Martin Allard, concepteur sonore

Atelier de maître tenu le 15 octobre 2008 à l'Université de Montréal.

Transcription : Anne-Marie Leclerc.

Montage : Serge Cardinal.

1. Histoire d'une méthode de travail : formation, milieu, technique.....	2
2. Du scénario à une idée de son.....	5
3. De l'idée à la prise de son.....	7
4. La chambre d'incubation sonore.....	7
5. Le montage sonore : à la recherche des matériaux du tournage.....	8
6. Le montage sonore : un dialogue avec le réalisateur et avec l'image.....	10
7. Du montage au mixage sonores.....	16
Annexe 1 : <i>cue sheets</i>.....	19
Annexe 2 : dépouillement.....	20
Annexe 3 : sons libres.....	21

1. Histoire d'une méthode de travail : formation, milieu, technique

Martin Allard : Dans un premier temps, je voudrais vous dire un peu d'où je viens, parce que ça va mettre en perspective ce que je vais vous raconter sur mon métier de concepteur sonore et sur la façon dont je pratique ce métier.

Comme vous, je viens de l'université : j'ai fait l'UQAM, il y a de cela une quinzaine d'années. Avant l'université, il y a eu la musique. C'est la musique qui m'a amené au programme d'études en communication de l'UQAM, parce que j'avais l'intention de faire de la radio et, grâce à la radio, de continuer dans le monde de la musique. Mais le cinéma m'a happé et j'y suis resté. À la sortie de l'université, pour gagner ma vie, j'ai fait de la prise de son pour la télévision, le documentaire, l'Office national du film du Canada, Radio-Canada ; puis, en parallèle, j'ai travaillé sur des courts-métrages, avec des amis ou avec des amis d'amis. Et puis, petit à petit, on s'est acheté des outils – on s'est acheté des micros, des enregistreurs, des systèmes de montage – pour pouvoir faire les films qu'on avait envie de faire. La post-production m'a intéressé de plus en plus ; tranquillement, j'ai glissé de la prise de son au montage sonore. Je me suis associé avec Hugo Brochu pour installer ce que j'appellerais un « atelier » de montage sonore (je dis « atelier » parce qu'on se considère comme des artisans, c'est-à-dire, des gens qui possèdent leurs propres outils et qui partagent un espace de création de façon conviviale). On s'est installé un atelier avec des salles de montage, des équipements pour l'enregistrement (Bande à part audio et postproduction) et, depuis une dizaine d'années, on œuvre dans le cinéma, plus particulièrement celui qu'on appelle « indépendant ».

Je suis un peu un autodidacte parce que, à l'université, il n'y avait pas de cours de montage sonore équivalents à ce que vous avez. On avait droit à des cours assez généraux sur le cinéma, accompagnés d'ateliers où l'on rencontrait des gens, essentiellement des preneurs de son, parce que, à l'époque, le montage sonore n'était pas ce qu'il est devenu aujourd'hui, après tous ces changements technologiques et l'avènement de l'ordinateur comme principal outil de travail. J'ai donc appris par moi-même, d'essais en erreurs. Au fil du temps, Hugo Brochu et moi nous sommes donnés une façon de travailler. Au début, on faisait essentiellement du court métrage et du documentaire, puis les longs métrages de fiction sont arrivés par la suite. Je n'ai jamais touché à la publicité ; je n'ai jamais fait de télé-séries, non plus. La méthode de travail dont je vais vous parler est donc née du type de travail que j'ai fait et des gens avec qui j'ai travaillé. Je veux dire par là que le fait de travailler avec des moyens plutôt modestes et des échéanciers plus malléables a certainement influencé ma manière d'aborder le montage sonore. D'autre part, la structure de production étant beaucoup plus légère dans le milieu indépendant, les rapports entre les différents artisans du film sont plus étroits, le travail des uns peut d'avantage influencer celui des autres.

Quand je suis sorti de l'université, mon idéal était de faire de la prise de son et du montage sonore ; ce que je rêvais de faire, c'était d'être le preneur de son et le monteur sonore des productions auxquelles je participerais, plus particulièrement en documentaire. L'avantage d'être là du début à la fin, c'est la continuité dans le travail de création : je

fais tel son libre ou j'opte pour tel choix de prise de son parce que j'ai déjà une idée du montage que je veux faire, ou inversement ; je me souviens de l'historique de tous les sons du tournage et je peux aisément les remettre en perspective lorsque je monte le film. C'est vraiment super, mais, avec le temps, j'ai finalement réalisé que, malgré les bons côtés, ce n'était peut-être pas la façon idéale de travailler : le preneur de son connaît le contexte du tournage, tandis que le monteur sonore reçoit le matériel comme un nouveau spectateur, ça crée une différence, une nouvelle écoute. Comme monteur, on devient alors un interlocuteur nouveau pour le réalisateur, on peut porter un nouveau regard sur son projet. Disons que ce que le film porte ou porterait pour nous n'a pas été épuisé et ça, c'est un atout majeur, le cinéma étant un art de longue haleine.

La technique a énormément changé depuis les dix ou quinze dernières années. On est passé d'outils analogiques, qui comprennent des opérations mécaniques, à un mode de travail qui implique l'ordinateur dans toutes les étapes du processus de création. À mes débuts, j'ai monté sur Steinbeck, sur une table de montage mécanique, avec ruban magnétique 16mm, coupant et collant matériellement des sons, n'écoutant que deux pistes à la fois, classant des centaines de petits bobineaux sur des étagères, etc. Ma façon de travailler vient donc de cette époque-là. L'équipement analogique demande une méthodologie où l'élaboration du travail sur papier est primordial, chaque opération étant beaucoup plus lourde que maintenant, donc à planifier et à organiser soigneusement. Quand j'ai commencé, certaines des machines audionumériques que vous connaissez aujourd'hui faisaient leur apparition. Protools était l'une de ces machines. Mais ce n'était pas la seule. Toutes les plateformes informatiques qui apparaissaient étaient construites sur une même base, mais avec deux approches différentes : un groupe de machines adaptées aux besoins de la musique, avec une structure multipistes – Protools est de ce groupe-là –, et des machines un peu plus virtuelles, plus adaptées au montage radio et au montage cinéma. Finalement, Protools a occupé tout le terrain ; pour des raisons commerciales, et non pas nécessairement pratiques, cette machine a gagné le marché de Montréal et d'ailleurs : c'est donc avec elle que vous allez devoir travailler...

Dans le contexte de ces premières technologies, disons plus analogiques et plus mécaniques, le rapport entre les corps de métier était assez important parce que, entre autres choses, quand on faisait du montage sonore, la prise de son directe et de la prise de sons libres avaient une très grande importance, pour la simple et bonne raison que ces sons enregistrés au tournage ou en périphérie du tournage étaient majoritairement ceux avec lesquels on allait faire le montage sonore. Les banques de son étaient beaucoup moins élaborées qu'elles ne le sont aujourd'hui. Aujourd'hui, ma sonothèque comprend je ne sais plus combien de centaines de milliers de sons. Avant que les banques de sons dites commerciales arrivent sur le marché, c'était chaque boîte ou chaque monteur sonore qui avait sa propre sonothèque à lui, constituée à partir des meilleurs sons de chaque production, qu'il archivait à sa manière. Aujourd'hui, sur Internet, vous pouvez facilement trouver des sites où vous pourrez acheter des sons à la verge, avec des moteurs de recherche pour vous aider à fouiller des banques de sons commerciales compilées par des preneurs de sons professionnels. À l'époque, la prise de son directe ou la prise de sons libres nous rapportait l'essentiel de notre matériau. Comme je faisais des films à petit budget, le son qu'on ramenait du tournage, ou en parallèle avec le tournage, était

d'une importance capitale. On faisait à peu près tout avec cette récolte. Je parle surtout des dialogues ; il n'y avait pas de postsynchronisation, on ne pouvait pas réenregistrer les dialogues. On ne pouvait pas non plus se permettre d'avoir du bruitage, parce qu'on n'avait pas les moyens de se louer un studio. Donc, le son direct était ce qu'il y avait de plus important dans notre travail. De là l'importance de se parler, l'importance du travail d'équipe et de se faire un plan. Il fallait savoir précisément dans quelle aventure on s'embarquait et ce dont on allait avoir besoin pour faire le montage à venir. En fiction, à partir du scénario et de la visite des lieux de tournage, on devait ce faire une idée précise des problèmes que l'on pourrait rencontrer au montage son (bruits parasites comme des passages de voitures ou un transformateur électrique, problèmes acoustiques, etc...) et tenter dans minimiser l'impact sur le produit final. D'un autre côté, on pouvait aussi discuter des ambiances ou des sons ponctuels qui seraient pertinents de capter pour enrichir l'univers sonore du film (vagues, oiseaux, moteur, respirations, présences...) et trouver temps et moyen pour les enregistrer.

