



## 6. Pink Floyd is Playing at my House

Romain Carlioz

## **PINK FLOYD IS PLAYING AT MY HOUSE Codification et métamorphose de l'espace sonore dans le cinéma d'arts martiaux chinois**

Il n'y a rien à dire et rien à redire. À en croire la critique, c'est même un fait accablant : le son est le « parent pauvre » du cinéma d'arts martiaux, qui lui-même n'a droit qu'épisodiquement aux honneurs de nos revues les mieux côtés. Une impasse théorique et esthétique donc. Il faut bien dire que les cinéastes eux-mêmes n'ont rien fait pour dissiper ce malentendu originel, pillant allégrement les bandes-son de films hollywoodiens dans les années 70, ou ayant recours au *sampling* des meilleurs morceaux de l'époque [1]. Pourtant ce raccourci intellectuel, principalement lié aux contraintes de production hongkongaises, occulte une caractéristique essentielle de la réflexion des cinéastes chinois : le son y est considéré comme une matière active. À la fois produit et véhicule de l'imaginaire cinématographique, il intègre complètement le fonctionnement du médium jusqu'à en souligner, de manière quasi organique, le moindre mouvement. L'objet de cet article est d'ouvrir une brèche dans l'approche sonore du cinéma asiatique en s'immergeant dans le maelström organisé autour des films d'arts martiaux depuis le début des années 70. En étudiant deux périodes charnières de l'histoire du cinéma d'arts martiaux chinois (les années 70 et la fin des années 80), nous allons tenter de mettre en évidence les principales problématiques liées au traitement du son dans ce pan oublié de la cinématographie mondiale.

### **Préambule ou comment la « Shaw » a institutionnalisé le sampling**

Dans l'histoire du cinéma d'arts martiaux, la société de production *Shaw Bros.* tient une place centrale tant elle a contribué à l'instauration d'un nouvel ordre spectaculaire dans la péninsule asiatique. Associant une esthétique hollywoodienne (technicolor brillant, écran scope, décors monumentaux et standardisés...etc.) à des méthodes de productions locales (rentabilité du personnel, cadences infernales, salaires médiocres), ils introduisent durablement leur conception socio-industrielle du cinéma en Asie. C'est dans ce contexte idéologique autant qu'économique que vont se distinguer les cinéastes les plus brillants des années 70, comme Chang Cheh, Liu Chia-liang ou Chu Yuan, et que vont s'institutionnaliser différentes pratiques de mixage.

Comme David Martinez l'explique bien dans son article sur la musique chez Wong Kar-wai, la conception sonore du film n'apparaît de manière consciente dans les pratiques cinématographiques hongkongaises qu'avec l'institution de la figure occidentale de l'auteur : « Les films de Hong-Kong étaient alors systématiquement tournés très vite par un ou plusieurs réalisateurs et assistants, les scénarios recyclés à l'infini, les comédiens interchangeable et les décors limités au strict nécessaire. La post-production (montage, effets sonores, musique), éternelle sacrifiée dans la course à la rentabilité, était évidemment l'étape la moins soignée et surtout la moins contrôlée par les cinéastes. [2] ». Ainsi, dès les années 70, les cinéastes chinois sacrifient à une pratique apparentée au *sampling* consistant à recopier telles quelles des bribes de bandes-son de films hollywoodiens à

## 6. Pink Floyd is Playing at my House

---

succès afin de composer l'ambiance sonore des productions maisons.

Pour reprendre l'exemple du film de Chu Yuan, *The Lizard* (1972), le single « One of these days » des *Pink Floyd* (extrait de l'album *Meddle*, sorti en 1971) n'est quasiment plus reconnaissable et complètement intégré à la dynamique du film sous la forme d'une phrase musicale récurrente. Il s'agit en fait d'un « *loop* » (une boucle sonore extraite du single), reproduit de manière systématique et entêtante pendant certaines séquences du film mettant en scène les exploits du (super)héros éponyme, le « lézard ». Les sonorités électroniques ainsi que les nappes de synthétiseurs s'associent ici à la nature supranaturelle du héros mis en scène par Chu Yuan. On voit bien comment ce qui relève de prime abord d'une démarche industrielle (économiser le maximum de temps et d'argent en limitant les partitions originales) débouche sur une problématique essentielle du cinéma d'arts martiaux, à savoir un cannibalisme formel débordant qui le pousse à se nourrir de tout ce qui l'entoure, y compris de sa propre matière. Le *sampling* cinématographique de la « Shaw » tel que nous l'avons défini ne se limite d'ailleurs pas à quelques partitions musicales piochées ici ou là, mais aussi aux moindres détails sonores ponctuant les exploits des combattants. On retrouve, dans chacun des films produits à cette époque, tout un répertoire de sons codifiés et identiques. Il en va ainsi du bruit produit par les cloches de monastère, lancinant et inévitablement transcrit par le même « dong » que l'on soit dans un film de King Hu ou de Liu Chia-liang, ou encore du bruit des coups portés par les combattants. Le cinéma d'arts martiaux se nourrit d'un réseau extrêmement serré et codifié de sons, malaxés et métamorphosés film après film.

