

Luc Boudrias, mixeur

Atelier de maître tenu le 11 novembre 2009 à l'Université de Montréal.

Transcription : Anne-Marie Leclerc.

Montage : Frédéric Dallaire.

Texte revu et complété par Luc Boudrias.

1. Le mixeur à l'écoute du réalisateur : la traduction des désirs	2
2. Les interactions entre le mixeur, le concepteur sonore et le réalisateur.....	4
3. La spatialisation des sons : monophonie, stéréophonie, prise de son réelle.....	7
4. Le rôle du mixeur avant le mixage.....	10
5. La salle de mixage : un lieu d'écoute privilégié.....	12
Annexe 1 : Le son au cinéma, en bref.....	13

1. Le mixeur à l'écoute du réalisateur : la traduction des désirs

Luc Boudrias : Avant tout, je vous parle brièvement de ce qui m'a mené au mixage de film. Très jeune, la musique et les sons de toutes sortes me fascinaient. Je m'enfermais dans les garde-robes, ou je me mettais la tête sous l'eau du bain, et je parlais en écoutant ma voix. C'était fascinant. J'ai expérimenté plusieurs instruments de musique à l'adolescence : piano, guitare, basse, mandoline, flûte traversière, marimba, hautbois, synthétiseur... J'ai commencé à composer vers 14 ans.

Mais avec le temps et l'expérimentation, j'ai vite compris que ma force principale était de participer à des projets artistiques en collaboration avec d'autres créateurs. J'aime créer en côtoyant des gens qui travaillent au même but. L'art dans l'amitié, l'amitié dans l'art. Au secondaire et au Cégep, j'écrivais la musique des pièces de théâtre, selon les demandes du metteur en scène. J'ai également écrit des chansons pour des amis, des « commandes ». Pour être efficace en création, j'aime me greffer à une structure déjà établie.

Mon travail de mixeur pour le cinéma est en ce sens idéal ; beaucoup de décisions sont prises avant que je n'intervienne : l'histoire est écrite, le film est tourné, l'image est montée, il me faut maintenant doser tous les éléments sonores afin de réaliser une bande-son efficace. Je m'intègre donc à une œuvre en chantier et participe au récit à ma manière, tout en respectant sa couleur, le contexte et les souhaits du réalisateur. Établir le bon *mood*. En collaboration, toujours.

Ce *mood* est bien différent pour chaque film. Nouveau film, nouvelle aventure, nouveau langage. Par exemple, deux jours après avoir terminé le mixage de *C.R.A.Z.Y.*, de Jean-Marc Vallée, je commençais le mixage de *La Neuvaïne*, de Bernard Émond. Deux mondes totalement différents, deux univers. Connaissant le style de Bernard, je savais qu'il fallait mixer tout en finesse, en douceur, en marchant un peu sur des œufs. Contraste avec *C.R.A.Z.Y.*... quatre semaines à mixer du Pink Floyd et du David Bowie à des niveaux sonores élevés. Il faut donc adapter son travail au style de chaque projet.

Une partie importante de mon travail consiste à traduire les intentions du réalisateur. Je dois transposer ses idées et ses désirs au niveau sonore. Par exemple, pour *La Neuvaïne*, j'ai demandé à Bernard Émond : « Qu'est-ce qu'on fait comme SON, Bernard ? » Après une courte hésitation il m'a répondu, un sourire en coin : « Luc, j'aurais dû naître en Pologne pendant la Première Guerre, une journée de pluie. » Comique, mais ses intentions ne pouvaient être plus claires. Décodons : « Je ne veux pas d'un son spectaculaire. Je veux que ce soit un film qui ait une ambiance, mais sans artifice. À mille lieux d'un blockbuster américain. » Quand un réalisateur dit ce genre de phrase, ça oriente clairement. C'est ce genre d'interaction qui rend mon métier vraiment intéressant. Nous avons donc créé une piste sonore discrète, assez mono, un peu « noir et blanc », et sans prétention. La Pologne, au début du siècle dernier, un jour de pluie...

Variation sur le même thème : pour *Lost Song*, dans une séquence qui se passe dans la forêt, le réalisateur Rodrigue Jean voulait une tranquillité absolue. « Je ne veux pas d'oiseaux, pas d'insectes, pas de vent. En fait je ne veux *rien*, c'est le silence total. »

Théoriquement, on ne jouera rien. Mais l'absence de son au cinéma ne donne pas nécessairement une impression de silence, mais produit plutôt un sentiment de problème technique, qui fait décrocher le spectateur. Mixer ce genre de scène, c'est délicat. J'ai commencé par jouer très doucement des pistes d'« air », sans mouvement (on les appelle souvent « les sons gris »). Pendant ce temps, mon assistant Patrick mixait les bruitages d'un gars marchant dans le bois, au fond de l'écran. Patrick était tendu : à chaque fois qu'il entendait un pas, il retenait le *fader*, ayant l'impression de troubler le silence tant recherché par Rodrigue. Le résultat après 20 minutes de mix sur la même scène : on n'entendait pratiquement rien. J'ai ensuite demandé à Patrick d'ajouter un craquement de branche sur le 4^{ème} pas (le gars cale dans une sorte de trou), d'y ajouter une large *réverbération* de forêt, et de le jouer plutôt fort. La scène s'est mise à fonctionner parce qu'il y a *un* son qui s'affiche, et qui tranche le silence presque absolu. Lorsque la réverbération s'éteint, l'endroit retrouve son calme, grâce à ce pas « assumé ». J'adore les contrastes. On a tous fait l'expérience du plancher qui craque... J'ai posé un jour la question à mes enfants : « Pourquoi le plancher du corridor craque-t-il plus fort la nuit que le jour ? »

