

La femis

DU GRAND LARGE AU GRAND ÉCRAN

Conception de la bande sonore d'un film de voile, du réalisme à la musicalité

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES

Antoine Bargain

Département SON - Promotion 2023

Tuteur : Loïc Prián

Sous la direction de : Valérie Deloof, Jean-Pierre Laforce et Jacques Descomps

Accompagnement à la rédaction : Barbara Turquier

Rendu le 30/05/2023

SOMMAIRE

3. INTRODUCTION

7. I. LA PRISE DE SON AU TOURNAGE ET LA MER - Méthodologie de travail pour un ingénieur du son au large

7. 01. INTRODUCTION

8. 02. UNE PROTECTION PHYSIQUE ET TECHNIQUE

03. LA GÎTE ET LE CASQUE

9. 04. CONSÉQUENCES D'UN ESPACE CLÔT ET ÉTRiqué

11. 05. APPRÉHENDER LE DIRECT

12. 05. APPRÉHENDER L'IMPOSSIBLE

15. 07. CONCEVOIR L'IMPOSSIBLE PAR MORCEAUX

16. 08. EN D'AUTRES TERMES...

20. II. TRAITEMENT D'UN FILM DE VOILE EN POST-PRODUCTION

Méthodologie de travail pour monter le son du grand large

20. 01. INTRODUCTION

21. 02. FONDS ET CONTINUITÉ DES DIRECTS

22. 03. LE MONTAGE SON

24. 04. UN TRAVAIL PAR COUCHES

25. 05. LA MER, SES VAGUES, SES COMPOSANTES, SON SPECTRE

27. 06. L'AIR, LE VENT, LA VITESSE

28. 07. LE BATEAU, UN DÉCOR ORGANIQUE

30. 08. RÉINVENTER LE SON D'UN VIEUX GRÉEMENT

31. 09. AU DELÀ DU RÉEL

32. 10. EN D'AUTRES TERMES...

36. III. VERS UNE MUSICALITÉ DE LA MER

Transformer le montage son en une composition originale et rendre un décor musical

36. 01. INTRODUCTION

37. 02. RENDRE UN DÉCOR MUSICAL

39. 03. LE RYTHME, PLUS PROPICE QUE LA MÉLODIE

40. 04. ACCESSOIRES ET MUSIQUE

41. 05. UNE COMPOSITION DÉPENDANTE DU MONTAGE SON

06. PROTOOLS ET ABLETON

42. 07. LA COQUE, LA BASE DU MORCEAU

08. LES ACCESSOIRES ET LEURS INTERACTIONS

43. 09. DU RÉALISME À L'ABSTRACTION

10. LA MER, TOUJOURS LA MER

44. 11. LA CHUTE

12. CHORÉGRAPHIE ET MUSIQUE

45. 13. MUSIQUE ET IMAGE

46. CONCLUSION

48. BIBLIOGRAPHIE

49. FILMOGRAPHIE

INTRODUCTION

*“Tu te plais à plonger au sein de ton image ;
Tu l'embrasses des yeux et des bras, et ton cœur
Se distrait quelquefois de sa propre rumeur
Au bruit de cette plainte indomptable et sauvage.”*

Baudelaire, « L'homme et la mer », *Les Fleurs du Mal*

La mer a ses mystères, ses profondeurs, son calme et ses tempêtes. J'ai passé près de 20 ans à la contempler, à la craindre, à l'admirer. Depuis la côte, son paysage ne m'a jamais lassé. Chaque fois un peu la même, toujours légèrement différente. Depuis mon enfance, elle m'attire et me hante.

Avoir grandi au bord de mer, c'est avoir passé sa vie à observer l'horizon. Pas de barrage pour les yeux, aucune limite à l'imaginaire. Seule une bordure persiste, au loin, tracé horizontal qui joue à se confondre avec le ciel. Je n'ai aucune prétention à me considérer marin. Mais malgré moi, la mer m'interpelle. Ou peut-être même qu'elle m'appelle ?

Depuis toujours, j'ai perçu la force brute de la mer non seulement dans sa beauté et son immensité, mais également dans sa sonorité. Quel effet étrange que de s'en éloigner et de soudain prendre

conscience que sa présence nous englobait totalement ? Alors, nous voilà soulagés d'entendre de nouveau clairement le reste de ce qui nous entoure. Pourtant, un manque est installé : on sent déjà le besoin d'y retourner.

La mer a donc quelque part, toujours fait partie de moi. J'ai croisé tant d'individus ayant, comme moi, grandi sur la côte et s'en étant éloigné. Nombreux sont ceux qui m'exprimaient un manque, à la manière d'une drogue dont on ne saurait se sevrer. C'est donc sûrement suite à cette absence, cette distance, qu'à mon tour, j'ai voulu l'aborder. Mais si belle qu'elle soit, elle ne se laisse en rien dompter. C'est bien là ce qui me passionne chez elle : lorsqu'un marin part en mer, si compétent qu'il soit, il ne reste qu'un vulgaire passager. Une tige frêle flottant sur l'immensité. La mer nous permet justement de nous rappeler que nous sommes bien peu de choses, et toujours à sa portée.

Je crois qu'au fond de moi, j'ai toujours désiré réaliser un jour un film qui traite de la mer ou de l'océan. Nombreux sont ceux qui ont déjà nourri ma soif de cinématographie : de *20.000 lieux sous les mers* à *Master and Commander*, de *Moby Dick* à *Pirates of the Caribbean*, de *A la poursuite d'Octobre Rouge* à *The Finest Hours*, de *Sinbad* à *The Sea Beast*, de *All is Lost* à *En Solitaire*, du *Grand Bleu* à *Océans*, de *Jaws* à *Avatar 2*, autant de films pour qui le simple fait de se dérouler en mer les rend déjà quelque part un peu fantastiques à mes yeux.

Comme si le mot « mer » lui-même était synonyme d'aventures, je vois chez celle-ci une source d'inspiration inépuisable à travers laquelle tant de courants artistiques se sont déjà exprimés, sans attendre que le cinéma n'existe, que ce soit en littérature, en peinture ou encore en musique.

Voilà maintenant 10 ans que je gravite autour du 7ème art. Depuis ma naissance, autour de celui de la musique. Je souhaite rattacher ces deux domaines artistiques pour lesquels je nourris une passion, à travers un film et ce mémoire de fin d'études. Quand Lisa Bosvieux - étudiante au département Décoration de ma promotion avec qui il avait été convenu d'une réalisation commun de notre film de fin d'études - me proposa d'écrire un scénario se déroulant dans un navire, j'ai répondu oui sans hésiter !

Pourtant, j'ai déjà pu prendre conscience il y a plusieurs années que la mer demeure aussi indomptable pour un marin qu'elle ne l'est pour un ingénieur du son. En effet, ayant étudié durant

deux ans en Corse, nombre de court-métrages sur lesquels j'ai pu travailler se déroulaient alors sur la côte. C'est ainsi que j'ai pu me confronter aux énormes difficultés que la mer apporte à la prise de son !



