

## La création sonore du film *Douche froide*<sup>1</sup>

Pour ce court-métrage (28 minutes), le réalisateur Frédéric Dallaire a mis sur pied un espace créatif dans lequel les différents intervenants ont pu explorer leur domaine d'expression et ainsi enrichir le film. Dans ce contexte, j'ai assumé plusieurs fonctions : preneur de son, monteur sonore, compositeur électroacoustique et mixeur. Par ces rôles qui touchent à l'essentiel du phénomène sonore d'un film, j'ai voulu penser et concevoir l'ensemble de la trame sonore comme une musique intrinsèquement cohérente : je voulais intégrer tous les sons (musiques, dialogues, bruitages) dans une même « courtepoinTE » musicale. Parce que le scénario donnait une grande place au son et que Frédéric Dallaire me laissait une grande liberté créative, j'ai rapidement choisi le chapeau de compositeur électroacoustique pour guider l'ensemble de mon travail. Il s'agissait de créer un univers où les sons ont une cohérence musicale entre eux et que cette « musique » ait un rôle expressif aussi important que celui de l'image<sup>2</sup>.

J'ai tout d'abord choisi les matériaux sonores avec lesquels j'allais travailler. Pour y arriver, je suis parti des sons produits par les acteurs lors du tournage. D'une part, ces premiers sons ont servi de jauge en révélant une réverbération et un bruit de fond inhérent au lieu du tournage dont on allait devoir tenir compte tout au long de la création et, d'autre part, à leur écoute, ils ont montré leur potentiel et leur limite ; je décidais alors quels sons devaient être ré-enregistrés en studio, mais aussi quels traitements électroniques ou travail de synthèse étaient nécessaires ou possibles. Comme l'environnement du film, une pièce blanche dans un studio, ne renvoie pas à notre univers sonore quotidien, j'avais une grande liberté de traitement électroacoustique des sons. Il fallait choisir le degré adéquat de traitement sonore, de la captation

---

<sup>1</sup> Les notes en bas de page sont rédigées par Frédéric Dallaire. Ce sont des commentaires qui complètent la réflexion développée dans le corps du texte.

<sup>2</sup> Cet extrait du « Plan préliminaire de *Douche Froide* » présente bien l'esprit de création qui anima le projet : « Au lieu de « raconter une histoire », on tente ici de montrer et de faire entendre des formes audiovisuelles fortes qui s'adressent en premier lieu aux sens du spectateur plutôt qu'à son intellect : l'objectif est de faire ressentir. Comme dans une composition musicale, la compréhension rationnelle n'est pas nécessairement un moteur de la création. Nous organiserons donc ce film en s'inspirant de paramètres musicaux (rythme, tension, détente, répétition, évolution, variation, etc.). » Il me semblait alors intéressant de faire appel à un créateur qui n'a pas les connaissances ni l'habitude du son pour le cinéma. Les qualités nécessaires à ce projet étaient une grande sensibilité face au monde sonore, une capacité d'organisation musicale des bruits, une connaissance des outils de manipulation des sons, et pas nécessairement une connaissance des fonctions narratives et des figures sonores cinématographiques.

brute jusqu'au délire acoustique. Un des plus grands défis consistait à répartir et fusionner les sons liés aux captations visuelles, aux bruitages faits en studio et aux musiques électroacoustiques. La cohérence était d'autant plus difficile à atteindre que je devais également inclure une musique instrumentale ; souvent présentée seule, cette musique est associée aux aspects plus formels du film que sont les transitions liant les différentes séquences, l'introduction dans la douche et la séquence d'animation finale. En somme, cette recherche préliminaire de matériaux m'a permis de réfléchir sur les possibilités de traitement et d'organisation des sons en plus de découvrir l'instrumentation de cette trame sonore, c'est-à-dire quels sons allaient « jouer » cette musique. C'est en travaillant avec les membres de l'équipe – le compositeur et le réalisateur essentiellement – que j'ai pu concrétiser ces possibilités.

