

Entretien avec Daïchi Saïto

Charles-André Coderre

Number 174, October–November 2015

Son + Vision

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/79642ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Coderre, C.-A. (2015). Entretien avec Daïchi Saïto. *24 images*, (174), 25–27.

Entretien avec Daïchi Saito

propos recueillis par Charles-André Coderre

Comment enregistrez-vous la musique de vos films? Comment par exemple avez-vous travaillé avec Jason Sharp pour *Engram of Returning*?

Pour ce film, j'avais déjà en tête la musique de Jason. Je savais également que je voulais travailler avec un autre musicien que Malcolm Goldstein en raison de la nature de ce projet. Ce que je recherchais au niveau sonore était différent. La musique de Jason était en accord avec ce que je voulais faire visuellement. J'étais aussi très intéressé par sa méthode de travail, de même que par la respiration circulaire qu'on trouve dans sa musique, et je voulais que la respiration de ce film entre en résonance directe avec ma démarche générale.



Trees of Syntax, Leaves of Axis (2009)

Pouvez-vous décrire l'enregistrement d'un point de vue technique?

Le son a été enregistré au Breakglass Studio. Cela s'est fait en une journée. Essentiellement, il s'agit d'une improvisation en continu, avec beaucoup de préparation en amont. On a travaillé d'une façon similaire pour *Trees of Syntax, Leaves of Axis* ou *Never A Foot Too Far, Even*. Il nous a fallu plusieurs prises avant d'arriver à la bonne.

C'est une performance solo avec sept ou huit couches sonores. Nous avons plusieurs micros disposés à divers endroits dans l'espace. Par exemple, un microphone était placé au bout du saxophone, un autre près des mains de Jason pour l'entendre taper, un autre très près de son visage pour capter sa respiration, et d'autres micros disséminés ailleurs dans la pièce. On enregistrerait donc plusieurs événements sonores selon les différentes positions des micros, et ce, bien qu'il ne s'agisse que d'une seule prise d'une performance solo.

Jusqu'à quel point la prise de son était-elle préparée? Je pense notamment au moment dans le film où on entend Jason reprendre son souffle.

C'était une improvisation structurée. À partir de cette structure, on savait que nous allions indéniablement modifier des choses.

Ce moment de pause où l'on entend Jason respirer l'a beaucoup aidé parce qu'au fil de la journée, il a réalisé à quel point c'était difficile de jouer dans la continuité. Il brûlait son énergie à chaque prise. Cette pause est devenue très importante. En accord avec le montage image, nous avons convenu d'un moment où Jason pourrait commencer à réduire la cadence jusqu'à carrément arrêter de jouer pour reprendre son souffle.

Il regardait les images durant l'enregistrement?

Oui, ce qui lui permettait d'ajuster son jeu. Nous avons des repères visuels assez précis dans le montage image pour le guider dans sa prestation.

Aviez-vous travaillé de la même façon avec Malcolm Goldstein?

Pas tout à fait. Dans le cas de *Trees of Syntax, Leaves of Axis*, Malcolm voulait voir le film pendant qu'il jouait. Même chose pour *Never A Foot Too Far, Even*. En revanche, pour *All That Rises*, il ne voulait pas voir les images. Il faut dire qu'il a une mémoire incroyable. Disons que j'avais une structure un peu moins préétablie avec Malcolm.

En signant la bande sonore de trois de vos films, Malcolm Goldstein a participé de manière assez importante à votre œuvre.

Je crois que Malcolm m'a davantage influencé que n'importe quel cinéaste. Je suis devenu très proche de lui, je connais sa vie... On se voyait très régulièrement, au quotidien. Il m'a amené à réfléchir à ce que signifie de vivre une vie d'artiste. J'ai toujours vu Malcolm comme une sorte de modèle. J'aime beaucoup sa philosophie d'improvisation. J'ai été énormément marqué par son travail sonore, notamment dans la façon dont je cherche à structurer visuellement mes films. J'aime beaucoup l'idée d'une structure improvisée.

