

Walter Murch et l'Open Media Framework (OMF) : penser l'interopérabilité pour une ambiguïté fructueuse

Walter Murch and the Open Media Framework (OMF): Conceiving Interoperability to Obtain a Fructuous Ambiguity

Simon Gervais

Volume 28, Number 2-3, Spring 2018

Mutations du montage : esthétiques, technologies, pratiques et discours

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1067493ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1067493ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cinémas

ISSN

1181-6945 (print)

1705-6500 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Gervais, S. (2018). Walter Murch et l'Open Media Framework (OMF) : penser l'interopérabilité pour une ambiguïté fructueuse. *Cinémas*, 28(2-3), 51–70.
<https://doi.org/10.7202/1067493ar>

Article abstract

Walter Murch is one of the few film editors in American cinema to practice both image and sound editing. Because his thinking about editing sees the visual and audio continuums as overlapping, Murch's relation towards editing is interoperable. First, this article explores interoperability in the context of cinema through the Open Media Framework Interchange (OMF) file format. This innovation, conceived in the 1990s, is a technical protocol which opens communication channels between image and sound editing software. Next, this article addresses the consequences of the practical and philosophical conceptions of the OMF on everyday image and sound editing practices. It then compares these conceptions with Murch's thinking about editing. Above all, it seeks to raise the real issues around an interoperable editing practice.

Walter Murch et l'Open Media Framework (OMF): penser l'interopérabilité pour une ambiguïté fructueuse

Simon Gervais
Université de Montréal (Canada)

RÉSUMÉ

Walter Murch est l'un des rares monteurs de cinéma américain qui pratique le montage image et le montage sonore. Parce que sa pensée du montage fait chevaucher les continuums visuel et sonore, le rapport de Walter Murch au montage s'apparente à l'interopérabilité. Cet article explore d'abord la notion d'interopérabilité dans le contexte du cinéma en observant le format de fichier Open Media Framework Interchange (OMF). Conçue dans les années 1990, cette innovation est un protocole technique qui ouvre des canaux de communication entre les logiciels de montage image et sonore. Cet article soulève ensuite les conséquences des conceptions pratiques et philosophiques de l'OMF sur les pratiques, au quotidien, du montage image et sonore, pour les faire résonner avec la «pensée-montage» de Murch. Plus que tout, il cherche à décrire les réels enjeux d'une pratique interopérable du montage.

Malheureusement, plusieurs réalisateurs pensent au son très tard dans le processus (lorsque le montage image est fini). [...] C'est pourquoi j'en suis venu à vouloir arriver très tôt dans le processus, pour ne pas me faire coincer en bout de course. Plus tu arrives tard dans le processus, moins les possibilités sont grandes. Le son a plusieurs propriétés, et il faut arriver tôt pour pouvoir les explorer et les exploiter. Plus tu arrives tôt, moins la table est mise; tu peux alors mettre ce que tu veux sur

la table. Les réalisateurs avec qui j'ai travaillé plusieurs fois me contactent maintenant dès la genèse du projet: dès qu'ils commencent à penser à leur idée de film, on commence à discuter ensemble.

Olivier Calvert

Dans cette requête du concepteur sonore québécois Olivier Calvert¹ se trouve un fondement du cinéma parfois ignoré: parallèlement aux relations qui se produisent entre des matières de l'expression dans un film (une couleur rencontre un cadre, une image rencontre un son) se forment aussi des rapports de collaboration entre des êtres humains et leur sensibilité artistique². Bien que le cinéaste soit généralement le maître à bord d'un film, le cinéma est un art qui se définit, entre autres, par son processus collaboratif. Déployant leurs méthodes personnelles et leurs outils professionnels, producteurs, directeurs de la photographie, monteurs image et autres aident tous le réalisateur dans l'exécution de son projet. Dans la demande d'Olivier Calvert se trouve aussi le désir de presque tout monteur sonore: que le son arrive plus tôt que tard dans la production d'un film, l'objectif étant que les créateurs et artisans acceptent de laisser la forme sonore réinventer ou altérer l'espace filmique, le rythme de l'action, l'articulation des images, etc.

Ce désir résonne également en moi, car je suis aussi monteur sonore. Au fil des nombreux films auxquels j'ai eu le plaisir de collaborer à la bande-son³, l'étape à laquelle on m'a demandé d'intervenir a varié continuellement, tantôt pour des raisons logistiques (un conflit d'horaire au calendrier de production, par exemple), tantôt pour des raisons poïétiques (les habitudes de travail de tel cinéaste ou telle équipe de production). Depuis les débuts de ma pratique, j'ai remarqué qu'une constante se dessinait: on demande au monteur sonore d'intervenir en cours de montage image. On lui demande d'assister à un premier montage du film – sur lequel il pourra donner son avis pour, par exemple, demander d'étirer tel plan en prévision de telle création sonore – ou de fournir quelques effets sonores – que le monteur image placera dans la séquence de montage. En somme, le niveau d'intervention reste minime. On ne peut vraiment prétendre

à une problématisation des formes filmiques par le son: «la pratique sonore [étant] ainsi privée d'un dialogue avec d'autres pratiques [...], elle tend à se scléroser en se rabattant sur les modalités du protocole technique» (Cardinal et Dallaire 2008, 25).

Quelques monteurs et équipes de cinéma parviennent parfois à favoriser ce dialogue; parmi eux, Walter Murch, célèbre monteur de *The Conversation* (1974) et d'*Apocalypse Now* (1979), films de Francis Ford Coppola. Par sa double vocation de monteur image et monteur sonore – une situation rare –, par ses méthodes et sa «philosophie», il est en mesure de problématiser les formes filmiques visuelles et sonores en jeu au moment du montage image et sonore⁴. Axée sur l'aménagement d'«espaces» de création et la distribution dispersée de matières et d'idées, sa pensée du montage est une pratique singulière dont les conditions ont, entre autres, la puissance de laisser la forme sonore réinventer ou altérer l'assemblage des images.