Ce principe nous a également servi dans *La Neuvaine*. Le son dans la cathédrale de Ste-Anne-de-Beaupré est à la fois tranquille et bruyant. Les pistes fournies par les concepteurs Hugo Brochu et Martin Allard sont intéressantes. On entend la présence d'une dizaine de personnes qui se recueillent. Le silence est parfois troublé sporadiquement par une toux, par une personne qui se lève, par le dépôt d'un prie-Dieu sur le plancher. Bernard aimait l'effet, parce qu'il sentait la délicatesse du lieu, mais aussi son caractère « habité ». Ces sons « assumés » s'éteignant dans la réverbération d'un tel lieu nous faisaient comprendre que le reste était silence, par contraste.

Mon rôle de traducteur fût très particulier lors du mixage de *Littoral* du metteur en scène Wajdi Mouawad. C'était son premier film. Il est arrivé dans la salle de mixage et a dit : « Mon Dieu, c'est grand ! » Il s'est assis par terre à côté de moi, et y a passé presque tout le temps qu'a duré le mixage du film, soit environ 3 semaines. Or, dans cette position, il ne voyait pas le bas de l'image, une situation plutôt cocasse et un peu absurde. Dans un moment litigieux où je n'arrivais pas à comprendre ce que Wajdi désirait, il s'est recueilli une quinzaine de secondes (Wajdi réfléchit *toujours* avant de parler), avant de dire « Luc, je voudrais voir ce que Wahab voit, j'aimerais entendre ce que Wahab entend, j'aimerais sentir ce que Wahab sent. » Il n'avait aucune idée comment rendre cet effet par le son, mais il a pourtant été très clair, à sa manière. En me disant : « Je ne sais pas comment produire cet effet par le son, mais j'aimerais ressentir ça », Wajdi m'oblige à travailler le sens de la séquence, à utiliser mes connaissances du mixage pour intervenir directement sur l'émotion du moment. Ce sont les moments les plus exaltants en mixage.

J'ai revu par hasard Wajdi au théâtre l'an passé et il m'a dit que le mixage de *Littoral* avait par la suite influencé sa façon d'écrire et de mettre en scène ses nouvelles pièces. « Avant, je m'occupais de la trame sonore vers la fin du processus créatif. Maintenant, j'écris le texte en imaginant déjà le rôle du son ». Ce commentaire m'a fait vraiment plaisir.

Pour *Les Sept Jours du Talion*, le réalisateur Podz avait une demande spéciale : « Je veux que mon film sonne le plus *vrai* possible ». Or, ce film est une histoire de vengeance avec des scènes de torture très dures. Comment faire sonner « vrai » une séquence dans laquelle un gars se fait casser une jambe avec une masse ? Nous n'avons pas d'exemple concret, et il n'y a pas eu de bruiteur prêt à sacrifier son genou pour la bonne cause ! Podz a précisé son idée : « Quand le genou va craquer, je ne veux pas qu'on ait l'air d'avoir ajouté un son. Car je ne veux pas qu'on soit au cinéma, mais bien *dans le chalet* avec eux. C'est d'ailleurs pour ça qu'il n'y a pas de musique dans le film, comme dans la vraie vie ! » Il fallait donc éviter les sons spectaculaires, les gros sons juteux et super *bassy* Hi-Fi à l'américaine. Après une longue série d'essais-erreurs, nous avons finalement conservé la prise de son direct. Évidemment, Claude Legault n'a pas frappé directement sur le genou de Martin Dubreuil au tournage, mais sur une plaque en caoutchouc située juste à côté de sa jambe. Lors de l'impact, la table en métal a fait un vacarme d'enfer. À ce son direct, on a ajouté d'autres sons, mais discrets. Ce qui crée l'effet qui nous fait tous frissonner, c'est à 95 % le bruit sur la table et le cri insoutenable de la victime. C'est ça qui fait mal, bien plus qu'un craquement spectaculaire qui serait ajouté et qui sonnerait probablement mieux, mais « inconsciemment » faux.

Pour résumer ce qui précède, chaque réalisateur a une manière particulière d'exprimer ses intentions. Certains peuvent être très précis, très directifs : « Je n'aime pas tel son, je trouve ça trop électronique, on devrait couper des mid-basses sur ce son » ; d'autres très imagés, comme M. Émond, avec sa Pologne pluvieuse. Dans tous les cas, je dois m'adapter et trouver les solutions concrètes à des requêtes parfois très claires, parfois plutôt nébuleuses... je préfère les dernières !

