

**Retour sur *Tromper le silence* : la dynamique entre deux créateurs**  
**Julie Hivon, réalisatrice et scénariste**  
**Martin Allard, concepteur sonore**

*Atelier de maître tenu le 16 novembre 2010 à l'Université de Montréal*  
*Transcription et montage : Pierre Lavoie*

<b>1. Présentation.....</b>	<b>2</b>
<b>2. La place du son dans l'écriture du scénario.....</b>	<b>2</b>
<b>3. Les étapes de la création sonore : son direct, dialogues, montage.....</b>	<b>3</b>
<b>4. Les interactions entre la réalisatrice et le concepteur sonore.....</b>	<b>4</b>
<b>5. L'apport du son au film : le cas des <i>flashbacks</i>.....</b>	<b>6</b>
<b>6. Les intentions derrière les décisions et la place de l'instinct.....</b>	<b>9</b>
<b>7. L'intégration de la musique et la collaboration avec les musiciens.....</b>	<b>9</b>
<b>8. La respiration et le processus de sélection final des sons.....</b>	<b>11</b>
<b>Annexe : extrait du scénario.....</b>	<b>13</b>

## 1. Présentation

*Julie Hivon* : La dimension sonore est déjà présente dans le titre de mon film : *Tromper le silence*. Ce film raconte l'histoire d'une photographe, Vivianne, interprétée par Suzanne Clément, qui rencontre un jeune mécanicien, Guillaume, interprété par Maxime Dumontier. Viviane a un peu abandonné ses ambitions artistiques depuis une rupture qu'elle a eue avec son frère, qui lui servait de modèle à une certaine époque; elle fait maintenant de la photographie alimentaire pour gagner sa vie. Elle rencontre Guillaume sur un de ces contrats et elle s'intéresse à lui. Il deviendra son nouveau modèle. Le film suit l'évolution de leur relation; les liens purement professionnels se transformeront en une amitié bien singulière. Nous découvrons, à travers le regard de Vivianne, certains secrets de Guillaume, qui est un jeune homme à la personnalité un peu violente et mystérieuse. Comme le conflit entre Viviane et son frère est important dans sa manière d'aborder Guillaume, je voulais présenter à l'écran des moments de cette relation familiale intense, à l'aide de scènes de flashback (Viviane ne voit plus son frère depuis longtemps). Nous vous montrerons comment nous avons traité ces flashbacks tant au niveau de l'image que du son. Nous vous montrerons aussi comment une de ces séquences a évolué du scénario jusqu'au mixage. Ce sont des séquences qui se voulaient plus oniriques, plus détachées de la réalité ; elles ont nécessité un traitement spécial dès le scénario et jusqu'à la fin du montage sonore. Mais avant, je vous parlerai de l'écriture du scénario et du tournage. Ensuite Martin vous parlera de la post-production qui, au niveau sonore, est un moment très créatif.

## 2. La place du son dans l'écriture du scénario

J'ai développé au fil des projets ma propre méthode d'écriture. J'avais tendance à être beaucoup plus descriptive dans mes premiers scénarios. Je me suis rendu compte que pour certaines personnes, c'était un peu barbant à lire. J'essaie maintenant d'aller vers les images qui frappent le plus, qui sont les plus importantes, de décrire une ambiance plutôt que les décors. Dans certaines scènes, je vais parfois donner des indications au niveau de la lumière, des indications générales : il fait sombre, c'est une journée grise, ensoleillée, c'est pluvieux, on distingue à peine les personnages. Je fais un peu la même chose au niveau du son : je vais décrire parfois les sons d'ambiance ou au contraire, je vais dire que dans cette scène, c'est le silence. Le silence est important dans le film parce que les personnages subissent le silence de leurs proches... On va découvrir que Guillaume a aussi des problèmes conflictuels avec sa famille. Mes personnages subissent tous les deux le silence des autres, ce qui est pour eux une source de souffrance. Ils sont eux-mêmes deux personnages assez silencieux qui ne s'ouvrent pas facilement. C'est pourquoi plusieurs séquences du film ont très peu de dialogues. Dans un scénario, les principales indications sonores portent sur le dialogue ; j'indique s'il est hors champ ou dans le cadre.