La collaboration avec le compositeur de musique s'est établie à plusieurs niveaux. Avant même le tournage, Charles Cotvin a écrit une série de petits mouvements pour piano, vibraphone et saxophone (30 à 60 secondes). Le timbre et la progression harmonique de ces musiques offraient un contraste avec le reste de la composition sonore, ce qui permettait de créer une respiration, de reposer et préparer l'oreille aux développements proposés dans chaque partie du film. Nous avons alors fait une séance d'enregistrement avec des musiciens. Après avoir capté ces courts mouvements autonomes, nous avons travaillé ensemble, le saxophoniste, le compositeur et moi-même, afin de créer d'autres matériaux lors d'une improvisation dirigée. Charles Cotvin demandait à l'interprète d'explorer certaines facettes de son jeu : « vas-y multiphonique », « langoureux, mais sale », etc. Finalement, nous avons capté une série de motifs répétitifs au piano, motifs pouvant être combinés entre eux par la suite ; ce qui a permis de « monter » une musique adaptée à la dynamique visuelle. Essentiellement, les courtes compositions de Charles étaient très malléables, et je pouvais les utiliser comme des matériaux électroacoustiques. Par exemple, les traits d'improvisation au saxophone ont été modifiés à l'aide du logiciel Max\Msp et sont utilisés différemment dans les trois parties du film. Dans la partie du peintre, ils participent, avec les cris humains, à la saturation sonore lorsque le personnage est envahi par la couleur. Dans la séquence du producteur-porte, ils accentuent la performance vocale et gestuelle. Dans celle de la femme-spaghetti, ils offrent une toile de fond, un écho à la rencontre improbable entre cette femme et l'homme de la douche. En produisant des matériaux adéquats à l'esprit du film ou à celui d'une séquence en particulier, il n'est pas nécessaire de savoir à

l'avance l'endroit précis où les faire entendre. C'est à travers une série de traitements et de rencontres avec l'image que l'on vient à trouver l'organisation sonore qui produit des effets justes et intéressants.

Pendant que je travaillais mon montage sonore, le réalisateur Frédéric effectuait en parallèle le montage image. Il venait souvent écouter mon travail et nous discussions des effets créés par les agencements sonores. À ma demande, il écourtait ou rallongeait parfois des plans, et je faisais de même. Cette façon de procéder prend du temps, mais elle permet de raffiner les liens entre les sons et les images. De plus, la structure du film apparaît au fil de ces échanges. Bien sûr, la première base de travail était un montage image préliminaire, mais souvent, l'introduction d'éléments sonores influençait l'agencement des images. Il fallait alors ajuster le montage. Les discussions portaient autant sur le sens global d'une séquence que sur les qualités esthétiques des sons. En fait, il faut souvent partir d'un détail pour retrouver la signification d'un enchaînement, et considérer l'ensemble pour définir le traitement d'un détail. En oscillant entre ces niveaux, d'une part pour la musique elle-même, et, d'autre part, pour les relations audio-visuelles, un dialogue s'installe et nous établissons une dynamique de création propre au film. Pour ce projet complexe composé d'une introduction, de trois séquences, d'une coda et d'une finale, il fallait souvent modifier les séquences afin de conserver une résonance entre les parties, de clarifier la forme globale et de rendre audibles les différents rapprochements entre les matières sonores. Ce type de travail engendre une forte densité d'informations et une multitude de développements, ce qui intensifie l'expérience du spectateur, mais nécessite de sa part un grand engagement. En raffinant constamment le matériau, en s'attardant à chaque détail, il est important de ne pas perdre de vue le déroulement de l'ensemble. C'est à travers les discussions avec Frédéric que nous pouvions confronter notre écoute et notre regard, et ainsi travailler à raffiner les matériaux bruts du film<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Pratiquer un aller-retour entre le montage-image et le montage-son nous permet de découvrir la forme du film en le travaillant ; en donnant la possibilité au son et à l'image de se relancer mutuellement, la structure du film et les amalgames expressifs se révèlent grâce au contact entre les matériaux. Sans le formuler explicitement lors de la création du film, cette méthode de travail a pour fondement trois idées : a) la forme au cinéma est une recherche, les créateurs doivent l'inventer en travaillant les sons et les images ; b) les sons modifient la lecture des images (et vice versa), il faut donc rendre possible les réorganisations de la bande-image et de la bande-son ; c) les sons et les images appellent des agencements singuliers, il faut être à l'écoute et prendre le temps de trouver ces organisations significatives présentes dans les matériaux.

\*\*\*

Une partie importante du travail de conception sonore consiste à créer des relations entre les sons et les images. J'ai relevé plusieurs catégories d'associations possibles que je divise en deux grands groupes : relations synchroniques et asynchroniques.

