

## Le Corps Sonore Filmique dans le cinéma d'Ala Eddine Slim : vers une poétique de l'écoute critique

Housseem Hmida

Doctorant à l'école Supérieure de l'Audiovisuel et du Cinéma

Université de Carthage, Tunisie

### ABSTRACT

Cet article interroge la notion de corps sonore filmique à partir de l'œuvre d'Ala Eddine Slim. Contrairement à une approche où le son se limiterait à l'illustration de l'image, il s'agit ici d'envisager le sonore comme une corporéité autonome, capable de structurer la narration, de configurer l'espace sensible et de produire une expérience critique. En mobilisant les apports de Chion, Schafer, Nancy, Sobchack et Voegelin, nous examinons comment le cinéma de Slim met en jeu des dispositifs sonores qui déplacent l'écoute vers une expérience incarnée et politique. L'analyse de quatre films — *Babylon* (2012), *The Last of Us* (2016), *Tlameess / Sortilège* (2019) et *Le Stade* (2010) — permet d'identifier quatre axes majeurs : la polyphonie comme constitution d'un corps collectif de l'exil, la temporalité sonore de l'errance, la respiration comme paysage métaphysique et le silence comme audio-politique de la vacuité sociale. Ces études de cas contribuent à démontrer que le corps sonore filmique constitue une catégorie critique opératoire pour repenser le cinéma contemporain comme poétique de l'écoute, où l'expérience sensible devient indissociablement esthétique, identitaire et politique.

**KEYWORDS :** Corps sonore filmique ; cinéma d'Ala Eddine Slim ; soundscape ; audio-vision ; écoute incarnée ; polyphonie ; errance ; respiration ; silence ; audio-politique.

### 1. INTRODUCTION

Le cinéma a longtemps été pensé comme un art du visible, centré sur l'image et son pouvoir de représentation. Pourtant, de nombreux théoriciens — de Michel Chion et son concept d'audio-vision à R. Murray Schafer et son étude du soundscape, en passant par Jean-Luc Nancy et sa phénoménologie de l'écoute, ou encore Vivian Sobchack et sa réflexion sur l'incarnation perceptive — ont montré que le sonore constitue un vecteur essentiel de l'expérience filmique. Plus récemment, Salomé Voegelin a insisté sur l'opacité de l'écoute, qui confronte le spectateur à ce qui échappe à la représentation immédiate. Ces approches, tantôt perceptives, tantôt environnementales ou phénoménologiques, convergent pour affirmer que le son ne se réduit ni à un simple accompagnement de l'image ni à un supplément illustratif : il fabrique du sens, modèle le temps et l'espace, et engage le spectateur dans une relation incarnée au monde.

C'est dans ce champ critique que s'inscrit la présente recherche, en proposant le concept de corps sonore filmique. Celui-ci désigne la corporéité autonome du son : non pas un effet accessoire, mais une matière vivante qui structure, critique et reconfigure le champ sensible du cinéma. Le corps sonore filmique devient alors une catégorie opératoire pour analyser comment le son, dans sa matérialité, fait advenir des expériences d'exil, d'errance, de métamorphose ou de vacuité sociale.

À travers l'analyse du corpus d'Ala Eddine Slim — *Babylon* (2012), *The Last of Us* (2016), *Tlameess / Sortilège* (2019) et *Le Stade* (2010) —, nous interrogeons les modalités de cette corporéité acoustique. Comment le son configure-t-il un corps collectif polyphonique (*Babylon*) ? Comment construit-il une temporalité sonore de l'errance (*The Last of Us*) ? Comment transforme-t-il la respiration en paysage intérieur et métaphysique (*Tlameess / Sortilège*) ? Comment, enfin, le silence devient-il une audio-politique de la vacuité sociale (*Le Stade*) ?

