

Université de Montréal

L'interférence musicale au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo

par

Andréane Morin-Simard

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.)
en études cinématographiques

Août, 2014

© Andréane Morin-Simard, 2014

Résumé

L'omniprésence de la musique populaire dans le paysage médiatique contemporain fait en sorte qu'il est fréquent de retrouver la même chanson dans plusieurs trames sonores. En s'appuyant sur des théories de l'intertextualité et de la communication, ce mémoire cherche à définir la relation qui s'établit entre deux ou plusieurs oeuvres narratives et / ou interactives partageant une chanson, ainsi qu'à appréhender les effets de ces recontextualisations multiples sur l'expérience spectatorielle et vidéoludique. Le premier chapitre examine les principales fonctions narratives et ludiques de la musique à l'aide d'une synthèse des principaux travaux sur la musique de film, de télévision et de jeu vidéo. Le deuxième chapitre interroge la notion de référence dans le contexte des usages répétés d'une même chanson populaire. Le concept d'interférence musicale est proposé à partir de différentes déclinaisons du terme « interférence » issues des travaux de Michel Serres, Sébastien Babeux et Philip Tagg. Les assises théoriques sont appliquées à l'analyse des trajectoires médiatiques respectives de deux chansons aux chapitres trois et quatre. La figure du réseau est finalement déployée afin d'illustrer la complexité des relations entre les œuvres intégrant une même chanson à leur mise en scène.

Mots-clés : intertextualité; interférence; musique; chanson populaire; cinéma; télévision; jeu vidéo

Abstract

Given the pervasiveness of popular music in the contemporary media landscape, it is not unusual to find the same song in multiple soundtracks. Based on theories of intertextuality and communication, this thesis seeks to define the relationship which develops between two or more narrative and / or interactive works that share the same song, and to understand the effects of such recontextualizations on the spectator's and gamer's experience. The first chapter reviews the narrative and ludic functions of music with a summary of major works on film, television and video game music. The second chapter questions the notion of reference in the context of repeated uses of the same popular song. The concept of musical interference is proposed using different variations on the term « interference » derived from the works of Michel Serres, Sébastien Babeux and Philip Tagg. The theoretical framework is applied to the analysis of the media trajectories of two songs in chapters three and four. Finally, the complex relationships between works incorporating the same song to their narrative are illustrated with the figure of the network.

Keywords: intertextuality; interference; music; popular song; film; television; video game

Table des matières

Introduction	1
Chapitre 1: La musique dans les médias narratifs et interactifs	5
1.1 Musique et cinéma narratif	6
1.1.1 La question de l'audibilité	6
1.1.2 Les fonctions de la musique dans le film	8
1.1.3 La musique populaire comme trame sonore	11
1.2 Musique et télévision	16
1.2.1 Contexte de réception	16
1.2.2 Structure de diffusion	17
1.2.3 Format	20
1.3 Musique et jeu vidéo	22
1.3.1 Les fonctions narratives et ludiques de la musique de jeu vidéo	23
1.3.2 Le jeu vidéo comme outil de circulation de la musique populaire	25
1.4 Synthèse	26
Chapitre 2 : De l'interférence sémantique à l'interférence musicale	28
2.1 L'intertextualité	29
2.2 L'interférence	35
2.2.1 Le schéma communicationnel	38
2.2.2 Le parasitage sonore	41
2.3 La communication musicale	42
2.3.1 L'interférence codale : l'affectif et le cognitif	45
2.4 L'interférence musicale	48
Chapitre 3 : « In Dreams »	50
3.1 Signification originale et importance culturelle	51
3.1.1 Circulation populaire et trajectoire médiatique	51
3.1.2 Description et message	53
3.2 Première utilisation significative : <i>Blue Velvet</i> (David Lynch, 1986) et l'interférence codale	57
3.3 Utilisations interférentes subséquentes	65

3.3.1 <i>In Dreams</i> (Neil Jordan, 1999)	65
3.3.2 <i>Dollhouse</i> : « Omega » (saison 1, épisode 12, 2009).....	68
3.3.4 <i>Alan Wake</i> (Remedy Entertainment / Microsoft Game Studios, 2010).....	72
3.4 Retour au sens premier?.....	76
Chapitre 4 : « Don't Fear the Reaper »	79
4.1 Circulation culturelle	79
4.2 Le message de « Don't Fear the Reaper » et ses utilisations médiatiques : incompétence ou interférence?.....	81
4.3 Le réseau de « Don't Fear the Reaper ».....	85
4.3.1 Facteurs qui jouent sur la position dans le réseau.....	87
4.3.1.1 Le parasitage sonore	88
4.3.1.2 L'effet d'accumulation.....	88
4.3.1.3 L'intensité de l'affect suscité par la chanson dans un contexte narratif ou vidéoludique.....	93
4.3.1.4 La reprise	95
4.3.1.5 La « visibilité » ou l'importance culturelle.....	100
4.4 Modalités de reconfiguration du modèle	100
Conclusion.....	103
Bibliographie.....	107
Annexe 1: Paroles d'« In Dreams » (Roy Orbison, 1963)	i
Annexe 2: Paroles de « Don't Fear the Reaper » (Blue Öyster Cult, 1976)	ii

Liste des figures

Figure 1: Schéma de la transmission d'information (Warren et Weaver 1969, p. 7)	38
Figure 2: Schéma de l'intertextualité et de l'interférence (Babeux 2007, p. 96)	39
Figure 3: Modèle de la communication musicale (Tagg 2013, p. 121)	43
Figure 4: Réseau interférentiel et intertextuel de « Don't Fear the Reaper »	86

Remerciements

J'aimerais remercier tous ceux et celles qui ont rendu possible la réalisation de ce mémoire. Merci à ma famille, France Morin, Jean-Jacques Simard et Guillaume Morin-Simard, pour leurs nombreux encouragements tout au long du parcours. Merci à Eric Michaud, pour son support technique, mais surtout pour son support moral au quotidien. Merci à Heinz Straubhaar pour son travail de relecture, qui s'est avéré indispensable dans les derniers moments de la rédaction. Merci à mon directeur, Bernard Perron, pour tout son travail d'encadrement et pour sa présence jusqu'à la dernière minute. Finalement, merci au Conseil de recherches en sciences humaines et au Fonds de recherche sur la société et la culture pour leur support financier.

Introduction

Aussi simple que cela puisse paraître, c'est l'écoute d'une chanson qui est à l'origine de ce mémoire de maîtrise. En effet, la présence de la chanson « In Dreams » de Roy Orbison (1963)¹ dans le jeu vidéo *Alan Wake* (Remedy Entertainment / Microsoft Studios, 2010) a attiré notre attention. Si entendre une chanson connue dans un jeu vidéo n'est pas une expérience qui sort de l'ordinaire, puisque les œuvres vidéoludiques de genres divers sont de plus en plus nombreuses à faire usage de la trame sonore compilée, c'est le statut culturel de la chanson en question qui a suscité notre intérêt. « In Dreams » a joué un rôle central dans *Blue Velvet* de David Lynch (1986) et apparaît sur sa trame sonore officielle. La découverte de ce partage musical entre les deux œuvres a déclenché une suite d'interrogations : y a-t-il un lien à établir entre le film de Lynch et le jeu d'horreur des développeurs finlandais? La connexion est-elle volontaire de la part des créateurs du jeu? Comment définir la relation entre les deux œuvres? Et surtout, quel est sur le joueur l'effet de la reconnaissance de la chanson et du rappel de sa présence dans *Blue Velvet*?

Nos recherches nous ont éventuellement mené à constater non seulement qu'« In Dreams » a fait plusieurs autres apparitions dans des œuvres médiatiques, mais aussi que sa résurgence ponctuelle ne représente qu'une infime trace d'un phénomène massivement répandu. À ce jour, nous avons répertorié plus de 300 cas de recontextualisations multiples de chansons populaires à travers le cinéma, la télévision et le jeu vidéo. Qui plus est, un article du *Huffington Post* implorant les producteurs de l'industrie de cesser d'utiliser « Outro » (M83, 2011) dans leurs films et bandes-annonces indique que la réutilisation fréquente d'une musique connue ne laisse pas le spectateur indifférent :

Toss in “The Fifth Estate” and assorted television commercials, and we basically reached peak “Outro” last year. Yet movies are still using this one to manufacture some combination of heartbreak, nostalgia, anticipation, jubilation and triumph? Find a new song, everyone! Pretty much anything would be

¹ Puisque c'est la version enregistrée qui parvient à l'auditeur, et non la partition écrite, les chansons seront attribuées à leur interprète plutôt qu'à leur compositeur, bien que dans certains cas ces deux rôles soient occupés par la même personne. Selon David Brackett : « it is the words and sounds associated with the most prominent voice in the recording that are heard to emit the signs of emotion most directly, to “speak” to the listener. It is thereby easiest to conflate the song's “persona” with at least the voice, and possibly the body, media image, and biography of the lead singer » (2000, p. 2).

preferable at this point, even *another* track from “Hurry Up, We’re Dreaming”² (Rosen 2014; italiques dans le texte original).

La rencontre avec le concept d’interférence est venue préciser la structure théorique de notre questionnement. Proposé par Michel Serres (1972) dans la perspective d’une classification non-hiérarchique des sciences, ledit concept a été adapté à l’étude des croisements entre les œuvres filmiques contemporaines par Sébastien Babeux (2004 et 2007) afin de pallier un manque dans les études de l’intertextualité. Dans ce contexte, l’interférence désigne une relation projetée par le spectateur entre deux films, hors de tout contrôle de l’instance autoriale. Cette déclinaison s’est avérée très stimulante pour l’étude des usages médiatiques multiples d’une même chanson, car la connexion entre deux œuvres qui partagent un élément musical est souvent non-objective : chaque instance autoriale puise dans le bassin de la culture populaire pour se réapproprier une chanson qui n’« appartient » qu’à son auteur (ou à ceux qui en détiennent les droits). Nous avons donc entrepris notre recherche avec l’objectif d’adapter l’interférence telle que l’a développée Babeux aux croisements provoqués par la chanson populaire entre deux ou plusieurs œuvres filmiques, télévisuelles et / ou vidéoludiques.

Les deux premiers chapitres de ce mémoire serviront respectivement à exposer les bases du fonctionnement de la musique dans les trois médias à l’étude et à établir nos assises théoriques. Étant donnée l’influence de l’approche communicationnelle sur le travail de Sébastien Babeux, notre application de l’interférence sera précisée par le modèle de la communication musicale de Philip Tagg (2013). Les concepts du musicologue seront particulièrement importants pour comprendre les rouages de la transmission de la signification musicale, et nous amèneront à considérer une seconde déclinaison du terme « interférence ». La conciliation de nos deux modèles théoriques privilégiés et leur subséquente confrontation aux principes de l’intégration de la musique dans les médias narratifs et interactifs nous permettront de jeter les bases de ce que nous appellerons l’interférence musicale.

Les troisième et quatrième chapitres seront consacrés à des analyses de cas, notamment celui qui a inspiré le sujet de ce mémoire, « In Dreams ». L’étendue de ses

² « Hurry Up, We’re Dreaming » est le nom de l’album duquel est tirée la chanson de M83.

apparitions étant restreinte, il nous sera possible d'observer le rôle de la chanson dans chacune des œuvres médiatiques qui en font usage afin de proposer une application de notre concept. Nous nous attarderons ensuite à une chanson dont la trajectoire médiatique est beaucoup plus diffuse : « Don't Fear the Reaper » de Blue Öyster Cult (1976). Puisque ses occurrences sont trop nombreuses pour être analysées une par une, nous privilégierons une schématisation de sa trajectoire et examinerons plus en détails le principe du réseau interférentiel. Nous ne pouvons évidemment pas considérer dans un seul mémoire la totalité des cas d'occurrences multiples de chansons populaires, et celles que nous avons sélectionnées ne résonnent peut-être pas de façon aussi importante dans le bagage musical de tous nos lecteurs. Elles ont été choisies pour les questions que soulèvent leurs trajectoires médiatiques respectives et pour leur pertinence dans le développement de notre concept théorique, l'interférence musicale.

Quelques précisions méthodologiques sont de mise avant d'ouvrir le chemin vers le jeu des croisements interférentiels. Bien que nos propres expériences nous aient permis de découvrir plusieurs cas de recontextualisations multiples de chansons populaires, c'est la recherche sur les bases de données en ligne *IMDb*, *Songfacts*, *Tunefind* et *Wikipedia* qui a permis l'élargissement considérable de notre corpus. Puisque leur contenu est en grande partie généré par les utilisateurs, nous considérons que la mention d'une occurrence dans une ou l'autre de ces ressources atteste qu'elle a été perçue par un minimum de spectateurs ou de joueurs. Outre les propos recueillis sur ces sites Internet, nos analyses de cas seront ponctuellement appuyées de commentaires issus de sources diverses : analyses académiques, critiques journalistiques, entrevues avec les musiciens, biographies, billets de blogues, ou autres. Ces paratextes ne constituent pas l'objet principal de notre étude et nous ne cherchons pas à faire de l'analyse de discours. Ces traces discursives serviront surtout à illustrer, lorsque nécessaire, la diversité d'interprétations que peut inspirer l'interaction entre une chanson donnée et un récit filmique, télévisuel ou vidéoludique. Elles auront aussi pour rôle d'élargir notre perspective qui, même si elle est guidée par la réflexion théorique, contient une part de subjectivité.

Nous tenons finalement à préciser que malgré l'importance du modèle de Philip Tagg pour notre réflexion, ce mémoire s'inscrit bel et bien dans le champ des études

cinématographiques, télévisuelles et vidéoludiques. Nous ne possédons pas à l'heure actuelle les compétences pour réaliser des analyses formelles des chansons retenues, et nous n'avons nullement l'intention de nous aventurer sur le terrain de la musicologie. Notre objectif est de faire émerger des tendances dans les usages médiatiques de certaines chansons, de repérer les occasions d'interférence, et de réfléchir sur leurs conséquences pour le fonctionnement de la musique au sein d'œuvres narratives et vidéoludiques.

Chapitre 1: La musique dans les médias narratifs et interactifs

Avant d'explorer la question de l'effet des recontextualisations multiples de chansons populaires sur le spectateur ou le joueur, il faut d'abord comprendre comment fonctionne la musique dans les trois médias à l'étude et les différencier l'un de l'autre. Bien que certaines fonctions de la musique soient communes au cinéma, à la télévision et au jeu vidéo, il s'agit de trois médias distincts avec des contextes de production, de réception et de consommation différents, qui se reflètent dans leurs façons respectives d'employer la musique.

La revue de littérature qui suit ne prétend aucunement à l'exhaustivité. L'apport de la musique aux médias narratifs et interactifs est un sujet complexe qui ne saurait être couvert en entier dans le cadre de ce mémoire, encore moins dans le cadre d'un seul chapitre. Il s'agira, pour chacun des médias, d'avoir une compréhension globale du rôle que joue la musique pour la narration et / ou la jouabilité. Si Michel Chion s'oppose à l'énumération d'une liste de fonctions de la musique de film et parle plutôt d'effets de l'interaction entre musique et image, soutenant que la musique au cinéma « est toujours plus que la simple somme de ses utilisations » (1995, p. 188), un point de vue fonctionnaliste sera privilégié dans le cadre de ce chapitre. Nous reconnaissons que cette perspective puisse sembler réductrice. Cependant nous ne cherchons pas à cataloguer toutes les occurrences possibles de l'interaction entre musique et image mais bien à jeter les bases pour le développement du concept d'interférence musicale. Certains aspects de la complexité relationnelle entre musique, image, récit et interactivité seront examinés plus en profondeur dans le cadre des analyses aux troisième et quatrième chapitres.

1.1 Musique et cinéma narratif

1.1.1 La question de l'audibilité

Deux des plus importants ouvrages pour l'étude de la musique au cinéma, *Unheard Melodies* de Claudia Gorbman (1987) et *Settling the Score* de Kathryn Kalinak (1992), ont élaboré leurs théories à partir des principes d'intégration de la musique au cinéma narratif hollywoodien classique des décennies 1930-1940. Les conventions se sont développées autour de l'objectif d'absorber le spectateur dans la diégèse, et les dialogues et l'image étaient alors considérés comme les véhicules primaires de la narration auxquels la musique était subordonnée (Gorbman 1987, p. 73). Le principe de base de l'intégration de la musique au cinéma, comme l'indique le titre de l'ouvrage de Gorbman, est celui de l'inaudibilité de la musique. Dans le cadre du récit filmique hollywoodien classique, puisqu'elle ne devait pas distraire des dialogues et de l'action visuelle, la musique ne devait pas être consciemment perçue par le spectateur de peur qu'elle ne brise son absorption diégétique. Elle devait donc faire son entrée ou sa sortie de façon à ne pas attirer l'attention sur elle-même, soit lors d'un changement de scène ou d'un mouvement de caméra, ou dissimulée, à faible volume, derrière un effet sonore ou à l'arrière-plan des dialogues (Kalinak 1992, p. 99).

Jeff Smith souligne que cette pratique de l'industrie a biaisé plusieurs des théories importantes de la musique de film, particulièrement les théories psychanalytiques de l'identification aux personnages ou au monde du film, qui proposent que la musique performe une série de fonctions à l'insu du spectateur : « Film music skulks guerilla-like in the perceptual background, attacking the subject's resistance to being absorbed in the diegesis and warding off potential censorship by the subject's preconscious » (1996, p. 233). On peut difficilement imaginer qu'une réception aussi passive de la musique lui permette de jouer le rôle narratif essentiel que même les défenseurs du principe de l'inaudibilité lui attribuent. La relation entre musique et image a été décrite en termes d'implication mutuelle (Gorbman 1987, p. 15) et d'interdépendance (Kalinak 1992, p. 30), et Jerrold Levinson (1996) attribue à la musique la capacité de transmettre de l'information importante qui n'est pas déjà présente dans l'image et les dialogues. Nous verrons que la

musique remplit des fonctions de nature référentielle autant qu'affective, et l'actualisation de certaines d'entre elles nécessite un niveau minimal d'attention consciente.

Cette nécessité est explicite dans le modèle cognitif « congruence-associationniste » (*Congruence-Associationist Framework*) d'Annabel Cohen (2000). Elle suggère que l'information proprement musicale est souvent ignorée au profit de la dimension affective véhiculée par la musique lors de la perception du récit filmique. Michel Chion qualifie un tel phénomène perceptif de « valeur ajoutée », « [...] cet effet en vertu duquel un apport d'information, d'émotion, d'atmosphère, amené par un élément sonore, est spontanément projeté par le spectateur (l'audio-spectateur, en fait) sur ce qu'il voit, comme si cela en émanait naturellement » (1995, p. 205). Cohen spécifie cependant que l'information musicale³ peut être perçue dans la mesure où elle est déjà présente dans la mémoire à long terme du spectateur (2000, p. 372). Nous ne comptons pas nous attarder sur les théories cognitives de la perception de la musique de film, mais les conclusions de Cohen permettent de concevoir notamment que la musique puisse occuper une fonction leitmotivique au sein de la narration. La condition mnémonique a également des implications pour la trame sonore construite à partir de chansons populaires préexistantes, sur laquelle nous reviendrons un peu plus loin.

L'attention portée à la musique ne dépend pas uniquement des connaissances préalables du spectateur, mais aussi du statut qu'elle occupe dans le paysage sonore et visuel de la scène qu'elle accompagne. Anahid Kassabian propose de placer les occurrences musicales du film narratif sur un continuum qui évolue en fonction du volume de la musique, de son style et de sa pertinence par rapport à l'action qu'elle accompagne. La chanson thème correspond à un niveau très élevé d'attention (2001, p. 53), alors que la musique montée à l'arrière-plan des dialogues correspond à un niveau d'attention très faible (*ibid.*, p. 54). Entre ces deux extrêmes, l'audibilité de la musique varie au gré de la présence

³ Nous tenons à spécifier que par « information musicale », nous n'entendons pas les caractéristiques structurelles et formelles de la musique. L'identification attentive d'éléments tels que la hauteur des notes, les intervalles, etc., est réservée aux spectateurs possédant des compétences de lecture en musique. Ce type d'écoute ne représente pas l'expérience moyenne de spectature. Jeff Smith souligne à cet effet que la plupart des spectateurs perçoivent la musique en termes de juste milieu entre une réaction physiologique brute et une appréhension de la structure musicale : « In between these extremes, however, lie two other interpretive strategies of untutored musical listeners : the free association which takes music to be representational, and the understanding of music in terms of emotional expressivity » (1996, p. 239).

ou de l'absence d'autres effets sonores ou dialogues, de l'importance de l'action visuelle et des particularités du montage.

1.1.2 Les fonctions de la musique dans le film

Un des rôles essentiels de la musique au cinéma est de communiquer l'émotion, qu'elle soit ressentie par les personnages (Kalinak 1992, p. 86-90; Chion 1995, p. 225; Kassabian 2001, p. 58-59), ou suggérée comme atmosphère générale (Gorbman 1987, p. 79-82; Smith 1999, p. 156-158). Selon Noël Carroll, l'émotion à proprement parler n'est pas contenue dans la musique instrumentale elle-même, puisqu'elle n'évoque que des qualités affectives abstraites et générales, et qu'une émotion est par définition dirigée vers un objet ou une personne. La musique prête sa composante affective à la situation narrative, et c'est la superposition des deux qui précise l'émotion de la scène. Ainsi, dans le cas d'une musique légère entendue dans le contexte d'une bataille dans *Gunga Din* (George Stevens, 1939; musique d'Alfred Newman), « the music on its own is bouncy, light, and comic. When conjoined with the movie elements those feelings become further particularized as manly, dare-devil bravado » (Carroll 1988, p. 221). Carroll qualifie donc la musique de film de modifiante (*modifying music*) puisque, « given the almost direct expressive impact of music, [it] assures that the untutored spectators of the mass movie audience will have access to the desired expressive quality and, in turn, will see the given scene under its aegis » (*ibid.*, p. 223).

Étant donnée sa capacité de provoquer une réaction physiologique grâce aux variations dans le rythme, la nuance, le tempo et la hauteur des notes (Kalinak 1992, p. 9), la musique peut également induire des émotions chez le spectateur afin de les faire correspondre aux émotions des personnages (*ibid.*, p. 87). K.J. Donnelly (2005) emploie même la métaphore de la possession démoniaque pour décrire la façon dont la musique manipule discrètement le spectateur, particulièrement dans le cas du cinéma d'horreur. Dans *Halloween* (John Carpenter, 1978; musique de John Carpenter), par exemple, la tension est à son comble lorsque Michael Myers poursuit Laurie Strode (Jamie Lee Curtis) à travers la maison pour la tuer, et la musique rapide composée d'une combinaison de notes

graves au piano et de notes aigues au synthétiseur crée chez le spectateur un sentiment d'oppression qui miroite l'urgence de la situation dans laquelle se trouve la victime.

L'apport significatif de la musique dépasse le domaine des émotions, et elle contribue à la construction du monde diégétique par l'entremise d'associations avec des éléments externes à sa nature propre. Une des fonctions majeures de la musique de film, selon Anahid Kassabian, est d'identifier et de caractériser des personnages, des endroits, des objets, la période à laquelle se déroule l'action et certains facteurs sociologiques (2001, p. 56-58). Elle en fait la démonstration à l'aide de styles de musique populaire comme le disco, qui, dans le contexte de *Saturday Night Fever* (John Badham, 1977), identifie les années 1970 et la classe ouvrière (*ibid.*, p. 57). Mais la musique instrumentale le fait également à l'aide de conventions instrumentales et mélodiques reconnaissables par le public (Gorbman 1987, Kalinak 1992). On peut en voir un exemple dans *Naked Lunch* (David Cronenberg, 1991; musique d'Ornette Coleman et Howard Shore), où le free jazz qui accompagne les scènes new-yorkaises est augmenté de sonorités orientales lorsque l'action se déplace à Interzone, un homologue de Tanger.

L'identification d'éléments clés du récit se fait souvent à l'aide du leitmotiv, cette « petite figure musicale caractéristique qui se trouve associée à un personnage, à un objet, à un concept, à un lieu particulier, etc. dont elle est la *représentante* dans le tissu orchestral » (Chion 1985, p. 133; italiques dans le texte original). La répétition et la variation d'un même thème permet à la fois de donner une unité structurelle à la trame sonore (Gorbman 1987, p. 73; Kalinak 1992, p. 103), et de suivre l'évolution dramatique de l'élément représenté. La mélodie joyeusement sifflée en introduction de *Twisted Nerve* (Roy Boulting, 1968; musique de Bernard Herrmann)⁴ est répétée plusieurs fois en conjonction avec le personnage de Martin Durnley (Hywell Bennett) et l'objet de son affection, Susan (Hayley Mills). Après sa présentation initiale, le thème acquiert des connotations de plus en

⁴ Le spectateur contemporain reconnaîtra probablement le thème composé par Bernard Herrmann pour sa subséquente apparition dans *Kill Bill, Vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003), au moment où Elle Driver (Daryl Hannah) se déplace dans les couloirs d'un hôpital avec l'objectif d'assassiner Beatrix Kiddo (Uma Thurman). Le thème a de nouveau fait son apparition dans quatre épisodes de la télésérie *American Horror Story* (Ryan Murphy et Brad Falchuck) en 2011. Il est intéressant de noter à cet effet que le site Internet officiel de la chaîne FX (disponible uniquement aux utilisateurs en provenance des États-Unis) attribue la « paternité » du thème à *Kill Bill* : on peut lire la mention « from *Kill Bill* » à côté du titre de la pièce, qui pourtant porte le nom de « *Twisted Nerve* » (< <http://www.fxnetworks.com>>) et a été composée pour le film de Roy Boulting.

plus inquiétantes afin de signifier l'obsession pathologique grandissante de Martin envers Susan.

Finalement, puisque la discontinuité inhérente au montage menace la linéarité du récit, la musique de film est très importante pour la continuité narrative. Au niveau formel, elle rend le dispositif narratif « invisible » lors de la transition entre deux scènes, lors de retours en arrière, ou pendant des séquences de montage (Gorbman 1987, p. 73; Kalinak 1992, p. 80). Michel Chion a d'ailleurs caractérisé la musique de « plaque tournante spatio-temporelle; cela veut dire que la position particulière de la musique est de ne pas être assujettie à des barrières de temps et d'espace » (Chion 1990, p. 72). Elle permet ainsi aux personnages de parcourir de grandes distances et de longues périodes de temps en quelques minutes en assurant la transition entre les lieux. « Gonna Fly Now » de Bill Conti (1977) permet notamment à Rocky Balboa (Sylvester Stallone) et Apollo Creed (Carl Weathers) d'effectuer plusieurs allées et venues entre la plage, la piscine et le gymnase pendant un long et fastidieux entraînement dans *Rocky III* (Sylvester Stallone, 1982).

Cette brève intervention sur la position de la musique dans l'espace appelle à une clarification terminologique. Empruntant la terminologie de Gérard Genette sur les niveaux de narration, Claudia Gorbman (1987) fait la distinction entre la musique diégétique (*diegetic*), qui émane du monde du film et peut être entendue par les personnages, et la musique non-diégétique (*nondiegetic*), qui émane d'un espace qui n'est ni celui des personnages, ni celui des spectateurs. À cette distinction, Kathryn Kalinak (1992) ajoute la musique extradiégétique (*extradiegetic*)⁵, soit la musique entendue aux génériques de début et de fin, qui aide à la transition entre le monde du spectateur et le monde du film, et vice versa. Cette terminologie a rencontré quelques oppositions⁶, mais demeure largement

⁵ Gorbman mentionne que Genette appelle extradiégétique ce qu'elle identifie comme non-diégétique, mais n'explique pas la raison pour laquelle elle opère ce changement terminologique. Puisque le terme tel que l'utilise Genette entre en conflit avec celui proposé par Kalinak, et que beaucoup d'auteurs, suivant Gorbman, ont conservé sa terminologie, nous irons dans le même sens.

⁶ Voir Michel Chion (1995), qui évoque une confusion possible avec le concept de diégèse, et Anahid Kassabian (2001), qui soutient que les termes diégétique et non-diégétique supposent la création d'une diégèse avant la contribution de la musique et minimisent le rôle de cette dernière dans la construction du monde fictionnel. Elle reproche également à cette distinction de ne pas décrire adéquatement la musique qui tombe entre ces deux catégories. Les deux auteurs privilégient des expressions qui proviennent du langage technique des compositeurs pour remédier à ces problèmes.

utilisée dans les travaux sur la musique de film et a fait son chemin jusqu'aux études de la musique de télévision et de jeu vidéo. Elle sera donc conservée dans le cadre de ce mémoire. Notons également qu'elle s'applique à tous les autres éléments du paysage sonore.

Positionner la musique dans l'espace est essentiel non seulement pour la description analytique, mais aussi pour la signification de la musique dans une scène donnée. Selon Claudia Gorbman (1987) et Robynn Stilwell (2007), la musique diégétique est particulièrement apte à créer un effet anempathique, « l'effet non point de distanciation, mais d'émotion décuplée, par lequel la musique, lors d'une scène particulièrement éprouvante (meurtre, torture, viol, etc.), affiche son indifférence en continuant son cours comme si de rien n'était » (Chion 1995, p. 229). Puisque les choix musicaux participent de l'individualité d'une personne, la musique diégétique peut aussi jouer un rôle important pour la caractérisation d'un personnage, particulièrement lorsqu'il s'agit de musique populaire.

1.1.3 La musique populaire comme trame sonore

Par l'entremise d'analyses de films significatifs des années 1980 et 1990, plusieurs chercheurs ont démontré que la musique populaire occupe essentiellement, dans le cinéma contemporain, les mêmes fonctions que la musique instrumentale (voir entre autres Carey et Hannan 2003 et Rodman 2006). La chanson populaire a cependant une existence propre préalablement à son intégration dans la trame sonore du film, ce qui a un impact sur sa contribution référentielle et / ou affective à une scène donnée, et à la réception que fera le spectateur de ladite scène.

Étant donnée l'autonomie de la chanson, Hilary Lapedis appelle à une nouvelle approche de la trame musicale, « one that positions it as parallel to the visual and as having a discrete and intrinsic meaning in addition to its function in or beyond the diegesis » (1999, p. 368.)⁷. C'est souvent à cause de sa signification intrinsèque qu'une chanson est choisie pour accompagner une scène donnée. Prenons par exemple « White Rabbit » (1967)

⁷ Plusieurs auteurs soutiennent la même chose au sujet de pièces de musique classique connues. Voir Royal Brown (1994) et Mike Cormack (2006) pour plus de détails à ce sujet.

de Jefferson Airplane, dont les paroles transposent le récit d'*Alice au Pays des Merveilles* (Lewis Carroll, 1865) dans une expérience hallucinogène induite par la consommation de drogues. Ceci en fait la trame sonore idéale pour n'importe quel récit qui met en scène ce genre d'activité ou un personnage sujet à s'y adonner. Dans le contexte de *C.R.A.Z.Y.* (Jean-Marc Vallée, 2005), elle transporte cette charge significative en plus d'être associée deux fois au personnage de Raymond (Pierre-Luc Brillant), qui meurt éventuellement des suites de sa dépendance à l'héroïne. Elle a une signification intrinsèque, « drogues et hallucinations », qui s'ajoute à sa signification diégétique comme « la chanson de Raymond »⁸.

Alors que certains ont défendu le principe d'inaudibilité pour la musique de film « classique », il en est tout autrement chez les chercheurs qui se sont intéressés à la présence de la chanson populaire dans le cinéma narratif. Pour Rick Altman, le fait que la chanson puisse être chantée (*singability*), rappelée (*rememberability*), et que sa structure soit prévisible (*predictability*) en fait un élément cohérent en soi, séparé des images qu'elle accompagne, et rappelle la nature discursive du cinéma des attractions des premiers temps (2001, p. 26). Selon Ian Garwood, la présence de la voix humaine et la conscience de l'origine externe de la chanson encourage le spectateur à la voir comme autonome et instaure une distance entre lui et la situation narrative (2003, p. 110). Lauren Anderson (2003) et Robb Wright (2003) soutiennent également que les paroles et la structure musicale attirent l'attention du spectateur et rendent difficile l'emploi de la chanson populaire comme musique de soutien. Il y a bien sûr des cas où une chanson populaire est placée à très faible volume à l'arrière-plan sonore pour créer une ambiance : dans le film *Miracle* (Gavin O'Connor, 2004), la chanson « Don't Fear the Reaper » (Blue Öyster Cult, 1976) joue discrètement, sans attirer l'attention sur elle-même, pendant que les joueurs de l'équipe olympique américaine de hockey discutent dans un bar. Il est vrai cela dit qu'une chanson déjà connue peut plus facilement percer à travers les autres éléments sonores et interpeller le spectateur là où la musique instrumentale ne le ferait pas. De plus, la structure musicale propre de la chanson fait en sorte, pour Anahid Kassabian, que la chanson colle

⁸ « White Rabbit » a aussi été utilisée dans *Fear and Loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam, 1998), lorsque le personnage de Benicio Del Toro, assis dans la baignoire, est aux prises avec une intense expérience hallucinogène.

rarement à l'image de la même façon que ne le fait la musique instrumentale (2001, p. 80). Plusieurs chercheurs ont cependant noté qu'il est devenu de plus en plus fréquent de monter l'image au rythme de la musique afin d'infuser une unité à la séquence (Lapedis 1999; Carey et Hannan 2003; Wright 2003). Nous en examinerons un exemple au chapitre trois : David Lynch chorégraphie presque le montage et les actions de ses personnages au rythme d'« In Dreams » (Roy Orbison, 1963). De nombreux films ont aussi incorporé des séquences « vidéoclip » (dans lesquelles une chanson joue presque en entier et donne la structure au montage) depuis les années 1980, surtout depuis la fondation de la chaîne MTV. Le montage des matches de boxe et des événements de la vie personnelle de Rocky Balboa au son d'« Eye of the Tiger » (Survivor, 1982) dans *Rocky III* en est un exemple.

Dans plusieurs cas, l'audibilité de la chanson est souhaitable. Ses paroles peuvent contribuer à ancrer la signification de l'image et à commenter la situation narrative (Lapedis 1999; Altman 2001; Kassabian 2001). On peut apprécier la musique qui accompagne les agents Highsmith (Samuel L. Jackson) et Danson (Dwayne Johnson) lorsqu'ils se jettent courageusement du haut d'un gratte-ciel en visant les buissons pour attraper un fugitif dans la comédie policière *The Other Guys* (Adam McKay, 2010), mais entendre Dave Grohl chanter « There goes my hero, watch him as he goes » (Foo Fighters, 1998) souligne le ridicule de la situation en mettant l'accent sur le fait que ces « héros » ne vivront pas longtemps en adoptant un comportement aussi irréfléchi⁹. Les paroles peuvent également se substituer aux dialogues (Anderson 2003), agissant comme le commentaire d'un chœur de tragédie (ou comédie) grecque (Carey et Hannan 2003), ou exprimant les « vrais » sentiments des personnages (Garwood 2003). La chanson « You Don't Own Me » (1963), dans laquelle Leslie Gore revendique son indépendance, le contrôle de son corps et de ses fréquentations, a souvent été employée pour parler au nom de personnages en situation désavantageuse, ou qui cherchent à s'affirmer¹⁰. Dans le film *The Woods* (Lucky McKee, 2006), on peut l'entendre au générique de fin, après qu'une troupe de jeunes filles

⁹ Pour plus d'exemples de commentaires ironiques issus de la juxtaposition de cadres de référence opposés construits par les paroles et la situation narrative, voir Smith 2001.