Nous pouvons dès lors déduire deux choses de cette présentation économique du cinéma d'arts martiaux : soit l'outil sonore est effectivement un détail de finition, bâclé et accolé à l'image sans autre rapport que celui de la convention (tel son pour telle image), soit il y a une véritable esthétique sonore du cinéma d'arts martiaux, comparable à celle qui a présidé à l'élaboration du style « *made in Hong-Kong* » à partir des années 70. La seconde thèse a évidemment notre préférence, et peut se vérifier en analysant quelques constantes de l'œuvre de deux auteurs phares de cette période, Chang Cheh et Liu Chia-liang.

### Des corps de sons

Sonoriser/Déborder

Dans *L'Audio-vision*, Michel Chion définit, en introduction, ce qu'il appelle la « valeur ajoutée » du son au cinéma : « Par valeur ajoutée, nous désignons la valeur expressive et informative dont un son enrichit une image donnée, jusqu'à donner à croire, dans l'impression immédiate qu'on en a ou le souvenir qu'on en garde, que cette information ou cette expression se dégage *naturellement* de ce qu'on voit, et est déjà contenue dans l'image seule »[3]. En visionnant les films de Chang Cheh, c'est justement cette consubstantialité du son et de l'image, tous produits du même mouvement, qui frappe le spectateur pris dans un maelström hallucinant de bruits venant de toutes parts. Pourtant il n'y a, *a priori*, rien de proprement *naturel* dans cette relation comme nous allons le voir. Le son est repérable, ostentatoire même ; il n'y a dans son utilisation aucune volonté de naturaliser le fonctionnement narratif en masquant le dispositif de production du récit mais bien de le mettre à nu en le chargeant d'affects.

## 6. Pink Floyd is Playing at my House

---

Une des pratiques récurrentes de Chang Cheh est le bruitage systématique de tous les mouvements d'appareil (zoom, travelling, panoramique filé...etc.). Tout ce qui constitue cinématographiquement un élément visible du médium ou de la diégèse laisse une trace de son passage dans le continuum filmique. Un regard, un mouvement de bras, un changement de focale se doit ici d'être abstraitement accompagné par la matière sonore. Il n'y a, dans cette retranscription du moindre battement de cils, aucune volonté de réalisme : chaque son est une convention qui renvoie à l'imaginaire sensoriel des arts martiaux. Ainsi le bruitage qui accompagne un zoom n'a rien de mécanique ; il s'agit plutôt d'un son à la texture élastique répondant à la modification que subit l'espace-temps au moment précis de la manipulation (le passage d'un plan d'ensemble à un gros plan, ou inversement). Ces éléments de diégèse sont autant des bruits modifiés pour les rendre abstraits, que des phrases musicales rappelant les thèmes principaux du film. Tous ceci concourt à la création d'un univers autonome et organique, celui du film, conçu comme un tout où chaque élément et à la fois le produit et le producteur de la dynamique du récit.