On s'est connu plusieurs années avant de collaborer. Sans ça, je n'aurais jamais osé lui demander de travailler avec moi. Sans doute parce que j'ai trop d'estime pour lui. C'est lui qui a lancé l'idée que l'on travaille ensemble. C'est quelqu'un d'extrêmement généreux et tout s'est fait de façon amicale.

Pourquoi avoir opté pour une pièce musicale plutôt qu'une conception sonore avec des ambiances, des sons spécifiques?

Premièrement, j'hésite à appeler cela de la musique. Je ne conçois pas ce travail musical comme de la musique pour des films, mais plutôt comme du son. Du son qui provient d'une performance réalisée par un musicien. Pour moi, le mot musique implique une mélodie, des harmonies, etc. Ce qui ne m'intéresse pas.

Puis, j'aime la confrontation. C'est la raison principale pour laquelle je travaille avec des musiciens qui jouent en solo. Ce sont essentiellement des improvisateurs et non des concepteurs sonores pour le cinéma. Étant donné que je fais mes films seul d'un bout à

l'autre, j'aime donc travailler pour la bande sonore en collaboration avec un autre artiste qui, lui aussi, travaille seul. Cette interaction, ce choc entre différentes disciplines me plaît beaucoup.

Par ailleurs, disons qu'actuellement, je ne suis pas vraiment intéressé par l'idée de faire des images, puis de créer ensuite la bande son. Quand on travaille avec un seul musicien, et que celui-ci est disponible pour discuter, tout participe simultanément d'un même processus, dès le montage. Cela devient un dialogue qui modifie la structure du film et donne de nouvelles idées. De la même manière, cela influence aussi le musicien.

Dans votre livre *Moving the Sleeping Images of Things Towards the Light*, il y a un passage qui me touche beaucoup. Celui où vous racontez l'anecdote d'une femme qui a décidé de fermer les yeux pendant une projection de *Chasmic dance* (film silencieux) car la variation de la luminosité lui faisait mal aux yeux. Elle a donc «écouté» le film en étant attentive aux pulsations lumineuses et en comparant cette sensation à celle procurée par la musique. Cela ne vous a pas donné envie de faire d'autres films silencieux?

Oui, j'ai le désir d'en faire d'autres. Mes derniers films se sont orientés de manière à ce que je travaille avec des musiciens, mais quand je fais les images, l'approche est toujours la même. Quand je structure mes films, j'essaie toujours de les construire comme des pièces musicales. Je fais toujours en sorte de créer une structure visuelle très forte qui se tient sans son, de créer au montage une musicalité propre à l'image.



Never A Foot Too Far présenté au Liaison of Independent Filmamakers of Toronto, 2013

Votre nouveau film est composé de *found footage*...

Oui, il est entièrement composé de *found footage*. C'est un ami qui m'a remis une boîte remplie de vieux films, la plupart anonymes. Certains avaient des dates, des noms de lieux, mais très souvent c'était des films orphelins. Sans doute des films de voyageurs. Le matériel de base de *Engram of Returning* provient de ces films-là. Évidemment, toutes ces images ont été extrêmement modifiées, altérées par mon travail, ce qui fait qu'il n'y a plus vraiment de traces du matériel original dans mon film. Tous les effets visuels ont été obtenus sur une tireuse optique et la pellicule développée à la main. C'est vraiment le

résultat de la rencontre de ces deux techniques. Je cherche à accentuer la vibration de certaines couleurs, leurs contrastes.

C'est très important pour moi de développer mes films à la main, de façon artisanale, parce que je produis ainsi seulement quelques mètres de pellicule à la fois. Je travaille sur une petite partie du film à la tireuse optique. Ensuite, je vérifie si ça fonctionne ou non et je vois quelle sera la prochaine étape. Ce travail de longue haleine, qui se fait segment par segment, me plaît beaucoup.

Vous affectionnez tout particulièrement le film Ektachrome, que Kodak ne fabrique malheureusement plus. Sur quel support avez-vous refilmé les images?

Je me suis fait des réserves de pellicule Ektachrome, ce qui m'a permis de tourner le film sur ce support. Le *found footage*, lui, provient de vieux stocks Kodachrome. Mais j'ai tout refilmé sur Ektachrome 16 mm.