En confrontant ces hypothèses au corpus, l'article poursuit un double objectif : d'une part, analyser empiriquement les films comme terrains d'expérimentation sonore ; d'autre part, proposer une conceptualisation du corps sonore filmique qui se distingue des cadres existants (audio-vision, soundscape, écoute, opacity of listening) et qui ouvre une voie originale pour penser le cinéma comme poétique de l'écoute, à l'articulation de l'esthétique, de l'identité et du politique.

## 2. *BABYLON* (2012) : POLYPHONIE ET CORPS COLLECTIF SONORE

### 2.1. Polyphonie linguistique comme matière filmique

*Babylon* plonge le spectateur dans le camp de Ras Jdir, en 2011, au plus fort de la guerre en Libye. L'espace est saturé de voix en arabe, wolof, bengali, français, anglais, mais aucune d'elles n'est traduite ni sous-titrée. Cette absence volontaire de médiation fait basculer la parole de son rôle usuel — transmission de sens — vers une pure matière acoustique. Elle devient texture vibrante, masse sonore brute, flux polyphonique qui échappe à l'intelligibilité immédiate.

Ce choix esthétique met en œuvre ce que Chion appelle la dimension matérielle du son : « le son est une matière qui enveloppe, qui pénètre, et qui affecte avant même d'informer »<sup>1</sup> (1990, p. 28). Dans *Babylon*, les voix ne transmettent pas des récits identifiables, elles affectent le spectateur avant tout par leur intensité, leur superposition, leur résonance. Le spectateur vit une expérience d'« entendre sans comprendre », qui lui impose une posture sensorielle plutôt qu'intellectuelle.

Ainsi, le langage, au lieu de fonctionner comme signe transparent, est reconduit à son opacité et à sa corporéité. Les langues étrangères, hétérogènes et non hiérarchisées, forment une matière sonore plurielle qui excède le registre de la communication pour devenir pure présence. Le film détourne le cinéma documentaire de sa visée informative pour en faire une expérience acoustique et incarnée.

### 2.2. Corps collectif fragmenté

Cette polyphonie construit un corps sonore collectif, dispersé mais audible. Chaque voix porte une origine différente — un pays, une culture, une trajectoire d'exil —, mais toutes convergent dans un même espace de relégation et d'attente. Ce corps collectif est fragmenté, car aucune voix ne domine ni ne rassemble l'ensemble, et unifié, car toutes partagent la même condition d'exilés.

Jean-Luc Nancy rappelle que « la communauté n'est pas ce qui se comprend, mais ce qui s'entend »<sup>2</sup> (2002, p. 42). *Babylon* illustre cette intuition : la communauté des exilés ne se manifeste pas par un discours homogène, mais par la polyphonie brute des voix juxtaposées. Ce qui fait communauté, ce n'est pas l'identité mais la coprésence acoustique.

Le camp devient ainsi une caisse de résonance de l'humanité fragmentée. Le spectateur ne reçoit pas un récit mais partage une immersion sensorielle dans une communauté sonore fragile et provisoire. La parole individuelle s'efface au profit d'une corporéité sonore collective : un tissu vocal qui incarne la condition de l'exil comme état d'attente et de précarité.

### 2.3. Dimension audio-politique

Ce dispositif n'est pas seulement esthétique, il est profondément politique. En refusant toute traduction, Slim et ses coréalisateurs empêchent le spectateur de se placer dans une posture de compréhension et de maîtrise. Ils l'obligent à occuper la position de l'« étranger » qui entend sans comprendre. L'expérience de l'écoute devient une expérience de marginalisation, analogue à celle des exilés eux-mêmes.

Salomé Voegelin affirme que « écouter, c'est se confronter à l'opacité du monde »<sup>3</sup> (2010, p. 14). *Babylon* force cette confrontation : l'écoute ne dévoile pas, elle résiste, elle impose un régime d'altérité. L'absence de traduction devient une stratégie de résistance sonore : elle empêche l'appropriation des récits par un spectateur privilégié et préserve l'irréductible singularité des voix.