Cela dit, cette façon de travailler nous obligeait aussi à penser le montage sonore en termes de partition musicale – c'est une image que j'emploie pour rendre ça concret. C'est-à-dire qu'on n'entendait jamais toutes les pistes qu'on montait. Comme on avait une machine à deux pistes, et qu'on savait que notre *lay out*, à la fin, allait avoir près d'une cinquantaine de pistes monophoniques, il fallait raisonner le montage sonore en travaillant instrument par instrument, en attendant d'avoir toute l'orchestration. Ou, si vous aimez mieux, son par son, sur deux pistes. Les meilleurs outils, à l'époque, étaient le papier et le crayon. On faisait une conception sonore en regardant l'image ; regardant le film sur lequel on allait travailler, on écrivait ce qu'on allait faire comme montage sonore : là, j'ai besoin d'une porte ; là, j'ai besoin d'un oiseau ; j'ai besoin de ceci, j'ai besoin de cela. On déclinait ça sur autant de pistes qu'on désirait. Puis, en cours de montage (ça ne se fait plus comme ça, ici, malheureusement), on allait faire ce qu'on appelait des *interlocks* : c'est-à-dire qu'on partait avec toutes nos bobines et on les mettait sur des grosses machines – des *dubbers* – et on écoutait pour la première fois, avec le mixeur, tous les éléments de notre montage réunis ensemble. Tout le montage sonore vous apparaissait alors dans son entièreté, dans toute sa réalité, au moment où toutes ces machines travaillaient ensemble et que le mixeur ouvrait les pistes et vous le faisait entendre. On avait, en général, deux *interlocks* pour voir où notre travail en était rendu. Le réalisateur prenait aussi connaissance du travail accompli, et on pouvait ainsi prendre des décisions avec lui.

Tout ça pour dire que, aujourd'hui, même si tout se fait automatiquement avec le numérique, je travaille encore avec un papier et un crayon quand je reçois un film. Je nomme les séquences, J'écris ce que j'ai besoin de faire : si j'ai besoin de bruitage, si je pense reprendre des questions du réalisateur, toutes les questions qui sont reliées au film par rapport aux personnages, aux situations, à la géographie des lieux, aux éléments qui peuvent me servir pour faire le montage. J'écris toutes ces choses et, lorsque je rencontre la réalisation, ça me sert d'outil et d'aide-mémoire. Ça me permet également d'intérioriser le film, au sens où tout écrire permet d'avoir une vision globale des besoins du film et ça donne une idée de la façon dont le film est structuré, de la manière dont le film se présente, des occurrences dans les éléments narratifs, des ruptures de ton ou de

rythme, des contrepoints, ou au contraire, des liens à mettre en évidence entre les différents éléments du film.

À l'époque de l'*interlock*, on devait également préparer des *cue sheets*, qui étaient littéralement des partitions de musique. Chaque piste était sur une colonne, disposée le long d'une feuille, 8 ½ x 14, dans mon cas. Sur chacune d'elles, on dessinait à la main, avec des couleurs différentes, dépendamment de l'origine des sons, toute la partition du film et la façon dont on voulait que le mixeur l'interprète. On faisait, par exemple, les fondus avec des triangles, on hachurait, on mettait des courbes de volume pour que le mixeur ait visuellement une idée de ce dans quoi il s'embarquait (voir annexe 1). Aujourd'hui, on ne fait plus ça sur du papier, les mixeurs travaillent avec des écrans. Ils voient votre session Protools défiler et c'est ça qui leur sert de *cue sheet*. En fait, il voit exactement le travail qu'on faisait à la main : d'un côté, il y a les *waveforms* (qui traduisent les variations d'intensité sonore) ; de l'autre côté, les courbes de volume et les fondus.

L'organisation du travail et le rapport avec le mixeur étaient différents aussi du fait que le travail avec lui commençait plus tôt. Aujourd'hui, quand on arrive avec notre film, le mixeur ne l'a pas vu : donc, on embarque dans une tout autre aventure qu'à l'époque où on avait des *interlocks*. À l'*interlock*, il pouvait nous dire ce qui lui manquerait éventuellement dans le mixage, il y avait déjà un dialogue. Le musicien était là souvent. Il y avait un dialogue à trois (à quatre avec la réalisation) et c'était un autre type de travail, tandis qu'aujourd'hui, le processus est différent. On visionne certes avec le mixeur pour évaluer les dialogues à reprendre en post-synchronisation, pour des raisons techniques ou d'interprétations, mais une rencontre entre le monteur son, et le mixeur, et le réalisateur, et le compositeur n'arrive plus qu'à la tout fin, soit au *playback* final du mixage. Pour pallier à cela, je visionne le travail du montage son avec le réalisateur et le musicien s'il le veut bien, autant de fois qu'il est nécessaire pour s'assurer qu'on a tous les éléments sonores avant de passer à l'étape du mixage. Rien n'est pire que d'arrêter un mixage parce qu'on ne sait plus ou on s'en va avec le montage son ou avec la musique, on perd l'élan du film et beaucoup d'argent. Même si l'implication du mixeur semble moins grand qu'auparavant, il reste que c'est lui l'orchestrateur, c'est lui qui donne la forme finale à vos propositions sonores et musicales.

2. Du scénario à une idée de son

Venons-en donc maintenant au travail concret de conception et de montage sonores, à la façon dont je pratique ce métier, en gardant à l'esprit mes « origines ».

Ce qu'on reçoit d'abord, ce n'est pas un film, c'est un projet de film, peu importe sous quelle forme on le reçoit. Souvent, les gens vous envoient un scénario, ce qui est agréable, parce qu'on sait un peu sur quel bateau on va naviguer: s'agit-il d'un film historique ? A-t-on affaire à un film qui se passe dans le grand Nord ? Est-ce que ça se passe en Louisiane, au Bélize ou en Europe ? Quel environnement sonore devra-t-on créer ou recréer ? Quel est le genre du film : Est-ce un documentaire, une fiction, un film de genre ou un film hybride? Tout cela influence le travail qu'on va devoir effectuer. Le

scénario, ou la proposition cinématographique permet de situer le film dans le temps et dans l'espace, ça nous donne une idée de ce dont on va avoir besoin comme ambiances et effets ponctuels. Il y a toutes sortes de choses à prendre en considération, dépendamment du paysage sonore qu'on va être appelé à recréer, à sculpter, à donner à entendre.

La lecture du scénario nous permet aussi de savoir à qui on aura affaire. Sans trop catégoriser, on peut dire qu'il y a deux types de scénaristes ou de réalisateurs. Il y a certains réalisateurs qui sont plus sensibles au son ; le son fait partie de leur création cinématographique. Et il y a les réalisateurs pour qui le son n'est pas d'emblée un outil de création, parce que le son est pour eux très abstrait, et parce que la matière sonore n'est pas quelque chose qu'ils tiennent à maîtriser : ça ne fait pas partie intégrante de leur travail, contrairement aux premiers pour qui le travail du sonore fait partie de leur écriture. Pour le second type de réalisateurs ou scénariste, les dialogues et la musique sont très importants ; l'environnement sonore, ou la façon dont les objets seront sonorifiés, les intéresse moins, parce que leur écriture cinématographique ne les amène pas là. Donc, en lisant le scénario vous êtes en mesure de voir à quel point le réalisateur travaille avec le sonore. Ça vaut aussi pour le documentaire.