Cette conception organique et proprement changchéenne du mixage dépasse l'idée de valeur ajoutée avancée par Chion dans la mesure où l'information fournie par le son ne peut fondamentalement pas être contenue dans l'image ; elle est déjà une transformation et une recreation sous forme d'affects de ce que le plan représente. Pour comprendre cela, il faut analyser le sens de l'utilisation du zoom et du ralenti chez Chang Cheh. Ces figures de style, empruntées à la grammaire journalistique, sont détournées de leurs fonctions principales. Elles n'illustrent pas un surplus de réalisme en focalisant l'attention du spectateur sur un détail mal apprécié : il n'y a rien d'autre à voir ou à entendre dans les plans de Chang Cheh que ce qui est montré (le plus souvent cette accumulation d'effets s'associe à des chairs qui se déchirent, des combattants éventrés ou se tordant de douleur). Le son, en accompagnant le mouvement de caméra fantasmagorique du cinéaste, donne à ressentir la décharge d'affects qui envahit soudain l'espace cinématographique. Il s'agit dès lors d'une valeur affective plus que d'une valeur ajoutée. L'analyse d'une brève séquence de *La Rage du tigre* (1971) va nous aider à mieux comprendre ce fonctionnement :

- ↳ 1. *Gros plan*. Coup d'œil de Maître Lung / Bruitages divers (instruments traditionnels chinois) ;
- ↳ 2. *Plan d'ensemble* puis *Gros plan*. Le cavalier avance vers le « Manoir du Tigre » / Thème musical 1 (trompette, tambourin, batterie) ;
- ↳ 3. *Plan moyen*. Le cavalier traverse le pont puis arrive devant l'entrée du manoir / Thème 1 baisse progressivement ; *zoom avant* sur la plaque « Manoir du Tigre » / Rupture avec le thème 1 (percussions et cordes pendant le zoom) ;
- ↳ 4. *Plan d'ensemble*. Le héros Lei Li avance vers la caméra sur son cheval / Thème musical 2 (trompettes, tambourin, batterie) ; *gros plan* puis *zoom arrière* lorsqu'il descend du cheval / Rupture avec le thème 2 (percussions seules).

Cette série de sept plans, décomposable en quatre parties, extraite du début du film, est exemplaire de la pratique changchéenne en matière de mixage. Il n'y a quasiment aucun instant non sonorisé, ce qui maintient une tension notable à la fois au niveau du montage, et dans le récit. L'autre élément marquant de la série est la forte cohésion entretenue dans la succession des sons et thèmes musicaux. À la diversité des instruments utilisés (spécifiquement chinois ou occidentaux) répond une dualité entre les thèmes musicaux et les ruptures qui s'effectuent, à chaque fois, sur des instants visuels forts (zoom, jeux de regard, mouvement de personnages). Au-delà de l'effet « *mickey-mousing* » apparent du procédé, c'est l'organicité de la série qui est recherchée à travers des partitions extrêmement proches. Ainsi, chaque couple zoom/bruitage, s'il indique un moment ou un

## 6. Pink Floyd is Playing at my House

---

élément narratif chargé d'affects (la plaque du manoir, la descente du cheval), permet aussi la transition souple vers un autre point de synchronisation. L'espace sonore permet en quelque sorte le *débordement de la collure* en cela qu'il introduit une charge continue d'affects dans la série. Ce débordement caractéristique de l'esthétique changchéenne [4] s'inscrit donc dans une démarche générale qui vise à organiser une circulation intense de sentiments entre les images jusqu'au moment crucial de l'explosion (sonore et visuelle) des corps.

Concrétiser le mouvement

L'utilisation du son chez Liu Chia-liang, si elle procède des mêmes méthodes industrielles, relève d'une démarche de reconstitution fantasmagorique de la figure héroïque. Ici, le son ne constitue pas un corps diégétique en lui-même, mais il s'associe aux représentations directes des corps en mouvement pour en refonder l'idéal. Chez Liu Chia-liang, la chair constitutive de n'importe quel personnage est malléable, élastique, évolutive à volonté ; les formes et fonctions sonores sont donc entièrement dédiées à la retranscription de ces étranges phénomènes figuratifs.

L'hybridité de la forme cinématographique choisie par Liu Chia-liang lui impose une démarche sonore beaucoup plus hétérogène que celle de son aîné Chang Cheh [5]. Des bruits iconoclastes, aux frontières du burlesque, interagissent avec des choix sonores et musicaux beaucoup plus classiques faisant référence aux premiers grands films d'arts martiaux des années 50 (les séries de *Fang Shi-yu* ou encore de *Huang Fei-hong* avec Kwan Tak-hing). Cette double destination est perceptible dans la façon de concevoir le corps d'un point de vue sonore. L'idée selon laquelle le son influence directement la perception du temps et du mouvement n'est pas nouvelle ; Michel Chion l'a d'ailleurs remarquablement développée dans ses ouvrages sur le son [6]. Selon lui, la puissance suggestive et l'efficacité de certains sons peuvent structurer la perception d'une image ou d'un plan, lui donner, une consistance qu'elle ne possède pas *a priori*. C'est ce qu'il appelle le mouvement visuel *illusionné* par le son, et c'est ainsi que Liu conçoit l'univers sonore de ces films : une figuration des mouvements invisibles et abstraits du combattant. Cette volonté de concrétisation du mouvement martial s'inscrit dans le cadre d'une démarche plus didactique où le kung-fu devient l'objet et le sujet du récit. Expliquer les principes les plus abstraits des arts martiaux revient, cinématographiquement, à leur offrir une existence concrète dans le temps et l'espace ; consistance que seul le son procure.