Je n'indique jamais les «cues» de musique dramatique. Je ne vais parler de musique dans le scénario que lorsque le personnage écoute une musique en particulier; si j'ai une idée de pièce, de groupe, ou de type de musique, je vais l'écrire. Même chose s'il y a une scène qui se passe dans un bar, je vais toujours spécifier le type de musique qui joue dans ce lieu pour qu'on ait une idée de l'ambiance. S'ils écoutent de la musique à la radio, je vais préciser de quoi il s'agit. Il y a une séquence dans le film qui tourne

justement autour d'une pièce qui joue à la radio. En fait, c'est un moment où les deux personnages sont en conflit. Ils roulent dans la voiture, il y a un malaise entre les deux, c'est très silencieux et Guillaume demande s'il peut mettre de la musique et il ouvre la radio. Quand j'ai écrit le scénario, je ne savais pas quelle pièce ce serait, mais j'avais écrit « Pièce romantique, style vieux tube des années 80 ». Bref, quelque chose qui ne cadre pas du tout avec le personnage de Guillaume. Ça devient une blague entre eux et ça détend l'atmosphère. Au tournage, nous avons sondé tout le monde pour savoir quel tube nous mettrions sur cette séquence. Nous avons fait des recherches pour les droits musicaux (il y avait évidemment des morceaux que nous ne pouvions pas se payer) et nous avons choisi « Les idées noires » de Julie Masse. C'est un truc qui a évolué du scénario au tournage, d'une indication assez vague (« nous cherchons tel genre de pièce ») jusqu'à une chanson précise. Nous avons été prudents. Nous n'avons pas fait chanter les acteurs par-dessus la radio parce que ça devient un problème après si nous n'acquérons pas les droits de la pièce en question.

Je savais déjà que dans les flashbacks, je voulais que les voix soient en *off*. C'était vraiment des dialogues, mais je ne voulais pas nécessairement qu'on voit les personnages parler, qu'on voit leurs lèvres bouger. Au tournage, j'ai demandé aux acteurs de jouer la scène en parlant, en disant les dialogues naturellement afin d'obtenir une interprétation juste. Après, nous avons refait ces scènes sans parler. La gestuelle était alors installée, c'était assez naturel. Après ça, nous avons fait tout un travail au montage image et au montage son pour placer les voix, comme nous allons le voir plus en détail dans la scène.

Quand on arrive au tournage, le problème du son (vous l'avez probablement déjà expérimenté) c'est qu'on ne veut pas capter de bruits parasites. Nous avons eu des problèmes au niveau de certaines locations qui étaient particulièrement bruyantes. J'avais des extérieurs à Montréal, entre autre une séquence que nous tournions près du canal Lachine où il y a un pont piétonnier qui est très joli près d'un chemin de fer, mais qui nous force à nous taper l'heure de pointe à la tombée du jour (nous voulions le coucher du soleil). Il y avait beaucoup de circulation. Il est alors difficile de capter les dialogues. Je voulais qu'on sente bien l'urbanité, la ville. Évidemment, quand on arrive pour monter ces plans-là, la circulation varie d'un plan à l'autre, c'est problématique. Certaines séquences ont donc été un peu plus difficiles. Je vais laisser parler Martin de cette étape, parce que c'est sa spécialité.

### **3. Les étapes de la création sonore : son direct, dialogues, montage**

*Martin Allard* : Je privilégie le son direct pris lors du tournage. En ce qui concerne mon travail sur les dialogues, j'essaie premièrement de tirer le meilleur du tournage pour éviter la postsynchronisation et deuxièmement d'obtenir le meilleur de l'interprétation des acteurs. Peut-être que l'image est la meilleure, mais que la bonne réplique est sur un autre plan. Je vais donc visiter les « outs », c'est-à-dire tout ce qui n'a pas servi pour le montage image. Je vais donner un exemple simple. On peut commencer par un « establishing shot », un plan général et large. Souvent, le son qui y sera apposé va appartenir à un plan plus serré, parce qu'on veut une continuité sonore esthétique ou une continuité de jeu. Il y a des acteurs qui vont jouer six prises à peu près dans la même

musicalité, et d'autres qui vont vous donner toutes sortes de choses. Il faut alors tenir compte de l'interprétation et des intentions de la séquence.

Pour la séquence du pont, du lever de soleil, nous avons été capable, en sélectionnant les autres prises et interprétations, de construire une trame sans voiture et ensuite nous avons remis les voitures en effet sonore, nous avons « rhabillé » le film. Nous avons créé un environnement qui allait avec l'image, qui concordait avec l'esthétique et les propositions que la réalisation nous a apportées.

*Julie Hivon* : Je voudrais parler de mon arrivée dans le processus du montage sonore. C'est un peu drôle à dire, mais pendant tout le montage image, nous entendions du mauvais son. D'une certaine façon, on s'habitue à ce son-là. Je me souviens de la première rencontre que j'ai eue avec Martin, c'était pour discuter de tous les sons hors-champ qu'on pouvait entendre dans le film. Il y a des scènes de garage, où on pouvait possiblement entendre un autre garagiste qui travaillait. Il fallait donc construire quelque chose. Il y a aussi les fameux *wallas* (le bruit d'un groupe de personnes qui parlent). Il y a notamment une séquence dans une galerie d'art lors d'une exposition de photographies sur laquelle Martin a beaucoup travaillé. Il a construit les *wallas* en faisant venir plusieurs personnes en studio pour les enregistrer dans différentes conversations et ensuite il a mis ça ensemble pour créer l'ambiance de la galerie. Puisque nous n'avions pas cent personnes, il fallait que l'ambiance soit crédible.

