

Olivier Calvert, concepteur sonore

Atelier de maître tenu le 24 novembre 2008 à l'Université de Montréal.

Transcription : Anne-Marie Leclerc.

Montage : Frédéric Dallaire.

1. Le concepteur sonore : trame, texture, idée de son.....	2
2. Formation et outils de conception : écoute, enregistrement, banque de sons...	4
3. La place du son dans le processus créatif.....	5
4. Communication avec le réalisateur : vocabulaire, stratégie, matériaux.....	6
5. La lecture du scénario : texte, image, traitement cinématographique.....	8
6. La prise de son au tournage : difficultés, possibilités.....	10
7. Visionnement du montage image.....	11
8. Montage sonore : point d'écoute, espace, temps, rendu, silence.....	11
9. Le bruitage : texture, matériel.....	13
10. Travail avec le musicien : interaction, résonance.....	14
11. Le mixeur : nouvelle oreille, spatialisation.....	16

1. La conception sonore : trame, texture, idée de son

En animation, j'aime quand les éléments d'une bande sonore sont bien intégrés les uns aux autres. Quand on ne sait plus si c'est de la musique, des ambiances sonores ou des effets sonores. J'aime concevoir la bande sonore comme un tout ; j'aime travailler avec les musiques et les textures sonores pour en arriver à ce que tous les éléments se mélangent et forment un seul et même tissu sonore. C'est difficile à atteindre, et ce n'est pas toujours possible.

Plus encore, dans une bonne bande sonore, la texture sonore rejoint la texture visuelle. Or, en animation, les techniques sont très diversifiées : la marionnette, le dessin, etc. Ça produit chaque fois une texture visuelle très différente. Par conséquent, il faut bien connaître plusieurs techniques de production sonore, parce qu'il faut chaque fois essayer de trouver la texture sonore qui va rencontrer les textures particulières des images. Par exemple, si tu colles des sons très nets sur des images d'archive, la magie est brisée, ça ne fonctionne pas, il y a un décalage. Il faut travailler longuement la texture des sons ; prendre simplement des sons et les superposer à l'image, ce n'est pas suffisant. Il faut choisir quelles techniques nous seront utiles pour donner le résultat espéré.

La bande sonore d'un film d'animation pose donc des défis particuliers. Premièrement, le cinéma d'animation n'est pas nécessairement narratif ; parfois, il s'agit d'expérimentations ou de jeux abstraits entre des formes visuelles. Dans ces cas, il faut être bien outillé, posséder un vaste répertoire de formes sonores, parce que la conception sonore peut prendre toutes sortes de directions. Deuxièmement, il n'y a pas de son au départ ; tout est à faire. Et ce qu'il faut faire surtout avec les sons, c'est faire vivre les marionnettes, leur donner un poids, du volume. Troisièmement, l'absence de réalité visuelle réaliste complique les choses, en même temps qu'elle ouvre aussi une très grande porte à la création. Contrairement à la fiction, où il y a une réalité visuelle réaliste, en animation, on entre dans l'abstraction, et c'est beaucoup plus facile de coller d'autres textures sonores très singulières, inattendues, aux images. Ce n'est pas nécessairement le son le plus réaliste qui nous donnera le son le plus juste. Ce qui ne veut pas dire que n'importe quel son peut être bon ; il faut qu'il ait une portée, qu'il porte une émotion. Il faut trouver le son qui ajoute un niveau de lecture. Le défi est là.

Par exemple, dans un film comme *Îlot*, de Nicolas Brault. Puisqu'il n'y a pas de dialogues, c'est le son qui vient donner le caractère des personnages ; comme concepteur sonore, il faut alors presque devenir un comédien, un interprète ; il faut trouver un ton. Dans un film comme celui-ci, le choix de la musique devient très important. Au départ, on pensait à quelque chose de facture ethnographique, c'est-à-dire, plus proche de l'ethnomusicologie, du Grand Nord. Finalement, on a eu l'idée de créer une trame électronique, dont la « froideur » est au diapason de l'univers du film. Dans cette trame, on a accordé un traitement sonore spécial à la glace. Sachant que le film traite d'un écosystème menacé, on a eu le *flash* de sonoriser toutes les matières du film avec du verre ; ça a ouvert une grande porte. Au début, nous avons commencé avec des craquements ou des éclats ; ensuite, quand les poissons sortent de l'eau, quand l'esquimau tombe sur la glace, c'est la vitre qui vibre, etc. Ces sons de verre, à défaut

d'être les sons réels, ajoutaient un sens et rejoignaient le thème du film : la fragilité de l'écosystème.

Question : Tu sembles avoir besoin d'une idée de son qui va orienter tout ton travail. J'aimerais savoir à quoi ça ressemble une idée de son. Est-ce que ça ressemble à ce que tu viens de décrire : « tout d'un coup on s'est dit : on va faire les sons avec du verre » ?

Olivier Calvert : C'est une des formes que ça peut prendre. Dans ce film, ç'était cette idée ; on est parti de l'écosystème fragile et on a essayé de faire sentir cette fragilité. Pour d'autres films, l'idée de son était complètement différente. C'est toujours en lien avec ce que le film raconte ou avec sa facture visuelle. Mais les idées de son peuvent surgir de la forme du film aussi. Si je pense à *Dehors novembre*, un film de marionnettes animées par Patrick Bouchard : la base sonore du film est la chanson des Colocs ; mais nous voulions que le film soit plus qu'un vidéoclip, on voulait qu'il soit un film en soi. En sonorisant tout le film et en mixant le tout avec la musique, on évacuait un peu le vidéoclip. J'ai été contacté environ 5 mois avant d'entrer en post-production. Je voulais avoir plus de latitude avec la chanson. C'est pourquoi nous avons entrepris des recherches afin de retrouver les bandes maîtresses de la chanson des Colocs. En ayant celles-ci, au lieu du mixage en stéréo original, nous pouvions complètement contrôler la spatialisation de la musique et la force de chaque instrument afin de tout équilibrer avec les sons du film et ainsi avoir une plus grande liberté. C'est ainsi que je me suis retrouvé avec un frère de Dédé qui était venu du Saguenay avec des boîtes de matériel ; on a fouillé ensemble dans tout le matériel de l'enregistrement de l'album *Dehors novembre*. En trouvant les pistes, ça nous a permis d'avoir une musique qui prenne toute la place, mais en même temps d'ouvrir la porte sur le film qui est en dessous.