---

<sup>1</sup> CHION, Michel, *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma*, Paris : Nathan, 1990, p. 28

<sup>2</sup> NANCY, Jean-Luc, *À l'écoute*, Paris : Galilée, 2002, p. 42

<sup>3</sup> VOEGELIN, Salomé, *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*, Londres : Continuum, 2010, p. 14.

Ce choix fait du son une véritable audio-politique. Plutôt que de dénoncer explicitement l'exil, le film le performe, le fait vivre corporellement. Le spectateur éprouve la condition de l'exilé — être au milieu des voix, mais exclu du sens. Cette expérience perceptive agit comme critique implicite des logiques d'exclusion et de marginalisation : les exilés sont rendus audibles, mais jamais transparents ni consommables.

En ce sens, *Babylon* dépasse la dimension documentaire et produit une éthique de l'écoute : il ne s'agit pas de donner la parole aux exilés, mais de faire entendre la complexité, l'opacité et la fragmentation de leur présence sonore. Le corps sonore filmique ne se contente pas d'incarner l'exil : il le fait advenir dans l'expérience même de l'écoute spectatorielle, transformant l'écran en lieu de partage sensible et politique.

### 3. THE LAST OF US (2016) : TEMPORALITE SONORE ET ERRANCE EXISTENTIELLE

#### 3.1. Sons élémentaires et continuité acoustique (au prisme du soundscape)

Le film s'appuie sur une économie sonore réduite à l'essentiel : souffle, pas, vent et eau. Plutôt que de les envisager comme simples traits de continuité, il convient de montrer comment ces éléments structurent l'expérience d'écoute. Dans la terminologie de R. Murray Schafer<sup>4</sup>, le souffle et les pas agissent comme keynote sounds (sons de fond) qui stabilisent la perception du milieu sonore de l'errant ; les rafales de vent ou le ruissellement ponctuel fonctionnent comme sound signals (signaux saillants) qui réorientent l'attention et jalonnent la progression. La marche en terrain meuble produit une granularité rythmique (attaque sèche + décaissement court) qui, dans un soundscape hi-fi (faible bruit de fond, grande dynamique), devient immédiatement lisible ; à l'inverse, sur un littoral ou près d'un cours d'eau, le lo-fi (masquage par un large spectre continu) avale partiellement la trace des pas et noie la micro-respiration.

Concrètement, le film passe par des variations de rapport signal/bruit : la respiration « proche » (proximité micro + bande passante limitée) s'impose quand l'environnement se raréfie ; dès que le vent augmente (large bande, énergie dans les graves et les aigus), l'effet de masquage recouvre la micro-physiologie, contraignant le spectateur à s'orienter par d'autres indices (texture des pas, fréquence des haltes). Cette alternance hi-fi/lo-fi n'est pas décorative : elle cartographie l'errance. On peut parler, avec Barry Truax, de communication acoustique : l'errant entretient un dialogue minimal avec son milieu, où chaque modification du son ambiant (bruit d'eau, frottement végétal, souffle du vent) signale un changement d'état ou de trajectoire.

Les effets sonores décrits par Augoyard & Torgue clarifient encore la fabrique perceptive :

- Effet de seuil : franchir une lisière (sortie de dune → sous-bois) impose une réécriture instantanée du spectre (filtrage naturel, chute des hautes fréquences), vécue comme bascule de monde.<sup>5</sup>
- Effet de halo : dans le vent soutenu, le corps sonore de l'errant se floute, le souffle se dissout dans une ambiance diffuse, la frontière corps/milieu devient incertaine.<sup>6</sup>
- Effet de rythme : la cadence des pas instaure un mètre minimal, seul « tempo » fiable quand tout récit s'efface.<sup>7</sup>

#### 3.2. L'image-temps... devenue temps-son

La suspension d'action et la dilatation des durées relèvent de l'image-temps<sup>8</sup> (Deleuze), mais le portage du temps par le son est ici décisif : la durée n'est plus indexée au montage visuel, elle est immanente à la texture acoustique. Les segments hi-fi (désert, nuit calme) étirent la perception — chaque pas est distinct, la respiration module la mesure interne ; les segments lo-fi (vent, eau, rumeur lointaine) contractent ou « uniformisent » la durée — la continuité devient un flux sans repères fins. Cette oscillation produit un temps-son : la marche est littéralement composée par les qualités du milieu, au sens où Truax parle de couplage organisme-environnement<sup>9</sup>. Plutôt qu'une illustration de la marche, la bande son effectue la marche en modulant densité, dynamique, granularité.