En cela, le rapport de Walter Murch au montage de l'image et du son s'apparente à l'interopérabilité, notion technique apparue en postproduction cinématographique avec l'avènement du numérique. En prenant en compte son origine informatique, la notion d'interopérabilité est la capacité de matériels, de logiciels ou de protocoles différents à fonctionner ensemble et à partager des informations. Elle s'est notamment matérialisée dans le format de fichier Open Media Framework Interchange (OMFI), mieux connu dans le milieu de la postproduction cinématographique sous l'acronyme OMF. Concrètement, l'OMF rend possible l'interopérabilité entre logiciels de montage image et sonore. Il transporte les données audiovisuelles (clips, pistes) entre différents logiciels de montage, conserve ces données intactes, ouvertes et malléables, et préserve l'arrangement de ces sections de données; l'arrangement étant la recette et les données, les ingrédients. Avec un OMF, un monteur peut donner de larges pans intégraux de sa session de montage, compatible avec un logiciel A, à un autre monteur, qui utilise le logiciel B. Promu comme protocole technique qui facilite la communication entre divers départements de postproduction et génère de nouvelles opportunités de création – la possibilité de tout faire à tout moment –, l'OMF peut favoriser la création de nouvelles logiques de travail entre montage image et montage son, favorisant le dialogue entre ces deux étapes de création. Malheureusement,

l'usage réel et les composantes logicielles de l'OMF limitent les capacités de ce protocole, toujours utilisé de nos jours. Force est de constater que l'OMF ne parvient pas à favoriser pleinement l'idée d'interopérabilité.

Or, à la lumière de mon expérience professionnelle, je suis d'avis que la notion d'interopérabilité pourrait aussi servir à penser les enjeux esthétiques et poïétiques du montage au cinéma et, par le fait même, favoriser la problématisation des formes filmiques par toutes les matières de l'expression, y compris le son.

Ainsi, dans un premier temps, j'exposerai brièvement les conditions pratiques que partagent montage image et montage son, attestant au passage la hiérarchisation de ces pratiques et la nécessité d'un décloisonnement. Dans un deuxième temps, je développerai la notion d'interopérabilité dans le contexte du cinéma, en m'intéressant notamment à l'avènement de l'OMF et aux lacunes de ce protocole. Mais là où échoue un protocole émerge une pensée du montage; de ce fait, dans un troisième temps, je chercherai à déplier la «pensée-montage» de Murch à partir de quelques-uns de ses témoignages sur le montage. Cette pensée réitère certains des critères fondamentaux de l'interopérabilité et permet de circonscrire les bases d'une interopérabilité esthétique et pratique. Fort de ces croisements entre l'interopérabilité et la pensée du montage de Murch, je montrerai ce sur quoi devrait se fonder (selon moi, monteur sonore) une véritable pratique interopérable du montage: une ambiguïté fructueuse.

Une question de montage(s) avant tout

«Faisant marcher les choses en manipulant le film de l'intérieur sans le changer» (Villain 1991, 80), le monteur sonore intervient sur les dialogues, les effets et ambiances, le bruitage et, parfois, la musique, cherchant l'équilibre ou la dissonance entre ces matériaux. Il agit selon sa sensibilité, les directives du cinéaste, ce que le cadre visuel propose comme échelle de plan ou ce que le rythme d'enchaînement des images encourage, par des gestes monteurs de «juxtaposition, superposition, agencement, alternance, répétition, r-accord, dé-coupage, dé-phasage, dé-composition» (Faucon 2017, 14). Autant de procédés que se partagent le monteur image et le monteur sonore, autant de gestes qui montrent que le «montage est

avant tout performatif et interprétatif et sa réalisation dépendrait tout autant des gestes du créateur que du spectateur» (5).

Si ces gestes sont aussi bien ceux du monteur image que ceux du monteur sonore, c'est un non-sens que ce dernier ne puisse les exécuter que dans un après-coup du montage image. Il existe plusieurs raisons pour cet après-coup quasi standardisé, qu'elles soient économiques (les coûts élevés pour tourner de nouveau des images ou aller «rejouer dans le montage image»), historico-techniques (la limitation de pistes des tables de montage sur support analogique) ou logistiques (la réduction de la présence du cinéaste à l'étape du montage sonore, parce que celui-ci pense que le vocabulaire ou la maîtrise du son lui échappe – ce qui est pourtant rarement le cas), le tout donnant un caractère secondaire au montage sonore.

Dans bien des cas, ce parcours unique de l'image vers le son sera entièrement suffisant. Toutefois, il y a aussi des moments de création de cinéma où cette mécanique à sens unique est contre-productive⁵. Dès lors, il faut réunir les conditions pour que le montage sonore puisse rejaillir sur le montage image et permettre de le repenser, d'être en somme aussi complice d'un remontage. Un exemple parmi d'autres, celui de Jean Rouch sur la question du montage dans *Moi, un Noir* (1959): «La difficulté est venue du fait que la post-synchronisation était intervenue sur le film non définitivement monté. Comment, par exemple, rallonger l'image – que le montage au contraire raccourcit – lorsque le commentaire, très inspiré, par exemple dans la séquence de la guerre d'Indochine, ne peut être coupé? Ils ont ajouté des images blanches» (cité dans Villain 1991, 86).

Ces conditions sont techniques, poétiques et esthétiques. Ainsi, certains croient en la technologie pour parvenir à cette modalité. D'autres le font à même leurs méthodes et philosophies de travail qui sont autant de postures singulières pour négocier cette primauté.