Lorsqu'on visionne le premier montage sonore, il y a toutes ces surprises venant de ces sons qui viennent s'ajouter et aussi de petits irritants qui disparaissent. C'est vraiment une étape où on redécouvre le film d'une autre façon. Parce qu'évidemment au montage image, on bouge des choses au niveau du son également. Dans ce projet, il y a des séquences où nous avons des problèmes d'interprétation. Nous avons même changé des dialogues au montage image. Donc, arrivé au montage sonore, je trouve ça fantastique d'entendre ces petits éléments qui font vivre le hors-champ, tout ce qui est à l'extérieur des personnages et que nous n'avions pas dans l'exposition de photos. Par exemple, sans entendre beaucoup les figurants, parce qu'ils ne faisaient évidemment pas de bruits pendant l'exposition, le plancher craquait tout de même beaucoup, ce qui est un peu dérangeant. Alors quand nous sommes arrivés au montage son, et que tout à coup nous avons entendu du monde qui étaient là et qui parlaient et tout, ça a changé beaucoup la perception nous avons de la séquence.

#### **4. Les interactions entre la réalisatrice et le concepteur sonore**

*Question* : Julie, tu évoquais une rencontre pour discuter des sons hors-champ. À quel moment a lieu cette rencontre dans le processus de création?

*Julie Hivon* : Cette rencontre a lieu après le dépouillement sonore de Martin. Par exemple, il y a une séquence où Vivianne est chez Guillaume, elle discute avec sa mère. On a établi dans la séquence précédente que Guillaume vient de se réveiller, donc il est en train de s'habiller et de se préparer, et il apparaît dans le cadre. Les questions étaient : « Est-ce qu'on l'entend ouvrir des tiroirs, « bardasser » un peu? ». « Sa chambre est dans le sous-sol, alors est-ce qu'on l'entend monter l'escalier? » Il peut être intéressant

d'entendre la présence, mais est-ce ça dérange la scène qui se déroule au rez-de-chaussée. Il y a tout un dosage à déterminer et c'est lors de cette rencontre qui a lieu au début du montage que ça se décide. C'est la même chose dans le garage où nous avons fait vivre les figurants par le son (puisque l'image privilégie les gros plans).

*Question* : À quel point es-tu présente lors du travail de conception sonore? À quelle fréquence peux-tu aller donner ton avis? Quelle est la part de collaboration qu'il peut y avoir? Comment ça se passe?

*Julie Hivon* : À moins de questions ponctuelles, nous y allions souvent par bobines (et éventuellement un visionnement du truc au complet), parce qu'il y avait une première version du montage pour chacune d'elles. Une fois la bobine #1 montée, j'allais la voir. Souvent, la première bobine est cruciale ; c'est le début du film et on y installe l'esthétique du film. Il y a également une écoute quand nous recevons la musique. Avec les musiciens, j'avais déjà écouté des choses, mais Martin ne place pas nécessairement cette musique-là comme les musiciens l'avaient prévu. Il y a aussi eu une écoute pour les musiques sources (intra-diégétiques), comme la musique qui jouait dans la taverne. Bref, je les laisse faire leur travail, mais je suis présente quand il y a plus de questions créatives à discuter. Par contre, j'ai été présente tout le temps au mix, accompagnée d'un autre membre de l'équipe de montage son.

*Martin Allard* : En général, outre la première rencontre avec le réalisateur concernant les questions liées au dépouillement, on va parler de musique. On envoie la « cue list » des musiques. Des fois, le monteur image utilise des musiques. Seront-elles remplacées? Qui fera la musique? Est-ce qu'on fait des recherches musicales? Est-ce qu'il y a des musiques qui sont là qui seront synchronisées éventuellement dont il faut aller chercher la source? Il y a un paquet de questions qui sont liées à la musique. Mais dans un premier temps, on rencontre la réalisation pour mettre la table, on décide de ce qu'on veut faire et de ce qu'on a pour le faire. On pose des questions d'ordre géographique, sur les lieux, ou les moments de la journée. Un paquet de choses qui peuvent nous aider à faire la conception sonore. Souvent, le monteur effets/ambiances est là avec nous (quand ce n'est pas moi qui le fait). Toutes les conversations et toutes les questions sont utiles pour créer la sonorité du film.

*Julie Hivon* : Martin, tu devrais peut-être parler de la scène de bar, parce que la façon dont nous y avons fait la prise de son était assez particulière. Il n'y avait pas de dialogues dans cette scène-là, mais c'est une assez longue séquence où on a un groupe qui joue « live ». Évidemment, on ne voulait pas avoir au montage final un disque avec un enregistrement studio. On voulait que ça sonne « live », que ça sonne « bar ».