Question : Mais quels sont ces éléments du scénario qui donnent une idée du monde sonore du réalisateur ? Ce sont des indications sonores à même le texte du scénario ou est-ce autre chose ? Qu'est-ce qui, à la lecture même d'un scénario, vous permet de remonter jusqu'à la sensibilité auditive ou sonore d'un réalisateur ?

Martin Allard : Il y a plusieurs façons d'écrire un scénario. Il y a évidemment des standards. Mais il y a tout ce qui se glisse à travers les mailles de ce standard. Premièrement, tu vois s'il y a des indications sonores. Quelquefois il n'y a rien du tout : c'est juste du dialogue et de brèves didascalies, très télégraphiques. Je parle ici des indications qui vont plus loin que « le téléphone sonne », par exemple (bien que, dans la vie comme au cinéma, il y a maintenant beaucoup de sonneries de téléphone différentes ; avec le cellulaire, c'est rendu exponentiel ; et très intéressant pour un monteur son lorsqu'il veut donner une couleur à une scène ou à un personnage). Il faut chercher du côté des descriptions dans le scénario et se demander si le scénariste entend se servir du son pour enrichir narrativement ou dramatiquement le film qu'il projette. Comment le fait-il ? Est-ce qu'il utilise toujours un procédé en particulier, par exemple un son lié à un personnage ou l'absence de son dans certaines scènes. Somme-nous toujours très proche des personnages, quelle est la valeur de plan qui revient toujours (le bruit des tissus, de la respiration) ? Le sonore est-il mis en scène pour nous faire comprendre l'état des personnages (bruit sourd, continu, assourdissant) ? Est-ce qu'on met l'accent sur des sonorités en particuliers comme des sons organiques, ou mécaniques, ou abstraits. Sur un plan plus littéraire, si je puis dire, comment le scénariste décrit-il le sensoriel, quels mots il emploie pour parler de ce que l'on voit et de ce que l'on entend, et quelle importance cela a-t-il pour la compréhension générale de la scène (est-ce un film psychologique, ethnologique ou un film d'action) ?

3. De l'idée à la prise de son

Après cela, il y a les rencontres d'équipe. Parfois, on a la chance de rencontrer le preneur de son avant le début du tournage. Malheureusement, la plupart du temps, les discussions avec le preneur de son ne traiteront que de logistique, d'organisation de matériel, entre autres à cause du passage du DAT au multipistes. Comme les preneurs de son n'ont plus une ou deux pistes, mais bien huit, cela demande une adaptation et rend le travail plus complexe : il faut pouvoir correctement inclure les ambiances stéréophoniques au montage ; en fiction, il faut correctement attribuer les micros à chacun des acteurs et bien nommer les prises de son. Donc, on se rencontre souvent pour se préparer et s'organiser en fonction de tout cela. Mais, dans le meilleur des cas, ces rencontres permettent au monteur d'indiquer au preneur de son ce dont il aura éventuellement besoin, de lui demander de rapporter des choses particulières. Honnêtement, cela ne se fait pas beaucoup. En documentaire, on tourne souvent sans preneur de son ou bien les preneurs de son changent en cours de route, et tout cela faute de financement. En fiction, le monteur son n'est souvent pas encore engagé au moment du tournage. Mais, disons que, dans le meilleur des cas, le monteur sonore peut venir sur place, en renfort du preneur de son, rencontrer d'une part l'équipe et préparer le terrain pour son travail éventuel et, d'autre part, faire des sons libres d'ambiances que le preneur de son n'aura pu faire faute de temps. Souvent on vous répondra qu'il y a tout ce qu'on veut dans les banques de sons, alors pourquoi tant d'effort ? Si l'on veut avoir tel grain, tel détail, tel rythme, la signature sonore d'un lieu, d'une saison, ou d'un objet, c'est la prise de son directe qui va nous le donner.

4. La chambre d'incubation sonore

Après le tournage, le monteur sonore va être appelé à assister aux visionnements des montages image, de sorte que les deux monteurs puissent se parler, sachent comment cela se présente techniquement. Dans l'idéal, comme les technologies numériques nous le permettent, on aimerait explorer d'autres rapports entre les monteurs images et les monteurs son que les simples rapports techniques. Il faut comprendre ici que les monteurs images sont souvent pris avec des plans sans son direct, donc muet, pour toute sorte de raison technique. Un plan sans son n'a pas la même durée que s'il est sonore (il se peut même qu'il n'est pas tout à fait le même sens). D'où la difficulté de travailler ces images au montage en alternant plans sonore et plans muets. La solution réside souvent dans l'utilisation de quelques boucles d'ambiances ou dans l'utilisation de musiques temporaires qu'on appelle « musiques guides ». Les monteurs sonores pourraient sonoriser des plans pour les monteurs image, ce qui leur permettrait de travailler le montage avec des plans complets et indépendants d'un rythme artificiel créé surtout avec de la musique guide. Parce qu'aujourd'hui on travaille avec des éléments virtuels, et que les transferts entre les machines se sont simplifiés, on pourrait faire ce genre de travail en commun, d'aller-retour, je dirais, entre le monde du son et celui de l'image. On pourrait espérer d'autres formes de collaboration sur ce même principe.

Je reviens un peu ici sur la musique guide. Qu'il n'y ait pas davantage de collaboration entre l'image et le son, c'est peut-être cela qui explique en partie pourquoi beaucoup de monteurs image ont tendance à mettre de la musique sur leurs séquences.

Ce qui fait problème comme je disais, c'est que cela crée un rythme qui ne sera pas nécessairement celui des images sans musique ou avec la musique originale (parce qu'il faut savoir qu'il n'est souvent pas possible de se payer les droits d'auteur de la musique utilisée comme premier support, faute d'argent). C'est facile de monter sur de la musique, c'est séduisant la musique, la musique apporte toujours quelque chose à une série d'images, mais est-ce que cette série d'image peut tenir sans cette musique ? Si vous avez à changer cette musique, vous n'aurez plus tout à fait la même séquence même si vous ne changez rien à votre montage image ; une nouvelle musique donne un nouveau récit. Même si quelqu'un pastiche la musique de départ, cela sera quand même différent. J'ai vu des réalisateurs presque pleurer parce qu'ils avaient créé un montage avec de la musique dont ils ne pouvaient finalement pas se payer les droits.

Donc, on assiste souvent au visionnement du montage image, et c'est là qu'on rencontre le réalisateur, le monteur et le musicien. C'est là qu'on se prépare pour notre propre travail. Dans le meilleur des cas, le musicien a commencé à faire de la musique pour le film. Le plus tôt le musicien entre dans le processus de création du film, le mieux c'est pour le monteur sonore. Dans les projets que j'ai faits, la musique arrive toujours trop tard dans le processus, elle arrive toujours à la fin. Si quelqu'un peut vous faire entendre et vous laisse utiliser des sketches pour que vous puissiez monter (quand bien même la musique ne serait pas enregistrée dans sa forme définitive), c'est bien mieux. Au moins, vous allez travailler le montage avec des éléments qui indiquent une sensibilité, une courbe dramatique, etc. Ne serait-ce que pour une raison « technique », il est toujours préférable d'avoir une esquisse musicale en main : le musicien va composer à l'intérieur d'un espace de fréquences que vous occuperez aussi ; si vous vous battez contre lui, si vous jouez les mêmes *cues*, si vous ne vous êtes pas partagé les trucs correctement, c'est anti-productif, ça va être triste pour tout le monde. C'est pourquoi je pense qu'on devrait revenir à la pratique de l'*interlock*, c'est-à-dire aller avec son montage voir le mixeur et le musicien : on mettrait ainsi tous nos éléments sur table et on discuterait de ce qu'on voit, de ce qu'on entend, on distribuerait les *cues*, on répartirait les fréquences. Cela paraît sans doute ridicule, mais c'est tout un monde à gérer. Si le musicien travaille dans les *mids* et que vous êtes en train de travailler exactement dans les mêmes régions pour rythmer une séquence, vous allez avoir de la difficulté. Quand vous travaillez un montage sonore en sachant où sont les rapports de rythme et les rapports d'intensité de la musique, vous êtes capable de placer des éléments de ponctuation qui vont venir répondre à la musique ou qui vont prendre le relais. C'est un travail magnifique. Au terme duquel on a l'impression que les choses ont été faites ensemble, et c'est ce qu'on cherche à faire en général quand on fait le montage sonore et la musique d'un film.

