

Lise Wedlock, bruiteure

*Atelier de maître tenu, le 19 octobre 2011, à l'Université de Montréal,
une activité organisée par le laboratoire*

La création sonore : cinéma, arts médiatiques, arts du son.

Transcription : Pierre Lavoie.

Montage : Frédéric Dallaire.

Texte revu et complété par Lise Wedlock.

- 1. Rythme, corps, mouvement : de la danse au bruitage en passant par le mime.....2**
- 2. Fabrication et sélection des bruits : une question de dosage et de créativité.....3**
- 3. Collaboration entre les artisans du son6**
- 4. Exercice de bruitage7**

1. Rythme, corps, mouvement : de la danse au bruitage en passant par le mime

Lise Wedlock : Je fais du bruitage depuis une vingtaine d'années. Ma formation initiale, ç'a été la danse, le théâtre expérimental et le mime corporel. Vous comprendrez que la performance, l'interprétation physique joue un rôle important dans mes travaux de bruitage. J'ai étudié le mime chez Omnibus avec Jean Asselin, et aussi à Paris avec Étienne Decroux. Ce dernier considérait que le mime relève de l'étude scientifique ; il analysait le corps comme on le fait dans un ballet, en s'intéressant aux mouvements et aux personnages. Je m'intéresse particulièrement à l'interprétation des personnages : je me mets dans la peau des corps filmés et je manipule des accessoires pour reprendre leurs mouvements, pour synchroniser mes gestes avec ceux que je vois à l'écran.

Le bruitage est comme une danse, un pas de deux entre l'image et mon propre corps ; d'ailleurs, en anglais, on nous appelle les *foley dancers*. Il y a une différence entre les rythmes naturels et les rythmes musicaux. Les premiers sont moins réguliers. Il faut s'y ajuster pour en donner une interprétation : il faut vraiment sentir les rythmes naturels. En danse, la chorégraphie s'accorde à la musique. Dans le bruitage, je n'ai pas un tel canevas : c'est plutôt l'image (avec toutes ses irrégularités) qui oriente mes gestes. Je compte beaucoup : 1, 2 3, 4, 1... Très vite j'apprends une « chorégraphie » précise, avant de bruiteur une séquence : « il fait trois pas, il va dans la terre, il va dans les feuilles... ». Par exemple, on sent l'influence de la danse lorsque je produis des bruits de pas. Les *footsteps* sont une partie importante de mon travail. Je trouve que ça ajoute énormément à une séquence. Ça aide à situer la scène et le personnage : est-on dans les feuilles ? dans la neige ? dans un champ ? ou bien à l'intérieur ? Le choix des souliers est important : le personnage est-il du type bottes ou talons ? Les bruits des pas disent quelque chose du lieu et du personnage, ils indiquent aussi l'intention : est-ce qu'il se promène lentement ou vite ? marche-t-il en traînant les pieds ? » J'ai fabriqué une sorte de clavier, avec du gravier, de la terre, des feuilles, etc. On peut vraiment sculpter chaque pas avec cet accessoire : on va avoir une flaque d'eau, un trottoir, etc. On peut ajouter ou enlever trois grains de saleté si c'est trop propre ou trop sale. Je passe presque une semaine sur deux à faire des pas et des bruits de vêtements, ce qu'on appelle « les guenilles » ! Ces bruits permettent de sentir les personnages. Un tissu de coton, ça sonne bien. C'est parfait pour faire un bruit de vêtement très commun. Si je faisais plutôt entendre du cuir, je changerais l'idée que l'on se fait du personnage. Le cuir sonne différemment qu'un habit plus chic. Il faut faire attention à ces matériaux. Par exemple, le son du cuir ressemble beaucoup aux pas dans la neige ; c'est pourquoi j'évite habituellement de les utiliser en même temps.

Le mime m'aide aussi dans mon travail. Le mime et le son peuvent paraître très éloignés. Or, tous deux livrent une interprétation du personnage sans recourir au dialogue. La pratique du bruitage vient aussi de la radio et du théâtre. Aujourd'hui, on sent toutes ces influences : la ligne devient de plus en plus floue entre les effets sonores, la musique et le bruitage. Dans cette collaboration pour la création de la bande sonore, c'est souvent

au bruitage que l'on confie la manipulation des objets. Les sons des choses touchées par l'être humain ne sont pas faciles à trouver dans une sonothèque. On pense y trouver le son de quelqu'un qui prend un papier, mais souvent ce ne sera pas la bonne sorte de papier, et le son ne sera pas synchronisé avec l'image. Ça prendrait beaucoup de temps, monter une séquence comme ça.