2. Les interactions entre le mixeur, le concepteur sonore et le réalisateur

Si l'interaction avec le réalisateur est très importante, il ne faut pas oublier ma collaboration avec le concepteur sonore. Je conçois le travail de mixage comme une discussion à trois. C'est vraiment un triangle : le réalisateur est le capitaine, il a habituellement déjà établi une bonne chimie avec le concepteur sonore quelques semaines avant le mixage ; ils ont discuté et se sont compris... presque toujours ! Moi, je dois m'adapter à cette dynamique. Je dois rendre ce qu'ils ont en tête, tout en donnant mon *input*. Il y a alors questionnement, dialogue, suggestions et contre-suggestions, essais, erreurs, découvertes et surprises.

Question : J'ai l'impression que le réalisateur, le concepteur sonore et le mixeur travaillent comme trois musiciens qui embarquent en même temps sur la scène, avec le montage comme partition. Vous avez l'air de jouer ça scène par scène. Est-ce que c'est comme ça que ça se passe ?

Luc Boudrias : Pour parfaire cette analogie, nous sommes plutôt comme trois musiciens travaillant l'arrangement d'une chanson en studio, et Dieu merci, sans public..., car si certaines scènes sont vite mixées, d'autres comme les flashbacks ou les cauchemars, par exemple, peuvent prendre une journée à elles seules tellement elles peuvent être interprétées de manières différentes. Dans *C.R.A.Z.Y.*, il y a une scène où Zac

fait un voyage « astral » dans le désert. Pour cette séquence, nous avons énormément de sons disponibles et pourtant, dans le mixage final, il ne reste plus que quelques sons sélectionnés. Le concepteur Martin Pinsonneault avait monté plusieurs choix pour nous donner une grande liberté lors du mixage et nous permettre d'explorer. Nous avons isolé des sons pour donner une impression de douceur. Lors de l'envol à travers la fenêtre, les « woosh » nous permettent de sentir le décollage. On a créé des trous : sur le plan des dunes, on entend seulement les pas du personnage au loin. Ce qui nous ramène à l'idée du silence : en entendant un élément qui perce le vide ambiant. Quand Jean-Marc Vallée est arrivé, il a écouté les différentes options, puis il a tranché. C'est important parce que les possibilités sont quasi infinies quand on mixe ce genre de scène. Dans le triangle, c'est le capitaine qui décide.

Même si ce travail en est un de constante concentration, il faut toujours bien réfléchir avant de parler, de suggérer ; si l'idée est excitante, on soumet aux deux autres. Car parfois une telle suggestion peut faire que le travail de collègues ne sera finalement pas utilisé dans certaines scènes, ce qui peut s'avérer vraiment frustrant pour ceux-ci. Par exemple, dans *Maurice Richard*, de Charles Binamé, Roy Dupuis joue avec intensité le personnage de Maurice, un gars pourtant intraverti. Dans une scène où Maurice ne parle pas, mais où il est empreint d'émotion, ses yeux s'embuent doucement ; nous écoutons une première fois la musique de Michel Cusson. J'ai un malaise, mais je la mixe le mieux possible. Après réflexion, j'ai dit au réalisateur que je pensais qu'on est en train de « perdre » quelque chose, au lieu de gagner. Cette musique était vraiment belle, elle marchait jusqu'à un certain point, mais... nous n'en avons pas besoin à ce moment précis. Sans la musique, je suis collé sur Maurice. Je sens toute sa présence, j'entends son souffle. On s'est débarrassé de tous les artifices : l'ambiance de ville en arrière plan s'éloigne de plus en plus, la caméra s'approche, il n'y a plus rien entre nous et Maurice, on entend sa respiration, on nage dans l'émotion. Le film a gagné quelque chose d'important dans ce moment de proximité. Sans la musique, c'était plus gagnant... désolé Michel, on se reprendra plus tard !

Quand je mixe, j'identifie ce qui est important, ce que le cinéphile écoutera d'instinct, ou par obligation. Dans le dernier exemple, c'était la présence du personnage qui était la chose la plus importante. Lors d'une scène avec des dialogues, je place la parole en premier. Les autres éléments viendront se greffer aux dialogues. La musique s'installe autour du dialogue. Si les dialogues et la musique prennent beaucoup de place, les effets sonores seront très probablement discrets. La grande question: « Qu'est-ce qui nous intéresse à ce moment-là ? » Le fameux *Less is More* de Mies Van Der Rohe marche tellement, tellement souvent... Mais je crois que lui-même avait repris cette citation de quelqu'un d'autre.