Les idées de son prennent toutes sortes de formes. Parfois, il s'agit de traitement sonore. Par exemple, dans le film *Hungu*, de Nicolas Brault, tout est parti du bérimbau qu'il y a dans le film. Je venais d'écouter le faux album d'ethnomusicologie *The Last LP*, de Michael Snow, réalisé au début des années 80. Cet album fait croire à des enregistrements sur le terrain, mais il fut entièrement créé en studio ; sur l'une des pièces, ils ont fait semblant d'enregistrer des Amérindiens du Québec qui chantent sur le bord d'une rivière ; ils ont altéré le son afin de nous faire croire à une prise de son documentaire. Le film de Nicolas Brault a une texture visuelle de peinture rupestre ; même si le film se passe en Afrique, et met en image une fable, tout est fait à l'ordinateur. Pour casser le côté très carré de l'ordinateur, Nicolas a filmé toutes les ombres des personnages en sable sur un banc titre, ce qui donnait une texture particulière au film. On s'est dit que ce serait bien si le son était lui aussi texturé ; on s'est alors servi de l'idée de Michael Snow, et on a enregistré le bérimbau avec des vieux micros, on est même retourné à l'analogique, on voulait même enregistrer le bruitage à l'extérieur, dans le sable. On a laissé tomber cette dernière idée, mais on est resté avec l'idée du grain. La plupart des sons du film ont été enregistrés avec de vieux micros. Puisque le son a un grain, il colle très bien à l'image.

2. Formation et outils de conception : écoute, enregistrement, banque de sons

Question : Quelle formation devrait avoir un concepteur sonore ?

Olivier Calvert : De bons techniciens, il y en a beaucoup. La technique, c'est seulement une base. Ça ne reste qu'un outil. Ça fait quatorze ans que je fais ce travail, j'ai dû travailler sur douze stations de montage différentes, sur douze *softwares* différents. Il est courant d'avoir à apprendre de nouveaux logiciels. Je ne pense pas que la technique soit clé. C'est quand même utile, car on voudra utiliser certaines techniques plutôt que d'autres pour obtenir le rendu souhaité. Mais, pour moi, la technique doit être au service des idées. Et là, pour vraiment former quelqu'un, il faut lui ouvrir ses horizons sonores et cinématographiques. Il faut voir des films de tous les genres, il faut écouter beaucoup de musiques différentes, explorer les sons, explorer le rapport du son à l'image. Je pense que le vocabulaire est là s'il l'on veut se construire une « pensée sonore ». Une formation musicale peut également être utile. Il y a beaucoup de concepteurs qui viennent de l'école électroacoustique. Moi, je n'ai pas de formation musicale, j'ai un baccalauréat en littérature. Sauf que, depuis que je suis tout petit, j'ai toujours été intéressé par le son ; je faisais des montages sonores avec des rubans quand j'étais petit, je mixais le tout. Et, plus tard, je me suis mis à avoir un fort intérêt pour le cinéma, mais ça a pris beaucoup de temps avant que je fasse un lien entre le son et le cinéma. Au Québec, les différents concepteurs ont tous un *background* un peu différent, si bien qu'on travaille tous un peu différemment. Ce qui est intéressant, c'est la diversité des méthodes de chacun.

Question : Quels outils utilises-tu pour réaliser une bande sonore ?

Olivier Calvert : Comme concepteur sonore, mon outil premier, c'est, comme je viens de l'expliquer, de cultiver la musique et les sons. J'en écoute beaucoup, le plus possible ; j'écoute autant de la musique que des sons. J'écoute beaucoup de films ; c'est le vocabulaire avec lequel on va travailler. Si tu ne connais pas l'existence d'un son, tu ne pourras pas avoir l'idée de l'utiliser. C'est toujours un enrichissement d'écouter plein de choses et d'écouter du cinéma. Il y a plein de gens qui sont passés dans ce milieu avant nous, et il y en a eu des bonnes idées. Au début du parlant, quand il y avait peu de moyens, les concepteurs (même si le titre n'existait pas encore !) ont souvent été plus inventifs que lorsqu'il y avait beaucoup de moyens. Ils ont rapidement exploré les possibilités narratives du son (si on pense à *M le maudit*, de Fritz Lang, ou aux films sonores de Walter Ruttmann). Je pense qu'on peut apprendre de ce qui a été fait. On oublie souvent qu'on peut faire avec peu, car de nos jours on a la possibilité d'avoir des pistes innombrables. C'est tellement facile de remplir ; parfois on oublie de se demander quel serait le bon son à entendre.

Au niveau des outils concrets, le monteur sonore doit être capable d'utiliser des micros, du matériel d'enregistrement. Et c'est très difficile d'enregistrer des sons pour que ce soit beau et convaincant, et que ça puisse bien se mixer. On travaille souvent en étages de sons, alors tu ne peux pas arriver avec trois couches de son où il y a beaucoup de bruit, sinon, ce sont ces bruits qui s'additionneront. Il est difficile d'avoir les bons sons, et c'est pourquoi il faut savoir enregistrer.

La banque de sons, construite au fil des projets et des années, est un autre outil important. Il y a des impératifs de temps qui font que tu dois parfois recourir à des banques de sons commerciales, mais l'enregistrement personnel, c'est à mon avis toujours mieux. Le film a alors sa couleur à lui. Parfois, tu vois des films et tu reconnais les sons provenant de banques commerciales, tu es capable de les nommer. C'est certain que les calendriers de production font qu'on a pas le temps de tout enregistrer ou de créer chaque fois un son original. Mais on peut identifier les sons qui seront la signature sonore du film et, à tout le moins, enregistrer ceux-ci.

3. La place du son dans le processus créatif

Malheureusement, plusieurs réalisateurs pensent au son très tard dans le processus (lorsque le montage image est fini). Il faut parfois alors ramasser les pots cassés et les recoller. C'est horrible, parce que le réalisateur ne comprend pas toujours ce qui ne fonctionne pas dans son film ; et il essaie plusieurs solutions sonores pour régler des problèmes qui étaient là depuis le début du processus de création. Dans ces cas, la conception sonore sert souvent de pansement, ce qui n'est pas plaisant.