¹⁰ On peut l'entendre notamment dans *The First Wives Club* (Hugh Wilson, 1996), *Dirty Dancing* (Emile Ardolino, 1987), *Hairspray* (John Waters, 1988), *The Convent* (Mike Mendez, 2000), la télésérie *American Dreams* (Jonathan Prince, « The End of the Innocence », saison 1, épisode 2, 2002), et la télésérie *American Horror Story* (Brad Falchuck et Ryan Murphy, « The Origins of Monstrosity », saison 2, épisode 6, 2013).

se soit échappée du contrôle de sorcières qui voulaient s'emparer de leurs corps pour les posséder. Les paroles de la chanson traduisent le sentiment qui anime probablement les jeunes filles à qui on a littéralement tenté de subtiliser le contrôle du corps.

Murray Smith met en garde contre l'emphase trop prononcée sur les paroles de la musique populaire dans le contexte du film : « lyrical content has to be seen as just one element of a larger aesthetic complex: in the case of the song, the lyrics are held within a musical structure; in the case of a fiction film, the lyrics are part of a larger audio-visual dramatic structure » (2006, s.p.). S'il est vrai que les paroles de chansons au sein d'une séquence peuvent donner lieu à des effets de commentaire, d'ironie ou d'explicitation affective, il est important de noter que l'attention du spectateur ne sera pas forcément dirigée vers la composante linguistique, à moins de connaître la chanson au préalable et de se laisser emporter par l'attente de son déroulement prévisible. Jeff Smith note dans son analyse de l'ironie créée par la chanson populaire dans le cinéma contemporain que le spectateur ne percevra généralement pas la subtilité de la juxtaposition humoristique lors d'un premier visionnement, puisque son attention sera tournée vers le récit et les dialogues (2001, p. 414). De plus, les cinéastes jouent souvent avec le volume de la musique de façon à ce que la chanson n'accapare pas la perception du spectateur.

Au-delà des paroles, l'origine externe de la chanson populaire contribue à la signification globale de la situation narrative grâce aux associations préalablement créées :

[...] previously heard pop songs carry their own sets of feelings and associations, often developed over months or years of repeated hearings. The potential emotional punch of those established associations is considerable, and arguably greater than a virgin score could hope to elicit. The right song in the right place can be an extremely powerful device, which enables a film to effectively build on the work that the song has already done (Wright 2003, p. 12).

D'une part, puisque la chanson populaire est très attachée à son contexte de production, elle constitue un raccourci très efficace pour désigner la période ou l'endroit où se déroule l'action (Kassabian 2001; Smith 2001; Carey et Hannan 2003; Wright 2003), comme en témoigne l'exemple de la musique disco dans *Saturday Night Fever* mentionné précédemment. D'autre part, certaines chansons transportent des connotations liées au rôle

qu'elles ont joué dans la culture populaire. Hilary Lapedis discute des codes culturels reliés à la protestation et à l'optimisme de la jeunesse associés à « Blowin' in the Wind » (Bob Dylan, 1962) et au contraste créé lors de son interprétation par Jenny (Robin Wright) dans un bar de strip-tease dans *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) :

On the meta-diegetic level, the scene uses a song which is a powerful conveyor of the audience's memories of a time of protest, youth and optimism. The irony is that Jenny is being robbed of her innocence and exploited by those against whom the song is protesting (1999, p. 372).

Ron Rodman (2006) suggère aussi que certains films exploitent les connotations culturelles reliées au style à des fins leitmotiviques, comme par exemple dans le cas de l'identification du personnage de Vincent Vega (John Travolta) à l'aide de la musique de surf dans *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994).

Finalement, la chanson populaire transporte des associations reliées à sa signification dans la vie personnelle du spectateur. Selon Anahid Kassabian, « most people, myself included, organize and evoke their memories in part through practices of music consumption » (2001, p. 79). Une étude qualitative de Tia DeNora sur la construction de l'identité personnelle tire des conclusions qui vont dans le même sens :

[...] when it is music that is associated with a particular moment and a particular space, music reheard and recalled provides a device for unfolding, for replaying, the temporal structure of that moment, its dynamism as emerging experience. This is why, for so many people, the past “comes alive” to its soundtrack (2006, p. 144).

The Big Chill (Lawrence Kasdan, 1983) est souvent cité pour avoir exploité ce rapport intime à la musique en tapissant sa trame sonore de chansons populaires des années 1960-1970 afin d'évoquer la nostalgie chez le spectateur, même si l'action était contemporaine à sa parution dans les années 1980 (voir, entre autres, Lapedis 1999, Kassabian 2001 et Carey et Hannan 2003 à ce sujet). Ce rapport personnel à la musique populaire fait par contre en sorte qu'il est difficile de contrôler la façon dont le spectateur reçoit une scène donnée. C'est pourquoi Kassabian, dont le travail repose sur le processus d'identification du spectateur avec certains aspects du récit cinématographique, propose que la trame sonore composée permette une posture d'identification affiliante (*affiliating identifications*). Plutôt que d'entraîner le spectateur dans une posture d'identification spécifique (*assimilating*

identifications), comme le fait le score classique, l'identification affiliante invite à une certaine ouverture dans les avenues d'identification possibles, et dépend des expériences individuelles des spectateurs avec la chanson. Nous ne comptons pas nous attarder sur le concept d'identification, puisqu'il s'agit d'une posture spectatorielle parmi d'autres, et l'étendue de ses effets est difficile à évaluer. Les conclusions de Kassabian indiquent néanmoins que l'impact affectif de la chanson populaire peut se voir augmenter ou diminuer par la relation externe d'un auditeur avec une chanson donnée.

1.2 Musique et télévision

Précisons d'entrée de jeu que nous nous intéressons à la musique populaire dans le récit télévisuel, et que les formes documentaire et publicitaire du médium ne feront pas partie de notre analyse. Kathryn Kalinak (1995) et Ronald Rodman (2010) remarquent que la musique de télévision narrative remplit essentiellement les mêmes fonctions que la musique de film : d'un point de vue historique, elle a servi dès le départ à structurer les transitions dans le récit, signifier l'émotion, et identifier les personnages à l'aide de leitmotifs (Rodman 2010, p. 107). La télévision et le cinéma diffèrent cependant sur plusieurs points : le contexte de réception, la structure de diffusion et le format.

1.2.1 Contexte de réception

Alors que la réception d'un film se fait traditionnellement dans une salle obscure excluant toute distraction extérieure¹¹, la télévision fait partie de l'espace domestique et la réception se prête à toutes les distractions de l'environnement du téléspectateur. Rick Altman cite plusieurs études qui montrent que l'attention à la télévision n'est pas toujours soutenue, que les « spectateurs » font souvent autre chose en même temps et écoutent plus qu'ils ne regardent, suggérant que « intermittent attention is in fact the dominant mode of

¹¹ La façon de consommer le cinéma a beaucoup changé à la mesure de l'apparition de nouvelles technologies. Depuis l'avènement de la vidéocassette dans les années 1980, bien que les spectateurs continuent d'aller dans les salles et que les films soient conçus pour être vus dans ce contexte, de plus en plus de gens voient les films dans le confort de l'espace domestique, par l'entremise des supports DVD et Blu-ray, de sites Internet qui permettent le « streaming » (*Netflix*, certaines pages officielles de chaînes de télévision commerciale, etc.) et de téléchargements. Visionné dans cette situation, le « cinéma » est sujet aux mêmes distractions que le récit télévisuel. Nous conserverons tout de même une définition plus traditionnelle du septième art afin de différencier adéquatement les deux médias.

television viewing » (1986, p. 42). Aux facteurs techniques qui conditionnent l'attention portée à la musique, comme le volume et le statut par rapport aux autres éléments sonores, s'ajoute le facteur de la compétition entre le téléviseur et l'activité domestique. Cette intermittence de l'attention du spectateur a un impact direct sur le rôle et la fréquence de la musique de télévision narrative. En plus des fonctions narratives mentionnées plus haut, la musique acquiert la fonction d'attirer constamment l'attention du spectateur potentiel sur les événements importants qui se déroulent au petit écran (Altman 1986; Kalinak 1995; Donnelly 2005; Rodman 2010). Altman soutient de plus que, si l'attention portée au récit cinématographique est généralement conditionnée par l'importance d'une scène donnée pour la résolution de l'intrigue, l'attention portée à la télévision dépend du sujet et des personnages présents à l'écran. Par conséquent, la trame sonore doit étiqueter (*labeling*) la situation narrative (1986, p. 44). Comme l'indique Kathryn Kalinak :

Like the classical score for Hollywood film from which it is derived, the televisual score relies on the power of cultural association to render important narrative cues musically, gravitating towards moments of emotional climax for the most extended and fully developed music. But because of its added charge of keeping the viewer engaged aurally and translating narrative information into sound, the televisual score tends to be more hyper-explicit than the classical film score, cueing much more frequently and using much more obvious devices (1995, p. 85).

Selon Ronald Rodman, la télévision a dès le départ eu recours à des formules génériques et à des styles musicaux familiers (2010, p. 107), allant même jusqu'à emprunter la musique de certains films (*ibid.*, p. 109). On peut en voir un exemple dans *American Horror Story* (Brad Falchuck et Ryan Murphy, 2011-[...]), qui intègre à sa trame sonore la musique composée pour des films appartenant au genre de l'horreur, comme *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960; musique de Bernard Herrmann), *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992; musique de Wojciech Kilar), et *Carrie* (Brian De Palma, 1976; musique de Pino Donaggio) parmi d'autres.

1.2.2 Structure de diffusion

La diffusion télévisuelle se déroule dans un flux ininterrompu d'images et de sons, que Raymond Williams a appelé « flow » (Rodman 2010, p. 52). Par conséquent, tel que le

soulignent Claudia Gorbman (2004), Kevin Donnelly (2005), Ronald Rodman (2010) et Robynn J. Stilwell (2011), le récit de la télévision dramatique est présenté sous forme de blocs narratifs constamment interrompus par des pauses publicitaires. Comme plusieurs l'ont fait pour le cinéma, Rodman (2010) fait appel aux catégories narratives de Gérard Genette pour distinguer les espaces du « flow » télévisuel d'où émane la musique, soit diégétique, intradiégétique et extradiégétique. Afin de conserver la cohérence avec les catégories déjà nommées pour la musique de film, nous appellerons non-diégétique ce que Rodman considère comme la musique intradiégétique, puisque les définitions sont équivalentes.

La musique non-diégétique est celle qui assure le plus souvent, comme au cinéma, la transmission de l'émotion et de l'atmosphère voulue ou, pour paraphraser Rodman, qui narre de façon mimétique (2010, p. 56). Elle fait le pont entre les scènes à l'intérieur de la diégèse, mais assure également la transition de l'espace extradiégétique des pauses publicitaires à la diégèse, et vice versa. L'« act out » (*ibid.*) qui accompagne la plupart du temps un plan de réaction :

[...] leaves a residue of emotional intensity just prior to a scene change or a commercial break. It serves as a form of punctuation, signifying momentary closure, but it also carries meaning within the scene, a meaning connected to the intense interpersonal involvements each scene depicts (Jane Feuer citée dans Rodman 2010, p. 57).

Si Rodman affirme que la musique diégétique « often narrates in a very special way, usually signifying itself as music rather than correlating with a narrative object » (2010, p. 59), elle peut servir de dispositif transitionnel au même titre que la musique non-diégétique. Le douzième épisode de la télésérie *Dollhouse* (Joss Whedon, 2009), par exemple, emploie la chanson « In Dreams » de Roy Orbison (1963) afin de faire le pont entre deux scènes. Les premières notes de la voix d'Orbison accompagnent un plan de réaction de Topher (Fran Kranz) à une question d'Adelle (Olivia Williams) concernant la menace que représentent deux *actifs*¹² instables dont ils ont perdu la trace. La chanson

¹² Les actifs (*actives*), dans le contexte de la série, sont des individus dont la personnalité et la mémoire ont été effacées et sont remplacées par des personnalités créées sur mesure afin de satisfaire les fantasmes de clients qui paient cher pour profiter de leur compagnie.

effectue la transition entre ce plan et le suivant : dans un autre lieu, un homme est brutalisé par un des deux actifs alors qu'un autre personnage danse dans l'ombre à l'arrière-plan. La source de la musique est invisible, mais les mouvements du personnage mystère indiquent qu'elle provient de la diégèse. En se poursuivant d'un lieu à l'autre, la chanson assure la continuité en indiquant au téléspectateur que la réponse à la question d'Adelle se trouve dans la scène suivante.

Le thème d'ouverture opère aussi la transition entre l'espace extradiégétique du « flow » télévisuel et l'espace de la narration (Rodman 2010, p. 56), et avertit le spectateur potentiel du début d'un nouvel épisode, fonction que Philip Tagg a appelé « réveille » (2000, p. 93) dans le cadre de son analyse de la télésérie policière *Kojak* (Abby Mann, 1973-1978). Tagg identifie deux autres fonctions du thème d'ouverture. Il y a d'abord celle de préparer émotionnellement le téléspectateur, à l'aide d'une description musicale affective, à l'atmosphère (*mood*) générale de ce qui s'apprête à lui être présenté (2000, p. 93). Finalement, puisque l'association entre le thème et le programme particulier se fait de façon répétée dans l'espace domestique du téléspectateur, le thème a aussi une fonction d'identification mnémonique :

Underscore is less likely to be identified with a particular production, more likely to be connected with particular moods. Title music, on the other hand, has often been conceived so that a particular film or television production will be remembered and identified by its musical signature. [...] In the case of television series [...] the identification function [is] stronger since the signature tune will be repeated before each episode in conjunction with particular characters, environments and moods, not just in connection with one single showing at a movie theater (*ibid.*, p. 96).

Certaines téléséries font appel à des chansons populaires pour leur thème d'ouverture. KJ Donnelly mentionne notamment *Charmed* (Constance M. Burge, 1998-2006), dont la chanson thème pendant huit saisons était une reprise de « How Soon Is Now » (The Smiths, 1984) par Love Spit Love, et *CSI : Crime Scene Investigation* (Anthony E. Zuiker et Ann Donahue, 2000-...) qui utilise « Who are you » (The Who, 1978) : « There does not need to be a direct connection between the theme music and the programme, merely a learned connection that will cement their association for audiences » (2005, p. 146). « I Don't Want to Wait » de Paula Cole (1997) a servi de thème d'ouverture pour la télésérie *Dawson's*

Creek (Kevin Williamson, 1998-2003), dans laquelle le protagoniste, Dawson Leery (James Van Der Beek), était fréquemment vu en train d'entrer dans sa chambre en grimant à la fenêtre. Le réalisateur de *Scary Movie* (Keenan Ivory Wayans, 2000) a su capitaliser sur ce type d'association entre chanson et image en juxtaposant la chanson de Cole à une étreinte passionnée entre Cindy Campbell (Anna Faris) et Bobby Prinze (Jon Abrahams)¹³. Le spectateur ayant déjà reconnu l'association a pu apprécier de plus belle l'intrusion de Van Der Beek par la fenêtre de la chambre et son aveu de s'être trompé de plateau de tournage.

1.2.3 Format

Contrairement au récit cinématographique qui se déroule dans un seul visionnement d'environ une heure trente minutes à deux heures en moyenne, le récit télévisuel, beaucoup plus long, est fragmenté en courts segments de trente ou soixante minutes et étalé sur plusieurs semaines, voire même plusieurs années. Kevin Donnelly remarque que la musique de télévision est souvent composée de blocs de musique réitérés, une pratique adaptée aux apparitions récurrentes des mêmes personnages et de situations similaires de semaine en semaine (2005, p. 119). Utilisant l'exemple de *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1966-1969) et de ses multiples séries subséquentes, il note que « each programme begins with a problem, leading to a danger, suspense, and a final showdown and story closure – the same every week! » (*ibid.*, p. 124). Selon Ronald Rodman, « Repetition is at the foreground of musical signification on television, whether through the week-to-week repeating of a program's theme music or the repetition of the theme as a leitmotif throughout a single episode » (2010, p. 109). Le leitmotif est un aide-mémoire et un dispositif d'unification particulièrement approprié pour la réception d'un macro-récit qui s'étend sur une longue période. Robynn Stilwell observe que la télévision américaine emploie beaucoup moins le leitmotif dans sa définition classique – « a theme connected to a character or concept that can recur, varied in mode, rhytm, or orchestration » (2011,

¹³ En plus de faire référence à *Dawson's Creek* par l'entremise de sa chanson thème, cette scène est une parodie d'une séquence du film *Scream* (Wes Craven, 1996), qui juxtapose l'étreinte entre Sydney Prescott (Neve Campbell) et Billy Loomis (Skeet Ulrich) à une reprise acoustique de « Don't Fear the Reaper ». Nous reviendrons sur cette séquence au chapitre quatre. Le nom de famille du personnage de Cindy pointe vers l'actrice qui interprète son homologue dans le film de Craven, et celui de Bobby, vers l'acteur Freddy Prinze Jr., qui incarne un personnage dans *I Know What You Did Last Summer* (Jim Gillespie, 1997), un autre film d'horreur parodié par *Scary Movie*.

p. 123) – que la télévision britannique, employant les thèmes pour caractériser une atmosphère plutôt que pour identifier un personnage (*ibid.*). Notamment, une analyse des leitmotifs de *Twin Peaks* (Mark Frost et David Lynch, 1990-1991; musique d'Angelo Badalamenti) par Kathryn Kalinak montre que la série est peu conventionnelle dans son exploitation de la figure musicale, confondant les attentes du téléspectateur en changeant constamment l'objet d'identification des motifs (1995, p. 87). Certaines téléséries américaines font tout de même usage du leitmotiv pour identifier des personnages. Rob Haskins note que dans le télé-roman *Dark Shadows* (Dan Curtis, 1966-1971; musique de Robert Cobert), « one melancholy cue associated with Barnabas [Collins] was so heavily identified with his character that it was used during an unusual period of several weeks in which he did not appear, in order to remind the viewer of his presence » (2010, p. 48). Il analyse ensuite le « Buffy-Angel love theme » (Christophe Beck) dans *Buffy the Vampire Slayer* (Joss Whedon, 1997-2003), associé au couple de la chasseuse de vampires Buffy Summers (Sarah Michelle Gellar) et du vampire Angel (David Boreanaz) et qui varie dans son instrumentation à la mesure de l'évolution de leurs sentiments l'un pour l'autre. On peut également souligner l'exemple récent de *Once Upon a Time* (Adam Horowitz et Edward Kitsis, 2011- [...]; musique de Mark Isham), qui réactualise et adapte des contes de fées populaires, et qui attribue un thème au couple formé par Snow White / Mary Margaret Blanchard (Ginnifer Goodwin) et Prince Charming / David Nolan (Josh Dallas)¹⁴. Comme le « Buffy-Angel love theme », le thème du couple qui incarne l'amour véritable si cher aux contes de fées varie en instrumentation et en intensité pour illustrer les obstacles à leur union et leurs retrouvailles toujours inévitables. Il arrive aussi qu'une chanson populaire agisse comme leitmotiv dans une télésérie. Julie Brown (2011) propose une analyse de la façon dont certains personnages d'*Ally McBeal* (David E. Kelley, 1997-2002) sont représentés par des chansons thèmes qu'ils ont choisi eux-mêmes à des fins thérapeutiques. Plus récemment, la chanson « Make Your Own Kind of Music » (Mama Cass, 1969)¹⁵ est

¹⁴ Dans le contexte de la série, plusieurs personnages de contes de fées ont été transportés dans une petite ville du Maine appelée Storybrooke dans le cadre d'un sort jeté par la belle-mère de Blanche-Neige. Pendant la première saison, les personnages n'ont aucun souvenir de leur existence préalable dans la Forêt Enchantée, et se voient attribuer des identités alternatives.

¹⁵ Cette chanson a aussi fait des apparitions dans quatre épisodes de la télésérie *Lost* (Jeffrey Lieber et al., 2004-2010).

apparue plusieurs fois dans la dernière saison de *Dexter* (James Manos Jr., 2006-2013) pour représenter la relation complexe entre Oliver Saxon (Darri Ingolfsson) et Evelyn Vogel (Charlotte Rampling).

Un autre type d'aide-mémoire musical est digne de mention en ce qui a trait au format du récit télévisuel. Il est de coutume pour chacun des épisodes de débiter avec une séquence de récapitulation, qui présente un montage des faits saillants des épisodes précédents en rappelant au téléspectateur certains personnages ou événements qui seront nécessaires à la compréhension de l'épisode qu'il s'apprête à regarder. Bien que cela soit rare, il arrive que cette séquence soit accompagnée d'une chanson en particulier et que cette dernière prenne une fonction d'identification mnémonique et de réveille, comme c'est le cas pour le thème d'ouverture. *Supernatural* (Erik Kripke, 2005-[...]) a créé au fil des années ce genre d'association avec la chanson « Carry On Wayward Son » de Kansas (1976). Depuis la deuxième saison de la télésérie (2006-2007), la chanson accompagne systématiquement la séquence de récapitulation du dernier épisode annuel. Cette répétition, en plus de renforcer le lien entre la chanson et la série, indique au téléspectateur qu'il s'apprête à assister au dénouement de l'intrigue mise en place depuis plusieurs mois.

1.3 Musique et jeu vidéo

L'intérêt des chercheurs pour la musique de jeu vidéo est relativement récent. Le corpus de travaux sur la musique de film étant beaucoup plus développé, celle-ci sert de point de départ à la plupart des travaux sur le sujet, et plusieurs chercheurs reconnaissent des similitudes dans leurs fonctions respectives, du moins dans le cas des jeux qui construisent un monde fictionnel.

Le jeu vidéo a cependant la particularité d'être interactif : le joueur a une influence directe sur ce qui se déroule dans l'environnement du jeu, bien que ses actions soient limitées par les règles, qui sont implémentées à même le système. Par conséquent, la musique remplit des fonctions qui ont trait non seulement à la représentation du monde fictionnel, mais aussi à la progression du joueur dans l'espace du jeu.

1.3.1 Les fonctions narratives et ludiques de la musique de jeu vidéo

Comme pour la construction diégétique cinématographique et télévisuelle, la musique de jeu vidéo communique des émotions (Zehnder et Lipscomb 2006; Collins 2008), contribue à créer une atmosphère (*mood*) (Bessell 2002; Whalen 2004b; Zehnder et Lipscomb 2006; Nitsche 2008) et à caractériser l'environnement à l'aide de connotations culturelles, historiques et sociales (Collins 2005 et 2008; Zehnder et Lipscomb 2006; Nitsche 2008). La trame sonore du jeu *Bioshock* (2K Games, 2007), dont l'action se déroule en 1960 dans une ville sous-marine du nom de Rapture, consiste en une compilation de chansons populaires des années 1930 à 1950 comme « God Bless The Child » (Billie Holiday, 1941) et « Beyond the Sea (La Mer) » (Django Reinhardt, 1949). La musique d'époque qui émane de haut-parleurs disposés dans le monde du jeu aide à l'identification de la période et, comme le démontre William Gibbons à partir d'analyses du rôle narratif de quelques chansons, participe à la création de l'atmosphère sinistre du jeu :

[...] this borrowed music signifies the time period evoked by the game, grounding the action in the mid-century despite the presence of futuristic technology, acting as a constant reminder of the aesthetic and cultural values of the predystopian American culture, creating a dichotomy between its optimism and the dystopian environment of *Bioshock*. This juxtaposition renders the songs deeply ironic, and highlights the tragedy of the grim “reality” that the protagonist experiences (2011, s.p.).

La musique contribue d'autant plus à la construction d'un monde crédible qu'elle est diégétique¹⁶ et que son volume est affecté par les déplacements de l'avatar. Le réalisme auditif, selon Kristine Jørgensen, est un facteur important pour le sentiment de présence du joueur dans le monde du jeu (2008, p. 171), et plusieurs jeux dispersent des postes de radio dans l'univers navigable afin d'intégrer plus facilement la musique populaire aux séquences interactives. La série de jeux à mondes ouverts, *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997-2014), en est un exemple saillant : la musique émane toujours d'endroits crédibles

¹⁶ Tel que mentionné plus tôt, les catégories diégétique / non-diégétique ont fait leur chemin jusque dans les études de la musique et du son de jeu vidéo (voir Zehnder et Lipscomb 2006, Collins 2008, Nitsche 2008 et Gibbons 2011). Genvo et Pignier (2011) s'opposent à cette terminologie puisque tous les jeux vidéo ne construisent pas une diégèse. Cependant, puisque nous allons travailler sur des jeux d'action et d'aventure qui laissent une grande place au récit, la notion de diégèse demeure pertinente à notre propos. Nous pouvons donc conserver les termes de musique diégétique et non-diégétique pour désigner respectivement la musique qui provient de l'univers du jeu et la musique d'ambiance ou d'accompagnement.

(voitures, magasins, etc.), et le joueur peut choisir le style de musique qu'il désire entendre parmi les chaînes de radio disponibles¹⁷. La musique assure aussi la continuité en marquant le début et la fin de sections du jeu et en faisant le lien entre les différents niveaux (Bessell 2002; Collins 2005; Zehnder et Lipscomb 2006; Collins 2008). Dominic Arsenault (2008) et Karen Collins (2008) évoquent également la présence de leitmotifs dans certains jeux, quoique « la plupart des jeux vidéo renversent cette figure et assignent une musique à un espace plutôt qu'à un personnage, puisque l'activité vidéoludique par excellence est la navigation dans un espace virtuel » (Arsenault 2008, p. 11). Au même titre que le récit télévisuel, le jeu vidéo est souvent consommé en plusieurs séances étendues sur plusieurs semaines, et le leitmotiv devient alors un aide-mémoire important. Karen Collins l'exemplifie avec le thème de « Saria's Song » dans le jeu *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (Nintendo, 1998; musique de Koji Kondo) : « The recurrence of the theme in several places helps otherwise seemingly disparate scenes hold together and provides a degree of continuity across a game that takes weeks to finish, while reminding the player of previous scenes » (2008, p. 130).

Une fonction majeure de la musique de jeu vidéo est d'informer le joueur de l'état du monde du jeu et de l'avertir de la présence d'ennemis (Whalen 2004a; Collins 2005 et 2008; Zehnder et Lipscomb 2006; Nitsche 2008; Egenfeldt-Nielsen *et al.* 2008). Les jeux d'horreur qui confrontent le joueur à un ennemi invincible le forçant à prendre la fuite et se cacher plutôt que d'affronter le monstre font beaucoup usage de cette fonction de la musique. Dans *Clock Tower* (Human Entertainment, 1996), un thème particulier est associé à Scissorman, un meurtrier qui, comme son nom l'indique, tue ses victimes avec une grosse paire de ciseaux. Bien que le tintement menaçant des ciseaux soit parfois entendu hors champ en premier, c'est souvent le thème musical qui annonce l'arrivée du tueur et qui indique au joueur que son avatar doit se cacher. Il doit ensuite demeurer dans sa cachette jusqu'à ce que la musique se termine. On retrouve aussi ce type d'indicateur dans les cas où une portion du jeu doit être complétée rapidement. Lorsque la musique s'accélère, dans *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985; musique de Koji Kondo) : « This cue acts as a

¹⁷ Voir Kiri Miller (2011) pour une étude du rôle de la musique dans *Grand Theft Auto : Vice City* (2002) et *Grand Theft Auto : San Andreas* (2004).

motivational device, and it breaks the lull of immersion encouraged by the repeating. The music is, therefore, shifting into a mode of engaging a player's response by calling her to a faster or more skillful interaction with the game » (Whalen 2004a, s.p.). Whalen donne aussi l'exemple de la musique inquiétante de jeux d'horreur comme *Silent Hill* (Konami, 1999-2012), qui garde constamment le joueur sur le qui-vive et le pousse à avancer dans l'espace sans trop s'attarder.

La fonction motivationnelle de la musique de jeu vidéo tient aussi à sa stimulation physiologique : dans les séquences de combat, elle doit activer les sens du joueur pour guider ses réactions (Bessell 2002; Collins 2008). Nombreux sont les jeux qui exigent que le joueur se batte contre un « boss » de fin de niveau, ce qui nécessite souvent beaucoup de temps et une exécution sensori-motrice efficace. La musique joue aussi un rôle dans le retour au calme après une séquence de jeu éprouvante, ce que William Gibbons (2011) démontre dans son analyse de la musique de *Bioshock*. Une version instrumentale de la chanson « It Had To be You » (Django Reinhardt, 1938) est entendue une fois que le joueur a vaincu le premier « boss » de niveau, Dr. Steinman, indiquant que la menace qu'il représentait est disparue et que le joueur peut reprendre son exploration des lieux.

1.3.2 Le jeu vidéo comme outil de circulation de la musique populaire

Dans le cadre de ce mémoire, nous nous intéresserons particulièrement aux jeux d'action et d'aventure qui construisent un monde diégétique et qui mettent en place certaines conditions favorables à « l'immersion fictionnelle » (Arsenault 2006, p. 47). La place de la musique populaire y est toutefois limitée, notamment à cause des difficultés d'adaptation d'une structure musicale préexistante aux hasards de l'activité vidéoludique : il est difficile de prévoir combien de temps un joueur prendra pour compléter un défi ou passer à travers un segment de jeu. C'est pourquoi plusieurs jeux, comme *Grand Theft Auto*, *Bioshock* et *Alan Wake* (Remedy Entertainment / Microsoft Game Studios, 2010), fixent la chanson populaire à des endroits ou des objets spécifiques, ou alors l'insèrent dans des cinématiques.

On trouve une plus grande concentration de chansons préexistantes dans les jeux de course automobile et de sports, et bien sûr dans les jeux proprement « musicaux », dans

lesquels le joueur doit exécuter une « partition » vocale ou instrumentale. Les mécaniques de ces jeux ne nous intéressent guère dans le cadre de cette recherche, mais leur importance pour la (re)mise en circulation de chansons issues d'époques différentes est digne de mention. La trame sonore du jeu de course *Rock 'n' Roll Racing* (Silicon & Synapse, 1993), par exemple, est construite à partir de versions instrumentales de chansons rock comme « Born to Be Wild » (Steppenwolf, 1968), « Paranoid » (Black Sabbath, 1970) et « Bad to the Bone » (George Thorogood and the Destroyers, 1982). Le jeu de guitare *Rocksmith* (Ubisoft, 2011) permet entre autres de jouer « Where Is My Mind » de The Pixies (1988). Le jeu de planche à roulettes *Skate 2* (Electronic Arts, 2007) fait coexister des chansons de plusieurs décennies, comme « Death or Glory » (The Clash, 1979), « Eat the Rich » (Motorhead, 1987) et « Heroes of our Time » (DragonForce, 2008). Certaines de ces chansons ont suffisamment circulé dans la culture populaire pour avoir été entendues préalablement au contact avec les jeux dans lesquels ils apparaissent, mais leur juxtaposition avec un engagement actif du joueur crée un effet qui diffère de celui qui est propre à la posture spectatorielle. Par conséquent, l'appréciation du joueur pour une chanson peut se voir augmenter suite à son apparition dans un jeu vidéo. Ce médium fournit plusieurs occasions pour un jeune joueur de (re)découvrir des chansons d'une autre époque, ce qui n'est pas sans conséquences pour l'interférence, concept que nous allons développer au chapitre suivant.

1.4 Synthèse

Nous avons examiné le cinéma, la télévision et le jeu vidéo dans des sections distinctes afin d'établir des similitudes et des différences dans leurs utilisations respectives de la musique. Dans l'optique de la consommation médiatique globale d'un auditeur donné, la distinction entre les trois médias n'est pas aussi nette. Les occurrences filmiques, télévisuelles et vidéoludiques de chansons qui parsèmeront le reste de notre discussion s'enchevêtreront au gré des exemples pertinents. Il nous faudra donc utiliser un terme qui englobe les postures réceptives de chacun des médias, afin d'éviter d'utiliser des formules comme « le spectateur ou le joueur » chaque fois que la distinction est plus floue. Suivant Michel Chion, que nous avons cité en début de chapitre, nous utiliserons le terme

combinatoire « audio-spectateur/joueur », ce qui nous permettra de considérer autant les dimensions auditive et visuelle, ainsi que spectatorielle et ludique, de la réception.

L'exemplification des fonctions de la musique nous a permis de mentionner quelques cas disparates de chansons qui ont été utilisées plusieurs fois dans la culture médiatique, mais nous ne nous sommes pas arrêtés sur les implications de ces apparitions multiples sur la réception. C'est cette question qui nous intéressera au chapitre suivant.

Chapitre 2 : De l'interférence sémantique à l'interférence musicale

La chanson populaire est tellement omniprésente dans les média narratifs et interactifs qu'il est devenu monnaie courante de retrouver une même chanson dans plusieurs œuvres; des classiques des années 1960 et 1970 comme « Don't Fear the Reaper », « Born to Be Wild » (Steppenwolf, 1968), « In-a-gadda-da-vida » (Iron Butterfly, 1968), et « White Rabbit » (Jefferson Airplane, 1967), par exemple, comptent chacun plus de vingt apparitions au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo. Pourtant, la question des recontextualisations multiples de chansons populaires a été très peu abordée par les chercheurs jusqu'à maintenant. Seules l'analyse de la trajectoire médiatique d'« In the Air Tonight » (Phil Collins, 1980) par Robynn Stilwell (1995)¹⁸ et les quelques pages d'un ouvrage de Michaël Andrieu (2011) dédiées aux diverses recontextualisations de la valse « Le Beau Danube Bleu » (Johann Strauss, 1866)¹⁹ semblent faire exception. Deux études de cas isolées ne suffisent cependant pas à rendre compte d'un phénomène aussi massivement répandu qui ne touche plus que le cinéma et la télévision, mais aussi le jeu vidéo.

L'objectif de ce chapitre est de proposer un cadre théorique pour l'analyse des recontextualisations multiples de chansons populaires. Il faudra d'abord examiner la notion d'intertextualité afin de définir la relation qui s'établit entre les œuvres qui font usage d'une même chanson. Le concept d'interférence de Michel Serres, adapté aux croisements dans le cinéma contemporain par Sébastien Babeux (2004 et 2007), sera la base du cadre théorique proposé. Les propos de Babeux devront être adaptés à la musique populaire constituant la

¹⁸ L'analyse se penche, entre autres, sur l'apparition de la chanson dans *Risky Business* (Paul Brickman, 1983), deux épisodes de *Miami Vice* (Anthony Yerkovich, 1984-1990) en 1984 et 1987, et un épisode de *The Guiding Light* (1952-2009) en 1993.

¹⁹ Bien qu'on ne puisse qualifier « Le Beau Danube Bleu » de « chanson » populaire, sa réinsertion dans des films ou des publicités fait en sorte que la valse de Strauss s'inscrit dans la définition de musique populaire selon Philip Tagg: « When [...] Bach's Toccata and Fugue in D Minor [...] or some other classical "pop number" is used as a signature tune, is played as a three minute request, or is in any other way divorced from its classical, ecclesiastical, aristocratic, haut bourgeois or art music concert context, then it is to be regarded as popular music because of the change in the function and mode of distribution » (2000, p. 32).

trame sonore qui, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, occupe un niveau perceptuel distinct et remplit des fonctions narratives et ludiques spécifiques. Puisqu'il faut considérer les facteurs qui influencent la réception de la chanson au sein de l'œuvre et que ladite chanson existe préalablement à son utilisation comme trame sonore, nous ferons appel à la communication musicale, particulièrement au modèle de Philip Tagg (2013). La combinaison de ces deux approches théoriques permettra de proposer ce que nous appellerons l'interférence musicale.