Un tournage Corse 100% bord de mer

La «*plainte indomptable et sauvage*» peut vite devenir le calvaire d'une équipe son de tournage. Car en effet, la mer, source

sonore bruyante, continue et pourtant constamment en variation, exige un savoir-faire et des astuces spécifiques pour une prise de son efficace. Que l'on soit sur la côte ou au large, elle posera quasiment toujours des problèmes techniques qu'il faudra contourner, parfois amenuiser, parfois tout bonnement accepter.

Cette relation conflictuelle entre l'ingénieur du son et les éléments naturels possède à mes yeux quelque chose de passionnant, de l'ordre du jeu d'enquête. Comment arriver à ses fins cinématographiques dans un environnement si chargé acoustiquement ? Comment penser la prise de son en mer, dans une industrie sonore où aujourd'hui, tout se doit d'être parfaitement maîtrisé ? Je souhaite ainsi, dans cette première partie de mon mémoire, trouver une méthode de prise de son qui soit adaptée au grand large sur voiliers. Pour cela, je comparerais mes expériences à celles vécues par des professionnels du métier tels que Lucien Balibar, Nicolas Provost ou encore Guillaume Le Braz.

Je souhaite découvrir toutes les astuces envisageables pour réaliser de belles prises de son, en pensant toujours à ce facteur particulier propre à la prise de son direct de cinéma : la primauté de la voix.

Le travail du son en cinéma regroupe une chaîne de métiers dont le tournage et l'ingénieur du son ne représentent que les prémices. Ce dernier doit fournir un maximum de matières premières utiles à ses prochains, en pensant toujours à travailler au mieux les voix des personnages, mais aussi en enregistrant des sons spécifiques à une scène ou un objet en particulier, qu'il sera difficile de

reproduire aussi fidèlement par la suite. Enfin, il doit aussi, dans la mesure du possible (car le temps est souvent contre lui), enregistrer de quoi réaliser des continuités sonores à travers des prises de sons d'ambiances de chaque lieu de tournage. Cet ensemble d'éléments servira pleinement à la post-production, du monteur au mixeur, en passant par le monteur des directs et le monteur son.

Si je devais d'ailleurs citer un poste dans lequel j'ai pu me développer pleinement, expérimenter des choses et m'épanouir à la Fémis, je choiserais sans hésiter le montage son. J'y ai découvert un vrai plaisir de création ainsi qu'une dimension artistique forte dans laquelle je souhaite continuer de m'épanouir par la suite. Et j'ai très vite découvert à quel point les problèmes vécus sur un tournage pouvaient se répercuter sur la post-production, le montage des directs et le montage son n'y faisant pas exception.

Et cette année, à travers les ambitions cinématographiques que je partageais avec Lisa, j'ai pu vivre une véritable relation d'amour-haine avec la mer dans notre salle de montage son. En effet, jamais je n'aurais cru devoir autant travailler la matière sonore pour rendre celle-ci plausible. Encore plus pour la rendre vraiment vivante. Mais pour quelles raisons ? Quelles sont les méthodes pour rendre à la mer son naturel sans plonger dans la lassitude ?

Autant de questions auxquelles j'ai dû faire face, tel un défi à relever. A travers les recherches, tentatives et expérimentations effectuées pour mon propre film de fin d'études ainsi que les conseils professionnels de monteurs son tels que Loïc Prian, Nicolas Pro-

vost ou Gwenolé Leborgne, je souhaite développer une approche du montage son qui soit fidèle au réalisme d'une mer en constant mouvement, toujours présente et pourtant jamais lassante, dont la variabilité est aussi bien sonore que météorologique.

En opposition au réalisme sonore d'une mer en perpétuel mouvement, Lisa et moi nourrissions une volonté de créer une progression vers un cinéma fantastique dans notre film de fin d'études. Étant elle-même une grande adepte de la comédie musicale, je lui proposais d'apporter cette dimension fantastique à l'aide d'un décor qui se voudrait musical. Cette nouvelle idée fut comme un tremplin pour notre imaginaire : le projet était né, et notre collaboration prenait soudain tout son sens.

En effet, j'ai suivi une formation musicale durant de nombreuses années. Toute ma famille ayant un pied dans la musique, j'ai été habitué à grandir avec des instruments résonnant dans chaque chambre de la maison, à toutes heures de la journée. Mes envies de travailler dans le domaine du son ont d'ailleurs émergé de ma passion pour la musique. Quand j'ai découvert la Musique Assistée par Ordinateur ou M.A.O., qui permet de composer des morceaux sur des logiciels dédiés avec un nombre incroyable d'instruments virtuels, c'est comme si on m'avait ouvert à un monde aux possibilités musicales infinies, dont la seule limite était celle de l'imagination.

Dès ma première année d'études dans le cinéma et l'audio-visuel, j'ai donc naturellement souhaité rattacher mes connaissances musicales à celles des projets sur lesquels je travaillerais. Si

quelqu'un était à la recherche d'un compositeur, je sautais sur l'occasion en lui proposant mes services.

J'ai ainsi expérimenté la musique pour le cinéma à travers quelques projets de court-métrages réalisés par des amis de promotion ou de l'extérieur. J'avais déjà compris à quel point j'adorais cela, les images m'apportant chaque fois de nouvelles directions de compositions vers lesquelles je n'aurais pu me diriger seul.

Mais pour ce projet, l'approche est différente : l'idée est de démarrer avec un traitement réaliste. La musique doit s'installer grâce aux éléments pré-établis, afin de la confondre un temps avec l'ambiance générale du décor. Ensuite seulement, elle deviendra pleinement identifiable et prendra le pas sur le reste. Cela signifie donc deux choses tout à fait nouvelles : connaître parfaitement son décor et travailler la matière sonore réaliste du montage son pour la transformer.

Ce travail qui casse les frontières du montage son et de la composition originale fera l'objet de ma troisième partie de mémoire de fin d'études. Quels sont les besoins de composition et comment les mettre en place en amont ? Comment passer du réalisme au fantastique de façon fluide ? Quels sont les pièges dans lesquels il ne faut pas tomber ?

A travers mon expérience vécue sur *Into The Storm* réalisé avec Lisa Bosvieux, je souhaite trouver une approche du montage son qui prépare à la musicalité des éléments d'un film. Autant techniques qu'artistiques, j'appuierais mes propos de retours reçus par mes proches, collègues, simples curieux ou professionnels avisés.

I. LA PRISE DE SON AU TOURNAGE ET LA MER

Méthodologie de travail pour un ingénieur du son au large

“On dirait que le bruit de la mer est une enveloppe qui contient tout le reste, les couleurs, les odeurs. Si tu regardes longuement le ciel et la mer, tu finis par croire que ce bruit, tu le vois.”

Philippe Labro, Manuella (1999)

01. INTRODUCTION

Il peut arriver, durant une carrière professionnelle, qu'il vous soit proposé de travailler sur un projet qui sort totalement de l'ordinaire. Un film qui, dès prise de connaissance de son sujet, vous propose de relever un défi sans pareil. Chaque œuvre a bien sûr, dans son processus de fabrication, une part de défi certaine. Mais chez peu d'entre elles, un fond d'aventure palpitante surgit. C'est cette dernière qui fait de ce projet une occasion unique et passionnante d'enrichissement.

