

Thom, Randy. « Designing a Movie for Sound ». *Iris*, n° 27 (1999), p. 9-20.

Après avoir travaillé pendant près de 20 ans dans l'industrie cinématographique, le concepteur sonore Randy Thom s'interroge sur « l'état du son filmique considéré comme un art » (9). Pour ce faire, Thom divise son texte en deux parties. Il dresse tout d'abord un bilan (négatif) des pratiques du son à Hollywood et propose ensuite de nouvelles méthodes afin de donner au son « un rôle de premier plan » dans toutes les étapes de création d'un film (9). Ce texte n'est pas un effort de théorisation du métier de concepteur sonore, c'est plutôt une réflexion sur la hiérarchie des métiers du cinéma et ses incidences sur l'esthétique des films. Les diverses réalisations de Randy Thom, qui vont de la science-fiction (*Return of the Jedi*, *Spaceballs*, *Mars Attack!*, *Contact*, *Starship Troopers*), au drame (*Rumble Fish*, *The Right Stuff*, *Forrest Gump*), à l'animation (*Final Fantasy*, *Shrek 2*, *The Incredibles*, *The Simpsons Movie*) en passant par les productions plus audacieuses (*Wild at Heart*, *Zidane, un portrait du XXIe siècle*), forment un bassin considérable d'expériences lui permettant d'enrichir cet exercice de pratique raisonnée.

Bilan de la conception sonore à Hollywood

En 1999, la situation du son au cinéma semble toujours pauvre et peu développée. Cet état de fait se vérifie dans tous les domaines et au cours de toutes les étapes de production :

A) Les écoles de cinéma réduisent la conception sonore à une série d'opérations techniques laborieuses qui visent à rencontrer les standards de l'industrie (13). Le son est donc dès le départ considéré comme une matière devant se plier à des normes rigides et à des rôles prédéterminés.

B) Par conséquent, les réalisateurs formés à ces écoles ne développent pas beaucoup leur sensibilité auditive et laisse à d'autres le soin d'ériger l'univers sonore de leurs films, qui se structurent à partir des matières visuelles (9).

C) Comme les réalisateurs privilégient l'image afin de créer un monde narratif cohérent et créatif, ils n'incluent pas vraiment le son dans

l'écriture du scénario. Même si certains scénarios mentionnent des éléments sonores, peu d'entre eux donnent au son le pouvoir de structurer une scène, de moduler la perception du temps ou de l'espace narratif (12).

D) Ce manque de considération dans le scénario se répercute au tournage, alors que tous les aspects du travail sonore sont dominés par les besoins de la caméra. Les lieux de tournage ont été choisis par le réalisateur et le directeur photo. La configuration des équipements ne se soucie pas du son : les génératrices, les projecteurs, les costumes et les planchers sont bruyants (13). De plus, il n'y a presque jamais de discussion sur ce qui doit être vu ou non, entendu ou non. En étant sensible aux multiples facettes et difficultés de la création d'une image cinématographique, l'équipe n'a plus l'énergie pour considérer les choix esthétiques du preneur son. Les artisans du son font alors leur travail dans la quasi indifférence ; ils doivent prendre des décisions qui ne perturberont pas le travail des artisans de l'image.

E) La post-production du film s'amorce comme les autres étapes de création d'un film. Le monteur effectue un premier montage visuel dans lequel la structure du film prend forme. Le son apparaît seulement ensuite, à un moment où la charpente du film est déjà déterminée (12). Le compositeur musical ne peut alors que produire des éléments décoratifs qui embellissent une structure pré-existante (10). Étant les derniers maillons de la post-production, le monteur et le mixeur sonores héritent de tous les problèmes non résolus dans les étapes précédentes (11). Le réalisateur, qui jusque-là ne se souciait guère du son, développent maintenant une foi envers ses pouvoirs : le son devra masquer les trous, atténuer les faiblesses, donner vie aux séquences qui ne fonctionnent pas, dynamiser les longueurs, etc. (12). La plupart du temps, les résultats sont décevants : le son n'a pas réussi à rendre mystérieuse, intrigante, captivante, une œuvre dont les images étaient sans ambiguïté, sans relief (15). Le réalisateur est finalement désenchanté ; il conservera sa conception limitée du son dans ses projets futurs.

Concevoir un film pour le son

Comme nous pouvons le constater, le grand problème des films pauvres au niveau sonore est qu'ils ont été conçus uniquement pour l'image. Et pourtant il existe tant de façons de concevoir un film, dès le début, pour assurer une piste

sonore active et influente (20). Randy Thom s'intéresse au son pour son potentiel à titre de partenaire narratif (10). Le son peut modifier et enrichir la façon dont les cinéastes racontent des histoires. Pour ce faire, les réalisateurs, les scénaristes et les monteurs doivent créer leur univers filmique en incluant le son à chaque étape de la production d'un film (9). La question principale qui anime Thom est la suivante : « De quelles manières le son peut influencer l'écriture, la planification, le tournage et le montage d'un film? » (10).