C'est pourquoi j'en suis venu à vouloir arriver très tôt dans le processus, pour ne pas me faire coincer en bout de course. Plus tu arrives tard dans le processus, moins les possibilités sont grandes. Le son a plusieurs propriétés, et il faut arriver tôt pour pouvoir les explorer et les exploiter. Plus tu arrives tôt, moins la table est mise ; tu peux alors mettre ce que tu veux sur la table. Les réalisateurs avec qui j'ai travaillé plusieurs fois me contactent maintenant dès la genèse du projet : dès qu'ils commencent à penser à leur idée de film, on commence à discuter ensemble. Au départ, ce n'est pas vraiment de conception sonore dont on va parler. Souvent, on va commencer par parler musique. Le fait d'être présent avant le tournage nous permet de discuter avec le preneur de son du film afin de prévoir ce qu'il y aura à enregistrer sur le plateau. Ou de discuter avec lui des scènes qui pourraient causer plus de problèmes à la prise de son, en s'assurant que les choix qui seront faits ne nuiront pas à la conception sonore.

Le son, pour vivre, et pour que nous soyons capable de le comprendre, a besoin de durée. Si je tends vers une conception sonore qui doit donner tout son temps au son, il faut le prévoir très tôt, parce que cela aura un effet sur le montage image va s'en ressentir : il faut s'assurer que le montage image va laisser un espace suffisant pour cette durée du son. Si je ne suis pas là au départ et que je suis pris avec un montage trop serré, je ne peux pas donner aux sons la durée dont ils ont besoin.

Si j'arrive assez tôt dans le processus et que le musicien n'est pas choisi, je peux quelquefois participer au choix du musicien. Il y a certains films où il faut rythmer l'animation avec la musique, c'est alors important que le musicien arrive assez tôt pour que l'animateur puisse faire son animation sur un *template*, sur un tempo. Par exemple, dans *Les Ramoneurs cérébraux*, de Patrick Bouchard, il y avait une séquence dans laquelle un pianiste joue une pièce ; la musique était indispensable à l'animation. Dans *Théâtre de Marianne*, de Co Hoedeman, c'était des tambours. Faire arriver le musicien assez tôt permet alors de construire l'animation en synchronisation avec la musique. Ça

évite également d'avoir à utiliser des *temp tracks*, c'est-à-dire des musiques temporaires que le monteur image utilise pour rythmer son travail. Souvent, le réalisateur se met à aimer cette musique et, ensuite, il se rend compte qu'il ne peut pas obtenir les droits, que ça va lui coûter trop cher ; il demande alors au musicien de lui composer une musique semblable. Le musicien est alors limité, il est pris dans un carcan. Les musiques temporaires originales facilitent les choses ; ça permet de voir si les *cues* de musique fonctionnent, et le monteur peut construire le rythme d'une scène en fonction de ce matériel composé spécialement pour le film.

Pour finir, quand je suis là assez tôt dans le processus, je vais suivre l'évolution de la production ; je vais sur le tournage des films d'animation, juste pour me nourrir du processus de création en cours. Ça me permet d'arriver avec des musiques ou des sons, ça me permet d'échanger et de voir où ça s'en va, de continuer la discussion sur le son. Ça permet aussi au réalisateur d'évoluer par rapport à ce que tu lui proposes.

4. Communication avec le réalisateur : vocabulaire, stratégie, matériaux

La communication avec le réalisateur est très importante dans mon travail de conception sonore. Malheureusement, le son a une difficulté supplémentaire par rapport aux autres composantes d'un film (que ce soit le maquillage, les costumes, la photo) : il est intangible. Il est impossible de parler du son en parlant, par exemple, d'un son bleu, et d'être sur la même longueur d'onde. C'est très difficile de communiquer avec un réalisateur, car personne n'a les mêmes connaissances sonores ; chaque réalisateur a un *background* différent : il y en a qui ont fait de la musique, il y en a qui savent techniquement ce qu'est un *reverb* ; d'autres, non. Il est difficile de faire comprendre ses intentions, il faut trouver des trucs. Tout le défi est là, en fait : arriver à se faire comprendre en parlant de quelque chose d'intangible, le son.

La première rencontre avec le réalisateur est très importante. Souvent, même si j'ai lu le scénario ou le scénarimage, je demande au réalisateur de me raconter son film ; il y a souvent de nouvelles informations qui émergent, des choses que je n'avais pas perçues durant ma lecture. Lors de la première rencontre, je demande au réalisateur ce qu'il entend dans son film ; c'est plus révélateur que les descriptions du scénario. J'essaie aussi de voir où il se situe par rapport à la musique, car souvent ils ont déjà une petite idée sur celle-ci et ça peut ouvrir des pistes. Dans les premières rencontres, j'arrive rarement avec quelque chose de précis, car je veux entendre ce que le réalisateur a à me dire avant de lui faire part de mes idées. Je le laisse m'expliquer son film, et à partir de ce qu'il me donne, de ce que j'ai lu et de ma perception, je commence à construire.

Au début d'un projet, nous parlons des possibilités narratives du son. Si le son est déjà présent au scénario, on commence à jouer avec les possibilités du cinéma qui ne sont pas seulement visuelles. Parfois, le réalisateur ne fait que semer une graine en moi en parlant des thèmes et, lentement, je peux penser à des choses et arriver avec des propositions. On peut commencer à penser à quel genre de musique, par exemple. Parfois, ça va aussi dans le sens contraire, c'est moi qui va semer le son dans la tête du réalisateur. D'un côté, il y a des réalisateurs d'animation qui ont travaillé pendant trois

ans sur leur film, ils ont eu le temps de penser à ce qu'ils entendent et c'est parfois très difficile de les faire changer d'avis. De l'autre côté, il y a des réalisateurs à qui il faut vraiment redonner tout ce qu'ils ont entendu dans leur tête en faisant leur film avant qu'ils puissent accepter autre chose. Il faut d'abord, d'une façon ou d'une autre, leur donner ce qu'ils entendent. À partir de là, ils voient ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas : on peut dès lors aller ailleurs. Ensuite, toute proposition meilleure est facile à faire accepter.

Question : Concrètement, quel langage, quels mots, quels thèmes abordez-vous avec le réalisateur d'un film ?