5. Le montage sonore : à la recherche des matériaux du tournage

Le matériel arrive finalement en montage sonore. Lorsque le film arrive, je note sur papier, séquence par séquence, l'activité qui pourra devenir sonore. Cela va éventuellement me servir dans mes rapports avec les autres intervenants du montage son : les gens de la post-synchronisation, directeur de plateau, preneur de son ; et les gens du bruitage, bruiteur, assistant-bruiteur, preneur de son. Une partie du travail que je fais par écrit, c'est donc en vue de leur envoyer de l'information. J'écris ma conception sonore

sur une feuille de papier divisée en quatre colonnes : dans la première, je fractionne le film en séquence et je décris brièvement l'action ; dans la deuxième colonne, j'énumère les ambiances qui me seront nécessaires pour monter ces séquences ; dans la troisième, je nomme les effets ponctuels à faire (téléphone, porte, voiture, pluie...) ; dans la dernière colonne, j'inscris les éléments à faire bruiteur (pas, mouvements de vêtements, manipulation d'objets) (voir annexe 2). À l'endos de la feuille, j'écris les questions qui me viennent à l'esprit concernant le film (questions sur les personnages, les lieux, la construction du film, etc.) Ensuite, un ou deux jours plus tard, je discute avec le réalisateur de ce qu'il espère, de ce qu'il aimerait, grâce au son, ajouter à son film et de la façon de travailler ensemble. Je lui pose des questions : sur la géographie d'un lieu, parce que ce n'est pas toujours clair au montage image (Où se trouvent les cloches de l'église ou où sont les enfants par rapport à l'école ?) ; sur les personnages, leur *background*. Les réponses qu'il donne sont autant d'outils pour entrer dans le film, pour explorer les espaces, apprivoiser les personnages et découvrir les univers proposés.

En parallèle, je reçois le matériel du tournage. Les rapports de sons et de caméra sont alors très importants. Comprenez que 500 heures de *rushes* sur cassette, avec seulement un numéro écrit dessus, ce n'est pas très utile. Le son direct du film, en documentaire comme en fiction, est très important. Pourquoi ? En fiction, vous pouvez sauver une prise de son parce que vous aller chercher dans une autre prise le mot qu'on comprend mal. L'organisation du rapport de son devient donc très importante. En documentaire, il y a souvent une telle richesse sonore dans tout ce qui a été tourné qu'il faut un moyen efficace d'explorer cette richesse. Mais encore faut-il que le preneur de son fasse plus qu'écrire dans son rapport « PNO-1, PNO-2, PNO-3 ». Il faut qu'il me donne des informations. Sans écrire toute une histoire, il est nécessaire d'avoir un bref descriptif de ce qui a été enregistré (voir annexe 3). Plusieurs fois il m'est arrivé de passer trois ou quatre jours simplement à mettre de l'ordre là-dedans, à essayer de comprendre comment le film a été tourné, pour être capable d'aller rechercher des petits bouts de son. Trois-quatre jours à « zigonner » à travers 100-120 cassettes ou fichiers sonores ce n'est pas créatif ; c'est du temps perdu. C'est mieux de dire au réalisateur, à l'équipe de production, au producteur (si producteur il y a), que c'est important. Que ce n'est pas de la perte de temps que d'envoyer le preneur de son faire des prises de son libre durant le tournage, que tout ça fait partie du travail et influe sur la qualité du résultat final.

Le montage à proprement parler commence. Je consulte les rapports de son, je souligne, j'entoure, je capture les éléments dont je vais avoir besoin. Je les classe, je les nomme. C'est très important. Pour un long métrage, dans un *bine* de Protocols, vous allez avoir des kilomètres et des kilomètres de matériel. Pour un seul tournage, je peux avoir 20-25 sons libres ou d'ambiance que je vais utiliser couramment dans le film. Ce que j'ai l'habitude de faire, c'est de noter tout ce qui passe sur papier lorsque je numérise ou que je transfère le matériel du preneur de son ; j'écris au fur et à mesure les éléments sonores qui sont dans le 2-3-5-10 minutes de son libre. Comme ça, quand je fais le montage, si j'ai besoin d'une sirène, je vais consulter mon cahier de post-production, je sais qu'elle appartient à tel son, qu'elle est à peu près dans le milieu, je vais chercher le son et je le place. Si je dois retourner à travers mes sons et les réécouter, cela va être trop long. C'est la raison pour laquelle j'ai passé autant de temps à préparer le matériel. Je ne voulais pas

commencer à monter le film avec ça tout croche, j'aurais perdu patience, j'aurais été constamment retardé.

6. Le montage sonore : un dialogue avec le réalisateur et avec l'image

Il faudrait parler ici de la division du travail entre les différents corps de métier de la postproduction sonore, mais cela nous mènerait trop loin. J'en viens donc tout de suite à un aspect important de la méthode que je me suis donnée avec mon ami Hugo : on a remplacé les *interlocks* d'antan par des visionnements. On a, en général, trois visionnements avec la réalisation durant la durée du montage sonore. Nous, on a choisi cette approche-là, parce qu'elle plaisait au réalisateur, parce qu'elle permettait à tout le monde de mieux se coordonner, de sorte que le travail d'écriture cinématographique soit encore, à l'étape du montage sonore, non seulement stimulant pour tous, mais productif sur le plan du sens. Le travail de montage sonore est encore un travail d'écriture cinématographique. Quelquefois, cela tient à de petites choses, à des plans que vous décidez de lier, ou que vous décidez de séparer, à des musiques, à des environnements, à des rythmes, ça tient aussi à des éléments que vous allez ajouter, notamment en documentaire. Moi, je ne me gêne pas, quelquefois j'ajoute des éléments hors champ, je complète l'entrevue, par exemple, parce que la question posée ne me semble pas claire, j'ajoute des amorces, des *overlaps*. On est encore en train de travailler le sens du film. Ne vous méprenez pas, ce n'est pas juste un habillage le montage son ; c'est encore un travail de création et d'écriture.

On fait donc ces visionnements-là pour être en mesure de saisir avec qui on travaille et ce que les gens espèrent de notre travail. Comme disait un des grands mixeurs de Montréal, 50 % de notre travail consiste à comprendre à qui on a affaire : il s'agit de recevoir quelqu'un avec son travail et ses attentes, avec son univers et sa cinématographie, et d'essayer de l'accompagner durant un bout du chemin. Le scénario était déjà une indication, la rencontre avec le réalisateur préalable au montage en est une autre, mais, la vraie rencontre, elle se fait au premier visionnement du montage sonore où, souvent, j'aurai fait 10-15 minutes du film (dialogues et environnements sonores), ou j'aurai déjà monté la première version de tout le film.