C'est pourquoi accepter un tournage se déroulant en mer est comme vouloir s'imprégner de l'ivresse de l'aventure pour tout technicien. L'ingénieur du son ne fait pas défaut à cette particularité. Pourtant, la tâche paraît, au premier abord, extrêmement délicate pour lui : Travailler le son de cinéma dans un décor bruyant et

incontrôlable, entouré d'eau salée, de vagues, de vent, d'intempéries en tous genres ? Tout porte à croire qu'on ne pourra rien contrôler sur le tournage, et que la prise de son risque de devenir chaotique, voire physiquement dangereuse selon la météo. Surtout que naturellement, à chaque film en mer sa tempête !

Mais à chaque problème sa solution. C'est ainsi que j'ai pu découvrir, à travers les recherches effectuées pour mon propre film de fin d'études et les rencontres avec plusieurs techniciens ayant vécu l'aventure maritime de tournage sur un voilier, qu'une méthode de travail particulière voyait d'elle-même le jour et qu'une panoplie de moyens pouvaient être déployés pour obtenir ce qui paraissait à priori impossible à avoir : des dialogues utilisables et un univers sonore cohérent, sans risque de manquer de matière pour les étapes de travail du son suivantes, notamment le montage des directs et le montage son.

02. UNE PROTECTION PHYSIQUE ET TECHNIQUE

Un tournage en mer n'est pas le genre d'aventure cinématographique à prendre à la légère. Celle sur un voilier l'est encore moins.

A la découverte d'un scénario de ce type, il convient comme sur tout film, de se préparer correctement afin de travailler dans les meilleures conditions et qu'un maximum de difficultés soient évacuées ou, à minima, prises en compte en amont du tournage. La mer est un environnement délicat et capricieux, inhospitalier. Un tournage peut ainsi être grandement impacté par les conditions météorologiques.

Mais même si ces dernières sont adaptées, il convient tout de même de s'équiper de vêtements de navigation afin de ne pas finir trempé ou frigorifié. A cela, la production se doit généralement d'équiper ses techniciens en fonction.

Le matériel technique, dont l'eau salée est le pire ennemi, se doit d'être également protégé efficacement. Pour cela, il faut prévoir en amont d'adapter notamment la housse de son enregistreur afin de le protéger au maximum de l'eau, équiper sa bonnette d'une housse de pluie et préparer des pochettes du type *ZipLock* pour ses émetteurs HF. Cette étape de préparation technique de protection du matériel paraît simple, mais est d'une importance cruciale au bien-être du matériel et donc, au bon avancement du film. Nicolas Provost était ingénieur du son sur *En Solitaire (2013)* de Christophe Offenstein. La marque Guy Cotten, partenaire du film qui fabrique

des vêtements techniques pour la mer, a accepté de lui préparer des pochettes spécifiques pour son matériel. De plus, Nicolas organisa quotidiennement un nettoyage et démontage du matériel pour éviter que celui-ci ne rouille. En effet, la rouille peut très rapidement s'installer sur tout composant métallique et devenir un obstacle au bon fonctionnement du matériel, tel qu'un micro, l'enregistreur, un câble ou même la perche. Ce temps de préparation et de prévention du matériel est une tâche à prendre en compte dans sa journée de travail.

Par sécurité, il convient également de prendre du matériel supplémentaire de remplacement en cas de difficulté. On parle toujours d'enregistreur en «*Spare*» (de rechange). Pour un tournage si délicat, Nicolas Provost avait parfois du matériel en triple afin d'être sûr de ne pas être pris de cours. Lucien Balibar, ingénieur du son sur le tournage de *Flo* de Géraldine Danon qui sortira en novembre prochain, travaillait même avec un enregistreur spécifiquement dédié à la mer et un second dédié au reste du film.

03. LA GÎTE ET LE CASQUE

Notre corps trouve son équilibre grâce à l'oreille interne, partie la plus profonde du système auditif. Le mal de mer vient d'un déséquilibre de celle-ci, qui envoie des signaux contradictoires au cerveau, qui entre alors en conflit entre ce que l'on perçoit et ce que l'on ressent. Même le meilleur des marin, habitué depuis toujours à

l'océan, peut être victime de ce phénomène physique. Celui-ci peut néanmoins devenir extrêmement pénible et fatigant, allant à l'encontre d'un travail de qualité.

Pour un ingénieur du son, le risque de mal de mer est accru par le fait qu'il ne soit pas vraiment à l'écoute du son qui l'entoure, mais de celui délivré par ses micros. Les perturbations peuvent ainsi être accentuées et devenir réellement problématiques pour travailler dans de bonnes conditions. C'est ce qui est arrivé à Guillaume Le Braz, actuellement ingénieur du son sur un téléfilm racontant l'histoire d'Yves Parier, un marin ayant fait le Vendée Globe en 2000. Victime d'un constant mal de mer pendant plusieurs semaines, Guillaume n'a jamais réussi à s'amariner et a dû arrêter de tourner sur les derniers jours se déroulant en haute mer.

Afin d'éviter au maximum ce type de désagréments en plein tournage, il existe tout de même des alternatives connues pour lutter contre le mal de mer. Même si celles-ci ne promettent pas de fonctionner à coup sûr, elles peuvent en aider plus d'un. Notamment la règle des 5 F : « Fatigue, Faim, Froid, Frousse et Foif ».

En effet, être reposé, le ventre plein et avoir en sa possession de quoi grignoter de temps en temps, avec de l'eau à proximité à boire dès que l'on sent que la tête commence à tourner, tout cela peut déjà vous sauver de bien des difficultés. Concernant la frousse, il convient si possible de partir naviguer en amont du tournage afin de s'ôter la peur du grand large et des vagues. Celle-ci, de part le stress, peut en effet engendrer le mal de mer.

Une autre alternative peut être de prendre tous les jours un

médicament permettant de ne pas avoir le mal de mer un peu en amont du départ en tournage. Il faut savoir que certains de ces médicaments peuvent provoquer des endormissements et des pertes de concentration suite à la première heure d'ingestion, donc attention à ne pas le prendre trop tard !

Malgré un tournage parisien en studio, notre film était fait sur un décor en mouvement, permettant de recréer la gîte des vagues et faire bouger les objets du décor. Cela a suffi à ce que notre steadycameuse subisse un mal de mer et finisse pâle comme un linge un midi. Elle a finalement fini par réussir à manger, mais la pauvre a dû passer le restant de la journée à retourner dans le navire en mouvement. Un médicament spécifique tel que le *MerCalm* lui a permis de tenir le coup.

04. CONSÉQUENCES D'UN ESPACE CLÔT ET ÉTRiqué

Alors que la création du décor de notre film avançait en début d'année scolaire, je me souviens du jour où il a été décidé d'intégrer un plafond à notre intérieur de navire. Je n'avais jamais pris conscience auparavant que les films tournés sur plateau évitaient la contre-plongée pour ne pas découvrir l'absence de plafond ! Cela permet habituellement de laisser une grande amplitude au jeu de lumière pour le chef opérateur. Mais souhaitant tourner à 360° et jouer avec le puits central qu'apportait le caillebotis de notre vieux gréement, nous avons donc opté pour l'option « avec plafond ».