---

<sup>4</sup> R. Murray Schafer, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Rochester, Destiny Books, 1994; 9-18

<sup>5</sup> Jean-François Augoyard et Henri Torgue, *À l'écoute de l'environnement : répertoire des effets sonores*, Marseille, Parenthèses, 1995, p. 32-35.

<sup>6</sup> Ibid., p. 68-70.

<sup>7</sup> Ibid., p. 91-94.

<sup>8</sup> Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1985, p. 35 et suiv

<sup>9</sup> Barry Truax, *Acoustic Communication*, 2<sup>e</sup> éd., Westport (CT), Ablex Publishing, 2001, p. 65-72

À ce titre, le film convoque aussi la triade de Bernie Krause (géophonie/biophonie/anthroponie) : géophonie (vent, eau) comme matrice, rares traces de biophonie (oiseaux, insectes) comme soundmarks d'orientation, anthroponie quasi absente (hors fugitifs artefacts)<sup>10</sup>. L'errance est vécue dans une écologie acoustique appauvrie où la moindre émergence (goutte, craquement, battement) redevient événement temporel.

### 3.3. Condition de l'errant : écoute située, vulnérabilité mesurable

Plutôt que de rabattre l'analyse sur une phénoménologie générale, précisons l'expérience située : l'errant évalue son monde par l'épaisseur du bruit de fond, la lisibilité des attaques (pas, souffle) et la portée de l'horizon acoustique (distance à laquelle un son demeure distinct). Quand l'horizon se ferme (lo-fi), la vulnérabilité augmente : il faut ralentir, économiser la respiration — le film fait sentir ce calcul sensoriel. Quand l'horizon s'ouvre (hi-fi), la cadence s'affermi, la respiration se stabilise : la bande-son mesure la latitude d'agir.

Cette vulnérabilité mesurable par le son inscrit *The Last of Us* dans une tradition où l'élémentaire acoustique porte l'ontologie du voyage (penser aux zones de Tarkovski : eau et pas, mais ici relus via soundscape et communication acoustique<sup>11</sup>). L'originalité de Slim tient moins à l'ascèse (déjà connue) qu'à la composition dynamique d'un milieu : le film compose un environnement auditif qui façonne la marche en temps réel, et, ce faisant, modélise l'errance comme rapport adaptatif au monde.

En somme, l'« errant » n'est pas un symbole — c'est un écouteur dont le corps sonore se règle sur les conditions du paysage sonore. La thèse n'est plus : « le son accompagne la marche », mais : la marche est une fonction du paysage sonore — hi-fi/lo-fi, masquages, signaux, seuils, halos — dont le mixage expose la logique.

## 4. TLAMESS / SORTILEGE (2019) : RESPIRATION ET INTERIORITE SONORE

### 4.1. Le souffle comme narration

Dans *TlameSS / Sortilège*, Ala Eddine Slim déplace la narration hors des cadres discursifs traditionnels pour la fonder sur une donnée physiologique : la respiration. Amplifié, isolé ou modulé, le souffle du protagoniste devient une véritable partition sonore, organisant la temporalité du film en l'absence de dialogues. Le récit ne passe plus par la parole ni par la succession d'actions, mais par le rythme organique d'un corps qui persiste à exister.