Il y a une autre séquence de *Maurice Richard* qui nous permet de comprendre ma collaboration avec le concepteur sonore. Il y a une scène de hockey qui nous a pris beaucoup de temps à mixer. Nous avons plusieurs dizaines de pistes d'effets sonores à doser : patins, bâtons, mouvements d'équipement, rondelle. Mais l'élément le plus difficile à mixer fût les sons de foule. C'est un son assez pénible, qui s'apparente à un bruit gris, c'est-à-dire qu'il comprend beaucoup de fréquences et que celles-ci ont

tendance à masquer les autres sons, et à fatiguer l'auditeur assez vite. Dans cette scène, le concepteur Claude Beaugrand, mon co-mixeur Bernard Gariépy-Strobl et moi-même avons convenu de se départir des foules chaque fois qu'elles n'étaient pas indispensables... En visionnant la scène, nous avons repéré quelques moments au ralenti durant lesquels les sons de foules pouvaient disparaître. Or, il fallait parfois les ramener parce qu'on voyait une partie de la foule s'agiter et crier. Il fallait donc créer des passages, des pivots, pour que la foule apparaisse et disparaisse de façon crédible, pour que les transitions passent bien. Quand les foules ne sont pas présentes, ça libère l'espace, ça permet de regarder l'image et d'entendre autre chose, en particulier les bruits de patins qui sont selon moi très réussis. Dans cette scène, on joue moins de 50% des sons disponibles, et pourtant le résultat final est dense. Il fallait faire des choix. Même s'il y avait dans le montage sept ou huit pistes de foules disponibles en continu, nous n'en jouons la plupart du temps qu'une seule à la fois, celle qui correspond parfaitement au moment présent. Quand la foule se déchaine, après le but de Maurice, il faut céder l'espace sonore à cette foule qui prendra toute la place. Le cerveau se fatigue vite de trop d'information sonore à la fois. Accompagner l'image, sans devenir plus gros qu'elle, sans devenir « bêtement fort », éviter d'assommer le spectateur avec une trame sonore trop agressive.

J'aime travailler avec Claude Beaugrand, parce que nous considérons tous les deux le mixage comme un labo, où on peut découvrir dans les imprévus. Nous avons vécu un moment très particulier lors du mixage du film *Gilles Carle ou L'indomptable imaginaire*, un autre film de Charles Binamé. Un matin, je commence à mixer seul, avant l'arrivée de Claude. La scène : Gilles Carle est dans sa chaise roulante, sur le bord du fleuve à l'Ile Verte, il regarde au loin. Comme première écoute de cette scène, j'ouvre les *faders* à 0dB, pour entendre une première fois le travail de Claude, sa suggestion pour cette scène. J'entends des vagues, que je vois moduler dans la console d'une piste à l'autre. J'écoute, adossé, café en main, tranquille. Soudainement, Gilles Carle se retourne vers la caméra, et en même temps, le son disparaît : par hasard, un potentiomètre était fermé, tuant la vague qu'il devait jouer. Gilles Carle me regarde et moi je le regarde, dans un silence absolu. J'ai eu un grand frisson, un vrai. Après un moment, Gilles Carle me quitte des yeux et recommence à regarder le fleuve, et le son des vagues revenant en même temps. Je me dis : « Wow ! Il vient de se passer *quelque chose*... » J'ai mixé la scène en conservant ce silence solennel du regard de Gilles. Claude arrive à 10h ; il s'assoit. Je lui dit : « J'ai commencé, je te fais entendre ça. » Je ne lui parle pas du fameux « trou », je presse *play* et je le regarde du coin de l'œil. Le trou arrive, et Claude ne bronche pas, aucune réaction. Le son des vagues revient et il a un petit clignement d'œil. La scène finit. Il se retourne vers moi, avec un sourire fendu jusqu'aux oreilles en guise de réponse. Cette erreur de mixage nous a fait l'effet d'une bombe. Quand le réalisateur a entendu ça le soir, il était emballé. « Ce que vous avez fait sur le regard de Gilles est incroyable. » En fait, la chance nous avait souri. Pour moi, ce frisson est un moment de grâce, comme certaines musiques en ont créé chez moi parfois. Les grands frissons sont si rares, mais tellement excitants !

Question : Le monteur sonore a de plus en plus la possibilité de commencer à mixer avec ses outils numériques. Est-ce que c'est là quelque chose qui facilite votre le travail ou qui le complique ?

Luc Boudrias : C'est une très bonne question. Je pense que c'est favorable parce qu'il y a une partie de l'intention du monteur qu'on entend déjà. Jadis, en audio analogue, les sources sonores étaient enregistrées le plus fort possible pour éviter l'accumulation du souffle magnétique, le fameux « hiss » qui s'additionnait avec le nombre de pistes. Les sons n'étaient donc pas pré-dosés en montage, et le monteur devait exprimer ses souhaits au début de chaque nouvelle scène en mixage. « Dans telle scène, ce son-là ne sera pas fort ; celui-là, c'est mon gros canon ; celui-ci, plus présent ; celui-là, je ne sais pas trop quoi faire avec, mais je l'ai mis au-cas-où... » Il devait nous dire ce qu'il voulait. Et on essayait de le reproduire, mais ça prenait un certain temps. Aujourd'hui, pour débiter une scène, je mets mes potentiomètres à zéro, je me croise les bras et j'écoute les sons pré-dosés réalisés par le monteur sonore ; s'il voulait avoir les oiseaux pas forts, ils le sont déjà dans son montage ; s'il y a un avion qui passe, il peut déjà avoir automatisé le volume sur sa piste. En fait, le travail de pré-mixage est souvent très bon. Il nous permet de sauver du temps, qu'on peut consacrer à figoler autre chose. De toute façon, si jamais ses choix ne sont pas retenus, il est possible de défaire les *automations* de volume. Aujourd'hui, les monteurs mixent de plus en plus, et les mixeurs montent de plus en plus... Il ne faut surtout pas être trop susceptible par les temps qui courent !