Suite à cela, j'ai commencé à réfléchir aux difficultés que nous allions apporter à la perche sur le plateau. D'autant que le plafond du navire, déjà légèrement plus haut qu'il ne l'aurait été dans la réalité afin de laisser circuler un steadycam, restait pourtant vraiment bas. Les sources de lumière ne cessant de changer selon les mouvements du bateau, les ombres seraient un autre problème difficile à éviter. Heureusement pour nous, seuls trois rôles avaient ici besoin de se déplacer dans le navire : le steadycam, la perche et l'acteur.

C'est suite à ces diverses interrogations que j'ai commencé à imaginer les difficultés que pouvait apporter un tournage dans un vrai voilier.

En effet, le manque d'espace, les conditions difficiles de déplacement, un intérieur bas de plafond et un extérieur hostile à toute prise de son idéale impliquent de bien réfléchir à sa méthode de travail. Le choix d'un tournage en équipe réduite est évident dans des navires tels que ceux visibles dans *En Solitaire* ou *Flo*. La présence d'un assistant son est bien évidemment remise en question dès les prémices du tournage. Paradoxalement, c'est dans ce genre de configurations extrêmement difficiles à contrôler qu'on a le plus besoin d'être à deux. Certains acceptent d'assurer les deux rôles, comme l'a fait Guillaume Le Braz, qui a adapté son matériel à cette situation en s'encombrant du moins de systèmes électriques possible et en préparant une configuration ultra-ergonomique comprenant un minimum de câblages à effectuer.

D'autres tels que Nicolas Provost ont dû se battre face à une production réticente pour obtenir gain de cause. Après 3 jours de

tournage dans la difficulté où son assistant devait attendre dans le zodiac qui suivait le navire de jeu, il a fallu qu'il finisse par se blesser pour qu'on considère sa réclamation. Car des bateaux de course tels que les IMOCA coûtent 7.000€ par jour à une production et ont une politique d'assurance extrêmement stricte, notamment sur le nombre d'équipiers à bord. Dans le cas de *En Solitaire* où deux caméras tournaient en simultané, la jauge était vite remplie. Il a malgré tout fini par avoir le droit d'avoir son perchman à bord et se concentrer ainsi sur la prise de son depuis l'intérieur du navire.



L'IMOCA du tournage de *En Solitaire*

Pour Lucien Balibar, un compromis était trouvé : son assistant le suivrait sur le bateau d'accompagnement et il viendrait dès que Lucien en réclamerait le besoin, en échangeant sa place avec l'un des skippers du navire, les jours les plus difficiles.

Ces questions d'ordre purement organisationnel doivent être

prévues suffisamment en amont afin d'être prises en compte lors des discussions avec la production. Il est bien connu le son est souvent le dernier considéré sur un plateau, c'est pourquoi faire connaître ses besoins le plus tôt possible peut éviter certaines surprises désagréables.

05. APPRÉHENDER LE DIRECT

Pour notre tournage de film de fin d'études, Lisa et moi nous ôtions déjà d'un soucis de taille : le fond marin dans la prise de son direct. Mais en parallèle, d'autres soucis étaient présents sur le plateau, notamment le bruit de toute la machinerie qui servait à faire tanguer le navire ainsi que les craquements énormes et sonnant totalement faux que le décor créait.

Nous avons vite décidé de s'épargner le soucis de dialogues dans notre scénario, d'une part par volonté esthétique de tout jouer dans les regards et les corps, mais aussi, d'un commun accord, pour éviter le risque de dialogues sans fond.

Mais sur un tournage en pleine mer, le défi d'une belle prise de son est de taille, d'autant plus en cas de dialogues. Ici, chaque ingénieur du son priorise une approche qui lui convient. Nicolas Provost, par exemple, misait énormément sur son micro d'appoint, le HF du comédien. Il avait conscience que la perche serait mise à mal par le système de double caméra et le bateau lui-même. Il s'est donc mis en relation avec l'équipe costumes en amont du tournage

pour créer des ouvertures invisibles laissant passer les capsules de ses micros afin que la prise de son ne soit jamais bouchée. Pour éviter la prise au vent, risquée dans les séquences sur le pont, il a ajouté des tissus spéciaux fabriqués par Philippe Chenevez, créateur de la marque de bonnettes Cinela, dans les zones cachant les capsules. La prise au vent n'était ainsi quasiment plus un problème. L'autre avantage de travailler les caches dans le vêtement directement est que le HF pouvait y rester intégré, l'acteur était équipé aussitôt le manteau porté. Il profitait également d'équiper François Cluzet d'un HF supplémentaire chaque fois que ce dernier portait un bonnet. Ainsi, malgré une totale liberté de mouvements, il restait timbré en permanence. La perche était donc présente mais quittait son rôle de micro principal très fréquemment, le HF se devant d'autant plus d'être clair et précis pour une prise de son réussie.

Lucien Balibar, quant à lui, malgré le fait qu'il équipait son actrice, priorisait une prise de son en LCR (3 micros, axés en Gauche-Centre-Droite à la manière de la façade que l'on retrouve dans une salle de cinéma), avec un micro plus directionnel au centre. Ce choix impliquait qu'il reste toujours dans l'axe de la caméra pour ne pas créer d'incohérence de l'espace mais cette méthode permettait de retranscrire fidèlement le décor dans lequel évoluait l'actrice.

Guillaume Le Braz, pour sa part, misait sur une prise de son plus classique avec une perche et un HF mais en laissant tourner un couple stéréo XY sur un enregistreur séparé à distance, tout de même synchronisé à l'horloge de l'enregistreur principal à l'aide du Timecode. Cela permettait de récupérer de la matière et de la pro-

fondeur aux prises de sons, tout en offrant des prises sont équivalent à des ambiances pour la postproduction.

Malgré leurs méthodes de travail variées, tous se sont accordés à dire que cet aspect très bruyant de l'environnement était tout à fait acceptable du moment que ce dernier était filmé. La véracité d'une prise était d'autant plus forte que les acteurs, au milieu d'un décor si sonore, se mettaient à dialoguer en conséquence, permettant à leurs voix de ressortir suffisamment pour être exploitables. Cela n'excluant pas quelques post synchronisations par la suite, la matière ramenée de la prise de son de tournage se voulait tout de même grandement exploitable.

06. APPRÉHENDER L'IMPOSSIBLE

Tourner sur un voilier, c'est également prendre conscience qu'il va falloir user de son imagination pour créer des sons qui n'ont jamais existé au préalable. Le but est de désigner quels sont les éléments clés de l'univers du navire en mer et comment les obtenir de façon séparée. On doit donc penser comme le ferait un bruiteur de cinéma.