La première fois que l'on visionne le film, on le visionne sans musique. Ce premier visionnement, c'est peut-être l'unique occasion pour le réalisateur d'entendre vos sons. Si l'on présente le montage sonore final, le réalisateur reçoit énormément d'information en même temps. Alors que, en travaillant les choses séparément et par étape, en invitant le réalisateur à suivre le travail que vous faites, vous vous donnez, et vous lui donnez, une chance d'explorer, d'essayer des choses, de créer. Est-ce que ça l'intéresse un peu, beaucoup, énormément ? Là, vous allez le saisir. Est-ce que votre approche correspond à ce qu'il espère ? Vous allez jauger la personne avec qui vous travaillez, et ça, c'est très important. Entre le réalisateur et moi s'engage donc une discussion sur les environnements sonores, sur les plans que j'ai décidé de mettre en continuité, sur ceux que j'ai décidé de traiter tout en ruptures ; mais on parle aussi de musique, de bruitage. D'une manière ou d'une autre, que mon travail soit inachevé ou fini, le réalisateur peut se faire une bonne idée de ce que je veux faire, et les questions vont nécessairement fuser.

Le travail du montage sonore, je l'ai appris quand on est passé au numérique, ne se fait pas de séquence en séquence, mais bien sur la durée. Même si une séquence est bien sonorisée, si elle ne s'inscrit pas dans le sens général du film, cela ne donne rien. Je ne travaille pas le rythme d'une séquence sans penser à la continuité ou aux ruptures qui font respirer le film tout entier. Je travaille couche par couche. Tranquillement, la sonorité du film émerge et quand le réalisateur regarde et commente mon travail, je réaligne les choses.

Question : Comment, dans vos échanges avec la réalisation, ou dans vos propres choix en tant que monteur, arrivez-vous à déterminer à quel point vous mettez en phase ou non ce qu'on perçoit comme espace dans l'image et ce qu'on ressent comme espace au niveau du son ?

Martin Allard : En fait, c'est notre rapport au cinéma et notre rapport au monde qui en décident. Il y a autant de cinémas que de cinéastes. Comme monteur sonore, j'ai un objet devant moi, un montage image : c'est un objet en processus et je m'y attaque avec les éléments qui sont les miens, avec ma sensibilité, avec mon rapport au monde. Évidemment, je connais les outils qui sont à ma disposition, je connais les sons que j'emploierai. Si on prend l'exemple d'un corridor d'hôpital : il y a cinquante-six façons de faire un corridor d'hôpital, mais il y en aura une seule de bonne, ou du moins une qui ira dans le sens du film, qui contribuera à ce que le réalisateur cherche à faire, et c'est à toi de la trouver. Comment on s'y prend ? Chacun a sa méthode. Il y a la méthode qui veut qu'on agence plein de choses, en attendant de découvrir par hasard au mixage les éléments qui vont être intéressants. Il y a aussi la méthode par essais et erreurs : tu essaies des choses et ce qui tient reste et ce qui ne tient pas ne reste pas. Puis, il y a la méthode où tu as conçu dans ton esprit ce que tu va ensuite essayer de faire ; tu t'y attaques, le film réagit et tu prends la direction qu'impose le film. Moi, c'est la méthode que j'emploie : je commence par me faire une idée, sachant que, ce que je conçois sur papier, ce n'est généralement pas ce qui finit par se retrouver dans le film. Je me suis cependant donné une porte d'entrée, je suis entré par là, et le film a réagi. L'image réagit toujours au son qu'on lui ajoute, et il faut être sensible à ce phénomène. Tu mets quelque chose et ça produit un effet : est-ce la bonne direction ? Non. Il faut donc essayer autre chose. La séquence répond à ton travail. Ça peut prendre plus ou moins de temps avant d'arriver à des résultats concluants. Il y a parfois des séquences qui me prennent une journée à faire. Pas seulement parce qu'elles sont techniquement difficiles, mais parce que je les travaille, je les travaille, puis éventuellement, elles émergent. Là, je me dis : « Ah ! Y'a du cinéma tout d'un coup ». On ne sent plus le travail, on sent que le tout se mélange, comme si le son avait toujours été là. Je vais être honnête avec toi, il y a quand même un travail de hasard, parce que ces sons-là n'ont jamais rencontré ces images. Et quand le son rencontre l'image, bang !, il se passe quelque chose, nécessairement. Parfois, c'est ordinaire ; parfois, c'est fantastique. Tout ça dépend de ta sensibilité d'artisan. Tu travailles tes trucs, tu les mélanges, tu essaies de comprendre le réalisateur et son rapport aux choses, sa sensibilité ; tu essaies de te glisser là-dedans, prendre le matériel image pour ce qu'il est en soi. Il n'y a pas d'autre manière que celle-là : d'y rentrer et de voir ce que, toi, tu peux y faire. Si chacun d'entre nous fait un montage sonore, ils seront tous

différents. Bien sûr, certains éléments reviendraient, parce qu'on a une expérience partagée du monde. Mais, au-delà de ça, le monde est une expérience subjective. Quand tu découvres un ou une cinéaste, c'est une rencontre, au même type que dans la vie. C'est un mélange de sensibilités et de rapports au monde.

Reprenons l'exemple du corridor. Le corridor a été filmé d'une certaine manière – la profondeur de champ, la présence de figurants, la façon dont le corridor est décliné et ce à quoi il appartient dans l'ensemble du film – ce qui, déjà, te conduit à un certain travail. Évidemment, il y a aussi l'action qui détermine une certaine partie de ton intervention sonore. Le lieu et l'action sont des premiers indices des sons à sélectionner et à inscrire dans le tissu du film. Ensuite, il faut trouver la couleur des ambiances sonores qui pourra entrer en relation avec l'image. Il faut essayer, c'est une question d'acuité. Il faut que je trouve les bonnes couleurs qui vont faire que le corridor tient. Souvent, au premier montage, je vais volontairement laisser des choses en place pour voir comment le réalisateur va réagir. En fonction de la tangente qu'il va prendre, ça va m'amener à travailler différemment mes affaires. Je peux voir plus clairement quel type d'interventions sonores il souhaite. Si j'écris « corridor » dans mon plan de conception sonore, je vais éventuellement décliner : un téléphone, les *wallas*, les voix, le pas des infirmières, les chariots, etc. On a fait un film qui s'intitule *Ce qu'il faut pour vivre* (Benoît Pilon). La grande majorité du film se passe dans un hôpital. Mais tu ne peux pas tout utiliser tout le temps. Il a fallu s'organiser, comprendre comment le film respirait, jouer du minimum d'éléments pour garder l'image crédible, concrète, en rapport avec la mise en scène qui a été faite, puis distribuer nos éléments sonores pour rendre crédible cet hôpital ou, du moins, différencier les lieux et les temps. On a donc composé une durée, comme je le disais plus tôt. Par ailleurs, les choix de mise en scène tendaient à rendre abstrait cet hôpital, il a donc fallu étirer nos éléments et les placer de façon plus discrètes, en choisissant méticuleusement le moment de leur apparition. Le film parlait, et en travaillant, on a trouvé le moyen de l'accompagner.

Question : Est-ce qu'un corridor, ça ne revient pas toujours un peu au même ? Est-ce que c'est pas redondant de toujours devoir refaire ce même corridor ?

Martin Allard : Oui et non, et je vais t'expliquer pourquoi. Non, ça ne l'est pas, parce que, par exemple, chaque ville, New York ou Montréal, ça ne sonne pas pareil. Si ton film se passe dans l'Est de la ville, il ne devrait pas sonner comme celui qui se déroule au centre-ville. Le film de banlieue n'aura pas non plus la même sonorité que celui qui a pour cadre un petit village de province. La forêt boréale ne sonne pas comme la forêt de l'Estrie, ce ne sont pas les mêmes oiseaux. Quand je travaille un film, cela va vous paraître bizarre, je sors mon petit guide d'ornithologie, et je regarde quel oiseau je peux utiliser. Durant quelle saison se déroule le récit du film ? Selon la saison, je ne peux pas utiliser tel ou tel oiseau. Dans certains coins de Montréal, il y a des merles d'Amérique, mais pas au centre-ville ; au centre-ville, je dois me contenter des étourneaux. La situation n'est jamais tout à fait la même, la saison, l'environnement, le rythme. Le rythme que tu peux créer avec les oiseaux est chaque fois différent parce que ce n'est jamais le même plan.