L'exemple le plus évident de cette démarche se trouve dans un de ses tout premiers films, *Les Exécuteurs de Shaolin* (1976). Pai Mei, le prêtre renégat du film, entretient une capacité pour le moins étrange, celle de déplacer son énergie vitale d'un point de son corps à un autre. En Chine, le corps est conçu non comme un ensemble d'organes, mais comme une accumulation de « souffles vitaux » circulant autour de points précis (pour ce qui nous concerne le « Ki », l'énergie vitale, est située dans le bas-ventre). Les arts martiaux ont pour objectif d'accéder, par la pratique physique, au contrôle de ces souffles invisibles puisque circulant de manière abstraite dans le corps. Le son offre donc une solution figurative intéressante à Liu Chia-liang : chacun des mouvements du « Ki » de Pai Mei est ponctué par un bruit de crécelle, légèrement burlesque. On peut relever bon nombre d'occurrences de ces résonances corporelles dans le cinéma de Liu Chia-liang, à commencer par les bruits métalliques produits par le regard du héros San Te dans *La 36ème Chambre de Shaolin*. Ici, ce qui agite le corps trouve un soutien dans l'exploitation sonore de ses possibilités. Ce que l'image ne peut pas dire ou montrer (l'effet interne de la pratique martiale), le son y contribue en lui offrant une dimension temporelle et spatiale.

## 6. Pink Floyd is Playing at my House

---

On peut enfin s'arrêter sur la dimension burlesque de ce son, ce choix volontairement anempathique [7] qui tranche avec la volonté didactique du cinéaste. Si Liu Chia-liang ne refuse pas la dimension grotesque du corps, c'est aussi parce qu'il cherche à humaniser ses héros. Son cinéma est donc rempli de ces bruits de rupture, volontairement triviaux (flatulences, cris gutturaux...etc.), qui font du corps héroïque un lieu d'expression de l'humain avant tout. Réinvestir ce champ théorique consiste aussi à élaborer un rituel cinématographique autour de la projection. A ce niveau, la musique joue un rôle affectif central, notamment dans la composition du générique d'ouverture. La première partie de l'œuvre de Liu Chia-liang [8] est, de ce point de vue, la plus intéressante. En effet, la quasi-totalité de ses films s'ouvre sur un générique conçu sur le même modèle : les héros du film effectuent sur un fond stylisé (monochrome, jeu de contrastes lumineux) une démonstration d'arts martiaux tandis que les noms de l'équipe technique défilent. La musique joue souvent un rôle déterminant dans la constitution de ce rituel affectif fort. Ainsi, au début du *Combat des maîtres* (1976), tandis que Huang Fei-hong et son maître se livrent aux traditionnels mouvements d'entraînement, la musique interprétée est la reprise exacte du thème populaire de la série *Huang Fei-hong* produite dans les années 50. Par un subtil jeu de mixage (musiques et cris d'efforts), Liu réinvestit donc l'imaginaire collectif de son public et instaure un lien fort avec lui, en accédant à *une dimension rituelle du spectacle sonore*.

À travers ces deux exemples de gestion du son dans l'industrie cinématographique hongkongaise des années 70, on voit bien comment d'une méthode standardisée de mixage (utilisation d'une forme particulière de *sampling*, bruitage répétitif et codifié, etc.) naît une véritable esthétique fondée sur le *trop plein*, le débordement, et surtout la figuration des arcanes de la pratique martiale. L'espace sonore est alors celui - inmontrable dans le cadre d'une démarche purement visuelle - du corps fantasmé avec ses circuits invisibles, ses douleurs et sa magie. Cette structuration des relations son/image a constitué la norme jusqu'à la fin des années 80 où l'affirmation de cinéastes comme Tsui Hark et Wong Kar-wai a donné un nouvel élan au cinéma d'arts martiaux.