Olivier Calvert : Au début d'une conception sonore, je me demande toujours ce que le son peut apporter sur un plan informatif. Par conséquent, la première conversation avec le réalisateur ne porte pas nécessairement sur la matière ou la forme du son : on parle de scénarisation, de point de vue, on se demande quels genres d'informations dramatiques le son peut apporter ou révéler. En deuxième lieu, on parle des thèmes du film, ce qui n'a rien à voir avec le son comme tel. On parle des thèmes et des émotions. Lorsque vient le temps de discuter du son comme tel, les choses peuvent parfois se compliquer. Le champ sonore est tellement vaste et les références de chacun également, alors il est difficile, si on ajoute à cela l'intangibilité du son, d'en parler et d'être sur la même longueur d'onde. Quand je dis : « On va faire entendre des vagues », comment les entends-tu ? Petites ou grosses ? Qui échouent sur la plage, qui frappent des rochers ou qui cognent contre une falaise ? Ce n'est qu'un petit exemple, mais qui démontre la complexité de la chose. Et ce n'était que pour une couleur de son. J'ai de la difficulté à croire qu'on pourrait s'entendre sur un vocabulaire où tout le monde aurait la même référence. C'est comme les palettes de bleu : il y a une infinité de bleus différents, quand nous disons bleu, voyons-nous le même ? Le son, c'est un peu la même chose. C'est pourquoi je préfère faire écouter des choses que de les nommer, ça m'a toujours mieux servi. Quand j'ai eu des réalisateurs qui connaissaient bien la musique ou des trucs techniques, ça toujours été plus compliqué, parce qu'ils se mettaient à nous parler en termes techniques et, au mixage, on arrivait à une situation où un réalisateur disait : « Coupe donc telle fréquence, monte telle autre, met plus ou moins de *reverb* ». On se trouve alors dans un cul-de-sac : il n'arrive pas à ce qu'il veut, et nous, on ne comprend absolument pas où il s'en va. Ce qui est beaucoup plus simple, c'est quand le réalisateur nous parle d'émotions, de conceptualisations et d'impressions. Quand il utilise ses propres mots, il revient au concepteur et au mixeur d'utiliser les outils qu'ils possèdent pour rejoindre ce que le réalisateur dit.

Parfois, je vais apporter des musiques ; parfois des installations sonores que j'ai vues et que je vais expliquer et décrire. Je décris ce que ça cause comme impression, je ne suis pas dans le détail du son. La discussion se passe à ce niveau. Quand j'arrive dans le détail sonore, ça va être par la musique, par des choses que j'ai fait, que j'ai entendu. Par exemple, pour le film *Hungu*, de Nicolas Brault, on s'est échangé des échantillons de musiques et de sons, comme tu montres un morceau de tissu ou un échantillon de couleur. Pour montrer qu'est-ce qu'un son texturé, il faut faire entendre des sons texturés, et comme je les entends, pour que le réalisateur comprenne. On n'a pas le choix, ça passe

par l'écoute, sinon ça reste toujours conceptuel. Il faut arriver au concret de la chose ; et c'est là que ça va passer ou casser. Il est mieux d'arriver très tôt avec l'exemple sonore, parce que si ça ne passe pas, il faut trouver une autre idée.

Autre exemple : Luc Picard, le réalisateur du film *Babine*, m'est arrivé en me disant : « Au son, on est dans un western ». À partir de là, la discussion a tourné autour de la questions : Qu'est-ce que c'est pour lui un western ? « Quand tu me dis western, à quoi tu penses ? » Moi, ça m'évoquait beaucoup d'ambiances ; par exemple : les vents de Leone. Mais, pour Picard, le western, c'était le sol ; il voulait que les choses soient pesantes. C'est devenu autre chose dans le film, mais sa référence de départ, c'était ça. Il me parlait d'une idée globale et ne parlait pas en termes techniques (beaucoup de basse, etc.). À partir de son idée, c'est à moi à faire mon chemin et à porter cette idée quelque part, à proposer des choses au réalisateur.

Parfois, certains réalisateurs vont te dire qu'ils ont beaucoup aimé le son de tel film. Alors tu essaies de comprendre ce qu'ils ont aimé. Si ce sont des films que j'ai déjà vus, j'essaie de ne pas les revoir, j'essaie de me rappeler l'impression, car, sinon, on entre dans un cycle dangereux, on va se condamner à reproduire ce qu'il y avait dans ces films.

En somme, question de vocabulaire, on ne parle pas de son. On parle d'émotion et d'impression. On peut parler de point d'écoute, d'espace, d'ambiance. Le réalisateur n'est pas dans le détail du son ; ça va être une impression générale. Ensuite, c'est à moi de suggérer des choses. Mais l'échange avec le réalisateur passe par l'écoute des sons seuls ou en rapport avec l'image du film.

5. La lecture du scénario : texte, image, traitement cinématographique

Souvent, les scénarios en animation, ce sont des scénarimages, c'est-à-dire des dessins. Parfois, un texte s'ajoute aux images. Quand je lis un texte ou un scénarimage, je m'attarde donc dans un premier temps à l'aspect narratif ; je me concentre sur ce que le son peut donner comme information. Dans un second temps, je vais regarder s'il y a des notes sonores : on entend ci, on entend ça. Quand il y a ce genre de notes, ça ne veut pas nécessairement dire que le film va être un film de son ; ça n'a souvent rien à voir. Par exemple, lorsqu'un film se déroule en ville et que, dans le scénario, il est écrit : « On entend la ville », ça ne m'apporte pas grand-chose, je l'avais compris. Ça rythme la lecture, mais ce ne sont pas des informations très utiles pour le concepteur sonore.

Question : Mais quelles indications sonores attends-tu de la part du réalisateur et du scénariste ?

Olivier Calvert : Si le son a vraiment quelque chose de particulier, s'il a un rôle, j'aimerais avoir cette information. Si le son ne dit pas la même chose que l'image, si la réflexion autour du son s'est amorcée, c'est utile de le savoir. Mais une description très ou trop détaillée de la convention sonore, cela ne m'est pas très utile. Je retiens rarement quelque chose des indications sonores conventionnelles pour produire mes conceptions sonores.

Question : Par exemple, si Brault t'avait écrit en marge de ses dessins : « J'entends du verre brisé », est-ce que ça t'aurait plu ?

Olivier Calvert : Oui, s'il avait eu l'idée, qui ajoute un sens au film, ça m'aurait beaucoup servi.

Quand je lis pour la première fois un scénario ou que je vois pour la première fois un montage image, je fais très attention à préserver ma première impression, celle du pur spectateur. J'essaie d'être très attentif à ce que je reçois du film (et non pas au travail sonore à effectuer) ; je prends des notes pour conserver cette première impression. Quand on se met à travailler sur un film et à le voir à répétition, notre perception peut s'effriter ; je retourne alors à mes notes, à mon souvenir de ma première perception du film. Quels plans m'ont marqués ? Est-ce que j'ai ressenti une longueur, et quand ?