*Les relations synchroniques : son direct, réalisme augmenté, univers inouï...*

Dans les trois parties du film, je me sers de la prise de son originale liée à la captation vidéo pour ancrer les personnages dans le réel. Ces sons, grâce au synchronisme parfait qu'ils ont avec le mouvement des objets filmés, et puisqu'ils sont teintés de la réverbération propre au lieu où ils sont émis, donnent une véracité frappante aux objets filmés. Ils sont utilisés un peu partout dans le film pour leur poids réaliste, pour la trace qu'ils conservent de l'expérience du tournage. Ces sons sont aussi rapidement devenus l'essentiel des matériaux traités électroacoustiquement.

Le travail sur le synchronisme m'a permis d'enrichir la réalité construite par le film. La synchronisation d'un son extérieur avec l'image change notre perception des figures. J'ai tenté de faire moduler le niveau de réalisme selon le type de son choisi. Par exemple, lorsque le peintre passe le rouleau sur le mur, on entend une prise de son réalisée en studio où le microphone était très rapproché de la source sonore. Le synchronisme crée alors un réalisme extrême qui accentue le geste en faisant entendre des détails normalement inaudibles à une telle distance. Cette réalité, qu'on pourrait qualifier d'augmentée, nous permet de créer une écoute bionique, attentive à l'amplification des détails sonores.

Un peu plus loin dans la séquence, les actions du peintre sont synchronisées avec un montage électroacoustique aux sonorités aqueuses. Ici, les mouvements du rouleau déclenchent un geste musical. Ce type d'association son et image a une autre portée : il peut nous faire basculer dans un univers inouï où les références traditionnelles sont abandonnées.

Bien sûr, il est possible de mettre en résonance le son direct, le réalisme augmenté et le synchronisme inouï : par exemple, en modifiant progressivement le timbre d'un son associé à une même action, l'espace sonore et la perception du geste modulent. L'application d'une

réverbération sur les bruits du peintre tentant d'effacer la tache rouge est l'exemple d'un point milieu entre le réalisme et l'onirique. Cela permet aussi, d'un point de vue musical, de faire de nouveaux agencements sonores en rendant perméable la frontière qu'il y a entre sons de bruitage et sons musicaux.

Une autre façon d'utiliser la synchronisation du son avec l'image est d'établir des liens de causalités entre un geste visuel et la transformation de toute la trame sonore. Ce procédé crée une surprise, il déstabilise ou accentue un effet visuel. Par exemple, dans la partie montrant la performance du producteur porte, la trame sonore est abruptement réduite au silence quand le personnage enlève ses lunettes.

#### *Relations asynchroniques : analogie causale, désincarnation*

Les sons non synchronisés avec l'image offrent une grande liberté pour le traitement électroacoustique et musical des sons.

La première avenue que j'ai explorée est l'utilisation non synchronisée de sons et d'images provenant d'un même objet. Je crée ainsi un rapport de causalité entre ce qui est vu et entendu sans m'assujettir à la concordance habituelle qu'il y a entre une image et un son. Par exemple, dans la troisième partie, alors que la femme-spaghetti mange, on entend une « symphonie » pour couteaux, fourchettes et assiettes : objectivement, ces sons n'ont aucun rapport synchronique avec l'image présentée, mais comme ils renvoient à l'action de manger et que l'image présente cette femme qui mange, les sons et les images entretiennent alors des rapports complexes qui leurs permettent de fusionner pour le spectateur. Avec ce procédé, on peut styliser des scènes à partir de montages électroacoustiques tout en s'ancrant dans une réalité figurative.

La deuxième avenue explorée est celle de l'asynchronie totale. En utilisant une trame sonore sans référence causale avec l'image, on crée une désincarnation du sujet visuel. Si la densité de la trame sonore est assez forte, l'image paraît même basculer en arrière-plan comme si une partie de sa substance s'était évaporée. Par exemple, dans la première partie, lorsque le

peintre sautille, on entend une trame qui n'a ni rapport causal et ni synchronisme avec la vidéo ; on a l'impression d'être ailleurs, comme si le personnage n'était plus vraiment là.

Encore ici, il est possible de travailler différents niveaux d'asynchronie, de faire entendre les causes probables, les transformer en une masse non-identifiable qui désincarne les personnages.

\*\*\*

Mon travail dans ce film consiste à doser le niveau de présence, de matérialité des personnages et des objets visuels en stylisant les composantes sonores synchroniques et asynchroniques. Pour réussir ce travail, les prises de sons lors du tournage étaient essentielles, puisque les personnages sont considérés dans ce film comme des producteurs de sons (le peintre roule et crie, le producteur-porte parle, piaque, la femme-spaghetti coupe ses pâtes, mastique et parle la bouche pleine). Je devais capter la richesse de leurs performances sonores<sup>4</sup>.