2.1 L'intertextualité

Initialement proposée par Julia Kristeva, la notion d'intertextualité vient des études littéraires et est employée pour décrire comment « dans l'espace d'un texte plusieurs énoncés, pris à d'autres textes, se croisent et se neutralisent » (1969, p. 52). La notion a éventuellement fait son chemin dans les études télévisuelles et cinématographiques²⁰, et a été employée afin de parler d'une multitude de types de croisements. John Fiske (2011), qui exclut des relations intertextuelles les emprunts ou références explicites (par exemple l'allusion à *Gentlemen Prefer Blondes* [Howard Hawkes, 1953] dans le vidéoclip de la chanson « Material Girl » de Madonna [1985]), aborde l'intertextualité à la télévision en termes d'horizontalité et de verticalité. Les relations horizontales concernent les textes qui appartiennent au même genre, ou qui mettent en scène un même personnage. La conception populaire de Batman, par exemple, est construite par l'accumulation de ses apparitions dans les bandes dessinées de DC Comics, des téléseries, plusieurs films en prise de vue réelle et films d'animation, ainsi que dans de multiples jeux vidéo²¹. Les relations verticales relient un texte primaire (par exemple, une téléserie) avec des textes secondaires (publicité, critiques – qu'on pourrait appeler des paratextes) ou tertiaires (conversations et rumeurs de

²⁰ Il existe aussi des études sur l'intertextualité en musique (voir Bouillaguet 1996 et Andrieu 2011), mais puisque nous nous intéressons principalement aux œuvres médiatiques qui se réapproprient une même chanson, l'intertextualité se situe plutôt du côté des médias narratifs et interactifs.

²¹ *Batman* (1966-1968), *Batman : The Animated Series* (1992-1998), les films de Tim Burton (*Batman*, 1989 et *Batman Returns*, 1992), les films de Joel Schumacher (*Batman Forever*, 1995 et *Batman & Robin*, 1997), les films de Christopher Nolan (*Batman Begins*, 2005, *The Dark Knight*, 2008 et *The Dark Knight Rises*, 2012), les films d'animation *Batman : Mask of the Phantasm* (1993) et *Batman : Mystery of the Cat Woman* (2003), et la plus récente série de jeux vidéo *Batman : Arkham* (Rocksteady / Warner Bros., 2009-2014) ne représentent que quelques occurrences du personnage parmi ses multiples apparitions médiatiques.

la part de l'audience). Jeffrey Bussolini (2013), qui s'intéresse aussi à l'intertextualité télévisuelle et s'appuie sur les téléséries créées par Joss Whedon (*Buffy the Vampire Slayer* et *Firefly*, entre autres), observe deux types de croisements fréquents : l'intertextualité de distribution (*intertextuality of casting*) – les relations entre les téléséries employant les mêmes acteurs et faisant des allusions implicites ou explicites à leurs rôles passés ou connexes – et l'intertextualité constitutive, qui concerne l'incorporation d'éléments structurels majeurs (contexte géographique ou temporel, musique) d'une télésérie dans la structure dramatique ou le discours d'une autre. Les chercheurs s'intéressant à l'intertextualité médiatique admettent généralement à la fois les croisements prévus par l'auteur et ceux qui n'appartiennent qu'au lecteur, mais puisque nous cherchons à définir les croisements provoqués par la chanson populaire, il est nécessaire de les différencier avec plus de précision. Les travaux de Sébastien Babeux (2004 et 2007) sont particulièrement productifs à cet effet.

Le mémoire de maîtrise de Babeux, *De la citation à l'interférence : croisements dans le film contemporain* (2004), représente l'une des tentatives les plus rigoureuses de classification des relations intertextuelles au cinéma. Babeux articule sa catégorisation autour de la notion de référence, qui « concède tout d'abord à l'auteur cité la paternité (et la propriété) du passage, et [...] permet ensuite de vérifier l'authenticité de la citation » (2004, p. 10), et de celle de signifiante. La première catégorie concerne la relation entre un nombre restreint de textes – il est donc plus approprié de parler de transtextualité que d'intertextualité - et implique un emprunt localisable de matériel d'un texte à un autre, comme c'est le cas pour la citation, la parodie et l'allusion. Babeux appelle ce type de croisement des relations textuelles concrètes :

Qu'elles soient directes (procédant par réactualisation) ou indirectes (procédant par transformation du matériel premier), implicites (relevant de la compétence du décodeur) ou explicites (attestées), ces relations textuelles présentent un ou plusieurs renvois référentiels concrets (T1←T2)²² qui participent à la *signifiante* du texte dans lequel ils s'inscrivent et qui sont, proprement, intentionnels. Les textes se positionnent ainsi dans une *filiation* légitime,

²² Babeux utilise plusieurs symboles pour illustrer les croisements. Celui-ci peut être interprété comme « le texte second renvoie au texte premier ».

exposant leur redevance à leurs différentes sources (2004, p. 89; italiques dans le texte original).

Certains types de croisements médiatiques mettent aussi en relation des textes présentant un ou plusieurs éléments stylistiques, physiques ou formels en commun, mais qui ne sont pas en rapport de filiation :

Relations textuelles non concrètes, ou diffuses, elles ne mettent pas en relation effective le système signifiant avec d'autres entités textuelles : le pastiche ne lie pas le système à un texte identifié (et identifiable), mais à un groupe de textes plus ou moins vaste; le lieu commun est un raccourci narratif qui prend sens du fait qu'il existe dans différents systèmes; le cliché est un identifiant générique (2007, p. 79).

L'interrogation de la pertinence de cette catégorisation pour les croisements provoqués par la musique populaire passe d'abord par la question de la référence. Il y a certes des cas d'emprunt de musique entre différentes œuvres médiatiques, cela autant du côté de la musique instrumentale que de la musique populaire. C'est le cas pour l'exemple d'*American Horror Story* mentionné au chapitre précédent : la musique de *Bram Stoker's Dracula* et de *Twisted Nerve* est intégrée à la structure dramatique de la série sous la forme de leitmotifs qui reviennent dans plusieurs épisodes de la première saison²³, représentant non seulement une relation concrète de filiation, mais un bon exemple d'intertextualité constitutive tel que l'entend Bussolini (2013). Des cas d'emprunts directs de chansons populaires peuvent aussi être observés lorsque la chanson a été composée pour une œuvre spécifique. Lorsque le personnage de Divine²⁴, dans *Pink Flamingos* (John Waters, 1972), déambule dans les rues sous les regards choqués des passants au son de « The Girl Can't Help It » (Little Richard, 1956), on peut aisément établir une relation concrète avec *The Girl Can't Help It* (Frank Tashlin, 1956), où la voluptueuse Jerri Jordan (Jayne Mansfield) fait tourner la tête de tous les hommes sur son passage au son de la même chanson (et fait par la même occasion fondre la glace du glacier et bouillir le lait du laitier dans sa bouteille). D'abord, la chanson de Little Richard a été composée pour le film et lui « appartient » en quelque sorte. Ensuite, les deux contextes narratifs sont très

²³ Épisodes 3, 4, 7 et 9, et 1, 5, 6, et 12 respectivement.

²⁴ Harris Glen Milstead (1945-1988), drag queen qui a joué un rôle important dans plusieurs films de John Waters, dont *Mondo Trasho* (1969), *Multiple Maniacs* (1970) et *Hairspray* (1988)

semblables. La présence de la chanson dans le film de John Waters établit une comparaison entre Jerri Jordan, qui attire une attention positive par son charme féminin, et Divine, qui cherche à être reconnue comme la personne la plus obscène du monde (« the filthiest person alive ») et attire une attention négative.

La question de la référence dans les réappropriations de chansons populaires est cependant beaucoup plus complexe. Même si une chanson est composée pour un film ou une télésérie, ou même un jeu vidéo, sa diffusion massive hors de l'œuvre, notamment à la radio ou sur disque, peut éventuellement faire en sorte qu'elle se trouve re-diluée dans la culture populaire et ainsi perde son lien d'attache avec l'œuvre d'origine, surtout après plusieurs décennies. Les premières mesures de « The Girl Can't Help It » apparaissent de nouveau dans l'épisode inaugurant la quatrième saison de *Secret Diary of a Call Girl* (Lucy Prebble, 2007-2011) en février 2011. Apprenant que la propriétaire de l'agence de prostitution pour laquelle elle travaillait dans la première saison a été arrêtée, Belle (Billie Piper) regarde droit dans la caméra et explique au téléspectateur – avec insert visuel à l'appui – qu'on a découvert une grande quantité d'argent liquide, des passeports falsifiés et des jouets sexuels dans le coffre de la voiture de la maquerelle. Il est très malaisé d'établir une relation concrète entre la télésérie britannique et la comédie musicale rock 'n' roll de Tashlin, d'abord parce que presque 60 ans séparent la sortie du film en salle et la télésérie, ce qui rendrait la perception d'un croisement très difficile auprès de la plupart des téléspectateurs, et aussi parce que rien, dans le contexte narratif ni dans les éléments visuels et autres éléments sonores, n'établit un quelconque rapprochement entre les deux.

Il peut aussi arriver qu'une œuvre narrative agisse comme référence pour l'utilisation d'une chanson même si cette dernière ne lui appartient pas. Nous verrons notamment au chapitre suivant comment *Blue Velvet* (David Lynch, 1986) a permis au public de redécouvrir « In Dreams » de Roy Orbison et a influencé une série de réappropriations subséquentes de la chanson. La question de la référence se pose également dans le cas du remake. « Le remake (dans sa forme la plus banale) ne renvoie pas directement à sa version originale [...] ni ne la réactualise. Il s'agit au départ de deux versions d'un même méta-texte » (Babeux 2004, p. 77). Babeux admet tout de même que « nous retrouvons des remakes présentant allusions ou interférences à leur source » (*ibid.*,

p. 78), et l'utilisation que fait Rob Zombie de « Don't Fear the Reaper » dans *Halloween* (2007) en est un exemple. La chanson de Blue Öyster Cult n'appartient pas en propre au *Halloween* de John Carpenter (1978), mais l'usage qu'il en fait agit à titre de référence pour le film de Zombie (nous reviendrons sur ce cas au chapitre quatre). Les recontextualisations multiples de chansons populaires remettent en question une définition stricte de la référence basée sur la propriété. L'appartenance d'une chanson n'est pas fixe; elle peut varier en fonction des influences de celui qui se la réapproprie, et dans une certaine mesure de celui qui interprète ses diverses occurrences.

Bien qu'il soit fréquent que le cinéma, la télévision et le jeu vidéo fassent appel à un artiste populaire pour composer et / ou interpréter un certain nombre de chansons destinées à faire partie d'une trame sonore (outre Little Richard pour *The Girl Can't Help It*, on peut noter Paul McCartney pour *Live and Let Die* [Guy Hamilton, 1973], Adele pour *Skyfall* [Sam Mendes, 2012] et Trent Reznor pour *Call of Duty: Black Ops II* [Treyarch / Activision, 2012]), il est aussi, sinon plus, fréquent que les chansons utilisées existent préalablement à leur intégration dans une œuvre. Par conséquent, un grand nombre de chansons retrouvées dans les médias narratifs et ludiques n'« appartiennent » à aucun d'entre eux. Prenons par exemple « Born to Be Wild » (Steppenwolf, 1968), qui compte une trentaine d'occurrences médiatiques étendues sur une période de 44 ans et traversant plusieurs genres narratifs, incluant des apparitions dans des films (i.e. *Easy Rider* [Dennis Hopper, 1969], *Wild America* [William Dear, 1997], *Borat* [Larry Charles, 2006], *Nymphomaniac – Volume I* [Lars von Trier, 2013]), des téléséries (i.e. *Home Improvement* [Carmen Finestra *et al.*, 1991-1999], *My Name Is Earl* [Gregory Thomas Garcia, 2005-2009], *Supernatural* [Eric Kripke, 2005-(...)]), un jeu vidéo (*Rock 'n' Roll Racing* [Silicon & Synapse / Interplay Productions, 1993]), des bandes annonces de films (i.e. *A Bug's Life* [John Lasseter et Andrew Stanton, 1998], *Alpha and Omega* [Anthony Bell et Ben Gluck, 2010]) et quelques annonces publicitaires (Pepsi, Valvoline, Ford Mustang). On peut noter des contextes d'utilisation semblables dans plusieurs des œuvres mentionnées : *road trip*, rassemblements de motards, voitures en mouvement, etc. Sa première utilisation dans *Easy Rider* (Dennis Hopper et Peter Fonda traversant les États-Unis en motocyclette) a sans doute contribué à l'ancrage de telles associations. Cependant l'idée de prendre la route et de

jouir de la liberté que procure le véhicule motorisé est déjà fortement suggérée par les paroles de la chanson – « Get your motor runnin’; Head out on the highway; Lookin’ for adventure; And whatever comes our way... » – et par son instrumentation : « that nasty opening guitar riff and chugging organ that practically screamed to be blasted out of car radios while driving at radar-triggering speeds » (Horowitz s.d.). Ceci en fait une candidate appropriée pour ce type de réappropriation. Bien qu’on puisse noter la présence d’au moins une relation concrète parmi toutes ces occurrences – la publicité de Pepsi cite²⁵ des extraits d’*Easy Rider* – le nombre élevé d’utilisations, la diversité générique et l’étendue de la période d’apparitions font plutôt en sorte qu’on se retrouve devant un enchevêtrement intertextuel thématique dans lequel chacun des textes contribue de façon plus ou moins importante à l’« épaisseur signifiante » (Babeux 2007) de la chanson.

Aussi nombreux soient-ils, les croisements générés par la chanson populaire diffèrent des relations non concrètes considérées par Babeux sur un point. La relation qui unit toutes les œuvres médiatiques mettant en scène, par exemple, une école²⁶ ou une bibliothèque, est beaucoup plus diffuse que celle qui unit toutes les œuvres utilisant une même chanson : il est relativement aisé pour le chercheur, ou pour l’auditeur qui en possède la motivation, de tracer la trajectoire médiatique d’une chanson donnée, arrêtant effectivement le nombre de textes dans lesquels elle apparaît et rendant ainsi ses occurrences repérables²⁷. Cela dit, le rapport qu’entretient le spectateur/joueur moyen avec l’ensemble des œuvres médiatiques avec lesquelles il entre en contact à un moment ou à un autre de sa vie est beaucoup plus flou. La mémoire est un facteur important : certaines œuvres plus marquantes seront rappelées alors que d’autres seront oubliées rapidement. Il

²⁵ « La citation cinématographique se fait par reproduction ou reprise d’éléments appartenant à une autre œuvre – c’est donc par la présentation de ses photogrammes ou de sa bande-son que le film en cite un autre » (Babeux 2004, p. 12).

²⁶ L’école secondaire de Torrance en Californie est une exception intéressante : sa façade peut être reconnue dans de nombreux films et téléseries destinés au public adolescent, dont *Buffy the Vampire Slayer* (Joss Whedon, 1997-2003), *Beverly Hills 90210* (Darren Star et al., 1990-2000), *The Secret Life of the American Teenager* (Brenda Hampton, 2008-2013), *She’s All That* (Robert Iscove, 1999), *Not Another Teen Movie* (Joel Gallen, 2001), et *Bring it On* (Peyton Reed, 2000).

²⁷ Il va sans dire qu’une recherche préliminaire, basée sur les expériences du chercheur et les mentions trouvées dans des bases de données en ligne comme *imdb.com*, *tunefind.com* et *songfacts.com*, n’assure pas un repérage exhaustif de toutes les apparitions d’une chanson. Ladite recherche permet d’en dresser une liste assez complète, en faisant preuve d’une rigueur qui diffère de celle du spectateur ou du joueur moyen qui peut effectuer un repérage pour son propre plaisir.

peut aussi devenir difficile de s'y retrouver dans un enchevêtrement de souvenirs comportant autant d'occurrences médiatiques qu'individuelles, culturelles et sociales. De plus, si le repérage systématique des occurrences médiatiques d'une chanson s'établit dans un ordre chronologique, le contact du spectateur/joueur avec ces occurrences se fait souvent de façon achronologique et non exhaustive. En ajoutant à cela les facteurs techniques qui jouent sur la perception et la reconnaissance d'une chanson dans un contexte narratif ou ludique, comme son volume et sa position par rapport aux autres éléments sonores, on peut affirmer que si les occurrences médiatiques d'une chanson ne sont pas irrepérables, l'étendue de sa trajectoire culturelle est particulièrement difficile à circonscrire.

Cette difficulté de repérage n'empêche pas certaines occurrences d'une chanson d'occuper une place prépondérante dans le bagage de connaissances culturelles d'un audio-spectateur/joueur donné, et de contribuer de façon plus importante à la signification que ce dernier attribue à la chanson. Comme nous l'avons déjà mentionné, la référence, en musique, varie en fonction de celui qui la reçoit. C'est dans ce contexte que le concept d'interférence est particulièrement approprié.

2.2 L'interférence

Devant l'incapacité des relations concrètes et non concrètes de rendre compte de toutes les relations textuelles possibles, Babeux propose le concept d'interférence pour expliquer les croisements qui viennent du spectateur : il peut arriver que ce dernier concrétise une relation de prime abord non concrète et projette par conséquent sur l'œuvre un sens qui n'est pas prévu par l'instance autoriale. Il n'y a pas d'emprunt localisable d'une œuvre donnée à une œuvre source, mais « les multiples croisements potentiels occupant le réseau intertextuel sont par contre *objectivables*. La reconstruction du système signifiant par le lecteur/spectateur est sujette à être parasitée par certaines connections intertextuelles n'appartenant pas au signal émis » (Babeux 2007, p. 91; italiques dans le texte original). Babeux développe sa vision de l'interférence dans l'optique d'une rencontre entre les approches ludique et communicationnelle du cinéma. Notre propre adaptation du concept se situera du côté de la seconde plutôt que de la première approche, mais la perspective ludique est néanmoins pertinente pour aborder le jeu vidéo et le jeu de la reconnaissance

des croisements dans lequel l'audio-spectateur/joueur est susceptible de s'engager. Notre utilisation du concept est grandement influencée par l'application qu'en fait Babeux, mais un retour à son origine – le travail de Michel Serres sur l'encyclopédie – est utile pour en clarifier l'application.

Serres prend comme point de départ la communication, « entendue au sens de la théorie physique des phénomènes de propagation » (1972, p. 14), pour proposer le concept d'interférence dans le cadre de la classification des sciences. Refusant une vision linéaire de la connaissance, Serres accorde plutôt une importance aux intersections dans l'encyclopédie. Tout objet pouvant être étudié par plusieurs sciences (interférence objective), toute méthode partagée entre plusieurs domaines (interférence théorique), est une région, un échangeur, dans le réseau de la connaissance :

La notion d'interférence a l'avantage de comprendre d'un coup le jeu des interrelations qui ouvrent les régions les unes aux autres, l'unité de circulation que je soulignais naguère et qui résulte de ce jeu, le transport en général et la difficulté de lui assigner une source autochtone. Elle restitue, enfin, l'image du réseau, et laisse une ouverture indéfinie au champ global du savoir par intersections continuées. Mais elle ruine, à tout jamais, l'idée de référence. L'encyclopédie, non hiérarchique, est non centrée, ou a son centre partout (*ibid.*, p. 63).

Sébastien Babeux applique le principe du réseau à la production cinématographique contemporaine, où chaque film est une région à l'intérieur de laquelle n'importe quel élément visuel ou sonore est susceptible d'agir comme « carrefour sémiotique » (2007, p. 93) et d'ouvrir vers de multiples croisements potentiels. À l'intérieur du réseau, il n'y a pas de hiérarchie entre les relations. L'interférence « [...] implique un brouillage référentiel, une superposition et, proprement, la *ruine* de la référence (on pensera à l'interférence comme phénomène physique, *superposition d'oscillations ou d'ondes de même nature et de fréquences égales ou voisines*) » (Babeux 2004, p. 97; italiques dans le texte original). Alors que dans la relation concrète, l'élément auquel on fait référence contribue de manière sémantique à la narration, l'interprétation d'une scène donnée en fonction d'un croisement interférentiel constitue une surinterprétation de la part du spectateur. Il y a un ajout de sens qui ne se concrétise qu'à la réception.

Serres donne un exemple d'interférence objective qui nous aidera à mieux comprendre le concept, à préciser l'utilisation qu'en fait Babeux, et ultimement à observer la pertinence du concept pour les recontextualisations multiples de chansons populaires. Un morceau de cire qui possède des caractéristiques propres peut être soumis à différentes expérimentations, qui produisent toutes sur lui un effet varié : il est noirci par le feu et fondu par la chaleur, il change d'odeur, mais il conserve toujours les caractéristiques qui font de lui un morceau de cire. Suite à ces expérimentations, Serres affirme « qu'elle retient l'information qu'on lui communique, ou, du moins, quelque partie de cette information » (1972, p. 82). Les diverses « trace[s] d'événements étrangers à sa nature propre » (*ibid.*) se superposent et interfèrent entre elles sur le morceau de cire :

Un bon spécialiste des fragrances saurait discerner, après le passage au feu et sous la deuxième odeur, des restes, quasi oubliés mais permanents, du parfum de lavande. La nature avait écrit sur lui, l'expérience a surchargé le texte en effaçant à demi le premier, et ainsi de suite : double, triple palimpseste (Serres 1972, p. 82).

Comme le morceau de cire qui conserve le « contexte mnémonique » (Serres 1972, p. 82) des expériences qui ont été faites sur lui, l'élément cinématographique qui agit comme carrefour sémiotique conserve la trace de ses autres occurrences dans la mémoire du spectateur; mais comme l'expérience scientifique ne change rien à la nature propre de l'objet physique, les autres occurrences de l'objet filmique n'affectent pas objectivement sa signification à l'intérieur de l'œuvre.

La chanson populaire insérée dans la trame sonore cinématographique, télévisuelle et vidéoludique, est un de ces éléments riches en associations extratextuelles, qui se prête particulièrement bien au concept d'interférence. Imaginons un instant un réseau formé par les occurrences de « Space Oddity » (David Bowie, 1969). *Mr. Deeds* (Steven Brill, 2002), *Without a Trace* (saison 3, épisode 22, 2005), *C.R.A.Z.Y.* (Jean-Marc Vallée, 2005), *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010) et *Supernatural* (saison 6, épisode 9, 2010) puisent toutes dans le bassin culturel de la musique populaire pour se réapproprier une chanson et l'adapter à leur contexte respectif; par conséquent aucune de ces œuvres n'est en position hiérarchique par rapport aux autres. La chanson conserve ses caractéristiques propres mais interagit chaque fois avec les autres éléments du récit pour produire un sens différent. Le

fait que Zach (Marc-André Grondin), dans *C.R.A.Z.Y.*, l'utilise pour s'identifier à David Bowie, connu pour son androgynie et sa remise en question des normes reliées au genre, n'a rien à voir avec la performance impromptue d'Adam Sandler et des passagers d'un avion dans *Mr. Deeds*, ou avec la lutte entre Dean Winchester (Jensen Ackles) et une fée dans *Supernatural*. La chanson peut toutefois conserver la trace de ces occurrences dans la mémoire du spectateur et susciter un ajout de sens de sa part lors du visionnement ou de la séance de jeu d'une autre œuvre faisant partie du réseau. Ces quelques occurrences de « Space Oddity » forment un réseau restreint, et l'examen des 36 apparitions de « Don't Fear the Reaper » au chapitre quatre nous permettra de réfléchir aux implications d'un réseau plus étendu au sein duquel les occasions d'interférence sont plus nombreuses.

Puisque les multiples occurrences d'une même chanson peuvent compter autant de relations concrètes que de relations interférentielles, ces dernières doivent être mises en relation et différenciées, et c'est dans ce contexte que l'approche communicationnelle est pertinente.

2.2.1 Le schéma communicationnel

Babeux (2007) illustre de manière intéressante l'effet ponctuel de l'interférence sur l'expérience de visionnement à l'aide d'une reformulation du schéma de la transmission d'information de Claude Shannon et Warren Weaver. Le schéma original est illustré à la figure 1.

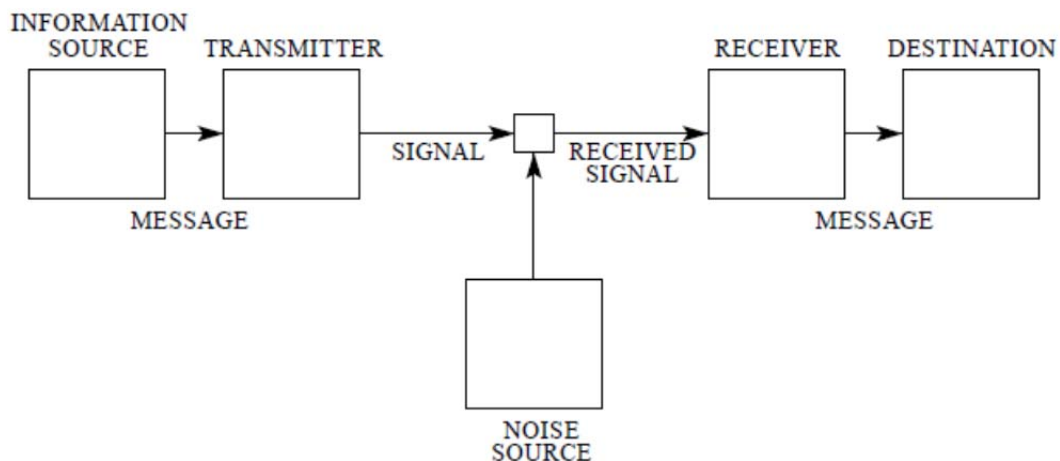


Figure 1: Schéma de la transmission d'information (Warren et Weaver 1969, p. 7)

Ce modèle a été proposé dans le cadre d'une réflexion mathématique sur les éléments techniques de la transmission d'un message : un message est sélectionné, transformé en signal par le transmetteur et passé au récepteur par l'entremise d'un canal. Le signal est ensuite retransformé en message par le récepteur et parvient à destination. Entre la transmission et la réception, le bruit peut s'ajouter au signal et transformer le message à la réception. Bien que ses auteurs affirment qu'il s'applique autant à la communication linguistique que musicale ou télévisuelle (Shannon et Weaver 1969, p. 3-4), ce schéma est insuffisant pour rendre compte de tout le travail sémantique impliqué dans la communication médiatique. Babeux souligne qu'il « implique un système binaire et un récepteur passif » (2007, p. 82), critique qui a aussi été formulée par Hargreaves *et al.* dans le cadre d'une application possible à la communication musicale (2005, p. 4). Le schéma de Shannon et Weaver est tout de même retenu pour illustrer la « spatialisation de la transmission et la réception d'un message » (Babeux 2007, p. 82) et la distinction entre l'intention de l'instance autoriale (signal émis) et la réception du spectateur (signal reçu).

Babeux reformule le schéma de Shannon et Weaver afin d'y incorporer les effets de la relation textuelle concrète et de l'interférence sur la (re)construction interprétative du spectateur. Cette reformulation est reproduite à la figure 2.

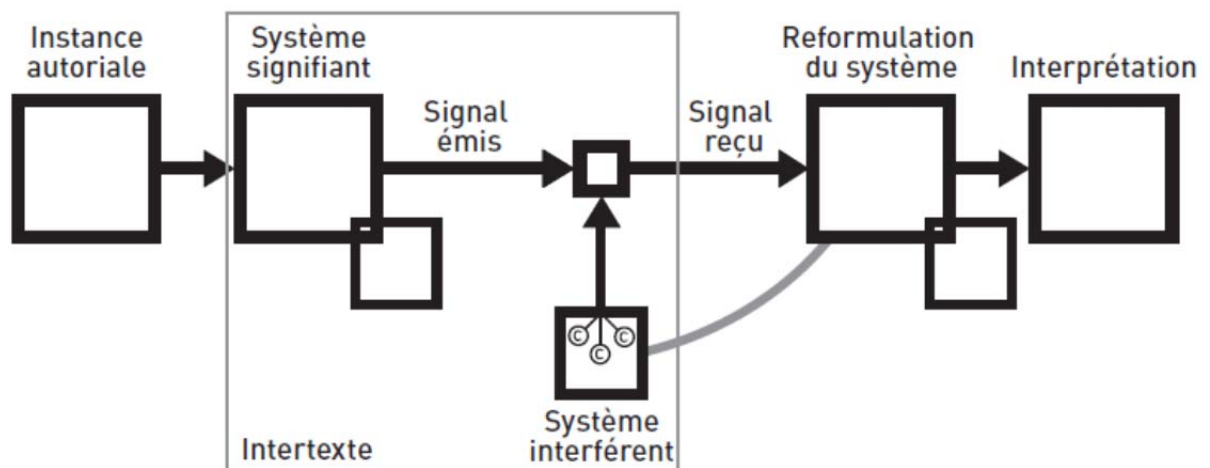


Figure 2: Schéma de l'intertextualité et de l'interférence (Babeux 2007, p. 96)

La reformulation de Babeux met l'accent sur l'aspect sémantique de la communication filmique. L'instance autoriale transmet un message sous la forme d'un système signifiant : le film. Autour de ce système se trouve l'intertexte, composé de tous les éléments susceptibles de contribuer à l'interprétation d'un texte donné²⁸. On y trouve donc à la fois les relations concrètes et les relations non concrètes, ces dernières pouvant se concrétiser en relations interférentielles. Le carré annexé au système signifiant représente la relation concrète, qui fait partie du « message » tel qu'émis par l'auteur : l'interprétation qui résultera du croisement est prévue au moment de la transmission. Le système interférent vient quant à lui se superposer au signal après son émission pour le modifier. Il fait partie du système lorsque celui-ci est reformulé par le récepteur, mais il s'agit d'un ajout de sens qui échappe au contrôle de l'instance autoriale.

On peut concevoir qu'une ou l'autre des multiples occurrences d'une chanson cohabitant dans l'intertexte d'une œuvre donnée puisse interférer avec la réception et modifier l'interprétation du spectateur au niveau sémantique. Revenons brièvement à l'exemple de « Space Oddity » mentionné plus haut. Voyant un vieil homme se positionner aux limites du toit d'un édifice au son de la chanson de Bowie, en ouverture de l'épisode « John Michaels » de *Without a Trace*, l'audio-spectateur pourrait se rappeler du contexte dans lequel elle apparaît dans *C.R.A.Z.Y.* et interpréter les motivations qui se cachent derrière ce comportement suicidaire en fonction de ce que la chanson transmettait dans le film de Jean-Marc Vallée : peut-être l'homme vit-il difficilement une homosexualité latente. Il s'agit d'une possibilité d'interprétation parmi d'autres, et on pourrait répéter le même exercice pour chacun des croisements potentiels afin d'en explorer l'étendue. Cependant nous avons vu au premier chapitre que la musique fonctionne de façon plus complexe dans les médias narratifs et interactifs, et une application du concept tel qu'il a été développé par Babeux est insuffisante pour rendre compte de l'effet des croisements provoqués par la chanson populaire. Puisqu'il s'agit d'un élément sonore, l'interférence

²⁸ « La conception pure de l'intertextualité veut que la compréhensibilité des *unités-énoncés* constituant un texte repose sur leur apparition préalable et synchronique au sein d'autres textes, que ceux-ci soient proprement littéraires ou qu'ils fassent partie des (con)textes culturels (sociaux, historiques, idéologiques, etc.) » (Babeux 2004, p. 92; italiques dans le texte original).

n'est pas seulement sémantique, et la notion de « bruit » ne doit pas seulement être prise au sens figuré.

2.2.2 Le parasitage sonore

S'il est insuffisant pour rendre compte de l'aspect sémantique de la communication, le schéma original de Shannon et Weaver est productif pour réfléchir aux limites de la perception. Les auteurs affirment : « it seems highly suggestive for the problem at all levels²⁹ that error and confusion arise and fidelity decreases, when, no matter how good the coding, one tries to crowd too much over a channel » (1969, p. 26). Au premier chapitre, nous avons brièvement discuté de la question de l'audibilité de la musique : plus il y a de sons qui lui font compétition, moins l'audio-spectateur est susceptible de lui accorder de l'attention. La chanson « Supermassive Black Hole » (Muse, 2006) est beaucoup plus facilement perceptible dans *Twilight* (Catherine Hardwicke, 2008) que dans l'épisode « Hunted » de *Supernatural* (saison 2, épisode 10, 2007). Dans le premier cas, elle est non-diégétique et remplit le champ sonore alors qu'elle donne le rythme et l'énergie à une partie de baseball entre les vampires de la famille Cullen, et seuls les effets sonores du choc entre la balle et le bâton et de quelques coups de tonnerre émanent de l'espace diégétique. Dans le deuxième cas, elle est reléguée à l'arrière-plan sonore de l'espace diégétique, et le dialogue qu'entretiennent deux personnages sur un sujet d'importance capitale pour la compréhension de l'intrigue interfère avec sa perception. Ainsi, il est peu probable que cette occurrence fasse partie des référents culturels du spectateur lors de ses autres contacts avec la chanson. Il est donc essentiel pour l'analyse de l'interférence à tous les niveaux de considérer le statut exact de la chanson par rapport aux autres éléments sonores et visuels de la narration, puisqu'une perception réduite affecte l'importance d'une occurrence donnée au sein du réseau interférentiel. Afin de ne pas créer de confusion avec la déclinaison sémantique de l'interférence que nous empruntons de Babeux, nous utiliserons dorénavant l'expression « parasitage sonore » pour désigner les moments où d'autres sons empêchent la musique de se rendre clairement à l'oreille de l'audio-spectateur/joueur.

²⁹ La théorie de Shannon et Weaver implique trois niveaux: A) la justesse de transmission des symboles, B) la précision dans la communication du sens par les symboles transmis, et C) la capacité du message transmis à affecter le comportement du récepteur.

L'examen des fonctions de la musique dans les médias narratifs et interactifs au premier chapitre nous a montré qu'elle joue un rôle très important pour l'émotion, ce dont ne rend pas compte le travail de Babeux. De plus, rappelons que la chanson populaire a une existence parallèle à son intégration dans la trame sonore. Nous devons alors nous questionner sur le processus communicationnel qui a lieu entre le transmetteur de la chanson – le compositeur ou le performeur – et le récepteur, préalablement à toute utilisation par une œuvre médiatique : la signification qu'un auditeur attribue à la chanson avant de la voir (et l'entendre) associée avec des images joue un rôle important pour la réception. Le modèle de la communication musicale de Philip Tagg (2013) nous permettra de s'interroger à la fois sur l'évolution culturelle du sens d'une chanson et sur l'idée qu'un auditeur donné peut s'en faire à la mesure de ses expériences, en plus de considérer une autre déclinaison du terme « interférence ».