Lucien Balibar compare cette expérience à celle qu'il a pu vivre des années plus tôt sur *Les Chevaliers du Ciel* (2005) de Gérard Pirès. Sur ce film, il a rapidement compris que les sons d'avions extérieurs en plein air ne pourraient vraiment exister qu'en les inventant autrement : « *Comment faire l'avion en vol ? Ici, c'est la*

même chose. Comment faire un bateau en action ? »

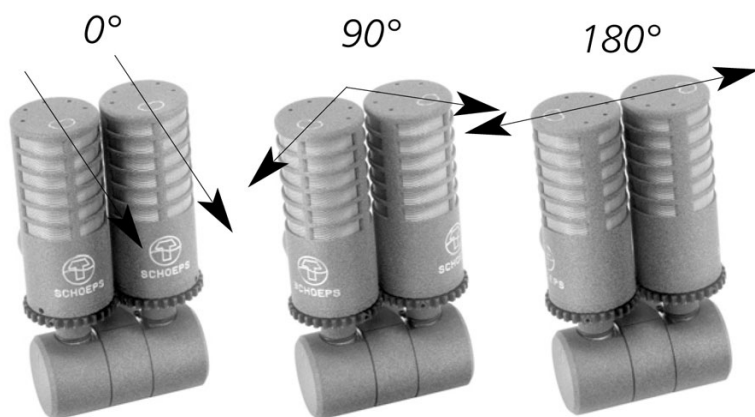
Pour ce faire, le mieux est de travailler les sons en regroupements par catégories. Dans la méthode de Lucien Balibar, on retrouve ainsi la mer, les manipulations du bateau, les interactions entre le bateau et la mer, le vent et enfin les voiles. Le tout à imaginer sous de nombreux points de vue afin de satisfaire les possibles nombreux axes qu'offrira le montage final.

Un tournage offre malheureusement peu de temps à un ingénieur du son pour effectuer ses enregistrements de sons seuls et d'ambiances. Pourtant, dans ce type de cadre unique et difficile à retrouver après la période de tournage, il convient de trouver un maximum de matières utiles à l'équipe de postproduction. Sur des navires tels qu'un IMOCA, impossible d'imaginer une journée dédiée seulement au son, à la vue du prix exorbitant du navire. De plus, l'enregistrement directement sur le bateau implique d'avoir les sources réunies, impossibles à isoler. L'idée est bien de les obtenir séparément, individuellement.

L'important est donc d'établir une liste de tous les sons à enregistrer et de garder celle-ci en permanence bien en tête, pour qu'à chaque occasion où les conditions sont propres à tel ou tel son, par exemple une mer à la météorologie spécifique, on puisse demander de marquer un temps de pause de quelques minutes pour effectuer la prise audio adaptée. Le but n'est pas ici de faire des enregistrements longs, car nous verrons plus tard que le travail d'ambiance continue ne fonctionne pas avec la mer. Il est donc plus efficace d'enregistrer de nombreuses ambiances courtes et variées, tout en

essayant d'y apporter le plus de flou possible. Offrir en soit la sensation que cela existe, sans focaliser dessus pour autant.

Pour l'enregistrement de ces éléments sonores qui viendront texturer le navire et les éléments naturels, chacun a également sa méthode. Guillaume Le Braz, comme dit précédemment, a opté pour un couple stéréo XY, un format stéréophonique aux capsules croisées et coïncidentes qui permet d'éviter tout risque de phasage entre les deux micros. Travaillant habituellement au LCR, il a cette fois opté pour le XY afin de s'adapter au format télévision et par soucis d'ergonomie, car ce couple prenait bien moins d'espace que le LCR.



La stéréo XY de Schoeps utilisée par
Guillaume Le Braz : le CMXY

Nicolas Provost possède pour sa part une méthode d'enregistrement multicanal qui lui est propre. Au fil de ses expériences et recherches du système qui lui convenait le mieux, il a fini par trouver un compromis idéal, le tout placé sur un seul et même pied, avec

un LCR entouré d'un Grand AB aux capsules omnidirectionnelles. Grâce à cet ajout du système AB au traditionnel LCR, il gagne ainsi en profondeur. Il utilise aujourd'hui ce système constamment pour enregistrer de la figuration et des ambiances.



Le système multicanal de Nicolas Provost
utilisé pour ses sons seuls et ambiances
avec un LCR au centre, un Grand AB autour

L'idée n'est pas de bêtement répartir les cinq micros dans les cinq canaux de la traditionnelle salle de cinéma, mais de mélanger plutôt le tout en façade, en amenant simplement un tout petit peu le couple AB en retrait. Dans le navire, cette technique fut idéale pour apprécier tout le spectre audio, offrant des vagues rondes qui prenaient soudain tout leur sens et participant à la puissance de la haute mer. En effet, les micros omnidirectionnels ont la particularité d'avoir une très bonne réponse dans le bas du spectre fréquentiel, bien plus que les micros directifs. Ainsi, Nicolas a utilisé son système également dans les intérieurs du bateau pour tout ce qui était de l'ordre des effets, en se mettant par exemple proche de la coque, dans la cabine de rangement de voiles située à la proue du bateau afin de récupérer les résonances du carbone de la coque. Pour Nicolas, « *Les micros omni directionnels sont en général au top pour les effets* ».

Ce système n'a jamais provoqué de problème de phase entre les différents micros. On peut pourtant imaginer que cette opposition fréquentielle entre plusieurs sources pourrait vite advenir dans un environnement si chargé et provoquer de malencontreux filtres en peigne en pleines prises. Nicolas n'a heureusement pas vécu ce problème. Un travail des textures et de réglages fréquentiels a bien sûr eu lieu en post production, mais jamais la phase ne fut problématique pour lui.

Lucien Balibar enregistrerait déjà ses directs au LCR. Dans la même veine, il enregistrerait ses sons seuls et ambiances avec ce système, dont j'ai découvert qu'il est en fait le précurseur ! Effecti-

vement, le premier prototype de LCR fabriqué par Philippe Che-nevez, le créateur de la marque Cinela, fut réalisé pour Lucien. A l'époque très critiqué pour vouloir créer un système qui ne réponde pas aux codes de la stéréophonie habituelle, Lucien pensait déjà au transport du tournage à la salle de cinéma. A l'origine monteur son, ma rencontre avec lui m'a permis de réaliser à quel point son approche du tournage est tournée vers la post production. C'est d'ailleurs à l'époque où il travaillait encore en salle de montage son qu'il avait signalé qu'on manquait toujours de centre dans les ambiances de tournage, traditionnellement faites à l'ORTEF. Cela impliquait de devoir resserer l'espace stéréophonique pour combler le creux central que le direct suffisait rarement à combler à lui seul. Ainsi est né le système LCR, aujourd'hui utilisé dans le monde entier sur les plateaux de cinéma !

Rien d'étonnant donc, qu'il enregistre ses sons seuls et am-



Lucien Balibar pris en photo par sa femme Justine, en plein enregistrement de vagues contre des rochers au LCR

biances spécifiquement à l'aide de ce système.

07. CONCEVOIR L'IMPOSSIBLE PAR MORCEAUX

Comme dit précédemment, certains éléments sonores paraissent difficiles, voire impossibles à obtenir lorsque l'on découvre l'univers cinématographique dans lequel on va travailler. C'est notamment le cas des disciplines considérées comme extrêmes. La voile de haut niveau, dont il s'agit dans *En Solitaire* ou *Flo*, n'y fait pas défaut.