3. La spatialisation des sons : monophonie, stéréophonie, prise de son réelle

L'exploitation de l'espace sonore est une expérience en constante évolution chez moi. La spatialisation des sons est un aspect très important du mixage. Mon premier mixage en Dolby 5.1 a été le film pour enfants *Rainbow*, de Bob Hoskins. Je travaillais alors avec Michel Descombes, mon gourou. Le représentant de Dolby nous avait dit : « You can do it as loud as you want . » Enfin ! Plus besoin de regarder les *meters* ! Nous avions trois canaux en avant, et comme nouveauté, deux canaux stéréo à l'arrière et une enceinte de très basses fréquences. On s'est dit : « On va faire ça à l'américaine. » Le film semblait bien se prêter à cette esthétique. On s'est éclaté... un sismographe dans le studio aurait indiqué 6 sur l'échelle Richter !

Le lendemain matin, après avoir visionné notre travail de la veille, on s'est ravisé. Lorsque un petit garçon escalade un arc-en-ciel pour passer dans un monde parallèle, on s'est dit : « Les enfants vont paniquer, c'est beaucoup trop fort ! » Nous avons nettement exagéré ; nous avons refait le mixage et nous avons appris de nos erreurs. Plus tard, dans une autre production, nous avons essayé de *panner* le dialogue dans les haut-parleurs de gauche et de droite pour suivre les mouvements de personnages à l'image : ce qui devait créer un effet réaliste faisait plutôt décrocher le spectateur. Il a fallu apprivoiser ce nouveau système de diffusion, qui change notre façon de travailler.

Après plusieurs expériences d'extrême-stéréo, j'ai mixé un court-métrage de Robin Aubert, *Lila*. Le concepteur sonore Martin Pinsonneault avait souhaité que je mixe le film en mono, uniquement sur le haut-parleur central, voulant donner une esthétique

documentaire. Au début, je n'étais pas très enclin à le faire, mais j'ai adhéré à l'idée (il faut toujours essayer...). Au visionnement final, j'ai réalisé que le son habitait vraiment l'image et me rappelait l'époque où j'allais « aux vues » quand j'étais petit. Le spectacle se passait en avant et le son sortait du centre. Redécouverte de la monophonie : elle crée une œuvre complètement intégrée où le son sort « par l'image ». Il y a quelque chose à méditer dans ce procédé, nous qui avons parfois trop tendance à élargir le son. Comme vous voyez, c'est vraiment en constante évolution !

Dans *Dédé à travers les brumes*, le défi était de placer la musique dans l'espace, de la mettre en scène dans l'image. On a tous vu un jour ou l'autre des films musicaux où la musique a été plaquée sur l'image, sans efforts d'intégration : moi, je décroche totalement. Or, c'est un défi, parce qu'habituellement la musique nous arrive mixée selon les standards du disque, en stéréo, avec une certaine compression. Lors du tournage de *Dédé*, les musiciens simulaient leur interprétation sur des bandes pré-enregistrées. Nous avons demandé au mixeur musique de travailler ces bandes afin de conserver une grande dynamique, ce qui me donne plus de souplesse pour rendre l'impression que les musiciens interprètent la musique *live*. J'ai insisté pour avoir certains groupes d'instruments (la batterie, les guitares, la voix) pré-mixés sur des pistes séparées, sur des stems 5.1. Ça me permettait de travailler la perspective sonore par rapport à l'image : si nous avons un gros plan du batteur, je modifiais l'équilibre des instruments afin de sentir cette proximité. Il fallait également que j'adapte la réverbération de la musique aux dimensions de la salle. Un spectacle au Quai des Brumes ne sonne pas de la même façon qu'un spectacle au Spectrum. Par exemple, dans une scène au Quai des brumes, lorsque *Dédé* et sa gang discutent avec leur gérant dans le fond du bar, j'ai volontairement « sali » le son. Je voulais qu'on entende la musique de ce point précis de la salle : quand tu es assis au fond près du bar, ça sonne habituellement assez mal. Bien sûr, je ne fais pas sonner ça aussi mal que dans la réalité, mais je tends vers ça. À la toute fin du mixage, certaines personnes ont remis en question ces choix : « Il faudrait garder les musiques le plus *punchées* possible. » J'ai répondu : « Oui, mais c'est un film, il faut qu'on soit vraiment *dans* le bar. » On a discuté des heures... Finalement, c'est le réalisateur Jean-Philippe Duval qui a tranché, en coupant la pomme en deux à certains endroits, ce qui m'a un peu déçu, je dois l'avouer. Mais c'est le capitaine qui prend la décision finale, et c'est très bien ainsi.