### Une esthétique de la transgression

Ce que l'on a abusivement appelé « Nouvelle vague » hongkongaise [9] dans les années 80 a agi comme un émulateur pour l'industrie locale sans en bouleverser notablement les méthodes de production. Les films sont encore aujourd'hui tournés à la chaîne, sans autorisation, selon des impératifs de rentabilité immédiate dans une industrie où le cinéma reste identifié à un produit de grand spectacle destiné à la consommation de masse. Le bouleversement important intervient au début des années 90 avec la revendication du statut d'auteur (notion bien occidentale) dans le sillage de la figure imposée par Wong Kar-wai. Son statut, comme celui du magnat de la production Tsui Hark, impose une nouvelle pratique cinématographique qui, tout en s'inscrivant dans la lignée des grands genres populaires (polar, arts martiaux, ...etc.) accorde une attention au moindre détail filmique dans le but de la constitution d'une « œuvre » cohérente.

>>>

Un univers de références

## 6. Pink Floyd is Playing at my House

---

Dans son analyse de la musique dans le cinéma de Wong Kar-wai, le critique David Martinez souligne un fait essentiel : « son utilisation de la musique est tout à fait représentative d'une démarche constamment tournée vers la recherche d'une émotion directe non formulée. [...] Chez lui, la bande-son n'illustre pas un contexte réel précis mais permet de convoquer un univers purement référentiel, voire intérieur » [10]. » Nous avons vu à travers notre étude de quelques aspects de la filmographie de Liu Chia-liang comment la musique permet de constituer un rituel affectif. Or, Wong Kar-wai utilise justement cette fonction *fédératrice* de l'espace sonore pour déconstruire progressivement l'univers mythologique et les codes du genre.

Idéalement, l'approche musicale de Wong Kar-wai peut-être opposée à celle d'un cinéaste comme John Woo. L'auteur de *The Killer* a souvent utilisé l'attachement des spectateurs à des formes de musique populaire dans le sens d'une affectualisation extrême de l'image fonctionnant en contraste avec les déchaînements sonores des *gunfights* [11]. C'est ainsi que les mélodies « canto pop » sucrées de *The Killer* sont transcendées par le contraste qu'elles mettent en évidence. Wong Kar-wai utilise, lui, un univers de références qui n'appartiennent pas au spectateur chinois, mais à sa propre sensibilité de cinéaste, ce qui lui permet de se mettre progressivement à distance du récit. Ainsi, pour revenir au cinéma d'arts martiaux, la partition composée par Frankie Chan pour *Les Cendres du temps* n'est pas inspirée par un des nombreux airs populaires ayant traversé les générations, mais elle est directement conçue en référence aux compositions d'Ennio Morricone pour les *westerns spaghetti* de Sergio Leone. Ce déplacement géographique radical de la narration sur le terrain européen permet au cinéaste d'assumer clairement, et ce, dès les premières images du film, ses références cinématographiques.

Sur le plan sonore, Wong affiche aussi une volonté marquée de déconstruire l'esthétique organique élaborée dans les années 70. Le son se met ici au diapason de l'image et de ses circonvolutions (à moins que ce ne soit l'inverse, et dans le cas de Wong Kar-wai, il est souvent difficile de trancher) : hétérogène, fragmenté, il semble désigner un au-delà du récit difficilement identifiable en tant que tel. Les images se succèdent selon un rythme saccadé, suivant un système d'assemblage énigmatique proche du rébus, tandis que le son accentue ce sentiment de quête sensible. Dans la séquence d'ouverture où des plans de paysages (falaises, mer) sont associés aux bribes d'un combat non-situable sur le plan de la diégèse, on peut identifier pas moins de cinq sons de natures différentes : le bruit de la mer, l'explosion de la falaise, quelques paroles de personnage, le thème musical du film et le cliquetis des armes. Dans ce cas, le son, au lieu de fournir une *valeur ajoutée* à l'image en structurant sa vision, obscurcit davantage la matière visuelle déjà extrêmement complexe (décadrage, plans « flashes », etc.). L'élément n'est jamais mis en regard de l'image à laquelle il devrait être associé de telle sorte que chacun des bruits s'apparente à une impression captée sur le vif et accolée brutalement à l'image. Le combat n'est qu'évoqué, comme transfiguré par la vision et l'écoute d'un cinéaste qui n'en préserve que les instants remarquables. Le travail sonore de Wong Kar-wai sur le cinéma d'arts martiaux aboutit donc à la constitution d'un univers de sensations analysables uniquement dans leurs relations entre elles et avec l'image. La matière sonore permettant habituellement de *comprendre le combat en synthétisant ses enjeux* (coups, cris, bruitages corporels, etc.) est renversée au profit de sa perception concrète par l'auteur.