*Martin Allard* : C'est un bon exemple de l'utilité pour un monteur sonore de lire le scénario. Quand je l'ai lu, j'ai remarqué cette séquence et tout de suite dans mon esprit ça sonnait « live ». Faut qu'on ait l'impression d'y être; c'est un *happening*, une expérience. J'ai donc discuté avec Julie, j'ai parlé avec les producteurs et avec la personne qui faisait la prise de son. J'ai dit : « je suis prêt à vous aider, je suis prêt à débarquer avec un multipistes, je suis prêt à faire l'enregistrement, je pense qu'il faut que

les musiciens jouent « live » ». Les musiciens ont accepté, ce qui est très généreux parce qu'ils ont fait la pièce pendant 5 heures de temps, « on and on ». Ils ont adoré! Mais ce n'est pas une mince affaire. Dans ce genre de séquence, habituellement, c'est un playback, c'est même pas des vrais musiciens et tout ça est « framé ». Dans ce cas-ci, nous connaissions le groupe et on avait vraiment envie de faire une séquence réaliste. Le preneur son a fait une prise de son « live » comme on en ferait une habituellement. Il y avait un *soundman* qui faisait le son de la salle. Et moi, j'enregistrais les instruments séparés pour pouvoir apporter ce matériel au mix afin de sonoriser le plus « live » possible. Je crois personnellement que ça contribue à l'impression générale de la séquence. Toute cette idée de *happening*, la foule et l'énergie sont là. Ce qu'il faut aussi expliquer, c'est que les musiciens avaient un bout où ils « jammaient » pour vrai, ils avaient un moment *ad lib* dans la pièce. Il y avait vraiment une interaction entre le comédien, le band et la foule.

*Julie Hivon* : Ça permettait aussi pendant le tournage de la séquence aux figurants qui dansaient de pouvoir aussi crier et chahuter réellement. Ils n'étaient pas obligés d'être silencieux. Ça aussi, ça donnait une énergie à Maxime et aux musiciens qui étaient sur la scène. Visuellement, ça a contribué à rendre le truc beaucoup plus crédible.

*Question* : Cette séquence est bien réussie. Mais au moment du tournage, est-ce que c'était diffusé aussi fort, rejouant le côté englobant qu'on a au cinéma?

*Martin Allard* : Oui, c'était comme ça.

*Julie Hivon* : D'ailleurs, nous avons travaillé avec le mixeur, parce qu'au début son réflexe était d'essayer de nettoyer cette musique. C'est du punk rock ; il n'avait jamais entendu une « bass » qui sonnait de même, ça ressemblait pas à une « bass » pour lui. Il a dû se lancer dans un autre genre de mix et ça a donné quelque chose de beaucoup plus intéressant. Il fallait aussi éviter que ça devienne un magma de bruits, nous voulions entendre les subtilités de la guitare. Nous avons donc travaillé avec ces éléments pour les mettre à l'avant-plan à certains moments.

## **5. L'apport du son au film : le cas des *flashbacks***

Parlons maintenant de la séquence du *flashback* à la sortie d'un bar. C'est une séquence assez courte. J'avais déjà déterminé au scénario que les dialogues étaient en *off* (voir annexe 1). Je voulais aussi qu'il pleuve et qu'on entende la pluie. Finalement, nous n'avions pas d'argent pour la « rig » de pluie, mais j'ai un petit toit qui goutte... Ça a beaucoup changé la façon dont on a filmé la scène parce que je voulais avoir des plans plus larges dans cette scène-là. N'ayant pas la pluie, j'ai changé de perspective.

*Martin Allard* : Quand j'ai lu le scénario, j'ai voulu discuter avec la réalisatrice : comment allons nous travailler l'idée des voix *off*, quelle sera la présence et la qualité esthétique des voix? Est-ce que *off* veut dire narration, ou est-ce que ça relève de quelque chose d'un autre ordre, de l'intériorité, une forme de télépathie? Ou est-ce que c'était plutôt des dialogues présentés hors-champ? Ou une forme de regard portée sur la scène par deux personnes qui n'appartiennent pas au temps de la séquence. Les possibilités

étaient nombreuses. Après avoir déterminé l'orientation, le monteur travaille le niveau de réalisme ou d'abstraction de la séquence. Dans ce cas-ci, nous avons choisi le *off-sync*, c'est-à-dire que les personnages ont parlé lors du tournage, mais on ne voit pas leurs lèvres bouger.

Le résultat est particulier : le tournage synchro donne un effet très différent que si nous avons enregistré les dialogues en studio. L'interprétation et la qualité sonore auraient été différentes. L'enregistrement synchronisé permet également un autre effet ; je m'en souviens parce que Julie m'a téléphoné alors qu'elle était en salle de montage : « Là, on est sur le point de barrer le truc. Est-ce que je garde le moment où il dit sa réplique synchro, ou l'on voit ses lèvres bouger? Tiens-t-on cette ligne-là? » J'ai dit : « oui, absolument ». Pour ceux qui n'ont pas vu la séquence, pendant un certain temps c'est *off sync*, mais il y a une réplique que Julie a décidé de garder synchro. Ça donne toute une impression. Ça contribue à ce que Julie essayait de faire, et j'étais tout à fait d'accord. Elle m'a consulté, elle n'était pas obligée, mais elle l'a fait! Il y avait combien de flashbacks? Quatre ou cinq?