Question : À vous écouter, je comprends que le mixeur peut reconstruire un espace avec ses outils. Dans le cas de *Dédé*, vous partez de pistes pré-enregistrées en studio et vous les travaillez afin de les faire résonner dans le Quai des brumes ou le Spectrum. Avec les outils modernes, y a-t-il encore des avantages à enregistrer réellement la présence d'un lieu, ou est-il préférable de reconstruire l'espace après coup ?

Luc Boudrias : La prise de son réelle, dans le vrai lieu, est toujours quelque chose de très précieux. Ce n'est pas vrai que l'on peut tout reconstruire en salle de mixage. Il est souvent préférable d'avoir le bon son que de travailler des heures pour recréer un effet. C'est pourquoi, souvent, je veux intervenir avant le tournage, afin de m'assurer que certaines prises de son seront réalisées. Par exemple, je travaillerai sur le mixage du film « Piché : entre ciel et terre ». Avant le tournage, j'ai demandé au concepteur sonore si le

preneur de son allait enregistrer du son libre des 250 personnes qui paniquent dans l'avion ? Parce que c'est très difficile de refaire ça en post-synchro. Les figurants sont là, disponibles pour faire les voix. Si c'est planifié d'avance, le preneur de son peut prendre cinq minutes pour enregistrer la présence des gens *ad lib* quand la caméra ne tourne pas, afin que le micro soit bien placé... En plus, les gens sont dans un vrai avion, alors l'acoustique est déjà la bonne. Si ce n'est pas fait au tournage, il faudra trouver des volontaires. Mais 15 personnes dans un studio pour simuler 200 personnes dans un avion, ça marche plus ou moins. En fait, il faut beaucoup de travail pour rendre ça crédible, alors que la prise de son réelle serait déjà intéressante.

Dans certaines situations, il faut être créatifs. Pour *Snow and Ashes*, de Charles-Olivier Michaud, nous devions recréer une ambiance de guerre en Tchétchénie. Le concepteur Pierre-Jules Audet a trouvé quatre Tchétchènes à Montréal pour enregistrer des voix d'ambiance — ce qui est déjà un tour de force — et a décidé de quitter le studio insonorisé pour aller enregistrer leurs voix dans le stationnement. Pierre-Jules a placé de manière très précise nos Tchétchènes dans le stationnement. Ils devaient crier quelques phrases pour les scènes de guerre : « Attention, il y en a un à gauche ! » ; « Non, je n'ai plus de balles ! », etc. Pierre-Jules dirigeait les participants : « Toi, tu tournes dos au micro, tu cries vers le mur. » Après chaque prise, ils redisaient leurs phrases en anglais en guise de traduction pour qu'on puisse s'y retrouver au montage. Ensuite, au mixage, j'écoute ces voix enregistrées en MS (c'est une sorte de prise de son qui fait un belle spatialisation) et je dis : « Wow ! ». Mon travail est presque fini. Si la prise de son existe, il est inutile de travailler pour en reconstruire une. Entre un *sampling* de cordes et le vrai orchestre, le choix d'un compositeur est facile à faire...

Dans *Le Piège américain*, de Charles Binamé, il y a une scène sur le bord d'une raffinerie, la nuit. Lors du tournage, ils ont réalisé qu'il y avait de la machinerie à cet endroit qui faisait des hurlements de métal. Au tournage, l'équipe croyait que le son serait inutilisable. Peu importe, il fallait tourner, ils ont tourné. À l'évaluation des dialogues, le concepteur Claude Beaugrand et moi nous sommes dits que l'effet était très intéressant. En plus, les fameux hurlements ne masquaient aucune réplique. Nous avons proposé au réalisateur Charles Binamé de garder ces sons, et même de les exploiter à notre avantage. Comme Beaugrand voulait vraiment optimiser ces hurlements de métal, ses collègues Olivier Calvert et Jean-François Sauvé sont retournés sur les lieux, une nuit. Ils ont capté les sons en MS et les ont ensuite synchronisés avec les hurlements présents dans la piste de son direct. De cette manière, j'ai pu spatialiser ces sons et aller au bout de cette ambiance très particulière. Encore une fois, ici, la prise de son réelle fut précieuse. Et ce qui devait être un problème majeur de prise de son est devenu l'élément sonore vraiment intéressant de cette scène.

Parfois, il faut que les concepteurs s'imposent pour réussir à obtenir de bons matériaux sonores. Il y a tellement d'autres choses auxquelles penser lors d'un tournage que l'on facilite rarement le travail du preneur de son. Dans *Le Banquet*, de Sébastien Rose, il y a plusieurs séquences montrant des manifestations publiques dans la rue. Le concepteur sonore, François Senneville, ne voulait pas ne fournir au mixage qu'une prise de son traditionnelle mono des figurants qui crient le fameux : « So-So-So Solidarité ! » et

une ambiance stéréo provenant d'une banque de son. Alors il a insisté pour venir lors des quatre jours de tournage des manifestations, et armé son micro MS et d'une enregistreuse, il s'est glissé discrètement dans la foule. Ces prises de son sont extraordinaires pour le mixeur ; *nous sommes* au milieu de la foule, les gens bougent, passent de gauche à droite. Avec le vrai son, la spatialisation est complexe, les mouvements de foule sont déjà là. C'est très beau, très vrai, et totalement efficace.