Redéfinir les limites du film

Dans un dernier temps, et afin de conclure cette étude de quelques approches sonores remarquables dans le cinéma d'arts martiaux, un bref passage du côté de l'œuvre de Tsui Hark

## 6. Pink Floyd is Playing at my House

---

s'impose. Le cinéaste/producteur, créateur de la série *Il était une fois en Chine*, est sans doute la figure majeure du paysage cinématographique locale depuis le début des années 80 et, en tout cas, celui qui synthétise le mieux les enjeux de la création à Hong-Kong. Son œuvre en mouvement, à l'affût de la moindre innovation esthétique et portée par un vampirisme formel latent, est le véritable baromètre de la production. Tsui Hark conçoit le son de manière presque physique, en le travaillant au plus près de sa matière. Ces dernières innovations dans *Time and Tide*, mais surtout dans son dernier film d'arts martiaux à ce jour, *The Blade*, sont représentatives d'un travail qui tend progressivement vers la transgression de l'espace-temps classique du cinéma.

Écoutons d'abord le cinéaste parler de son travail : « Raconter une histoire implique d'inventer un langage que nous ne pouvons pas forcément écrire. En termes de cinéma, cela suppose que le climax peut surgir au détour du récit, installer un autre rapport d'image, puis laisser le film reprendre son cours avant une autre extase. À l'intérieur d'une séquence voire d'un plan, de telles évolutions sont possibles. [...] À terme, rien ne devrait plus contenir notre regard et notre imaginaire : je voudrais abolir les coins de l'écran ». Cette volonté d'abolir toute limite concrète du médium en créant des artefacts cinématographiques est palpable jusque dans le travail très précis effectué sur la bande-son. L'exemple concret de la sonorisation des combats de *The Blade* est intéressant à plus d'un titre. Le dispositif de mixage fonctionne sur un principe d'accumulation de détails non-situables dans le continuum. Dans un combat de films d'arts martiaux, comme le signale M. Chion dans *L'Audio-vision*, le son permet d'offrir une lisibilité directe à l'image en « pointant » des instants remarquables du flot de coups. Dans *The Blade*, Tsui Hark utilise justement le son de manière à décentrer un peu plus la vision. Pour cela il s'appuie sur des manipulations de texture et le chevauchement habile des différentes pistes audio. Ainsi, les voix ou les bruits de coups sont extrêmement stylisés et se détachent du reste de la bande-son par leur rendu sourd, sans écho. Cet effet est accentué dans le cadre de certaines voix (comme celle du héros Ding On) par une post-synchronisation volontairement « lâche ». La voix du héros et les coups portés sont dès lors clairement identifiés comme extra-diégétique, produits au-delà de la fiction.

À ces questions de texture (un bruit plus ou moins étouffé, travaillé avec ou sans réverbération, etc.) s'ajoute un jeu de bruitage parcimonieux. L'objet de cette méthode n'est pas de répéter, avec le plus de fréquence, un même son, mais bien de le placer de manière sobre et régulière sur la bande-son. Le bruitage des coups se fait en décalage avec l'image sur un temps qui ne correspond qu'accessoirement à la vitesse du combat. Plutôt que d'accentuer le rythme, Tsui Hark joue la carte du ressenti sonore pour suggérer la violence ou la vitesse d'un mouvement. Encore une fois, c'est l'accumulation d'effets stylisés qui fait la différence ici ; les mouvements de Fei Lung sont ainsi souvent prolongés dans l'espace, assortis d'un sifflement, ou tout simplement silencieux, ce qui contribue à la mystification mise en place par le personnage (Fei Lung est décrit par tous ses adversaires comme un homme capable de voler). Le montage progressif de ces effets divers assortis à une partition musicale privilégiant les percussions, les sifflements et les nappes de synthétiseurs obsédantes, produit un sentiment de saturation chez un spectateur déjà soumis à rude épreuve par les battements de l'image (zooms intempestifs et incomplets, travellings interminables et rapides, etc.). De manière générale, il y a un souci de prolonger l'imaginaire du film au-delà de la bande-image en développant un second univers de sons capables de surenchérir sur les effets visuels les plus outranciers. Enfin, les effets de *crystallisation sonore* (la mise en valeur soudaine d'un détail abstrait de la bande-son par des effets de texture) en décalage avec l'image ouvrent le spectateur à un second niveau de lecture, un dépassement de l'image.