Mais plus largement, pour tout bateau, la tempête et la vitesse sont deux choses extrêmement difficiles à obtenir de façon réaliste. En effet, un tournage ne se déroulera jamais dans des conditions trop difficiles. On aura beau filmer de manière à donner la sensation d'aller à 20 noeuds, le bateau n'ira en réalité qu'à 2 noeuds. Il est nécessaire de maintenir tout de même un minimum de vitesse, même pour les prises en intérieur où l'on ne voit pas la mer. Cela permet d'éviter d'entendre les clapots sur la coque du navire et ainsi comprendre qu'il est à l'arrêt, ou bien très lent. Ainsi, la technique est souvent, une fois le large atteint et la journée de tournage commençant, de choisir un cap et une vitesse la plus régulière possible afin de garantir un semblant de continuité à la prise. Sur des bateaux de course, l'avantage du pilotage automatique permet de garder une allure et un cap de façon très précise. C'est notamment cette technique qui permet à Guillaume Le Braz d'obtenir de belles

continuités.

Mais en ce qui concerne la vitesse et la force des éléments, c'est à l'ingénieur du son de trouver des alternatives créatives qui, morceau par morceau, permettront une fois réunis de rendre à la nature toute sa puissance.

Lucien Balibar a beaucoup réfléchi à ces alternatives sur le tournage de *Flo*. Il a énormément expérimenté diverses matières pour composer une sonothèque complète et efficace. Grand connaisseur du système LCR, il savait qu'il allait devoir faire des choses similaires à ce qu'il a déjà vécu avec des voitures, en augmentant la sensation de vitesse à l'aide d'un jeu de timbrage et de détimbrage :

« C'est mieux de faire passer une voiture à 50km/h à régime moteur élevé en faisant un mouvement de micro opposé à celui de la voiture plutôt que de la faire passer à 200km/h avec un micro fixe. »

Cette technique de prise de son lui a également servi avec les avions dans *Les Chevaliers du Ciel*. Ses mouvements francs de micros lors des passages d'avions au-dessus de lui permettaient de créer ce qu'on appelle communément des « woosh » de mouvements, offrant une sensation de vitesse décuplée aux engins.

Pour le bateau, son approche est la même. Il pense à la manière d'un bruiteur et va chercher les matières adaptées. Pour les vagues frappant sur la coque, il va en bord de mer enregistrer celles qui s'écrasent contre les rochers (comme sur la photo montrée plus

haut). Il use du timbrage et du dé-timbrage pour rendre les chocs d'autant plus violents.

Pour l'eau filant sur les bords de navire dans son sillage, il avait beau en avoir un peu à l'aide des prises faites sur voilier, elle nécessitaient d'être renforcées. Il le fit en enregistrant des jets d'eaux et leurs retombées dans l'eau calme, offrant des « *splashes* » très beaux. Pour l'écume qui apparaît alors que le navire fend les eaux, un simple jeu de robinet de jardin en campagne avec les retombées au sol et le tour était joué.

Il a également enregistré l'arrosage de coques de bateaux et les sons d'un kayak frappant la surface de l'eau d'une piscine pour jouer la puissance de la mer. Pour obtenir plus de détails et de profondeur, il enregistrerait ces sons à un échantillonnage très élevé, 192.000Hz contre les 48.000Hz habituels du cinéma. Une fois réduits à l'échantillonnage classique cinématographique, ils conservaient tout de même une meilleure qualité que ce qu'ils auraient eu avec un échantillonnage normal, notamment dans les graves.

Nicolas Provost a également effectué ce travail de recherches et de textures, d'autant qu'il continua l'aventure sur *En Solitaire* en travaillant en tant que monteur son aux côtés de Gwenolé Leborgne. Il a néanmoins pu enregistrer tout ce qui était de l'ordre du grément directement sur le navire quand le tournage était en pause.

Lui comme Lucien Balibar ont également pu faire appel au célèbre Nicolas Becker afin qu'il les aide à trouver les textures les plus adaptées avec les matières parfois les plus saugrenues. Et les

deux ont ressenti un besoin évident de continuer l'aventure au-delà du tournage, en accompagnant le film dans sa post-production.

08. EN D'AUTRES TERMES...

Ce fut une énorme déception pour moi d'apprendre que je ne pourrais pas me rendre en Bretagne pour y réaliser mes propres prises de son de mer et de navires dans le cadre de mon film de fin d'études. Même si j'avais acquis une grande sonothèque dédiée au film à l'aide de mes recherches et des partages de mes proches, j'avais la sensation de ne pas avoir totalement participé à l'acte créatif du projet sans en amener mes propres prises de sons.

Malgré cela, il m'a tout de même paru important de mieux cerner l'enjeu d'un tournage en mer, qui se veut naturellement difficile à réaliser pour tout ingénieur du son. Grâce à mes rencontres et mes recherches, j'ai ainsi pu imaginer quelle méthode de travail j'aimerais aborder pour un potentiel prochain tournage au grand large. J'espère que, comme pour moi, les pages précédentes permettront à d'autres personnes se questionnant sur la prise de son sur voilier de trouver une méthode de travail qui leur soit adaptée.

Personnellement, ces rencontres et conseils fournis par différents professionnels du milieu m'ont permis de déterminer un ensemble des choses qu'il me paraît essentiel d'effectuer en tournage sur voilier, mais aussi d'imaginer quelle serait ma propre approche d'un tel projet dont voici une liste « pense-bête » :

• Vivre l'expérience de la navigation en amont du tournage et non la découvrir une fois sur plateau : cela permettra de s'amariner et gagner en confiance en soi, évitant ainsi un stress supplémentaire à celui du tournage et à tendre à tourner pâle !

• Prendre contact le plus tôt possible avec la production pour que son perchman soit compris dans l'équation afin de ne pas se retrouver à devoir gérer seul l'ensemble du film, sauf en cas de choix délibéré.

• Prendre contact avec les costumiers le plus tôt possible afin de créer des caches pour les HF dans les manteaux de navigation en laissant des ouvertures invisibles aux capsules. Prévoir si possible des tissus spéciaux de Philippe Chenevez afin de prévenir du vent.

• S'équiper comme le serait un véritable marin pour éviter le froid, le vent et la pluie.

• Protéger son matériel avec des housses adaptées et savoir en amont qu'il faudra un nettoyage quotidien de celui-ci pour éviter la corrosion. Acheter des *ZipLock*, pochettes de protection pour les émetteurs HF

• Établir une liste précise des besoins de sons pour recréer l'environnement sonore en post-production, notamment en cas de tempête ou de très haute vitesse du navire. Toujours avoir cette liste à

proximité ou dans un coin de sa tête, pour profiter des moments idéaux pour en faire les enregistrements, notamment les prises dépendantes d'une météorologie particulière.