Le bruitage travaille donc sur les objets qui sont manipulés et touchés par l'être humain (ou par des animaux). Je compose avec ces rythmes complexes et irréguliers. Si quelqu'un doit partir en auto, je bruite le toucher de la main, les sons du corps sur le banc, les clés. L'ouverture et la fermeture de la porte reviennent plutôt au monteur. Mais le gras de la main sur la porte, ça c'est du bruitage ! Il faut donc partager les tâches entre le monteur et le bruiteur. Si quelqu'un plonge dans un lac, le plongeur peut provenir d'une sonothèque et la nage sera du bruitage...

Question : Et comment vous réussissez à faire ça ? Vous êtes dans une piscine et vous bougez ?

Lise Wedlock : En fait, oui ! Je fais semblant d'être une nageuse. Mais je ne nage pas nécessairement. Je peux être à l'extérieur de l'eau ! Les studios ont différentes piscines, mais c'est une des choses dont il faut absolument être équipé. Ils font maintenant des *hot tubs* en *foam* qui sont bien isolés. Il ne faudrait pas entendre la fibre de verre sur le bord, pour un lac par exemple. Je le remplis et parfois, s'il le faut, j'embarque dedans, mais pas toujours. Ça peut être agréable !

2. Fabrication et sélection des bruits : une question de dosage et de créativité

Le bruitage fait ressortir le côté organique d'un espace. Je peux faire sentir la poussière. Quand j'ai fait *Séraphin*, le réalisateur Charles Binamé me disait toujours de salir les images avec le son. Il voulait que je rajoute de la rouille [elle fait le bruit]. Au bruitage, s'il y a une carriole qui roule, je peux faire entendre chacune des bosses de la route. On encourage la combinaison du son direct et du bruitage. Le monteur effets et le concepteur sonore peuvent bien ajouter des coups, des chutes et des explosions, mais les petites choses qui tombent à gauche et à droite, que ce soit un « deux par quatre » ou de la terre, c'est moi qui les fais. Pour certaines choses, comme la vitre qui casse, c'est mieux. Si tu prends toujours le même son de vitre cassée no 192, on entend la répétition. Mais peut-être qu'on peut prendre le son no 192 et le combiner avec un son bruité, et créer de la sorte un très bel effet. Ça m'évite de casser toutes les vitres disponibles sur le plateau !

Le bruitage ajoute des détails, du relief. Ce sont les nuances qui comptent, qui donnent de la précision. C'est vraiment au moyen de petits détails qu'on peut créer plus d'intimité, plus de proximité. On ne fait pas des mouvements de vêtements avec des sons de sonothèque. Ce serait très long à synchroniser et ça ne produirait pas un effet très

réaliste. Moi, je le fais en direct, et je commence à avoir de l'expérience pour créer un sentiment de présence qui ajoute au réalisme.

Question : Utilisez-vous des objets insolites ?

Lise Wedlock : J'en ai apporté quelques-uns. Le *corn starch* [fécule de maïs] est un des plus connus. Le céleri aussi est un accessoire polyvalent, pour faire le son d'un os cassé par exemple. Quand tu coupes un pamplemousse, ça fait aussi de bons sons gluants. Quand je travaille sur un film d'animation, c'est vrai que je vais loin, mais la plupart de mes commandes concernent les sons de la vie quotidienne : manger des céréales, se lever de table, marcher vers le téléphone qui sonne... Il s'agit d'ajouter au réalisme de la bande sonore. Les queues de vaches dans *Marécages* (Guy Édoin, 2011), c'était une demande du concepteur sonore Claude Beaugrand. Il voulait qu'on les entende bien, question d'enrichir l'ambiance d'étable. À titre d'exemple, je viens de faire une animation dans laquelle une femme se suicide avec du poison à rats. Il y a donc beaucoup de sons de rats à faire, alors j'ai pris une caisse d'eau en bouteille enveloppée dans du plastique : ça fait kwik-kwik. C'est un des sons les plus bizarres que j'aie faits. Ça sonne vraiment comme des rats. Tout dépend donc de ce que l'on cherche. Dans un autre film, toutes les particules de l'espace ainsi que les étoiles s'assemblaient puis s'éparpillaient. On a donc pris des *beans* et des spaghettis et on a lancé ça par terre. C'était le *fun*, un peu moins pour l'assistant qui ramasse. C'est là qu'on a vraiment besoin d'un assistant ! [rires]