*Julie Hivon* : Cinq.

*Martin Allard* : Nous ne les avons pas traité de manière tout à fait semblable. Pour la première séquence, j'ai volontairement caché le *off sync*. J'ai voulu qu'on ne s'aperçoive pas qu'on utilisait l'idée du *off sync*, excepté pour le plan final. Dans la deuxième séquence, c'est plus affirmé. Et après, nous avons joué comme ça avec les éléments; je ne pouvais pas désynchroniser ceux que nous avons décidé de garder synchro, mais j'avais le loisir de jouer avec le *off sync* pour créer le rythme de la séquence et travailler le rapport voix-visage. Il y a les gros plans, leur succession, le placement des répliques par rapport à l'enchaînement de l'histoire. Ces répliques ont été placées une première fois par Julie et Natalie Lamoureux, la monteuse image. J'ai pour ma part revisité les *outs* de la séquence provenant du tournage. J'ai revisité le tout pour faire des propositions à Julie, par rapport à l'interprétation et au rendu de la voix.

*Question* : Par rapport au *flashback*, si je comprends bien, l'idée que ce soit en *off* était déjà au scénario. Qui a eu l'idée du passage du *off* au *in*?

*Julie Hivon* : En fait, ça nous est venu au montage image.

*Question* : Qu'est-ce qui a motivé ce choix?

*Julie Hivon* : D'une part, nous nous disions : « Il ne faut pas être systématique au niveau de nos effets ». D'ailleurs, nous avons gardé le « tabarnak » du frère de Vivianne quand il tombe. C'est de l'impro, c'est sorti tout seul, c'est dans ma séquence qui devait être silencieuse. Je l'aimais bien, c'était tellement senti, ça ne se décalait pas, ça ne s'enlevait pas non plus. C'est cette chute-là que nous préférions et nous avons décidé de la garder comme ça.

Nous avons constaté au montage que nous n'avions pas à être systématique, que nous devions seulement essayer d'aller chercher le meilleur matériel. Évidemment, si nous n'avions qu'une ou deux phrases synchro dans la séquence, il fallait que ce soit des phrases significatives. Nous n'aurions pu mettre, par exemple, un moment où il lui dit : « C'est beau » et qu'elle répond : « Quoi ? ». Si j'avais mis le « quoi » synchro, nous n'aurions pas eu un superbe effet. Donc je savais qu'il y avait des choses que je ne pouvais pas faire. Mais ce plan où il disait : « Les étoiles », je trouvais que c'était sa meilleure interprétation. C'est là que, en regardant la séquence, j'ai ressenti quelque chose. Je me suis dit que ça serait bête, parce que nous nous étions donné une consigne d'être en voix *off*, de passer à côté de ce moment d'émotion. Après, fallait-il refaire systématiquement tous les *flashbacks* de cette façon? Nous avons décidé que non. Il y a seulement un autre *flashback* où, pour les mêmes raisons (parce que c'est la phrase finale et parce que son interprétation était tellement bonne), nous avons décidé de la garder *sync*.

*Écoute de la séquence à la sortie du bar.*

*Question* : Comment faites vous pour décider de l'importance de chaque éléments (la pluie, les respirations, les voix, les néons)?

*Martin Allard* : La pluie fait partie de la prise de son direct parce que les gouttières dégouttaient. Notre travail a été de créer plusieurs *tracks* de pluie pour redonner à entendre la pluie de façon constante, pour que nous puissions la contrôler au mix. Dans le montage sonore, je l'ai mise volontairement en retrait parce que je ne pensais pas que nous tablerions sur cet élément au niveau esthétique. Finalement, au mix, nous avons décidé de jouer ça plus fort ; elle crée une bulle, nous aimions l'effet.

En ce qui a trait aux néons, au bruit électrique, il y en avait déjà un dans le tournage. Nous l'avons enlevé pour en rajouter. Parce qu'au tournage, dépendamment d'où on est par rapport au microphone, les fréquences changent tout le temps. Ça *buzze* d'une façon à un endroit et d'une autre lorsqu'on bouge le micro. Nous en avons créé un plus constant (par rapport aux cadrages). Après, je l'ai laissé tel quel, à un certain niveau en prévision du mixage. Le mixeur prend connaissance de chacune des pistes et intègre les effets, les ambiances et le bruitage. Par son dosage, il joue des couleurs. Dans cet extrait, il y a des *tracks* d'ambiance de ville, les pluies qui ont été recomposées en plusieurs pistes, il y a le néon sur une piste d'effet, il y a les respirations qui ont toutes été refaites. Le mixeur a décidé de les jouer beaucoup plus fort que ce à quoi je m'attendais et ça fonctionne.