Plutôt que de réduire le souffle à un bruit accessoire, Slim le met en avant comme structure narrative : chaque inspiration et expiration marque le temps, traduit un état affectif (fatigue, tension, apaisement) et donne au spectateur des repères sensibles pour « lire » le film. Ce choix confère au souffle une valeur double : signe de vie minimale et écriture acoustique. Comme l'a noté Michel Chion, le son corporel est toujours un « ancrage vital »<sup>12</sup> du cinéma (1990, p. 72) ; chez Slim, cette intuition se concrétise pleinement, le souffle devenant à la fois récit et personnage.

Les cartons et inserts, utilisés ponctuellement, ne rompent pas cette continuité respiratoire : ils la ponctuent et la mettent en perspective, mais sans jamais supplanter la logique sonore. Le spectateur est ainsi invité à interpréter le film non à travers une intrigue discursive, mais à travers une trame physiologique où le souffle, transformé en langage premier, exprime une intériorité donnée à entendre plutôt qu'à expliquer.

### 4.2. Corps-paysage sonore

Dans *TlameSS / Sortilège*, la respiration du protagoniste ne demeure pas un simple indice physiologique : elle se dilate dans le milieu et se confond avec les sons de la forêt — bruissements des arbres, craquements du bois, chants d'oiseaux lointains. Cette continuité sonore dissout la frontière entre intériorité et extériorité : le spectateur ne distingue plus ce qui appartient au corps et ce qui relève du paysage. L'organisme devient prolongement du monde, et le monde, caisse de résonance de l'organisme.

Plutôt que de se limiter à un commentaire illustratif, Slim compose une véritable écriture acoustique où la respiration fonctionne comme vecteur de métamorphose. Le personnage ne se contente pas d'habiter la forêt : il est traversé par elle, et son souffle, élargi et poreux, devient une modalité d'appartenance au vivant. Dans cette

---

<sup>10</sup> Bernie Krause, *The Great Animal Orchestra: Finding the Origins of Music in the World's Wild Places*, New York, Little, Brown and Company, 2012, p. 25-31

<sup>11</sup> Barry Truax Op.cit. , p. 65-72

<sup>12</sup> Michel Chion, *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma*, Paris, Nathan, 1990, p. 72.

perspective, l'expérience filmique rejoint une phénoménologie de l'écoute : l'homme n'existe pas en surplomb du monde, mais en vibration continue avec lui.

Le résultat est un corps-paysage sonore : un hybride où subjectivité et environnement s'interpénètrent. L'intériorité du protagoniste se déploie comme espace partagé, et l'écoute spectatorielle s'ouvre à une altérité qui n'est plus extérieure mais constitutive. Slim ne montre pas un individu isolé, mais un être qui résonne avec l'écosystème, transformant le souffle en lien organique entre cinéma, corps et monde.

#### 4.3. Dimension métaphysique

Au-delà de sa fonction narrative et paysagère, le souffle dans *Tlameess / Sortilège* acquiert une véritable portée métaphysique. Amplifié, isolé et modulé, il dépasse la physiologie pour devenir trace sonore de l'être-au-monde. La respiration ne se réduit pas à un indice vital ; elle devient une médiation entre le corps singulier du protagoniste et l'horizon universel de l'existence.

Vivian Sobchack rappelle que l'expérience cinématographique est toujours une expérience incarnée : « le film est vécu comme une rencontre entre un corps-sujet qui perçoit et un monde qui lui répond »<sup>13</sup> (1992, p. 5). Dans ce sens, chaque souffle entendu n'est pas seulement celui du personnage mais aussi celui du spectateur, convoqué à éprouver physiquement la vibration de l'écran. Le cinéma de Slim engage donc une écoute qui n'est pas purement esthétique mais existentielle, où la perception devient expérience partagée.

Ainsi, le souffle excède le cadre narratif et se transforme en principe ontologique : il fonde un lien élémentaire avec le monde. Cette écriture sonore propose une phénoménologie de l'existence où vivre, c'est respirer, et où respirer, c'est déjà appartenir au monde. L'intériorité du protagoniste se dissout dans une communauté vibratoire qui inclut le spectateur lui-même. Le corps sonore filmique prend ici une dimension universelle : il ne s'agit plus seulement d'écouter un individu, mais de participer à une expérience métaphysique où le cinéma révèle la condition commune de tout être vivant.