Pour que ce questionnement ait un sens, il faut délaisser la conception traditionnelle du cinéma en tant que médium visuel (14). Lorsque l'on regarde et écoute attentivement les meilleurs films, le cinéma apparaît comme une interaction complexe et sophistiquée entre les matières visuelles et sonores. « A dramatic film which really works is, in some senses, almost alive, a complex web of elements which are interconnected, almost like living tissues, and which despite their complexity work together to present a more-or-less coherent set of behaviours » (12). Le film forme une entité à l'intérieur de laquelle chaque élément peut modifier ou influencer le fonctionnement des autres éléments. Ainsi, « sound, musical and otherwise, has value when it is part of a continuum, when it changes over time, has dynamics, and resonates with other sound and with other sensory experiences » (11). Par conséquent, il semble insensé d'établir un processus créatif dans lequel le rôle de l'équipe de conception sonore est exclusivement de suivre, de réagir à une structure déjà déterminée (12). En somme, concevoir un film pour le son, c'est affirmer que le son peut influencer les décisions créatives des autres métiers du cinéma (directeur photo, metteur en scène, directeur artistique, monteur, scénariste, etc.). « Only when each craft influences every other craft does the movie begin to take on a life of its own » (11). C'est pour transmettre cette idée de modulation réciproque que Ben Burt et Walter Murch inventent, dans les années 70, le titre de « sound designer ». En expérimentant avec la matière sonore au cours de la production et de la post-production, ces artisans découvrent que le son influence l'image tout autant que l'image façonne le son (11). Ils ressentent alors la nécessité de créer un nouveau poste : le « sound designer » supervisera le son à toutes les étapes de production d'un film et sera le porte-parole du son auprès du réalisateur. En somme, réaffirmer la nature organique des films narratifs, l'influence mutuelle des images et des sons, nous permet de revenir au principe à l'origine de la « conception sonore ».

Randy Thom est maintenant en mesure de proposer quelques idées afin que le son puisse renouveler le processus de création d'un film, et ce, de l'écriture jusqu'au montage :

A) Lors de *l'écriture*, le *scénariste* doit bâtir des scènes dans lesquelles les personnages écoutent le monde qui les entoure (11). Si le son de *Once Upon a Time in the West* (Leone, 1969), de *The Conversation* (Coppola, 1974), de *Eraserhead* (Lynch, 1976) et d'*Apocalypse Now* (Coppola, 1979) est riche et complexe, c'est que les idées et situations sonores étaient présentes dès le scénario (9). Ce dernier n'a pas nécessairement besoin de mentionner plusieurs sons précis. Il doit plutôt établir des situations dans lesquelles le son pourra créer une temporalité, un espace, ou un point de vue spécifique (12-13). Par exemple, le son de l'ennemi dans les tranchées vietnamiennes nous permet de percevoir l'oppression et la menace invisible ressenti par un personnage (*Forrest Gump*, Zemeckis, 1994). De plus, les actions de Forrest Gump sont influencées par son environnement sonore (10). En somme, certaines situations et choix narratifs permettront à la matière sonore d'établir des « points de vues » (*point of view*), c'est-à-dire de faire ressentir aux auditeurs l'action à travers les oreilles d'un personnage (14).

B) Le *compositeur* et le *concepteur sonore* devraient participer aux discussions lors de la *préparation du tournage* (13). En établissant la façon dont l'équipe abordera chacune des scènes, le concepteur peut donner des conseils ou bien modifier le type d'image que l'on planifie tourner. Par exemple, Randy Thom demande à Robert Zemeckis de garder les cadrages serrés et de ne pas montrer les soldats vietnamiens. Il sait que le son créera des effets dramatiques efficaces et en accord avec les intentions du scénario¹.

C) Lors du *tournage* et du *montage*, il faut éviter les dialogues « mur-à-mur » et les bruits de respiration qui ont pour but de mentionner la présence d'un personnage hors-champ (15-16). La présence continue de la voix empêche le concepteur d'ériger un espace sonore complexe et subtil. Encore une fois, les personnages ont besoin d'écouter leur monde,

¹ Cf. le documentaire «Through the ears of Forrest Gump» sur le DVD du film *Forrest Gump*.

sinon le film prive les spectateurs d'une dimension importante de la vie de ces personnages (16).

D) Le *directeur artistique* doit concevoir les décors afin d'y inclure des éléments visuels qui suggèrent les sons formant le paysage sonore du film (17). La caméra pourra ensuite capter ces éléments en gros plan, ce qui pourra servir au montage dans l'édification d'un rythme sonore et d'une justification des bruits entendus.

E) Le *monteur image* doit aménager des moments, avant, pendant ou après l'action principale, où « il ne se passe rien » (19). Ces moments permettent au concepteur d'établir une ambiance sonore ou de faire remarquer au spectateur des éléments sonores importants pour la narration.

Ces idées ne doivent pas être considérées comme des formules ou des recettes. Chaque projet implique une méthode, des outils et des choix esthétiques différents. Dans le jeu des résonances entre les différents corps de métier à l'œuvre dans la création cinématographique, plusieurs configurations sont possibles. Le concepteur sonore doit être à l'écoute, mais, surtout, il doit évoluer dans une structure créative où il peut se faire entendre (20).

Frédéric Dallaire
juillet 2008