Le bruitage est souvent un mélange entre textures et rythmes naturels. Pour le film *Marécages*, j'ai pris du gel pour bruite le vêlage d'une vache. C'était quelque chose ! Je n'avais jamais fait ça avant. La prise de son originale était bien. On a ajouté des éléments sur quelques plans d'ensemble où le son direct était moins réussi. Ne restait plus qu'à raccorder les perspectives : ça sonne de la même façon que l'on soit proche ou loin de la vache. De cette manière, je renforce l'émotion en donnant un son à cette réalité très

poignante, à cet accouchement — comme quoi on peut enrichir l’histoire de différentes manières, en soulignant une action ou en rendant un outil plus rouillé, par exemple.

Question : Bricolez-vous souvent des « instruments » générateurs de sons ?

Lise Wedlock : En fait, je construis les surfaces. J’ai construit ma carriole : c’est une espèce de boîte. J’utilise beaucoup le *gaffer tape* dans la construction de mes accessoires, ça ne fait pas de bruit et ça tient sous l’eau. L’accessoiriste est pour moi un allié très précieux ; j’utilise alors les mêmes matières que celles présentes dans le film (un vélo stationnaire, par exemple). Si je ne peux pas avoir le même accessoire, je trouve différents morceaux. Par exemple, j’utilise des pièces de métal, puis quelques astuces pour reproduire les textures sonores d’un tank.

Question : Ça vous arrive de payer de votre poche pour des projets ?

Lise Wedlock : Oui ! J’ai acheté un paquet de cigares *Honeytime*, hier. Ça m’a coûté 8 \$, j’ai trouvé ça cher... [rires] Chaque film est l’occasion d’enrichir son stock d’accessoires. On peut feindre, imiter, mais des fois il faut se procurer le matériel original. J’opte souvent pour la location : je peux louer une grande chaise qui craque, par exemple.

Question : Combien de temps travaillez-vous sur un film ?

Lise Wedlock : Pas longtemps. Un long-métrage comme *Séraphin : Un homme et son péché* (Charles Binamé, 2002) ou encore *À l’origine d’un cri* (Robin Aubert, 2010) représente environ dix jours de travail en studio. On reproduit tous les sons d’un film en dix jours ! Je ne suis pas seule, il y a des spécialistes du son qui travaillent sur les ambiances, les dialogues et le son original, mais souvent je remplace la piste originale au complet. Et puis il y a le fait que l’on tourne de plus en plus sur fond d’écran vert, donc il faut tout créer. Le film *Babine* (Luc Picard, 2008) a été tourné en studio, et tous les paysages extérieurs ont été insérés après coup. Au son, tout résonnait comme dans une pièce : le studio. Il a donc fallu tout remplacer. Puisque la production voulait conserver certains dialogues enregistrés en direct, il fallait tisser le bruitage avec le son original. Quand les acteurs ne parlent pas, on n’a pris que le bruitage, mais quand ils parlent, il a fallu travailler le tout pour que mes bruits s’accordent avec la prise originale. Par exemple, on marche dans du sel pour imiter la neige. Luc Picard voulait que ça sonne comme de la neige froide. On nous demande souvent de « refroidir » le film [rires], ou d’ajouter des choses qui ne sont pas au tournage. J’ai dernièrement travaillé sur *Le Vendeur* (Sébastien Pilote, 2011). Le tournage a eu lieu à la fin du printemps. Il n’y avait que de la neige fondante, et l’équipe voulait que l’on refroidisse le film. On l’a donc passé à la fécule de maïs. C’est mon accessoire [elle fait le son] pour simuler la neige.

3. Collaboration entre les artisans du son

Question : Quand vous faites de l'animation, quel genre de relation avez-vous avec le compositeur ? Quand on fait du *mickey mousing*, souvent on est dans les jambes du bruiteur. Est-ce que vous parlez à vos collaborateurs compositeurs ?