## 5. LE STADE (2010) : SILENCE, VACUITE ET AUDIO-POLITIQUE

### 5.1. Le stade comme espace sonore contestataire

Dans la Tunisie de Ben Ali, le stade de football est plus qu'un lieu sportif : il constitue un rare espace public où la foule pouvait exprimer bruyamment ses colères, ses frustrations et, indirectement, son opposition au régime. Cris, chants, slogans et invectives faisaient du stade une caisse de résonance politique, là où l'espace public était par ailleurs muselé.

Le film s'ouvre à la fin d'un match opposant le Club Africain (CA) à l'Espérance Sportive de Tunis (EST). Dans un premier temps, l'espace sonore est saturé de clameurs, de slogans et d'expressions populaires. Mais très vite, ce tumulte s'éteint : les supporters quittent les gradins et l'enceinte se vide. Ce passage brutal du vacarme collectif au silence transforme le stade en une métaphore politique : un espace public confisqué, vidé de ses voix et réduit à l'architecture muette de la répression.

### 5.2. Silence comme chair sonore et mémoire

Après la lourde défaite de son équipe, le protagoniste quitte le stade et traverse la ville, ivre et désabusé. Son errance nocturne est accompagnée d'un silence paradoxal : jamais absolu, mais saturé de sons résiduels — machines de construction, ronflement des moteurs, voix lointaines de la radio, murmures indistincts.

Jean-Luc Nancy écrit : « le silence est une écoute qui s'épaissit, une résonance qui se retient »<sup>14</sup> (2002, p. 48). Dans *Le Stade*, le silence fonctionne précisément ainsi : il n'est pas une absence de son, mais une présence sonore latente qui enveloppe et oppresse. Ce silence, chargé des résonances du vide, devient une mémoire politique. Il fait entendre ce qui a disparu : les voix de la foule, l'énergie populaire, la communauté dissoute.

La radio, en arrière-plan, diffuse un discours critique sur la société et sur les sportifs comme figures symboliques d'un système en crise. Ce contrepoint explicite vient renforcer ce que le silence montre déjà : une société où la parole collective est confisquée, et où la mémoire politique se transmet par des bruits résiduels, des absences sonores et des fragments de murmures.

---

<sup>13</sup> Vivian Sobchack, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, Princeton University Press, 1992, p. 5.

<sup>14</sup> NANCY, Jean-Luc, *À l'écoute*, Paris : Galilée, 2002, p. 48

### 5.3. Violence latente et audio-politique

Cette atmosphère sonore prépare l'émergence de la violence latente. Dans une scène marquante, le protagoniste, attablé dans un stand de sandwiches, croise le regard d'un inconnu. Ce simple échange visuel déclenche un coup de poing brutal, gratuit, qui l'arrache à son ivresse et le confronte à la dureté de la réalité sociale. La violence surgit comme condensation de la tension silencieuse qui traverse tout le film.

La séquence finale, où le protagoniste monte dans un bus, prolonge cette logique. Face à lui, une galerie de visages figés : soldats, clowns, anonymes. Ces figures deviennent autant de masques de la société fragmentée, où chacun incarne une caricature de l'oppression ou de l'aliénation. Le silence du protagoniste contraste avec le vacarme latent de la ville : bruits mécaniques, circulation, radios, brouhaha indistinct.

Salomé Voegelin rappelle que « écouter le silence, c'est affronter l'invisible, ce qui échappe à la représentation »<sup>15</sup> (2010, p. 57). *Le Stade* met précisément en scène cette confrontation : l'oppression politique et la violence sociale ne sont pas explicitement représentées, elles se manifestent dans la texture sonore du silence, saturé de menaces et d'absences.

En ce sens, le film propose une véritable audio-politique de la vacuité. Le silence, loin d'être neutre, matérialise l'effacement de l'espace public et la dissolution de la communauté. Le corps sonore filmique atteint ici son point limite : il ne donne pas à entendre des voix, mais leur disparition, leur impossibilité.