• Préparer son matériel de manière à avoir le moins d'électronique et de câbles possible. L'idée est d'être le plus ergonomique possible au vu du décor qui risque d'être étriqué et souvent difficilement praticable. Un enregistreur plus léger que le classique Cantar X3 peut être envisageable. J'opterais pour ma part pour un Cantar Mini, comme l'a fait Guillaume Le Braz.

• Si vous êtes habitué à travailler avec des micros Schoeps, connus pour très mal résister à l'humidité, n'hésitez pourtant pas : prenez-les ! Tous les retours que j'ai eu étaient positifs et aucun ingénieur du son travaillant au large avec, même dans les pires conditions, n'a eu de problème.

• Penser à avoir plus de matériel en *Spare* que d'habitude, en triple si possible. Si cela est envisageable, dédier un enregistreur à la prise de son en mer uniquement et travailler le reste du film sur un autre enregistreur.

• A la place d'une prise de son classique avec un micro perche, utiliser un système LCR dans l'axe caméra qui permettra d'apporter une spatialisation dès la prise de son. Attention néanmoins à rester dans l'axe caméra (donc non envisageable en cas de tournage mul-

ti-caméras !)

- Travailler particulièrement le HF du/de la comédien(ne) de manière à ce qu'il ne soit pas bouché car la perche risque d'être fréquemment dépassée par les événements.
- Profiter des costumes supplémentaires tels que le bonnet, fréquemment porté en haute mer, en y cachant une capsule HF supplémentaire. Cela permettra d'avoir un son protégé du vent, toujours idéalement timbré et laissant toute son amplitude de mouvements à l'acteur ou l'actrice.
- Mieux vaut de multiples prises de sons courtes et variées plutôt que quelques prises longues mais monotones. La mer peut rapidement devenir un bruit blanc aux oreilles, il faut éviter cela à tout prix !
- Se préparer à devoir aller au-delà du bateau et du grand large pour trouver la matière sonore nécessaire à la post-production, s'organiser en fonction
- Idéalement, ne pas s'arrêter au tournage seul et continuer l'aventure en post-production. Cela permettra de se souvenir du « réel » sonore du décor et de participer à la fabrication d'une mer plus efficace à l'aide des matières accumulées lors du tournage.





II. TRAITEMENT D'UN FILM DE VOILE EN POST-PRODUCTION

Méthodologie de travail pour monter le son du grand large

“Écoute mon ami, le chant des vagues.

Elles viennent de loin, poussées par les vents.

Elle sont chargées de fureur et de puissance.

Puis quand le vent tombe,

Elles se métamorphosent en caresses.”

Guy Rancourt, *Le chant des vagues* (2017)

01. INTRODUCTION

La post-production offre un nouveau souffle au beau milieu des étapes de fabrication d'un film. Le tournage terminé, les rushes doivent maintenant s'assembler, prendre forme, créer, au-delà de la narration, un rythme et une structure qui pousseront l'objet filmique vers le haut.

Le montage du son, tel que celui des images, paraît être à mes yeux, un lieu où la créativité a le plus sa place dans toutes les étapes de fabrication sonore d'un film. Malgré mon attrait particulier pour le tournage, j'ai pu prendre conscience, au fil de mes

quatre années à la Fémis, du pouvoir salvateur qu'a ce poste dans la création d'un film. Ce dernier peut apporter une nouvelle narration, accélérer une séquence jugée trop longue, aller à contre-point de l'image pour donner de l'esthétisme, envoûter le spectateur, créer de l'étrangeté comme de la beauté... C'est une étape qui désormais me passionne. J'ai d'ailleurs comme tuteur Loïc Prian cette année, lui-même monteur son de profession. Il m'a accompagné durant toute la création de mon film de fin d'études, et m'aura épaulé et guidé dans les moments les plus difficiles du montage son, que j'ai décidé d'effectuer moi-même.

A l'instar de Nicolas Provost et Lucien Balibar qui ressen-

taient le besoin de continuer l'aventure après le tournage de leurs films, j'avais la sensation qu'il fallait que je confectionne moi-même l'environnement sonore du projet. J'ai très vite pris conscience que celui-ci se voudrait très complexe à mettre en place, d'autant plus que je n'avais pas de matière autre que de la sonothèque, ayant tourné tout notre film sur un plateau de l'école. Tout restait donc à inventer. C'est sûrement ce qu'il a de plus passionnant à faire : confectionner un environnement sonore total en partant de zéro, comme doivent le vivre, j'imagine, les personnes travaillant dans le cinéma d'animation.

J'ai donc décidé d'aborder cette étape gigantesque qu'est le montage son d'un film se déroulant en mer, et plus particulièrement dans un voilier. Je me suis donc aidé des retours de professionnels tels que Loïc Prian, Gwenolé Leborgne ou encore Nicolas Provost pour découvrir une méthode idéale servant à créer un environnement marin du grand large, à bord d'un navire.

Dans le cadre de mon projet, nous avons fabriqué le décor d'un vieux gréement du XVIIIème siècle. Cette particularité m'a apporté des difficultés supplémentaires en terme de création sonore. En effet, chaque navire étant constitué de matériaux qui lui sont propres, la voile sonne indubitablement différemment d'une époque à une autre.

Mais avant toutes ces recherches en terme de montage son, il convient de réfléchir au travail de la matière première née du tournage : le montage des directs. En effet, la mer apporte de nombreux défis à une continuité réussie.

La vérité est simple : aucune étape du son n'est facile quand on travaille sur la mer. Elles sont toutes des problèmes à résoudre, et c'est ce qui les rend passionnantes à gérer !

02. FONDS ET CONTINUITÉ DES DIRECTS

A la vue d'un projet se déroulant sur un voilier en pleine mer, il est évident qu'à moins d'un tournage sur plateau créant un faux navire, les sons venant du direct risquent inévitablement d'être chargés de tout l'univers sonore maritime qui entoure l'ingénieur du son pendant les prises. Et la mer étant l'équivalent d'un bruit rose permanent et très fatigant à écouter en continu, il faut trouver des alternatives propres à ce type de décors à fonds très chargés pour travailler et nettoyer le son du tournage.

Les tournages sur bateaux ne sont effectivement pas les seuls projets dans lesquels on peut se confronter à de pareils niveaux de bruits de fond. Les séquences se déroulant en voiture ou au bord d'une route fréquentée engendrent des problèmes similaires à ceux sur un bateau. Un monteur des directs peut donc très fréquemment être sujet à ce type de situations à gérer. Même si le cadre n'est pas le même, sa gestion est plutôt proche.

Aujourd'hui, les outils de nettoyage sont devenus extrêmement performants. On ne vante plus les mérites de certains logiciels de traitement utilisés quotidiennement dans nos métiers, tels que la suite RX de Izotope. Quand on récupère des prises sons si

chargées, le réflexe peut être de vouloir éliminer le fond indésirable au maximum. Mais un équilibre reste à trouver. Il est impossible d'atténuer des fonds sonores si chargés sans en ressentir rapidement le traitement. On risque fort de perdre également tout ce qui crée de la présence au personnage en retirant trop d'éléments. C'est tout l'enjeu d'un montage des directs dans ce genre de situation : trouver un juste milieu entre nettoyage et acceptation des fonds. Il convient d'accepter l'environnement et de trouver surtout un niveau cohérent tout au long de la séquence, en apportant à ces fonds une continuité qui aidera le mixeur pour la suite. Heureusement, comme le dit Nicolas Provost : «*Quand on voit, ça passe*».

