus, est ici omniprésent et semble appartenir à la diégèse : cependant, il paraît difficile de le rattacher à un élément visuel en particulier. En effet, dans l'obscurité, une multitude d'éléments fluorescents attire notre attention, comme des poissons rouges dans une eau turquoise, des lucioles dorées virevoltant dans un coin de l'écran, des fleurs au loin relâchant une sorte de pollen orangé... Ce scintillement se mêle aux sifflements de l'air, aux cris d'animaux lointains, à des bruissements d'ailes : le fait de ne pas pouvoir associer de son à une source précise crée un effet déstabilisant, où tous les repères habituels sont perdus dès le passage de la grille.



La fameuse invasion des ours en Sicile (56:09) : plan large des personnages traversant le bois obscur, peuplé de sonorités et de couleurs inhabituelles.

De plus, la musique provoque également une certaine désorientation, au moins une gêne chez le spectateur. En effet, la mandoline y est réutilisée, comme dans une majorité de la bande musicale du film, mais en n'utilisant que deux notes dissonantes, utilisées à un rythme régulier. Ainsi, on retrouve une sonorité connue et normale dans la diégèse, mais altérée pour la rendre plus angoissante. Dans un second temps, ces deux notes sont rejointes par des sonorités plus graves, en arrière-plan, de cordes pincées, comme de la harpe ou une seconde mandoline bien plus basse. Ces sons, plus faibles et bien plus rapides mais tout aussi réguliers, viennent ponctuer la bande sonore en rajoutant une sensation d'urgence, d'angoisse.

Le fait de ne pas pouvoir identifier les sources des différents sons, ajouté à cet accompagnement sonore très spécifique, crée la sensation d'un mystère, d'un élément latent prêt à surgir de l'obscurité. Ainsi, la magie imbibant ces lieux d'apparence irréaliste est rendue palpable par une bande sonore complexe, pensée pour perdre le spectateur dans ses différentes strates.

Ce procédé de sonorisation des lieux magiques est récurrent dans les univers fantastiques de contes animés, comme par exemple dans *Pil* (Julien Fournet, 2021), une production au style visuel proche de celui des studios américains Pixar. Vers la moitié du

film, les personnages sont confrontés au même problème que les héros du film précédent : ils doivent traverser une forêt que l'on dit maudite, étrange et inquiétante (41:33).

Tout d'abord, la séquence débute sur un plan d'ensemble, situant les personnages avançant vers un bois sombre au milieu d'une clairière paisible, vraisemblablement en fin d'après-midi. Ce plan s'accompagne de bruitages plutôt classiques, des chants d'oiseaux et des stridulations de grillons. Un hautbois accompagne la scène, dans des sonorités calmes et apaisantes, rappelant l'époque médiévale à laquelle se déroule l'intrigue. Cependant, au moment où ils pénètrent dans la forêt, les notes de musique se font plus longues, comme étirées, et accompagnées de violons graves et discrets en arrière-plan avant de disparaître totalement. Ce silence permet de mettre en avant les cris d'oiseaux, bien plus présents maintenant, et particulièrement le chant funèbre des corbeaux. On distingue également un courant d'air sifflant au loin, accentuant les couleurs froides de la scène, pourtant dominée par les feuilles pourpres des arbres.

Dans un second temps, les personnages décident de se séparer pour mieux atteindre leur but : trouver une sorcière censée habiter ces bois. Alors que la caméra montre un à un les personnages progresser dans un court montage alterné, les sons précédemment identifiables s'estompent à leur tour, pour ne laisser place qu'à des éléments hors du cadre : des grincements de bois, des cris de loups... Autant de menaces potentielles latentes, appartenant exclusivement au hors champ, puisque rien à l'image n'indique un danger imminent. Ainsi, la menace invisible passe presque uniquement par le son, et par l'attitude apeurée des personnages. Ces sons s'accompagnent aussi d'un certain nombre d'instruments ponctuellement utilisés pour renforcer cette sensation de crainte : de longues notes graves de hautbois, des notes très aiguës de violons, ne durant que quelques secondes. Ces sonorités, à mi-chemin entre le bruitage et l'accompagnement musical, permettent de transmettre l'inquiétude des personnages, tout en accordant un côté fantastique à ces lieux. En effet, ne se rattachant ni à des éléments visuels ni à des bruitages connus, ils transmettent la sensation d'un élément inconnu et extraordinaire, grâce à leur musicalité.

Ainsi, la bande sonore dans les contes animés permet de rendre palpable une magie latente, et de créer une atmosphère spécifique où des éléments fantastiques peuvent surgir à tout moment. De nouveau, l'usage d'instruments seuls pour leurs sonorités plutôt que dans une composition musicale permet de bruiser des éléments invisibles, irréels, et

d'accorder une certaine féerie à des lieux qui pourtant pourraient paraître relativement réalistes. Ainsi, ce procédé permet d'une certaine manière de préparer le spectateur à voir surgir l'irréel : il semble en effet que la musique permette de rendre vraisemblable ces éléments magiques.

3. Le pouvoir de la musique

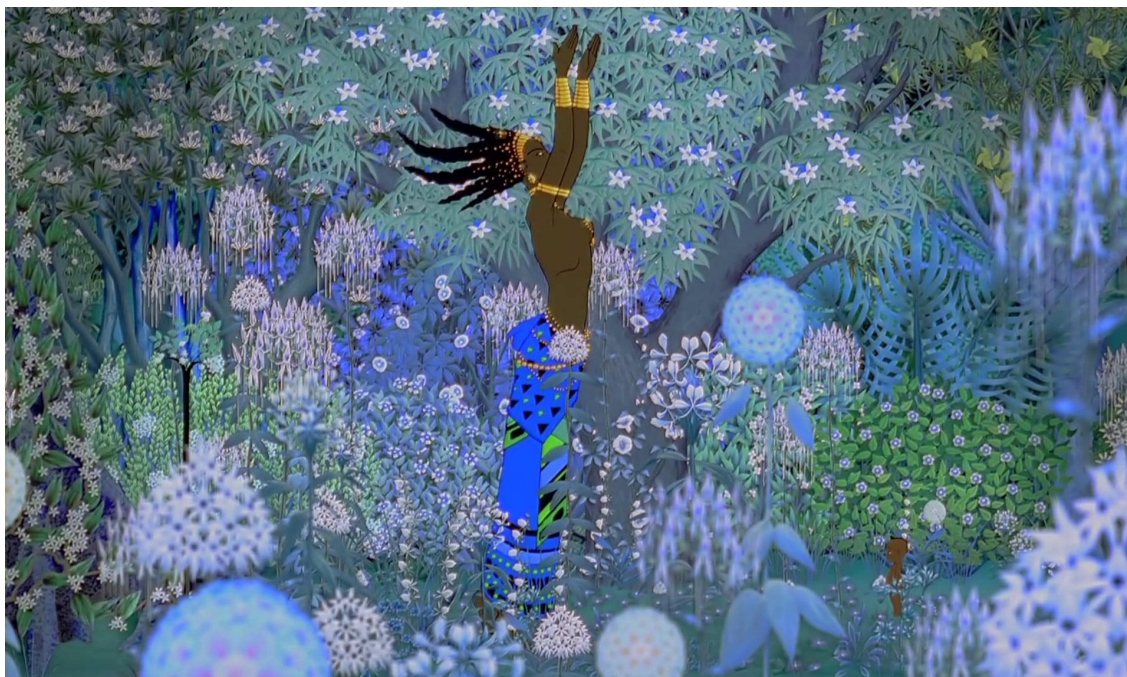
La musique tient une place primordiale dans les films d'animation, aussi bien dans les productions chantantes de Disney que dans les compositions orchestrales des films japonais. Dans le cas de nos contes animés, cette importance ne fait pas exception : il semblerait en effet que, bien qu'elle laisse une place considérable aux silences et aux bruits, la musique exerce un certain pouvoir sur la diégèse et le spectateur. En effet, comme nous l'avons vu précédemment, la voix chantée est un motif récurrent dans les introductions des films, comme pour guider le spectateur grâce à une voix rassurante presque hypnotisante. Ces sonorités musicales, plus que guides, semblent même avoir le rôle de faire accepter au spectateur la magie et l'irréel qui apparaissent devant ses yeux.

3.1. La force d'acceptation de la musique

Dans un premier temps, nous pouvons partir du constat selon lequel la musique est présente quasiment à chaque apparition d'un élément magique dans la diégèse, et systématiquement à la première occurrence. Ainsi, chaque irruption fantastique marquante au cours du film est soulignée par un accompagnement musical, le plus souvent orchestral, comme pour compléter par le son l'enchantement du spectateur.

Cette habitude est particulièrement frappante à la toute fin de *Kirikou*, alors que le jeune garçon libère la sorcière de ses souffrances, et ainsi de sa méchanceté (59:25). Dans un décor bleuté et fleuri, de nombreux gros plans sur les plantes environnantes montrent leur éclosion lente et majestueuse. Ces images sont accompagnées d'abord du caractéristique scintillement sonore des carillons, soulignant la préciosité de ces fleurs et leur délicatesse, peu à peu estompé par des chants qui viennent progressivement occuper le premier plan sonore. Les voix sont plutôt aiguës, comme une chorale de femmes chantant des sons voyelles [i], et [ɔ̃], et le rythme est plutôt lent et paisible. Entre deux plans de fleurs qui éclosent, la sorcière se redresse également, accompagnée par le même

son tintinnabulant que les végétaux, dans un mouvement lent signifiant sa renaissance. Yeux clos, elle déclare qu'elle ne souffre plus et s'étire dans des mouvements amples et souples. Sa présence sonore est elle aussi marquée par le tintement des bijoux qui ornent son corps, dans la continuité des sonorités des fleurs alentour.



Kirikou et la sorcière (1:00:08) : la sorcière Karaba libérée de ses souffrances au sein d'une nature luxuriante.

Cet accompagnement sonore accorde un aspect mystique à la scène : les fleurs qui éclosent, de toutes les tailles et de toutes les formes, peuvent rappeler grâce au son des carillons des silhouettes de fées, délicates et légères. Par ces chants féminins, l'éclosion de la nature est élevée au rang d'évènement sacré. La libération de la sorcière, entourée de cette aura divine, semble ainsi liée à l'évolution de la nature et la croissance des êtres vivants. En effet, une minute plus tard, alors qu'elle offre un baiser au jeune garçon pour le remercier, Kirikou grandit à son tour, devenant adulte. Sa croissance, accélérée bien que dans un mouvement lent et gracieux, s'accompagne également d'un chant a cappella : cette fois ci, des voix masculines plus graves sur le son [o]. Elles interviennent seules, avant d'être rejointes quelques secondes plus tard par les chants féminins dans une courte harmonie alors que les deux personnages s'enlacent. Ces voix seules, sans accompagnement instrumental et sans traitement sonore, nues et brutes, soulignent

l'intimité et la douceur de la scène, retranscrivant le vide paisible ressenti par les personnages après leurs souffrances et leurs aventures tumultueuses. Ainsi, comme bercé par ces chants dotés d'une connotation divine et féérique, le spectateur est moins enclin à remettre en cause ce dénouement heureux et fantastique, où tout semble trop beau pour être réaliste.

Ce procédé est souvent utilisé dans les films de manière ponctuelle, pour souligner un évènement important et lui ajouter une certaine valeur grâce à la musique. Par exemple dans *La fameuse invasion des ours en Sicile*, à chaque invocation magique utilisée pour contrer l'avancée des ours, une musique se fait entendre pour faire vivre ces créatures invoquées à l'écran. Une telle utilisation se fait entendre à 27:20, alors que les ours font face à l'apparition de fantômes dans un château abandonné. S'ils se présentent comme menaçants dans un premier temps, les ursidés se rendent ensuite compte qu'il s'agit des esprits de leurs ancêtres, et festoient avec eux. Cette réalisation s'accompagne d'une musique dansante dominée par les sonorités du violon, ponctuée par un rythme marqué et dansant à la mandoline, rappelant d'anciennes musiques de bal. Les plans se succèdent harmonieusement, jouant avec les formes longilignes et les mouvements courbes des fantômes et des ours, complétés par une bande sonore entraînant le spectateur dans cette fête improvisée.

La musique semble ici avoir pour rôle d'entraîner le spectateur, plutôt que de le faire douter de la crédibilité de cette coïncidence, et de lui faire oublier toute notion de réalisme au profit d'un laisser-aller, se laissant porter par la magie de la diégèse. Il en est de même lors du passage précédemment analysé de l'invocation du chat rose géant : la musique, par son rythme et ses sonorités, permet de rendre tangible aux yeux du spectateur cette créature imaginaire, et le faire adhérer à ces éléments magiques.