L'interopérabilité

L'idée fondamentale derrière l'interopérabilité est l'échange d'informations. Transposée dans le monde de la postproduction cinématographique, l'interopérabilité met en lumière, d'abord et avant tout, le possible partage des décisions de montage entre tous les intervenants de cette postproduction: monteurs image,

monteurs sonores, créateurs d'effets visuels, compositeurs de musique, etc. Toutefois, l'interopérabilité ne cherche pas toujours «l'harmonie de toutes les voix de la création», elle n'est pas non plus dédiée exclusivement à «rendre plus efficace la communication», mais quelquefois, et peut-être davantage, elle cherche à «rendre possible l'actualisation des variables et variations d'un problème, et, à travers ce problème, réinventer une pratique» (Cardinal et Dallaire 2010, 25), voire une technologie ou une forme esthétique. En somme, l'interopérabilité rend possible le partage ou la reprise d'une idée ou d'une matière de l'expression par une autre entité, à condition que ce geste relance ou répercute le problème sur de nouveaux territoires.

Bien que l'idée fondamentale derrière l'interopérabilité soit l'échange d'informations, cette notion fait surface avec l'avènement des systèmes de montage sur support informatique. Ceux-ci – les logiciels, les périphériques connexes, les protocoles sous format de fichier, etc. – ont fait évoluer certains modes d'opération liés à la création. Deux changements de paradigme ont eu lieu: le premier, le passage d'un «montage destructif» (coupures sur matériel original, recopies de bande en bande engendrant des pertes de qualité, etc.) à un «montage non-destructif» (virtualité du processus de montage, décisions ouvertes et non finies de montage qui se partagent et encouragent un mode d'essais et erreurs, multiples versions de montage, etc.); le deuxième, le passage d'un «accès séquentiel» aux matières visuelles et sonores (accès en temps réel aux matières, manipulation physique directe des matériaux de support, détérioration de ces matériaux) à un «accès direct»⁶ (rapidité d'accès aux données, conservation intacte de la synchronisation image-son, non-détérioration des matériaux captés durant leur manipulation, etc.) (Blake 1994, 83; Eskow 1994, 18; Murch 2001, 82-85).

Désormais, ces deux changements mettent de l'avant deux modalités: la libre circulation (des idées, des matériaux, etc.) et l'ouverture (entendue comme espace où tout peut être fait à tout moment). Celles-ci aménagent une aire de circulation et de transmission autant qu'elles laissent du possible entre machines et départements de création. Une station de montage n'a plus à être la destination d'un matériau: «electronic systems make it convenient to flow back and forth from the editing process to increasingly sophisticated

electric special effects» (Murch 2001, 85). Elle devient une voie qui peut servir de point de jonction et de redistribution des matériaux (Turner 1995, 61). Rendus possibles par l'avènement numérique, des protocoles d'interopérabilité sont appelés à modifier des outils techniques de cinéma qui épouseront ces nouveaux critères.

Des protocoles techniques d'interopérabilité existent, en quelque sorte, depuis toujours. Seulement, ils étaient plus rudimentaires. Avec du papier et un crayon, on notait par exemple les entrées et sorties d'image ou les quelques placements d'effets sonores. Dans un autre département de création, à partir du matériel original de haute qualité, un autre monteur ou assistant se chargeait de recréer le plus fidèlement possible ces décisions sur la série d'outils ou le système où il devait être déployé. Pour le monteur sonore, cela pouvait impliquer de réenregistrer et réécouter le matériel sonore enregistré – tâche laborieuse, mais plus favorable à la découverte de ce matériel – pour le rendre compatible avec le système de montage qu'il comptait employer, ce qui pouvait entraîner une perte de qualité du signal sonore (Grotticelli 1995, 112).

L'avènement de l'Edit Decision List (EDL), protocole informatique popularisé par CMX Systems à la fin des années 1970, a permis d'automatiser une partie de ce processus. Fichier texte contenant, pour chaque événement de montage, plusieurs informations (numéro et type d'événement, nom du fichier source, temps de référence de début et de fin de la source et temps d'entrée et de sortie sur la ligne de temps du montage), l'EDL est donc un journal très précis de chaque décision de montage. Elle a aussi ses limitations: impossibilité de créer plus de 999 événements, contraintes de compatibilité entre logiciels, production problématique d'événements vides. Enfin, cela n'automatisait que le processus de transcription des décisions. En début de projet, un monteur sonore devait recréer manuellement⁷ chacun des événements, incluant les fonds et l'ordre des pistes, une tâche longue et fastidieuse selon Greg Clukey, chargé de projets sur le protocole OMF (cité dans Grotticelli 1995, 112). D'autre part, le partage par EDL n'autorise qu'une seule direction: de l'image au son.

Quelques années plus tard, alors que les systèmes informatiques de montage image permettent dorénavant un «usage plus sophistiqué du son», à savoir l'ajout de pistes sonores, le maintien de la

synchronisation entre le son et l'image lors de changements au montage image et la possibilité d'agir sur le son (volume, coupes en fondu, égalisation des fréquences, etc.) (Murch 2001, 84-85 et 105-106), il devient tout à coup important de rendre possible le partage de ce potentiel travail sur le son. Avec la numérisation des matériaux visuels et sonores sur disque dur, les rendant virtuels et mobiles, le désir que les machines de montage puissent se parler semble pouvoir être exaucé. Cherchant à répondre à ces désirs et à parfaire une articulation entre ses logiciels de montage image Media Composer et de montage sonore Pro Tools, la compagnie Avid Technology conçoit pendant cinq ans et commercialise en 1997 le format de fichier Open Media Framework Interchange:

The Open Media Framework Interchange format is a standard format for the interchange of digital media data among heterogeneous platforms. The format encapsulates all the information required to transport a variety of digital media such as audio, video, graphics, and still images, as well as the rules for combining and presenting the media.⁸