2.3 La communication musicale

Contrairement au schéma linéaire de Shannon et Weaver, dont l'utilisation en musique a été critiquée parce qu'il implique un auditeur passif, le schéma de Tagg illustre l'apport de ce dernier à la signification de la musique. Il implique la transmission d'un message musical entre deux instances, mais illustre aussi la rétroaction du récepteur dans la construction de la signification de la musique et permet d'en concevoir l'évolution constante. Ce modèle est illustré à la figure 3 (p. 43). Tagg précise qu'en musique, les transmetteurs explicitent rarement l'intention derrière le message (2013, p. 122) et s'attarde surtout à la dimension affective de la communication musicale. Une analyse de contenu d'entrevues avec des musiciens par Stan Denski (1992) corrobore cette affirmation en montrant que si certains tentent de transmettre un message politique ou social, ou traduisent leurs déboires personnels en chanson, plusieurs artistes populaires se dissocient de toute visée discursive en décrivant le processus de composition comme un phénomène mystique (« music flows through you » [Denski 1992, p. 36])). Une étude qualitative de Julian Cespedes-Guevara montre aussi que les musiciens tentent peu fréquemment de communiquer un message de nature sémantique, cherchant plutôt à affecter l'auditeur de façon physique ou affective, et que ce dernier interprète plus souvent la musique en termes

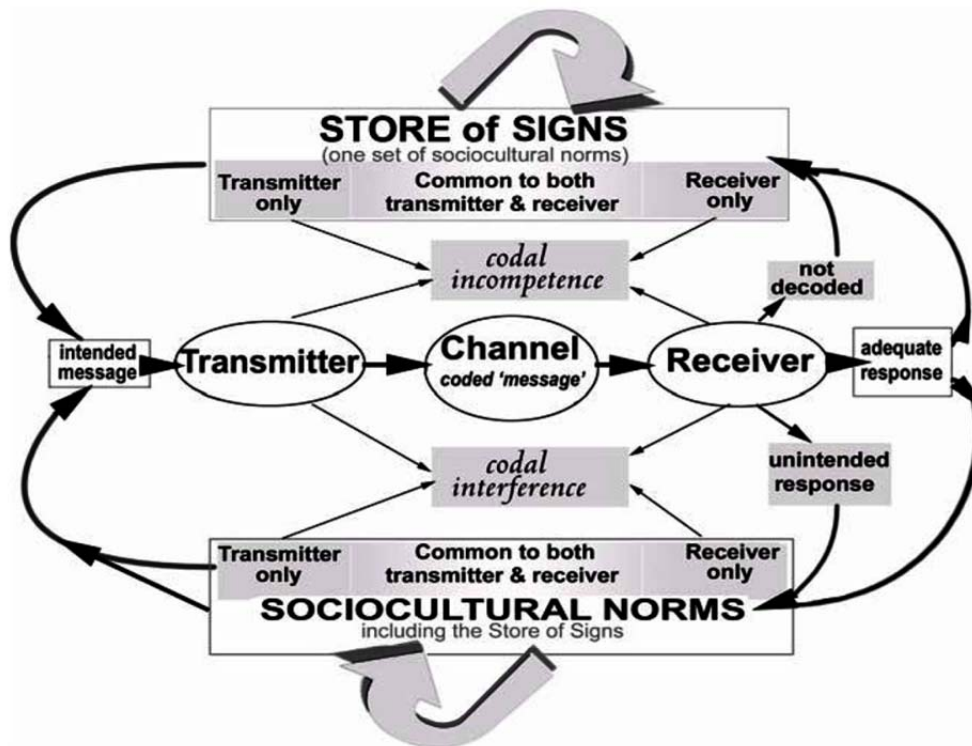


Figure 3: Modèle de la communication musicale (Tagg 2013, p. 121)

d'appréciation esthétique qu'en termes de contenu sémantique (2005, p. 60-64)³⁰. Le message inclut donc non seulement la transmission de contenu sémantique par les paroles, mais aussi toute intention d'affecter l'état émotionnel de l'auditeur ou de provoquer chez lui une réaction physique comme chanter, danser, taper des mains, etc.

La signification de la musique – le code, qui doit être partagé entre le transmetteur et le récepteur pour que la transmission du message soit efficace – est construite par un ensemble de symboles relatifs à ses caractéristiques intra- et para-musicales (le style, le genre, les connotations, les associations, le contexte de production, etc.) ainsi que par les

³⁰ Il est important de souligner que l'étude de Cespedes-Guevara est faite à partir d'un petit échantillon, soit deux formations d'artistes avec deux chansons chacune, et qu'il ne différencie ses participants que sur la base de leur langue maternelle (anglais langue première ou langue seconde) et de leurs potentielles connaissances préalables d'une ou l'autre des chansons étudiées. L'étude ne permet pas de rendre compte de l'influence des goûts personnels et de l'identité musicale sur l'interprétation de la musique. À cet égard, la thèse de Karen Collins (2002) sur la communication dans la musique industrielle est particulièrement intéressante, puisqu'elle distingue ses participants sur la base de leur appréciation du genre (les fans vs les non-fans) et considère toutes les sources de signification possible (utilisations du genre dans des récits cinématographiques dystopiques, sonorités machinales, etc.) et leurs effets sur l'interprétation.

normes socioculturelles encadrant ses différents usages (l'intention et la motivation de l'auditeur justifiant l'écoute, les contextes sociaux et culturels de diffusion, les comportements jugés pertinents selon le genre et le contexte de diffusion, etc). Puisque la chanson est placée dans le contexte de la trame sonore d'un système narratif ou ludique, l'analyse de la signifiante ne peut se faire sans prendre en considération les normes et symboles spécifiques au médium. On peut noter, par exemple, des conventions génériques reliées à l'utilisation de la musique dans les médias narratifs. Robb Wright remarque que la combinaison de la musique rock et des séquences de *road trip* est devenue tellement commune dans le cinéma américain qu'elle fait à présent partie intégrante du langage cinématographique (2003, p. 13)³¹. Lee Barron et Ian Inglis (2009) observent quant à eux la fréquence du mariage entre *heavy metal* et cinéma d'horreur. On peut même observer des conventions dans l'utilisation de chansons populaires spécifiques. Il est devenu tellement courant pour « Eye of the Tiger » (Survivor, 1982), la chanson thème de *Rocky III* (Sylvester Stalone, 1982), d'accompagner des montages d'entraînement ou des adversaires qui s'affrontent (on peut compter plus de 45 utilisations) qu'Homer Simpson, dans l'épisode inaugurant la vingt-et-unième saison de la télésérie animée *The Simpsons* (Matt Groening, 1989-[...]; « Homer the Whopper », 2009), refuse d'en faire la trame sonore de son propre montage d'entraînement sous prétexte que c'est un choix trop évident.

Une incapacité de décoder le message transmis due à une absence de partage de certains symboles est le résultat de l'incompétence, soit de la part du transmetteur (qui n'utilise pas les bons symboles pour s'adresser au public cible), soit de celle du récepteur (qui est peut-être trop jeune pour apprécier une chanson qui a été populaire avant sa naissance). Considérons l'exemple de « Ghost Town » (The Specials, 1981). Composée en réaction à des émeutes causées par le chômage et la désolation urbaine en Grande-Bretagne

³¹ On pourrait s'attendre à ce que le rock accompagne aussi les jeux vidéo de course automobile. C'est le cas pour *Rock 'n' Roll Racing*, qui a déjà été mentionné. Karen Collins affirme cependant que ce genre de jeu fait plus souvent usage de musique *dance* (2008, p. 117). Il est intéressant de noter que la série *Gran Turismo* (Polyphony Digital/Sony Computer Entertainment, 1997-2013), par exemple, présente un mélange des deux styles musicaux. L'affirmation de Collins est relative à la définition qu'elle attribue à la musique *dance* (définition qu'elle ne précise pas); les notions de style et de genre ne font pas unanimité dans les études en musique populaire, et les catégories ne sont pas définies de manière uniforme. Cela dit, les conventions génériques évoluent avec le temps, et il serait pertinent, dans une recherche future, de faire une étude comparative historique afin de voir si les conventions musicales génériques des différents médias (cinéma, télévision et jeu vidéo) évoluent au même rythme.

au début des années 1980, la subtilité de sa signification est très spécifique à une époque et une aire géographique :

The lyrics only brush on the causes for this apocalyptic vision – the closed down clubs, the numerous fights on the dancefloor, the spiraling unemployment, the anger building to explosive levels. But so embedded were these in the British psyche, that Dammers needed only a minimum of words to paint his picture, leaving Lynval Goldings' music to fill in the empty spaces (Greene s.d.).

Le jeune auditeur qui découvre la chanson en jouant au jeu de planche à roulette *Skate 2* (Electronic Arts, 2009) peut en interpréter les paroles et en apprécier l'atmosphère fantomatique, mais sa compréhension ne sera pas aussi complète qu'a pu l'être celle des jeunes britanniques à l'époque de sa sortie sur disque et de sa diffusion radiophonique initiale. Nous reviendrons sur les notions de compétence et d'incompétence au quatrième chapitre. Nous voulons pour l'instant attirer l'attention sur une autre source de décodage inadéquat du message musical illustrée dans le schéma de Tagg : l'interférence codale (*codal interference*).

2.3.1 L'interférence codale : l'affectif et le cognitif

L'interférence codale peut se déployer de plusieurs façons. Elle peut survenir lorsque le récepteur possède les compétences pour décoder le message transmis, mais que certaines normes socio-culturelles ou ses goûts personnels l'empêchent d'apprécier la musique ou d'y réagir adéquatement. Karen Collins en donne un exemple dans son étude sur la transmission de sens dans la musique industrielle. Bien que les fans et les non-fans de ce genre de musique perçoivent les mêmes connotations (machinerie, science-fiction, récit dystopique, etc.), le second groupe attache à ces connotations une valeur négative qui fait en sorte que son interprétation de la musique est complètement différente de celle du premier groupe. Elle appelle ce type d'interférence, des connotations supplémentaires (*supplementary connotations*) : « the meaning is enriched by the connotation of those connotations » (2002, p. 356).

L'interférence codale peut aussi avoir lieu à l'intérieur d'une même pièce de musique, lorsque des symboles utilisés évoquent des connotations contradictoires. Au

premier chapitre, nous avons brièvement abordé la question des conventions instrumentales et mélodiques familières servant à identifier une période ou une aire géographique. Nous avons mentionné la musique de *Naked Lunch* et souligné que l'addition d'instruments d'origine orientale à la trame sonore indique le déplacement du lieu de l'action vers Interzone. La structure du free jazz, un style fortement associé aux États-Unis des années 1950, demeure cependant très présente. En cohabitant au sein de la même pièce musicale, des styles et instruments évoquant deux aires géographiques différentes interfèrent les uns avec les autres pour représenter musicalement le chevauchement entre la réalité et le fantasme hallucinatoire caractérisant la perception du protagoniste.

Les connotations produites par un usage médiatique non conventionnel d'une chanson peuvent également interférer avec ses connotations déjà existantes. Tagg donne des exemples issus de messages publicitaires, notamment une publicité de jeans Levi's mettant en scène des jeunes hommes blancs dans le désert au son de « Hoochie Coochie Man » (1954) du bluesman afro-américain Muddy Waters :

Given your prior knowledge of the music, it is quite possible that the commercial message may not have the intended effect of interesting you in the product advertised because it interferes with your existing “sociocultural norms”. In cases like this, advertisers let their zeal to sell get in the way of their ability to interest you in the product, while your prior knowledge of the music interferes with an “adequate response” to their intended sales pitch. Second, if, on the other hand, you didn't know the music before seeing the advert and then heard the music at a concert or on the radio, you would probably think of the advert you saw earlier (2013, p. 130).

Tagg qualifie les usages publicitaires interférents de « détournement connotatif » (*connotative hijacking*; *ibid.*, p. 131) et souligne que l'interférence codale peut être volontaire de la part du transmetteur. Dans ce sens, on pourrait qualifier les usages anempathiques ou subversifs de certaines chansons dans les médias narratifs et interactifs d'interférence codale volontaire, puisqu'ils visent généralement à augmenter l'impact d'un événement en faisant émerger un contraste affectif ou cognitif.

L'interférence de Tagg doit bien sûr être confrontée à l'interférence de Babeux. L'angle théorique dans lequel ils s'inscrivent est différent : le premier adopte une perspective musicologique dérivée de la linguistique alors que le second s'inscrit dans les

études cinématographiques et s'inspire d'un philosophe des sciences dont le point de départ est un phénomène physique. Il s'agit pourtant du même terme et, de surcroît, du même principe : dans tous les cas, il y a une superposition, sur ou dans un même objet, d'éléments étrangers l'un à l'autre. Cette superposition a simplement lieu à différents niveaux, ou à différentes étapes, de la réception.

Le parasitage sonore, que nous avons introduit comme la superposition d'un bruit (dans son sens propre) sur la musique, représente un blocage de la perception spontanée, et menace l'audibilité de la musique. Lorsqu'il y a interférence codale, le sens que donne une utilisation médiatique à une chanson interfère avec l'idée qu'un audio-spectateur s'en faisait au préalable, ou vice versa. Nous pouvons préciser le concept de Tagg en revenant aux différents niveaux auxquels la musique communique. L'interférence peut avoir lieu au niveau affectif, comme dans les cas de musique anempathique, ou au niveau cognitif, en faisant émerger des connotations qui vont à l'encontre de celles qui lui sont attribuées par les normes reliées à son style ou à ses usages culturels « adéquats ». Au premier chapitre, nous avons cité les propos d'Hilary Lapedis au sujet de la présence de « Blowin' in the Wind » dans *Forrest Gump* (p. 15). Cet emploi particulier de la chanson est un exemple d'interférence codale au niveau cognitif : la performance de Jenny, qui offre sa nudité en spectacle à des hommes irrespectueux, interfère avec les connotations reliées à l'innocence et à la protestation qui sont attribuées à la chanson de Dylan à cause de ses paroles et du climat social de son époque de production. Le concept de Tagg s'applique particulièrement bien aux recontextualisations multiples de chansons populaires si on considère que les connotations reliées à une chanson peuvent aussi être le résultat d'une accumulation d'utilisations médiatiques dans un contexte donné, comme c'est le cas pour « Eye of the Tiger » que nous avons mentionnée plus tôt. Il y a interférence codale lorsqu'une version à l'ukulélé est utilisée dans le cadre d'une cérémonie de mariage dans l'épisode « Hawaii » de la télésérie *Modern Family* (Christopher Lloyd et Steven Levitan, saison 1, épisode 23, 2010), parce que l'audio-spectateur est habitué d'entendre cette chanson en conjonction avec un montage d'entraînement ou un affront entre deux adversaires. Passons outre pour l'instant la conséquence de la transformation de la chanson : nous examinerons plus en détails quelques exemples de reprises de « Don't Fear the Reaper » au quatrième chapitre,

et nous interrogerons de quelle façon elles s'inscrivent dans les divers niveaux d'interférence. Ce que nous voulons brièvement illustrer avec le cas de *Modern Family*, c'est que l'idée de l'entraînement ou de l'affront peut interférer avec l'idée d'un couple qui renouvelle ses vœux de mariage. Finalement, c'est lorsque l'audio-spectateur établit un croisement spécifique avec une ou l'autre des 41 utilisations non-hiérarchiques d'« Eye of the Tiger » – en excluant *Rocky III* qui conserve la « paternité » de son ancrage connotatif, puisqu'elle a été composée spécifiquement pour sa trame sonore – que l'interférence telle que l'applique Babeux peut se manifester. Dans la mesure où un croisement avec une autre œuvre influence l'interprétation que fait l'audio-spectateur/joueur d'un ou plusieurs éléments du récit, et puisqu'il nous faut distinguer adéquatement les trois déclinaisons du terme, nous appellerons désormais ce niveau, l'interférence narrative.

2.4 L'interférence musicale

Pour mieux adapter les trois niveaux d'interférence à notre objet d'étude, il est essentiel de considérer la façon dont ils affectent le fonctionnement de la musique à l'intérieur du « système signifiant », pour reprendre les propos de Babeux. Puisque le positionnement de la musique par rapport aux autres éléments sonores est le fruit d'une conception attentive du récit ou du jeu, il est raisonnable d'affirmer que le parasitage sonore est volontaire de la part de l'instance autoriale et participe directement, plutôt qu'il ne nuit, à la détermination de sa fonction au sein du récit ou du jeu. Il en est ainsi dans les cas où l'interférence codale est volontaire : elle peut être mise à contribution dans le commentaire ironique ou humoristique, ou encore dans la création d'un impact émotionnel émergeant d'un usage anempathique de la musique.

Il en est autrement lorsque l'interférence codale est involontaire, et lorsqu'il s'agit d'interférence narrative. Des connotations supplémentaires attribuées à une chanson par un audio-spectateur/joueur donné, ou la surinterprétation d'un croisement entre deux œuvres qui utilisent la même chanson, peuvent potentiellement nuire à la transmission efficace du message de l'instance autoriale. Au niveau sémantique, il pourrait y avoir notamment un brouillage au niveau des fonctions référentielles de la musique, comme la caractérisation d'un personnage ou l'identification d'un lieu ou d'une période. L'effet pourrait aussi se

faire sentir au niveau affectif, la dimension la plus importante de la communication musicale, en suscitant chez l'audio-spectateur/joueur des émotions contradictoires. Nous examinerons ces possibilités dans le cadre des analyses de cas aux chapitres trois et quatre.

Qu'ils nuisent ou contribuent au fonctionnement de la musique, ces niveaux d'interférence, que nous regrouperons sous l'appellation d'interférence musicale, jouent chacun un rôle important dans les fluctuations du réseau mis en place par les occurrences médiatiques d'une chanson. Nous avons déjà mentionné qu'une chanson subissant les effets du parasitage sonore risque peu d'occuper une place importante au sein d'un réseau, puisque ses chances d'être perçue sont diminuées, et qu'il est ainsi peu probable qu'elle ait un impact affectif notable. Les situations d'interférence codale, d'autre part, sont susceptibles de créer l'effet contraire. Philip Tagg spécifie que les situations d'incompétence et d'interférence codale sont essentielles à l'évolution de la musique dans une culture (2013, p. 124). Chaque acte de communication musicale produit une réaction qui en retour confirme ou modifie les symboles et normes socioculturelles impliqués dans la signification d'une chanson (voir les flèches entre « not decoded » et « store of signs », puis entre « unintended response » et « sociocultural norms », à droite du schéma en figure 3). Nous pouvons alors supposer que si une chanson est employée assez fréquemment dans un contexte narratif donné, ce contexte peut en venir à faire partie intégrante de sa signification, de même qu'une subversion de son sens premier peut contribuer à modifier le sens que lui attribue une culture. Une utilisation qui dérange est susceptible de marquer le spectateur/joueur de façon plus significative qu'une utilisation conventionnelle, surtout si ce dérangement se produit au niveau affectif, et d'occuper un statut plus important dans le réseau. On peut plus facilement concevoir que cette utilisation précise crée par la suite une situation d'interférence narrative lors d'un contact subséquent avec la chanson.

Les analyses de la trajectoire médiatique d'« In Dreams » et de « Don't Fear the Reaper » nous permettront maintenant d'observer le fonctionnement de l'interférence musicale dans toute sa complexité.

Chapitre 3 : « In Dreams »

Nous avons jusqu'ici théorisé les différents niveaux d'interférence musicale à l'aide d'exemples disparates. L'analyse détaillée de la trajectoire médiatique de deux chansons nous permettra maintenant d'observer que ces niveaux d'interférence peuvent s'enchevêtrer de façon complexe. « In Dreams » de Roy Orbison et « Don't Fear the Reaper » de Blue Öyster Cult ont été retenues pour deux raisons. D'abord, les deux compositions apparaissent dans au moins un film, une télésérie et un jeu vidéo, ce qui nous permettra d'observer les effets potentiels de l'interférence musicale dans les trois médias. Ensuite, chacune des deux chansons occupe un statut culturel différent. Les six apparitions d'« In Dreams » forment un réseau restreint au sein duquel *Blue Velvet* de David Lynch, qui en a fait le premier usage, occupe une place prépondérante. Ceci s'observe à la fois dans le discours entourant la chanson, et dans une tendance qu'ont eue d'autres instances autoriales à l'insérer dans un contexte sombre qui en subvertit le sens premier. En revanche, le réseau formé par les occurrences de « Don't Fear The Reaper » est beaucoup plus diffus : la chanson peut être entendue dans 36 œuvres médiatiques³² entre 1978 et 2014. Outre la diversité des contextes d'utilisation, l'analyse de sa trajectoire culturelle nous permettra également d'interroger les implications de la reprise : dans les apparitions médiatiques qui seront observées, quatre versions s'approchant plus ou moins de la version originale ont circulé, chacune pouvant agir à titre de référence pour un audio-spectateur/joueur donné.

Puisque le réseau formé par « In Dreams » compte peu d'œuvres médiatiques, nous serons en mesure de toutes les considérer, en nous attardant un peu plus longuement sur celles qui ont eu un impact significatif sur les relations intertextuelles et interférentielles, ou dans lesquelles l'interférence musicale se manifeste de la façon la plus intéressante. Après une brève description de la trajectoire médiatique de la chanson, nous observerons de quelle façon les symboles et normes socio-culturelles de la chanson construisent sa signification, du point de vue de l'acte de transmission original entre Orbison et l'auditeur. Nous

³² Une recherche sur Internet permet de retracer plus d'occurrences. Cependant, toutes n'ont pas pu être vérifiées vu l'accessibilité limitée de certaines œuvres. D'autres mentions ont aussi été éliminées de la liste puisqu'elles se sont avérées erronées.

pourrons ensuite confronter ce message à celui des diverses instances autoriales qui l'ont subverti ou corroboré, et observer de quelle façon ces actes de communication musicale subséquents interfèrent entre eux.

3.1 Signification originale et importance culturelle

3.1.1 Circulation populaire et trajectoire médiatique

Lancée sur le marché en janvier 1963, « In Dreams » connaît une grande popularité auprès du public de l'époque : en mars de la même année, elle atteint le numéro 7 du palmarès « Billboard Hot 100 »³³ du magazine américain *Billboard* (<www.billboard.com/biz>). Son succès auprès des Américains et des Britanniques permet à Orbison d'aller en tournée au Royaume-Uni avec les Beatles (qui sont alors inconnus du public nord-américain), où la chanson demeure sur les palmarès pendant cinq mois (Amburn 1990, p. 114).

En 1986, David Lynch permet à une autre génération d'auditeurs de découvrir la chanson en l'utilisant dans son film *Blue Velvet*. Selon Ellis Amburn, auteur de la biographie *Dark Star : The Roy Orbison Story* : « On the movie's release, "In Dreams" became an instant cult favorite. Now, at last, there was a demand for Roy Orbison » (1990, p. 193). L'année suivante, Orbison enregistre une seconde version de la chanson dans le cadre de l'album *In Dreams : The Greatest Hits*, sur lequel Lynch agit en tant que co-producteur. Des images de *Blue Velvet* sont intégrées au vidéoclip qui accompagne la chanson.

C'est cette seconde version de la chanson, enregistrée en 1987, qu'on peut éventuellement entendre sur la trame sonore du film *In Dreams* de Neil Jordan en 1999. Quelques années plus tard, cette version fait de nouveau son apparition dans les films *Billy : The Early Years* (Robby Benson, 2008) et *House of Boys* (Jean-Claude Schlim,

³³ Le classement est basé sur les ventes de disques et la fréquence de diffusion radiophonique.

2009), la télésérie *Dollhouse* (Joss Whedon, 2009), et le jeu vidéo *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010)³⁴.

En plus de ses apparitions sur les trames sonores officielles de *Blue Velvet* (1986), *In Dreams* (1999) et *Billy : The Early Years* (2008), « In Dreams » a été republiée sur une multitude de compilations entre 1972 et 2011³⁵. Le discours critique et populaire entourant la ballade d'Orbison continue à en faire la promotion. Le magazine américain *Rolling Stone* place « In Dreams » au numéro 319 de son palmarès « The 500 Greatest Songs of All Time »³⁶. Elle est également mentionnée et décrite dans plusieurs publications qui recensent les chansons les plus influentes de l'histoire de la musique populaire, comme *Les 1001 chansons qu'il faut avoir écoutées dans sa vie* (Dimery 2011), *1001 Songs: The Greatest Songs of All Time and the Artists, Stories, and Secrets Behind Them* (Creswell 2006), et *The Heart of Rock & Soul: The 1001 Greatest Singles Ever Made* (Marsh 1999).

Quoique la circulation de la chanson d'Orbison soit plus modérée que celle de notre deuxième objet d'analyse, les occasions de découverte sont assez nombreuses pour un public d'âges variables. La génération d'appartenance de l'auditeur et la plateforme par laquelle il découvre la chanson sont des facteurs clés dans son interprétation première de la chanson : celui qui a grandi dans les années 1960 et a été introduit à la ballade dans son contexte original de diffusion n'a certes pas la même perspective que celui qui l'entend pour la première fois dans le jeu d'horreur *Alan Wake*. Avant de considérer cette question plus en détails, il est essentiel de tenter de cerner la signification première d'« In Dreams » à l'aide de la description de ses éléments musicaux.

³⁴ La référence est confirmée dans les génériques d'*In Dreams*, *Billy: The Early Years*, *House of Boys*, et *Alan Wake*, qui attribuent la source à Orbison Records/Orbison Publishing (*Billy* mentionne même le crédit de producteur de Lynch), contrairement à *Blue Velvet* qui crédite Monument. Le générique de *Dollhouse* ne mentionne aucune des chansons intégrées à la trame sonore, comme il est de coutume pour la télévision, mais on peut percevoir à l'oreille la différence avec la version originale.

³⁵ Voir, entre autres, *The All-Time Greatest Hits of Roy Orbison* (1978), *Super Hits* (1995), *The Essential Roy Orbison* (2005), *Playlist: The Very Best of Roy Orbison* (2008) et *The Monument Singles Collection* (2011).

³⁶ Disponible sur <<http://www.rollingstone.com/music/lists/the-500-greatest-songs-of-all-time-20110407/roy-orbison-in-dreams-20110526>>. Il s'agit d'une édition révisée en 2010 du palmarès original, paru dans un numéro spécial publié le 9 décembre 2004. « In Dreams » y figurait alors au numéro 312.

3.1.2 Description et message

Il est important de mentionner dès le départ que la description qui suit n'est pas une analyse musicologique, et qu'elle ne peut aucunement se substituer à une écoute attentive de la musique³⁷. Nous ne remettons pas en doute la pertinence d'une analyse formelle détaillée pour un développement éventuel du concept d'interférence musicale. Cela dit, ce type d'analyse dépasse le cadre de ce mémoire. L'objectif de la description est plutôt de mettre en lumière la façon dont les divers éléments intra- et para-musicaux (la forme, le style / le genre, les effets sonores particuliers, et la signification des paroles, entre autres) peuvent affecter l'interprétation de l'auditeur ne possédant pas de compétences élevées de lecture en musique, et ultimement contribuer au message de l'instance autoriale qui l'inscrit dans un contexte narratif ou vidéoludique.

La ballade pop³⁸ est caractérisée par une progression continue, aux niveaux musical, vocal, narratif et émotionnel. Peter Lehman remarque que là où la chanson populaire suit habituellement la forme couplet-refrain (AB) ou une variation sur deux mouvements (ABA ou AABA), la structure d'« In Dreams » est mieux représentée par la suite Intro-A-B-C-D-E-F³⁹ (2003, p. 176), où chaque lettre correspond à un mouvement musical distinct qui ne se répète jamais. Cette absence de répétition lui confère une certaine imprévisibilité ou, pour reprendre les termes de la critique musicale Lauren Jo Black, une sonorité onirique (s.d.). On peut percevoir une réverbération dans la voix d'Orbison lorsqu'il chante doucement l'introduction dans un style que Lehman a qualifié de parlé-chanté (2003, p. 176), accompagné de quelques accords de guitare acoustique. La réverbération demeure présente pour le reste de la performance vocale. Cependant, elle est moins perceptible à cause de l'accompagnement musical. Les six mouvements suivants élèvent chacun un peu

³⁷ « In Dreams » est disponible dans sa version originale (1963) sur la compilation *The Monument Singles Collection* (2011). Une version réenregistrée en 1987 peut être entendue sur la compilation *The Essential Roy Orbison* (2005).

³⁸ La chanson est parfois étiquetée comme « country »: le site Internet *Answers* fait appel à une spécialiste de ce genre de musique pour la décrire, et elle est fréquemment apparue sur des palmarès de musique country du magazine américain *Billboard* (<www.billboard.com/biz>).

³⁹ Albin Zak (2010) divise quant à lui « In Dreams » en quatre sections, regroupant les derniers morceaux de huit mesures en couples de deux. Nous conserverons cependant le découpage de Lehman pour cette analyse, puisqu'il représente mieux la progression de l'intensité émotionnelle de la chanson telle qu'un auditeur non formé en musique risque de la percevoir.

plus la voix « mélodramatique » (Sylvester 2009; nous traduisons) et « stratosphérique » (Dahl 2006; nous traduisons) d'Orbison, qui parcourt deux octaves (Lehman 2003, p.181). Les paroles se déploient dans un récit à la première personne : après une visite du marchand de sable (« A candy-colored clown they call the Sandman »), le protagoniste s'endort pour rêver à celle qu'il aime, qui n'est sienne que dans ses rêves. Il se réveille à l'aube et se souvient qu'elle l'a quitté, regrettant que ce à quoi il rêve ne se produise pas dans la réalité (voir paroles en annexe, p. i). L'accompagnement rythmique (percussions, basse et cuivres) est constant, se brisant momentanément pour accentuer le désarroi du protagoniste après son réveil (« I can't help it (bis) if I cry, I remember that you said goodbye »). La progression émotive est accentuée par des violons et des choristes qui joignent leurs voix à celle du chanteur pour ultimement conclure à l'unisson avec un éloge du fantasme onirique : « in beautiful dreams ».

La version réenregistrée en 1987 diffère de l'originale sur quelques points : la réverbération sur la voix d'Orbison est beaucoup moins accentuée, éliminant l'impression de distance qui caractérise l'enregistrement de Monument. Les transitions entre les phrases dans sa performance vocale sont plus fluides, les violons sont plus présents et le rythme – plus distinct dans la version originale – est dilué dans la partition de guitare. Selon le critique musical Dave Marsh : « The new production flattens the beat, leaving the song engulfed in its own pretensions » (1999, p. 48). La différence entre les deux versions est audible mais subtile, et semble surtout refléter une évolution dans les pratiques d'enregistrement sonore⁴⁰. La ballade est remise au goût du jour par l'entremise d'une sonorisation plus claire, mais cette modification n'en change pas le message.

La façon dont le compositeur d'« In Dreams » décrit la chanson – « [a] sweet little song » (Roy Orbison cité dans Amburn 1990, p. 192) – est en accord avec les symboles qui la construisent : la mélodie est douce, l'intensité de la performance vocale est transmise avec aisance, et l'accent ajouté par les choristes et les violons évoque une plénitude

⁴⁰ Selon Mark Mazullo, la réverbération et l'écho sont des effets sonores caractéristiques des pratiques d'enregistrement de musique populaire des années 1950 et 1960 (2011, p. 67).

idyllique. La figure du Marchand de sable⁴¹ rappelle l'innocence et la naïveté de l'enfance⁴². L'effet spatialisant de la réverbération accentue l'idée du passage au monde du rêve, et tout auditeur ayant vécu une rupture amoureuse est susceptible de s'identifier à la mélancolie communiquée par le protagoniste et à la promesse d'une réalité alternative momentanée.

Il s'agit d'une possibilité de lecture parmi d'autres, et certains des symboles qui construisent la chanson d'Orbison peuvent être interprétés différemment : « On one level, this is the innocent cry of a hopeless love seeking solace in slumber; on the other it's the slightly sinister fantasy of possession that David Lynch responded to and used to such devastatingly creepy effect in *Blue Velvet* » (Hoskyns 2003, p. 42). Nous reviendrons plus loin sur les implications de l'association d'« In Dreams » avec *Blue Velvet* dans ce commentaire (et dans plusieurs autres paratextes). C'est sur l'interprétation de la chanson d'Orbison comme « fantasme légèrement sinistre de possession » que nous voulons d'abord attirer l'attention. Il ne s'agit pas de la caricature la plus extrême de la chanson. Le biographe d'Orbison en a dressé un portrait encore plus sombre :

Though Roy had always considered it “a sweet little song”, the lyrics betray an abnormal psychology. [...] The song says dreams are better than reality, states a preference for delusion over truth, and proposes that in the ideal relationship the man should own the woman. It's a concept of human relationships that has nothing to do with love and everything to do with power and control (Amburn 1990, p. 192).

De telles interprétations, qui semblent être à l'opposé total du sens que le compositeur a voulu donner à sa chanson, illustrent l'importance du contexte de découverte de la chanson

⁴¹ On retrouve aussi une représentation positive du marchand de sable dans la chanson « Mr. Sandman », composée par Pat Ballard et popularisée par le quartet vocal féminin The Chordettes en 1954. Une représentation plus sombre du personnage peut être entendue dans la chanson « Enter Sandman » de Metallica (1991), où il apporte des cauchemars au lieu de beaux rêves.

⁴² Des récits de la relation personnelle de certains auditeurs avec la chanson suggèrent qu'elle a été reçue dans ce sens. Une auteure du journal *The Guardian* se souvient d'avoir rêvassé au son de la chanson d'Orbison pendant des voyages estivaux en voiture avec sa famille dans sa jeunesse : « [My Father] specifically chose music to get lost in; we daydreamed to Roy Orbison's In Dreams and Jeff Buckley's Lilac Wine. [...] These are all songs that recall [...] a hot, stuffy car, feeling the dull ache of a full bladder, yet happy in the gentle safety of the back seat » (Gibson 2004). Un commentaire d'utilisateur sur le site Internet *Songfacts* témoigne également d'une réception naïve : « I've sang my wife and kids to sleep with this song for years. Absolutely beautiful and soothing song though laden with sadness. The famous introduction can bring anyone back to their childhood and being tucked in [b]y a gentle hand » (<www.songfacts.com>, consulté le 25 juin 2014).

d'Orbison pour la réception de ses paroles. Si une phrase comme « in dreams you're mine, all the time » peut évoquer l'image de possessivité malsaine chez certains critiques qui la contemplent aujourd'hui, elle n'est pas particulièrement choquante lorsqu'on la replace dans le paysage musical du début des années 1960. À titre d'exemple, la première phrase prononcée par Doris Coley dans « Will You Love Me Tomorrow » (The Shirelles, 1960) est « Tonight you're mine, completely ». Dans la chanson « He's so Fine » (The Chiffons, 1963), « wish he were mine » et « I'm gonna make him mine » sont des paroles qui reviennent à quelques reprises. Lors de sa parution en 1963, Keith Fordyce du magazine britannique *New Musical Express* en disait simplement : « "In Dreams" [...] is not the most cheerful of songs, but the melody and the set beat arrangement have a compelling quality. And the lyric is spot on the commercial target » (1963, p. 4). La cible commerciale dont parle Fordyce est sans doute le public adolescent qui, selon plusieurs des paratextes entourant la chanson, a demandé pas moins de quinze rappels lors de la première performance publique d'Orbison au Royaume-Uni (voir, entre autres, Amburn 1990). Le discours contenu dans la chanson d'Orbison faisait partie de la norme en musique populaire à l'époque, ce qui fait en sorte que le code avec lequel la chanson est composée est partagé par toute une génération d'auditeurs, qui ont pu jadis réagir « adéquatement » (c'est-à-dire, de la façon dont le compositeur l'a prévu) au message transmis, et qui continuent possiblement de le faire à l'heure actuelle. Orbison étant un « icône du passé nostalgique américain » (Paice 2009, p. 155; nous traduisons), il est également possible pour un auditeur découvrant la chanson aujourd'hui de l'identifier comme texte appartenant à une autre époque et d'en reconnaître la naïveté.

Il faut aussi rappeler que la sensibilité de l'auditeur aux différents éléments musicaux comporte un grand nombre de facteurs individuels. Une attention particulière portée au langage parlé (ou plus précisément, chanté) peut éventuellement mener à une interprétation empreinte de subtilités. Mais dans la mesure où la compréhension des paroles se fait souvent de façon fragmentée, il est possible d'apprécier la chanson sur la base de sa mélodie, du timbre de la voix d'Orbison, ou de la texture de l'instrumentation.

La posture interprétative première de l'auditeur joue un rôle non négligeable dans sa réception subséquente d'œuvres narratives qui intègrent la ballade à leurs trames sonores

respectives, puisqu'elle détermine dans quelle mesure l'interférence codale peut se manifester. La chanson a été utilisée dans des contextes sombres et dans des contextes plus inoffensifs qui peuvent chacun susciter de l'interférence en fonction de l'angle sous lequel l'audio-spectateur/joueur l'entend.

3.2 Première utilisation significative : *Blue Velvet* (David Lynch, 1986) et l'interférence codale

Dans une petite ville du nord des États-Unis appelée Lumberton, Jeffrey Beaumont (Kyle McLachlan) trouve une oreille humaine sur un terrain vague, s'improvise détective et se retrouve impliqué dans une histoire de kidnapping et de meurtre impliquant la chanteuse de cabaret Dorothy Vallens (Isabella Rosselini) et un criminel psychopathe nommé Frank Booth (Dennis Hopper). Ce dernier détient le mari et le fils de Dorothy en otage dans le but de la forcer à avoir des relations sexuelles avec lui. Jeffrey développe une fascination envers Dorothy, et les deux personnages s'engagent dans une aventure trouble.