Lise Wedlock : Oui. Cette collaboration est dirigée par le concepteur sonore, qui relaie les informations au compositeur, au bruiteur, au monteur. C'est vrai que l'on utilise parfois des sons occupant le même espace, les mêmes fréquences. Il faut alors se diviser le spectre sonore : par exemple, si la musique est très forte dans une séquence, je vais essayer de faire des effets plus graves, pour ne pas interférer avec la mélodie. J'aimerais avoir la musique au moment de l'enregistrement du bruitage, mais je n'ai habituellement que des musiques temporaires. Parfois, je fabrique des sons pour le musicien, d'autres fois je construis carrément tout le son d'une séquence sans musique. Il arrive également que l'on décide de laisser la musique produire les effets, sans bruit, ou bien je remplis une commande précise du compositeur (*puncher* certains effets, par exemple). Je travaille beaucoup pour faire cohabiter les bruits et la musique. C'est souvent une sorte de relais : le bruiteur attaque certaines fréquences, le compositeur produit un effet. Par exemple, dans le film d'animation *La Formation des nuages* (Marie-Hélène Turcotte, 2010) il y a des filles qui sautent à la corde à danser. J'ai fait les effets des pieds dans l'eau et j'ai donné ces sons à Nicolas Bernier qui les a intégrés dans sa musique.

J'aime aussi travailler sur les séquences sans musique ni dialogue. La musique tend à dramatiser une séquence, alors que le dialogue va l'intellectualiser. Si tu laisses seulement les effets sonores (bruitage et son naturel), ça ajoute un côté réaliste et sensoriel. C'est assez fréquent en documentaire. On croit souvent qu'il ne faut pas mettre de bruitage dans un film documentaire : cela pourrait sonner faux. Mais l'idée, c'est de réaliser un bruitage tout en finesse, qui semble naturel. Les conditions de tournage d'un documentaire sont difficiles, et souvent le son est chargé de parasites, d'éléments que l'on ne veut pas garder. Contrairement à la fiction, il n'y a pas de prise deux. Quand je fais du bruitage pour un film documentaire, c'est souvent pour favoriser la lisibilité de l'image, pour mieux faire voir les objets, les mouvements. Par exemple, on remarque le personnage faisant une action à l'arrière-plan si on l'entend bouger. Le bruitage permet de souligner des éléments, d'attirer l'attention sur une portion de l'image.

Question : Comme vous travaillez pour plusieurs personnes différentes, avez-vous un studio chez vous ? En louez-vous ? Et qui sont les personnes qui prennent le son quand vous marchez ? Vous vous enregistrez vous-même ?

Lise Wedlock : Je travaille dans différents studios. Je n'ai pas de studio chez moi. Un studio de bruitage est très particulier. Vu la variété des sons à reproduire, la polyvalence acoustique de la salle doit être exceptionnelle. Il faut avoir la capacité de

faire les intérieurs et les extérieurs, l'eau, les surfaces de ciment, les trottoirs, ces derniers étant parmi les surfaces les plus difficiles à reproduire, puisqu'un son de trottoir extérieur ne doit pas produire de ping-ping-ping, c'est-à-dire la réverbération caractéristique d'un enregistrement intérieur. Faire de bons sons extérieurs reste probablement ce qu'il y a de plus difficile en raison de la résonance. S'il doit y avoir de l'eau, quelqu'un qui pagaie dans un bateau par exemple, il faut que ça sonne comme un lac et non comme une salle de bain ! Le preneur de son travaille souvent avec des micros directionnels très précis (*shotgun*). Je travaille donc avec des preneurs de son super professionnels, qui choisissent les bons micros et les bonnes techniques au vu de chaque situation.

Pour l'enregistrement du bruitage, on utilise le multipiste. On s'en sert beaucoup. Il y a des bruiteurs au style européen, des Anglais et des Français notamment, qui font comme s'ils étaient en tournage. Ils font un personnage et bruiteur tout à la fois : ils font les pas, s'assoient, prennent le verre, déplacent l'assiette. Ils vont enregistrer cette séquence sur une seule et même piste. Moi, j'aime bien découper les actions. Je fais plusieurs pistes pour que le mixage soit plus libre. On fait souvent le bruitage en trois parties : une pour les vêtements, une pour les pas, et une autre pour toutes les manipulations d'accessoires. Si on fait une carriole et son cheval, on va séparer les sons des pas et ceux de la carriole, et produire différentes perspectives pour la carriole. Le mixeur aura donc une marge de manœuvre pour incorporer ces sons au reste de la conception sonore.