Si, dans ces exemples, la musique permet de faire croire à la magie montrée, elle semble aussi pouvoir permettre d'amplifier ses effets, et enchanter les spectateurs de la même manière que les personnages de la diégèse. C'est notamment le cas dans *Astérix : le secret de la potion magique*, alors que les gaulois sont en quête d'un apprenti pour le druide : lorsque vient le tour du jeune Téléférix, qui sera choisi par la suite, les effets de sa potion magique sont soulignés par une courte intervention musicale.

Tout d'abord, comme pour souligner un grand pouvoir, les plans sont dans un premier temps rapprochés sur ses gestes précis et son visage concentré. Une fois la potion

achevée, les plans sont plus larges, comme si la caméra prenait du recul pour mieux admirer cette masse de papillons rouges et jaunes jaillissant de la marmite. Ce recul, rapide pour accompagner la force de l'éruption, intervient avec une musique orchestrale : dominée par le son des trompettes, elle laisse entendre en arrière-plan un chœur de sopranos, accordant à la scène une certaine majestuosité, soulignant l'importance de cette réussite au sein de la séquence mais aussi à l'échelle de la diégèse.

Cette musique orchestrale enchanteuse donne également à la scène un aspect divin, comme pour convaincre le spectateur en même temps que le personnage. Ainsi, le spectateur est plongé malgré lui dans la diégèse, devenant témoin et juge de cette démonstration magique au même titre que le groupe de protagonistes gaulois. Ici, la musique transmet donc une émotion, un émerveillement, comme pour enchanter l'image et amplifier le côté fascinant de cette potion. Cette combinaison de plans larges, de lumières jaillissantes et de musique orchestrale renvoie le spectateur à une position presque enfantine, celle de témoin d'un tour de magie, captivé par l'apparition de papillons de couleur. Cet émerveillement simple et pur est souligné par l'intervention orale des personnages : lorsque le chef du village remarque « c'est joli son sort, mais ça sert à quoi ? », et le druide de lui répondre « à rien, ça sert à rien », tout en fixant avec fascination son futur apprenti. On a donc ici une magie purement démonstrative, dont le but est d'impressionner, d'émerveiller, et dont l'accompagnement musical a pour fonction d'aller en ce sens et de captiver le spectateur.

Ainsi, dans ces exemples, une courte phrase musicale permet de renforcer la magie et ses effets, d'enchanter le spectateur pour rendre crédibles ces événements fantastiques aux yeux des petits comme des grands. La musique permet donc de faire croire à la magie, mais aussi d'amplifier ses effets dans l'esprit du spectateur. En cela, elle rend réelle cette féerie, en rendant crédible des éléments que l'on sait irréels.

3.2. Berceur le spectateur

Comme nous l'avons vu dans une partie précédente analysant l'impression d'intimité naissant des ouvertures de films accompagnées d'une voix féminine chantée, la comptine tient un rôle important dans un certain nombre de ces contes animés. En effet,

définie par le Larousse comme une « poésie enfantine simple et rythmée »¹⁴, la comptine permet souvent de faire comprendre simplement et ludiquement les enjeux du film. C'est le cas par exemple avec la chansonnette de Kirikou, ou encore dans l'ouverture d'*Azur et Asmar*, avec ces djinns chantant l'avenir des deux enfants au-dessus de leurs corps endormis. Cependant, la comptine semble également tenir un rôle dans notre perception de ces diégèses reprenant ouvertement les codes du conte merveilleux, et dans notre ressenti de ces séquences chantées.

Penchons-nous sur *La prophétie des grenouilles* où, même si la musique extradiégétique instrumentale est très présente, un passage chanté intervient au début du film, peu après le déluge. Après avoir sauvé les animaux du zoo dans une arche de Noé revisitée, Ferdinand, le capitaine, annonce l'unique règle d'or sur le bateau : aucune violence ne sera tolérée. Pour ce faire, il attrape une guitare acoustique, l'accorde rapidement en émettant quelques notes dissonantes, puis entame une chanson de sa voix rauque. Ainsi, face aux différentes espèces animales inquiètes de ne manger que des pommes de terre pour une durée indéterminée, il annonce que « *sur ce bateau on ne survivra / que si les crocs ne servent pas* », refrain repris en chœur par l'ensemble de l'équipage.

Ce moment clef, déterminant dans la façon dont les nombreux obstacles de la narration vont être surmontés, est chanté plutôt que simplement énoncé. Le fait d'intégrer l'accordage de la guitare à la séquence permet d'ajouter un certain effet de réalisme, plongeant le spectateur avec cette masse d'animaux regardant la scène se préparer sous leurs yeux. La voix enrouée de Ferdinand et l'absence d'accompagnement extradiégétique placent également la séquence du côté du réalisme et de la vie brute plutôt que du féérique, malgré la présence d'animaux parlants sur un phare flottant. Le film joue beaucoup sur cette frontière entre l'irréel et le réel, avec ces animaux parlants et la prophétie redoutée par les amphibiens d'un côté, et l'expression d'émotions et de violence brutes de l'autre.

Les chansons et les mélodies semblent venir tenter de lisser ces débordements, comme lorsque le personnage de Juliette, la femme de Ferdinand, tente de transformer une pomme de terre en côtelette en performant une danse traditionnelle autour du

¹⁴ « Comptine » dans le *Larousse* [en ligne], URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/comptine/17824> (consulté le 25 août 2023)

tubercule posé au sol (36:56). La séquence précédant ce passage montrait un conflit entre les animaux herbivores et les carnivores, dont la faim commençait à altérer la patience. Les chants indistincts de Juliette et sa danse exagérément comique permettent ainsi de faire redescendre la tension entre les animaux, et la pression créée chez le spectateur. De nouveau, le passage ne s'accompagne d'aucune musique extradiégétique, renforçant le comique de la scène et l'attention portée à ce spectacle par les personnages affamés.

Dans la séquence suivante (39:55) la tension monte de nouveau lorsque la petite Lili se réveille dans la nuit, et réalise que la bouée de sauvetage retrouvée plus tôt dans l'océan appartenait à ses parents, donc que ceux-ci ont vraisemblablement péri dans le déluge. Effondrée par le chagrin, dans l'obscurité pesante de la cale du bateau, la petite fille appelle désespérément ses parents dans un cri déchirant. Lorsque Juliette vient la consoler, elle la prend dans ses bras en chantant doucement une comptine dans une langue étrangère. Alors que les pleurs de la fillette se font moins forts, on entend plus distinctement la voix chuchotée de Juliette, transformant une atmosphère anxiogène au profit d'une intimité maternelle et rassurante.

Ainsi dans *La prophétie des grenouilles*, les courts passages chantés semblent avoir pour but d'apaiser les tensions entre les personnages, particulièrement les premiers jours après le déluge. Ce choix d'apaiser les conflits par la musique semble en adéquation avec la devise de Ferdinand, bannissant toute forme de violence et prônant le dialogue constructif. Cependant, par le réalisme brut baignant la diégèse, et la gravité des sujets évoqués, ces passages musicaux n'apparaissent pas idéalistes : ces chants semblent réellement en mesure de calmer la colère et la frustration des passagers du bateau, même pour un court instant. Ainsi, par ce juste mélange entre irréel et réel, les passages chantés permettent de situer le spectateur dans cet entre-deux, de lui faire accepter des animaux dotés de parole et des prophéties amphibiennes tout en lui faisant conserver certaines attentes réalistes.

A l'inverse, dans *Azur et Asmar*, la comptine fredonnée à de nombreuses reprises dans les premières minutes du film permet de situer plus franchement le film du côté du conte merveilleux, en particulier à partir du moment où elle est chantée par des djinns (04:08). En effet, alors que les enfants sont endormis sur des matelas à même le sol, entourés de petits personnages faits de paille et de corde, deux djinns entrent dans le champ par les côtés du cadre en reprenant la comptine que la nourrice, Jenane, leur

chantait depuis leur naissance. Alors, ces paroles prennent une valeur prophétique, puisqu'elles racontent la manière dont les deux frères vont parvenir à délivrer la fée des djinns de sa malédiction. L'entrée dans le champ des deux êtres magiques s'accompagne d'une musique extradiégétique, la première depuis le début du film, baignant la diégèse d'un certain merveilleux, alors que la pièce dans laquelle se trouvent les enfants reflète la précarité de la nourrice.

Ainsi, cette comptine chantée par les fées permet l'entrée du spectateur dans le conte, et sa compréhension des enjeux et de l'univers dans lequel vont évoluer ces personnages. Ici l'arrivée de la comptine signifie l'arrivée de la magie, puisqu'elle n'avait été alors qu'évoquée dans les histoires de Jenane. En accord avec les codes du conte merveilleux, ce passage est donc un moyen efficace de caractériser la diégèse tout en exprimant la quête à venir des personnages.

Il semblerait donc que ces passages musicaux impactent la diégèse en la rendant plus douce, plus intimiste, rattachant souvent ces courtes chansons à une figure maternelle. Dans le premier cas, Juliette prend le rôle de la mère adoptive d'une petite fille orpheline, et dans le second cas les djinns penchés au-dessus des enfants endormis rappellent la bienveillance de la surveillance maternelle.

Plus particulièrement dans le cadre des contes animés et de ses univers merveilleux, les chansons et comptines semblent également, dans une certaine mesure, conditionner le spectateur et ses attentes quant à la diégèse. En effet, ces passages permettent d'ajouter une intimité bien particulière, formant comme un repère rassurant pour le spectateur tandis qu'apparaissent des images et des sons imaginaires et inconnus. De plus, cette intimité se dégageant de ces chansons semble résonner avec les origines du conte, rappelant la proximité entre le narrateur et son audience : ici, le public semble au plus proche des personnages, comme bercé par ces mélodies pour mieux pénétrer la diégèse.

De cette manière, nous pouvons constater que le son dans ces contes animés permet de rendre sensible le merveilleux, et ainsi de rendre vraisemblables aux yeux du spectateur des éléments magiques et imaginaires. Tout d'abord grâce à l'attention portée à la sonorisation des sortilèges, basée sur la recherche d'un ressenti sensible en accord avec l'image et les attentes du spectateur. En effet, les baguettes magiques par exemple

seront accompagnées de bruitages légers et aériens, convoquant ainsi une magie semblable à un déplacement d'énergie, un pouvoir flottant dans l'espace, correspondant aux rayons de lumière qui en jaillissent. D'un autre côté, les objets magiques moins traditionnels seront bruités grâce à des sons réels éclairant leur utilité ou leur origine, afin d'aider le spectateur à comprendre leur intérêt, et parfois accompagnés de sonorités moins identifiables censées convoquer un sens plus global, un ressenti quant à cet objet. Cette diversité des types de bruitages éloigne les contes animés français d'une certaine homogénéité, comme on peut en retrouver dans les productions américaines notamment.

Ensuite, la bande sonore et la musique en particulier permettent de mettre en lumière la magie baignant la diégèse de ces contes, et de la rendre tangible. C'est le cas lorsque les instruments de musique sont utilisés comme bruitage, pour leurs tonalités et leurs couleurs sonores plutôt que dans un but musical. Un tel usage des instruments est particulièrement remarquable dans le cas de l'alerte, pour introduire l'idée d'une anomalie ou d'un danger imminent dans la diégèse grâce à des sons inhabituels ou dissonants. La musique permet également de rendre palpable la magie latente, en rendant audibles des éléments hors champ, intangibles et inidentifiables. Un tel bruitage d'une atmosphère magique s'accompagne ainsi d'une certaine appréhension, une inquiétude liée à l'invisible, à l'inconnu et à ce qu'on ne peut prévoir.

Enfin, la bande musicale participe également pleinement à rendre sensible le féérique dans ces contes, dans la mesure où elle semble détenir le pouvoir de faire adhérer plus facilement le spectateur à des éléments irréels. En effet, la musique est omniprésente aux premières occurrences d'évènements magiques dans ces films, comme pour renforcer l'émerveillement que fait naître l'image. On peut également rappeler la présence récurrente de musique dans les incipit des films, comme pour bercer le spectateur et le guider par la voix chantée dans la diégèse : ainsi, la musique semble pouvoir introduire le spectateur dans ces diégèses magiques. De plus, ces contes s'accompagnent souvent de chansonnettes, de comptines, qui ont pour but d'adoucir certains passages de la diégèse et d'assurer l'immersion du spectateur dans des moments forts.

Au cours de ces analyses, nous avons pu constater que les contes animés français semblent avoir recours au son pour rendre tangibles ces univers merveilleux. Par l'usage d'instruments de musique en tant que bruitages ou comme caractérisation des

personnages et des lieux, par l'accent mis sur les voix diégétiques, par la façon de parler des personnages... Autant de détails qui permettent, ensemble, de rendre une certaine corporéité à des éléments dessinés dans ces films. Il semblerait néanmoins que leur bande sonore ait une pratique particulière en commun, qui pourrait être un élément de réponse à la question de la particularité sonore de ces contes animés : l'altération, le détournement du réel.