Quand je lis un scénario pour la première fois, je me concentre sur le film en tant que tel, sur ce qu'il m'apporte, sur l'impression qui s'en dégage. Par la suite seulement, je m'intéresse au son : je m'attarde aux descriptions sonores ; s'il s'agit de descriptions factuelles, je les souligne, mais ça ne veut pas dire que je vais m'en tenir à elles. Il y a certains films où le hors-champ sonore est décrit, quand il fait partie intégrante de la mise en scène d'un film. Il est important dans ces cas d'y réfléchir avant le travail de montage sonore. Les détails de mise en scène sont importants, et, à la lecture d'un scénario, j'y porte attention (si ces informations s'y trouvent bien sûr !). Je recherche aussi quels sont les points d'écoute, l'espace et le temps.

Mais ce qui va me donner un meilleur indicateur pour le son, c'est le traitement cinématographique. Ça me dit quel type de film on est en train de faire. Avec le traitement, tu peux voir, par exemple, que ça va être un film de plans larges, ce qui place visuellement des choses ; j'ai des images mentales et ça peut me dire beaucoup de choses au niveau du son. Des plans larges, ça veut dire qu'il n'y a pas de perche ; s'il y a des dialogues, il y aura des micros radios ; ça prend donc un bon preneur son, parce qu'il faut qu'il sache bien placer ses micros, et il faut que les tissus des costumes ne fassent pas trop de bruits. Travaillerons-nous avec le son des micros radios ou referons-nous le tout en post-synchronisation ? Pour moi, le traitement cinématographique apporte beaucoup plus de précision sur le travail sonore que le scénario, parce que le scénario peut être réalisé de plusieurs façons.

Question : Dans ton exemple des plans larges, tu décris les défis techniques que ce traitement cinématographique posera. Mais est-ce que le même traitement peut te fournir des indications esthétiques ou stylistiques ? Je ne pense pas seulement aux plans larges, mais aussi à d'autres aspects : par exemple, un film se passe la nuit, ou il fait appel aux pouvoirs des ombres, etc.

Olivier Calvert : Ça c'est intéressant, la lumière et l'ombre. Est-ce que tu entends seulement les éléments dans la lumière ou tu entends ce qu'il y a autour de la lumière ? Déjà, c'est intéressant en termes de composition d'images et de composition sonore.

Qu'est-ce que tu choisis d'entendre et qu'est-ce que tu couvres ? Il y a des films où c'est intéressant de limiter l'espace sonore. Dans un film sombre et noir où l'on entend seulement ce qu'il y a dans la lumière, c'est assez troublant, il y a un grand vide. Cela dit, une conception sonore se réfléchit comme un tout, pas seulement en rapport avec l'idée de plan large. La conception sonore est aussi une affaire de rythme, de durée et d'enchaînement des plans.

6. La prise de son au tournage : difficultés, possibilités

Question : Est-ce que le preneur de son te fournit des sons libres pour ton montage ?

Olivier Calvert : Il y a tellement peu de jours de tournage, les calendriers sont tellement serrés que le son est souvent mis de côté. Au tournage, on se contente de la capture des voix, mais pas beaucoup de l'enregistrement des ambiances sonores. S'ils veulent enregistrer des ambiances, les preneurs de son doivent souvent le faire en dehors de leur journée de travail. Mais encore faut-il que le lieu de tournage soit intéressant sur le plan sonore ; souvent, les lieux de tournage sont choisis parce que c'est satisfaisant visuellement ; ce qui ne veut pas dire que l'ambiance sonore, elle, soit intéressante. Il n'y a donc pas beaucoup de cueillette de sons libres. En documentaire, il y en a un peu plus, parce que le film repose beaucoup sur le son du tournage, et tu ne veux pas sentir la fabrication sonore ; d'où l'importance des sons libres.

Question : En tant que concepteur sonore, est-ce que tu voudrais donner des indications au preneur de son ? En quelles circonstances crois-tu nécessaire de transmettre des indications au preneur de son ?

Olivier Calvert : Un film où il y aurait beaucoup de hors-champs, je demanderais aux preneurs de son s'ils prévoient les enregistrer au tournage. Je leur demanderais de le prévoir dans l'horaire de tournage, parce que les comédiens sont là, ils vont faire la scène, ils vont être dans l'émotion, ça va être plus facile de faire croire que c'est vrai que si c'est refait en studio. C'est toujours utile de parler avec le preneur son, mais, en même temps, ce n'est pas seulement avec lui qu'il faut parler, c'est aussi avec la direction de production ; il faut faire prendre conscience à la production qu'il est bon d'avoir du temps pour le son au tournage. Que ce n'est pas vrai que tout peut se recréer facilement en post-production. Si on prend plus de temps au tournage pour certaines choses, ça facilitera le travail de la post-production. Par exemple, pour *Babine*, tout a été tourné en studio, même les extérieurs ; ils ont refait un village en studio, alors, sur beaucoup de scènes, on entend soit l'écho du studio, soit la soufflerie qui simule le vent, parfois même on entend l'intense éclairage qui simule la lumière du soleil. J'étais sur le projet avant le tournage, alors on a averti la production et on a voulu faire des tests pour au moins se sauver de la réverbération de l'entrepôt. Pour différentes raisons, ça ne s'est pas matérialisé ; on a donc été pris avec un problème de son sur certaines scènes extérieures et nous avons fait beaucoup de post-synchronisation ; on pourrait éviter ce genre de situation.

Il y a aussi les cas où la technique de prise de son est directement liée à la conception sonore. Chez Gus Van Sant, le concepteur sonore, Leslie Schatz est aussi le mixeur du film. Il a commencé à travailler avec Gus Van Sant sur le film *Elephant*. La conception sonore de ce film est très intéressante. Ils ont mis des micros radios sur les personnages principaux et ils ont mis un micro stéréo à la caméra ; ils n'ont presque rien ajouté d'autre. L'ambiance est très large, très diffuse, lointaine, car elle est du point de vue de la caméra. Par contre, nos deux personnages qui s'en vont tuer tout le monde sont présents, ils sont concrets à l'écran, bien qu'ils semblent déconnectés de l'univers diffus qui les entoure. Ça colle au propos et à l'action que les personnages s'apprêtent à faire : c'est une conception sonore. Elle a été pensée au départ ; la prise de son a donc été faite en conséquence. Le son de *Last Days* est également fascinant, car ils ont fait une prise stéréo avec un micro MS (un micro centre directionnel et un micro stéréo qui enregistre les côtés). Sur le canal gauche, tu as le centre et sur le canal droit, c'est le micro stéréo. Habituellement, le signal passe dans un décodeur pour recomposer l'image auditive (centre au centre et stéréo gauche-droite). Mais là, souvent, ils l'ont laissé non décodé, alors ça déséquilibre. Ajoutée à ça, une musique concrète : ça te met dans un environnement sonore particulier, tu as l'impression de te situer au foyer de la perception du personnage troublé, tout au long du film.