Surpris ensemble par Frank, ils sont tous les deux emmenés de force chez Ben (Dean Stockwell), un homme flamboyant au visage maquillé de blanc et aux lèvres peintes de rouge. C'est dans cette maison close appelée « This is it » qu'est gardée en captivité la famille de Dorothy, et où on entend pour la première fois « In Dreams ».

« Honky Tonk, Pt.1 » de Bill Doggett (1956) émane d'une source incertaine alors que Frank, tenant Dorothy par les épaules, entre dans un salon éclairé de quelques lampes, où se trouvent des femmes et un homme de forte taille, assis sur des fauteuils de part et d'autre d'une porte fermée. Le couple est immédiatement suivi de Ben et de Jeffrey, retenu par les trois acolytes de Frank : Paul (Jack Nance), Raymond (Brad Dourif) et Hunter (J. Michael Hunter). Alors que tout le monde semble se questionner sur l'attitude à prendre et attendre que quelque chose se passe, Frank ne cesse de complimenter Ben sur sa suavité et propose un *toast* en son honneur. La pièce R&B de Doggett s'estompe dans un fondu sonore lorsque les deux comparses s'éloignent du groupe pour faire une transaction de substances illicites. Frank montre une cassette audio à Ben et énonce les premières paroles de l'introduction d'« In Dreams » : « A candy-colored clown they call the Sandman. What

does it mean? ». Retournant auprès du groupe, Frank permet à Dorothy de voir son enfant, enfermé dans une pièce adjacente. Frank répète hors champ les paroles une deuxième fois, pendant que la caméra s'attarde sur Jeffrey, empoigné par Hunter. Une note de basse étouffée se fait entendre lorsqu'un zoom sur la porte close accompagne quelques éclats de voix désespérés de Dorothy hors champ. Frank insère la cassette dans un lecteur pendant que Ben attrape une baladeuse. La note de basse s'estompe discrètement, et Ben allume sa lampe au son de l'accord de guitare qui signale le début de la chanson d'Orbison.

Ben s'engage alors dans une performance de *lip-synch*, un fume-cigarette doré dans une main, et son micro de fortune dans l'autre. La blancheur de son visage est accentuée par la lueur qui émane de la baladeuse : « Ben's illumination emphasizes his ghostly, disembodied face as it generates a similar effect as those employed to render a campfire ghost story » (Paice 2009, p. 108). Son aspect fantomatique trouve son penchant sonore dans la réverbération qui entoure la voix d'Orbison⁴³. La caméra va et vient entre le performeur et son spectateur privilégié, Frank, qui se tient debout à côté de lui et le regarde intensément, comme dans une transe provoquée par la musique. Quelques gros plans attirent l'attention sur l'aspect plus privé de la mimique de Frank, articulant silencieusement les paroles pour lui-même, visiblement ému. Des plans d'ensemble des spectateurs diégétiques offrent un panorama des réactions physiques, affectives et cognitives qu'il est possible d'avoir devant cette performance impromptue : Paul hoche la tête au son de la musique, Hunter, qui tient toujours Jeffrey par le collet, boit sa Pabst Blue Ribbon en riant, et Jeffrey, immobile, semble à la fois confus et fasciné. À l'arrière-plan, une des dames qui fait partie de l'entourage de Ben se tient immobile avec un plateau de verres à bière dans les mains, Raymond est juché sur un divan et danse langoureusement avec un serpent (qui sort d'on ne sait où), et une autre femme, assise, regarde ses ongles et ne porte aucunement attention à ce qui se passe. Dorothy sort éventuellement de la chambre

⁴³ Selon Peter Doyle, « [...] reverb effects are selectively used to aid the rendering of "charged" darkened (or darkening) space. As the scene dims and "aural space" expands, the precise position of remote actants (night creatures, the undead, ghosts, cat people, etc.) can no longer with certainty be fixed. Even solid, quotidian presences in the reverberant twilight thus become like spirits, at best enchanting, mysterious presences (like the night sounds in "Blue Shadows on the Trail"), but at worst terrifying and malevolent shape-shifters. The transformation, day to night connotes other shifts: from consciousness to dream, from the realm of the ego to that of the id » (2004, p. 36).

adjacente, et s'avance vers les autres spectateurs en regardant le sol, marchant au rythme de la musique. Frank commence à grimacer lorsqu'Orbison chante « Then I fall asleep to dream my dreams of you ». Ben continue sa suave performance jusqu'à ce qu'il remarque que la réaction négative de Frank s'intensifie avec la montée de la voix du chanteur : « In dreams you're mine, all the time, we're together... ». Il arrête sa mimique pendant que Frank se dirige vers le lecteur pour interrompre la musique et retirer la cassette.

La chanson d'Orbison ne peut être ignorée : elle remplit le champ sonore et la mise en scène force l'attention du spectateur sur la performance. Le zoom sur la porte fermée qui accompagne les cris désespérés de Dorothy laisse présager un suivi du fil narratif tissant l'histoire du kidnapping de la famille de la chanteuse. Au lieu de cela, l'action s'arrête complètement pour faire place à un moment de spectacle, que personne ne remet en question : la fascination gagne même Jeffrey, qui semble momentanément oublier qu'il est retenu contre son gré. La relation exacte entre Frank et Ben n'est jamais expliquée, et on ne reverra plus ce dernier après cette performance dont la motivation échappe à la compréhension⁴⁴.

Si la performance musicale filmée cherche généralement à susciter le plaisir du spectateur, cette instance particulière peut faire émerger des émotions contradictoires. La reconnaissance de la chanson du début des années 1960 peut, par exemple, faire émerger un sentiment de nostalgie chez certains spectateurs. Le performeur semble lui-même appartenir à une autre temporalité⁴⁵ : en plus de la musique de Doggett et d'Orbison qui emplissent son espace, ses vêtements – pantalon bouffant, chemise à volets et large col et

⁴⁴ La confusion du critique musical Greil Marcus a sans doute été partagée par plusieurs spectateurs : « Everyone is waiting around, waiting to leave, waiting to think of what to do, waiting for something to happen, and then suddenly "In Dreams" is playing, and Stockwell is posing in the archway, miming, performing, a little entertainment, the song coming out of his mouth, perfectly. You don't know what's going on, where the music's coming from (a cassette machine, but that's not shown right away), why it's there at all » (1993, p. 340). Suivant Timothy Corrigan : « The pleasure and violence of living in Lumberton (as in going to a shopping mall) is that one continually acts outside of a motivating context, pursuing distractions that lead away from any sense of place » (1991, p. 73).

⁴⁵ La temporalité dans laquelle prend place *Blue Velvet* est incertaine : « Once inside the dream, *Blue Velvet* coexists in several postwar decades: the huge wall portrait of Montgomery Clift in Sandy's bedroom suggests the Fifties; the Roy Orbison song "In Dreams," lip-synched by Frank's partner-in-slime Ben (Dean Stockwell), is from the Sixties; the film's pace and preoccupations remind us of the early Seventies, the last time American filmmakers so assiduously courted sexual weirdness; the cars and computer equipment hint at the Eighties » (Corliss 1986, p. 12).

veston de satin – évoquent le style vestimentaire des performeurs rock ‘n’ roll des années 1950. Il peut y avoir un premier niveau d’interférence codale pour l’audio-spectateur qui connaît bien la persona tragique d’Orbison : la flamboyance de Ben et la fluidité de ses mouvements ne correspondent aucunement à l’image du transmetteur original, qui est reconnu pour ses vêtements sombres et la stoïcité de son style de performance. De plus, Ben fait coexister dans un même moment performatif des normes socio-culturelles correspondant à deux époques musicales différentes, les années 1950 et les années 1960. Cette occasion d’interférence n’est cependant pas la plus nuisible pour le sentiment de nostalgie que peut éveiller la chanson chez certains audio-spectateurs, dans la mesure où la précision de leurs repères socio-culturels est brouillée par la distance temporelle. Un second niveau d’interférence codale risque beaucoup plus de perturber la réception de cette performance déplacée. Ce ne sont pas les images qui sont associées avec la chanson qui interfèrent avec son message initial : la performance de Ben, si on ignore les particularités du transmetteur et l’année précise de la parution d’« In Dreams », est tout à fait en accord avec le rythme et la douceur de la chanson. C’est plutôt l’attente du déroulement de l’intrigue, dont l’existence est rappelée par la mine piteuse de Dorothy et la poigne solide du compagnon de Frank sur le collet de Jeffrey, qui peut interférer avec la réception de l’unité parfaite décrite par le rêve d’Orbison et son accompagnement instrumental. Le danger qui guette la famille de Dorothy et la menace que représente Frank sont toujours présents, bien que momentanément relégués à l’arrière-scène. Cette interférence codale est volontaire et fait partie intégrante du message que cherche à transmettre l’instance autoritaire : la chanson d’amour mélancolique, le performeur flamboyant et le climat de menace se superposent pour créer un moment musical qui rompt avec les conventions régissant habituellement la cohérence du récit cinématographique afin de contribuer à la création de l’ambiance étrange qui habite l’ensemble du film.

Si on déplace l’attention vers le spectateur diégétique privilégié de la performance musicale, « In Dreams » contribue à la caractérisation du personnage de Frank comme un être empreint d’ambiguïté, capable d’une violence considérable mais faisant aussi preuve d’une grande sensibilité. Sa manipulation de la technologie, son articulation silencieuse des paroles et sa brusque interruption de la performance suggèrent qu’il entretient une relation

particulière avec la chanson. La signification exacte d'« In Dreams » pour Frank n'est pas plus expliquée que la nature de sa relation avec Ben⁴⁶, mais son association avec la ballade d'Orbison est renforcée de plus belle dans la séquence suivante, lorsque la chanson est entendue une deuxième fois.

Après l'interruption de la performance, Frank invite les autres personnages à faire un tour de voiture et dit au revoir à Ben en regardant la cassette qu'il tient entre ses mains, visiblement troublé. Les personnages disparaissent de l'image, comme par magie, au son d'un crissement de pneus. Pendant la virée, une altercation conduit Frank à s'arrêter dans la cour déserte d'une scierie, et il ordonne à ses comparses de sortir Jeffrey de la voiture. Un son non-diégétique ressemblant à des battements de cœur augmentés d'une forte réverbération se fait entendre sur la trame sonore. Pendant que Raymond et Hunter tiennent Jeffrey, Paul tient une lampe de poche sous le visage de Frank qui se met du rouge à lèvres en murmurant « pretty, pretty, pretty, pretty » et embrasse le captif avec force. Frank ordonne à Paul d'insérer « Candy-colored clown » dans le lecteur de la voiture, ce que ce dernier s'empresse de faire. Cette fois, la musique non-diégétique ne s'estompe pas pour faire place à la ballade d'Orbison. Quoique discrète, elle demeure présente pendant toute la chanson, interférant avec son rythme. La mélodie est subvertie non seulement par un acte de violence explicite, mais aussi par un bruit qui distord son message.

Alors que ses comparses retiennent Jeffrey et que les premières mesures de la chanson d'Orbison émanent de l'arrière-plan sonore, Frank, le visage éclairé comme l'était celui de Ben dans la séquence précédente, avertit Jeffrey que s'il se comporte en « bon voisin » envers Dorothy, il lui enverra une lettre d'amour qui vient droit du cœur⁴⁷ – c'est-à-dire : une balle de son fusil. La chanson demeure à l'arrière-plan, mais elle structure le

⁴⁶ Plusieurs chercheurs ont tenté d'expliquer la réaction forte de Frank à l'intensité montante de la chanson d'Orbison. Stan Link (2004), par exemple, suppose la présence d'un traumatisme associé à la chanson dans le passé du psychopathe. Peter Lehman (2003) suggère quant à lui que Frank s'identifie fortement à la solitude décrite par Orbison, tirant des parallèles entre le personnage du film de Lynch et la persona tragique du chanteur. David Copenhafer (2008) attribue l'interruption du moment à un recul de la part de Frank devant la sérénade de Ben, dont l'articulation silencieuse des mots « in dreams I walk with you, in dreams I talk to you » semble s'adresser trop explicitement à celui pour qui il performe.

⁴⁷ Frank paraphrase la chanson « Love Letters » de Ketty Lester (1962), dont les premières paroles sont « Love letters straight from your heart ». Cette chanson est entendue un peu plus loin sur la trame sonore, lorsque Jeffrey découvre le mari de Dorothy et un policier corrompu, qui ont chacun reçu une balle dans la tête, dans l'appartement de la chanteuse.

rythme de la scène : l'agression de Frank, entrecoupée de plans d'une femme qui danse nonchalamment sur le toit de la voiture, s'intensifie au même rythme que les différentes sections de la ballade. Le cadrage se resserre lorsque Frank attire l'attention sur la musique en répétant après Roy : « in dreams, I walk with you, in dreams, I talk to you, in dreams, you're mine, all... », puis en improvisant « forever in dreams » (alors qu'Orbison chante plutôt « we're together in dreams »). Son regard est presque hors de ce monde, comme s'il contemplait pour lui-même le sens des paroles et en réalisait la grandeur, le fort contraste entre la lueur de la lampe de poche et l'obscurité de la nuit creusant des ombres sur son visage. Frank reprend le contrôle là où il l'avait perdu en assistant à la performance de Ben, en se réappropriant les paroles d'Orbison pour en faire une menace : « Frank's iteration of "In Dreams" reinscribes the song's lyrical content to suggest the violation of Jeffrey's psyche, to actually haunt his dreams » (Paice 2009, p. 108)⁴⁸. L'agression prend une tournure étrange lorsque Frank, le regard encore plus vague, caresse le visage de Jeffrey avec un morceau de velours bleu précédemment découpé du peignoir de Dorothy, pendant que Roy chante « But just before the dawn, I awake and find you gone ». Lorsque le rythme régulier d'« In Dreams » se brise pour accentuer le désespoir de son protagoniste (« I can't help it... »), Frank force Jeffrey à palper ses biceps, sous le regard confus de Dorothy assise dans la voiture. L'intensité de la chanson monte encore d'un cran : « It's too bad that all these things can only happen in my dreams ». Les actions des personnages sont presque chorégraphiées au rythme de la musique : Frank frappe Jeffrey à répétition, Dorothy crie sans cesse « Frank! Stop it! Frank! », et la femme continue à danser. La chanson s'interrompt après « Only in dreams », au moment où Frank donne le coup ultime et où l'image coupe brusquement pour montrer une flamme qui vacille sur un fond noir au son de

⁴⁸ Certains chercheurs ont orienté leur analyse du côté des sous-entendus homosexuels de la scène : « The word forever appears nowhere in Orbison's song. Frank's spontaneous utterance of this word, a kind of perverse marriage vow, marks a strange moment of lyricism, of freedom from dictation and the prosaic, belated repetition of the song's words. This moment is immediately undercut, however, by the framing of the vow within the context of a dream. Frank and Jeffrey will be together forever, but only in dreams, which is to say, only in fantasy. In reality, homosexual desire will remain the unspeakable condition of Frank's particular version of male heterosexuality, a version built, like all heterosexuality, on the strenuous rejection of homosexuality (Copenhafer 2008, p. 154). Atkinson remarque quant à lui que Frank se prépare à l'agression de Jeffrey de la même manière avec laquelle il se préparait à sa relation sexuelle avec Dorothy (1997, p. 61), soit en aspirant une substance dans son masque à oxygène. Ceci ne réduit pas pour autant la menace dans ses paroles : étant donnée la manière dont il impose ses désirs sur Dorothy, l'imposition de ses désirs sur Jeffrey risquerait de ne pas être plus agréable (d'autant plus qu'il est, encore une fois, retenu contre son gré).

la répétition de la phrase « in dreams you're mine » avec un écho très prononcé et le son assourdissant du vent. Ce plan rappelle une séquence onirique précédente dans laquelle Jeffrey se réveille en sursaut à la suite d'un enchaînement d'images et de sons distordus (son père à l'hôpital, Frank, Dorothy, et la chandelle), juste après avoir été témoin d'une étrange et violente relation sexuelle entre Frank et Dorothy. Jeffrey a rêvé à Frank auparavant, et cette fois le montage sonore et visuel suggère que c'est « In Dreams » qui hante ses cauchemars.

Si certains spectateurs ont pu faire abstraction de la violence inhérente à la situation de kidnapping pendant la performance de Ben, la violence physique occupe cette fois l'avant-plan de la mise en scène, ce qui fait en sorte que l'interférence codale est beaucoup plus explicite. Le couplage de la chanson avec ces images perturbantes est d'autant plus troublant que le battement non-diégétique, qui continue à se faire entendre discrètement sur la trame sonore, s'accorde mal avec le ton et le rythme de la chanson. Ce cas précis de parasitage sonore n'empêche pas la perception de la chanson, mais superpose sur elle un élément dissonnant qui nuit à la transmission de son message affectif original : que l'audio-spectateur lui porte une attention consciente ou non, ce bruit a un impact sur la réception immédiate de la musique, qui n'est plus enveloppante comme elle l'était pendant la performance de Ben. Cette mise à distance de la chanson d'Orbison contribue à l'inconfort causé par la juxtaposition de la ballade et de l'agression, et en facilite la subversion du sens premier par Frank, qui semble s'en inspirer pour stimuler sa rage envers Jeffrey.

Les conséquences de cette utilisation interférente d'« In Dreams » pour sa circulation culturelle sont multiples. La répétition de la demande de Frank, sa réappropriation des paroles et la proximité créée par le cadrage contribuent à renforcer l'association du personnage avec « In Dreams ». L'image de son visage barbouillé de rouge à lèvres et de son regard perçant lorsqu'il menace Jeffrey et le bat sans merci crée certes une impression assez forte pour accompagner les écoutes subséquentes de la chanson. Mais le discours qui circule à son sujet suggère qu'au-delà de son association marquante avec des images violentes et un personnage instable, *Blue Velvet* a contribué à une réinterprétation des symboles qui la composent. Selon Michael Dwyer :

The film's soundtrack subverts, and perverts, the affiliating identifications and external associations with oldies music that audiences bring with them into the film. The resulting discomfort is produced not only because a familiar soundtrack is applied to a dark or violent scene, but also because of the realization that perhaps such sinister elements were present in the seemingly "innocent" songs all along (2010, p. 125).

Dans ce contexte, rappelons le double sens présent dans l'interprétation de la chanson d'Orbison par le critique musical Barney Hoskyns et l'interprétation tordue de ses paroles par le biographe d'Orbison, Ellis Amburn (p. 55). La mention de *Blue Velvet* dans la description d'Hoskyns est loin d'être singulière : l'association avec le film fait presque systématiquement partie du discours qui circule sur la chanson, comme on peut le voir dans plusieurs critiques et sur les pages web qui lui sont dédiées⁴⁹. Peter Lehman affirme :

[...] it was Lynch's shocking use of the song in the context of true perversity that sparked the critical discourse of darkness that has come to occupy such a central place in interpreting Orbison's music. It is no exaggeration to say that Lynch's use of "In Dreams" changed forever the way in which Orbison's music would be received (2003, p. 117).

Des commentaires comme « the overripe, ridiculous pop song (which [...] can never be listened to calmly again) » (Atkinson 1997, p. 161)⁵⁰ et « I blame David Lynch [...] for encouraging Dennis Hopper to assassinate one's mental image of "In Dreams" » (Roberts 1987, p. 29) corroborent l'affirmation de Lehman. Ils suggèrent de surcroît que l'interférence codale entre le message original et l'utilisation de Lynch a des conséquences qui dépassent le cadre de l'expérience immédiate de visionnement. Cet emploi de la chanson a provoqué un ajout de sens qui ne faisait pas partie du message de la chanson *a priori*, mais qui se superpose maintenant à sa signification culturelle. Ce faisant, *Blue Velvet* a en quelque sorte effectué un re-codage d'« In Dreams ». Cette nouvelle façon de voir – ou plutôt d'entendre – la chanson d'Orbison comme un sinistre éloge à la perversion

⁴⁹ Voir Marsh 1999, Horton 2011, Creswell 2006, et Hoggart 2012. Voir également les pages dédiées à la chanson sur *Wikipedia* (<[http://en.wikipedia.org/wiki/In_Dreams_\(song\)](http://en.wikipedia.org/wiki/In_Dreams_(song))>, *Songfacts* (<<http://www.songfacts.com/detail.php?id=7352>>) et *Allmusic* (<<http://www.allmusic.com/song/in-dreams-mt0033246397>>).

⁵⁰ On peut lire un commentaire semblable dans Horton 2011. On trouve également des échos de cette idée chez certains utilisateurs de sites Internet. Par exemple, on peut lire sur *Songfacts* : « Fascinatingly grotesque as the movie was, it ruined this classic for me » (<<http://www.songfacts.com/detail.php?id=7352>>, consulté le 25 juin 2014).

fantasmatique trouve d'ailleurs son écho dans trois de ses apparitions médiatiques subséquentes qui exploitent chacune à leur manière le thème du rêve et du fantasme et subvertissent le message musical d'Orbison.

Blue Velvet occupe une place importante dans le réseau tracé par les occurrences médiatiques d' « In Dreams », d'abord parce qu'il a assombri les connotations reliées à ses paroles, et ensuite parce que deux des trois utilisations sombres qui ont suivi sa trace se servent de la chanson pour y faire (inter)référence.

3.3 Utilisations interférentes subséquentes

In Dreams, *Dollhouse* et *Alan Wake* emploient la chanson d'Orbison de façons qui interfèrent avec son message initial, comme le fait *Blue Velvet*. L'impact de cette interférence sur l'audio-spectateur/joueur dépend en grande partie de son point d'entrée dans le réseau d'occurrences d'« In Dreams ». L'effet sera le plus fort dans le cas d'un premier contact avec une utilisation subversive de la chanson. Mais dans la mesure où ce type d'usage inscrit sur elle des connotations supplémentaires, une intégration répétée dans un contexte sombre pourrait éventuellement affaiblir l'effet immédiat de l'interférence codale pour un audio-spectateur/joueur donné.

Puisque la chanson occupe une fonction au sein de chacune de ces œuvres, elles seront d'abord examinées de façon autonome avant de voir comment l'interférence narrative ou la relation concrète (puisque deux d'entre elles s'inscrivent en filiation avec *Blue Velvet*) se manifeste.

3.3.1 *In Dreams* (Neil Jordan, 1999)

Dans une ville de la Nouvelle-Angleterre, Claire Cooper (Annette Benning) est affligée de visions concernant des jeunes filles disparues. Lorsque sa propre fille est retrouvée morte, ses visions deviennent de plus en plus violentes. Vivian Thompson (Robert Downey Jr.), le meurtrier, hante les rêves de Claire et la pousse à commettre des actes perturbants, cherchant à l'attirer jusqu'à lui afin de fonder une famille avec elle et une autre jeune fille qu'il a kidnappé. Le titre du film de Jordan crée une attente chez le

spectateur qui connaît la chanson d'Orbison, mais il devra attendre le générique de fin pour l'entendre.

Internée dans un institut psychiatrique et découvrant qu'elle occupe la même chambre que le tueur a occupé vingt ans auparavant, Claire se laisse guider par ses visions du passé pour retracer Vivian et mettre fin à son règne de terreur. Suite à la confrontation ultime entre les deux rêveurs, Claire meurt noyée, et Vivian est de nouveau envoyé en institut psychiatrique. La nuit, dans sa cellule, Vivian rêve à Claire, qui lui fait subir le même traitement qu'elle a elle-même subi. Elle lui souhaite de beaux rêves et l'embrasse, pour finalement lui mordre violemment les lèvres. Vivian se redresse en sursaut, et se regardant dans le miroir, est soulagé de constater que ce n'était qu'un rêve. C'est à ce moment que des bras sortent du miroir pour agripper Vivian et lui fracasser la tête contre la glace. Vivian se tortille sur le plancher, et des goûtes d'un liquide rouge coulent sur son visage. Au plafond, en lettres de sang, apparaissent les mots « sweet dreams Vivian ». Effrayé, Vivian se redresse et s'appuie contre le mur, pour voir que toutes les surfaces de la pièce se tapissent peu à peu de la phrase qui prend maintenant un autre sens. Il se frappe la tête contre la vitre et appelle à l'aide, puis le second mouvement de la chanson d'Orbison (« I close my eyes...») introduit le générique de fin.

Extradiégétique, la chanson d'Orbison fait la transition entre le monde fantastique de la diégèse et la réalité quotidienne. Elle contribue ainsi de manière significative à la dernière impression que laisse le film au spectateur. Pour l'audio-spectateur qui vit sa première expérience médiatique d'« In Dreams », l'effet de l'interférence codale est saisissant⁵¹ : la légèreté de la chanson d'Orbison crée un contraste frappant avec la musique non-diégétique ponctuée de plusieurs *stingers* d'Elliot Goldenthal qui accompagne la torture psychologique de Vivian. Un auditeur attentif saisira aussi l'ironie de la juxtaposition du cauchemar de Vivian avec les mots de Roy Orbison, qui chante que ses

⁵¹ Peter Lehman est d'avis contraire : « If the song seemed shocking when Lynch first used it in a dark context in the mid-1980s, by the late 1990s the discourse of darkness in Orbison's music was so well established that Neil Jordan was acting within a tradition » (2003, p. 133). La tradition était peut-être déjà établie dans le discours critique, mais il ne faut pas oublier qu'il ne s'agit que de la seconde apparition de la chanson dans une œuvre médiatique. Par conséquent, l'audio-spectateur qui connaît peu la chanson d'Orbison et qui n'a jamais cherché à avoir accès au discours qui l'entoure est susceptible de recevoir cette occurrence comme le choc probablement voulu par l'instance autoriale.

rêves lui permettent de vivre des choses idylliques qu'il ne peut pas vivre dans la réalité. L'introduction de la chanson est absente du montage sonore, mais elle n'est pas nécessaire à la mise en contexte : c'est Claire qui prend la place du marchand de sable, s'inscrivant dans une tradition d'assombrissement de la figure mythologique. Même après sa mort, Claire continue à marcher et à parler avec Vivian dans ses rêves, et elle le fait de manière particulièrement violente. La chanson n'est pas directement montée sur les images de la détresse de Vivian, toutefois son déroulement jusqu'à sa conclusion laisse tout le loisir au spectateur d'imaginer le sort que le personnage continuera de connaître.

Dans l'optique d'une relation interférentielle possible avec *Blue Velvet*, notons d'abord que la précision du sens qui se superpose à la chanson suite à cette première utilisation interférente dépend en grande partie du temps qui sépare les contacts avec les deux films pour l'audio-spectateur. Plus de dix ans séparent la production des deux œuvres, et il est peu probable qu'un seul visionnement de *Blue Velvet* à sa sortie en 1986 continue d'affecter l'image qu'un auditeur donné se fait de la chanson plusieurs années plus tard. Il faut soit que le film de Lynch ait été vu récemment pour la première fois, ou qu'il ait été vu plusieurs fois à travers les années pour qu'on puisse concevoir qu'il y ait interférence narrative.

Une association claire entre la chanson et le personnage de Frank Booth, par exemple, pourrait causer de l'interférence narrative sémantique. Au chapitre précédent, nous avons désigné comme interférence narrative sémantique la déclinaison de l'interférence que nous avons adaptée de Sébastien Babeux : la surinterprétation d'un croisement entre deux œuvres qui utilisent la même chanson. Les ressemblances entre Frank Booth et Vivian Thompson favorisent une lecture interférente. D'abord, les deux personnages sont très attachés à des chansons populaires d'une autre époque : « Blue Velvet » (Bobby Vinton, 1963), « In Dreams » et « Love Letters » pour Frank, et « Don't Sit Under the Apple Tree » (The Andrews Sisters, 1942) et « Ebb Tide » (The Righteous Brothers, 1965) pour Vivian. Les deux personnages cherchent aussi une figure de mère, quoique de façon très différente : Vivian cherche à recréer une famille avec Claire et une enfant kidnappée, alors que Frank oscille entre les rôles du père et de l'enfant lors de ses relations sexuelles avec Dorothy (il l'appelle « Mommy » et lui demande de l'appeler

« Baby »). Puisque le film de Jordan emprunte son titre à la chanson et crée une attente auprès de l'audio-spectateur qui la connaît bien, le souvenir de son association avec Frank Booth pourrait déranger sa perception des éléments du récit et le pousser à surévaluer des caractéristiques communes entre les deux personnages. Mais dans la mesure où la chanson n'arrive qu'à la fin du film, la superposition du souvenir de Frank Booth et de la torture psychologique de Vivian peut aussi se faire *a posteriori* et mener à une relecture de *Blue Velvet* à la lumière des traits saillants de Vivian Thompson. Puisque la relation interférentielle n'est pas soumise à la hiérarchie de la filiation, elle échappe aussi aux exigences de la chronologie. L'association entre la chanson « Don't Sit Under the Apple Tree » et les mauvais traitements qu'il a reçus de sa mère est explicite dans des retours en arrière au passé de Vivian, et l'audio-spectateur pourrait réinterpréter la violence qu'inspire « In Dreams » chez Frank comme le résultat d'une association avec une relation maternelle trouble.

3.3.2 *Dollhouse* : « Omega » (saison 1, épisode 12, 2009)

Dans cette télésérie de science-fiction créée par Joss Whedon, un institut appelé « the Dollhouse » efface la personnalité ainsi que la mémoire de « volontaires »⁵² et les stocke sur disque dur. Des clients paient pour la compagnie ou les services de ceux qui sont appelés des « actifs » (*actives*), qui se font imprimer divers souvenirs, personnalités, qualités et compétences en fonction des besoins de la situation. Lorsqu'ils ne sont pas en service, les actifs sont comme des automates, dénués de toute faculté réflexive.

Dans le douzième et dernier épisode de la saison, Alpha (Alan Tudyk), un ancien actif qui s'est jadis évadé de l'établissement en causant plusieurs morts sur son passage après s'être accidentellement fait « imprimer » 48 personnalités simultanément, est revenu sur les lieux pour emmener Echo (Eliza Dushku), une active qui possède la rare faculté de retenir certains aspects des diverses personnalités qu'on lui a attribuées depuis le début de la saison. Au début de l'épisode, Alpha et Echo sont dans une voiture avec un otage ligoté sur la banquette arrière. Pour l'occasion, ils assument les rôles de Crystal et Bobby, un

⁵² Le terme « volontaire » est employé entre guillemets étant donnée l'ambiguïté des raisons derrière la soumission de certains personnages à ce traitement.

couple de criminels qui évoque Bonnie et Clyde, ou Mickey et Mallory Knox du film *Natural Born Killers* (Oliver Stone, 1994).

La séquence mettant en scène « In Dreams » se déroule après le générique d'ouverture. Un intertitre (« a few years ago ») annonce un retour en arrière, dans lequel deux responsables (*handlers*) ont perdu la trace de leurs actifs. La directrice Adelle DeWitt (Olivia Williams) et le programmeur Topher Brink (Fran Kranz) discutent des dangers potentiels que peuvent représenter les deux évadés. Adelle demande à Topher : « How potentially lethal would you say these imprints are? » Les premières paroles du second mouvement de la chanson d'Orbison (« I close my eyes... ») accompagnent le plan de réaction de Topher, qui semble contempler la question dont la réponse se trouve dans les plans suivants. Dans un autre lieu, une femme en pantalons de cuir danse au son de la musique, à contrejour devant une lumière bleutée. Après un zoom avant vers la silhouette anonyme, un travelling vers la gauche révèle Alpha/Bobby, qui interroge quelqu'un : « who are you working with? ». Le montage rapide et la caméra toujours en mouvement suivent la séance d'interrogation que fait subir Alpha/Bobby à un homme en sous-vêtements attaché à une chaise, persuadé qu'il est impliqué dans un complot contre lui et Crystal. Pendant ce temps, la silhouette continue de danser à l'arrière-plan, visiblement in affectée par ce qui se déroule à quelques mètres de son plancher de danse. Voyant qu'il est incapable de convaincre son interrogateur de son innocence, l'homme en sous-vêtements tente de lui expliquer sa condition d'actif : « You're not real... you and your girlfriend... You think you're on a cross-country crime spree, but you're not. You think you have a doomed love. It's not doomed, it's not even love! ». Cette révélation coïncide avec le réveil du protagoniste de la chanson d'Orbison : « but just before the dawn I awake and find you gone... ». Alors qu'Orbison chante « It's too bad that all these things can only happen in my dreams », l'homme en sous-vêtements révèle finalement, en larmes, qu'il a payé pour réaliser ce fantasme, mais qu'il ne ressent plus de plaisir. Alpha/Bobby se tourne vers la silhouette dansante, le regard voilé : « she's real... », et après une menace de mort proférée à l'intention du client ligoté, appelle sa compagne à venir les rejoindre. La dernière phrase de la chanson d'Orbison (« in beautiful dreams ») accompagne la révélation de l'identité de la femme qui dansait. Alors que les événements du début de l'épisode laissent croire que

Crystal est incarnée par Echo, la femme qui descend de la scène et s'avance vers la caméra est Claire Saunders (Amy Acker), le médecin de Dollhouse.

La ressemblance de cette séquence avec la deuxième occurrence de *Blue Velvet* – Alpha qui brutalise le client rappelle Frank brutalisant Jeffrey, et Whisky qui danse au son de la musique rappelle la femme qui danse sur le toit de la voiture de Frank – est assez accentuée pour ne pas être fortuite. On peut supposer qu'en employant la chanson dans ce contexte, l'instance autoriale de la télésérie fait allusion à *Blue Velvet*, se plaçant ainsi dans une relation concrète avec le film de Lynch. Rappelons le schéma de la communication de Sébastien Babeux que nous avons illustré au chapitre précédent (figure 2, p. 39) : dans le cadre de l'intertexte de *Dollhouse*, *Blue Velvet* est annexé au « système signifiant », et le sens que prend la chanson dans le film de Lynch fait partie du message que l'instance autoriale de la télésérie cherche à transmettre. Même si « In Dreams » n'appartient pas en propre à *Blue Velvet*, ce dernier agit à titre de référence pour l'emploi de la chanson. En plus de sa signification initiale et de sa relation avec les éléments narratifs propres à la télésérie, la chanson tire une partie de sa signification du message qu'elle contribuait à construire dans le film de Lynch.

Par rapport à la diégèse de *Dollhouse*, les paroles de la chanson commentent la situation à deux niveaux. Pour le client, elles confirment que les fantasmes ne devraient pas nécessairement devenir réalité : son rêve s'est en quelque sorte retourné contre lui et il n'a pas le plaisir qu'il pensait avoir en s'engageant dans un ménage à trois avec un couple de criminels. La chanson pointe aussi de façon intéressante vers le statut « temporaire » de Bobby et Crystal, dont l'amour et les souvenirs seront effacés aussitôt qu'ils rentreront de leur engagement. La référence au sommeil pour décrire l'état des actifs est fréquemment employée dans le contexte de la série. Par exemple, lorsque leurs personnalités temporaires sont effacées et qu'ils émergent de la chaise de programmation, ils demandent systématiquement : « did I fall asleep? », ce à quoi Topher répond toujours : « for a little while ». Renee St Louis et Miriam Riggs remarquent la contradiction dans cette routine :

Ironically, the Actives are conditioned to ask about their state of consciousness, and they are supplied with an answer that is both a truth and a lie – they have in fact entered a kind of sleep, but coming out of the chair doesn't end it. This sleep is not over and, at least in most cases, did not last just “for a little while,”

which points to the reality that this walking dream state is one in which the ability of the dolls to perceive reality is deeply compromised (2010, s.p.).