III. Détourner le réel pour créer le merveilleux : un sur-réalisme sonore

En effet, les remarques émises sur les films du corpus tendent vers la caractérisation d'univers basés sur des éléments réalistes, détournés et modifiés afin de créer une diégèse proche mais détachée du réel. Une caractéristique qui semble spécifique à ces contes animés, que nous pourrions qualifier de *sur-réalisme* sonore : nous entendons par là la définition d'un dépassement du réalisme, pour créer des diégèses où la magie est toujours présente en puissance, malgré un réalisme apparent. Dans cette dernière étape de notre réflexion, nous tâcherons d'identifier ce concept de sur-réalisme sonore et de le définir, tout en justifiant sa singularité au sein des diégèses analysées. Pour ce faire, nous nous intéresserons particulièrement aux sons qui participent activement à accorder une matérialité aux éléments de la diégèse : les ambiances, les bruits des corps et des décors, pour déterminer en quoi ces bruitages permettent de dépasser notre réalité pour créer de nouveaux univers.

1. Manipulation des sons et des perceptions : les créatures irréelles

Un premier exemple représentatif de cette notion de sur-réalisme sonore est celui des créatures fantastiques : en effet, comment donner corps et faire vivre des êtres inventés de toutes pièces ? Il s'agit là d'un questionnement qui a jalonné l'histoire du cinéma, particulièrement depuis les années 1970 avec le travail sonore détaillé effectué sur les sagas *Star Wars* et *Jurassic Parc*. Dans le cas de nos contes animés, il s'agit de donner vie à des créatures dessinées, donc par définition irréelles, mais aussi de leur donner une

corporéité afin que leur existence soit crédible à l'écran. Pour rattacher des sonorités existantes à ces créatures irréelles, il faut nécessairement remanier des sons, parfois jusqu'à les rendre méconnaissables, afin de créer de nouvelles sonorités dépassant la simple dimension réaliste.

1.1. La présence physique de corps imaginaires

Dans un premier temps, penchons-nous sur la présence physique de ces créatures, et les bruitages utilisés pour matérialiser leur simple présence au sein de la diégèse. Pour donner vie à des êtres imaginaires dessinés, il s'agit avant tout de tromper la perception du spectateur en manipulant des sons de manière à correspondre à l'impression que ferait la bête sur son environnement. Comme le souligne Laetita Druart dans son podcast dédié au son dans le cinéma de fiction, « la dernière étape dans un film pour me [le monstre imaginaire] faire exister, c'est de me trouver une sonorité, une résonance, pour que vous m'entendiez arriver, pour que vous sentiez ma force et mon poids. »¹⁵

La bande sonore, dans les films mettant en scène des événements irréels et particulièrement dans les films d'animation, n'a pas pour vocation de retransmettre de manière exactement réaliste les sons qui seraient émis. « Dans un film d'animation il faut toujours garder à l'esprit que des sons trop réalistes peuvent heurter l'oreille et sembler déplacés. Si, par exemple, on veut simuler un gazouillis d'oiseaux dans les arbres, mieux vaut ne pas se laisser tenter à enregistrer des oiseaux dans un jardin, tout simplement parce que les personnages du film ne sont pas des acteurs en chair et en os, mais des créatures de pâte à modeler »¹⁶. Ainsi, il s'agit plutôt de travailler en adéquation avec le style visuel, le sens de la séquence et l'apparence physique des personnages, plutôt qu'en fonction de références réelles. Comme l'explique Michel Chion, ces bandes sonores travaillent surtout sur un rendu : « rendu signifie que le son est reconnu par le spectateur comme vrai, efficace et adapté, non s'il reproduit le son que fait dans le réel le même type de situation ou de cause, mais s'il rend (c'est-à-dire traduit, exprime) les sensations, pas spécifiquement sonores associées à cette cause ou à la circonstance évoquée dans la scène.

¹⁵ L. Druart, « Le cri des monstres », *Écouter le cinéma* épisode 2/5, Arte Radio, 2019 [en ligne], disponible sur : https://www.arteradio.com/son/61660843/ecouter_le_cinema_2_5_le_cri_des_monstres (consulté le 31 juillet 2023)

¹⁶ S. Denis, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2^e édition, 2011, p. 107

(...) Ce rendu est alors projeté sur l'image, et ressenti illusoirement comme exprimé directement par ce qu'on voit »¹⁷

De plus, en animation, il n'existe pas de sons directs comme sur les tournages en prises de vues réelles : les bruitages sont recréés à postériori, en studio, avant d'être mixés. Ce travail a pour but d'être imperceptible, et de faire croire au public que les dessins défilant sur l'écran ont réellement des présences, des bruitages, des voix. La vraisemblance des éléments montrés réside alors dans ce travail sur le rendu, en lien étroit avec ce que Michel Chion appelle les indices sonores matérialisants (ISM) : « Une voix, un bruit de pas, une note peuvent comporter, en situation d'écoute in situ comme dans un film ou dans une musique concrète, plus ou moins d'indices sonores matérialisants (crissements, craquements ou chuintements dans un bruit de pas ; légers accidents d'attaque, de résonance, de régularité rythmique ou de justesse dans une séquence musicale). Les ISM sont un moyen cinématographique important de rendu, par la manière dont ils sont dosés dans la conception sonore du film. »¹⁸

Souvent, ces indices sonores visent à caractériser des créateurs imaginaires avant leur apparition à l'image. A la manière des monstres des films d'horreur, ces êtres sont entendus avant d'être vus. C'est le cas par exemple dans *Dofus, livre 1 : Julith* avec la figure inquiétante du kougnard apprivoisé par l'antagoniste Atcham, sorte de chauve-souris géante aux grands yeux fluorescents. La bête se manifeste avant tout par un grognement résonnant dans les airs, un son grave et guttural laissant présager une créature impressionnante par sa taille (46:03). Sur un plan panoramique des alentours, comme pour permettre au spectateur de chercher lui aussi l'origine de ce son, le grondement rauque se fait de nouveau entendre, plus proche cette fois. Empruntant cet effet au genre de l'horreur et de ses dangers du hors champ, le son permet de convoquer des références existantes pour caractériser cette créature avant même de la voir : on imagine déjà une taille imposante, mais aussi une certaine férocité grâce au grognement proche de celui d'un ours. Un peu plus tard au cours de la séquence, alors que les héros tentent de fuir cette créature, celle-ci, dans la poursuite, ne se manifeste de nouveau que par le son, faisant de ces sonorités graves un élément important de caractérisation : elle est là comme un danger latent, menaçant, effet renforcé par sa capacité de voler, et donc de surgir de

¹⁷ M. Chion, *Le son. Ouir, écouter, observer*, Armand Colin cinéma, 3e édition revue et actualisée, 2018 pp. 169-170

¹⁸ *Ibid.*, p. 170

toutes directions. Les impressions transmises par le son sont vite confirmées par l'image, qui fait surgir une créature sombre, aux dents saillantes et à l'apparence menaçante par ses cicatrices de combats passés. Malgré ses ailes et son vol fluide, le son grave de l'impact lorsqu'il se pose au sol indique un certain poids, le rendant d'autant plus menaçant.



Dofus, livre 1 : Julith (46min49) : le kougnard, à gauche, surplombe et menace les protagonistes.

Cependant, ce procédé n'est pas utilisé uniquement pour des créatures antagonistes effrayantes : dans *Azur et Asmar*, près de la fin du film, Azur doit apprivoiser un lion de légende censé le mener jusqu'à la princesse des djinns (1:07:08). Il s'agit là d'un adjuvant, mais menaçant par sa stature et sa position dominante. Tandis que Crapoux, le compagnon de voyage d'Azur, l'avertit de la férocité réputée de l'animal, un grognement se fait entendre hors du cadre, présageant la proximité du félin. Celui-ci est ensuite bruité par des rugissements de lions, qu'il partage avec le jeune garçon qui semble alors parler le même langage, dans des rugissements plus aigus. Dans cet échange, le son semble en adéquation avec le gabarit des êtres rugissants, situant le garçon comme plus faible par rapport au lion écarlate. Ces grognements permettent également de convoquer un imaginaire, en déplaçant des sons connus sur d'autres créatures, et ainsi de transmettre quelques caractéristiques de la bête d'origine à cette créature tout en lui accordant de nouveaux traits, tout en étant en adéquation avec les attentes du spectateur.



Azur et Asmar (1:27:49) : le lion majestueux dominant Azur, agenouillé devant lui

En effet, le son en général et particulièrement dans cette analyse ne peut être envisagé sans prendre en compte l'image. Dans les deux exemples précédents, les rugissements des créatures sont relativement similaires : imposants et graves, convoquant la sensation d'une créature au coffre puissant. C'est l'image qui vient compléter ces impressions sonores avec des teintes sombres, ainsi que le côté inquiétant de la silhouette de la chauve-souris dans *Dofus*, à l'inverse des couleurs chaudes et majestueuses de la crinière vermeille du lion dans *Azur et Asmar*. Si les deux créatures inspirent une grande puissance physique, le premier se situe donc plutôt du côté de la brutalité et de la violence, tandis que le second, par sa position couchée dans une position de sphinx, semble plutôt dans une position protectrice, défenseur de la légende de la fée des djinns.

De manière générale, les sons accordés à des créatures irréelles doivent correspondre à une règle de vraisemblance plutôt intuitive : il ne s'agit pas tant de bruiteur l'animal en tant que tel, puisque celui-ci n'existe pas, mais d'évoquer ses caractéristiques physiques et morales dans les sons qui constituent sa présence. Ainsi, des bruits plus faibles seront réservés à des créatures plus petites, tandis que les bruitages des créatures imposantes seront beaucoup plus détachés du reste du paysage sonore. De même, les sons plus aigus seront utilisés pour les animaux affaiblis, gentils ou menus, et les sonorités plus graves évoqueront une certaine force, une grandeur et un pouvoir plus importants.

Dans *Dofus*, les créatures imaginaires sont nombreuses, et leur sonorisation joue sur la perception de la diégèse. Là où les créatures comme la chauve-souris précédente sont bruitées avec des sons d'animaux sauvages, rauques et résonnants, d'autres bêtes inoffensives paraîtront avoir un impact moindre sur les éléments de la diégèse. C'est le cas par exemple à 12:10, quand un oisillon jaune volette au-dessus de la tête d'un des héros. Le bruit de ses petites ailes, supportant son corps rond volant en cercles, est plus proche d'un son de jouet en plastique que du réel bruissement d'ailes d'un oiseau. Avec sa couleur vive, l'animal paraît alors comique, alors même qu'il est annonciateur d'une menace. Comme le souligne Michel Chion : « La matière du son n'est nullement ressemblante, c'est son dessin qui l'est »¹⁹. En effet, ici, le son produit par un morceau de plastique n'est pas représentatif de l'oiseau qu'il bruit, mais couplé à l'image, il forme un tout cohérent évoquant une matière et une tangibilité crédibles dans ce contexte.

Il est intéressant de noter que la nature du son semble déterminante dans notre perception de la créature : tandis que les grognements et autres rugissements, sons d'origine animale, semblent rendre une nature organique et faire vivre ces bêtes, ici le bruit d'un mécanisme de plastique retire de son organicité au petit oiseau, qui devient alors plus proche du jouet porteur d'un message que d'un personnage à part entière venu délivrer une nouvelle importante. Ainsi, le son permet d'accorder une consistance matérielle bien spécifique aux êtres vivants d'un univers graphique.

C'est en effet grâce à ces sons que les monstres en général, et particulièrement les créatures dessinées, obtiennent une consistance et existent dans l'esprit du spectateur. C'est là un effet paradoxal, dans la mesure où ces effets sont pensés pour ne pas être perçus consciemment par le public, mais agissent activement sur la perception de la diégèse. Lorsqu'on ne prête pas attention à la manière dont sont bruitées ces créatures, ni au mélange des différentes sonorités, des cris et des effets qui constituent sa présence sonore, c'est là que la bête commence à vivre en tant qu'elle-même dans l'esprit du spectateur.

Comme l'évoquait Michel Chion précédemment, les sons élaborant la présence sonore ne se constituent pas uniquement des bruitages, mais aussi des voix et des cris qui participent directement à faire vivre ces créatures dans la diégèse ainsi qu'aux yeux du spectateur.

¹⁹ M. Chion, *L'audio-vision*, 5^e édition revue et augmentée, Armand Colin cinéma, p. 130

1.2. Donner voix à des créatures fantastiques

En effet, accorder un son caractéristique ou un cri à des créatures imaginaires, c'est aussi leur prêter une personnalité, des intentions, voire des émotions. Cet ensemble de sonorités leur permettra d'être compréhensibles, au sein de la diégèse mais aussi pour les spectateurs, tout en participant à caractériser ces animaux fantastiques.

Pour cela, le son utilisé comme cri doit cependant correspondre à certaines attentes d'un spectateur déjà habitué aux créatures irréelles sur grand écran, et respecter des codes tacites de vraisemblance évoqués plus tôt : les sons graves évoquant par exemple une caisse de résonance plus grande, donc souvent réservé aux créatures de grande taille. De même, les sonorités basses et aigües auront tendance à suivre les intentions de la créature, les premières étant souvent connotées plus péjorativement que les secondes.