Il y a aussi la chute, la porte, la cigarette qui ont été bruitées. Un autre élément problématique pour arriver à monter les dialogues, parce que j'aimais beaucoup le son synchro, est le portique. Il avait une sonorité particulière qu'au bruitage nous n'avions pas exactement. Dans le son direct, il y a beaucoup de voitures, beaucoup de bruits de l'équipe de tournage, alors je suis allé chercher les prises non retenues. J'ai pris le meilleur de chacune d'entre elles pour ensuite être capable de reconstruire toute l'action,

non pas seulement les dialogues, mais toute l'action physique pour avoir des pistes sans les voitures, les « clank-clanks » de métal et le *rumble* de ville qui était trop présent.

## 6. Les intentions derrière les décisions et la place de l'instinct

*Question* : Cette question s'adresse à Julie. Quand tu es avec le concepteur sonore ou le mixeur, quelle est ta part de responsabilité et d'influence pour leur dire de créer tel effet ou pas? Comment fais-tu pour sentir que c'est le ton juste pour ta scène, pour ce que tu veux exprimer? À quoi es-tu attentive?

*Julie Hivon* : C'est sûr que dans les séquences de *flashback*, je voulais décoller de la réalité. En même temps, nous avons « washé » l'image, nous l'avons sali, nous y avons ajouté du grain. Nous voulions donc quelque chose d'un peu sale puisqu'ils sortent d'un bar, saouls morts. Mais pour moi, c'est le *flashback* qui va le plus vers l'onirisme, avec les étoiles et tout ça. C'est un moment que j'aimais beaucoup et je voulais qu'on décolle. Et c'est vraiment l'impression que j'ai en regardant la scène. Au début, il y a des sons un peu grinçants, un peu agressants, puis ils disparaissent et laissent place à la musique et aux respirations. Il y a un écho sur la respiration. Il y a un « houpf » quand il souffle sur la cigarette. C'est très présent au mix, mais c'est de ma faute, j'aimais beaucoup ce moment-là. Je me rends compte que nous avons beaucoup fait ça dans les séquences. J'avais plusieurs moments où je voulais que le reste des sons s'effacent et que le silence revienne. Nous avons souvent utilisé des contrastes. Par exemple, Viviane est seule dans son appartement, sans dialogue ni bruit, et bang! on passe brusquement au show punk-rock *live*.

Je suis quelqu'un de très instinctif. C'est toujours difficile, car je sais quel effet je veux produire, mais je ne sais pas nécessairement comment. Et je ne veux pas me mettre à dire : « Mets ci, mets ça! ». Donc, ce que je vais donner, c'est plus des indications de ce que la scène est pour moi, de son aspect émotionnel. Après ça, Martin joue avec les éléments et moi je réagis. Puis, au mixage, quand nous regardons tout le film, nous réagissons à ce que nous avons dans l'ensemble, sachant que dans la salle ça sonne différemment. J'ai eu tendance dans ce mix-là à enlever des éléments, et je pense que c'est un peu toujours comme ça, parce qu'au niveau du montage sonore, on en propose beaucoup. Au mix, c'est plus facile d'en enlever que de rajouter quelque chose qui n'est pas là. C'est plus facile pour moi de réagir à ce que j'entends que de dire comment nous allons créer tel son. Par exemple, j'aimais beaucoup le néon, cette espèce de « drone », parce que je trouvais que ça salissait le son et j'aimais mieux ça que d'entendre la circulation. Je préférais créer une bulle autour des personnages.

## 7. L'intégration de la musique et la collaboration avec les musiciens

*Question* : À quoi ressemble ta collaboration avec un musicien? Quelles indications donnes-tu? Quel matériel produit-il? Quelle est la liberté d'utilisation que vous avez avec cette musique?

*Julie Hivon* : En fait, j'ai choisi deux musiciens dont j'aime la musique. J'ai approché Serge Nakauchi Pelletier, membre du groupe *Pawa Up First*, un band de musique instrumentale qui a une approche très riche et subtile. Je voulais aussi une voix

un peu cassante, un peu fragile. J'ai demandé à Alexandre Désilets. Je fus agréablement surprise d'apprendre qu'ils avaient déjà collaboré ensemble.

Au départ, je leur ai fourni un montage sans musique, parce que je ne voulais pas qu'ils essaient de faire des pastiches. Je voulais qu'ils créent à partir de leur *feeling* du film. Les premières maquettes qu'ils m'ont proposées étaient beaucoup plus orchestrées, à l'image de ce que Serge fait avec *Pawa Up First*. Il y a beaucoup d'éléments, c'était très clean et ça donnait quelque chose d'un peu froid. Il est allé dans ce sens-là parce que c'est vrai que l'image, dans mon film, a ce côté froid. Nous avons beaucoup travaillé en lumière du jour, nous avons désaturé les couleurs, il y a beaucoup de gris, nous avons amplifié les bleus. Nous avons donc discuté à partir de là, et j'ai dit : « Non, moi je veux quelque chose de plus émotif », pour une des séquences qui se passe sur un pont où je voulais carrément une chanson, quelque chose avec une voix, mais une voix fragile et juste une guitare sèche. J'ai donc donné plus de détails sans dévoiler mes sources au départ. Dès la deuxième rencontre, c'était « Wow »! Nous étions vraiment dans ce que je recherchais.