Il est intéressant de noter que plusieurs des actifs ont accepté de subir cet état de sommeil pour échapper à leur réalité : l'amoureux de Caroline Farrell (Echo) est mort pendant une opération d'activisme qui a mal tourné, et Madeline Costly (November, interprétée par Miracle Laurie) a perdu sa fille qui souffrait d'un cancer⁵³. Le message de la chanson d'Orbison résonne donc à un niveau qui dépasse le contexte immédiat de sa présentation, en attirant l'attention sur l'attrait que peut représenter la situation d'actif.

L'« emprunt » à *Blue Velvet* n'est pas étonnant lorsqu'on considère que la télésérie remet constamment en question la moralité de plusieurs de ses personnages. Comme l'innocence de Jeffrey est remise en question dans le contexte de sa relation avec Dorothy (elle lui demande de le frapper et il finit par répondre à sa demande) et soulignée par Frank lorsqu'il lui dit, juste avant la deuxième occurrence d'« In Dreams », « You're like me », tout n'est pas noir et blanc dans le monde de *Dollhouse*. Alpha/Bobby brutalise un homme qui semble de prime abord innocent : « I just wanted to have a little fun », dit-il pour expliquer sa présence dans cette situation embarrassante. Cependant, en ayant recours aux services de Dollhouse, le client participe à un système qui exploite les actifs dans une certaine forme de prostitution. Lorsqu'ils sont programmés, ces derniers pensent viscéralement qu'ils agissent selon leur propre volonté. Mais l'être humain « endormi » qui se trouve sous cette programmation ne peut possiblement donner son consentement pour tout ce à quoi il est soumis. Dans ce contexte, qui est la réelle victime dans la séquence que nous avons décrite? *Dollhouse* tire chez *Blue Velvet* l'exploitation d'un effet créé par la juxtaposition de la musique et des images qui tient au fait que les deux œuvres placent l'audio-spectateur devant le choix de sa propre posture morale : prend-il plaisir à écouter la musique et à contempler le spectacle de la torture, ou est-il répugné par la brutalisation d'un personnage et, par le fait même, par la subversion d'une naïve et mélodieuse chanson? La

⁵³ Dans l'épisode 8 (« Needs », 2009), Adelle permet à Echo, November, Victor (Enver Gjokaj) et Sierra (Dichen Lachman) de vivre une quête qui leur permettra de pallier certains besoins inconscients qui interfèrent avec leur état de sommeil normatif. Topher leur redonne leurs traits de personnalités mais leur retire tout souvenir de leur identité. Lorsqu'Echo, dont la quête personnelle est de libérer les actifs, accuse Adelle de violer leurs droits fondamentaux, cette dernière laisse entendre que le rêve éveillé que vivent les actifs est un refuge, en répondant : « to protect them from the unbearable truths that brought them here ».

compréhension du renvoi référentiel à *Blue Velvet* n'est pas primordiale pour la réception de la scène : la musique apporte quelque chose et fonctionne à l'intérieur du récit de *Dollhouse* de façon autonome. Si *Blue Velvet* a effectué un re-codage de la chanson d'Orbison qui dicte la manière dont l'instance autoriale de *Dollhouse* l'intègre à sa mise en scène, il y a quand même interférence codale entre la ballade et la scène de violence pour l'audio-spectateur qui n'a pas vu le film de Lynch ou qui n'a pas un souvenir assez précis de son utilisation de la chanson. Un rappel éventuel de *Blue Velvet* est toutefois souhaitable pour augmenter l'impact affectif de la musique, d'une part, et stimuler la distance critique qui, selon Babeux, est essentielle au plein fonctionnement de l'allusion signifiante⁵⁴ (2004, p. 80-87).

3.3.4 *Alan Wake* (Remedy Entertainment / Microsoft Game Studios, 2010)

Dans ce jeu d'horreur dont la structure épisodique rappelle celle de la télé-série, le joueur prend le contrôle d'Alan Wake, un écrivain de thrillers souffrant du syndrome de la page blanche. Il se rend à Bright Falls, une petite ville forestière du nord des États-Unis, pour prendre des vacances avec sa femme Alice. Cette dernière est enlevée par une force maléfique. La quête du personnage (et du joueur) est de retrouver Alice, tout en luttant contre des êtres – humains, animaux et machines – possédés par l'obscurité (« the Darkness ») à l'aide d'une lampe de poche et de diverses armes à feu.

C'est dans le premier épisode, « Nightmare », qu'on peut entendre « In Dreams ». Une cinématique est déclenchée lorsque le joueur franchit la porte de sortie du restaurant « Oh Deer Diner », qui ressemble étrangement au restaurant de la télé-série *Twin Peaks* (Mark Frost et David Lynch, 1990). Wake et sa femme Alice échangent quelques paroles, puis la voiture dans laquelle ils prennent place sort du cadre. Carl Stucky, un personnage non-joueur, passe la porte du restaurant en trombe, criant à Madame Wake d'attendre en agitant un trousseau de clés, et se prend la tête, l'air étourdi. Le dialogue entre Alice et Alan se poursuit à l'avant-plan sonore alors que la caméra virtuelle trace des mouvements fluides

⁵⁴ Babeux note également la présence d'allusions asignifiantes, qui sont souvent désignées comme « clins d'œil » parce qu'ils s'adressent aux spectateurs très attentifs qui ont un bagage de connaissances cinématographiques élevé. Ces allusions, comme les relations interférentielles, ne contribuent pas de façon essentielle au message que l'instance autoriale cherche à transmettre.

sur le pont qui permet de sortir du village et sur les montagnes qui caractérisent le paysage : Alice commente la pertinence de l'environnement pour un éventuel roman de Wake, qui lui demande de ne pas en parler parce qu'ils sont en vacances. Plusieurs niveaux coexistent sur la trame sonore pour la suite de la cinématique. La voix-over de Wake, qui occupe l'avant-plan, raconte qu'il veut oublier ses problèmes et qu'il n'a pas réussi à écrire depuis deux ans. À l'arrière-plan, l'animateur de la radio locale, Pat Maine, introduit « In Dreams » sans la nommer, la désignant comme « another one of my favorites ». Le parasitage sonore retarde la reconnaissance de la chanson : elle commence discrètement à se faire entendre à partir de « in dreams you're mine all the time », mais sa réception est brouillée, tantôt par la voix-over du personnage-joueur, tantôt par l'adresse de l'animateur radio à ses auditeurs. Dans le cadre d'une première séance de jeu, il est peu probable que l'audio-joueur porte une attention soutenue à la musique, puisque les éléments significatifs du récit sont transmis par la voix over. La musique n'agit que pour créer une ambiance sonore. Au moment où Orbison, toujours à l'arrière-plan, entame le quatrième mouvement de sa chanson (« But just... »), un fondu sonore fait la transition vers la conclusion (« in beautiful dreams »), qui remplit maintenant le champ auditif alors qu'Alan et Alice sortent de la voiture pour contempler la beauté de leur destination.

Dans cette cinématique qui transporte le joueur au prochain segment de jeu, les violons et l'émotion montante dans la voix d'Orbison accentuent la beauté des graphiques et l'aspect idyllique des décors. Le rythme régulier, la mélodie fluide et l'accent sur la phrase « in beautiful dreams » transmet l'attente de calme et de repos qu'on peut imaginer ressenti par les personnages. Il semble momentanément que l'instance autoritaire d'*Alan Wake* ait cherché à utiliser « In Dreams » conformément à son sens premier.

Le joueur ayant eu un contact préalable avec les occurrences plus sombres d'« In Dreams » peut par contre se douter que la promesse de vacances reposantes inspirée par le chalet de Cauldron Lake n'est qu'une illusion : c'est à cet endroit qu'Alice va disparaître et que le joueur passera de la clarté rassurante du jour au monde cauchemardesque de la nuit.

Dans le contexte d'un jeu qui multiplie les allusions à *Twin Peaks*⁵⁵, il ne serait pas irraisonnable de penser que l'utilisation de la chanson d'Orbison constitue une allusion délibérée à *Blue Velvet*. Les villes forestières de Lumberton, Twin Peaks et Bright Falls se ressemblent beaucoup. L'audio-joueur attentif qui reconnaît la chanson serait à même d'établir la connexion, d'autant plus qu'il vient tout juste de quitter le restaurant et ses personnages « lynchiers ». Tout en saluant discrètement l'influence du réalisateur sur l'ambiance que les développeurs ont donné à leur jeu, la chanson et son association avec une œuvre qui explore les bas-fonds de la banlieue américaine peuvent aussi attirer l'attention sur ce qui se cache potentiellement derrière les façades de Bright Falls. Le renvoi à *Blue Velvet* contribue ainsi de façon sémantique et affective au message que l'instance autoriale communique à l'aide de la chanson d'Orbison.

In Dreams et *Dollhouse* sont aussi présents dans l'intertexte d'*Alan Wake* sous la forme de croisements interférentiels potentiels, et l'audio-joueur est susceptible de superposer le souvenir d'une ou l'autre de ces occurrences d'« In Dreams » à sa compréhension de la cinématique. La série de contextualisations négatives de la chanson laisse présager les événements de la suite du jeu. Comme pour *Dollhouse*, une connaissance des associations précédentes avec la chanson n'est pas nécessaire à cette déduction : il s'agit, après tout, d'un jeu d'horreur qui a débuté avec l'exploration d'un cauchemar. Les liens intertextuels et interférentiels ne modifient pas la réception; la chanson et ses sombres connotations viennent plutôt s'ajouter à une impression que le joueur a sans doute déjà.

On peut entendre « In Dreams » une deuxième fois à la fin de l'épisode. Après la disparition d'Alice, Alan plonge dans Cauldron Lake pour tenter de la sauver. Il se réveille en pleine nuit dans une voiture accidentée au milieu de la forêt. L'objectif du joueur est d'atteindre une station-service tout en luttant contre des monstres de plus en plus nombreux. Une fois arrivé à destination, une cinématique est déclenchée quand le joueur appuie sur une touche (B) pour examiner le téléphone. Shérif Sarah Braker arrive sur les lieux et Wake, une coupure au visage, lui explique qu'il a eu un accident de voiture et que

⁵⁵ Le « Oh Deer Diner » est fortement inspiré du « Double R Diner », le personnage de Cynthia Weaver (« Lady of the Light ») rappelle la « Log Lady » et le garde-chasse qui complimente sans cesse le café évoque l'agent du FBI Dale Cooper (Kyle MacLaughlan).

sa femme est disparue. Lorsqu'il dit que le couple devait séjourner dans un chalet sur l'île de Cauldron Lake, Braker lui annonce qu'il n'existe pas d'île sur le lac depuis une éruption volcanique dans les années 1970. Elle offre à Alan de faire un arrêt au lac avant de se rendre au poste de police. La caméra virtuelle trace un long et fluide travelling, s'éloignant des personnages et parcourant les montagnes de Bright Falls. Arrivé à Cauldron Lake, Wake se tient à une barrière sur une falaise qui surplombe le lac et suite à un plan sur son visage étonné, un travelling arrière révèle au joueur qu'il n'existe effectivement pas d'île sur le lac. La chanson d'Orbison accompagne l'apparition de l'écran de fin d'épisode. Elle est diffusée en entier, à moins que le joueur ne décide de l'interrompre en appuyant sur la touche B pour activer l'épisode suivant.

L'introduction est la partie la plus troublante de la chanson (la réverbération, même si elle est beaucoup moins accentuée que dans la version originale, est encore présente) et prolonge bien l'atmosphère inquiétante et mélancolique créée par la musique non-diégétique de Petri Alanko qui accompagnait la cinématique. L'interférence codale fonctionne ici un peu de la même façon que lors de la performance de Ben dans *Blue Velvet* : c'est l'atmosphère générale du jeu d'horreur gardant constamment le joueur sur le qui-vive, plutôt que les images directement juxtaposées à la chanson, qui contribue à brouiller le message d'« In Dreams ». Après plusieurs batailles avec les entités possédées dans la forêt obscure, la chanson qui évoque l'univers enveloppant et rassurant du rêve ne réussit pas à créer cet effet (surtout si l'audio-joueur a éteint les lumières pour se plonger dans l'ambiance).

Suivant le message transmis par les paroles, le joueur peut remettre en question la perception du personnage. L'exploration de Cauldron Lake prenait-elle place dans le contexte d'un rêve? Le jeu commence avec une séquence onirique et la transition entre les sections du jeu se fait deux fois avec le réveil en sursaut du personnage-joueur. Sarah Braker semble associer le tout à une commotion cérébrale causée par l'accident de voiture. On peut aussi remettre en question l'état mental général du personnage. Dans une page de manuscrit lue plus tôt pendant l'épisode, les pensées de Barry Wheeler, le gérant d'Alan (entendu au téléphone sur le traversier, puis rencontré plus tard, dans l'épisode 2), décrivent l'instabilité du personnage-joueur. Constatant que Wake et Alice ne répondent pas à ses

appels, Wheeler réfléchit : « it could mean that they were both on a second honeymoon, but Barry didn't buy it. Al had been way too unstable for that – not sleeping, messed up ». À la lumière de cette information, une connexion avec *Blue Velvet*, ou même avec *In Dreams* et *Dollhouse*, pourrait aussi pousser le joueur à se demander si le personnage de Wake est instable au point d'avoir fait du mal à sa femme. Dans ces trois utilisations précédentes, la chanson d'Orbison a été associée à des personnages à la moralité douteuse et un croisement avec n'importe laquelle de ces œuvres pourrait stimuler une interférence narrative sémantique qui pousserait l'audio-joueur à projeter les traits de ces personnages sur Wake.

3.4 Retour au sens premier?

Blue Velvet, *In Dreams*, *Dollhouse* et *Alan Wake* exploitent chacun le côté sombre de la chanson d'Orbison dans l'optique d'un discours sur le rêve, le fantasme et l'imagination. Par l'entremise de l'interférence codale volontaire, ces œuvres médiatiques contribuent à inscrire sur la chanson certaines connotations qui peuvent en venir à faire partie intégrante de la signification de la ballade pour l'auditeur. Nous avons observé de quelle façon elles entraînent en relation l'une avec l'autre, soit par le croisement concret, soit par le croisement interférentiel de nature sémantique. La confrontation de ces quatre usages à deux autres occurrences de la chanson nous permettra maintenant de considérer comment l'interférence narrative peut avoir lieu au niveau affectif. *Billy : The Early Years* (Robby Benson, 2008) et *House of Boys* (Jean-Claude Schlim, 2009) retournent vers le message musical tel qu'il a été conçu par le compositeur.

Dans le film biographique sur l'évangéliste américain Billy Graham (1918-), la chanson d'Orbison est entendue lorsque Billy (Armie Hammer) contemple, de loin, celle qui deviendra quelques années plus tard son épouse. Malgré l'anachronisme produit par l'intégration d'une chanson composée en 1963 dans le contexte d'une séquence qui prend place en 1940, le développement grandiose des violons et l'élévation progressive de la voix d'Orbison traduisent bien l'état d'esprit dans lequel se trouve Billy lorsqu'il est devant l'être désiré. Les paroles commentent l'état embryonnaire de la relation entre les deux personnages. Ruth (Stefanie Butler) n'a pas encore confirmé son intérêt envers Billy, et la présence d'un autre jeune homme qui lui fait la cour (et avec lequel elle discute avec

beaucoup d'enthousiasme) menace l'union potentielle qui, à ce stade, n'est pas encore tangible.

House of Boys met en scène des jeunes hommes travaillant dans une boîte de strip-tease à Amsterdam dans les années 1980. Frank (Layke Anderson) est attiré envers son compagnon de chambre, Jake (Benn Northover), qui lui est dans une relation amoureuse avec une femme. Lorsqu'il découvre que sa copine a volé l'argent qu'il économisait dans le but de quitter l'établissement, leur relation prend fin. La chanson est entendue lorsque Frank reconforte Jake et, le lendemain matin, quitte le lit qu'ils ont partagé, juste avant le réveil de son ami. La chanson d'Orbison est appropriée, autant pour la peine d'amour que vit Jake que pour le fantasme encore inaccessible de Frank : Jake n'a pas encore réalisé qu'il pouvait avoir des sentiments pour un autre homme et leur union éventuelle n'est possible que dans les rêves de Frank.

Il faut d'abord mentionner que l'ensemble des œuvres médiatiques faisant usage d'« In Dreams » appartiennent à des genres différents et véhiculent certaines valeurs qui ne sont pas forcément compatibles et, par conséquent, ne s'adressent pas au même public. La distance qui sépare *Blue Velvet* de *Billy*, par exemple, n'est pas seulement temporelle : on peut difficilement imaginer qu'un spectateur qui s'intéresse à la vie d'un évangéliste et partage la foi chrétienne soit aussi intéressé par le récit de perversion du film de Lynch. Le cas échéant n'est cependant pas impossible, et pour un spectateur qui a une connaissance de l'ensemble des utilisations médiatiques d'« In Dreams », la projection de connotations sombres sur les récits de *Billy* et *House of Boys* peut interférer avec le message que les instances autoriales ont tenté de transmettre.

Les contextes narratifs étant fort différents entre ces deux films et les quatre autres œuvres médiatiques, il serait peu probable qu'il y ait interférence de nature sémantique. Il n'y a rien d'immédiatement dangereux ou de surnaturel dans l'utilisation que font *Billy* et *House of Boys* de la chanson de Roy Orbison, et on peut difficilement imaginer quel croisement l'audio-spectateur pourrait surinterpréter. C'est surtout au niveau affectif que l'interférence peut se manifester. Dans les deux cas, la musique communique les émotions positives reliées au fantasme amoureux des personnages, et l'audio-spectateur qui entend « In Dreams » dans son sens premier peut se laisser aller à l'appréciation de son agréable

mélodie. L'inscription sur la chanson de connotations reliées à la violence et l'ambiguïté morale par ses autres utilisations pourrait par contre faire émerger un malaise qui empêche la transmission du message affectif de l'instance autoriale. Le croisement pourrait être précis : le rappel du visage barbouillé de rouge à lèvres de Frank Booth, ou de la torture que fait subir Alpha à l'homme en sous-vêtements, pourrait affecter la réceptivité de l'audio-spectateur aux charmes de la chanson d'Orbison.

Rappelons toutefois que selon Philip Tagg, les situations d'interférence codale sont essentielles à l'évolution de la musique. Dans la mesure où *Blue Velvet*, *In Dreams*, *Dollhouse* et *Alan Wake* ont chacun interféré avec le message du transmetteur original, la chanson, pour un audio-spectateur/joueur donné, n'envoie plus forcément ce même message. Il possède les compétences pour comprendre qu'il s'agit d'une chanson d'amour, mais l'accumulation de ses apparitions dans un contexte sombre peut faire émerger des connotations supplémentaires qui l'empêchent d'apprécier « In Dreams » sous cet angle. Un croisement précis avec une ou l'autre des œuvres du réseau n'est alors pas nécessaire pour qu'il y ait interférence affective, puisque c'est la signification de la chanson en elle-même qui est affectée par ses recontextualisations multiples.

Les utilisations que font Benson et Schlim de la chanson montrent qu'il est encore possible pour la chanson de circuler de manière positive, mais pour l'audio-spectateur/joueur idéal, qui connaît toutes les apparitions d'« In Dreams », la trajectoire vers l'obscurité qu'a prise la chanson est peut-être irréversible.

Chapitre 4 : « Don't Fear the Reaper »

Puisque le réseau formé par les occurrences d'« In Dreams » est restreint, nous avons opté pour une analyse descriptive de chacune des œuvres médiatiques qui le construisent. En revanche, « Don't Fear the Reaper » compte plus de trente occurrences, et nous ne sommes pas en mesure de nous attarder sur chacune d'elles dans le cadre d'un seul chapitre. Nous proposerons plutôt une schématisation qui nous permettra de rendre compte de l'étendue du réseau de la chanson de Blue Öyster Cult. Cette exemplification nous amènera de surcroît à aborder des questions qui ont jusqu'alors échappé à notre analyse, notamment les implications du remake et de la reprise pour l'interférence musicale.

4.1 Circulation culturelle

« Don't Fear the Reaper » a été enregistrée en 1976 dans le cadre de l'album *Agents of Fortune* de Blue Öyster Cult. La version publiée sur *single* et à la radio – dans laquelle le solo de guitare est absent – atteint le numéro 12 sur le palmarès « Billboard Hot 100 » le 6 novembre 1976. Le succès de la chanson joue un rôle déterminant dans la popularité du groupe, comme en témoigne le bassiste Joe Bouchard dans une entrevue avec le magazine *Uncut* : « The biggest thing to change was we were playing to empty halls, and as soon as "...Reaper" came out we were selling out » (Uhelszki 2013).

« Don't Fear the Reaper » n'a pas à attendre aussi longtemps qu'« In Dreams » avant de faire sa première apparition au cinéma. Deux ans après sa parution initiale, John Carpenter l'utilise dans le film d'horreur *Halloween* (1978). La chanson continue de circuler modérément jusqu'à la fin du millénaire : on peut l'entendre dans *The Spirit of '76* (Lucas Reiner) en 1990, *The Stöned Age* (James Melkonian) et la mini-série *The Stand* (Mick Garris) en 1994, et le jeu vidéo *Ripper* (Take-Two Interactive Software / GameTek UK) en 1996⁵⁶. En avril 2000, Christopher Walken et la distribution de *Saturday Night Live*

⁵⁶ Une recherche sur Internet révèle deux apparitions supplémentaires qui n'ont pas pu être confirmées : *The Executioner's Song* (Lawrence Schiller, 1982), un téléfilm biographique sur la vie et l'exécution du criminel américain Gary Gilmore, et un court métrage d'horreur intitulé *Car Trouble, Darlin'* (Bruce Wayne Gillies, 1994). Le court métrage n'a pas pu être localisé. Une version raccourcie de *The Executioner's Song* est disponible sur *Netflix* et sur DVD, mais la chanson de Blue Öyster Cult y est absente. Selon un commentaire

(Will Ferrell, Chris Kattan, et Jimmy Fallon, entre autres), fictionnalisent l'enregistrement de « Don't Fear the Reaper » dans un sketch qui immortalise la phrase « More cowbell ! » et relance la popularité de la chanson. À partir de 2002, elle apparaît dans au moins une œuvre médiatique par année jusqu'en 2014.

En plus de ses apparitions dans des œuvres médiatiques qui mettent de l'avant la composante narrative, « Don't Fear the Reaper » peut être « jouée » dans les jeux vidéo musicaux *Rock Band* (Harmonix Music Systems / MTV Games et Electronic Arts, 2007) et *SingStar Amped* (SCEE Studio London / Sony Computer Entertainment Europe, 2007). Le discours sur la chanson continue également à circuler sur plusieurs plateformes. Le documentaire *Great American Rock Anthems : Turn it Up to 11* (BBC, 2013) lui attribue une place importante parmi les hymnes rock capables d'entraîner les auditeurs dans un sentiment d'identification collective. Comme « In Dreams », « Don't Fear the Reaper » est décrite dans les publications *The Heart of Rock and Soul : The 1001 Greatest Singles Ever Made* (Marsh 1999) et *Les 1001 chansons qu'il faut avoir écoutées dans sa vie* (Dimery 2011), et se mérite une place dans le palmarès « The 500 Greatest Songs of All Time » du magazine *Rolling Stone*⁵⁷. En 2011, « Don't Fear the Reaper » était au numéro 36 sur le palmarès « Rock Digital Songs »⁵⁸ du magazine *Billboard*.

Plusieurs reprises de la chanson par divers artistes ont vu le jour, et certaines d'entre elles ont circulé dans des œuvres médiatiques. En 1996, une version par The Mutton Birds clôt le film *The Frighteners* (Peter Jackson), une version plus agressive par The Goo Goo Dolls apparaît dans la comédie noire pornographique *Hustler White* (Rick Castro et Bruce

sur le site *Movie Stack*, (<www.moviestack.com>), la chanson est entendue, dans la version originale du téléfilm, lorsque Nicole Baker (Rosanna Arquette) dissimule des comprimés dans un ballon qu'elle compte introduire clandestinement en prison afin de mettre à exécution un pacte de suicide conclu avec Gilmore. La présence de la chanson dans le téléfilm est corroborée par un commentaire d'utilisateur sur *Songfacts* (qui n'en nomme pas le titre mais en décrit le synopsis et la nature de la scène avec Arquette) et une mention sur le blogue *The Writhing of Something Nailed Down in Torment* (<<http://demain66.blogspot.ca>>). Donald Roeser, le compositeur de « Don't Fear the Reaper », mentionne également dans une entrevue avec le magazine *Performing Songwriter* que la chanson était « allegedly enjoyed by [convicted murderer] Gary Gilmore » (Hutchinson 2011). *The Executioner's Song* n'est pas le seul cas dans lequel *Netflix* soustrait une chanson : nous en verrons un autre exemple avec un épisode de la télésérie *Supernatural* examiné plus loin.

⁵⁷ La version révisée du palmarès disponible sur le site Internet du magazine place la chanson au numéro 405 (<<http://www.rollingstone.com/music/lists/the-500-greatest-songs-of-all-time-20110407/blue-oyster-cult-dont-fear-the-reaper-20110526>>).

⁵⁸ Le palmarès « Rock Digital Songs » compile les chansons les plus vendues par des distributeurs électroniques.

La Bruce), et Gus en enregistre une version acoustique pour le film d'horreur *Scream* de Wes Craven. Cette version est éventuellement recontextualisée dans un épisode de *Smallville* (Alfred Gough et Miles Miller, 2001) en 2003 et dans le film de loups garous *The Howling : Reborn* (Joe Nimziki, 2011). On peut entendre une version espagnole de « Don't Fear the Reaper » par La Pistola dans un épisode de *Prison Break* (Paul Scheuring, 2005) en 2007, et une version synthpop par Heaven 17 dans un épisode de la télésérie *True Blood* (Alan Ball) en 2008. En 2009, le groupe *a capella* The Blanks en offre une performance enjouée en tant que « Ted's band » dans la télésérie *Scrubs* (Bill Lawrence, 2001).

4.2 Le message de « Don't Fear the Reaper » et ses utilisations médiatiques : incompétence ou interférence?

C'est le riff de guitare entraînant de « Don't Fear the Reaper » qui attire d'abord l'attention de l'auditeur, ouvrant la pièce et la portant presque sans interruption jusqu'à la fin. Le rythme est accentué par un battement de cloche à vache, beaucoup moins saillant que ne le laisse entendre le sketch de *Saturday Night Live*. Donald « Buck Dharma » Roeser assure la partition vocale principale. Sa voix douce et plutôt aigüe est soutenue par une partition vocale plus grave pendant le refrain. Eric Bloom et Joe Bouchard agissent comme choristes, complètent les propos de Roeser et répètent certaines phrases clés (« don't fear the reaper », entre autres). Les paroles, comme le titre l'indique, invitent à ne pas craindre la Grande Faucheuse, mentionnant au passage que Roméo et Juliette sont ensemble pour l'éternité. Le chanteur s'adresse d'abord à l'être aimée puis, après un solo psychédélique que le producteur sonore Sandy Pearlman qualifie de « très étrange et anguleux » (*Great American Rock Anthems*, BBC 2013; nous traduisons), décrit la dernière nuit de tristesse d'une « elle » indéterminée qui s'envole avec une présence masculine apparue dans un souffle de vent (voir paroles en annexe, p. ii).

Au moment de composer « Don't Fear the Reaper », Roeser venait de découvrir qu'il souffrait d'une arythmie cardiaque et croyait sa propre mort imminente : « The idea of the song came from a worry that I wasn't going to live long. The riff came out of the ether, it just came to my fingers » (cité dans Forlenza 2009). Cette description mystique du

processus compositionnel s'est vue préciser dans un autre contexte : « It's basically a love song where the love transcends the actual physical existence of the partners » (Roeser cité dans Part Six 2009).

Le message que Roeser a cherché à transmettre n'a cependant pas systématiquement été interprété comme tel. L'allusion à La Mort et le choix des instruments ont évoqué des connotations sombres chez plusieurs auditeurs. Les guitares ont été qualifiées de fantomatiques, capables d'ajouter des frissons à certains films d'horreur (500 Greatest Songs). Stephen Thomas Erlewine du site *Allmusic* a décrit « Don't Fear the Reaper » comme « [a] menacing hard rock variation on the Byrds' jangling pop » (s.d.). Dave Marsh cible le refrain comme la partie la plus inquiétante : « There's something more chilling about the group's echoing Byrds-like « La la la, la la / La la la, la la » than its declaration that 40,000 die every day » (1999, p. 629)⁵⁹. Pour James Mann, « The song is chilling, rabid and scary. "The curtains blew and then he appeared" is as frightful as anything Nick Cave or Iggy ever sang, and when the patented "Cult" wall of guitars kicks in after the break, all hell breaks loose » (2001). Plusieurs commentateurs l'ont même interprétée comme un éloge du suicide (voir Grossberg 1992, Diehl 1995, Chick 2011 et Uhelszki 2013).

Au chapitre deux, le modèle de la communication musicale de Philip Tagg nous a permis d'aborder deux facteurs pouvant brouiller la transmission efficace d'un message musical : l'incompétence et l'interférence codales. Nous avons surtout abordé l'interférence, mais le premier concept peut aussi expliquer cet écart entre l'intention du transmetteur et les réactions des quelques commentateurs que nous avons cités. Dans ce cas particulier, l'incompétence codale se situe du côté du compositeur⁶⁰ plutôt que de celui du récepteur : l'arrangement instrumental ne correspond pas à ce à quoi on peut s'attendre d'une chanson d'amour, surtout en ce qui concerne le solo psychédélique. Nous verrons

⁵⁹ D'autres ont aussi comparé la chanson au matériel de The Byrds, soit du côté des harmonies vocales (Chick 2011) ou des guitares (Part Six 2009; Houle 2013).

⁶⁰ Nous regroupons sous l'appellation de « compositeur » à la fois Roeser, les autres membres du groupe, et les producteurs de l'enregistrement. Même si Roeser a composé le riff et les paroles, chacune des autres instances contribue dans une certaine mesure au produit final avec toute son instrumentation et ses effets sonores. Il est intéressant de noter, à ce sujet, que les autres membres du groupe n'ont pas forcément accès au sens que Roeser a voulu donner à la chanson (voir Uhelszki 2013).

plus loin comment la reprise acoustique de Gus, enregistrée pour *Scream*, suscite beaucoup plus efficacement l'affect correspondant à ce type de message. L'écart interprétatif peut aussi s'expliquer par l'interférence codale de la part du récepteur. Rappelons particulièrement le concept de connotations supplémentaires proposé par Karen Collins (2002). Tout auditeur de la culture occidentale possède les compétences minimales pour saisir la référence à Roméo et Juliette. Cependant le célèbre couple de la pièce de Shakespeare peut évoquer non pas l'idée romantique d'amour éternel qu'a voulu transmettre Roeser, mais la fin tragique des amoureux qui se sont suicidés pour ne pas être séparés l'un de l'autre⁶¹. Il en est de même pour la figure de la Grande Faucheuse, dont les représentations médiatiques ne sont pas toujours clémentes. Les connotations supplémentaires ont pu être inscrites sur la chanson à force d'usages répétés dans un contexte menaçant ou mortel : plusieurs instances autoriales ont saisi l'occasion de mettre en image la faucheuse de la chanson de BÖC sous une forme humaine (*Halloween* [John Carpenter, 1978 / Rob Zombie, 2007]⁶², *Otis* [Tony Krantz, 2008], *Ripper*, et *Medium* ([Glen Gordon-Caron, 2005]) ou surnaturelle (*Supernatural* [Erik Kripke, 2005]), ou de coupler « Don't Fear the Reaper » avec des représentations de la mort (*The Stand* et *Roadkill* [Terminal Reality / Midway, 2003]). Ces utilisations cherchent toutes à transmettre (voire même à provoquer chez l'audio-spectateur/joueur) un affect semblable, à différents degrés d'intensité : malaise, anxiété et / ou terreur. D'autres encore exploitent les mêmes connotations terrifiantes pour créer un effet humoristique, soit en célébrant ouvertement la mort (*The Cleveland Show* [Seth MacFarlane, 2009]), soit en transposant la menace dans un contexte plus inoffensif (*Larry the Cable Guy : Health Inspector* [Trent Cooper, 2006] et *Scrubs*), ou encore en faisant des jeux de mots avec le sens des paroles (*Hustler White* et *My Name Is Earl* [Greg Garcia, 2005]).

Si nos recherches n'ont pas permis de dépister des critiques ou commentaires qui témoignent d'une interprétation de « Don't Fear the Reaper » comme chanson d'amour,

⁶¹ Il est intéressant de noter au passage que la mort des deux personnages de la pièce de Shakespeare est la conséquence d'une communication inefficace: le messager chargé d'avertir Roméo que Juliette a orchestré sa propre mort pour échapper à un mariage forcé avec un autre homme a manqué à sa tâche.

⁶² Le tueur masqué de la série *Halloween* (1978-2009) comporte certaines caractéristiques qui le situent autant du côté humain que du côté surnaturel : il s'agit bien d'un homme en chair et en os, mais qui échappe continuellement à la mort de façon incompréhensible.

elles ont tout de même révélé que tout le monde ne l'a pas interprétée de façon aussi sombre. Robert Wright en fait une lecture qui réfute explicitement la thèse du suicide :

The song's infectious melody line, its “lah-lah-lah-lah-lah” hook, its supported – rather than raspy – lead vocals, its joyous groove and especially its elaborate vocal layering communicate, not desperate social isolation or psychic despair, but rather a kind of collective euphoria. “Together in eternity”, the song’s hauntingly beautiful refrain, emerges not as an inducement to take one’s own life but as a call to celebrate the possibility of transcendence with others – an effect that is most palpable on live recordings of the song (2000, p. 382).

On peut d'ailleurs voir et entendre des extraits de performance en direct de « Don't Fear the Reaper » dans le documentaire *Great American Rock Anthems*. Le narrateur y donne une définition de l'hymne rock : « Whether you're in a stadium or home alone, a great anthem can make you feel part of something greater. The rock anthem unites band and audience into a single voice » (BBC 2013). L'affiliation de la chanson de BÖC avec ce type d'affect ne concorde aucunement avec les connotations sombres que lui ont attribuées les œuvres médiatiques mentionnées plus haut. Certaines instances autoriales utilisent « Don't Fear the Reaper » pour communiquer la joie de vivre ou l'expérience transcendante. On pensera notamment à *The Stöned Age*, qui intègre des extraits de concert de BÖC à sa mise en scène, et à *Nearing Grace* (Rick Rosenthal, 2005), dans lequel « Don't Fear the Reaper » transmet la spontanéité du moment présent plutôt qu'une réflexion sur l'inévitabilité de la mort.

Certaines instances autoriales choisissent quant à elles de s'éloigner du sens que transmettent les paroles de « Don't Fear the Reaper » et misent sur des connotations en lien avec son époque de publication : les années 1970. Ces œuvres médiatiques se servent de la chanson de BÖC pour identifier et authentifier une époque narrative (*The Stöned Age* et *Spirit of '76*) ou pour communiquer, de façon plus ou moins explicite, la nostalgie de personnages qui se remémorent une adolescence bercée par l'hymne rock (*Veronica Mars* [Rob Thomas, 2004] et *Malcolm in the Middle* [Linwood Boomer, 2000]). « Don't Fear the Reaper » a aussi quelques fois été juxtaposée à une activité que la culture populaire associe fortement avec la jeunesse de son époque de parution : la consommation de cannabis (*Halloween* [Carpenter], *The Spirit of '76*, et *Zombieland* [Reuben Fleischer, 2009]).

Ces usages de la chanson de BÖC s'enchevêtrent pour former une complexité de significations et de croisements, parfois concrets, mais souvent interférentiels. Maintenant que nous avons synthétisé la trajectoire médiatique de « Don't Fear the Reaper », nous sommes en mesure de mettre en place son réseau afin de mieux comprendre les relations qui le construisent et de les illustrer en lien avec notre cadre théorique.