Question : Il semble y avoir deux éléments dans ce que vous dites. D'un côté, vous reconnaissez l'efficacité de la monophonie ; quand quelque chose se passe à l'écran, vous aimez que le son soit centré. En même temps, vous aimez élargir l'espace. Comment on concilie l'efficacité du son qui sort de l'écran et la puissance du son qui nous englobe ?

Luc Boudrias : Comme me disait un jour Pierre Falardeau : « J'en suis pas à ma première contradiction ! » La spatialisation 5.1 a le pouvoir de nous mettre au milieu de quelque chose. Ce que je déteste dans certains *mix* 5.1, c'est quand on se met à « regarder » en arrière à cause de sons spécifiques dans le *surround*. Il faut que le mixage contribue à raconter une histoire, pas qu'il nous en fasse décrocher. J'aime beaucoup utiliser la stéréophonie pour l'ambiance. Si on est dans un parc, le vent dans les feuilles peut nous envelopper. Pour les dialogues, je les laisse presque toujours au centre. Souvent, quand on passe d'un extérieur à un intérieur, je referme l'espace sonore. Un *room tone* de maison joué fort partout, ce n'est pas intéressant, alors qu'une ambiance de ville a tendance à être plus enveloppante : tu es dans Montréal, sur la montagne, tu ressens la ville. Parfois je me demande si j'utilise adéquatement la spatialisation. Je *mute* alors les haut-parleurs arrières pour entendre l'effet ; je m'aperçois qu'il y avait beaucoup de son à l'arrière, mais *qu'il n'attirait pas notre attention*. La plupart du temps, c'est ce que je préfère. Ne pas pouvoir « pointer » un son à l'arrière.

4. Le rôle du mixeur avant le mixage

J'ai préparé un tableau reprenant la chaîne habituelle de création d'un film (voir Annexe 1 — le mixeur peut être présent à tous les moments marqués d'un astérisque). Dans certains cas, il peut être avantageux, voire même essentiel, que le mixeur s'implique avant même le tournage.

Pour *Dédé à travers les brumes*, j'ai demandé à participer aux rencontres de pré-production. Comme c'est un film basé sur la musique des Colocs, je voulais discuter avec le preneur de son pour anticiper les erreurs et les oublis qui pourraient se produire au tournage. On ne peut pas recommencer une journée de tournage au Spectrum avec 500 figurants, c'est quelque chose d'impensable. Je voulais éviter les problèmes de synchronisation. Je voulais également pousser l'idée que Sébastien Ricard puisse réellement chanter sur le plateau sur certaines prises *close-up* plutôt que de ne faire que du *lipsynch* (idée vite abandonnée), et m'assurer d'avoir des prises de son de la foule en son libre. Si toutes les étapes de création du son sont bien planifiées, les ingrédients nécessaires à un bon mix feront lever le gâteau !

Autre exemple, dans *Tromper le silence*, de Julie Hivon, il y a une scène qui se passe dans un bar. Le son du *band* — qui est pris avec une perche — sonne à la fois très « trash » et très vrai. J’ai écouté un premier montage du film et j’ai appelé le concepteur Martin Allard pour m’informer : « Est-ce que c’est ça le son ou bien si le *band* fait semblant de jouer sur un enregistrement que je vais avoir plus tard, que je vais pouvoir spatialiser ? Est-ce qu’il y a une prise de son plus précise de la performance ? » Sa réponse m’a agréablement surpris : j’aurai pour mon mixage les pistes originales de l’enregistrement dans le bar, les micros qui étaient sur la batterie, les guitares, etc. Avec toutes ces pistes séparées, je vais pouvoir optimiser l’orchestre, créer un effet enveloppant qui va bien avec l’endroit, le bar, et le sens de la séquence. Belle initiative de leur part.

Dans la procédure habituelle de post-production sonore, un à trois mois avant le mixage, nous organisons une écoute du film pour faire l’évaluation technique du son. La réalisatrice, le monteur dialogue, le directeur de postsynchronisation et le concepteur sonore sont présents. Nous écoutons les pistes dialogues préalablement arrangées par le monteur dialogue et nous évaluons la quantité de bruit présent sur ces pistes, et la décision de postsynchroniser certaines répliques se fait à ce moment. Est-ce que je peux ou non gérer ces fonds sonores indésirables ? Sur *Tromper le silence*, l’équipe avait une grande inquiétude par rapport au bruit de caméra qui est audible sur toutes les prises de son direct. J’ai appliqué certaines techniques pour nettoyer le son, et le bruit de la caméra a pratiquement disparu, ce qui a soulagé tout le monde, moi inclus ! Car la postsynchronisation est toujours un deuxième choix : quand une scène est bien jouée, il est souvent plus efficace de garder une prise de son avec des bruits parasites que de demander aux comédiens de retrouver le ton juste en studio. La postsynchronisation, c’est comme les médicaments : est-ce que les bénéfices obtenus sont supérieurs aux effets secondaires indésirables ?