Il y a une autre séquence du film qui est très musicale : Vivianne prend Guillaume en photo pendant un certain temps. Serge et Alexandre ont réalisé une musique beaucoup moins rythmée, beaucoup plus *soft*, mais je trouvais que c'était beaucoup plus intéressant finalement. Ils sont vraiment arrivés avec leur création personnelle. Et après ça, je réagis : « Cette ligne-là, je l'aime bien, mais je voudrais que ce soit moins orchestré. Je voudrais une voix si possible. Peux-tu monter ça un petit peu vers la finale pour que ça donne quelque chose de plus fort? »

Nous avons aussi déterminé que la pièce qui jouait sur le pont était acoustique, mais nous avons une version plus orchestrée qui devient la musique du générique. Encore une fois, c'est un va-et-vient. Je leur présente le film, ils reçoivent ça d'une certaine manière et ils réagissent avec quelques impressions et après, je reviens.

*Question* : Quelle est la place de la musique par rapport au reste de la conception? Tu as donné comme exemple tout à l'heure la composition d'un vent d'une manière synthétique pour aller avec la musique. À quel point tu te laisses une place et qu'est-ce que ça crée d'avoir une communication entre les sons travaillés et la musique?

*Martin Allard* : J'essaie de faire une bande sonore qui se tient en soi. La musique arrive à un certain moment dans notre travail et nous savons où elle va se trouver. Nous essayons alors de travailler le film à prime abord comme s'il n'y avait pas de musique. Il y a toujours la possibilité au mixage de ne pas jouer de musique. Donc dans le montage sonore du film, il n'y a aucun moment où nous n'intervenons pas en se disant qu'il y aura une musique extradiégétique qui va venir remplacer le travail que nous faisons. Ceci étant dit, la musique est un élément important de la bande-son. Pour moi, il n'y a pas la musique et le montage sonore. Il n'y a que la bande-son, l'ensemble. Quand je reçois la musique, je peux moduler mon montage en conséquence, faire ressortir des éléments. Dans la musique, il y a des rythmes, des moments de pleine vélocité, des « moods », des structures qui oscillent et accompagnent l'image. Je viens donc insérer mon montage là-

dedans et il se peut que je décale des éléments sonores une fois que j'ai la musique pour arriver à accompagner ou faire ressortir des éléments. Par exemple, dans un plan avec un champ ou une forêt, peut-être que l'oiseau que j'avais placé là pour balancer le plan avant la musique devra être déplacé. D'abord pour le faire entendre, pour m'insérer dans la musicalité de ce qui m'a été fourni, mais aussi pour accompagner le nouveau rythme que crée la musique dans la séquence.

Donc il faut s'adapter à la musique, y entrer pour créer un tout. La musique dialogue avec l'image, comme le montage son dialogue avec la musique, qui dialogue avec toutes les composantes du film. J'essaie de trouver un équilibre pour que ça forme un tout. C'est sûr que je vais renégocier, comme dans le cas de cette musique qui était très *moody*, très planante. J'ai alors ajouté un son un peu plus décalé, le son texturé d'un vent. La musique peut donc t'amener à concevoir des éléments sonores que tu n'aurais pas placés si elle ne t'avait pas été présentée. En général, la musique arrive au trois-quarts du projet, même des fois au mix. Donc, parfois, on ne peut même pas s'appuyer sur une musique. Des fois, on nous fournit des maquettes, d'autres fois pas. Aucun film n'est fait de la même manière.

## **8. La respiration et le processus de sélection final des sons**

*Question* : Les respirations présentes ont une belle qualité et une belle présence qui rythme la scène, jusqu'à cette respiration finale dont nous savons de l'aveu même de Julie qu'elle l'avait poussée, qu'il y a donc un effet délibéré. Cette dernière respiration introduit d'ailleurs le vent texturé dont tu nous as parlé et la musique. À quel moment décides-tu de jouer ou pas avec un élément sonore qui était peu présent dans la pièce de son direct? Comment procèdes-tu pour décider qu'il faut retirer les passages d'autos et que la respiration prendra une importance structurante?