Penchons-nous par exemple sur une créature de *La fameuse invasion des ours en Sicile*, un serpent des mers géant invoqué par Almerina dans le but de délivrer ses amis emprisonnés (1:07:15). Alors que la jeune fille prononce une formule pour faire apparaître la créature, après un court silence face à la mer déchaînée, le serpent surgit avec un cri déchirant dans un fracas de vagues. Au cours de ce passage, la créature détruit plusieurs parties de la ville avec une facilité démontrant sa puissance. Lors de cette apparition, le serpent est accompagné du son froid des vagues se fracassant contre son corps, provoquées par ses ondulations rapides, accompagnées d'un léger rythme semblable au bruit émis par la queue d'un serpent à sonnette. Ce clin d'œil à la réalité permet de le comparer inconsciemment à des créatures connues, et d'évaluer ses capacités ou sa dangerosité. D'autres cris d'animaux complètent également les hurlements stridents de la bête, qui semblent composés de rugissements de mammifère féroce, de feulements de félin, de sifflements de serpent. Autant de sons d'origine animale, transmettant une puissance organique et une certaine agressivité par le volume élevé.



La fameuse invasion des ours en Sicile (1:07:45) : le serpent des mers invoqué par Almerina, aux sonorités puissantes évoquant divers animaux féroces.

Chacune de ses sonorités se retrouve dans une certaine mesure dans l'apparence physique de l'animal : les dents acérées rappellent la puissante mâchoire d'un ours, le corps orange et tacheté fait écho aux couleurs du tigre, et son corps long et ondulé est bel et bien emprunté aux reptiles. Il n'est pas exclu que d'autres sonorités enrichissent son cri, particulièrement lors de sa longue plainte au moment où il est vaincu par les ours, avec des sonorités métalliques, froides et déchirantes : cette fois-ci défaisant l'organicité vivante établie jusque-là. Le mélange de sons très différents et d'origines diverses pour créer une sonorité nouvelle est primordial et particulièrement intéressant dans le cadre des créatures fantastiques, où il ne s'agit pas de bruiteur ce serpent uniquement avec de sons de cette espèce animale, mais plutôt de travailler le rendu expliqué précédemment, afin de donner une corporéité à cet animal avant tout irréel. Comme le souligne Sébastien Denis, « les personnages du film ne sont pas des acteurs en chair et en os, mais des créatures de pâte à modeler »²⁰ : ainsi, dans les films d'animation en particulier, des sons réalistes peuvent paradoxalement paraître faux ou déplacés, du fait de la nature même de l'image dessinée.

Notons également que la création d'une voix, même sans parole, pour une créature imaginaire, ici en lui imaginant un cri, permet de lui accorder des intentions et un certain

²⁰ S. Denis, *Op. Cit.*, p. 108

degré de communication au sein de la diégèse. Dans le cas de ce serpent géant, aux cris composés de divers animaux sauvages, on retrouve une certaine agressivité, couplée à l'agitation générale de la séquence. On comprend ainsi immédiatement la volonté de destruction de l'animal, mais aussi les difficultés qu'il rencontre à chaque cri poussé lorsqu'un coup des ours, dans leur tentative de le stopper, l'atteint. Sur un plan d'ensemble le montrant au loin approchant de la ville, ses cris apparaissent comme un avertissement, un moyen de prévenir de son arrivée, et ainsi transmettre l'ambiance anxieuse d'un danger imminent. Dans certains cas, les cris des créatures peuvent suivre une forme de langage, presque à la manière d'un parler humain. Par exemple, on peut retrouver comme un phrasé montant dans les aigus, rappelant l'intonation d'une phrase interrogative, ou encore des sons brefs et plus assurés qui feront écho à des phrases déclaratives brèves, telles que des ordres ou des décisions nettes.

Cependant, certaines créatures imaginaires peuvent également, en plus ou à la place d'un cri animal, être dotés d'une voix humaine. De la même manière que les personnages animaux, ces voix sont souvent codifiées, représentatives des intentions ou du physique de la créature afin de conserver une cohérence, une vraisemblance qui fera accepter au spectateur ce don de parole. Voix et cris sont tous deux émis par la créature, donc indissociables de son corps : ils doivent donc respecter son aspect physique, sa grandeur, sa morphologie. Dans *Dofus* par exemple, le dragon légendaire Dardondakal se matérialise dans un espace neutre, comme une dimension vide dans laquelle les héros sont propulsés. D'apparence transparente et flottant dans les airs, les mouvements de ce dragon aérien s'accompagnent de bruitages de vent léger, de soufflements, mais aucun son organique pouvant évoquer une certaine tangibilité. Passant au travers des personnages, grandissant à volonté, son corps ne semble ainsi soumis à aucune loi physique connue : il paraît ainsi composé d'air, impalpable.



Dofus, livre 1 : Julith (1:05:05) : le dragon Dardondakal face à Joris, au corps comme immatériel, flottant dans les airs et conversant habilement.

Ce dragon, se situant donc plutôt du côté de l'immatériel, est pourtant doté de parole. Sa voix est empruntée à Patrick Poivey, doubleur régulier de nombreuses célébrités américaines, notamment Bruce Willis. Elle est dotée d'un ton chaud, caressant et envoûtant, en accord avec ses intentions : convaincre le héros de devenir son gardien, empêchant sa puissance d'être utilisée à mauvais escient. Sa voix, légèrement moqueuse, est ponctuée de rires : ici la voix caractérise la créature au même titre qu'un personnage classique, rien dans ses sonorités ne laisse transparaître sa nature animale. Il semble même que ce soit là une volonté, par le fait d'utiliser une voix rattachée à un acteur célèbre, pour accorder une certaine humanité à ce dragon et l'élever au statut de personnage à part entière plutôt que de simple créature.

Au cours du film, nous remarquons que cette sonorisation est propre à Dardondakal en particulier, puisqu'à l'introduction de son frère vers la fin du film, celui-ci est bruité de manière différente (1:39:56). S'il flotte lui aussi silencieusement dans les airs, lui accordant un certain caractère impalpable appuyé par la transparence de ses ailes, il n'est pourtant pas doté de parole mais bruité par des grognements et des feulements défensifs. L'un prend ainsi le statut du grand frère, plus sage par son éloquence et sa voix profonde, et le second apparaît comme le plus jeune, effrayé et méfiant. Ainsi, il semblerait que la voix apporte une communication plus directe, ainsi qu'une certaine maturité, traduisant la pensée et l'esprit du dragon plutôt que ses émotions brutes. Il s'agit

là d'un moyen d'humaniser les créatures, de complexifier leur figure en les dotant d'une pensée et de réflexions accessibles aux spectateurs, qui peut alors plus facilement s'y identifier.

Ainsi, sonoriser les créatures est une étape indispensable pour les faire vivre à l'écran. Pour ce faire, un travail sur leur présence sonore est nécessaire : il s'agit alors de travailler sur le son de leurs pas, de leurs déplacements, de leur cri, afin de déterminer leur impact physique et de préciser leur existence au sein de la diégèse. Une créature imaginaire est, la plupart du temps, dotée d'une volonté ou d'un but plus ou moins clair. Afin de le transmettre au spectateur, ses cris peuvent éclairer ses intentions et ses capacités, mais l'usage d'une voix est également possible. Ce choix permet alors, dans une certaine mesure, d'humaniser la créature et d'en faire un personnage complet et complexe, rendant ses pensées et ses désirs accessibles à la compréhension du spectateur.

Ces voix humaines déplacées dans des corps imaginaires, ces cris et ces présences composés de diverses couches sonores parfois étonnantes, permettent d'établir la vraisemblance de la créature et de lui accorder une matérialité au sein de la diégèse. Elle acquiert de cette manière une certaine tangibilité, un relatif degré de réalité. Il s'agit surtout, pour le rendu sonore de ces créatures, de retravailler des sonorités existantes pour les réutiliser dans des contextes tout à fait différents, et ainsi donner vie à des créatures irréelles. Si une telle manipulation du son semble être commune à toute production animée, il semblerait que cet usage particulier de déplacer et transformer des sons réels soit particulièrement présent dans les contes animés. En effet, ces films produisent un réel effort sur la matérialisation sonore, déplaçant des sonorités existantes et créant de nouveaux bruitages en superposant plusieurs sons existants.

Ce travail sur la matérialité ne s'applique pas uniquement à la perception des créatures imaginaires : la dimension sonore dans ces films s'attache particulièrement à donner vie à la diégèse, tout en assumant le genre du conte et sa facticité intrinsèque. Ce mélange entre réalisme et artificialité, particulièrement dans les sonorités associées à la magie et à l'imaginaire tel que nous avons pu le voir dans le cas des créatures fantastiques, semble représentatif de notre notion de sur-réalisme sonore.

2. Tension entre réalisme et artificialité : donner une matérialité à la diégèse

Si la sonorisation des personnages et des êtres peuplant la diégèse est particulièrement importante pour rendre une sensation d'authenticité, d'autres sons participent à rendre tangibles ces diégèses dessinées. Il s'agit en particulier des bruitages, de sons souvent inaperçus qui permettent de caractériser l'univers du film et de lui accorder une matérialité sonore, en adéquation ou non avec le style graphique. Comment rendre tangibles des décors, des lieux et des corps dessinés ? Il semblerait que, comme évoqué précédemment, le but recherché ne soit pas un réalisme fidèle à la réalité, mais d'utiliser divers subterfuges pour créer une vraisemblance, et obtenir un rendu perceptible.

2.1. Des décors factices

Dans les films d'animation, les décors sont ouvertement factices, dessinés ou modelés en fonction de références réelles plus ou moins réinterprétées. Cette relative ressemblance avec des repères connus permettra au spectateur d'accepter ces lieux comme vraisemblables, et le travail du son lui permettra de s'y projeter avec plus de facilité, accordant une certaine tangibilité à ces endroits artificiels. Cependant, il ne s'agit pas de rechercher un maximum de ressemblance à la réalité dans la sonorisation, comme l'explique Sébastien Denis : « les films d'animation jouent en effet de manière bien plus flagrante encore que la PVR [prise de vue réelle] sur l'exagération des mouvements et des traits ; de ce fait, le son doit rendre compte de cette manière différente, et souvent non réaliste, de représenter le monde. »²¹ Il faut donc garder à l'esprit qu'un film d'animation, différent de la prise de vue réelle à l'image, le sera aussi nécessairement dans sa bande sonore. Ainsi le son, en complément de l'image, permet de donner vie à la diégèse du film d'animation. En fonction des bruitages utilisés pour sonoriser les éléments du décor, ainsi que leurs interactions avec les personnages, la diégèse paraîtra plus ou moins factice : ce jeu entre l'artificialité du son et de l'image permet de créer des univers

²¹ S. Denis, *Op. Cit.*, p. 108

uniques, parfois ludiques, le plus souvent cohérents, mais stimulant toujours la réception sensible du spectateur.

L'ouverture d'*Astérix et le domaine des dieux* joue particulièrement sur les perceptions visuelle et sonore du spectateur. En effet, le film s'ouvre depuis un fondu au noir sur des plans d'ensemble du village gaulois paisible et vide, particulièrement silencieux. Les bruitages sont particulièrement discrets et faibles, mais des bourdonnements d'insectes et des chants d'oiseaux se font tout de même entendre au loin. Au bout de quelques secondes de plans fixes, une main surgit au-dessus d'une maison et la soulève du sol dans un bruit d'arrachement plutôt sec, faisant ainsi réaliser au spectateur qu'il s'agissait d'une maquette du village. On a ainsi, dès les premières secondes, un jeu sur la facticité des décors : ressemblant en tout point aux maisons bien réelles de la diégèse, celle-ci s'avère finalement factice. Aucun indice ne pouvait préparer le spectateur, par la nature même de l'animation où les décors sont ouvertement faux, avant que cette main ne surgisse. En effet, il semblerait que dans les films d'animation, et particulièrement les contes merveilleux contenant beaucoup d'éléments irréalistes, la notion de ce qui est réel au sein de la diégèse ne tienne qu'à la perception du public. Le son, néanmoins, pouvait mettre la puce à l'oreille à un spectateur attentif : la maquette se trouvant en intérieur, les bruitages d'ambiance provenaient de l'extérieur lointain, derrière les épais murs du temple de César, d'où leur éloignement. Ici donc, seul le son permet d'accorder une matérialité adéquate aux décors : le silence pesant de cette première scène permet de faire comprendre l'absence de vie et la facticité des lieux filmés. Ainsi, cette ouverture semble presque avertir le spectateur de ne pas se fier aux apparences : ce qui est vu n'est pas forcément ce qu'il semble être.