Selon le guide technique DigiTranslator 2.0⁹, l'OMF présente les avantages et possibilités suivantes: la non-nécessité du support physique, la résolution des problèmes de compatibilité entre machines et logiciels, la conservation de la qualité initiale du matériau et la circulation (presque) illimitée entre logiciels. Ceux-ci concordent avec les nouveaux paradigmes du montage non destructif avec «accès direct». En concevant l'OMF comme un format de fichier cherchant à être compatible avec toute plateforme numérique, l'objectif premier est, comme je l'ai souligné plus tôt, de permettre la circulation de l'information d'une machine à l'autre, qu'elle soit similaire ou différente, d'un studio à l'autre, et conséquemment, d'un artisan à l'autre. Devant ces possibilités, on rêve d'une nouvelle aube où les prises de décision sont partagées entre les décideurs (créateurs) et les spécialistes (artisans-techniciens), rendues possibles par des réseaux numériques de travail et d'échange et des interfaces de travail qui s'adaptent aux réalités de la création (Doris 1995, 180). Enfin, dira-t-on, c'est une technologie qui se met encore plus au service de la créativité et de la productivité... et des créateurs, «leaving more time for exciting and creative audio

decisions» (Fritts 2002, 64), «[to] make the job easier and more productive» (Shapton 1998, 26).

L'OMF, un espéranto informatique?

Walter Murch résume l'OMF comme une invention «qui permet aux systèmes de montage vidéo et audio de se “parler” l'un à l'autre» (2001, 128). Dans une situation de passation du montage image au montage son, l'OMF permet au monteur sonore de récupérer l'intégralité de la portion sonore de la session informatique de montage image et de la transcoder dans son logiciel de montage sonore. Par exemple, si un monteur image décide de faire de nombreuses nouvelles coupes, de superposer plusieurs prises sonores et d'intégrer, par fondu sonore, une musique à un volume très faible, il pourra partager ses décisions à l'aide d'une exportation sur fichier OMF. Celles-ci seront recopiées intégralement et automatiquement dans le système de montage du monteur sonore. Les décisions de montage sont donc facilement transmises aux départements concernés.

En retour, un monteur sonore, qui aménage une variété de sons et qui organise une multitude de pistes sonores pour proposer des versions différentes de conception sonore, peut partager aussi ses décisions à l'aide d'une réexportation sur fichier OMF. Celles-ci seront ensuite réintégrées à la session de montage image dans l'espoir de susciter une nouvelle lecture du montage image grâce à l'écoute de nouveaux matériaux sonores organisés. Ayant accès aux prises sonores continuellement synchronisées à l'image, le monteur image a le loisir de déplacer ou modifier tel ou tel plan.

Par cette nouvelle manière de collaborer¹⁰, cette innovation technologique donne l'opportunité aux monteurs image et sonore de comprendre ce qui a guidé certains choix et d'être plus sensibles aux interventions déjà inscrites dans le processus filmique, quitte à découvrir de nouveaux affects nés de la rencontre d'images et de sons qui stimuleront un remontage. Il y a là un avantage indéniable.

Malheureusement, les promesses (transformées en outils de marketing) n'arrivent pas toujours à dépasser les usages réels. Divers guides d'apprentissage (par exemple, Woodhall 2011, 131-34) et pages web de forums de communautés d'artisans du son regorgent de questions cherchant à comprendre (et, si possible,

contourner) les limitations du protocole OMF dans tel ou tel cas – en voici quelques-uns.

D'emblée, comme l'OMF est un protocole passe-partout, chaque logiciel doit pouvoir «décoder» l'OMF pour le transformer en session de montage image ou sonore. Puisque chaque logiciel a ses prérequis techniques, certaines informations sont abandonnées en cours de transcodage: «Most DAWs will read an OMF only if a certain set of parameters is adhered to [...]» (Wyatt 2013, 66). Par exemple, certains clips de son n'arrivent pas à conserver un parfait synchronisme avec l'image, et ce de manière aléatoire. Il en va de même parfois avec les mouvements automatisés de volume et les effets de filtration, ceux-ci ne suivant simplement pas d'une machine à l'autre. Ron Franklin, dans un article sur l'état du protocole OMF, rapporte le témoignage d'un monteur souhaitant garder l'anonymat:

One of the issues of real concern to working editors is the fact that the names of audio media files at the system level use a unique file ID scheme that can be confusing when trying to locate a sound. The Hollywood sound supervisor points out that “even with proper loading of dailies and a successful export, there are still pitfalls in the process. One of the main one is that the OMF process changes all of the file name to a computer-literate, user-irritant, hexa-decimal scheme. Want to get an alternate take for scene 21, take 5? While the original file-naming procedure might show this file as ‘21-5,’ the OMF export process might call this ‘Audio_018903658FHJKLIUYDDN’ or some such nonsense that a human can’t possibly interpret as ‘21/5.’ So, we go back to the dailies for that alt take. Even if it might already be loaded, you’d never find it unless it appeared in the region names list. [...]” (2002, 54)

Perte de synchronisation, perte de qualité ou perte de référence, c'est une perte de confiance dans le matériel reçu qui devient l'enjeu. Pour faire face à ces obstacles, le monteur sonore doit parfois revenir à d'anciennes méthodes pour retrouver le son qui correspond à l'image, et ce sans notes transcrites. Il s'ensuit plus de frustration et d'incompréhension que de création: «Comment se fait-il que l'on entende ce son, nous avons pourtant baissé le volume!» «La musique n'est pas supposée débiter ici! Nous l'avons précisément

synchronisée avec la coupe de ce plan!» «N'as-tu pas reçu notre montage? J'ai l'impression que nous avons perdu l'esprit que nous avons créé, ce sera quasiment impossible à recréer...!» Autant de phrases et réactions (condensées) déjà entendues, provenant de monteurs image ou de cinéastes, à la suite d'une écoute de la bande sonore récupérée à partir de fichiers OMF au mauvais fonctionnement. Cela plombe le réenchaînement créatif du film par la forme sonore.