7. Visionnement du montage image

Le son a besoin de durée pour être compris. Quand je vais au montage image, outre voir l'avancement du film bien sûr, je vais vérifier s'il y a la place nécessaire dans le montage pour que notre conception sonore puisse s'y insérer ; ça nous permet aussi de discuter de la place de la musique, de la couleur de celle-ci, car, souvent, il y a des musiques temporaires. Ça me permet d'échanger avec le monteur image, de parler avec lui la conception sonore. Parfois, les monteurs images ont des idées de son, ça peut donc alimenter ma réflexion. Plus ma conception sonore est avancée, plus je peux mettre les gens dans le coup et avoir un échange avec eux. Au montage image, c'est la première fois qu'on peut tester nos idées sonores, avant qu'il ne soit trop tard, avant que plus rien ne puisse bouger.

La première fois que je regarde le montage image, je le regarde sans penser au son. Par exemple pour *Îlot*, je suis arrivé neuf, je n'avais pas lu le scénarimage ; j'ai vraiment regardé le film pour ce qu'il était, j'ai essayé de le lire en tant que spectateur et j'ai essayé de voir ce que le film raconte. Ensuite, je le visionne à nouveau, une deuxième, une troisième fois, et je commence à le décortiquer : je cerne la thématique, je regarde ensuite les éléments visuels, les hors-champs, les types de plan, la texture visuelle.

8. Montage sonore : point d'écoute, espace, temps, rendu, silence

C'est lors du montage sonore que l'on peut vraiment confronter le son à l'image. Quand tu mets des sons sur une image, il y a des choses qui apparaissent. Le son peut rythmer, donner un ton, surprendre, appeler le regard, révéler une information, suggérer une émotion, ajouter un sens, commenter l'image, souligner l'image, la mettre à distance. Il peut aussi définir un personnage, un lieu.

Quand je suis à l'étape du montage, je reste ouvert aux surprises. Souvent, il y a des accidents qui sont très beaux. Quand je monte, je peux laisser traîner des sons d'ambiance sur des pistes ; parfois, ces sons ressortent et produisent au contact de l'image un heureux accident. On peut tester le son au montage image, mais c'est réellement au montage son qu'on construit ça. Pour moi, le son se construit avec un enchaînement de plans. Il faut jouer avec la matière sonore en relation avec l'image. C'est avec un montage que nous pouvons construire des montées dramatiques, souligner un plan ou en faire oublier un autre.

Le temps a une incidence sur le son. Est-on dans un film d'époque ? de science-fiction ? Est-on la nuit ? le jour ? Toutes les réponses à ces questions influent sur la composition de la trame sonore. L'espace ou le lieu aussi nous dicte une partie du travail. L'intérieur d'une église n'a pas les mêmes caractéristiques que l'intérieur d'une cuisine.

C'est à cette étape du montage sonore que je dégage ou que je construis le point d'écoute, qui est la contrepartie sonore du point de vue. Le point d'écoute d'un personnage ou de quelque chose (qu'est-ce qu'on entend et d'où l'entend-on ?) ouvre des portes pour le son et ça crée des choses très intéressantes, autant en fiction qu'en animation. Souvent dans les films, le point d'écoute est construit selon la convention, selon des habitudes de conception : souvent tu pars d'un plan large, tu vas vers un plan serré ; le son commence large et s'isole de plus en plus. Dans le film *Tout est parfait*, d'Yves Christian Fournier, on a inversé ce code et ça a créé quelque chose de très intéressant : nous avons utilisé ce procédé dans certaines scènes cruciales, alors que les personnages allaient se suicider. La scène commençait par des plans serrés sur les personnages. À ce moment, le son était très large, on sentait beaucoup l'environnement. Ensuite, tout d'un coup, on passait à un plan large, et on a alors décidé de baisser le niveau des ambiances et de garder le tout en mono et en avant-plan. Ce procédé provoquait vraiment un retrait. Au lieu d'être dans l'ensemble, ce que ces plans larges font d'habitude, le spectateur était en recul par rapport au plan, et c'est là que le personnage se suicidait, malheureusement. Il y avait là quelque chose d'assez saisissant et de cru ; ça surprenait. Le traitement sonore de ces séquences allait à l'encontre du sensationnalisme. Le son du coup de fusil était même complètement moche, volontairement moche, car nous voulions à tout prix éviter de magnifier les suicides. Ces plans frappent parce que tu es vraiment en retrait. Cette idée est venue au montage ; on s'est dit : « et si on inversait la convention ».

Dans l'utilisation d'un point d'écoute, on peut aller encore plus loin que ça. On peut adopter le point d'écoute d'un personnage ; on peut être visuellement très loin d'un personnage et avoir le son très proche à l'oreille. Ça permet, dans un plan large où il y a plein de monde, d'isoler un personnage et d'être plus près de lui. Le son peut indiquer l'endroit où regarder dans l'écran, tu peux aller chercher le regard du spectateur en utilisant des sons précis ; s'il y a une grande foule et que tu entends seulement le son d'une personne, ton œil va chercher à repérer la source du son. Le cerveau cherche toujours ce qui est synchronisé.

Il faut aussi considérer le rendu sonore dont parle Michel Chion : « préférer le son qui, sans rompre forcément avec sa fonction réaliste, donne l'idée, le sentiment de, par opposition au bruitage simplement reproducteur de la réalité ». Ce n'est pas parce que tu fais le vrai son que ça va sonner vrai ; il faut arriver à un son qui va te suggérer ce que c'est, te donner la bonne émotion, c'est là que tu vas réussir. Et, souvent, ce n'est pas par le vrai son. Par exemple, dans *Maurice Richard*, de Charles Binamé, le son qui collait le plus pour sonoriser la glace qui vole lors des freinages en patin, c'était le son du gaz qui s'échappe d'une canette de boisson gazeuse. On a essayé de mettre les vrais sons de patins ; ça fonctionnait, mais ça ne donnait pas beaucoup de vie aux *splashes*. Pour la séquence où Maurice Richard fait une commotion cérébrale en se cognant la tête sur la glace, eh bien le son utilisé est celui de roches de curling qui se frappent : c'est Claude Beaugrand qui a eu ces idées ; Claude est un maître pour utiliser des textures sonores différentes afin de suggérer la bonne émotion.