Mon prochain film sera tourné en Amérique du Sud et, pour celui-là aussi, il me reste de l'Ektachrome. Mais je vais aussi tourner en négatif couleur, en faisant une combinaison des deux. La même chose que pour *Never A Foot Too Far, Even*. Après ça, je ne sais pas ce que je vais faire, je n'aurai plus d'Ektachrome. Je ne sais pas... J'attends de voir ce que *Ferrania* en Italie va produire comme film réversible. C'est un réel problème actuellement.

Est-ce qu'avant même de commencer un film, vous avez en tête un traitement visuel, une palette de couleur précise?

Non, je ne planifie pas vraiment les choses d'avance. Pour *Engram of Returning*, je n'ai même pas écrit de plan. Mais je savais ce que je voulais faire. Je ne suis pas très organisé dans ma manière de travailler, mais j'ai toujours une certaine idée de structure dans la tête. Et je prends beaucoup de notes techniques. Ces notes concernent la tireuse optique ou le développement; elles me permettent de me souvenir comment j'ai créé un effet particulier.

Pour la première fois, vous avez fait une partie du montage à l'ordinateur. Pourquoi ce choix?

C'est d'abord pour des raisons de circonstances. PRIM m'a invité comme cinéaste en résidence, ce qui impliquait que je travaille sur un projet nécessitant une forme de postproduction numérique. Puis, j'étais curieux de voir comment cela allait se passer, même si je n'aime pas monter en numérique. C'est un processus très différent et c'est pourquoi j'ai tenu à monter une grande partie du film à la main. Cependant, le montage s'est terminé sur mon ordinateur.

Y a-t-il des effets numériques dans le film?

Non, aucun. Tous les fondus, les images noires... tout est fait à la tireuse optique. Aucune manipulation n'a été réalisée numériquement, sauf le recadrage de l'image, parce que le film final est projeté en Cinémascope. Comme le travail à la tireuse optique a été effectué en 16 mm, il a fallu recadrer pour que le film soit dans le format que je souhaitais. C'était un processus intéressant qui m'a donné une certaine flexibilité. Par contre, cela a coûté très cher! J'ai dû produire un intermédiaire numérique, numériser le film et engager un coloriste pour retrouver mes couleurs d'origine.

All that Rises représente parfaitement l'idée que vous exprimez dans votre livre selon laquelle le film découpe l'espace par le temps, et il découpe par le fait même le temps par l'espace en un procédé de sublimation condensée. Ce qui est intéressant dans ce film, c'est comment les images, qui surgissent comme des flashes lumineux, parviennent à créer du sens et comment le spectateur arrive d'une certaine façon à recréer l'espace de votre vision, c'est-à-dire à littéralement voir le monde avec vos yeux. Or, le sujet, soit une ruelle du Mile End, était très proche de vous. *Engram of Returning* utilise le même procédé, mais cette fois en se confrontant à quelque chose de grandiose par une sorte de vue globalisante. On voyage du monde marin à des montagnes, en passant par une image presque apocalyptique où la mer semble submerger une plage de palmiers. Qu'est-ce qui vous animait en faisant ce film? D'où vient le désir de traduire ces associations – ce que rappelle le titre du film – en une sorte d'allégorie sur la nature, ou de trace biologique d'une mémoire universelle?

Contrairement à *All That Rises*, *Trees of Syntaxes*, *Leaves of Axis* pour lequel il n'y avait qu'un seul lieu de tournage, dans *Engram...* on a un autre rapport à l'espace. Bien qu'il n'y ait que des plans de paysages, ce que j'essayais de produire avant tout, c'est un lieu imaginaire, vraiment lié à la mémoire, et plus spécifiquement à mon propre imaginaire. L'idée était de créer un état métaphysique, émotionnel, à partir d'images concrètes. De retracer des souvenirs, des moments de ma vie pour lesquels je n'avais pas d'images filmées. D'évoquer une époque à laquelle



Engram of Returning

je ne faisais pas de cinéma mais où je voyageais beaucoup. Je voulais reconstruire ce que j'avais vécu physiquement et mentalement à travers des archives anonymes, des images prises par des inconnus, et voir comment je pouvais me réapproprier ce matériel totalement impersonnel. J'étais intéressé par cette rencontre entre le personnel et l'impersonnel.