Enfin, un des monteurs interrogés par Ron Franklin (2002, 52), tout comme Hilary Wyatt et Tim Amyes (2013, 64)¹¹, soulève aussi un autre aspect problématique: bien que promu comme un protocole d'interopérabilité multidirectionnel, l'OMF ne fonctionne, dans la très grande majorité des cas, que dans un seul sens: c'est-à-dire de l'image vers le son. À ce titre, jusqu'à la version 7.0, le logiciel de montage vidéo Final Cut Pro autorise l'exportation d'un fichier OMF, mais n'en permet pas par défaut l'importation¹². Il a fallu qu'une compagnie tierce, Automatic Duck, propose un plugiciel (qui fonctionne irrégulièrement parce qu'il rencontre les mêmes problèmes de compatibilité) pour remédier à cette lacune. En aval, le logiciel de montage sonore Pro Tools offre les options d'importation et d'exportation d'un OMF dont le but premier est de pouvoir circuler d'un logiciel de montage sonore à un autre. Or, ce que l'on constate, c'est que le retour du son vers l'image, difficile à réaliser dans ce contexte, n'est pas encouragé et extrêmement limité. Remonter le film au gré des interventions sur l'image et le son n'est alors pas encouragé.

De ce fait, malgré la faisabilité de la libre circulation sur les plans conceptuel et informatique, l'emploi du protocole dans des situations réelles démontre que l'OMF n'a pu accomplir toutes ses promesses de libre partage et de collaboration. Depuis son avènement, si le travail de la bande sonore fait à l'étape du montage image parvient, tant bien que mal, à être mieux partagé et transmis aux artisans du montage sonore, l'inverse ne s'est tout simplement pas produit dans la pratique réelle. De plus, devant une livraison incomplète des éléments sonores due à certaines limitations de l'OMF, le monteur sonore devient en quelque sorte prisonnier des choix faits en amont.

Par ses propriétés viciées et son utilisation inadéquate qui s'est généralisée et maintenue au fil d'une pratique récente de la

postproduction filmique¹³, le protocole OMF aura plutôt participé à la concentration des prises de décision créatives dans certains départements et renforcé l'aspect unidirectionnel de la chaîne de travail; j'avancerai même qu'il devient, ainsi déplié, une configuration capable de renforcer une hiérarchisation des pratiques, défavorable à toute problématisation des formes filmiques par telle ou telle entité créatrice.

La «pensée-montage» de Walter Murch

D'une certaine manière, et c'est pourquoi il est essentiel d'y référer, Walter Murch joue ce jeu de l'image vers le son: il est à la fois monteur image et monteur sonore. C'est, de nos jours, une situation rare. Autrefois, le monteur image faisait aussi le travail de montage sonore. Aujourd'hui, la séparation de ces deux métiers est usuelle. Elle s'est amorcée dans les années 1970, sur les quelques productions à grand déploiement qui ont nécessité une spécialisation de ces corps de métier. Puis, variant d'un pays et d'une époque à l'autre, cette division s'est répandue à tout type de production filmique. Somme toute récent dans l'histoire du cinéma, ce changement explique en partie le silence théorique à propos des liens entre montage image et montage sonore.

Murch a aussi vécu la transition aux outils numériques en cinéma. Il a assisté à l'évolution des paradigmes de montage (destructif/non destructif) et d'accès aux matériaux (séquentiel/direct). Il s'est intéressé à ces nouveaux outils, l'un d'eux étant le protocole OMF. Avec un OMF fonctionnel,

[...] all of the sound cuts, overlaps, level changes, fades and dissolves were reproduced exactly and applied to the sound in the hard drives of the ProTools systems, where they could be further refined. [...] Prior to OMF, the selected sound would have to be reloaded in real time, and then the sound editors would have to recreate all of the cuts, fades, dissolves, etc., that had been made in the Avid. In effect, they would have to reinvent the wheel that had already been created. (Murch 2001, 129)

La métaphore est puissante: il faudrait réinventer la roue. De quoi donner des frayeurs à celui qui voudrait entreprendre cette tâche titanesque de reconstruction «inutile»:

The other problem with embedded sound information is that Murch wants to be able to send the sound editors his blueprints for the building (edits points where his cuts occur, levels, equalization, etc.), not the bricks, mortar, lumber, and drywall—all the building materials—which is clumsy, inefficient, and unnecessary. So, if Brooks Harris, one of the original developers of OMF who helped develop OMF Tool Kit, an application used by the post-production community, can circumvent these hurdles, all the better for Murch. (Koppelman 2005, 103)

Par sa description de l'OMF, Murch soutient que le monteur image a pris la bonne décision sonore. Il rejette l'idée d'un retour aux sources. Il exprime aussi un désir d'efficacité. Il emprunte la voie unidirectionnelle de l'OMF. Or, s'il s'exprime en ce sens, ce n'est pas pour jouer le jeu de la promotion du protocole. On comprend que Murch voit un avantage à une configuration technique interopérable parce qu'il est un monteur qui pense et organise le montage de manière interopérable dès les premiers moments où il pose ses yeux sur les *rushes*. Contrairement à un monteur qui ferait une utilisation isolée du protocole OMF et qui risquerait d'encourager la compartimentation des départements pratiques, Murch cherche à «ouvrir» des espaces de création.