4. Exercice de bruitage



Lise Wedlock : Je vais travailler une séquence de *Séraphin* dans laquelle un cheval s'enfuit. Je ne sais pas si je me souviens bien de ma chorégraphie. Le personnage est dans

la forêt. J'ai donc ramassé des feuilles hier soir pour qu'elles soient sèches ce matin et quelques branches pour les craquements. Pour faire les sabots, j'utilise des noix de coco que j'ai remplies avec de l'époxy pour donner plus de coffre. Je n'aime pas montrer mes accessoires, après vous allez dire que ça sonne les noix de coco ! [rires] Souvent en studio, je cache les accessoires parce que quand on voit la source, on ne pense qu'à ça par la suite.

----- *Démonstration de bruitage* -----

Question : Est-ce que la problématique du hors-champ complexifie le travail ? Est-ce que ça devient complexe d'avoir à s'imaginer tout ce qui est hors du cadre ? Pour le spectateur, les sons qu'il ne voit pas peuvent le surprendre...

Lise Wedlock : Oui, ça devient complexe. Quand le cheval quitte l'écran, il est encore là. On peut même créer des scénarios : quelqu'un qui marche peut claquer une porte hors champ, puis lancer quelque chose au sol. C'est une bonne question parce qu'il faut faire attention au hors-cadre. Parfois, on nous demande de faire vivre quelque chose à l'écran parce qu'on ne pouvait le tourner faute d'argent ou de temps : « Si tu pouvais faire sentir sa présence au public, quand on va le (re)voir on va y être beaucoup plus attaché ». C'est délicat, mais ça peut contribuer pour beaucoup à la continuité, comme pour notre cheval. Ça crée une perspective. J'en ai fait un peu dans ma performance : plus lentement ou léger quand c'est loin, et très fort quand c'est proche. Ça agrandit beaucoup l'espace, et ça approfondit le sentiment d'espace.

Question : Est-ce que ces décisions sont prises par le concepteur sonore, ou le réalisateur, ou est-ce toi qui ultimement décideras de ce qu'il devrait y avoir ?

Lise Wedlock : C'est un mélange entre mes décisions et les propositions des autres intervenants. Dans *Le Vendeur*, le personnage principal est dans sa *shop* en plein hiver, il n'y a personne, il doit vendre des autos et il joue avec la monnaie dans ses poches. C'est un son hors champ qui ajoute beaucoup au personnage, à son impatience, à son attente. J'ai reçu comme le plus beau des compliments cette remarque que m'a faite le réalisateur après coup : « T'as fait entendre le *change* dans la poche, on a écouté le *playback*, j'avais oublié qu'on avait ça ! » Ainsi, il a d'abord cru que ce son se trouvait sur la piste originale, alors que c'était ma contribution réaliste.

Question : Est-ce qu'il y a des réalisateurs avec qui vous changez votre approche parce que vous les connaissez ?

Lise Wedlock : En fait, ce sont les réalisateurs qui travaillent avec moi parce qu'ils aiment mon approche... [rires] Effectivement, les réalisateurs ont différents besoins. Par exemple, pour *Babine*, tout ce que Luc Picard voulait entendre, c'était la neige ; il m'a

laissé une grande liberté pour le reste. Et il a aimé. Bernard Émond, lui, aime beaucoup le son, je le sais. Ses films n'ont pas l'air très sonorisés, mais quand il y a un son, ça doit être précis, délicat et réaliste. Dans une séquence où quelqu'un d'immobile finit par bouger la tête, il faut qu'on entende le changement au son pour sentir la transformation de l'état du personnage.

Question : Faites-vous parfois des sons avec votre corps, sans accessoire ?

Lise Wedlock : On me demande de plus en plus de faire des respirations. C'est très difficile de faire les respirations. Il n'y a pas de scénario pour cela, et les acteurs sont moins habitués à imiter l'image de cette manière. Les gens veulent le réalisme, il faut que la respiration vienne de l'âme de la personne. Ça nous rapproche du personnage. Dans un dessin animé, pour les sons gluants comme une blessure, j'utilise le pamplemousse, le gel... et ma bouche. Hier, j'ai fait un chien qui mange. On fait beaucoup de scènes de nourriture.