4.3 Le réseau de « Don't Fear the Reaper »

Tel que le conçoit Sébastien Babeux et hors de toute considération pour la musique, « le réseau interférentiel convoque [...] des relations non hiérarchiques, il est non centré, ou décentré, ou *a son centre partout* » (2004, p. 106; italiques dans le texte original). Puisque notre étude concerne la répétition d'une même chanson dans plusieurs œuvres médiatiques, notre conception du réseau diffère de celle de Babeux sur deux points. D'abord, nous avons « centré » le réseau autour d'un point précis, la chanson elle-même. Chacune des instances autoriales puise chez elle un sens, un affect ou une valeur rythmique qui participe à la transmission de son message (illustré par les flèches en provenance du point « central » à gauche de la figure 4). Dans la mesure où un usage donné de la chanson peut inscrire sur elle de nouvelles connotations ou renforcer celles qui sont déjà présentes, chacune des occurrences médiatiques effectue vers la chanson un potentiel retour signifiant (illustré par la flèche pointillée en provenance de l'ensemble « C, TV, JV » à droite de la figure 4). Ensuite, le réseau formé par les occurrences médiatiques de la chanson contient des relations concrètes cohabitantes avec les relations interférentielles. Afin de rendre compte de ces deux types de connexion, nous avons intitulé la figure 4 illustrée à la page suivante « Réseau interférentiel et intertextuel de "Don't Fear the Reaper" ». La position hiérarchique de certaines œuvres par rapport à d'autres est illustrée par les flèches opaques qui signalent le renvoi référentiel. À l'intérieur du réseau, toutes les occurrences sont reliées entre elles par la présence objective de la chanson au sein de leur système signifiant : chacune porte en elle le carrefour sémiotique qui ouvre vers la relation interférentielle (ou concrète) avec toutes les autres œuvres. Afin d'éviter une surcharge du schéma, nous avons omis de représenter toutes les relations potentielles, et avons insisté sur celles qui risquent le plus de se manifester.

La représentation graphique idéale serait en trois dimensions et se déploierait autour du point central de « Don't Fear the Reaper », entremêlant sans discrimination les films, les téléseries et les jeux vidéo. Mais puisqu'il faut rendre compte de la distinction entre les postures réceptives convoquées par ces trois médias, l'arborescence se fait plutôt à l'horizontal dans notre schéma. Il est très important de mentionner également qu'il s'agit d'une représentation figée d'un réseau toujours en mouvement. Le modèle a été momentanément cristallisé en fonction des spécificités de nos assises théoriques et du statut de chacune des occurrences dans le paysage médiatique contemporain. Nous aborderons plus loin ses modalités de reconfiguration.

Puisque nous nous intéressons à l'interférence musicale dans un contexte narratif, nous n'avons pas inclus dans le schéma les jeux vidéo *Rock Band* et *SingStar Amped* ainsi que les documentaires *Great American Rock Anthems* et *Born to Be Wild : The Golden Age of American Rock* (BBC, 2014). Sont également absentes du modèle les occurrences « fantômes » de la chanson, c'est-à-dire, celles qui font l'objet de mentions sur les sites Internet *IMDb*, *Tunefind* et / ou *Songfacts*, mais qui se sont révélées inexactes ou qui n'ont pas pu être vérifiées à cause de leur accessibilité limitée⁶³.

4.3.1 Facteurs qui jouent sur la position dans le réseau

Il va sans dire que toutes les occurrences de la chanson de Blue Öyster Cult ne contribuent pas de manière aussi importante à son épaisseur signifiante. Afin d'illustrer ceci, nous avons positionné les œuvres médiatiques les plus susceptibles d'inscrire des connotations supplémentaires sur « Don't Fear the Reaper » plus près du point névralgique du réseau, et les œuvres moins significatives, plus loin en « périphérie ».

⁶³ Outre *The Executioner's Song* et le court métrage *Car Trouble, Darlin'* que nous avons mentionnés plus tôt, *Purgatory House* (Cindy Baer, 2004) et *How to Make it in America* (Ian Edelman, saison 2, épisode 3, 2011) n'ont pas pu être vérifiés. Le visionnement de l'épisode « Grandma's Dead » de *That '70s Show* (Mark Brazill, saison 1, épisode 23, 1999), « I've Got You Under Your Skin » de *Being Human* (Toby Whithouse, saison 2, épisode 8, 2012), et des épisodes « The Parent Rap » et « Don't Fear the Roofer » de *The Simpsons* (Matt Groening, saison 13, épisode 2, 2001 et saison 16, épisode 16, 2005) n'a pas permis de localiser la présence de la chanson. Il peut s'agir d'erreurs de la part des commentateurs qui ont mentionné l'utilisation, mais dans la mesure où les mentions sont corroborées à plusieurs endroits, il peut aussi s'agir de différences entre la télédiffusion originale et la diffusion sur DVD ou sur *Netflix*.

4.3.1.1 Le parasitage sonore

On peut notamment entendre « Don't Fear the Reaper » à l'arrière-plan sonore dans des scènes de bar dans le drame sportif *Miracle* (Gavin O'Connor, 2004) et dans l'épisode « Ron & Tammy : Part Two » de la télésérie *Parks and Recreation* (saison 3, épisode 4, 2011). Dans ces contextes particuliers, la chanson participe discrètement à l'ambiance sonore et il serait vain de chercher un sens particulier à sa présence. D'autres occurrences réitèrent des connotations déjà inscrites sur la chanson par d'autres œuvres, mais contribuent peu à leur renforcement. Les épisodes « Hal's Friend » de *Malcolm in the Middle* (saison 4, épisode 14, 2003) et « Another Perfect Day » de *Californication* (Tom Kapinos, saison 4, épisode 9, 2011), par exemple, s'inscrivent dans le prolongement d'une tendance à juxtaposer « Don't Fear the Reaper » avec la nostalgie ou les comportements irréflechis de la jeunesse, mais la chanson y est très peu audible et ne produit pas d'affect particulièrement poignant. Par conséquent, les occurrences conditionnées par le parasitage sonore sont peu susceptibles d'agir comme référents pour le sens de la chanson ou d'interférer avec ses autres usages, et sont ainsi reléguées en périphérie du réseau.

4.3.1.2 L'effet d'accumulation

La présence répétée de la chanson dans un contexte semblable peut contribuer de façon intéressante à sa charge significative. On peut envisager que l'interférence pouvant avoir lieu dans une œuvre donnée puisse émerger de cette accumulation plutôt que d'une œuvre singulière. Nous avons brièvement discuté des instances autoriales qui ont juxtaposé la chanson de Blue Öyster Cult avec une entité, humaine ou surnaturelle, qui menace la vie d'un ou plusieurs personnages. *Halloween* de John Carpenter est le premier à avoir fait cette association, bien qu'elle soit rendue de façon subtile. Puisque Rob Zombie utilise lui-même la chanson de Blue Öyster Cult dans sa propre version d'*Halloween* (2007)⁶⁴, nous

⁶⁴ Le film de Rob Zombie se veut à la fois un remake, une préquelle et une suite du film de Carpenter. Il développe beaucoup plus en profondeur les événements qui ont précédé la mise à mort de Judith Myers (premier meurtre de Michael dans la version de Carpenter) et, en plus de réitérer les éléments clés du scénario, intègre des éléments qui prennent place dans *Halloween II* (Rick Rosenthal, 1981), notamment la révélation que Laurie est en fait la petite sœur de Michael. Zombie renvoie aussi à d'autres films de la série *Halloween* par l'entremise d'un extrait de « Mr Sandman » par Nan Vernon, entendu lorsque le spectateur est introduit à la famille Strode. La version de The Chordettes peut être entendue en introduction et en conclusion d'*Halloween II* ainsi qu'en introduction (et plus tard brièvement dans la voiture de Jamie Lee Curtis)

sommes maintenant en mesure d'interroger la question de la référence musicale en ce qui a trait au remake, et d'en observer les conséquences pour le réseau de « Don't Fear the Reaper ».

Dans la version originale de Carpenter, on peut entendre discrètement la chanson lorsque Laurie Strode (Jamie Lee Curtis) et Annie Brackett (Nancy Kyes) sont dans la voiture de cette dernière, fumant du cannabis et discutant du fait que Laurie a cru voir une présence inquiétante – en l'occurrence, Michael Myers – l'épier dans les buissons pendant l'après-midi. À l'arrière-plan, apparaît la voiture au volant de laquelle le spectateur a déjà vu Michael à quelques reprises. La voiture de Michael les suit jusqu'à ce qu'elles rencontrent le père d'Annie, shérif de la ville, qui enquête sur le vol d'un masque et d'un couteau dans un magasin vandalisé, et que la chanson s'arrête. Malgré le parasitage sonore engendré par la superposition des dialogues et de la musique, le riff de guitare est tout de même audible, et l'audio-spectateur qui l'entend et remarque la voiture de Michael est en mesure d'associer le « reaper » de la chanson de Blue Öyster Cult avec celui qui menace les personnages et qui, incidemment, tuera Annie dans cette même voiture plus tard dans le film.

En plus de réactualiser le personnage de Michael Myers pour une toute autre génération d'audio-spectateurs, le remake de Rob Zombie (2007) renforce l'association du tueur masqué avec la chanson de Blue Öyster Cult en déplaçant son apparition pour qu'elle coïncide avec trois mises à mort post-coïtales⁶⁵ : celle de Judith Myers (Hanna Hall), ainsi que celles de Lynda (Kristina Klebe) et de son copain Bob (Nick Mennell). Dans ces deux séquences qui se déroulent dans la maison des Myers à quinze ans d'intervalle (temps

d'*Halloween H20 : 20 Years Later* (Steve Miner, 1998). Outre la série *Halloween*, de multiples versions de « Mr Sandman » ont aussi fait des apparitions dans plusieurs œuvres médiatiques, autant dans des contextes sombres que dans des contextes plus légers.

⁶⁵ Dans son ouvrage *Games of Terror : Halloween, Friday the 13th and the Films of the Stalker Cycle* (1990), Vera Dika identifie le film de Carpenter comme l'instigateur d'une série de films d'horreur dans lesquels un tueur invincible traque des adolescents transgresseurs. Dika énonce les règles qui régissent le jeu de questionnement dans lequel l'instance autoritaire engage le spectateur : faire l'amour et consommer des substances illicites représentent des actes de transgression fatals, dans la mesure où ces activités empêchent les personnages d'être attentifs aux signes de menace dans leur environnement. Laurie et Annie commettent un de ces actes de transgression en fumant du cannabis, et Annie meurt lorsqu'elle entre dans la voiture pour aller chercher son copain dans le but de faire l'amour avec lui. En recontextualisant la chanson de BÖC dans des scènes de mise à mort post-coïtales, Rob Zombie renforce par le fait même son association avec les règles du *slasher*.

diégétique), « Don't Fear the Reaper » est diégétique, choisie par les victimes (Judith et Lynda manipulent la technologie permettant son écoute), et parasitée par une trame musicale non-diégétique qui l'éclipse pendant les moments les plus poignants du massacre. *Zombie* emprunte à Carpenter une association suggérée entre la chanson et Michael, et la précise en l'adaptant à sa propre mise en scène : en choisissant d'écouter « Don't Fear the Reaper », Judith et Lynda appellent à elles le faucheur dont les activités meurtrières sont cette fois directement juxtaposées à la chanson de BÖC. La chanson n'appartient pas en propre au film de Carpenter, mais ce dernier agit à titre de référence pour l'utilisation qu'en fait *Zombie* : dans l'intertexte d'*Halloween (Zombie)*, *Halloween (Carpenter)* est annexé au système signifiant et se greffe au message de l'instance autoriale. Le remake de *Zombie* invite par la même occasion à une relecture de la signification de la présence de la chanson dans le film de Carpenter en rendant plus explicite l'association entre le « reaper » et Michael Myers.

Liées par une relation concrète, ces deux occurrences de « Don't Fear the Reaper » font néanmoins partie d'un réseau plus large et coexistent avec toutes les autres œuvres médiatiques qui intègrent la chanson à leur message. Dans la mesure où « le remake est [...] un premier pas vers le brouillage chronologique » (Babeux 2004, p. 80), le film de *Zombie* influence la position du film de Carpenter dans le réseau en rappelant son usage de la chanson à l'audio-spectateur qui l'aurait momentanément oublié ou en permettant à une nouvelle génération de le découvrir. Puisqu'il s'agit de « deux versions d'un même méta-texte » (Babeux 2004, p. 77) dont l'une emprunte une partie de son message musical à l'autre, *Halloween (C)* et *Halloween (Z)* sont positionnés côte à côte⁶⁶, reliés par une flèche opaque et entourés d'un rectangle dans notre schéma en figure 4. « Don't Fear the Reaper » se trouve doublement – triplement, si on compte séparément les deux occurrences du film de *Zombie* – associée avec la figure de Michael Myers, maintenant susceptible de se superposer à l'image de la Grande Faucheuse et d'interférer avec d'autres occasions d'écoute, sans qu'il y ait nécessairement de discrimination entre les deux œuvres.

⁶⁶ Le positionnement horizontal des deux versions d'*Halloween* nous permet par la même occasion de rappeler le concept d'intertextualité horizontale de John Fiske (2011), que nous avons mentionné au chapitre deux : le brouillage de la distinction entre le tueur masqué et la faucheuse de la chanson de BÖC s'opère dans trois occurrences distinctes à travers deux textes.

À l'instar des deux versions d'*Halloween*, quatre autres œuvres médiatiques associent directement la chanson de BÖC avec une entité menaçante. L'épisode « Faith »⁶⁷ de la télésérie *Supernatural* (Erik Kripke, saison 1, épisode 12, 2006) met littéralement en scène un faucheur⁶⁸ qui prend la vie d'innocentes victimes pour permettre à un guérisseur spirituel de sauver d'autres gens dont la vie a plus de valeur aux yeux de son épouse. Dans l'épisode « There Will Be Blood : Type A » de la télésérie *Medium* (Glenn Gordon-Caron, saison 6, épisode 17, 2010), la chanson est répétée deux fois pour signaler la présence d'un tueur qui injecte ses victimes d'une substance paralysante et les vide de leur sang. Le jeu vidéo *Ripper* (Take-Two Interactive Software / GameTek UK, 1996) associe également « Don't Fear the Reaper » avec une entité anonyme : c'est le rôle du joueur de découvrir l'identité de l'assassin parmi quatre personnages non-joueurs. Finalement, la comédie noire d'horreur *Otis* (Tony Krantz, 2008) ajoute la dimension de prédation sexuelle à la menace pour la vie de sa victime : le personnage éponyme identifie « Don't Fear the Reaper » comme « la chanson » du couple qu'il s'imagine former avec une jeune fille qu'il a kidnappée, et elle sert de trame sonore à la relation sexuelle qu'il tente de lui imposer.

En fonction de l'importance qu'ils occupent dans la consommation médiatique personnelle d'un audio-spectateur/joueur donné, Michael Myers, le faucheur cadavérique, « Ripper », Otis et le tueur de *Medium* sont des entités qui peuvent se substituer à la figure de La Mort dans la chanson de BÖC et éventuellement mener à de l'interférence narrative sémantique. L'audio-spectateur/joueur sait, par exemple, que Michael Myers ne va pas surgir de derrière la voiture d'Otis, ou qu'un faucheur en complet-cravate n'est pas responsable de la mort des familles vidées de leur sang dans *Medium*, mais les caractéristiques communes des entités associées à « Don't Fear the Reaper » peuvent se

⁶⁷ La chanson est présente sur la version DVD mais n'apparaît pas dans la version disponible sur *Netflix*; elle a été remplacée par « Death in the Valley » de *The Death Riders* (2005), dont le rythme est fort en percussions quoique beaucoup plus détendu. Il va sans dire que l'effet produit est complètement différent.

⁶⁸ Dans la mythologie de *Supernatural*, il n'y a pas une seule et unique Grande Faucheuse, mais plusieurs anges de la mort qui sont subordonnés au cavalier de l'apocalypse, Mort (Death). Ce dernier, interprété par Julian Richings, ne fait sa première apparition qu'à la cinquième saison (« Two Minutes to Midnight », saison 5, épisode 21, 2010). Le faucheur de l'épisode « Faith » a un aspect beaucoup plus macabre que les autres anges de la mort rencontrés plus loin dans la série (notamment Tessa [Lindsay McKeon] dans les épisodes « In My Time of Dying » en 2006 et « Appointment in Samarra » en 2010, ainsi que le faucheur sans nom [Henri Lubatti] auquel Bobby Singer [Jim Beaver] tente d'échapper dans l'épisode « Death's Door » en 2011), qui sont plutôt dépeints comme des figures clémentes chargées d'accompagner les morts dans l'au-delà lorsque leur heure sonne.

superposer lors d'une expérience subséquente de la chanson. C'est pour cette raison, et aussi parce qu'elles cherchent à communiquer un affect semblable, que ces occurrences sont superposées de façon verticale dans le schéma de la figure 4.

À ces usages sombres de la chanson s'ajoutent ceux qui juxtaposent « Don't Fear the Reaper » avec des images de cadavres. Elle accompagne notamment une série de lents travellings sur les corps sans vie des résidents d'une base militaire dans *The Stand* (Mick Garris, 1994), et une cinématique d'ouverture peuplée de squelettes dans le jeu vidéo *Roadkill* (Terminal Reality / Midway, 2003)⁶⁹. L'ensemble de ces occurrences totalise une partie non négligeable du réseau de « Don't Fear the Reaper », comme l'illustre la prédominance de la couleur orangée sur le schéma. La vision menaçante ainsi perpétuée contribue de façon importante à la charge significative de la chanson, d'autant plus qu'elle engage l'auditeur avec le sens d'un mot constamment réitéré par les paroles et le titre de la chanson. Par conséquent, les connotations supplémentaires inscrites sur « Don't Fear the Reaper » par les multiples représentations de la figure de La Mort risquent fortement d'interférer avec ses autres usages, qui soit mettent ses connotations mortelles au profit d'un affect différent, soit proposent une vision totalement opposée de son message.

L'interférence serait bénéfique dans les cas où les connotations terrifiantes de la chanson sont recontextualisées pour créer un effet humoristique (couleur verte dans la figure 4). Dans *Larry the Cable Guy : Health Inspector* (Trent Cooper, 2006), par exemple, deux inspecteurs se dirigent vers le bureau de leur patron sous les regards désapprobateurs de leurs collègues de travail, et sont subséquemment congédiés. L'audio-spectateur peut s'en remettre aux paroles de la chanson pour saisir la juxtaposition ironique⁷⁰, mais puisque

⁶⁹ Le thème de l'épidémie, le contexte (post)apocalyptique et les travellings sur des morts poussent à croire que les développeurs de *Roadkill* ne sont pas étrangers à l'utilisation qu'a fait Mick Garris de « Don't Fear the Reaper », et il ne serait pas irraisonnable de conclure à la présence d'une relation allusive. Il faut cependant établir une distinction entre l'allusion telle que la conçoit Sébastien Babeux et l'allusion musicale. Si dans le premier cas, le texte original contient une clé herméneutique pour l'interprétation du récit, l'allusion que fait *Roadkill* à *The Stand* ne se situe pas du côté sémantique, mais affectif. En couplant « Don't Fear the Reaper » avec des images apocalyptiques de cadavres et d'épidémie, l'instance autoriale de *Roadkill* cherche plutôt à attirer rapidement l'audio-joueur dans l'ambiance désirée en recréant un effet déjà familier. La relation entre les deux œuvres est illustrée par une flèche opaque dans le schéma en figure 4.

⁷⁰ On notera par ailleurs qu'il existe dans la langue anglaise une métaphore aux connotations mortelles pour le congédiement, « getting the axe ». Cette expression, qu'on peut traduire grossièrement par « recevoir un coup de hache », n'a pas d'équivalence dans la langue française.

le niveau d'attention à la composante verbale de la musique n'est pas le même chez tous les individus, l'interférence sémantique avec les usages sombres de la chanson permet un décodage beaucoup plus rapide du message musical de l'instance autoriale. En revanche, l'interférence qui résulte de l'inscription répétée de connotations funèbres sur « Don't Fear the Reaper » est moins souhaitable lorsque la chanson est utilisée pour célébrer la vie, comme dans l'épisode « It's the Most Wonderful Time of the Year » de la télésérie *Six Feet Under* (Alan Ball, saison 2, épisode 8, 2002). Le couplage de la chanson avec un personnage filant sur la route au volant d'une motocyclette après avoir fait une violente crise d'épilepsie communique un affect qui se rapproche beaucoup de l'intention du transmetteur original (Roeser avait peur de mourir au moment de composer la chanson). La présence thématique constante de la Grande Faucheuse dans le concept de la série fait cependant en sorte que la communication de l'affect positif peut être brouillée par un rappel des entités nocives ou des piles de cadavres qui assombrissent potentiellement l'écoute de « Don't Fear the Reaper ».

4.3.1.3 L'intensité de l'affect suscité par la chanson dans un contexte narratif ou vidéoludique

Il va sans dire qu'une œuvre médiatique dans laquelle la chanson suscite un fort impact affectif est plus susceptible d'être rappelée par l'audio-spectateur/joueur qu'une autre qui minimise son apport émotionnel. C'est pour cette raison que les occurrences sinistres de « Don't Fear the Reaper » ont été placées plus près du noyau dans la figure 4. *Supernatural*, *Halloween (Z)* et *Otis* font notamment usage de la partie la plus inquiétante de la chanson, son solo psychédélique, pour rendre la menace plus poignante aux oreilles de l'audio-spectateur. D'autres occurrences, comme les épisodes « Rose and Raven Rosenberg » et « Wesley Clovis » de la télésérie *Nip/Tuck* (Ryan Murphy et Brad Falchuck, saison 2, épisode 9, 2004; saison 6, épisode 10, 2009), retirent beaucoup du message de « Don't Fear the Reaper » (et surtout de ses connotations supplémentaires), mais y contribuent très peu en retour. Outre le fait que la chanson est à peine audible dans « Rose and Raven Rosenberg », la chanson est deux fois entendue dans des contextes qui n'ont rien d'extraordinaire dans le cadre du macro-récit de la télésérie: les chirurgiens plasticiens Sean McNamara (Dylan Walsh) et Christian Troy (Julian McMahon) se disputent, comme ils le

font dans plusieurs épisodes. Ce n'est qu'*a posteriori*, et avec une excellente mémoire (ou avec la rigueur analytique du chercheur) qu'on peut faire le lien entre ces deux usages de la chanson et interpréter la subtilité du message qu'elle transmet : dans les deux cas, le sujet de la dispute concerne (entre autres) des futurs patients qui vont éventuellement mourir des suites de leurs interventions chirurgicales. La lecture de ces deux séquences pourrait bénéficier de l'interférence sémantique avec les autres usages inquiétants de « Don't Fear the Reaper ». Par contre, son effet immédiat est réduit et, par conséquent, il est difficile de concevoir qu'une ou l'autre de ces apparitions puisse affecter de façon importante la construction du sens de la chanson par un auditeur donné. Elles sont donc reléguées en périphérie du réseau (l'épisode « Rose and Raven Rosenberg » l'étant encore plus à cause du parasitage sonore qui conditionne sa réception), et leur retour signifiant vers la chanson de BÖC est proportionnel à la faiblesse de l'impact qu'elle suscite à l'intérieur de ces oeuvres.

C'est dans le jeu vidéo que l'impact affectif de la musique se manifeste de la façon la plus intéressante. Selon Bernard Perron :

Jouer à un jeu vidéo ne consiste pas seulement à comprendre une histoire, mais plutôt à résoudre des problèmes, à triompher d'obstacles, à affronter des adversaires, à explorer un monde virtuel, etc. Les actions du *gamer* et les réactions de ce monde vont bel et bien susciter des émotions « d'une autre nature », des émotions vidéoludiques (Perron 2006, p. 358; italiques dans le texte original).

Lorsque nous avons discuté de l'interférence musicale dans le jeu vidéo *Alan Wake* au troisième chapitre, nous avons observé que l'impact affectif du croisement suscité par « In Dreams » est dû en grande partie au prolongement des émotions que le joueur a ressenti pendant les séquences interactives jusque dans la réception de la cinématique de fin d'épisode. Le jeu de tir à la première personne *Prey* (Human Head Studios / 2K Games, 2006) nous permet maintenant d'aborder l'interférence musicale affective dans le cadre d'une séquence interactive. « Don't Fear the Reaper » émane d'un jukebox durant l'enlèvement du personnage-joueur Tommy, de sa copine Jen et de son grand-père Enisi par un vaisseau extra-terrestre. Le joueur garde le contrôle de Tommy pendant que Jen et Enisi sont enlevés et ne le perd que lorsque le personnage-joueur est lui-même aspiré par un

faisceau lumineux. Si le joueur ne peut rien faire pour empêcher son propre enlèvement et celui des autres personnages, le rythme entraînant de la chanson de BÖC peut néanmoins stimuler son activité et lui laisser croire qu'il détient une part de responsabilité dans le résultat de cette rencontre du troisième type. De plus, les conséquences de l'événement en cours peuvent s'avérer inquiétantes pour l'audio-joueur qui devra éventuellement affronter les créatures qui en sont responsables. C'est précisément à cause de ce sentiment de responsabilité, et parce qu'il doit interagir avec les entités dont l'entrée en scène a déclenché l'apparition de la chanson sur la trame sonore, que l'anxiété du joueur peut se voir décuplée par l'interférence avec les funestes occurrences de « Don't Fear the Reaper ». L'impact des émotions vidéoludiques ressenties fait en sorte que *Prey* peut à son tour contribuer à l'inscription de connotations anxiogènes sur « Don't Fear the Reaper » et ainsi occuper une position privilégiée dans le réseau.

4.3.1.4 La reprise

Lors de la description de la trajectoire culturelle de « Don't Fear the Reaper », nous avons mentionné six reprises de la chanson ayant fait des apparitions dans diverses œuvres médiatiques. Ces versions alternatives doivent être situées par rapport aux occurrences de l'enregistrement original de BÖC, afin de déterminer leurs positions respectives dans le réseau.

Nous concevons la reprise de la chanson de la même façon que nous avons abordé le remake : il s'agit de deux (ou en l'occurrence, sept) versions d'un même texte musical, qui peuvent s'éclipser l'une et l'autre ou se juxtaposer dans une même écoute, via un rappel comparatif, selon les connaissances de l'auditeur⁷¹. La préséance d'une version sur une autre dépend en grande partie du point d'entrée de l'auditeur dans le réseau : connaît-il l'originale? Combien de versions a-t-il entendues?

Jusqu'ici, il a été question d'interférence codale entre le message du transmetteur original d'une chanson et l'instance autoriale qui se la réapproprie pour construire son

⁷¹ Une étude plus poussée des implications théoriques de la reprise musicale serait éventuellement intéressante pour l'approfondissement de l'interférence. Cependant nous en resterons à cette définition dans le cadre de ce mémoire.

propre message de nature affective ou sémantique. Nous avons considéré le transmetteur de la chanson comme une seule et même entité : puisque la musique parvient à l'auditeur sous la forme d'une performance et non sous la forme d'une partition, il n'a pas été nécessaire de faire une quelconque distinction entre le compositeur et le performeur⁷². Il est toutefois pertinent de le faire dans le cas de la reprise, puisque la confrontation entre la version originale de BÖC et les versions alternatives peut faire émerger d'autres occasions d'interférence codale.

Comme nous l'avons vu, « Don't Fear the Reaper » étant à la base un hymne rock, il va sans dire que l'arrangement synthpop de Heaven 17, la performance vocale dynamique de The Blanks et l'agressivité des accords de guitare punk rock de The Goo Goo Dolls constituent des exemples d'interférence codale. Même si les paroles et la mélodie sont intactes, les changements d'instrumentation modifient les connotations associées à la chanson. L'interférence n'est pas tant liée à l'intersection entre les arrangements et le sujet abordé par les paroles, mais à l'écart entre la nouvelle version et l'originale. Puisqu'il s'agit d'une reprise, le texte original demeure toujours à l'arrière-plan. Le rythme dance de la version de Heaven 17 rend parfaitement l'ambiance que devrait avoir la boîte de nuit Fangtasia dans l'épisode « Escape From Dragon House » de la télésérie *True Blood* (saison 1, épisode 4, 2008), tout comme la transformation linguistique de La Pistola s'inscrit dans le contexte narratif d'une prison panaméenne dans l'épisode « Bang and Burn » de *Prison Break* (saison 3, épisode 8, 2007). Mais le rappel simultané de la version originale de Blue Öyster Cult peut faire cohabiter des connotations contradictoires aux oreilles d'un audio-spectateur donné. Dans le cas de *Scrubs*, cette interférence codale est volontaire de la part de l'instance autoriale : la juxtaposition (dans la mémoire de l'audio-spectateur) de l'arrangement instrumental inquiétant de la version de BÖC et de la performance joyeuse de The Blanks souligne l'humour qui émerge de la transposition de la terreur inspirée par « Don't Fear the Reaper » dans le contexte d'un affront entre J.D. (Zach Braff) et son patron Dr. Cox (John C. McGinley).

⁷² Le modèle de la communication musicale proposé par Hargreaves *et al.* (2005) est construit en fonction de cette distinction. Il n'a pas été retenu pour notre étude parce qu'il ne rend pas compte des occasions d'interférence.

Les versions alternatives de La Pistola, The Mutton Birds, Heaven 17 et The Blanks respectent suffisamment la mélodie pour que le riff soit reconnaissable malgré les changements rythmiques et / ou instrumentaux, et peuvent s'intégrer avec plus ou moins d'aisance aux autres occurrences de « Don't Fear the Reaper » dans le réseau. L'interférence codale pourrait cependant mener à un refus, de la part d'un auditeur donné, de considérer ces versions alternatives comme égales à la version originale. Par conséquent, elles se trouvent plus loin du point névralgique dans la figure 4.

Le cas d'interférence codale le plus intéressant pour le réseau de « Don't Fear the Reaper » est celui de la reprise de Gus. D'une part, il s'agit de la version la plus difficilement reconnaissable de la chanson : elle remplace le riff de guitare électrique et le solo psychédélique par quelques accords de guitare acoustique, le rythme est considérablement ralenti et la mélodie est beaucoup moins précise. L'écoute attentive des paroles constitue l'occasion de reconnaissance la plus efficace. Pour l'auditeur qui n'a jamais cherché à avoir accès au discours du compositeur sur le message de la chanson, l'interférence codale entre l'hymne rock et la ballade acoustique est flagrante. Si, par contre, on considère que Roeser a voulu transmettre l'idée d'un amour transcendant l'existence physique, on constate que Gus réussit beaucoup plus efficacement à communiquer ce type d'affect.

D'autre part, la reprise de Gus a été enregistrée pour le film *Scream* de Wes Craven (1996) et subséquemment recontextualisée dans l'épisode « Precipice » de la télésérie *Smallville* (Alfred Gough et Miles Millar, saison 2, épisode 19, 2003), puis dans le film *The Howling : Reborn* (Joe Nimziki, 2011). Elle a donc un triple statut : 1) comme version alternative de « Don't Fear the Reaper », 2) comme trame sonore originale de *Scream*, et 3) comme chanson populaire recontextualisée plusieurs fois.

Dans le contexte de *Scream*, la reconnaissance de la chanson est d'autant plus malaisée qu'elle est affectée par le parasitage sonore. Son statut nouvellement acquis de chanson d'amour permet à « Don't Fear the Reaper » d'être dissimulée à l'arrière-plan des dialogues entre Sydney Prescott (Neve Campbell) et Billy Loomis (Skeet Ulrich) et d'accentuer l'intimité partagée par les deux personnages lorsqu'ils s'étendent sur le lit et s'embrassent tendrement, le tout sans attirer l'attention de l'audio-spectateur sur elle-même.

La transformation instrumentale et rythmique ainsi que le parasitage sonore affectant les possibilités de reconnaissance font en sorte que *Scream* s'éloigne considérablement du centre du réseau. Il serait cependant erroné de repousser le film de Craven au point le plus reculé de la périphérie, puisque dans le contexte du message de l'instance autoriale, la reprise de Gus constitue une allusion à *Halloween* de Carpenter (relation illustrée par la flèche opaque reliant les deux œuvres en figure 4). L'instance autoriale tire profit de l'interférence codale afin de brouiller la reconnaissance d'une chanson qui a aussi été employée par son prédécesseur : le rappel de l'association entre Michael Myers et la faucheuse de la chanson pourrait éventuellement permettre à l'audio-spectateur de se douter que quelque chose ne tourne pas rond dans cette séquence. Il s'avère effectivement que Billy est un des deux tueurs qui traquent les adolescents de Woodsboro, et le croisement avec *Halloween* permet à l'audio-spectateur/joueur averti de déjouer l'instance autoriale et deviner l'identité du tueur avant qu'elle ne soit officiellement révélée⁷³.

Pour celui qui perçoit le croisement, *Scream* conserve un lien d'attache avec *Halloween*, qui occupe une position privilégiée dans notre schématisation réseautique. De plus, puisque la relation interférentielle échappe aux impératifs de la chronologie, le remake de Rob Zombie s'ajoute aux croisements possibles. Dans la mesure où il a renforcé l'association entre la chanson et Michael Myers, une interférence narrative sémantique pourrait accélérer le processus d'interprétation du message de l'instance autoriale (même si cette version n'est pas annexée en propre au système signifiant de *Scream*).

Cette complexité relationnelle et référentielle se corse encore plus lorsqu'on considère les deux apparitions subséquentes de la reprise de Gus. Dans les deux cas, elle conserve une partie de son message initial et apparaît dans des scènes de couple qu'il serait

⁷³ À elle seule, la présence de la chanson ne suffirait pas à confirmer la relation concrète avec *Halloween*. Par contre, le film de Carpenter a été mentionné deux fois dans la séquence précédente : Casey (Drew Barrymore), la première victime du tueur arborant un masque blanc et une cape noire, l'identifie comme son film d'horreur préféré et désigne explicitement Michael Myers comme le tueur masqué qui traque des gardiennes. Les images et la bande-son d'*Halloween* sont également citées plusieurs fois dans des séquences ultérieures, notamment lorsque Randy (Jamie Kennedy) s'en sert pour énoncer les règles de survie aux films d'horreur : « Don't have sex, don't drink or do drugs » et « don't say "I'll be right back" ». La reprise acoustique de « Don't Fear the Reaper » figure parmi les multiples éléments qui permettent à Craven de renvoyer (subtilement) au film de Carpenter. La relation allusive permet de faire un parallèle entre les deux séquences : comme Laurie et Annie ne voient pas la menace que représente la voiture qui les suit (« don't do drugs »), Sydney ne voit pas la menace que représente Billy (« don't have sex »).

imprudent de qualifier de romantiques. On peut l'entendre dans *Smallville* lorsque Lex Luthor (Michael Rosenbaum) demande Helen Bryce (Emmanuelle Vaugier) en mariage devant un feu de foyer. Aussi cliché que cette image puisse paraître, l'ambiguïté morale du personnage de Luthor a déjà été établie pendant les deux premières saisons, et Helen tentera de tuer Lex lors de leur voyage de noces qui a lieu au dernier épisode de la saison (« Exodus », saison 2, épisode 23, 2003). La tension est plus explicite dans *The Howling : Reborn*. Prisonniers dans leur école en compagnie de loups garous sanguinaires, Will (Landon Liboiron) et Eliana (Lindsey Shaw) s'enferment dans une salle de classe et s'engagent dans une étreinte passionnée ponctuée de violence. Will étant lui-même un loup garou, Eliana lui demande de la transformer afin qu'ils puissent faire équipe contre leurs adversaires et, devant son refus initial, le confronte sur sa peur de l'intimité. La tension entre les paroles ambiguës et l'instrumentation minimaliste illustre efficacement la vision tordue – quoiqu'éternelle – de l'amour dont font preuve les deux personnages. Il ne serait pas irraisonnable de conclure à une relation concrète entre *Scream* et *Smallville* ou entre *Scream* et *The Howling*, puisque ces occurrences communiquent un affect semblable en exploitant à la fois les codes de la chanson d'amour et les connotations sombres de « Don't Fear the Reaper » pour accompagner une discussion entre des amoureux potentiellement dangereux l'un pour l'autre. Pour cette raison, ces trois occurrences ont été juxtaposées à la verticale sur le schéma en figure 4.