Il y a aussi les cas où le jeu de l’acteur n’est pas juste, selon le réalisateur. Il demande alors que certaines répliques soient refaites en post-synchro. Mon rôle dans ce contexte est de m’assurer que le nouvel enregistrement pourra s’intégrer à la prise de son directe. Il est difficile de mixer adéquatement la nouvelle phrase « propre » enregistrée dans un studio, qui s’insère au milieu d’un son direct « vivant ». Je demande alors de reprendre quelques phrases avant et après le moment problématique afin que je puisse assurer la continuité. Cependant, je n’utiliserai que le minimum de post-sync nécessaire, parfois même... une seule syllabe ! L’évaluation des dialogues est une étape importante parce que les décisions qui sont prises influenceront mon mixage. Si je me trompe et que je ne peux finalement pas sauver une scène, il faudra faire revenir les comédiens, la production perdra du temps, de l’argent, et sa bonne humeur...

En somme, la présence du mixeur durant la création d’un film vise toujours à s’assurer que l’équipe lui produise les bons éléments en vue du mixage. Même si c’est la dernière étape, le mixage se prépare à l’avance, parfois avant même le tournage du film.

5. La salle de mixage : un lieu d'écoute privilégié

Le mixage a lieu dans des conditions d'écoute optimales. Le théâtre est calibré selon les normes Dolby, tous les équipements sont ajustés en conséquence. Dans une salle de cinéma commerciale, ces conditions sont malheureusement rarement réunies, la calibration n'étant pas le sport national de nos propriétaires de salles. Les subtilités sont moins perceptibles dans une salle ordinaire, à cause de spectateurs parfois bruyants, du gros canon américain de la salle d'à côté mal insonorisée, ou tout simplement par le bruit de ventilation de l'endroit. Il me faut anticiper ce futur environnement. Par exemple, dans la séquence d'ouverture des *Sept Jours du talion*, l'appartement semble vide, on entend un frigo, on voit une tasse de café, tout est calme. J'ai mixé la scène en essayant d'être le plus doux possible, pour satisfaire les exigences de Podz, mais c'était encore trop fort pour lui... J'ai baissé tout ça. Le lendemain, pour m'assurer que le niveau était acceptable, j'ai fabriqué une piste 5.1 que j'ai appelée C-I-N-É-M-A (simulation du Cinéma Impérial un soir de première, avec sa ventilation et des présences humaines, toux, mouvements). Relativement bruyant... À l'arrivée de Podz, on a réécouté notre début de film et la piste C-I-N-É-M-A en parallèle. Conclusion : on n'entendait absolument *rien* de notre mixage. On a donc réajusté en conséquence le niveau général de notre mix, mais seulement pour la version « salle ». Le mix 5.1 original tel que souhaité par Podz est sur le DVD.

Une autre différence est l'effet de spatialisation. Dans une salle commerciale, je trouve souvent que mon mixage est trop étroit, que les sons sont trop centrés. En studio de mix, je peux ajuster l'espace avec une précision rarement égalée en salle ordinaire. Il faut accepter cette situation et apprendre à s'ajuster à ces contraintes. Je discute beaucoup de stéréophonie avec mon collègue mixeur Bernard Gariépy Strobl, un vrai passionné, que je vous suggère d'inviter un jour à un de ces Masterclass. Quand on mixe ensemble, j'aime sa manière de spatialiser les ambiances, « un peu trop large ». Il faut alors décider si on garde cette spatialisation, sachant que dans une salle commerciale, nous risquons d'être satisfaits. Il faut continuellement s'ajuster, et le fait de discuter entre collègues, puis d'aller écouter nos mixages dans un cinéma commercial, nous permet nous améliorer.

Merci à tous pour l'invitation !

Annexe 1

Le son au cinéma, en bref

Pré-prod	Tournage	Synchro de rushes	Montage image	Évaluation des dialogues et spotting	Montage son	Mixage	Stripping sur MO disk (Master pour 35mm)	Mixage du M&E, mix TV, etc
Lecture du scénario et suggestions pour prise de son particulière au projet	Prise du son direct	Synchronisation du son et de l'image	Création d'un <i>son guide</i> par le monteur image (à titre de référence seulement)	Évaluation technique de la qualité du son direct, à partir de toutes les sources (et non du <i>son guide</i>) Rencontre avec le réalisateur : on parle <i>esthétisme</i> .	Montage du son direct Enregistrement et montage de la post-synchro, des FX sonores et du bruitage	Choix et dosage de tous les éléments. Les manipulations sont techniques et esthétiques. La trame sonore finale est créée.	Stripping sur MO disk (pour 35mm) via DMU Dolby. Création de fichiers .WAV pour DCP et autres formats.	Création de tous les éléments de livraison
* (si nécessaire)				*	* (si nécessaire)	*	*	*

*intervention du mixeur

luc boudrias, nov 2009