Pour comprendre cette pensée, reprenons pour point de départ la position double de Murch qui résonne dans cette question centrale: que partagent le monteur image et le monteur sonore? S'ils partagent une série de gestes, ils partagent d'abord et avant tout un sens du rythme: rythme des mouvements, des affects, des mots et des émotions. En premier lieu, peut-être plus que tout autre monteur, Murch est sensible à la médiation audiovisuelle, à une communauté rythmique. Il a une vision holistique de ces réalités. Il est le monteur capable de faire fonctionner ensemble les continuums visuel et sonore à même une pensée et des gestes de montage. Il est en mesure d'entrevoir et même «d'entendre» chacune des matières affecter le rythme des choses. Il l'exprime ainsi:

How does your involvement with sound inform your role as picture editor? It's an advantage, because when I edit the film I tend to leave more room for something to happen in the sound than

other editors. Because they might not be as interested in the sound, or out of insecurity, because they frequently don't know who is going to be mixing the film. If that's the case, there is a tendency to try to make everything happen in the editing, whereas I know I'm going to be mixing it, so I feel confident in leaving space for the sound to "do its thing"—kind of like what happens in a jazz ensemble. I can imagine how the saxophone is going to sound, metaphorically speaking. So it's like OK, let's leave some space for a saxophone solo, except in this case it's a car or a seagull or something.¹⁴

Quand Murch parle de laisser plus d'espace au son pour intervenir, c'est qu'il sait que la matière sonore a le pouvoir d'altérer la forme filmique, notamment le rythme de l'action, bien plus que ne pourrait l'accomplir seule l'articulation des images. Aménager cet espace, c'est dans cette perspective musicale laisser cours à l'improvisation du saxophoniste solo, c'est-à-dire ne pas craindre les chocs des interventions sonores et accepter l'ambiguïté de cet espace indéfini.

Prenons pour exemple cette séquence de l'interrogatoire de l'espion Caravaggio qui se déroule à la 96^e minute du film *The English Patient* (Anthony Minghella, 1996). Dans son introduction à ses conversations avec Murch, Michael Ondaatje révèle que, s'appuyant sur une idée non aboutie du scénario, le monteur a cherché à concevoir cette scène à partir du fait que les nazis détestent les démonstrations de faiblesse (2004, xx). Pour y parvenir, Murch convoque les puissances du montage pour faire ressortir une démonstration de faiblesse de la part de Caravaggio: «Don't cut me», dira-t-il trop de fois dans le brouhaha du téléphone et du sténographe des Allemands. Seulement, pour amplifier cette ultime marque de faiblesse, Murch se sert du silence. Ce sont les sons de la mouche, d'une sirène au loin, de la sonnerie du téléphone, du cliquetis du clavier du sténographe qui cessent simultanément. Ce silence a cependant besoin d'espace pour être vécu, ressenti. Contrairement à un montage image qui aurait cherché à rendre seulement cette marque par des moyens visuels, Murch a préféré, préalablement à ces interventions sonores, aménager un espace visuel rythmique, celui de quelques plans de réaction de Caravaggio, du major Müller et des militaires allemands, pour que le son, sous forme de silence, puisse intervenir sur la forme filmique.

Si Murch aménage de l'espace pour que les formes de montage puissent intervenir les unes sur les autres, Murch s'aménage aussi un espace de perception en cours de montage. De manière concrète, cela signifie premièrement qu'il écoute l'image pour mieux l'imaginer:

And that's one of the peculiarities of the way I work. When I assemble a scene for the first time, I turn off the sound. Even if it's a dialogue scene. I look at the people's faces and imagine what they're saying and read their body language. Significantly, this envelope of silence allows me to imagine the mix the way it will finally be. I'm allowing the space for these sounds in advance. Even though I'm not sure exactly what they will be. [...] It's important for me, when I first assemble a scene, to imagine the music and sound and the dialogue working together in some ideal dynamic form. (Murch cité dans Ondaatje 2004, 271)

En se dégageant un espace perceptif pour le son, ce premier acte particulier de montage démontre une manière singulière d'anticiper la forme sonore. Cette prévision – ou devrais-je dire «préécoute» – est à la fois acceptation et compréhension que cette «forme sonore à venir» viendra altérer l'espace du montage image. D'une part, ce sonore imaginé fabule un rythme, des échelles de plan, etc. auxquels Murch pourra être sensible et qui auront force d'action sur la table de montage image. Seulement, lorsqu'il se donne cette méthode, Murch la réclame entre autres sous la forme d'un dysfonctionnement:

Why do you cut without sound? [...] But initially, I put myself in the state of mind of aphasics who can't speak or understand their native (or any other) language. (Murch cité dans Katz 1997)

Murch requiert de pouvoir dissocier, suspendre certains sens. Ne pas entendre pour mieux voir, ne pas voir pour mieux entendre. Seulement, l'aphasie est une perturbation de la communication. L'aphasique, dont l'expression et la compréhension du langage parlé et écrit sont fortement perturbées, ne peut formuler une explication ou une description d'un concept ou d'un objet qu'il est capable de percevoir et comprendre. Par là, Murch demande

la suspension de toute forme de compréhension influencée par la connaissance d'un langage qui implique la compréhension des symboles, préjugés, et autres. Ainsi, le monteur image doit aménager son assemblage visuel sans lui imposer une structure contraignante, en laissant à toute matière filmique subséquente l'espace nécessaire pour se déployer – une certaine ambiguïté est alors nécessaire. Concrètement, cet espace, c'est celui d'un «remontage en devenir» de l'image par le son.

Pour une ambiguïté fructueuse

Une idée commune se trace: «espaces» indéterminés, imaginés et désirés chez Murch, aires de travail, circuits d'idées, réseaux de systèmes de montage avec l'OMF. Dans chaque cas, il y a de la circulation, comprise comme mouvement des matières et de la pensée, et de l'indétermination, comprise comme une infinité d'espaces de travail, de création et de pensée. Il y a, de part et d'autre, l'idée d'interopérabilité. Et dans chaque cas, il y a un milieu propice à une «ambiguïté fructueuse» (*a fruitful ambiguity*) dirait Murch, une ambiguïté avec laquelle chaque corps de métier de cinéma peut révéler toute la richesse et la singularité d'un film (Ondaatje 2001, 104). Cette ambiguïté est fructueuse parce qu'elle permet la remise en question de chaque agencement de matières de l'expression d'un film par une nouvelle combinaison de matières, parce qu'elle nie l'idée de finalité, et donc de non-retour, et parce qu'elle mobilise toute forme de montage à tout endroit et tout moment. Cette interopérabilité, aménagée en ambiguïté, est fructueuse pour le cinéma parce qu'elle actualise les puissances de problématisation des formes filmiques de toutes les matières de l'expression.