Les effets de fondu ont-ils utilisés dans ce sens, afin d'accentuer la sensation d'une connexion mémorielle entre les plans?

J'ai utilisé cette technique pour faire référence au mouvement de la respiration et, en même temps, je voulais exprimer le mouvement de la mémoire. Le représenter d'une manière discontinue, avec ses multiples connexions. Les souvenirs ne sont pas stables et se transforment constamment.

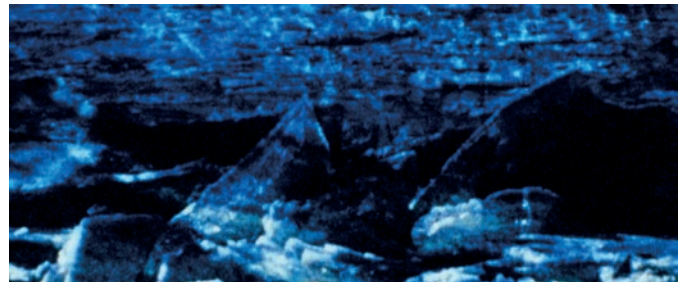
Pourriez-vous nous parler de cet effet macroscopique créé par les images qui sont mises en rapport avec une prise de son très rapprochée? Les deux moments du film où on entend le souffle

de Jason, l'image produit une sensation de grandeur, de vertige. J'ai eu l'impression que la relation entre macro et micro dans votre film se jouait aussi entre le son et l'image?

C'était précisément l'effet recherché. Je voulais créer un univers visuel lié à un monde macro et, en même temps, certaines images semblent provenir d'un système nerveux interne, quelque chose de très micro. Il y a un mélange de cela tout au long du film. Alors, au son, l'idée était de se rapprocher de Jason. Je voulais explorer un mouvement entre le micro et le macro. Mais cette idée de respiration intégrée au son du film est venue de Jason qui a commencé à développer une technique pour enregistrer les battements de son cœur, dans le but de le faire entendre quand il joue du saxophone. Il n'a pas réussi à obtenir l'effet désiré, le son du saxophone interférait trop avec la fréquence du battement de cœur. Nous avons toutefois préservé l'idée de la respiration en prise de son rapprochée.

Malcolm Goldstein a déjà interprété la bande son de vos films en direct lors de projections spéciales. Souhaitez-vous répéter l'expérience avec Jason Sharp? Comment percevez-vous ce genre de projections, sachant que vous ne pouvez plus changer les images?

Je crois que ça concerne davantage les musiciens, que c'est avant tout un défi pour eux. J'aimerais beaucoup que ça se fasse avec Jason, car c'est une pièce physiquement très difficile à jouer et je serais très curieux de voir le résultat en direct. Comme cela



repose sur une improvisation, les bases seront les mêmes, mais le résultat sera différent et on a aucune garantie d'atteindre l'effet escompté. Pour le film, nous avons dû faire plusieurs prises. Certaines performances n'ont vraiment pas fonctionné, mais mon processus de travail avec les musiciens tient aussi à ce pari risqué. Et je ne peux pas non plus monter le film comme je voudrais, je suis pris avec les sons produits par le musicien. J'aime beaucoup cette forme de tension, et la concentration que celle-ci nécessite avec le musicien. Le lien de confiance que cela crée aussi entre nous, de croire que cela va fonctionner au bout du compte.

Et dans le nouveau film sur lequel vous travaillez, est-ce que la musique aura un rôle aussi central?

J'ai commencé ce film lors d'une résidence pour le Media Film Festival à Windsor. J'ai tourné des images pendant que j'étais là-bas. Cela va peut-être changer, mais pour l'instant, le film se veut une sorte d'hommage à Morton Feldman, un compositeur américain que j'aime beaucoup. 24