En effet au cours du film, plusieurs passages vont jouer sur la facticité de la diégèse de manière plus ambiguë : ce ne sont plus les décors qui s'avèrent être des maquettes, mais les lieux bien réels au sein de la diégèse qui semblent si facilement modifiables qu'ils en paraissent faux. C'est d'ailleurs un des thèmes principaux du film, dont l'enjeu principal est la construction d'une cité romaine en Gaule : les héros chercheront à l'empêcher, causant ainsi une modification permanente des décors, sans cesse détruits et reconstruits. Par exemple, lorsque les ouvriers du chantier boivent de la potion magique, les blocs de marbre sont manipulés comme des cubes de polystyrène, passés de main en main dans un bruitage léger de résine plastique, les faisant apparaître

maniables comme des jouets de construction (23:50). Ou encore lorsqu'un jeune romain tombe sur Obélix dans la forêt, espérant faire rapporter un menhir à Idéfix, manipulant la pierre comme un décor théâtral de carton (27:45). La passant d'une main à l'autre, celle-ci émet un son creux, comme un élément de décor factice de parc d'attractions. Tous ces détails sonores contribuent à faire de la diégèse un élément instable, modifiable, créant la sensation presque ludique de pouvoir transformer les décors à volonté.

Par exemple, pour contrer le projet de construction des romains, les gaulois vont se servir de glands magiques pour faire pousser des forêts et ralentir la préparation du chantier. Ces glands, une fois posés par terre, font instantanément pousser d'immenses chênes (13:25). L'apparition immédiate de l'arbre s'accompagne d'un souffle, semblable à un projectile lancé à toute vitesse, comme si la cime fendait les airs sans être rattachée au sol. Une fois sa taille définitive atteinte, l'arbre se stabilise dans un léger son de bruissement de feuilles, encore agitées par cette croissance rapide. C'est donc seulement dans un second temps que des bruitages réalistes apparaissent, le premier temps de croissance étant plutôt accompagné par un son évoquant la puissance, la grandeur et la rapidité, plutôt que le végétal en lui-même. C'est ici l'effet qui est bruité, plutôt que l'arbre matérialisé en lui-même.

Cette séquence rappelle un passage célèbre de *Mon voisin Totoro* (Hyo Miyazaki, 1988), dans lequel le héros éponyme fait pousser un arbre géant en l'espace de quelques secondes, avec l'aide des deux jeunes héroïnes (57:55). Au cours de cette séquence, les graines plantées un peu plus tôt par les petites filles éclosent dans un « pop ! » cartoonesque, dans un champ contre champ avec le visage concentré du personnage de Totoro, aux grands yeux ronds et à l'immense sourire, donnant un aspect comique à la scène. Ensuite, les pousses grandissent dans un même mouvement lent pour fusionner toutes ensemble, et grandir en un bruissement continu de feuillages. Comme la première, cette séquence joue également sur la facticité ambiguë de la diégèse : lorsque les fillettes se réveillent le lendemain, l'arbre géant a disparu, mais quelques pousses sont apparues à sa place. Ainsi, le spectateur ne sait pas s'il s'agissait effectivement d'un rêve, ou si le personnage de Totoro est bien réel. Cependant, dans ce film, le bruitage réaliste prime : les sons de la nature, le vent dans les feuilles et les crépitements de l'écorce sont bien plus présents, tandis qu'ils sont à peine remarquables dans l'exemple français.



A gauche : *Astérix et le domaine des dieux* (23:27) : Astérix et Obélix face aux troncs d'arbres grandissants en un clin d'œil de chaque côté de l'écran, modifiant le décor sans efforts.

A droite : *Mon voisin Totoro* (58:42) : les deux héroïnes aux côtés de Totoro, faisant pousser lentement un arbre géant dans un effort commun.

Il y a, dans le premier cas, un effet instantané : les arbres poussent en quelques secondes, dans le but de former un piège pour les romains. Cependant dans *Totoro*, il s'agit d'une réelle célébration de la grandeur de la nature, comme le fait ressentir la musique lente accompagnant la scène et la place centrale de l'arbre au milieu du plan. En plus de la visée de la séquence, il semblerait surtout que la différence de bruitage repose pour beaucoup sur le style d'animation du film. En effet, le style de dessin traditionnel du film japonais, dessiné manuellement image par image, s'accorde mieux avec des bruitages naturels et réalistes. De l'autre côté, la modélisation 3D des dessins dans *Astérix* est plus cohérente avec des bruitages plus nombreux, plus impressionnants. En effet, si l'un se situe plutôt du côté de la lenteur et de la contemplation, l'autre se situe du côté d'une certaine spectacularisation sonore, avec un véritable flot d'informations, un fourmillement de détails visuels et sonores.

En effet, même au sein des films du corpus, il semblerait que le style visuel soit indissociable de la manière de sonoriser la diégèse : là où la saga *Astérix* d'Alexandre Astier et Louis Clichy a recours une multitude de bruitages complexes, les films de Michel Ocelot tels que *Kirikou et la sorcière* ou *Ivan Tsarévitch et la princesse changeante*, en animation 2D, sont bruités de façon beaucoup plus minimaliste. On n'y retrouve en effet que les bruitages les plus nécessaires, comme les bruits de pas et quelques ambiances diurnes ou nocturnes, toutes très réalistes et composées d'éléments identifiables par leur nombre et leur nature. Les effets magiques sont également caractérisés par une sonorisation simple, utilisant généralement un unique son plutôt que plusieurs sonorités mixées ensemble. Cependant, du fait du minimalisme de ces films, le

son est un véritable complément donnant accès à des détails invisibles du fait de cette épuration visuelle.

C'est particulièrement le cas dans *Ivan Tsarévitch et la princesse changeante*, où l'esthétique du film semble inspirée par les théâtres d'ombres. Les personnages sont des silhouettes de profil, sur des fonds colorés fixes, sur lesquels on ne trouve que quelques éléments de décor, également en ombres portées. Ici, aucun indice visuel ne nous donne de détails sur les lieux dans lesquels évoluent les personnages : la grandeur de la pièce est rendue perceptible grâce à l'écho, le revêtement du sol par les pas des personnages, mais aussi le moment de la journée en fonction de la faune entendue au loin. Ainsi, c'est presque uniquement par le son que se matérialise la diégèse, et que celle-ci obtient une profondeur volontairement absente à l'image. De la même manière que dans l'exemple précédent, les décors sont ici ouvertement factices, faisant référence aux spectacles d'ombres portées de personnages découpés, assumant ainsi l'artificialité de l'histoire narrée. Cependant, ici le son permet d'accorder un certain degré de réalisme à la diégèse, là où l'exemple précédent revendiquait la malléabilité d'une diégèse factice.

Ainsi, le son dans ces contes animés permet d'accorder une matérialité à ces diégèses dessinées, toujours en lien étroit avec le style graphique. Les films semblent assumer une certaine artificialité, par l'image et par les événements magiques, qui sera complétée par une sonorisation permettant de percevoir la matérialité des éléments qui le composent. De cette manière, la tension créée entre facticité assumée et illusion de réalisme permet de dépasser la simple représentation de décors proches du réel. Cependant, les décors ne sont pas les seuls éléments changeants de la diégèse : en effet, les personnages, dans ces contes merveilleux, semblent tout aussi modulables.

2.2. La matérialité des personnages

Les bruitages des présences des personnages sont, en grande majorité, relativement réalistes : les pas des personnages, ou encore les interactions entre les corps et les objets, correspondent à des attentes en accord avec les sons du réel. Cependant, certains bruitages réalistes vont en contradiction avec l'image et son aspect factice : c'est le cas par exemple dans *Ivan Tsarévitch et la princesse changeante*, où les sons réalistes sont particulièrement soulignés par un minimalisme visuel revendiqué.

Au cours d'un passage se déroulant sur un bateau pirate, le héros et le capitaine ont une brutale altercation : ce dernier gifle violemment le jeune garçon, qui tombe au sol dans un bruit sourd (31:38). Le choc des peaux est réaliste, tout comme la chute du garçon contre le bois du pont, accordant un réel poids et une organicité à ce personnage en papier découpé. L'image, avec les silhouettes noires se détachant sur un fond uni, tranche avec ce bruitage réaliste qui accorde à ces corps artificiels une réalité physique.



Ivan Tsarévitch et la princesse changeante (31:44) : le jeune garçon demandant une faveur au capitaine, avant de se faire violemment frapper par ce dernier. L'image, aplatie par ce fond bleu et la silhouette unie du personnage, obtient une matérialité grâce au bruitage du personnage chutant.

La bande sonore permet ici de faire ressentir une lourdeur, absente à l'image, et de faire exister physiquement ces corps bidimensionnels. A l'inverse, les bruitages peuvent parfois retirer une sensation de tangibilité aux personnages : par exemple dans *Kirikou* où, au tout début du film, le garçon rejoint les femmes du village en courant tandis que son oncle lui interdit de l'accompagner à la case de la sorcière (3:24). Jusqu'alors, les bruitages accompagnant les courses effrénées du jeune héros étaient cohérents avec une sensation de réalité, composés de chocs rapides et légers contre la terre, en adéquation avec les informations visuelles. Pour ce court passage cependant, le bruit de ses pas est remplacé par un battement rapide de percussions de bois. Par ce son creux, étranger aux sonorités habituelles du corps humain, c'est comme si le personnage de Kirikou perdait

une certaine matérialité acquise par les bruitages précédents. Ici, il apparaît beaucoup plus léger, et par conséquent peut-être plus rapide, alors que l'image le montre filant entre les arbres dans un plan d'ensemble. Kirikou devient alors, un court instant, comme un personnage de cartoon bruité par des sons invraisemblables grâce au phénomène de synchrèse. Ainsi, à l'inverse du premier exemple, ici, la diégèse, pourtant moins bidimensionnelle visuellement avec ses personnages non plus de profil mais sous différentes perspectives, acquiert par le son un caractère plus plat, plus artificiel, assumant son origine dessinée.

De la même manière que les éléments bruités par des instruments de musique, le personnage de Kirikou est alors doté d'une certaine artificialité, assumée par la diégèse. D'autres occurrences similaires sont rares et ponctuelles, comme pour rappeler occasionnellement le caractère factice de l'histoire contée et de l'univers montré. Grâce à la synchrèse, qui associe des sons à une source à l'image en fonction de leur simultanéité plutôt que par une logique de vraisemblance, ces bruitages sont associés au personnage, et altèrent notre perception de son existence au sein de l'univers filmique. On a donc un véritable jeu entre le matériel et l'immatériel, créant une tension situant ces diégèses dans un entre-deux spécifique.

D'autres exemples semblent assumer pleinement l'artificialité de la diégèse, comme dans *Astérix : le secret de la potion magique*. Ici, le style graphique est nettement différent, avec des personnages modélisés numériquement en 3D. Comme souligné précédemment, les bruitages de ces films sont nombreux et spectacularisés, dans un style d'animation plus commercial, revendiquant une certaine facticité par la mise en scène et la narration pour accorder un caractère sensationnel à la diégèse. Quelques détails ponctuels permettent de préciser la matérialité des personnages, et par conséquent notre appréhension de la diégèse. Les bruitages de la peau sont particulièrement perceptibles, exagérés, et surtout détournés : ce sont en effet des sons de frottements de plastique, comme des bouées gonflables s'entrechoquant, qui sonorisent le contact des personnages entre eux.

Cet effet vise à renforcer, par moments, d'autres aspects de la narration : lors d'une discorde entre Astérix et Obélix par exemple, ces derniers se répondent en se repoussant chacun leur tour, littéralement nez à nez, leurs visages se touchant (26:25). Alors, le contact en gros plan de leurs visages s'accompagne de ce frottement de plastique

particulièrement présent malgré les voix fortes de la dispute. Ce choix du matériau plastique évoque, particulièrement de nos jours, une matière artificielle associée aux jouets. Ainsi, les personnages paraissent alors comme des figurines, des poupées comiques interagissant entre elles sous le regard volontaire et enfantin du spectateur qui accepte de croire en leur réalité. Ce type de bruitage revient à plusieurs reprises, par exemple lorsque le personnage d'Obélix ajuste sa tenue avant ou après un combat : le frottement de son habit contre sa peau émet ce même son caractéristique, rappelant l'irréalité du personnage, particulièrement dans ces passages où il démontre sa force surhumaine.