Quand j'ai fait le film de Bernard Émond qui se passe dans l'Est de la ville, je suis allé faire des prises de son sur place. Je ne dis pas que l'on a gardé telles quelles ces prises de son, mais ça a donné une très bonne idée des éléments dont on allait avoir besoin pour travailler. Quand j'avais besoin de faire des transitions, de lier des plans ensemble, de sonoriser les arrière-plans, j'avais le souci de procéder suivant la même démarche que le réalisateur, d'agir en ethnologue sur le terrain.

En d'autres termes, je crée ma bande sonore avec le contexte. Un vent d'été ce n'est pas la même chose qu'un vent d'hiver. Il y a des vents qui font entendre les feuilles et d'autres qui ne les font pas entendre. La couleur du vent est essentielle. Quand j'arrive devant un plan, une séquence, pour répondre à ta question plus clairement, mon travail c'est de décomposer cette réalité-là, pour trouver le bon son, pour ramener les bons oiseaux, pour rassembler tous les éléments qui vont construire le paysage sonore le plus juste possible, le plus singulier. Je dois décomposer, pour mieux recomposer. Si je plaque une ambiance où tout est pris dans le même bloc, ce ne sera pas intéressant. D'abord, je pars des sons libres, ils sont mon support sur lequel je m'appuie ; ensuite, je refais en détails le son du vent, je refais en détails le son des oiseaux. Quand tu utilises le bon son, tu rentres dans l'image. Quand tu n'utilises pas le bon son, quelque chose s'installe entre toi et l'image. Ce n'est jamais le même son qui va permettre d'entrer dans l'image. Le vent, ça n'existe pas ; il y a des vents très particuliers, qu'il faut chaque fois refaire jusque dans les moindres détails. Le vent, sur le bord de la mer, c'est particulier : est-ce qu'il y a des vagues ? petites ou grosses ? des roches ou du sable ? Etc. Le bord d'un lac, le clapotis d'un ruisseau, etc. : tout ça t'interpelle comme monteur sonore. Je dirais même que, pour moi, le premier outils, c'est le microphone. C'est le micro qui me permet d'aller à la pêche au son, c'est lui qui me permet d'aller capter des morceaux d'un paysage sonore et d'éventuellement le recomposer au montage, c'est lui qui me permet de redonner à entendre un objet en mouvement à l'écran en enregistrant tout sorte de truc (morceau de métal, de verre...) dans mon studio.

Bon : j'ai commencé mon travail, j'ai eu mon premier visionnement avec le réalisateur. Ensuite, je suis retourné à ma table de travail : j'ai des corrections à faire. Je vais aussi aller plus loin dans mon travail : j'ajoute à la bande sonore le bruitage, j'ajoute aussi la post-synchronisation des dialogues (si je suis en fiction) et, parfois, la musique (quand elle n'arrive pas trop tard). Il y a un deuxième visionnement.

J'aurai eu le temps, si j'ai reçu les maquettes de musique, d'entrevoir l'articulation entre son et musique. Si j'ai placé un oiseau dans le paysage au moment où l'accord de piano prend toute son ampleur et son sens, on ne l'entendra jamais. Je dois trouver un équilibre entre les éléments sonores et musicaux ; il faut rythmer le film. Avec les maquettes de musique, j'ai déjà une idée de la façon de placer les choses, dans quelles fréquences on va travailler, avec quels instruments. Si la musique est interprétée à la guitare classique, cela ne va pas du tout imposer les mêmes problèmes que si c'est un quatuor à cordes ou un orgue de barbarie. Les sons se distribuent sur des pistes, mais ils se distribuent aussi sur des niveaux de fréquence. Le monteur sonore est le peintre des qualités sonores du film ; vous êtes l'artisan-tailleur de fréquences. Est-ce que vous allez utiliser des basses fréquences ou non ? Comment allez-vous sonoriser l'avion ? Comment

cet avion va-t-il accompagner la musique, s'y ajouter ou la compléter ? Ce sont autant de décisions esthétiques que vous allez prendre avec le réalisateur. Il faut prendre en considération la façon dont le paysage se déploie dans l'espace, mais aussi en terme de fréquences. Ce travail-là, il commence à prendre forme au deuxième montage, au moment où vous avez tous les éléments. Dans mon travail, la musique n'est pas quelque chose à part dans la bande sonore ; la musique est dans la bande-son. Ce ne sont pas des choses distinctes, d'un côté les sons, de l'autre, la musique : ils font partie d'un même tout. Bien orchestrer les deux fait partie du travail d'écriture cinématographiques. Il y a des types d'écriture – et c'est vraiment en termes d'écriture que je le pense parce que c'est vraiment une question de style et d'univers – il y a des types d'écritures qui appellent la musique, il y a des types d'écritures qui appellent moins de musique et il y a des écritures qui n'appellent pas de musique du tout.

Question : Comment, en tant que monteur sonore, reçois-tu – ou peut-être aimerais-tu recevoir – cette musique-là ? Est-ce en piste séparées, en *mix down* stéréo ?

Martin Allard : C'est une très bonne question. Ça dépend de la nature de la musique, mais, en général, je préfère recevoir séparément les éléments encore, parce qu'au mixage, techniquement, c'est plus facile d'équilibrer les éléments rythmiques et mélodiques avec le dialogue et les autres éléments sonores. Plus tu peux encore faire interagir les éléments, mieux c'est. Il y a également le dispositif de diffusion 5.1 qui permet de mixer la musique autrement qu'elle ne le serait pour elle-même : quand les éléments sont encore séparés en termes rythmiques et mélodiques, c'est encore mieux. Il y a des musiciens qui explorent le 5.1, mais le problème avec le 5.1, c'est qu'un film, ce n'est pas de la musique. Donc, la perspective d'un 5.1 musical ne va pas donner le résultat souhaité dans le monde « cinématographique ». Il est donc préférable de garder ça pour l'étape du mixage ; le travail de spatialisation se fait là.

Question : Considérant que, comme tu nous le disais plus tôt, la musique fait partie intégrante de la bande sonore, dans le cas où tu aurais les éléments de la musique sur des pistes séparées, peux-tu te permettre de la remonter et de l'incorporer de façon plus adéquate en enlevant, par exemple, un instrument qui viendrait nuire aux dialogues ? Est-ce qu'une telle chose est possible ?

Martin Allard : Tout dépend de la relation que tu as avec le musicien et avec le réalisateur, c'est-à-dire comment tu as été intégré à ce trio. Évidemment, tu peux faire des propositions qui vont être acceptées ou refusées. Cela dit, tu n'es pas sensé toucher à la musique si tu n'en parles pas au musicien, ça c'est clair. C'est son domaine, c'est son monde, mais c'est vrai aussi qu'il y a du montage à faire. Certains musiciens ne veulent pas que tu touches à une seule résonance et d'autres qui vont te laisser faire, sans problème. Ils vont être plutôt heureux, ils vont te fournir des trucs et vont jouer ton jeu. Ça dépend avec qui tu travailles, c'est au cas par cas. Ça dépend aussi de la façon dont le réalisateur t'as intégré à la chose. Quelquefois on accompagne le réalisateur dans les rencontres avec les musiciens, quelquefois on reçoit la musique et c'est à placer dans le montage tel quel. Mais disons qu'en général, on peut déplacer légèrement la musique pour mieux harmoniser celle-ci avec les dialogues, par exemple, ou avec le montage

image sans que cela ne gêne personne.