## 6. CONCLUSION

L'analyse des quatre films d'Ala Eddine Slim confirme la fécondité du concept de corps sonore filmique comme catégorie critique pour interroger le cinéma contemporain. *Babylon* (2012) construit une polyphonie brute qui matérialise un corps collectif de l'exil ; *The Last of Us* (2016) déploie une temporalité acoustique de l'errance, structurée par les variations du soundscape ; *Tlameess / Sortilège* (2019) inscrit la respiration dans une dramaturgie sensorielle qui se prolonge en expérience métaphysique ; enfin, *Le Stade* (2010) fait du silence une audio-politique, révélant la vacuité de l'espace public et la mémoire des voix étouffées.

L'originalité de cet article ne réside pas dans l'invention du terme, mais dans la manière dont il est opérationnalisé pour analyser des films issus du Maghreb et, par extension, du cinéma mondial. En confrontant le corps sonore filmique aux cadres théoriques existants — l'*audio-vision* (Chion), le *soundscape* (Schafer), l'*écoute* (Nancy) ou l'*incarnation perceptive* (Sobchack) —, nous montrons qu'il ne s'agit pas d'une simple reformulation, mais d'une grille de lecture inédite qui éclaire autrement les enjeux esthétiques, identitaires et politiques des œuvres contemporaines.

Cet apport se situe à deux niveaux. Sur le plan méthodologique, il déplace l'analyse vers le sonore comme structuration première, et non comme adjuvant de l'image. Sur le plan théorique, il affirme le son comme espace critique autonome, capable de révéler ce que l'image tend à masquer. En cela, le corps sonore filmique ouvre une voie originale pour penser le cinéma comme une poétique de l'écoute, où le sensible devient le lieu d'articulation entre esthétique, mémoire et politique.

L'œuvre de Slim illustre avec force ce déplacement : elle démontre que le cinéma peut être lu non seulement comme art du visible, mais comme art du résonant. Ce faisant, elle confirme la pertinence du corps sonore filmique comme concept opératoire, capable de renouveler l'analyse du cinéma maghrébin et de contribuer à une réflexion plus large sur les écritures sonores dans le monde contemporain.

### Bibliographie

- Augoyard, Jean-François, & Torgue, Henry (dir.). *À l'écoute de l'environnement : répertoire des effets sonores*. Marseille : Parenthèses, 1995.
- Chion, Michel. *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma*. Paris : Nathan, 1990.
- Deleuze, Gilles. *L'Image-Temps*. Paris : Éditions de Minuit, 1985.
- Krause, Bernie. *The Great Animal Orchestra: Finding the Origins of Music in the World's Wild Places*. New York : Little, Brown and Company, 2012.
- Nancy, Jean-Luc. *À l'écoute*. Paris : Galilée, 2002.

---

<sup>15</sup> VOEGELIN, Salomé, *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*, Londres : Continuum, 2010, p. 57.

- Schafer, R. Murray. *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester : Destiny Books, 1<sup>re</sup> éd. 1977, rééd. Destiny Books, 1994.
- Sobchack, Vivian. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton : Princeton University Press, 1992.
- Barry Truax, *Acoustic Communication*, 2<sup>e</sup> éd., Westport (CT), Ablex Publishing, 2001
- Voegelin, Salomé. *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*. Londres: Continuum, 2010.

### **Filmographie**

- Slim, Ala Eddine, Youssef Chebbi & Ismaël. *Babylon*. 2012.
- Slim, Ala Eddine. *The Last of Us*. 2016.
- Slim, Ala Eddine. *Tlamess / Sortilège*. 2019.
- Slim, Ala Eddine. *Le Stade*. 2010.
- Tarkovski, Andreï. *Stalker*. 1979.
- Malick, Terrence. *The Thin Red Line*. 1998.
- Weerasethakul, Apichatpong. *Tropical Malady*. 2004.