Justement, cette ambiguïté n'est possible que si des «problèmes» résistent au fil de la création d'un film. Pour Murch, il est primordial de laisser des failles ou des questions qui obtiendront réponse plus tard dans le processus de création:

And one of the most fruitful paradoxes, I think, is that even when a film is finished, there should be unsolved problems. Because there's another stage, beyond the finished film: when the audience views it. You want the audience to be co-conspirators in the creation of this work, just as much as the editor or the mixers or the cameraman or the actors are. If by

some chemistry you actually did remove all ambiguity [...] I think you would do the film a disservice. (Murch cité dans Ondaatje 2004, 105)

Si, pour Murch, la création cinématographique est une suite de problèmes qui, de solution en solution, finiront par se résoudre chez le spectateur, certains problèmes doivent circuler de créateur à créateur et avoir force d'action sur la pratique de tel ou tel artisan de cinéma. Par exemple, Murch est conscient du potentiel spatial d'un son. Quand il enregistre une porte que l'on ferme, ce qui l'intéresse n'est pas la porte qui ferme, mais l'espace dans lequel la porte est fermée (234). Qui plus est, il est conscient que ce son rempli d'espace peut aussi véhiculer l'émotion liée à cet espace. Notamment, toujours dans le film *The English Patient*, ce n'est pas une série de plans vastes d'un paysage échappant au patient anglais qui arrivera à communiquer l'émotion de ce paysage, c'est la cloche et l'espace dans lequel elle résonne. Cet espace arrive à témoigner de la distance irréconciliable entre le personnage et la civilisation, sur des plans physique, géographique, temporel et culturel (244). Conscient de tout ce potentiel sonore et que celui-ci doit avoir un espace (une durée, un rythme, des suggestions visuelles, etc.) pour se déployer, Murch ne clôt pas immédiatement son montage image, il installe des situations ambiguës qui encouragent toute intervention des matières de l'expression du cinéma. Ainsi, une véritable pratique interopérable du montage, qui rend possible le partage ou la reprise d'une idée ou d'une matière de l'expression par une autre entité, doit se fonder sur une ambiguïté fructueuse pour que ces divers gestes relancent le problème sur de nouveaux territoires de création.

Par l'entremise du protocole OMF, l'interopérabilité met de l'avant la libre circulation des idées et des matériaux de cinéma et la fabrication d'un espace virtuel non fini – s'apparentant à une grande surface de montage partagée – où tout peut être fait à tout moment. Tel que nous l'avons vu, la «pensée-montage» de Murch est axée sur l'aménagement d'«espaces» de création et la distribution dispersée de matières et d'idées. Ces deux concepts auront permis d'aborder l'arrimage montage image/montage son à l'avènement du numérique. Croisés, ils m'auront aussi donné l'occasion de dégager une

idée favorisant l'appropriation des espaces de création par tous les intervenants du montage au cinéma: l'ambiguïté fructueuse. Ainsi, bien qu'elle repose sur des fondations techniques, la «pensée interopérable», en tant que plaidoyer pour une ambiguïté fructueuse, gagne à se transposer aux méthodes de tous les créateurs de cinéma.

NOTES

1. Voir http://www.creationsonore.ca/wp-content/uploads/2014/09/ateliers_olivier-calvert.pdf. Olivier Calvert a monté, conçu et collaboré au son de plusieurs films; parmi ceux-ci, *Les affamés* (2017) de Robin Aubert, *Arrival* (2016) de Denis Villeneuve, *Blind Vaysha* (2016) de Theo Ushev, *Le démantèlement* (2013) de Sébastien Pilote et *Babine* (2008) de Luc Picard.
2. «Faire du cinéma était un acte collectif, l'acte d'individus rassemblés en une même vision. En ce sens, faire du cinéma répond peut-être à une manière de vivre: c'est avec nos éléments à nous qu'on a construit cette trame sonore.» Claude Beaugrand, à propos de la création sonore de *Notre-Dame-des-Chevaux* (1997) de Jean Chabot. Voir http://www.creationsonore.ca/wp-content/uploads/2014/11/ateliers_claude-beaugrand.pdf.
3. Depuis 2006, j'ai collaboré à la bande sonore de plusieurs films de fiction – *Mes nuits feront écho* (2017) de Sophie Goyette, *Le Cyclotron* (2016) de Olivier Asselin, *Chorus* (2015) de François Delisle – et documentaires – *Certains de mes amis* (2018) de Catherine Martin, *La marche à suivre* (2014) de Jean-François Caissy, *Bà Nội* (2013) de Khoa Lê.
4. Murch est aussi cinéaste, ayant notamment réalisé *Return to Oz* (1985).
5. Je tiens à préciser que mon discours ne se veut pas prescriptif. Exprimer ce désir d'altération des formes filmiques par le son à tout moment ne signifie pas qu'il s'agit de la seule manière créative de faire du cinéma. L'expression de ce désir est plutôt un plaidoyer pour rendre possible – et pouvoir convoquer – cette manière de créer lorsqu'elle s'avère pertinente pour une création.
6. Les termes «accès séquentiel» et «accès direct» proviennent des expressions employées en sciences de l'informatique (*sequential access* et *random access*), aussi utilisées pour qualifier respectivement des systèmes de montage linéaires et non linéaires.
7. Ce processus a fini par être automatisé au début du XXI^e siècle par l'entremise de logiciels d'auto-conformation. Un de ceux-ci, PostConform de la compagnie Avid, est présenté ainsi dans son guide d'utilisation: «PostConform allows importing of industry-standard CMX 3400 and 3600 format EDLs, manipulation of the list, automatic capture of source elements (through machine control) and assembly of the recorded elements into a Pro Tools session. Captured elements can be flexibly sorted and edited, and can be conformed again to reflect editorial changes. With PostConform, the *time-consuming process* of loading and conforming field audio and post-production elements can be accomplished automatically and seamlessly» («PostConform User's Guide Version 2.0», 2000, http://akarchive.digidesign.com/support/docs/PostConform_2.0_User_Guide.pdf, je souligne). Voilà un autre protocole informatique qui cherche à résoudre des questions de (perte de) temps!
8. «OMF Interchange® Specification Version 2.1», 18 septembre 1997, <http://www.cubase.it/wp/wp-content/uploads/2014/12/omfspec21.pdf>.