La chanson de Gus ne transporte toutefois pas l'entièreté de sa signification initiale dans *Smallville* et *The Howling*. La partie de son message qui tient à son renvoi référentiel à *Halloween* est difficilement transposable à un micro-récit concernant l'entourage du jeune Clark Kent, ou encore aux états d'âme de loups garous en crise existentielle. *Scream* cherche à s'inscrire dans une relation de filiation avec *Halloween* (C) afin de subvertir les règles génériques du *slasher* que Carpenter a mises en place. Mais les instances autoriales de *Smallville* et *The Howling* ne retiennent de la reprise de Gus que l'affect inhérent à sa présentation dans *Scream*. Le film de Carpenter n'est donc pas annexé à leurs systèmes signifiants comme il l'est à celui du film de Craven. Il est néanmoins présent dans leurs intertextes respectifs en tant que croisement interférentiel potentiel pour l'audio-spectateur

qui possède les compétences nécessaires pour remonter à l'origine de la chanson de Gus, et qui reconnaît sa fonction allusive au sein de son œuvre médiatique d'origine.

4.3.1.5 La « visibilité » ou l'importance culturelle

Il peut arriver que la chanson occupe une place importante au sein d'une œuvre médiatique, mais que l'œuvre elle-même n'occupe pas la position équivalente parmi les autres régions du réseau. « Don't Fear the Reaper » joue un rôle central dans *The Stöned Age* : elle est jouée diégétiquement à quatre occasions, est chaque fois explicitement reconnue, et sa signification fait même l'objet de discussions entre les personnages. Toutefois, dans le paysage cinématographique des quarante dernières années, ce film destiné à un public adolescent n'a pas la même importance qu'*Halloween* a eue pour le film d'horreur, par exemple. Si *The Stöned Age* a pu avoir une certaine importance pour les auditeurs qui ont vécu leur adolescence dans les années 1990, il est difficile de concevoir que ce film contribue de façon significative à la construction du sens de « Don't Fear the Reaper » pour une majorité d'audio-spectateurs/joueurs. Cette occurrence particulière est moins reculée que *Hustler White*, par exemple, qui en plus d'appartenir à un genre dont la visibilité populaire est réduite (la pornographie), utilise une reprise moins reconnaissable de *The Goo Goo Dolls*.

En vertu de l'effet d'accumulation, nous avons positionné *Otis*, *Ripper* et *Roadkill* plus près du centre névralgique, mais il faut quand même mentionner que le film de Tony Krantz a été publié directement sur DVD, que la circulation du film interactif est limitée par la technologie désuète propre à son époque de parution, et que le jeu de *Terminal Reality* n'a pas laissé une impression marquante dans l'histoire du jeu vidéo. Ces régions du réseau seraient plus éloignées vers la périphérie dans une représentation graphique idéale, mais nous avons privilégié une schématisation qui rend compte plus rapidement des occasions d'interférence.

4.4 Modalités de reconfiguration du modèle

Nous avons figé le réseau de « Don't Fear the Reaper » pour illustrer nos assises théoriques à l'aide d'un exemple. La configuration du modèle a été pensée à partir d'un

audio-spectateur/joueur idéal, qui aborde le réseau par l'entremise de l'enregistrement original de la chanson et entre par la suite en contact avec la totalité de ses multiples apparitions médiatiques. Il va sans dire qu'un tel bagage de connaissances est réservé à un nombre très restreint d'audio-spectateurs/joueurs (notamment, le chercheur), et que la mise en place du réseau varie d'un individu à l'autre.

Parmi les facteurs qui peuvent contribuer à la restructuration du modèle, le point d'entrée dans le réseau d'un audio-spectateur/joueur donné est crucial. Son âge et sa génération d'appartenance déterminent en grande partie la visibilité de certaines œuvres. Nous avons brièvement abordé la notion de compétence en ce qui a trait à la transmission et au décodage d'un message musical, et cette notion s'applique aussi à la perception des croisements provoqués par la chanson. Certaines connexions non actualisées peuvent faire disparaître complètement une part du réseau. En revanche, l'attribution de la chanson à une œuvre particulière, soit à cause de l'incompétence (information erronée), soit à cause d'un attachement dû à un impact affectif considérable, peut contribuer à recentrer le réseau autour d'un point autre que la chanson en tant qu'œuvre singulière. Dans notre schématisation, la chanson est au « centre » parce que l'instance autoritaire qui fait un choix musical réfléchit toujours à la charge significative qu'elle peut apporter au récit ou à la jouabilité, mais l'audio-spectateur/joueur qui projette un croisement entre deux œuvres n'effectue pas forcément le même retour à la source musicale.

La configuration du réseau est également sujette à des fluctuations temporelles. Nous avons relégué en périphérie de la figure des occurrences qui ont moins d'importance dans le paysage médiatique actuel, parce qu'elles ne sont pas passées à l'histoire au même titre que d'autres. Certaines de ces régions ont pu occuper une position plus avantageuse à l'époque de leur parution initiale, tout comme chaque nouvelle apparition de la chanson, en renforçant ou en subvertissant les connotations déjà inscrites sur la chanson, appelle à une restructuration des relations à l'intérieur du réseau.

Chaque cas d'occurrences multiples d'une même chanson populaire convoque des relations différentes et amène son propre lot de problèmes et de questions. La schématisation du réseau de « Don't Fear the Reaper » nous a quand même permis de jeter

les bases qui pourront éventuellement être appliquées aux centaines d'autres cas fourmillant dans le paysage médiatique actuel.

Conclusion

Nous avons abordé l'écriture de ce mémoire avec l'objectif de définir la relation qui s'établit entre deux ou plusieurs œuvres médiatiques par la chanson populaire et de circonscrire les conséquences des recontextualisations multiples pour l'expérience spectatorielle ou vidéoludique. Pour ce faire, nous avons élaboré notre cadre théorique autour du concept d'interférence. Nous avons proposé notre propre application du concept, l'interférence musicale, à partir de trois déclinaisons du terme se manifestant chacune à un niveau différent de la réception. Nous avons emprunté à Philip Tagg la notion d'interférence codale pour désigner les usages d'une chanson allant à l'encontre de l'intention initiale de son compositeur, notamment, les utilisations anempathiques de la musique. Nous avons appelé interférence narrative sémantique la seconde déclinaison que nous avons adaptée de Sébastien Babeux. Cette dernière nous a permis de concevoir que la présence de la même chanson dans deux ou plusieurs œuvres pouvait conduire l'audio-spectateur/joueur à surinterpréter une connexion en projetant sur l'œuvre en cours de visionnement ou de jeu une partie de la signification transmise par la chanson dans l'œuvre précédente. Comme nous l'avons montré avec une revue des fonctions narratives et ludiques de la musique au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo, la musique communique la plupart du temps des émotions, et nous avons désigné sous l'appellation d'interférence affective les occasions où un croisement avec une ou plusieurs œuvres médiatiques empêche la transmission d'un affect particulier ou intensifie son impact immédiat. Afin de ne pas créer de confusion avec ces applications sémantiques du terme, l'interférence comme phénomène physique, qui empêche la perception claire de la musique ou superpose un élément dissonant qui modifie le message musical du transmetteur original, s'est vue attribuer l'étiquette de parasitage sonore. Ces déclinaisons de l'interférence nous ont permis d'appréhender la trajectoire médiatique d'une chanson donnée par l'entremise de la figure du réseau, à l'intérieur duquel les œuvres filmiques, télévisuelles et vidéoludiques entrent en relation les unes avec les autres de façon plus ou moins hiérarchique.

L'application de nos principes théoriques à l'analyse de la trajectoire médiatique d'« In Dreams » et « Don't Fear the Reaper » a fait émerger certaines observations qui ont des implications intéressantes pour l'étude de la contribution de la chanson populaire aux médias narratifs et interactifs. D'une part, une utilisation particulièrement marquante d'une chanson peut éventuellement participer au re-codage de son message et modifier considérablement la façon dont elle est interprétée par les membres d'une culture et subséquemment intégrée à d'autres œuvres médiatiques. D'autre part, la relation concrète qui s'opère par l'entremise de la chanson diffère de la connexion établie par les autres éléments constitutifs du récit filmique, télévisuel et / ou vidéoludique. Le renvoi référentiel musical ne tient pas forcément à un élément sémantique ou à une clé herméneutique pour la compréhension du récit, mais se situe plutôt au niveau de la reproduction (ou de l'emprunt) d'un affect.

Nous avons accordé une place privilégiée à la catégorisation de Sébastien Babeux et n'avons que minimalement effleuré le champ des études intertextuelles, parce que nous nous intéressions surtout au concept d'interférence. La définition des connexions médiatiques tracées par la chanson populaire bénéficierait sans doute d'un examen plus attentif d'autres modèles de l'intertextualité. Par ailleurs, nous avons abordé la question de la reprise dans les mêmes termes que le remake cinématographique, mais les théories de l'intertextualité spécifiques à la musique seraient pertinentes pour mieux circonscrire la place des versions alternatives dans le réseau interférentiel et intertextuel d'une chanson donnée. D'autres formes de transformation, comme l'échantillonnage, pourront éventuellement aussi faire l'objet d'un examen plus attentif.

Afin de pallier nos lacunes en ce qui a trait au langage de l'analyse musicale, nous avons fait appel à divers types de discours pour dresser un portrait des interprétations possibles des chansons étudiées. Il est certain que l'analyse formelle de la musique peut révéler beaucoup plus de subtilités dans sa signification, et la confrontation entre la déconstruction des éléments musicaux de la chanson et l'analyse plus en profondeur des paratextes circulant à son sujet nous permettrait d'observer avec plus de précision les occasions d'incompétence et d'interférence codales. L'analyse de discours pourrait également ouvrir le réseau interférentiel et intertextuel à d'autres possibilités de

reconfiguration, notamment en permettant la circonscription de différentes communautés d'interprétation. Nous avons brièvement abordé la divergence de point de vue entre le discours critique et la réception de l'auditeur moyen lorsqu'il a été question de l'importance de *Blue Velvet* pour la circulation culturelle d'« In Dreams », mais beaucoup reste à faire de ce côté. De plus, un travail d'archive plus poussé permettrait de développer la composante temporelle de la mise en place du réseau. L'observation attentive de commentaires à chaque étape de la circulation d'une chanson nous permettrait de mesurer avec plus de précision l'impact que peut avoir un usage médiatique sur la réitération de connotations existantes ou sur le re-codage de son message⁷⁴.

L'approche communicationnelle nous a permis de faire la distinction entre l'intention derrière l'utilisation d'une chanson dans une séquence particulière et la réception que peut en faire l'audio-spectateur/joueur, facilitant ainsi le repérage des croisements interférentiels. Certaines questions qui ont trait à la mémoire et au traitement de l'information musicale demeurent cependant en suspens. Nous avons mentionné au premier chapitre le modèle « congruence-associationniste » (*Congruence-Associationist Framework*) d'Annabel Cohen (2000) dans le but de spécifier qu'une chanson déjà connue de l'audio-spectateur/joueur suscite plus d'attention de sa part qu'une chanson entendue pour la première fois, mais une application plus rigoureuse de l'approche cognitive nous permettrait éventuellement de répondre à une nouvelle suite d'interrogations. Quel type d'interaction entre musique et image risque-t-il de demeurer en mémoire? Comment le souvenir d'une telle association peut-il affecter le traitement cognitif de l'information narrative et/ou ludique lors d'une apparition subséquente de la chanson? À quel point le souvenir de l'association en question peut-il être fidèle à son existence objective au sein de l'œuvre?

Le concept d'interférence n'a finalement été que peu développé et exploité, et les avenues à suivre pour la suite de nos recherches sont nombreuses. Nous espérons avoir ouvert la voie à l'étude des nombreux autres croisements musicaux disséminés dans le paysage médiatique contemporain : comme nous l'avons mentionné en introduction, plus

⁷⁴ Il s'est avéré particulièrement difficile de mettre la main sur des critiques journalistiques contemporaines à la publication initiale de nos deux objets d'étude.

de 300 chansons à occurrences multiples ont été répertoriées à ce jour, et nous n'en avons examiné que deux exemples. À ce titre, il est intéressant de noter qu'au moment d'écrire ce mémoire de maîtrise, les réseaux de nos deux objets d'analyse se diffusaient encore plus. « Don't Fear the Reaper » a été intégrée à l'épisode « We Have Manners, We're Polite » d'*Orange is the New Black* (Jenji Kohan, saison 2, épisode 13, mis en ligne sur *Netflix* le 6 juin 2014), et « In Dreams » à l'épisode « May Be the Last Time » de *True Blood* (saison 7, épisode 7) diffusé le 3 août 2014. Ces nouvelles apparitions des deux chansons nous confirment que le réseau interférentiel, loin d'être fixe, est en constante évolution.

Bibliographie

« 500 Greatest Songs of All Time: 405 - Blue Öyster Cult, (Don't Fear) the Reaper ». S.d. *Rolling Stone*. En ligne. < <http://www.rollingstone.com/music/lists/the-500-greatest-songs-of-all-time-20110407/blue-oeyster-cult-dont-fear-the-reaper-20110526>>.

« Part Six: Life and Death ». 2009. *The Guardian* (mardi 19 mars). Série « 1000 songs everyone must hear ». En ligne. <<http://www.theguardian.com/music/table/2009/mar/19/life-death-1000-songs-everyone-must-hear>>.

Alman, Rick. 1986. « Television / Sound ». Dans Tania Modleski (dir.), *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture*, p. 39-54. Bloomington; Indianapolis : Indiana University Press.

Altman, Rick. 2001. « Cinema and Popular Song: The Lost Tradition ». Dans Arthur Knight et Pamela R. Wojcik (dir.), *Soundtrack Available: Essays on Film and Popular Music*, p. 19-30. Durham: Duke University Press.

Amburn, Ellis. 1990. *Dark Star: The Roy Orbison Story*. New York: Carol Publishing Group.

Anderson, Lauren. 2003. « Case Study 1: *Sliding Doors* and *Topless Women Talk About Their Lives* ». Dans Ian Inglis (dir.), *Popular Music and Film*, p. 102-116. Londres: Wallflower Press.

Andrieu, Michaël. 2011. *Réinvestir la musique : autour de la reprise musicale et de ses effets au cinéma*. Paris : L'Harmattan.

Arsenault, Dominic. 2006. « En eaux troubles : lumière sur l'immersion ». *Dire*, vol. 16, n° 1 (automne), p. 46-49.

Arsenault, Dominic. 2008. « Paysages 8-bit. Musicalité et spatialité dans le jeu vidéo des années 1985-1990 ». *Inter : art actuel*, n° 98, p. 9-12.

Atkinson, Michael. 1997. *Blue Velvet*. Coll. « BFI Modern Classics ». Londres : British Film Institute.

Babeux, Sébastien. 2004. « De la citation à l'interférence : croisements dans le film contemporain ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.

Babeux, Sébastien. 2007. « Le spectateur hors jeu : investigation ludique du réseau interférentiel ». *Intermédiétés*, n° 9 (printemps), p. 79-98.

Barron, Lee, et Ian Inglis. 2009. « Scary Movies, Scary Music : Uses and Unities of Heavy Metal in the Contemporary Horror Film ». Dans Philip Hayward (dir.), *Terror Tracks : Music, Sound and Horror Cinema*, p. 186-197. Londres : Equinox.

Bessell, David. 2002. « What's That Funny Noise? An Examination of the Role of Music in *Cool Boarders 2*, *Alien Trilogy* and *Medieval 2* ». Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay: Cinema / Videogames / Interfaces*, p. 136-143. New York: Wallflower Press.

Black, Lauren Jo. S.d. « A Closer Look at Roy Orbison's "In Dreams" ». *Answers*. En ligne. <<http://countrymusic.answers.com/male-singers/a-closer-look-at-roy-orbisons-in-dreams>>.

Bouillaguet, Annick. 1996. *L'écriture imitative : pastiche, parodie, collage*. Paris: Nathan.

Brackett, David. 2000. *Interpreting Popular Music*. Berkeley: University of California Press.

Brown, Julie. 2011 [2001]. « *Ally McBeal's* Postmodern Soundtrack ». Dans Julie McQuinn (dir.), *Popular Music and Multimedia*, p. 275-304. Farnham; Burlington: Ashgate.

Brown, Royal. 1994. *Overtones and Undertones: Reading Film Music*. Berkeley: University of California Press.

Bussolini, Jeffrey. 2013. « Television Intertextuality After *Buffy*: Intertextuality of Casting and Constitutive Intertextuality ». *Slayage: The Journal of the Whedon Studies Association*, vol. 10, n° 1 (hiver). En ligne. <<http://slayageonline.com/essays/slayage35/Bussolini.pdf>>.

Carey, Melissa, et Michael Hannan. 2003. « Case Study 2: *The Big Chill* ». Dans Ian Inglis (dir.), *Popular Music and Film*, p. 162-177. Londres: Wallflower Press.

Carroll, Noël. 1988. *Mystifying Movies: Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press.

Cespedes-Guevara, Julian. 2005. « Musical Meaning and Communication in Popular Music : An Exploratory Qualitative Study ». Mémoire de maîtrise, Sheffield, Université de Sheffield.

Chick, Stevie. 2011. « (Don't Fear) The Reaper: Blue Öyster Cult (1976) ». Dans Robert Dimery (dir.), *Les 1001 chansons qu'il faut avoir écoutées dans sa vie*, p. 363. Traduit de l'anglais par Stéphanie Alglave, Cécile Giroldi, Jacques Guiod, François Landon et Anne Marcy-Benitez. Montréal : Éditions du Trécaré.

Chion, Michel. 1985. *Le son au cinéma*. Paris: Éditions de l'Étoile.

Chion, Michel. 1990. *L'audio-vision*. Paris: Éditions Nathan.

Chion, Michel. 1995. *La musique au cinéma*. Paris: Fayard.

Cohen, Annabel J. 2000. « Film Music: Perspectives from Cognitive Psychology ». Dans J. Buhler, C. Flinn et D. Neumeier (dir.), *Music and Cinema*, p. 360-377. Hanovre: Wesleyan University Press.

Collins, Karen. 2002. « The Future Is Happening Already: Industrial Music, Dystopia, and the Aesthetic of the Machine ». Thèse de doctorat, Liverpool, Université de Liverpool.

Collins, Karen. 2005. « From Bits to Hits: Video Games Music Changes its Tune ». *Film International*, n° 12 (janvier), p. 4-19. En ligne.
<<http://www.gamessound.com/texts/bits2hits.pdf>>.

Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music*. Cambridge, MA : MIT Press.

Copenhafer, David. 2008. « Mourning and Music in *Blue Velvet* ». *Camera Obscura* 69, vol. 23, n° 3, p. 136-157.

Corliss, Richard. 1986. « Our Town ». *Film Comment*, vol. 22, n° 6 (novembre-décembre), p. 9-13, 16-17.

Cormack, Mike. 2006. « The Pleasures of Ambiguity: The Use of Classical Music in Film ». Dans Phil Powrie et Robynn J. Stilwell (dir.), *Changing Tunes: The Use of Pre-existing Music in Film*, p. 19-30. Aldershot, Hants, Angleterre; Burlington, VT : Ashgate.

Corrigan, Timothy. 1991. « Illegible Films: Texts Without Secrets ». *A Cinema Without Walls: Movies and Culture After Vietnam*, p. 51-79. New Brunswick : Rutgers University Press.

Creswell, Toby. 2006. *1001 Songs: The Greatest Songs of All Time and the Artists, Stories, and Secrets Behind Them*. New York: Thunder's Mouth Press.

Dahl, Bill. 2006. « Dahl's Digs: 'Shake a Tail Feather' with the Five Duttones ». *Goldmine*, vol. 32, n° 21 (13 octobre). En ligne. Dans *International Index to Music Periodicals Full Text*. <<http://search.proquest.com/iimp>>.

Denski, Stan W. 1992. « Music, Musicians, and Communication: The Personal Voice in a Common Language ». Dans James Lull (dir.), *Popular Music and Communication*, 2^e édition, p. 33-48. Newbury Park; Londres; New Delhi : SAGE Publications.

Diehl, Matt. 1995. « Recordings -- Cult Classic by Blue Oyster Cult / Eponymous by The Brain Surgeons ». *Rolling Stone* (9 février), p. 59. En ligne. Dans *International Index to Music Periodicals Full Text*. < <http://search.proquest.com/iimp>>.

Dika, Vera. 1990. *Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*. Londres; Toronto: Associated University Press.

Dimery, Robert. 2011. *Les 1001 chansons qu'il faut avoir écoutées dans sa vie*. Traduit de l'anglais par Stéphanie Alglave, Cécile Giroldi, Jacques Guiod, François Landon et Anne Marcy-Benitez. Montréal : Éditions du Trécarré.

Donnelly, K. J. 2005. *Spectres of Sound: Music in Film and Television*. Londres: BFI Publishing.

Doyle, Peter. 2004. « From 'My Blue Heaven' to 'Race with the Devil': Echo, Reverb and (dis)ordered Space in Early Popular Music Recording ». *Popular Music*, vol. 23, n° 1, p. 31-49.

Dwyer, Michael D. 2010. « Back to the Fifties: Pop Nostalgia in the Reagan Era ». Thèse de doctorat, Syracuse, Université de Syracuse.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, et Susana Pajares Tosca. 2008. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Erlewine, Stephen Thomas. S.d. « Blue Öyster Cult, (Don't Fear) the Reaper. Song Review by Stephen Thomas Erlewine ». *Allmusic*. En ligne. <<http://www.allmusic.com/song/dont-fear-the-reaper-mt0033466651>>.

Fiske, John. 2011 [1987]. *Television Culture*. 2e édition. Londres; New York: Routledge.

Fordyce, Keith. 1963. « Roy Orbison ». *New Musical Express*, n° 841 (vendredi, 22 février), p. 4.

Forlenza, Jeff. 2009. « Music: Blue Oyster Cult's "(Don't Fear) the Reaper" ». *Mix*, vol. 33, n° 6 (juin), p. 56-58. En ligne. Dans *International Index to Music Periodicals Full Text*. < <http://search.proquest.com/iimp>>.

Garwood, Ian. 2003. « Must You Remember This? Orchestrating the Standard Pop Song in *Sleepless in Seattle* ». Dans Kay Dickinson (dir.), *Movie Music: The Film Reader*, p. 109-117. Londres; New York: Routledge.

Genvo, Sébastien, et Nicole Pignier. 2011. « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo. Pour la formulation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale ». *Communication*, vol. 28, n° 2, p. 1-19.

Gibson, Harriet. 2004. « The Songs that Soundtrack Summer ». *The Guardian* (15 mai). En ligne. <<http://www.theguardian.com/music/2014/may/15/songs-which-soundtrack-guardian-music-summer>>.

Gibbons, William. 2011. « Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in *Bioshock* ». *Game Studies*, vol. 11, n° 3 (décembre). En ligne. <<http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons>>.

Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.

Gorbman, Claudia. 2004. « Aesthetics and Rhetoric ». *American Music*, vol. 22, n° 1 (printemps), p. 14-26.

Greene, Jo-Ann. S.d. « Ghost Town, The Specials. Song Review by Jo-Ann Greene ». *Allmusic*. En ligne. <<http://www.allmusic.com/song/ghost-town-mt0043891921>>.

Grossberg, Lawrence. 1992. « Rock and Roll in Search of an Audience ». Dans James Lull (dir.), *Popular Music and Communication*, 2^e édition, p. 152-175. Newbury Park; Londres; New Delhi : SAGE Publications.

Hargreaves, David J., Raymond MacDonald, et Dorothy Miell. 2005. « How Do People Communicate Using Music? ». Dans Dorothy Miell, Raymond MacDonald et David J. Hargreaves (dir.), *Musical Communication*, p. 1-25. New York: Oxford University Press.

Haskins, Rob. 2010. « Variations on Themes for Geeks and Heroes: Leitmotif, Style and the Musico-dramatic Moment ». Dans Paul Gregory Attinello, Janet K. Halfyard et Vanessa Knights (dir.), *Music, Sound and Silence in Buffy the Vampire Slayer*, p. 45-60. Farnham, Surrey, Angleterre; Burlington, VT: Ashgate.

Hoggart, Simon. 2012. « Old Music: Roy Orbison – In Dreams ». *The Guardian* (20 avril). En ligne. <<http://www.theguardian.com/music/musicblog/2012/apr/20/roy-orbison-in-dreams>>.

Horowitz, Hal. S.d. « Steppenwolf, Born to Be Wild. Song Review by Hal Horowitz ». *Allmusic*. En ligne. <<http://www.allmusic.com/song/born-to-be-wild-mt0012012157>>.

Horton, Matthew. 2011. « In Dreams | Roy Orbison (1963) ». Dans Robert Dimery (dir.), *Les 1001 chansons qu'il faut avoir écoutées dans sa vie*, p. 133. Traduit de l'anglais par Stéphanie Alglave, Cécile Giroldi, Jacques Guiod, François Landon et Anne Marcy-Benitez. Montréal : Éditions du Trécaré.

Hoskyns, Barney. 2003. « The Lonely Blue Dream of Roy Orbison ». *Ragged Glories: City Lights, Country Funk, American Music*, p. 30-51. Londres : Pimlico.

Houle, Zachary. 2013. « More Cowbell: Looking Back at Blue Öyster Cult's "Career of Evil" ». *PopMatters* (14 février). En ligne. < <http://www.popmatters.com/feature/166338-more-cowbell-looking-back-at-blue-yster-cults-career-of-evil/> >.

Hutchinson, Lydia. 2011. « (Don't Fear) The Reaper ». *Performing Songwriter* (25 octobre). En ligne. < <http://performingsongwriter.com/blue-oyster-cult-dont-fear-the-reaper/>>.

Jørgensen, Kristine. 2008. « Left in the Dark: Playing Computer Games With the Sound Turned Off ». Dans Karen Collins (dir.), *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, p. 163-176. Aldershot: Ashgate.

Kalinak, Kathryn. 1992. *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Kalinak, Kathryn. 1995. « "Disturbing the Guests with that Racket": Music and *Twin Peaks* ». Dans David Lavery (dir.), *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, p. 82-91. Detroit: Wayne State University Press.

Kassabian, Anahid. 2001. *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York; Londres : Routledge.

Kristeva, Julia. 1969. *Séméiotikè: Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Éditions du Seuil.

Lapedis, Hilary. 1999. « Popping the Question: the Function and Effect of Popular Music in Cinema ». *Popular Music*, vol. 18, n° 3 (octobre), p. 367-379.

Lehman, Peter. 2003. *Roy Orbison: The Invention of an Alternative Rock Masculinity*. Philadelphie : Temple University Press.

Levinson, Jerrold. 1996. « Film Music and Narrative Agency ». Dans David Bordwell et Noël Carroll (dir.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, p. 248-282. Madison : University of Wisconsin Press.

Link, Stan. 2004. « Sympathy With the Devil: Music of the Psycho Post-*Psycho* ». *Screen*, vol. 45, n° 1, p. 1-20.

Mann, James. 2001. « Blue Oyster Cult: Agents of Fortune / Tyranny and Mutation ». *PopMatters* (25 juillet). En ligne. < <http://www.popmatters.com/review/blueoystercult-tyranny/>>.

Marcus, Greil. 1993 [1986]. « Free Speech, #2 ». *Ranters & Crowd Pleasers: Punk in Pop Music, 1977-92*, p. 338-342. New York : Doubleday.

Marsh, Dave. 1999 [1989]. *The Heart of Rock & Soul: The 1001 Greatest Singles Ever Made*. New York: Da Capo Press.

Mazullo, Mark. 2011 [2005]. « Remembering Pop: David Lynch and the Sound of the '60s ». Dans Julie McQuinn (dir.), *Popular Music and Multimedia*, p. 65-85. Farnham : Ashgate.

Middleton, Richard. 1990. *Studying Popular Music*. Milton Keynes; Philadelphie: Open University Press.

Miller, Kiri. 2011[2007]. « Jacking the Dial: Radio, Race and Place in *Grand Theft Auto* ». Dans Julie McQuinn (dir.), *Popular Music and Multimedia*, p. 457-493. Farnham : Ashgate.

Nitsche, Michael. 2008. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

Paice, Brett. 2009. « Postmodern American Gothic: The Politics of Fear in the Works of Thomas Pynchon, David Lynch, and Steve Erickson ». Thèse de doctorat, Notre-Dame, University of Notre Dame.

Perron, Bernard. 2006. « Jeu vidéo et émotions ». Dans Sébastien Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, p. 347-366. Paris : L'Harmattan.

Roberts, Chris. 1987. « Roy Orbison. In Dreams: The Greatest Hits ». *Melody Maker* (11 juillet), p. 29.

Rodman, Ronald. 2006. « The Popular Song as Leitmotif in 1990s Film ». Dans Phil Powrie et Robynn Stilwell (dir.), *Changing Tunes: The Use of Pre-Existing Music in Film*, p. 119-136. Haldershot, Hants, Angleterre; Burlington, VT : Ashgate.

Rodman, Ronald. 2010. *Tuning In: American Narrative Television Music*. New York: Oxford University Press.

Rosen, Christopher. 2014. « Sorry, Everyone, It's Time To Retire M83's "Outro" ». *The Huffington Post* (5 juin). En ligne. <http://www.huffingtonpost.com/2014/06/05/if-i-stay-m83-outro_n_5455356.html?ncid=dyndusaolp00000250>.

Serres, Michel. 1972. *L'interférence*. Paris : Éditions de Minuit.

Shannon, Claude, et Warren Weaver. 1969 [1949]. *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana: University of Illinois Press.

Smith, Jeff. 1996. « Unheard Melodies? A Critique of Psychoanalytic Theories of Film Music ». Dans David Bordwell et Noël Carroll (dir.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, p. 230-247. Madison : University of Wisconsin Press.

Smith, Jeff. 2001. « Popular Songs and Comic Allusion in Contemporary Cinema ». Dans Arthur Knight et Pamela R. Wojcik (dir.), *Soundtrack Available: Essays on Film and Popular Music*, p. 407-430. Durham: Duke University Press.

Smith, Murray. 2006. « The Sound of Sentiment: Popular Music, Film, and Emotion ». *16:9*, vol. 4, n° 19 (novembre). En ligne. <http://www.16-9.dk/2006-11/side11_inenglish.htm>.

St Louis, Renee, et Miriam Riggs. 2010. « “A Painful, Bleeding Sleep”: Sleeping Beauty in the Dollhouse ». *Slayage*, vol. 8.2 et 8.3, n° 30-31. En ligne. <http://slayageonline.com/essays/slayage30_31/StLouis_Riggs.pdf>.

Stilwell, Robynn. 1995. « In the Air Tonight: Text, Intertextuality, and the Construction of Meaning », *Popular Music and Society*, n° 19, p. 67-103.

Stilwell, Robynn. 2007. « The Fantastical Gap Between Diegetic and Non-diegetic ». Dans Daniel Goldmark, Lawrence Kramer, et Richard Leppert (dir.), *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*, p. 184-202. Berkeley; Los Angeles : University of California Press.

Stilwell, Robynn J. 2011. « “Bad Wolf”: Leitmotif in *Doctor Who* (2005) ». Dans James Deaville (dir.), *Music in Television: Channels of Listening*, p. 119-141. New York: Routledge.

Sylvester, Bruce. 2009. « Reviews: Roy Orbison - “The Soul of Rock and Roll” ». *Goldmine*, vol. 35, n° 3 (janvier). En ligne. Dans *International Index to Music Periodicals Full Text*. <<http://search.proquest.com/iimp>>.

Tagg, Philip. 2000. [1979]. *Kojak: 50 Seconds of Television Music. Toward the Analysis of Affect in Popular Music*. New York: Mass Media Music Scholar's Press.

Tagg, Philip. 2013. *Music's Meanings: A Modern Musicology for Non-musos*. New York; Huddersfield: Mass Media Music Scholar's Press.

Uhelszki, Jaan. 2013 [2010]. « The Making Of... Blue Oyster Cult's (Don't Fear) The Reaper ». *Uncut*. En ligne. <<http://www.uncut.co.uk/blue-oyster-cult/the-making-of-blue-oyster-cult-s-don-t-fear-the-reaper-feature>>.

Whalen, Zach. 2004a. « Play Along: An Approach to Videogame Music ». *Game Studies*, vol. 4, n° 1 (novembre). En ligne. <<http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>>.

Whalen, Zach. 2004b. « Play Along: Video Game Music as Metaphor and Metonymy ». Mémoire de maîtrise, Gainesville, FL, University of Florida.

Wright, Robb. 2003. « Score vs. Song: Art, Commerce, and the H Factor in Film and Television Music ». Dans Ian Inglis (dir.), *Popular Music and Film*, p. 8-21. Londres: Wallflower Press.

Wright, Robert. 2000. « “I’d Sell You Suicide”: Pop Music and Moral Panic in the Age of Marilyn Manson ». *Popular Music*, vol. 19, n° 3 (octobre), p. 365-385.

Zac, Albin. 2010. « “Only the Lonely”: Roy Orbison’s Sweet West Texas Style ». Dans Mark Spicer et John Covach (dir.), *Sounding Out Pop: Analytical Essays in Popular Music*, p. 18-41. Ann Arbor : University of Michigan Press.

Zehnder, Sean M., et Scott D. Lipscomb. 2006. « The Role of Music in Video Games ». Dans Peter Vorderer et Jennings Bryant (dir.), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, p. 241-258. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Annexe 1: Paroles d'« In Dreams » (Roy Orbison, 1963)

A candy-colored clown they call the sandman
Tiptoes to my room every night
Just to sprinkle star dust and to whisper
“Go to sleep, everything is alright”

I close my eyes then I drift away
Into the magic night, I softly say
A silent prayer like dreamers do
Then I fall asleep to dream my dreams of you

In dreams I walk with you
In dreams I talk to you
In dreams you're mine all the time
We're together in dreams, in dreams

But just before the dawn
I awake and find you gone
I can't help it, I can't help it if I cry
I remember that you said goodbye

It's too bad that all these things
Can only happen in my dreams
Only in dreams
In beautiful dreams.

Annexe 2: Paroles de « Don't Fear the Reaper » (Blue Öyster Cult, 1976)

All our times have come
Here but now they're gone

Seasons don't fear the reaper
Nor do the wind, the sun or the rain (we can be like they are)
Come on baby (don't fear the reaper)
Baby take my hand (don't fear the reaper)
We'll be able to fly (don't fear the reaper)
Baby I'm your man

La, la, la, la, la
La, la, la, la, la

Valentine is done
Here but now they're gone

Romeo and Juliet
Are together in eternity (Romeo and Juliet)
40,000 men and women everyday (Like Romeo and Juliet)
40,000 men and women everyday (Redefine happiness)
Another 40,000 coming everyday (We can be like they are)

Come on baby (don't fear the reaper)
Baby take my hand (don't fear the reaper)
We'll be able to fly (don't fear the reaper)
Baby I'm your man

La, la, la, la, la

La, la, la, la, la

Love of two is one

Here but now they're gone

Came the last night of sadness

And it was clear she couldn't go on

Then the door was open and the wind appeared

The candles blew then disappeared

The curtains flew then he appeared (saying don't be afraid)

Come on baby (and she had no fear)

And she ran to him (then they started to fly)

They looked backward and said goodbye (she had become like they are)

She had taken his hand (she had become like they are)

Come on baby (don't fear the reaper)