Revenons à ce second moment du montage. C'est là que les questions d'ordre narratives se posent, c'est-à-dire les questions de rythme : pauses, accélérations, ralentissements, tout un travail de composition rythmique, qui se fait en dialogue avec la réalisation. Il y a tout une logique interne d'utilisation des éléments qui va apparaître. Il y a encore beaucoup de travail à faire à ce moment-là, et beaucoup de marge de manœuvre. Vous pouvez, par exemple, et si le musicien est d'accord, déplacer des occurrences musicales. En documentaire, c'est la même chose ; je dirais même qu'en documentaire – cela va vous paraître curieux – le montage sonore a beaucoup d'influence. À condition, évidemment, d'échapper aux documentaires classiques, avec des têtes parlantes et des ponts musicaux.

Vient enfin le troisième visionnement, après quoi chacun repart avec des corrections à faire. Le réalisateur est en mesure de voir tout ce dont il dispose pour aller en mixage. L'étape de montage sonore est terminée ; on est rendu au mixage.

Question : Tu viens d'évoquer la notion de rythme. Je me demandais quels sont les éléments, selon toi, qui contribuent au rythme ?

Martin Allard : Quand on fait du montage sonore, placer un son c'est diviser un plan en deux. En placer un autre va produire encore une ponctuation. Plus tu vas placer d'éléments, plus le plan va filer rapidement. Plus tu charges une image d'un poids sonore, plus tu donnes à entendre, plus tu ponctues, plus rapide va être le plan, plus rythmé va être le plan. Évidemment, si tu accentues les coupes à l'image, si tu rends visibles par une ponctuation sonore les coupes, tu accélères d'autant le rythme du film. Le film a son rythme en soi, le montage image a déjà un rythme, une respiration. Il s'agit de le capter et de le redonner en termes sonores. Tu vas ajouter des éléments, donc tu vas jouer du rythme. Les plans ont été choisis, le moment des coupes ont été décidés, et il faut travailler avec ce rythme-là. Plus tu tends vers l'abstraction ou le dépouillement, plus le plan va être long ; plus tu ajoutes de sons, plus le plan est court. C'est exactement proportionnel.

Question : Donc, tu vois ça surtout par rapport aux durées. Mais est-ce qu'il peut y avoir d'autres éléments qui vont enrichir le rythme ?

Martin Allard : Oui. Pour donner un exemple, j'ai travaillé sur un film documentaire sur l'Afghanistan. Tout au long du film, il n'y avait pas de musique, parce qu'une chanson entendue à toute fin devait servir de déclaration éditoriale. Mais dans la sonorité de Kaboul, il y avait un quelque chose de l'urgence, une manière de vivre. J'ai utilisé ça pour que le film devienne oppressant. Il y avait déjà une pression à l'image que j'ai reprise et que j'ai volontairement amplifiée. J'ai composé des klaxons, j'ai composé des *wallas*, des impacts, des sons hors champ que tu ne repères pas, et qui produisent une pression constante tout au long du film. C'était l'idée de départ, et elle a fonctionné. Il y a ce rythme de vie qui est Kaboul et que j'ai essayé de rendre de façon sonore. On sent

qu'il y a une urgence qui est constamment présente. C'est ce qu'une composition de sons hors champ permet de donner comme impression. Impression qu'on aurait probablement pu produire avec de la musique, mais comme on avait fait le choix de ne pas en utiliser, le montage sonore devait pouvoir donner cette pression dramatique continue. Quand on a relâché cette pression, à la fin, pour faire entendre la chanson, l'effet était palpable. Finalement, plus tu mets d'éléments ponctuels, plus tu amplifies aussi cette impression. J'entends par « ponctuel » : ce qui arrive à un moment donné, et qui a un impact sur l'image. Un oiseau, qu'on ne voit pas nécessairement, va rythmer le plan. Et si quelqu'un vit déjà à l'intérieur du plan, tu as le mouvement d'un corps, tu as un personnage, tu as un objet, autant de choses avec lesquelles notre oiseau va interagir pour produire le rythme de la séquence. L'oiseau est hors champ, mais si tu réussis à le glisser, et à le glisser avec suffisamment de subtilité, il a l'air d'appartenir à la séquence : ça te permet de donner un état, de donner un rythme à la séquence. Ce n'est pas simplement une question de vraisemblance, c'est une question de ce qui se passe dans le plan.

7. Du montage au mixage sonores

Le pire qui puisse arriver en mixage c'est que l'on dise « Stop ! », et qu'on ne sache plus comment on va s'en sortir à partir de là. Le mixage coûte très cher, c'est une étape beaucoup plus dispendieuse que celle du montage sonore. Quand vous dites « Stop ! », durant tout un après-midi, ce n'est pas bon du tout. Plus le travail de sonorisation a été fait, plus le réalisateur a répondu à vos questions, plus il a dû prendre position par rapport à votre travail, mieux cela va se passer durant la période de mixage. Parce qu'en mixage on est supposé avancer, on est supposé faire le film suivant une certaine cadence. Pour justement travailler le rythme propre du film. On arrive donc au mixage avec toutes nos pistes, qu'on a organisées le mieux possible.

Si votre montage a atteint la rigueur d'une partition, le mixeur pourra jouer son rôle de chef d'orchestre : c'est lui qui va orchestrer mon travail. Durant le mixage, il y a une partie du temps consacrée à la dimension technique ; il s'agit de rendre le plus parfaits possible les sons qui sont apportés, je pense entre autres aux sons de tournage : on enlève ce qui nuit à la compréhension du film, tous les « hums », les « hiss », les néons ; on nettoie. Ensuite, il y a l'orchestration de tous les éléments ensemble et, enfin, la construction d'un espace. Donc l'image sonore du film, l'organisation spatiale du film, se construit au mixage, en profitant des conditions de projection habituelles d'un film (écran, haut-parleurs, petite salle de cinéma).

En ce qui concerne plus directement la relation avec le mixeur, comme je l'ai dit, c'est l'orchestrateur du film. Dans un premier temps, vous lui apportez le matériel. Lui, il n'a pas l'expérience du film que vous avez. Vous, ça fait cinq, six semaines, huit semaines, que vous travaillez sur le même film, donc vous devez présenter à la fois le matériel du montage et l'expérience que vous avez du film, du réalisateur, pour aiguiller le mixeur par rapport à la direction que prend le montage et que devra prendre le mixage. Il y a autant de façons de faire sonner un film qu'il y aura de gens pour travailler sur ce film. Vous rencontrez des gens qui sont des artisans comme vous, et avec qui vous devez poursuivre le travail de création. Il faut donc trouver le moyen de dialoguer avec eux, et,

plus souvent, de jouer le rôle de médiateur entre le mixeur, le musicien et le réalisateur.

Certains réalisateurs assistent au mixage, d'autres non. Certains viennent uniquement au *playback* final. Certains viennent à la fin de chaque journée, certains sont là tout le temps du mixage. Chacun a son propre rapport au son. Chaque personne considère l'étape du mixage de façon différente. Évidemment en documentaire les gens ont tendance à être moins présent qu'en fiction. En fiction, ils ont tendance à être présents durant toute la durée du mixage. On s'installe en convivialité et on travaille le film. On donne nos opinions, on écoute les pistes. Il y a un travail de correction, il y a un travail de coloration encore des sons et il y a un placement dans l'espace du film, partie de la conception sonore. Vous avez tenu compte lors de votre travail de monteur sonore du dispositif de diffusion du son, mais ce n'est qu'au mixage que vous allez vraiment décider de votre utilisation de l'espace du dispositif. Ce travail de spatialisation, c'est celui du mixeur, c'est son domaine, mais vous pouvez en parler.

Question : Au mixage, il y a beaucoup d'éléments qui peuvent devenir audibles ou inaudibles. J'aimerais savoir concrètement quelles sont les interactions, les mots utilisés entre le monteur et le mixeur, mais aussi le réalisateur, pour déterminer ce qui sera audible ou non, et comment. Y a-t-il un vocabulaire commun ? Ou est-ce qu'on échange des impressions ?