En voulant tirer un maximum d'informations sonores pendant le tournage, je me suis vite rendu compte des multiples difficultés liées à cet exercice : premièrement, le moment de la prise de son est éphémère et irréversible ; deuxièmement, il y a des parasites sonores (ventilation, moteurs diverses, mouvement de l'équipe, etc.) ; troisièmement, le champ visuel de la caméra limite le positionnement du preneur son ; quatrièmement, les déplacements des comédiens nous obligent à faire des prises de sons plus éloignées, ce qui diminue le ratio signal/bruit en plus de rendre inaudible certains sons de faibles intensités. Idéalement, pour contourner ces problèmes, il

---

<sup>4</sup> Cet extrait de « L'introduction à l'intention des comédiens » décrit la dimension performative du film :

« Pour un comédien, un tel univers implique :

— un travail sur la gestuelle dans une optique musicale. Le personnage exécute une « chorégraphie » où l'expression corporelle est extrêmement importante. Le vidéaste se devra de capter adéquatement la finesse et la richesse de cette gestuelle.

— un travail vocal sur le rythme, les intonations et la prononciation. Tel un chanteur, le comédien offre une performance musicale. Dans cette optique, la signification des phrases prononcées importe moins que la façon de les dire. En post-production, le concepteur sonore se chargera de transformer, de brouiller, d'amplifier, de distorsionner la voix du comédien quand cela sera pertinent et judicieux et ce, afin d'harmoniser toutes les occurrences de la bande-son (parole, musique, bruit).

— un travail d'interaction entre la gestuelle et la diction devra aboutir à une performance audiovisuelle forte. Le comédien produit des sons, occupe le cadre de différentes façons, ce qui devrait participer à la création d'ambiances puissantes, évocatrices, qui plongera le spectateur dans une expérience sensorielle inusitée. »

faudrait d'abord travailler dans un milieu adéquat, sans parasite et dont les qualités acoustiques deviendraient des qualités esthétiques, comme le photographe qui choisit un lieu pour ses qualités lumineuses. Ensuite, il faudrait enregistrer en multipistes à partir de plusieurs microphones, ce qui donnerait une multitude de points d'écoutes complémentaires et synchronisés. Ce procédé permettrait, pour un même événement filmé, de travailler finement l'espace sonore et de recueillir de précieux sons pour les montages électroacoustiques. Bien sûr, cela demanderait de dissimuler certains microphones pour obtenir un son « rapproché », mais aussi de spécialiser les captations en choisissant différents types de microphones afin d'optimiser les qualités esthétiques de l'information sonore recherchée<sup>5</sup>. La prise de son dans ce contexte devient alors une archive sonore complexe du tournage ; en plus de conserver la grande partie de la richesse sonore composé des sons des comédiens et des lieux, ce qui est déjà formidable en soi, elle permettrait d'atteindre un « réalisme supérieur », une réalité où l'on amplifie et atténue, où l'on orchestre la réalité travaillée lors du tournage.

En somme, mon travail pour ce film a consisté tout d'abord à créer mes matériaux sonores à partir des sons captés pendant le tournage, à articuler ensuite dans le temps des points de rencontre entre des événements sonores et visuels suivant différents degrés de synchronicité et d'asynchronicité, et enfin à utiliser les causes auxquels renvoient ces sons pour créer des consonances ou des tensions figuratives avec les images. Ces trois principes, accompagnés d'une conscience aiguisée des timbres et d'un sens musical du sonore constituent l'ensemble des ressources qui m'ont servies pendant cette création.

Louis Trottier  
Novembre 2010<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Louis pense donc le tournage comme une expérience, comme un moment où il faut inventer des façons singulières de prendre des sons, d'acquérir les matériaux qui seront la fondation de la bande sonore à venir. Cette façon de faire implique une grande préparation : il faut planifier les journées de tournage en tenant compte de cette réalité sonore qui demande le déploiement d'un dispositif sophistiqué. Dans ce contexte, le tournage n'est pas un exercice standardisé de *prise de voix*, qui sera travaillée, sonorisée après coup ; c'est une expérience chaque fois différente de *prise de sons*, de captation d'un univers sonore qui sera modulé, augmenté, dosé au montage.

<sup>6</sup> Et Frédéric Dallaire.