## 6. Pink Floyd is Playing at my House

---

C'est finalement en travaillant au cœur de la tension extrême unissant son et image que Tsui Hark ouvre la brèche de l'écran et concrétise son ambition de dépassement, de transgression. Face à une lecture didactique du film où les rapports son/image seraient conçues sur le mode simpliste de l'illustration et du complément d'information (tel son concrétise telle image), Tsui Hark, dans la lignée de ses aînés du cinéma d'arts martiaux chinois, propose une définition charnelle du récit sonore où la sensation, l'émotion prime sur son explication directe. L'entreprise de sonorisation dans le cinéma d'arts martiaux s'appuie donc sur une seule et même certitude : celle que le film doit explorer les domaines de l'invisible en exploitant les possibilités de l'écoute. Si cette entreprise esthétique a longtemps été annihilée par des méthodes industrielles peu soucieuses des possibilités immenses du mixage, les travaux contemporains de Tsui Hark et Wong Kar-wai nous rappellent que l'expérience cinématographique est avant tout une expérience des limites.

### Notes

[1] C'est ainsi que l'on a pu assister à la rencontre anachronique entre un « Robin des bois » local et les Pink Floyd dans *The Lizard* de Chu Yuan, ou entre le raffiné Henry Mancini et des bandits de grands chemins dans *Frères de sang* de Chang Cheh.

[2] David Martinez, « Chasing the metaphysical express : la musique dans les films de Wong Kar-wai », in *Wong Kar-wai*, Paris, 1997, p.29.

[3] M. Chion, *L'Audio-vision*, Paris, Armand Collin, 1997, p.8.

[4] Il peut être corporel (le sang, les chairs), diégétique (répétition de plans, de figures) ou encore formel (entre les genres, les formes). Nous développons ces aspects dans l'article « Une Impression de déjà-vu », également publié sur ce site.

[5] Rappelons que Liu est le créateur de la *kung-fu comedy*, genre mêlant humour cantonais et *gongfu pian* classique.

[6] Citons, parmi ceux qui nous ont directement inspiré pour cet article, *L'Audio-vision*, Paris Armand-Collin, 1997 et *Le Son au cinéma*, Paris, Armand-Collin, 1985.

[7] Selon la terminologie de M. Chion, est désigné comme *anempathique* tout son affichant « une indifférence ostensible à la situation, en se déroulant de manière égale, impavide et inéluctable », in *L'Audio-vision*, p. 11. Il classe dans cette catégorie les bruits ou musiques mécaniques ou répétitives.

[8] Nous faisons ici référence à la période 1975-1980, où Liu exploite un univers personnel extrêmement cohérent. Sa mise à l'écart progressive de l'industrie à partir des années 80 pèsera ensuite indéniablement sur la qualité de sa production.

[9] À l'origine des cinéastes (Ann Hui, Allen Fong, Patrick Tam, Tsui Hark) ayant fait leurs armes à la télévision, mais aux préoccupations bien différentes.

[10] David Martinez, « Chasing the metaphysical express : la musique dans les films de Wong Kar-wai », in *Wong Kar-wai*, Paris, 1997, p. 30.

[11] L'exemple type de cette pratique reste la berceuse chantée par Tequila dans *Hard boiled* alors même que les coups de feu fusent autour de lui.

[12] Tsui Hark, « Retour d'exil », in *Made in China*, numéro spécial des *Cahiers du cinéma*, Paris, 1999, p. 35.

[13] Dans « Mouvements visuels pointés ou illusionnés par le son », in *L'Audio-vision*, Paris, 1997, p.14.

[14] Il y aurait là aussi beaucoup à dire sur cette partition de Wu Weilo et Wong Kei-qui, extrêmement souple et présente sur une grande partie de la bande-son.