Pendant, un tel bruitage irréaliste se retrouve également dans *Ivan Tsarévitch et la princesse changeante*, où le style visuel et narratif est tout autre. En effet, le film est composé de plusieurs courts métrages, réunis grâce à l'intervention d'enfants-narrateurs. Le film débute donc sur un groupe d'amis imaginant une histoire, ses personnages et ses péripéties, que l'on retrouve entre chaque récit : ils définissent ensemble, en narrateurs omniscients, la situation initiale de l'histoire qui va être montrée. Chaque enfant prend tour à tour le rôle du personnage principal, se crée un costume, s'invente une apparence physique grâce à une machine mystérieuse les transformant afin qu'ils incarnent le héros de leur invention. Pour créer ces silhouettes, la machine semble tourner autour du personnage, modifiant ses caractéristiques physiques point par point, rythmée par un « pop ! » cartoonique semblable à l'éclatement d'une bulle (2:05). Il est intéressant de noter qu'alors, par la présence de cette machine magique, la dimension de la diégèse se voulant être la réalité est bruitée de manière moins réaliste que les histoires contées, inventées par les enfants. De cette manière, c'est comme si les enfants devenaient irréels, projetés dans la dimension du conte : ce bruitage semble alors marquer la limite entre la fiction créée de toutes pièces et la réalité dans laquelle se trouvent initialement les narrateurs.

Ainsi, les bruitages des personnages participent pour beaucoup à la sensation de matérialité de la diégèse. Si cela est vrai pour tous les films, même en prises de vues réelles, ça l'est d'autant plus dans le cas des contes animés, où la frontière entre le réalisme et le fantastique est parfois trouble. En effet, si des bruitages réalistes permettent de rendre tangibles ces personnages évoluant dans des mondes merveilleux, des sonorités irréalistes rattachées à ces corps peuvent leur accorder une matérialité différente, et ainsi

altérer notre perception de l'univers du film. Cette perception des corps en fonction des bruitages est naturellement affectée par le style graphique du film et des personnages : un son irréaliste peut ainsi provoquer une sensation de manque ou de surplus de matière, et ainsi accorder au personnage une matérialité bien spécifique.

Ces bruitages mettent en avant une réelle tension à l'œuvre dans ces films, entre le matériel et l'immatériel, le réel et le fantastique. Les frontières sont floutées, les deux se côtoient dans une diégèse assumant son artificialité tout en proposant des repères réalistes au spectateur. Ces sonorités variées peuvent également rattacher des matières physiques aux personnages et aux éléments dessinés, leur accordant ainsi une certaine tangibilité, et par conséquent une sensation de réalité, alors même que ces sons peuvent être en rupture avec la vraisemblance établie au cours du film. Ces bruitages, déplacés, modifiés, réutilisés, permettent ainsi de dépasser la simple réalité pour rendre tangibles des univers fantastiques, proches de la réalité mais suffisamment altérés pour en différer.

Il s'agit ici d'utiliser des sons réalistes simples, non remaniés, et de les déplacer grâce au phénomène de synchrèse dans le but de modifier notre perception de ces univers, dépassant ainsi la simple imitation du réel. Ici, le sur-réalisme sonore se manifeste par ce déplacement, signifiant une réalité proche de la nôtre mais capable de faire surgir le merveilleux, tout comme dans le cas des créatures imaginaires.

Si ces altérations permettent d'accorder une matérialité spécifique à la diégèse, située à la frontière entre le réel et le merveilleux, il semble également que les sonorités autour des corps des personnages, et non uniquement leur interaction avec leur environnement, contribuent à cette sensation de sur-réalisme.

3. Le corps altéré

En effet, un élément particulièrement perceptible de cette mise au point d'un sur-réalisme sonore au sein de ces films est celui de l'altération répétée des corps des personnages. Bien souvent provoqués par un sortilège, ces changements physiques accordent aux personnages une certaine malléabilité, la capacité de se modifier eux-mêmes mais aussi leur environnement. Alors, par l'action de ces personnages, la diégèse revêt un caractère ouvertement artificiel, jouant de son statut instable pour faire surgir la

magie à tout moment. Dans ces diégèses merveilleuses, les transformations et métamorphoses sont courantes : comment brüiter de façon vraisemblable un corps qui change de taille ou de forme, et quelle sonorisation pour ces chairs artificielles et malléables ?

3.1. La voix altérée dotée d'un pouvoir

Il semble intéressant de se pencher dans un premier temps sur les voix altérées, dotées d'une capacité à modifier les formes et les corps. En effet, dans ces contes merveilleux, les métamorphoses sont bien souvent initiées par une incantation : quelles modifications de la voix permettent de la doter d'un tel pouvoir ?

Nous pouvons nous intéresser d'abord au magicien De Ambrosis dans *La fameuse invasion des ours en Sicile*, et les sortilèges qu'il énonce pour se servir de sa baguette magique. Au cours de la confrontation avec une horde de sangliers agressifs chargeant le groupe des ours (23:11), il s'avance face au danger pour prononcer les mots suivants : « sporco porco sportico », de manière répétée, et de plus en plus fort. Ces mots, plutôt étrangers à l'oreille d'un spectateur francophone, rappellent néanmoins vaguement la langue italienne, en référence au lieu de l'action. Cependant, on y retrouve le terme *porco*, en référence évidente aux animaux se ruant sur eux, mais aussi le terme *sporco*, signifiant sale, ou plus vulgairement cochon, en italien. Seul le terme *sportico* reste intraduisible, bien que cohérent dans ce contexte par la reprise des sonorités des deux mots précédents. On retrouve donc dans cette incantation le champ lexical porcin, suffisant pour créer une vraisemblance et une crédibilité à la mise en place de ce sort. Il y a ici, pour le spectateur francophone, une relative incompréhension du texte, évoquant un langage proche de sonorités existantes mais n'ayant pas tout à fait de sens précis. La voix du magicien, remaniant un langage pour lui créer un sens nouveau, est ainsi dotée d'un pouvoir fantastique. C'est donc ici l'altération d'un langage, plutôt que de la voix elle-même, qui permet de dépasser le réel pour faire surgir le merveilleux.

Plus tard au cours du film, pour redonner vie au jeune Tonio ayant chuté d'un fil d'équilibriste (41:24), le magicien utilise cette fois-ci une incantation au sens plus obscur : « Farété, finkété, gamorré, abilé, fabilé, dominé ». Ces mots évoquent moins de sens à un francophone que le sortilège précédent : la signification de ces paroles reste ainsi

mystérieuse, avec cette répétition de mots terminant en [e] rappelant vaguement du latin, langage particulièrement rattaché aux formules magiques dans la culture populaire depuis le succès de la saga Harry Potter. Ici, le sens de l'incantation semble moins important que son effet sur le spectateur, plongé dans une sorte de fascination hypnotisante par ces paroles au sens obscur : en effet, « la formule magique dont se sert le Professeur De Ambrosis pour arracher [Tonio] des bras de la mort est d'autant plus riche en résonances énigmatiques que les sons qui la composent sont totalement dépourvus de signification »²²

Ici, la voix est donc porteuse d'un pouvoir magique, rendu possible par ce mélange entre mots étrangers, sonorités familières et évocations lointaines. L'altération de la compréhension orale est ici vectrice de magie, comme si cette dernière était accessible uniquement par la modification de la voix. Stefano Lazzarin, dans son article dédié au conte original de Dino Buzzati, s'intéresse en particulier à ces jeux de langage. Il y explique que l'ouvrage regorge de comptines, de rimes rythmées, de formules magiques jouant sur les sons et les sens des mots, soulignant l'origine traditionnellement orale des contes merveilleux. Cette importance des mots place la formule magique au cœur d'une croyance « au pouvoir merveilleux des rapports rythmiques »²³, comme si les mots et les sons, sous un agencement spécifique, pouvaient être dotés d'un réel pouvoir. Pour mieux analyser ces paroles entourées de magie, il évoque une recherche de Tzvetan Todorov sur le sujet (*Les genres du discours*, Paris, Éditions du Seuil, 1978, pp. 250-259) :

Dans son étude consacrée au discours de la magie, Tzvetan Todorov distingue trois éléments qui composeraient la formule magique dans sa configuration la plus canonique : l'« invocation », qui « contient toute l'information dont nous disposerons sur l'acte magique à accomplir », la « comparaison », qui met en relation « l'événement présent avec un événement passé (mythique) », et l'« incantation », formée par une « proposition [...] à première vue incompréhensible », composée de mots déformés ou inexistant dans la langue.

²² S. Lazzarin « Un livre pour les enfants et les adultes : La famosa invasione degli orsi in Sicilia (1945) de Dino Buzzati », *Transalpina. Études italiennes*, septembre 2011, pp. 67-84 [en ligne], disponible sur : <https://journals.openedition.org/transalpina/2393?lang=fr> (consulté le 15 août 2023)

²³ *Ibid.*

C'est l'incantation – apparaissant « d'abord comme une partie résiduelle », car « c'est ce qui est resté de la formule, une fois soustraites les parties facilement identifiables, l'invocation et la comparaison » – qui rend la formule magique reconnaissable en tant que telle. En effet, « cette part incompréhensible [...] désigne la nature magique de l'acte, le rapport de pouvoir qui s'établit entre le magicien et l'objet de la magie » ; c'est pourquoi « des incantations comme “abracadabra” sont devenues le symbole de la magie en général.²⁴

Dans notre cas, l'incantation, reprenant des sonorités existantes mais dépourvues de sens, est effectivement créatrice d'une magie merveilleuse, réservée à la compréhension du magicien. C'est ici un dépassement du réel, une altération de termes et de significations qui permet de créer une diégèse fantastique, vraisemblable et sensible par cette proximité avec une réalité compréhensible.

Un autre exemple de voix altérée rendue magique se retrouve également dans *Ivan Tsarévitch et la princesse changeante*, où la modification de la compréhension de la voix des personnages est capable de transformer, d'enchanter la diégèse. Pour accorder un pouvoir surnaturel à la voix, on utilise cette-fois-ci le langage commun, mais inversé. Les mots, prononcés ainsi à l'envers, sont dotés de la capacité à métamorphoser les personnages. A 17:20, le sorcier tente d'enseigner à son apprenti comment se transformer en animal, débutant avec le lapin : pour ce faire, la formule à répéter est « in-pal-el », soit « le lapin » à l'envers, avec un traitement audible d'inversement de la voix, la rendant ainsi plutôt artificielle. La voix altérée a donc un réel impact, un pouvoir magique capable de transformer les corps, sans autre élément extérieur nécessaire. Ainsi, c'est presque comme si cette magie pouvait également nous être accessible, à condition de pouvoir modifier notre voix de manière adéquate. Par cette altération simple, cette diégèse merveilleuse est rendue plus proche de la nôtre, presque atteignable, mais suffisamment éloignée par le rendu artificiel de cette inversion sonore.

Avant de rencontrer ce sorcier, l'apprenti est avant tout un simple garçon cherchant du travail : il n'est donc, à l'origine, doté d'aucun pouvoir en particulier. C'est uniquement la transmission de la connaissance de ces incantations, pour reprendre la définition précédente, qui lui permet de se transformer. Cependant, le garçon répète « mal

²⁴ *Ibid.*

et trop fort », comme le souligne son maître. Il se transforme alors en lapin géant et difforme. Pour pallier cette erreur, il murmure une seconde fois la formule, et devient un animal minuscule. Ainsi, la prononciation correcte de l'incantation a un impact crucial sur son effet : le pouvoir de la voix est ainsi souligné, rendant presque les sonorités plus importantes que le sens du mot initial. En effet, étant inversé et rendu moins compréhensible, le mot « lapin » perd de son importance en tant que terme significatif : l'insistance du magicien sur la mauvaise prononciation de son apprenti en revanche met l'accent plutôt sur les sonorités émises.



Ivan Tsarévitch et la princesse changeante (17:39) : à droite, l'apprenti ayant mal répété la formule est transformé en lapin géant et déformé.

Plus tard, tandis que les métamorphoses se complexifient, les formules deviennent de moins en moins compréhensibles : il est alors de plus en plus difficile d'identifier les mots originaux, avant leur inversion. Ce sont alors les sonorités brutes, sans prendre en compte une signification quelconque, qui parviennent au spectateur. On décèle toujours l'effet de renversement, et par conséquent l'existence d'un mot d'origine, compréhensible avant cette transformation, mais dont le sens précis s'éloigne à chaque nouvelle transformation. Cependant, le fait de faire comprendre au spectateur qu'il existe bien une phrase dotée de sens derrière ces sons rendus incompréhensibles permet de nouveau de situer la diégèse proche de notre réel. Ainsi, c'est presque comme si le film soulignait des

capacités possibles en puissance dans la réalité, et non exclusivement réservées au monde merveilleux.

Cependant, pour retrouver forme humaine, nul besoin de prononcer des mots altérés : il suffit aux magiciens de le penser. Il s'agit là encore d'un pouvoir ne nécessitant aucun objet magique extérieur. Il est cependant possible de « mal » penser, puisque l'apprenti distrait ne redevient, au premier essai, que partiellement humain. Ainsi, il est ici accordé à la voix et à la pensée des pouvoirs merveilleux. L'absence de formules magiques dans des langages inconnus, et la simple capacité de l'esprit et de la parole à transformer les corps, rendent accessible et proche du réel ce type de magie.