*Martin Allard* : On travaille par couches successives. Dans un premier temps, on joue avec les éléments qu'on a visuellement, donc on reconstruit le son de l'image. Mais en travaillant par couches successives, c'est-à-dire par éléments séparés, on cherche certaines qualités pour chacun des éléments. Il y a la pluie : quelle texture de pluie? On aborde les séquences un peu comme un peintre travaillerait, en se créant un fond. Après ça, il fait apparaître l'image tranquillement. Les choses plus narratives ou plus spécifiques. On peut procéder de la même manière pour le montage sonore, c'est-à-dire avec des couleurs d'ensemble : des *airtones*, des fonds, des éléments comme un ventilateur. Il y a des éléments constants qui tiennent l'ensemble de la séquence. Et tranquillement, on fait les spécifiques, des éléments narratifs ponctuels qui tranquillement évoluent dans le truc. Et, en travaillant chaque nature ou chaque qualité de ces sons-là, il te vient des idées.

Donc il n'y a pas de ralenti là-dedans, il n'y avait rien qui m'amenait à ralentir mon son. Alors pourquoi en arriver à un ralenti d'une respiration traitée avec des réverbérations et tout? En travaillant la séquence tranquillement, en m'attardant à la respiration, à quelque chose qui tombe, au fait qu'il fume. Il y avait une sorte d'évolution dans le récit de la séquence. Au départ, je l'ai placé dans le hors-champ, pendant qu'on ne le voyait pas, mais tranquillement, cette idée d'arriver à cette musique a émergé. Il y

avait cette idée d'atteindre une certaine abstraction, un certain état. Des fois, il y a des hasards heureux quand tu travailles au montage. C'est parce qu'il y a des mécanismes : tu mets un son sur une image et l'image réagit. Toi tu réagis avec ce nouvel apport à l'image, te révélant que tu tiens quelque chose, que tu vas aller dans ce sens-là. Il y a une partie d'essais-erreurs, une partie calculée. Il y a une partie simplement technique (le simple fait qu'une personne fume et de devoir l'entendre), mais la manière de l'entendre oriente un peu la construction de la séquence. Dans un autre type de films, tu vas faire entendre différemment. La forme d'abstraction, l'esthétique du film, les rapports audiovisuels, ce sont des éléments qui vont t'amener à jouer plus ou moins avec les sons. Par exemple, je savais qu'il y aurait un traitement de l'image dans les *flashbacks*, Julie m'en avait parlé, donc je savais que nous irions vers une certaine saturation des couleurs. Ça nous amenait à une certaine forme d'abstraction que nous cherchions à produire dans le film, par rapport à la ville, le trafic et tout ça.

*Question* : J'ai une autre question pour vous deux en lien avec les voix. Qu'est-ce qui peut bien motiver dans une séquence comme celle-ci d'ôter ou de garder une voix qui est *off* ? On comprend bien que quand c'est synchro, on n'omettrait pas de mettre la réplique sur des lèvres qui bougent, mais dans ces cas particulier, ça semble plus instinctif?

*Julie Hivon* : J'ai tendance à épurer les dialogues tout au long du processus. De version en version du scénario, il y a de moins en moins de dialogues. Quand j'arrive en répétition avec les comédiens, et qu'ils jouent une scène, en général, j'ôte encore des répliques. Quand tu écris quelque chose, il y a des affaires que tu crois avoir besoin de dire, mais quand tu vois les acteurs jouer la scène, tu comprends que certaines phrases n'ajoutent rien. Des fois, j'enlève des choses sur le plateau parce que des acteurs ne semblent pas à l'aise. Des fois, au montage, nous remarquons qu'une réplique ne sonne jamais bien, alors nous nous demandons si nous pourrions faire sans. L'épuration est un processus qui définit bien mon travail, qu'il soit visuel, sonore ou narratif.

Annexe : extrait du scénario

**Scène 45. Ext. Nuit. Devant un pub. FLASH-BACK**

**Noir et blanc. Les dialogues sont en off.**

Il pleut des cordes. Au-dessus d'une grande vitrine où se reflètent les réverbères, une enseigne au néon clignote.

**Viviane** (28 ans) et **Frédéric** (24 ans) sérieusement éméchés émergent du bar. **Frédéric** titube tandis que **Viviane** l'aide à avancer. Démarche chaotique dans la pénombre et la pluie.

À un moment, **Frédéric** se défait de l'étreinte de **Viviane** et fait quelques pas tout seul.

**Viviane**

(Voix off)

Come on Fred, tu peux pas dormir là.

Il se laisse choir sur le trottoir. **Viviane** s'approche de lui.

**Frédéric**

(Voix off)

Pourquoi pas ?

**Frédéric** s'allonge sur le trottoir. **Viviane** hésite puis, vient s'asseoir près de lui. **Frédéric** regarde le ciel. Il sourit dans la lumière du lampadaire, sous la pluie, (comme sur l'affiche de Nuit Noire).

**Frédéric**

(Voix off)

C'est beau...

**Viviane**

(Voix off)

Quoi?

**Frédéric**

(Voix off)

Les étoiles.

**Viviane** lève la tête dans la même direction que son frère. Il n'y a pas d'étoile, que la lueur diffuse du lampadaire de rue sous la pluie battante.