Finalement, le montage sonore d'un film d'animation a quelque chose de particulier : le silence. En fiction, un silence bien placé, c'est très payant ; il se passe quelque chose. Un plan peut vraiment prendre beaucoup d'ampleur avec un silence. Quand celui-ci est bien préparé. Mais, en animation, le silence est dangereux, parce que le vide sonore fait apparaître le dessin, la marionnette et le décor. C'est très difficile d'arriver à un silence crédible en animation. En fiction, même si tu te détaches de l'image, étant donné que l'image est réelle, il y a quelque chose sur quoi se rattacher.

9. Le bruitage : texture, matériel

Au montage son, c'est là qu'on va commencer à parler au bruiteur et à lui dire ce que l'on cherche comme texture. Le bruiteur est très important parce que beaucoup des sons sont faits au studio de bruitage. Je travaille depuis plusieurs années avec la même bruiteuse (Lise Wedlock). Nous avons des séances de travail avant les enregistrements, pour déterminer notre direction. Aux séances de bruitage de films d'animation, je suis là de A à Z. C'est bien de travailler avec quelqu'un avec qui on échange depuis longtemps (plus de 40 films ensemble) puisqu'elle connaît les matériaux avec lesquels j'aime travailler.

J'aime toujours prévoir une portion synchronisée à l'image : par exemple, des pas, ce serait très long à synchroniser, alors on les fait directement sur l'image. Mais, dans *Îlot*, l'oiseau et les sons de filage ont été créés en studio comme sons libres, que j'ai monté ensuite. Parce que, pour les films d'animation, les réalisateurs s'attendent à ce qu'on crée beaucoup de sons originaux. On se crée beaucoup de matériel en studio, qu'on synchronisera ensuite.

Il arrive également qu'on utilise des banques de sons préexistantes. Par exemple, enregistrer du verre qui brise, ce n'est pas super amusant : ça casse, c'est dangereux et c'est très difficile à enregistrer à cause de l'impact fort, des harmoniques du son et des fréquences très élevées. J'ai donc regardé tout d'abord dans les sons en banque ce qui existait et, à partir de là, j'ai évalué nos besoins et je suis allé recueillir d'autres sons lors d'une séance de bruitage : on a mélangé les glaces qui se cassent avec toutes sortes

d'autres sons, du bois qui casse et dont on a baissé la hauteur, ce qui donne à l'iceberg son poids.

10. Travail avec le musicien : interaction, résonance

Je considère la bande sonore comme un tout. Et la musique fait partie de ce tout. N'étant pas musicien, je travaille donc en collaboration avec des musiciens. J'aime quand nous avons de bons échanges et quand nous travaillons ensemble dans le sens du film. Ce n'est pas toujours facile, parce que ça prend des gens qui vont être capable de laisser aller leur matériel, qui sont capables de se déposséder de leur musique, qui acceptent que la musique devienne une matière. Nous travaillons à faire un film, ce n'est pas l'oeuvre du concepteur sonore, ni du musicien.

Question : Le musicien a l'air d'être la hantise du concepteur sonore. Votre collaboration semble difficile. Dans ce contexte, tu dis que tu recherches une sorte d'amalgame entre la musique et les sons, est-ce à dire que ça t'arrive de faire entendre ta conception sonore en cours de montage pour t'assurer que le musicien va t'offrir quelque chose qui va s'arrimer facilement avec ta conception ? Comment tu procèdes, est-ce que tu lui fais entendre des choses ?

Olivier Calvert : Je n'ai pas une mauvaise relation avec les musiciens. J'ai commencé dans un contexte où il y avait des débats entre musique et effets sonores. Je trouvais ça ridicule, car on est en train de construire la bande sonore d'un film, il faut travailler ensemble, c'est un tout. J'ai essayé d'éviter ça et de travailler avec les musiciens. Ça m'est arrivé probablement une fois de ne pas avoir réussi à m'entendre avec le musicien. On a travaillé chacun de notre bord. Ça donne un film avec des effets sonores et de la musique, mais il n'y a rien qui colle ensemble, tout est très détaché ; pour moi, ce n'est pas une bande sonore réussie. Il faut également comprendre que je ne choisis pas un musicien parce que je sais qu'il va me donner ce que je veux ; j'essaie avant tout de trouver un musicien qui va coller au style que l'on cherche. Il y a des allers-retours entre mon travail et le travail du musicien. Par exemple, pour *Îlot*, on a travaillé un mois et demi, et régulièrement, j'envoyais au musicien une bande stéréo de mon travail, et il faisait la même chose. Parfois, avec Nicolas, je jouais dans la musique et je la renvoyais au compositeur ; parfois, il acceptait nos modifications, parfois non ; parfois, il poussait nos modifications plus loin encore ; il y avait un échange, on avançait ensemble.

Question : La difficulté avec l'animation, c'est que le son n'est pas réaliste, alors la différence entre la conception sonore et la musique est très malléable. Alors est-ce que tu aurais pu faire le film *Ilôt* sans avoir recours à un compositeur ? Car d'une certaine manière on a l'impression que c'est entièrement une conception sonore.

Olivier Calvert : Oui, tout à fait. La ligne est très mince. Par exemple, le travail que j'ai fait avec Guy Pelletier, le musicien : il entre dans ma zone et moi, j'entre dans la sienne. En général, ça se passe bien, ce n'est pas une bataille d'idées ; on travaille pour le film et si quelqu'un a une bonne idée pour l'autre, pourquoi ne pas la proposer. Dans mon travail, je monte de façon très musicale ; je crée des enchaînements de sons, avec

des tonalités qui pourraient vivre sans musique (dans certains films). Dans le cas d'*Îlot*, je trouve que la musique apporte beaucoup au film ; les sonorités synthétiques de la musique ajoutent un côté très glacial ; je n'aurais pas pu produire cet effet.