Question : Quelle est l'intervention du bruiteur sur le travail des ambiances et des paysages sans action, sur la nature ?

Lise Wedlock : On nous demande parfois de faire des feuilles dans les arbres, le vent dans le gazon s'il est au premier plan. Je peux donner un coup de vent, contrôler son début et sa fin. Dans un plan où il y a une clôture dans une ambiance d'hiver et de vent, je peux faire le petit *cling-cling* métallique pour enrichir l'ensemble. C'est un détail qui permet de se situer dans l'espace. Et quand tu mets des petits détails comme ceux-là, ça ne doit pas être trop appuyé. On ne remarque pas ça. On pense que c'est enregistré en direct. Je peux donc compléter les ambiances, mais on ne me demande pas souvent de faire ce genre de travail.

Question : En ce qui a trait à la recherche de corps sonores, y a-t-il une journée dans la semaine où tu pars dans les « cours à *scrap* » pour chercher des objets ? As-tu le même arsenal depuis longtemps, des objets, des accessoires que tu ne changes pas puisqu'ils marchent ?

Lise Wedlock : Je vais au Village des valeurs ! Pour les souliers usagés, c'est l'idéal ! Les nouveaux souliers ne sonnent pas comme il faut. Avec le temps, le caoutchouc des souliers devient sec, alors j'achète de « nouveaux » souliers usagés. J'ai bien sûr des objets préférés. J'ai trouvé un de ceux-là dans la grange d'une de mes tantes. J'ai un garage plein de ces trucs. Je suis toujours en train d'en trouver d'autres. Je cherche beaucoup aux alentours. Même des jouets pour chien, ou les ailes de perdrix de la chasse... Pour chaque film, je fais une liste de ce qu'il y a à faire, de ce que j'ai et de ce dont j'ai besoin. Je fais aussi une liste des choses qui posent problème. Ça dépend aussi de la longueur des contrats. À l'Office national du film, pour les documentaires et les

films indépendants, j'ai souvent juste une journée. Je n'ai alors pas la chance de faire des recherches. J'accorde une grande importance à la préparation. Je visionne le film à l'avance pour y penser... En faisant ma liste, les séquences me rentrent en tête, la chorégraphie se prépare en moi. J'arrive le premier jour avec toutes mes affaires. Si on fait un long-métrage, on a dix jours. On a une semaine de pas, et on garde les sons spécifiques pour la fin. Ça nous laisse donc du temps pour trouver d'autres accessoires. On se fait des boîtes pour les différentes séquences : une pour la grange, une pour l'extérieur, etc. Quand on revient sur un même lieu, on réutilise donc les mêmes accessoires.

Question : Je me demandais comment vous déterminez l'importance de chacun des détails. J'imagine que si l'on veut mettre beaucoup de détails, ça peut aller à l'infini ! Mais comment déterminez-vous ce qui est le plus important, ce que l'on garde, ce que l'on met au premier plan ?

Lise Wedlock : Dans la séquence que je viens de faire, j'ai réalisé la moitié de ce que je ferais normalement. J'aurais ajouté les feuilles, le cheval qui frappe contre l'arbre, etc. Parfois, un effet pourrait en gommer un autre, alors il faut bien doser. J'enregistre ainsi sur différentes pistes pour que le mixeur puisse disposer librement du matériel. Chose certaine, on essaie de donner un résultat déjà réaliste. C'est plutôt quand des choses manquent que ça paraît que c'est du bruitage. C'est un métier qui demande de la précision et un grand souci du détail.

P.-S. Je continue de travailler beaucoup, avec plus de vingt films aux Rendez-vous du cinéma québécois 2015. Vous pouvez écouter quelques films récents : *Paul à Québec* (François Bouvier), *Ville-Marie* (Guy Edoïn), *La Passion d'Augustine* (Léa Pool), *Boychoir* (François Girard), *Elephant Song* (Charles Binamé), *Two Lovers and a Bear* (Kim Nguyen), *Embrasse-moi comme tu m'aimes* (André Forcier), etc.