9. DigiTranslator Integrated Option Guide Version 2.0 on Windows or Macintosh», 2003, http://akarchive.digidesign.com/support/docs/DigiTranslator_Guide_OS9.pdf. DigiTranslator est une application supplémentaire au logiciel de création et montage sonore Pro Tools responsable de la transformation des fichiers OMF en sessions de montage sonore.
10. Je suis conscient que le protocole OMF n'est pas utilisé dans tous les types de production. Se fiant à des manières éprouvées de collaboration, des productions à plus gros budget peuvent (encore) engager des assistants et peuvent exiger, à diverses étapes de la post-production, des mixages temporaires de la bande sonore qui viendront influencer le montage image, en constante évolution jusqu'à quelques jours d'une sortie en salle. Néanmoins, au fil de sa carrière, un monteur sonore sera généralement appelé à travailler sur des productions variées, allant du petit film indépendant à la grande production. Ainsi, les cas de figure de l'OMF exposés ici demeurent applicable dans un contexte de réalisation cinématographique.
11. Le monteur anonyme interrogé dit: «Some systems only do this one way (e.g., import only), because a separate and serious software effort is required to implement either import or export» (Franklin 2002, 52). Hilary Wyatt et Tim Amyes ajoutent: «In most circumstances, OMF will often only work in one direction, i.e. from the picture edit system to the DAW, and not vice versa (unless third-party software is used)» (2013, 64).
12. Cette fonctionnalité a été supprimée de la mise à jour majeure subséquente, nommée Final Cut Pro X.
13. Depuis l'invention de l'OMF dans les années 1990, d'autres protocoles, plus flexibles, tels l'Advanced Authoring Format (AAF) et la liste de métadonnées Extensible Markup Language (XML), ont cherché à améliorer les possibilités énumérées et désirées sans parvenir à complètement réconcilier les discours esthétiques et techniques inscrits dans ces protocoles.
14. Voir «The Talented Mr. Murch», entrevue de Paula Parisi publiée initialement par EditorsNet en décembre 1999, disponible à l'adresse <http://filmsound.org/murch/talented.htm>.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Blake, Larry. 1994. «One More Digital Nail in the Mag-Editing Coffin». *Mix Magazine* 18 (1): 80-83.
- Cardinal, Serge et Frédéric Dallaire. 2010. «L'écoute partagée». *Théâtre/Public* 197: 24-27.
- Doris, Robert J. 1995. «Radical Paradigms—Closing Comments». *Videography* 20 (8): 180.
- Eskow, Gary. 1994. «Manhattan Post». *Mix Magazine* 18 (9): 15-19.
- Faucon, Térésa. 2017. *Gestes contemporains du montage*. Paris: Naima.
- Franklin, Ron. 2002. «Workstation File-Format Interchange». *Mix Magazine* 26 (11): 50-56.
- Fritts, Rob. 2002. «Helpful Tips for Audio Post». *Broadcast Engineering* 44 (1): 62-64.
- Grotticelli, Michael. 1995. «Compatibility is the Key». *Videography* 20 (8): 112-14.
- Katz, Joy. 1997. «Walter Murch in Conversation with Joy Katz». *Parnassus Poetry in Review* 22 (1-2): 124-53. <http://www.filmsound.org/murch/parnassus/>.
- Koppelman, Charles. 2005. *Behind the Seen: How Walter Murch Edited Cold Mountain Using Apple's Final Cut Pro and What this Means for Cinema*. Berkeley: New Riders.
- Murch, Walter. 2001. *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. 2^e édition. Los Angeles: Silman-James Press.

- Ondaatje, Michael. 2004. *The Conversations: Walter Murch and the Art of Film Editing*. New York : Random House.
- Shapton, David. 1998. « Making the Connection: Transferring Digital Audio ». *SoundPro* 1 (5) : 24-26.
- Turner, Bob. 1995. « Videography's Electronic Roundtable: On Nonlinear/Multilinear Editing Systems Part 1 ». *Videography* 20 (8) : 56-68.
- Villain, Dominique. 1991. *Le montage au cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma.
- Woodhall, Woody. 2011. *Audio Production and Postproduction*. Sudbury: Jones and Bartlett Learning.
- Wyatt, Hilary et Tim Amyes. 2013. *Audio Post Production for Television and Film: An Introduction to Technology and Techniques*. New York: Focal Press.

ABSTRACT

Walter Murch and the Open Media Framework (OMF): Conceiving Interoperability to Obtain a Fructuous Ambiguity

Simon Gervais

Walter Murch is one of the few film editors in American cinema to practice both image and sound editing. Because his thinking about editing sees the visual and audio continuums as overlapping, Murch's relation towards editing is interoperable. First, this article explores interoperability in the context of cinema through the Open Media Framework Interchange (OMF) file format. This innovation, conceived in the 1990s, is a technical protocol which opens communication channels between image and sound editing software. Next, this article addresses the consequences of the practical and philosophical conceptions of the OMF on everyday image and sound editing practices. It then compares these conceptions with Murch's thinking about editing. Above all, it seeks to raise the real issues around an interoperable editing practice.