Ce mélange entre pur merveilleux, réel altéré et repères existants situe la diégèse dans un entre-deux à la frontière entre imaginaire et réalisme, un espace limitrophe correspondant au sur-réalisme déterminé plus tôt. Il s'agit d'un univers merveilleux, empruntant suffisamment au réalisme pour créer une sensation de dépassement du réel, une augmentation de la réalité.

3.2. Malléabilité des corps et métamorphoses

Ces voix altérées permettent aux personnages de se métamorphoser, de modifier leur enveloppe corporelle à leur guise. Après l'analyse de la matérialité des personnages en fonction des bruitages de leurs présences, il semble intéressant de se pencher sur la sonorisation de ces corps changeants : comment bruite la transformation d'un corps, en adéquation avec la matérialité de la diégèse, de manière à rendre cette métamorphose vraisemblable ? Pour répondre à ce questionnement, nous pouvons nous pencher sur les cas précédents, et les transformations suivant les incantations analysées précédemment.

Par exemple, dans *La fameuse invasion de ours en Sicile*, le magicien parvient à contrer une charge de sangliers agressifs (23:11). Lorsque le sortilège, matérialisé par des filaments de couleur en direction des animaux, atteint sa cible, ceux-ci se transforment un à un, gonflant comme des ballons de baudruche. Dans un son d'éclatement cartoonesque, les sangliers se métamorphosent en une seconde avant de s'élever dans les airs, accompagnés par la clameur continue des ours ravis. Le son léger rappelant l'éclatement presque comique d'une bulle de savon tranche radicalement avec la lourdeur du galop des animaux chargeant précédemment : la menace, grave et pesante, est tournée au ridicule.

On lui retire littéralement du poids, passant d'une présence lourde grâce au son des sabots frappant le sol, à une absence de pesanteur avec la légèreté évoquée par les bulles. Leur transformation puis leur ascension est accompagnée par un chant admiratif de la part des ours, de plus en plus fort, comme sonorisant l'élévation de ces bulles dans le ciel.



La fameuse invasion des ours en Sicile, (23:26) : les sangliers, une fois transformés par le magicien, s'envolent silencieusement dans les airs dans un mouvement lent, accompagnés par un « oh » admiratif des ours.

Le choix de ce bruitage d'éclatement caractéristique des cartoons fait ici ouvertement référence à l'artificialité du médium du dessin animé : en quelques traits de crayon, une menace peut être dissipée, un corps peut être métamorphosé, à la manière des gags de Tex Avery. On passe ainsi de créatures à l'organicité sonore réaliste, à une plasticité malléable et manipulable. Le sort affecte donc leur matérialité même, effet souligné par leur ascension dans les airs : les animaux ont perdu toute lourdeur, comme des ballons remplis d'hélium, défiant les lois habituelles de la pesanteur. Cette sensation est rendue d'autant plus palpable par le contraste entre le grondement puissant et continu de leurs sabots, et le silence lorsqu'ils quittent le sol.

On a donc une sensation de réalisme au début de la séquence, par le bruitage et la matérialisation d'un danger qui n'est pas propre aux univers fantastiques. Or cette sensation est altérée, ce réalisme bascule vers le merveilleux dès l'intervention du magicien, qui déforme ce réel pour transformer ses menaces en caricature de cartoon.

C'est comme si le contact de la magie modifiait la réalité, sans qu'elle n'en soit complètement distincte : il y a une véritable cohabitation d'un certain degré de réalisme et du merveilleux, l'un ayant le pouvoir de transformer l'autre.

Cependant dans *Ivan Tsarévitch et la princesse changeante*, la transformation physique du jeune apprenti est complétée par un bruitage aérien, comme un souffle d'air accompagné d'instruments. On peut identifier une note de flûte, mais également une tonalité métallique résonnant dans l'espace. Le mélange de ces sons provoque une sensation de légèreté, tous convoquant une idée de légèreté, rendant palpable chacun à leur manière l'air environnant. Ce ressenti aérien est cohérent avec le style d'animation : ces personnages de papier découpé, dont on ne distingue qu'une silhouette en contre-jour, voient ainsi leur bidimensionnalité accentuée. La transformation physique ne s'accompagne pas ici d'une matérialité sonore transformée, comme les sangliers précédemment devenus objets de cartoon, mais plutôt d'une accentuation de celle-ci. En effet, les sons aériens convoquent directement la légèreté du papier dont sont faits les personnages, assumant l'artificialité du médium tout en étant, dans cette démarche, plutôt réaliste. Toutefois, il est intéressant de noter l'écho important accompagnant ces bruitages : les sonorités mélodiques, ainsi réverbérées, permettent d'accorder une certaine profondeur à la pièce, et par conséquent aux personnages qui l'habitent. C'est ainsi une manière de faire ressentir les corps, de les rendre tangibles en tant que personnages.

On pourrait mettre en relation cette sonorisation avec le bruitage des corps dans les deux volets *Astérix* réalisés par Alexandre Asiter et Louis Clichy, où les personnages semblaient modelés dans du plastique grâce à des bruitages en accord avec leur style graphique. Les deux cas mettent en avant la facticité des personnages en sonorisant une matérialité différente de la présence sonore humaine. Cependant, ceux-ci présentent comme un surplus de matière, de facticité, tandis qu'*Ivan Tsarévitch* se situe à l'extrême opposé avec une mise en avant de la légèreté, un retrait de matière réduisant les personnages à leur simple matière première.

C'est ce minimalisme sonore qui prime particulièrement dans les films de Michel Ocelot, et dans une majorité des films d'animation française. En effet, seules les productions proches du style américain mettent à l'œuvre ce surplus de matière sonore, comme le souligne Sébastien Denis : « Dans la fiction française, *La prophétie des grenouilles* (Girerd, 2003), *L'île de Black Mór* (Laguionie, 2004) ou *Azur et Azmar*

(Ocelot, 2006) développent un son présent et réaliste à la limite de la fiction radiophonique. (...) Au contraire, une spectacularisation du son est à l'œuvre dans l'animation "commerciale" »²⁵. De cette manière, le bruitage de la métamorphose ici permet de rendre crédible une action irréaliste, tout en assumant le merveilleux de la diégèse. C'est précisément ce contraste, ces sonorités réalistes matérialisant des corps enchantés, métamorphosés, dotés de pouvoirs magiques qui pourraient être qualifiés de sons sur-réalistes, créant une diégèse dépassant le réalisme et la vraisemblance pour créer le merveilleux.

C'est là que réside le pouvoir de la voix altérée : rendre possible la magie. Par une modification simple de la voix des personnages et l'usage de sons réalistes, la métamorphose apparaît alors crédible, jouant sur la matérialité des corps des personnages, dans une diégèse où artificialité et réalisme cohabitent étroitement. En adéquation avec le style graphique, la tangibilité des personnages est ainsi mise à l'épreuve, explorant les matières réelles et ressenties de ces corps fictifs.

Ainsi, dans ces contes animés, le son accorde une importance primordiale au fait d'attribuer une matérialité aux personnages et aux créatures imaginaires. Par le médium du dessin animé, ces bruitages sont nécessaires pour faire ressentir au spectateur une présence physique et une vraisemblance à la diégèse et ses personnages. La spécificité des contes animés réside dans l'association de ressentis imaginaires et réalistes pour caractériser ces univers merveilleux. C'est particulièrement vrai dans le cas des créatures imaginaires qui, n'ayant pas de référent réel, sont plus complexes à faire exister de manière cohérente. Les sonorités réalistes, telles qu'une voix ou une présence sonore attestant de son impact réel sur son univers, mélangées aux sonorités imaginaires complexes composant par exemple son cri, permettent de créer une tension entre le réel et le merveilleux au sein de la diégèse. Les créatures imaginaires apparaissent donc vraisemblables, cohérentes et vivantes dans cet univers, tout en étant basées sur des repères réels.

Cette tension entre le réel et l'irréel se matérialise d'autant plus dans le bruitage des corps et des décors, avec des sons irréels ramenant à la facticité du médium et de la

²⁵ S. Denis, *Op. Cit.*, p. 108-109

diégèse. Leur malléabilité est plus particulièrement et ouvertement explorée avec la thématique récurrente des métamorphoses des personnages : les corps sont modifiables à volonté, principalement grâce à la modification de la voix. La voix altérée évoque un réel proche du nôtre, mais déformé : un sur-réel, une réalité qui dépasse la nôtre par sa capacité à créer la magie en partant de l'altération. De l'altération, ces diégèses merveilleuses créent la magie. C'est cette tension qu'on appelle ici le sur-réalisme : la capacité de ces diégèses, grâce à la sonorisation spécifique de ces contes animés, à créer le merveilleux en partant de repères réalistes.

Conclusion

Au cours de ce développement, nous avons établi l'importance primordiale du son dans les films d'animation, et particulièrement les contes animés mettant en scène le merveilleux, pour crédibiliser les éléments magiques. Rappelons le paradoxe qui a motivé cette recherche : comment le son, invisible et intangible, est-il en mesure de rendre sensibles ces univers dessinés ?

Tout d'abord, nous avons pu voir que les ouvertures de ces films appuient cette hypothèse d'une primordialité de la dimension sonore, en faisant référence à l'origine traditionnellement orale du conte. En effet, les voix narratrices introductives sont une référence évidente au classique « il était une fois », et ces contes célèbres retranscrits à l'écrit après des décennies de transmission et d'évolution orales. Dans ces introductions, les voix des personnages, parfois empruntées à des personnalités reconnaissables, accordent une organicité et une complexité au personnage, transmettant un certain nombre d'informations au spectateur simplement par son timbre et son élocution. De plus, dans ces ouvertures, un autre élément de la bande sonore tient une importance particulière : la musique, qui permet également de caractériser ces personnages et ces décors plus ou moins inspirés de lieux existants. Les personnages sont ainsi rendus reconnaissables par leur simple voix, et la diégèse et la narration sont caractérisées grâce à la musique : nous pouvons affirmer par ces ouvertures que la dimension sonore détient un rôle clé dans ces introductions, pour faire vivre et donner corps à des personnages et des lieux artificiels, et dont l'apparence visuelle ne saurait être réaliste en raison de la nature même du

médium. Ainsi, l'analyse de ces ouvertures de film permet d'établir une primordialité du son dans le fait de rendre crédible ces univers animés.

Après nous être penchés plus en profondeur sur la musique de ces films, nous avons pu constater que la bande musicale et les instruments en général permettaient de rendre perceptible le merveilleux, dans des diégèses qui pouvaient sembler proches du réel. En effet, l'usage de sonorités instrumentales pour bruiteur des actions ou des présences permet de rendre vraisemblable aux yeux du spectateur des éléments magiques. Les instruments de musique sont ainsi utilisés pour leurs tonalités et le ressenti qu'ils convoquent plutôt que pour leur valeur musicale, permettant ainsi par exemple de transmettre à une baguette magique une impression aérienne de transfert d'énergie et de puissance, ou encore de faire comprendre l'utilisation et l'impact d'objets magiques moins traditionnels au spectateur. La matérialisation du merveilleux passe ainsi plutôt par la transmission de ressentis, de sens ou de perceptions que par la recherche d'une sensation de réalisme. Dans cette quête, ce sont les sonorités instrumentales qui semblent le plus adéquates.

En plus de rendre accessibles les événements magiques ponctuels, la musique permet également d'enchanter la diégèse, et de rendre palpable une certaine atmosphère féérique. Il s'agit alors de sonoriser la magie latente grâce à des instruments et des sonorités musicales en rendant audibles des éléments hors champ, créant souvent une inquiétude liée à l'invisible, accentuée par l'imprévisibilité de la magie. Ainsi, la musique dans ces contes animés semble en mesure de faire adhérer plus facilement le spectateur à des éléments et des univers merveilleux.

Enfin, les remarques précédentes nous ont menés à la définition d'un sur-réalisme sonore à l'œuvre dans ces films, par la manière dont ils semblent lier le réalisme et le merveilleux dans les ressentis sonores. Nous avons d'abord relevé l'importance accordée aux bruitages et aux présences matérielles rendues par le son dans ces diégèses : s'ils sont nécessaires dans tout film d'animation, ils semblent particulièrement appuyés dans ces univers merveilleux. En effet, ces bruitages ont ici la particularité de mêler des sonorités réalistes, mais également de dépasser le simple réalisme en assumant les artifices de l'animation. Les personnages, plutôt que par des bruits organiques, sont ainsi bruités par des sons de plastique ou de papier en fonction du style visuel du film. Il s'agit ainsi de transcender, de dépasser les réalités diégétiques et existantes pour créer un univers

nouveau, sur-réel. Cette augmentation du réel est particulièrement rendue perceptible dans les mises en scène de la magie et des métamorphoses : ces éléments fantastiques sont en effet bruités de manière minimaliste, altérant simplement les voix et les perceptions des corps des personnages pour transmettre la sensation d'un univers réaliste mais néanmoins au-delà des lois habituelles de la physique. De l'altération, ces diégèses merveilleuses créent la magie : elles dépassent les frontières de la réalité et de la fiction, pour introduire le merveilleux dans l'usuel, et réciproquement.