Mais pour en revenir à la première partie de ta question, le son en animation peut souvent être réaliste. C'est souvent le cas des long métrages fait en modélisation 3D. Visuellement, ces films recherchent de plus en plus la perfection quand à la représentation des textures visuelles ; on veut que ça se rapproche le plus de la réalité. Le son suit cette même ligne de conduite. C'est dans les films d'auteur, où l'animation donne plus libre cours à l'abstraction, que le son prend une tangente plus créative.

Question : Dans le cas particulier du film *Îlot*, je crois que c'est lorsqu'on voit les ballons voler, il y un *pad* de synthétiseur et on entend une *loop* d'un bruit d'eau. Est-ce que c'est ta contribution où c'est dans la composition musicale.

Olivier Calvert : C'est dans la composition, mais si je me souviens bien, je crois qu'il avait pris le son d'eau de mon montage et il les avait *loopés* et intégrés à sa musique. Dans ce cas, j'enlève mes pistes, et ces sons deviennent de la musique.

Question : Mais vu ainsi, le travail d'un concepteur sonore est quasiment celui d'un compositeur électroacoustique ? La musique devient un élément d'une plus grande composition, celle de la bande son du film ?

Olivier Calvert : Exactement ! C'est ce que j'aime atteindre. Ça décrit bien le cas du film *Îlot*, mais d'autre fois, la musique est carrément de la musique. Même s'il y a un aller-retour, parfois on détache beaucoup plus la musique des sons que dans ce film.

Question : Mais l'amalgame est moins bien réussi ?

Olivier Calvert : Non, ça ne veut pas dire ça. Parce qu'il y a des textures qui vont entrer dans la musique, même si on sait que c'est un effet sonore. La musique en elle-même aussi fait du bien dans un film, nous en avons besoin. Ce qui est important, dans ces cas, c'est plus comment celle-ci va apparaître, comment allons-nous glisser des sons concrets vers la musique, quel dosage d'effets sonores gardons-nous pendant celle-ci, si on en garde... Mais certain films se prêtent bien à de la musique que l'on identifie clairement.

Question : Donc, on pourrait avoir une conception sonore musicale et une musique plus conceptuelle ?

Olivier Calvert : Oui, tout à fait. Des musiques bruitistes. Jean Derôme, pour certains films, a fait des conceptions sonores très bruitistes. Si je pense à la conception sonore du film de Michèle Cournoyer, *L'accordéon*, il n'y a presque pas de notes « musicales » ; il a tout composé avec des sons de carton, de boîtes, c'est fantastique cette bande sonore. Robert Marcel Lepage, lui, construit souvent sa musique conceptuellement. Elle s'insère dans le film selon une idée, avec une certaine couleur. Elle y joue un rôle bien précis.

Pour *Isabelle au bois dormant*, un film de Claude Cloutier, je suis arrivé quelques mois avant l'étape son. Claude Cloutier se posait des questions concernant la musique ; il ne savait pas trop s'il voulait de la musique originale ou non. Alors, on a fait une expérience ; on n'avait même pas le montage image, on avait une animatique, même que parfois, ce ne sont que des plans du *storyboard* enchaînés. On a fait l'exercice de poser plusieurs musiques sur les images pour voir ce qui se passait. L'idée n'était pas nécessairement que ce soit en synchro, mais de voir quelle couleur ça donnait au film. C'était intéressant ce que chaque musique créait. Le film étant déjà très drôle, on s'est rendu compte que les musiques drôles n'apportaient rien de plus au film, ça ne le rendait pas plus drôle. Par contre, les musiques classiques apportaient un décalage très intéressant, et ajoutaient une dimension au personnage du prince. Tester des musiques sur l'image, c'est très intéressant, car il y a toujours quelque chose qui se dégage d'une musique ou d'une autre ; il faut trouver celle qui est la plus productive, qui a le bon ton.

11. Le mixeur : nouvelle oreille, spatialisation

Le travail avec le mixeur est important parce qu'on arrive à un point où on connaît très bien le film, et parfois on oublie les premières impressions. Le mixeur est une oreille fraîche, il peut nous ramener dans le droit chemin, nous faire réaliser qu'on va trop loin avec notre « concept », qu'on est seul à le comprendre et que ça ne passe pas. Yan Paranthoen, qui était un documentariste radiophonique (*On nagra, on enregistrera... Lulu*, il a aussi écrit un livre qui s'appelle *Propos d'un tailleur de son*), avait une très belle analogie pour décrire le travail sonore : il disait que le preneur son est celui qui extrait le minerai, le monteur est celui qui le taille et le mixeur, celui qui le polit. C'est une très belle analogie, très juste. Le mixeur est là pour polir le travail qu'on a fait. Au mixage, c'est aussi l'endroit où l'on fait les derniers choix. Par exemple, dans *Îlot*, c'est au mixage qu'on a décidé d'enlever les bruits des moteurs de tracteur, les moteurs de pic. On les a eus tout le long du montage sonore, et au mixage, on a pensé qu'ils étaient des intrus dans ce milieu. En les enlevant, on s'est rendu compte qu'on se concentrait davantage sur le mouvement de l'animation. Quand ils étaient là, on entendait seulement la machine, tandis qu'en les enlevant, on voyait tout de suite l'animation vibrer, c'était beaucoup plus rigolo et moins factuel. Ce fut une bonne idée du mixeur. C'est important de bien communiquer le *background* du film au mixeur, car il peut continuer la réflexion et nous apporter des idées nouvelles.

Au mixage, c'est beaucoup plus facile de jouer de la spatialisation des sons en animation qu'en fiction ; je trouve qu'en fiction, à moins d'un gros film d'action, on peut être dérangé par un son ponctuel qui vient de l'arrière, alors qu'en animation, ça s'y prête beaucoup plus facilement. Une musique qui ouvre, ou une ambiance qui est ouverte, en Dolby 5.1, ça ne dérange pas trop, mais quelque chose qui se passe ponctuellement, à l'arrière de la salle, la fiction le prend plutôt mal.

Question : Est-ce que le mixeur discute du timbre et de la fréquence des sons ?

Olivier Calvert : Les mixeurs pourraient discuter avec nous du concept, mais ils arrivent souvent tard dans le processus. Souvent ça vient du fait que le studio ne peut pas toujours nous garantir qui mixera le film avant que nous soyons proche de la date de mixage, car ceux-ci sont rattachés à des studios, ils ne sont pas pigistes. En même temps, j'aime qu'il y ait quelqu'un qui arrive dans le film avec sa fraîcheur d'écoute, je trouve ça important d'avoir un nouveau regard sur le travail qu'on a fait.