Martin Allard : Ça n'étonnera personne, mais on parle des volumes. On se dit : « Plus fort ceci, moins fort cela ». La question est de savoir comment le réalisateur reçoit les choses qui sont sonorisées. Il y a des éléments qui le dérangent, des éléments qu'il recherche, et il faut trouver lesquels. Quand on mixe un film, pour ce qui est du vocabulaire, on parle aussi en terme de « à gauche, à droite », « couper les basses, couper les hautes ». Souvent les interventions du monteur sonore visent à verbaliser son montage, à expliquer pourquoi il a pris telle décision plutôt que telle autre. Parce que lui seul connaît des choses que le mixeur ne peut pas connaître. Entre autres, les conditions de production du film, ou le film dans son ensemble, le mixeur commençant souvent à mixer sans avoir vu le film. Vous avez fait des choix qui sont en résonance avec d'autres choix plus loin dans le film : donc, c'est à vous à décrire pourquoi vous avez choisi telle avenue plutôt que telle autre. Là, on parle en termes de qualité sonore : des volumes, de la spatialisation, du choix de jouer la musique forte ou moins forte et du rythme du film. Il faut donc parler avec le mixeur par rapport à cette idée de durée du film, donner des indications, donner des trucs, parce qu'il s'agit quand même d'un tout dont on veut que les divers moments soient cohérents. Le mixeur, lui, sonorise ce qu'il voit. Il est dans son optique et il se peut que tu lui dises «, ici, on va moins jouer les oiseaux », « là, on va privilégier telle chose ». On parle du paysage sonore.

Pour donner un exemple concret, dans le dernier film que j'ai fait, il y avait un orage soudain à Montréal. Il n'y avait aucun autre élément de la nature aussi impressionnant que ce son. Quand on est arrivé à cette séquence, le réflexe du mixeur a été de donner la tempête. Moi, je lui ai dit qu'on ne pourrait pas faire ça. Il avait trouvé ça curieux, tout comme le réalisateur, parce qu'il se laissait aller au spectacle de la tempête. J'ai dit qu'il fallait tout ramener plus bas pour éviter de rendre trop spectaculaires les

éléments de la tempête. Je l'ai volontairement sali, comme dirait le réalisateur. Je l'ai volontairement gardé bas, j'ai volontairement décidé de ne pas jouer la puissance du dispositif de cinéma, j'ai volontairement gardé la tempête dans des tons de gris, plus uniformes, parce que ça correspondait au sens du film, ça allait plus dans le sens du rythme (et il fallait rester avec ce que la personne nous avait dit avant, et pouvoir repartir avec ça avec la personne qui suivait après). Si la séquence de tempête devenait un événement en soi, c'était beau, mais ça ne correspondait pas à l'idée du film. Mon intervention a donc consisté à comprendre que le réalisateur a un malaise par rapport au premier traitement de la tempête, à parler au mixeur pour tenter d'exprimer ce qu'on essaie de faire. Je peux donc parler de certains sons, je peux lui parler de comment on aimerait rebalancer ou je peux lui parler en termes de rendu final. C'est ce que j'ai fait dans le cas de la tempête. J'ai dit qu'il ne fallait pas jouer du spectaculaire, mais jouer ça de manière terne, jouer ça gris. Le mixeur a tout de suite saisi ce que je lui ai dit et il a refait son mixage de la séquence dans cette nouvelle optique, ce qui donne vraiment une séquence très différente et qui va mieux lorsqu'on écoute le film dans sa durée. L'avant et l'après de la tempête sont liés plutôt que d'être scindés. Voilà, c'est un exemple concret de discussion avec le mixeur et des raisons des choix qu'on fait.

Question : Donc, dans l'optique où on cherche à déterminer le vocabulaire du concepteur sonore, on pourrait dire qu'il doit être polyglotte ?

Martin Allard : Il faut qu'il soit polyglotte, tu as tout à fait raison. Il doit se promener entre le son et l'image, entre la technique et le créatif, entre le sens et le dispositif. Il faut être capable de bien composer avec tout ça.

Annexe 1 : cue sheets

Titre du film - Réalisateur - Monteur son Bobine: 1 page 1

	Dialogue 1	Dialogue 2	FX 1	FX 2	SFX 1 (stereo)	SFX 2 (stereo)	SFX 3 (stereo)	Musique
01:00:08 Carton Titre			01.00.12 Mont oise	01.00.12 Vague Berge roche détail		01.00.12 Amb. Campagne Matin oise		THÈME GÉNÉRIQUE
01:00:20 levée du jour luc calme			01.00.29	01.00.29				
01:00:29 détails de vague					01.00.29 Vent Jeu de			
01:00:35 Extérieur Maison Baïs	01.00.35 Voix Extérieur Cabané		01.00:35 Conseils oise	01.00:35		01.00:35	01.00.35 Amb. Baïs Matin oise	
01:00:40 Intérieur Maison Marc S'arrête	01.00:40 -Faudrait que tu te leve...		01.00.40		01.00.40	01.00.40 Rosmone Cabané Baïs	01.00.40	01.00.43

Annexe 2 : dépouillement

bobine/page: 11

séquences/actions	ambiances	fx	bruitage
<p>Canton noir et titre</p> <p>Ss. Devant le musée de Beaux-arts, plan large, extérieurs, jour (désat aut femme, fin du jour)</p> <p>Ss. Marc marche en portant un sac d'outils il entre au musée par une porte de service</p>	<p>fade in à</p> <p>Trafic distant</p> <p>Construction et nouveau piédon au loin</p> <p>Trafic distant</p> <p>maintenant proche</p>	<p>passage d'une voiture</p> <p>Ulla de quelques piétons</p> <p>meilleurs piétons et distant</p> <p>Klayon de voiture</p> <p>quelques minuscules de fins</p> <p>ouverture porte en vitre cache de métal (Humb latched)</p>	<p>pas d'espace du lè sur ciment</p> <p>quénelle et sac</p>
<p>Ss. Marc marche dans le hall principal du musée, franchit une porte et franchit dans la salle d'exposition jusqu'à un coin où il dépose son sac</p>	<p>Ambiance de grand hall</p> <p>avec présence au loin (impression d'espace)</p> <p>Ventilation grand hall et une autre ventilation par la salle d'exposition</p>	<p>Trafic à l'extérieur</p> <p>Neuf jéré dans le Hall</p> <p>ouverture et fermeture porte</p> <p>fi. très cadu métal</p> <p>Impact au loin</p> <p>Bruit construction et insellat ion</p> <p>quelques ray au lèid indistinct</p>	<p>pas espace du lè</p> <p>quénelle</p> <p>dépôt du sac</p>

Annexe 3 : sons libres

Sons libres

New-York, extérieur automne 2009

- * NY-01 : Brooklyn → Trafic (passage de voitures et de camions)
(environ 2 minutes) Musique en avion plane
Moteurs qui s'énervent
passage d'un avion (à 50 secondes)
- * NY-02 : Walla et piéton, rumble de la ville, une
jeune femme au lait (environ 30 secondes)
- * NY-03 : Coin de rue, passage de voiture, freinage et
bruit de disque de frein, Beep de camion qui recule
(environ 40 secondes)
- * NY-04 : rumble de la ville, walla distant, légère pluie
(environ 35 secondes)
- * NY-05 : Radio jouant dans la rue, musique hip-hop latino
(50 secondes)
- * NY-06 : Trafic dense, heurte de pointe, beaucoup de camion
quelques klaxons (environ 1 minute 20 secondes)
- * NY-07 : Son Brooklyn - Sirène distante, métro au loin
sur rails, un peu de walla, prise de son du
fait d'un immeuble (environ 1 minute)
- * NY-08 : Son Brooklyn - Près du parc de base ball,
sirène éteintes, passage du métro sur rails
et voix des joueurs de baseball, quelques
applaudissements à 1 minute 10 secondes
(environ 2 minutes 50 secondes)