Le fait d'utiliser la bande sonore pour retranscrire une sensation de réalité n'est pas le propre du genre des films du corpus, mais semble être un élément commun à beaucoup de productions animées françaises. Pour citer quelques exemples récents, le travail du son dans *Le sommet des Dieux* (Patrick Imbert, 2021) par exemple, est basé sur cette reproduction d'une réalité fidèle. Les sonorités utilisées au cours du film, qu'elles soient issues de sources réalistes ou déplacées dans des corps différents de leur origine, œuvrent pour créer une sensation de réalisme. Ces sonorités accompagnant les sommets majestueux sont appuyées par une musique orchestrale présente, soulignant la tension de ces ascensions périlleuses. Le film, retraçant les enquêtes d'un journaliste spécialisé dans l'alpinisme, transmet ainsi fidèlement les sonorités de la montagne : le souffle constant de l'air glacial, le claquement du vent contre les tissus, le craquement de la roche, le crissement de la neige... De même, dans *J'ai perdu mon corps* (Jérémy Clapin, 2019), les bruitages sont très réalistes, et la musique est particulièrement discrète. Le film retrace la quête d'une main, échappée d'un réfrigérateur d'hôpital, à la recherche du corps duquel elle a été séparée par un accident. Si le synopsis peut paraître fantastique, le traitement visuel et narratif se veut fidèle à la réalité, la diégèse reproduisant des lieux familiers et quotidiens. La bande sonore suit cette volonté, où chaque détail montré à l'écran est bruité avec délicatesse, gommant au maximum les artifices tels que la musique et évitant les bruitages sensationnels. Au contraire, une attention particulière est apportée aux détails, comme le son des doigts de la main se déplaçant sur différents matériaux. Malgré cette présence irréaliste d'une main dotée d'une volonté propre, la diégèse reste réaliste et ne transmet pas cette sensation d'un champ des possibles élargi par le merveilleux.

Il s'agit, dans ces films, de plonger le spectateur dans des univers réalistes, et de forger ces attentes en fonction des possibilités du réel. On n'y retrouve pas cette magie latente, la transformation potentielle d'éléments réels en irréel, caractéristique des contes

animés français, même lorsqu'ils se déroulent dans des lieux identifiables, comme le Maghreb rendu fantastique d'*Azur et Asmar*.

Enfin, cette sonorisation sur-réaliste des diégèses merveilleuses diffère des productions américaines et japonaises : il serait réducteur de les réduire à un entre-deux, entre la spectacularisation de l'un et le réalisme minimaliste de l'autre. Il s'agit plutôt d'une finalité différente : en effet ces films, grâce à la bande sonore, cherchent plutôt à transmettre un ressenti, à rendre crédible mais surtout palpable le merveilleux grâce au son, pour tous les âges et tous les publics.

Filmographie

Corpus

ASTIER Alexandre et CLICHY Louis (Réalisateurs), *Astérix: Le secret de la potion magique*, M6 Studio, M6 Films, Les Editions Albert René, 2018

ASTIER Alexandre et CLICHY Louis (Réalisateurs), *Astérix: Le domaine des dieux*, M6 Studio, SND Films, Belvision, 2014

GIRERD Jacques-Rémy (Réalisateur), *La prophétie des grenouilles*, Folimage, France 2 Cinéma, Rhône-Alpes Cinéma, 2003

MATTOTTI Lorenzo (Réalisateur), *La fameuse invasion des ours en Sicile*, Prima Linea Productions, France 3 Cinéma, Pathé, 2019

OCELOT Michel (Réalisateur), *Ivan Tsarévitch et la princesse changeante*, Nord-Ouest Films, Studio O, Canal+, 2016

OCELOT Michel (Réalisateur), *Azur et Asmar*, Nord-Ouest Films, Mac Guff Ligne, Artémis Productions, 2006

OCELOT Michel (Réalisateur), *Kirikou et la sorcière*, Les Armateurs, Odec Kid Cartoons, Monipoly Productions, 1998

ROUX Anthony et DENIS Jean-Jacques (Réalisateurs), *Dofus - Livre 1: Julith*, Ankama, France 3 Cinéma, Pictanovo Nord-Pas-de-Calais, 2016

Films cités

ADAMSON Adrew, ASBURY Kelly et VERNON Conrad (Réalisateurs), *Shrek 2*, Dreamworks Pictures, Pacific Data Images (PDI), DreamWorks Animation, 2004

CHOMET Sylvain (Réalisateur), *Les triplettes de Belleville*, Les Armateurs, Production Champion, Vivi Film, 2003

CLAPIN Jérémy (Réalisateur), *J'ai perdu mon corps*, Xilam, Auvergne Rhône-Alpes Cinéma, SofiTVciné 6, 2019

DISNEY Walt et IBERKS Ub (Réalisateurs), *Steamboat Willie*, Walt Disney Productions, 1929

FOURNET Julien (Réalisateur), *Pil*, TAT Productions, SND Groupe M6, France 3 Cinéma, 2021

HAND David (Réalisateur), *Blanche-Neige et les Sept Nains*, Walt Disney Animation Studios, 1938

IMBERT Patrick (Réalisateur), *Le sommet des dieux*, Julianne Films, Folivari, Mélusine Productions, 2021

IMBERT Patrick et RENNER Benjamin (Réalisateurs), *Le grand méchant renard et autres contes...*, Folivari, Panique, StudioCanal, 2017

LAGUIONIE Jean-Louis (Réalisateur), *L'île de Black Mór*, Dargaud Marina, 2004

MIYAZAKI Hayao (Réalisateur), *Mon voisin Totoro*, Tokuma Japan Communications, Studio Ghibli, Nibariki, 1999

SATRAPI Marjane et PARONNAUD Vincent (Réalisateurs), *Persepolis*, 2.4.7. Films, France 3 Cinéma, The Kennedy/Marshall Company, 2007

SHARPSTEEN Ben (Réalisateur), *Fantasia*, Walt Disney Animation Studios, 1946

Bibliographie

Ouvrages

BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, 2nd ed., Waltham, MA, Focal Press, 2013

CHION Michel, *Le son: ouïr, écouter, observer*, 3e éd. revue et Actualisée., Malakoff, Armand Colin, 2018

CHION Michel, *L'audio-vision: son et image au cinéma*, 4e éd., Malakoff, Armand Colin, 2017

CHION Michel, *Le son: traité d'acoulogie*, 2. éd., Paris, Colin, 2010

CHION Michel, *La Musique au cinéma*, Paris, Fayard, coll.« Les Chemins de la musique », 1995

CHION Michel, *La voix au cinéma*, Paris, Editions de l'Etoile, coll.« Cahiers du cinéma », 1982

COMMUN Jean-Paul, GANNE Valérie et BRUNNER Didier, *Kirikou et après: 20 ans de cinéma d'animation en France*, 1re édition., Arles, Actes sud, coll.« Actes sud junior », 2017

CONDE ALDANA Juan Alberto, *L'audiovision dans le cinéma d'animation expérimental: Approche sémiotique*, Thèse de sciences du langage, spécialité sémiotique, Université de Limoges, Limoges, 2016

CORNU Jean-François (éd.), *Le doublage et le sous-titrage: histoire et esthétique*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll.« Le Spectaculaire Série Cinéma », 2014

DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation: techniques, esthétiques, imaginaires*, 2017

DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, 2e éd., Paris, A. Colin, coll.« Cinéma/arts visuels », 2011

DYER Richard, *Le Star System Hollywoodien*, Paris, L'harmattan, 2004

DUMONT Perrine, *Étude des ouvertures des classiques d'animation Disney, de Blanche-Neige et les Sept Nains (1937) à Vaiana (2016) : la place de la musique*, Mémoire en histoire de l'art spécialité musicologie, Université Catholique de Louvain, 2018

ESTHER HEBOYAN, *Le son au cinéma*, Arras, Artois presses université, coll.« Lettres et civilisations étrangères », 2010

GRESSE Adrien, *L'art de la voix. Caractériser l'information vocale dans un choix artistique*, Thèse en informatique, Avignon Université, Avignon, 2020

JUSTAMAND François, ATTARD Thierry, BOMIER Maxime, GIRARD Laurent, *Rencontres autour du doublage des films et des séries télé*, Objectif Cinéma, 2006

KAWA-TOPOR Xavier, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Paris, Capricci, coll.« Actualité critique », 2016

KAWA-TOPOR Xavier et MOINS Philippe, *Le cinéma d'animation en 100 films*, Paris, Capricci, 2016

LE NOUVEL Thierry, *Le doublage*, Paris, Eyrolles, coll.« Ciné métiers », 2007

NOËL Ludovic, *Le Doublage*, Mémoire de 2e année, EMC, Malakoff, 2008

SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Éditions du Cerf ; Condé-sur-Noireau, Éditions Corlet, coll.« 7e ART », n° 143, 2012

VALIERE Laurent, *Cinéma d'animation: la French touch*, Paris, Arte éditions/Éditions de La Martinière, 2017

VEDOVATO Pierre, *Approche théorique et pratique du sound design d'animation pour le long-métrage d'animation*, Mémoire, ENS Louis Lumière, Saint Denis, 2013

Périodiques

CinémAction n°51 - Le cinéma d'animation, avril 1989

CIMENT Gilles, « La fameuse invasion des ours en Sicile », *Positif*, n°704, octobre 2019, pp. 26-35

CIMENT Gilles, « Kirikou et la sorcière », *Positif*, n°455, janvier 1999, p.32

DENIS Sébastien, « Cinéma d'animation : une "French touch" au succès planétaire ! », *Nectart*, N° 8-1, 21 décembre 2018, p. 144-151

Génin Bernard, « La fameuse invasion des ours en Sicile », *Positif*, n°703, septembre 2019, p. 93

Ressources en ligne

BEAUVALLET Eve, « Animation : il était des voix », *Libération*, 20 juin 2017 [en ligne], URL : https://www.liberation.fr/cinema/2017/06/20/animation-il-etait-des-voix_1578280/ (consulté le 25/08/2023)

BERTHET Frédérique, « Les figures du double au cinéma », *Imaginaire Inconscient*, 14-2, 2004, pp. 225-240, [en ligne], URL : <https://www.cairn.info/revue-imaginaire-et-inconscient-2004-2-page-225.htm> (consulté le 25/08/2023)

BONHOMME Bérénice, « Les stars et le cinéma d’animation », *Mise au point. Cahiers de l’association française des enseignants et chercheurs en cinéma et audiovisuel*, 6, 1 avril 2014, [en ligne], URL : <https://journals.openedition.org/map/1736#tocto1n2> (consulté le 25/08/2023)

Centre National du Cinéma et de l’Image Animée, *Neuf choses à savoir sur “Kirikou et la sorcière”*, 18 décembre 2018, [en ligne], URL : https://www.cnc.fr/cinema/actualites/neuf-choses-a-savoir-sur-kirikou-et-la-sorciere_906293 (consulté le 25/08/2023)

DESHAYES Daniel, « L’EXPERIENCE DU SONORE », *Du sonore*, 19 mars 2020 [en ligne], URL : <https://deshays.net/l'experience-du-sonore> (consulté le 25/08/2023)

DRUART Laetitia, *Ecouter le cinéma*, ARTE Radio, 2019, [en ligne], URL : https://www.arteradio.com/serie/ecouter_le_cinema/1199 (consulté le 25/08/2023)

GUILLOUX Florian, « Il était une fois... Michel Ocelot/Christian Maire. Duo d’orfèvres du court-métrage d’animation français », in *Compositeurs et réalisateurs en duo*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, coll.« Esthétiques hors cadre », 2022, p. 299-311 [en ligne], URL : <https://www-cairn-info.ezpaarse.univ-paris1.fr/compositeurs-et-realisateurs-en-duo--9782379242144-page-299.htm> (consulté le 25/08/2023)

LAZZARIN Stefano, « Un livre pour les enfants et pour les adultes : La famosa invasione degli orsi in Sicilia (1945) de Dino Buzzati », *Transalpina. Études italiennes*, 14, 30 septembre 2011, p. 67-84 [en ligne], URL : <https://journals.openedition.org/transalpina/2393> (consulté le 25/08/2023)

NAËCK Krishvy, « Jō Hisaishi/Hayao Miyazaki. Duo à la poésie singulière », in *Compositeurs et réalisateurs en duo*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, coll.« Esthétiques hors cadre », 2022, p. 313-324 [en ligne], URL : <https://www-cairn-info.ezpaarse.univ-paris1.fr/compositeurs-et-realisateurs-en-duo--9782379242144-page-313.htm> (consulté le 25/08/2023)

VIMENET Pascal, *Poésie et animation: affinités électives?*, Lausanne, FOCAL, février 2003, [en ligne], URL : <https://focal.ch/fr/publications/Poesie-et-animation> (consulté le 25/08/2023)