Le plus difficile n'est donc pas tant d'éliminer du bruit de fond, mais plutôt de créer une continuité de celui-ci. L'ingénieur du son peut vous avoir facilité la tâche, si les conditions le lui permettaient au tournage. Guillaume Le Braz travaillait sur un bateau dont ils lançaient un pilotage automatique permettant de jouer une séquence en continu, sous la même allure tout du long. Il pensait en plus à enregistrer des « poignées » sur ses prises de son, c'est à dire qu'on lui laissait des temps de silence avant le lancement de l'action et après la coupe du plan afin d'offrir un fond de mer seule à la post-production, en entrée comme en fin de prise. Il enchaînait avec une ambiance raccord de la vitesse spécifique à la fin de chaque séquence jouée, apportant suffisamment de matière pour que le monteur des directs puisse recréer une continuité entre les coupes de plans.

Nicolas Provost explique également qu'avec un décor si char-

gé en fonds, l'acteur adaptait naturellement le niveau de sa voix en fonction. Nicolas se reposait justement sur cela pour sauver les directs du film. En effet, malgré quelques post-synchronisations obligatoires, une majorité des directs a été gardée en post-production.

Ainsi on peut espérer garder de la matière exploitable malgré des conditions chaotiques de tournage, et travailler une continuité dans le montage des directs. Mais si celle-ci est difficile à gérer faute de fonds inconstants, heureusement, le travail de montage son en parallèle peut faire des miracles.

03. LE MONTAGE SON

En plus d'être l'étape un peu magique de la fabrication sonore d'un film, le montage son est également l'endroit où l'on « sauve des coups ». Si l'on est littéralement battu par quelque chose dans le direct, il peut être sauvé par des post-synchronisations et des bruitages. Le montage son récupère tous ces assemblages et commence à agencer l'espace sonore du film. Il permet de poser un décor, d'intégrer les personnages dans le milieu qui les entoure et de rendre une séquence autant réaliste que fantastique, selon l'envie.

Dans notre situation, nous nous concentrerons sur un montage son cherchant à se rapprocher au maximum d'un environnement réaliste. Le tout est de trouver les éléments, parfois pour leur part, tout sauf réalistes, qui une fois assemblés les uns aux autres, rendront cette sensation de « vrai » à un film.

Mais monter le son de la mer au cinéma n'a vraiment rien de facile, elle est très délicate à gérer. Au-delà de la recherche de matière, un environnement sonore si chargé nécessite une méthode de travail un peu particulière. En effet, travailler la mer peut devenir extrêmement fatigant pour les oreilles. Il convient donc de faire des pauses régulières durant sa journée de travail afin de ne pas s'épuiser. Une bonne solution est également de garder ses fins de journées pour des séquences calmes, monopolisant moins les oreilles.

Il convient également d'effectuer de nombreuses projections du film afin de mesurer si la continuité du film est supportable pour le spectateur, pour les mêmes raisons de fatigue évoquées plus haut pour le monteur son. Nicolas Provost explique que sur *En Solitaire*, ils ont opté pour un début de film en douceur afin que le milieu, plus énergique, « *tabasse plus* », en misant sur des moments de creux pour respirer et contraster avec la rudesse du navire. Là réside également toute l'ingéniosité d'un bon montage son, permettant d'offrir des variations constantes au film et le faire respirer.

Pour la mer, il a fallu effectuer un travail de correction de fréquences énorme tout au long du film, comme on le ferait sur un film de guerre d'une heure trente. En effet, en mer, un événement a lieu à chaque seconde. Ce qui pose également la question du temps de travail sur un pareil projet de montage son : si chaque seconde vit d'un élément distinct, la quantité de travail devient astronomique. Sur *En Solitaire*, la production avait tout d'abord prévu 7 semaines de post-production à Nicolas Provost et Gwenolé Leborgne. Fina-

lement, après avoir réalisé que chacun n'arrivait à monter qu'environ 40 secondes par jour, le montage son a été prolongé jusqu'à atteindre 12 semaines remplies. Les deux s'en souviennent comme d'un travail parmi les plus fatiguants qu'ils aient vécu. Gwenolé Leborgne affirme que « *la production ne se rendait pas compte de la difficulté du film* ».

Il convient donc de négocier dès que possible un temps de montage son plus long que la normale si vous êtes amené à travailler sur un montage son de film se déroulant en mer. Avoir l'ingénieur du son présent sur cette période permet également de gagner en temps et en énergie. En effet, ce dernier a une mémoire des enregistrements, des doubles possibles à utiliser provenant d'autres prises que celles gardées au montage. Il se souviendra également des axes caméras. C'est très pratique quand il réside un problème de technique ou de jeu. Mais le réel avantage est celui de sa connaissance des sons seuls et ambiances effectués sur le tournage, permettant au monteur son d'être d'autant plus efficace dans son travail.

Cela paraît évident qu'une relation de poste à poste entre le tournage et la post-production puisse participer activement à la réussite d'un film, pourtant celle-ci n'est plus très courante. Peu d'ingénieurs du son que j'ai côtoyé ces dernières années prennent le temps de suivre le processus de post-production d'un film, étant souvent déjà repartis sur un autre tournage entre temps. Mais sur des films aussi compliqués à gérer que ceux se déroulant en mer, la présence de l'ingénieur du son permet en plus d'avoir un vrai référent de l'environnement sonore vécu. Car des navires comme des

IMOCA, dans l'exemple de films tels que *Flo* ou *En Solitaire*, ont vraiment un son particulier qu'il est difficile d'assimiler sans l'avoir vécu dans la vie réelle.

04. UN TRAVAIL PAR COUCHES

Le montage son est composé de couches superposées d'éléments distincts. Même dans l'environnement le plus calme d'un film, il est courant d'avoir plusieurs couches d'ambiances continues ou ponctuelles qui viennent construire le paysage sonore du décor. Le résultat final ne laissera pas forcément paraître qu'il y a une véritable construction faite d'assemblages de divers éléments audio distincts, mais c'est bien là que réside la magie du cinéma : Le réel est souvent rempli de fictif quand il s'agit du septième art. D'ailleurs, le son du réel est très souvent insuffisant pour celui du cinéma, qui se doit de le remodeler pour paraître véritable !

Un monteur son travaille donc par couches d'éléments, rangées de la manière la plus ordonnée possible afin que le mixeur qui récupérera la session puisse bien la comprendre et l'exploiter efficacement. Les films en pleine mer ne dérogent pas à cette règle d'organisation de session de montage son. Et c'est souvent en créant cette fameuse organisation des éléments par couches ou par groupes que l'on prend conscience des caractéristiques sonores d'un lieu.

De quoi est composé l'environnement marin ? Quelles couches s'assemblent à bord d'un navire ? Comment spatialiser

celles-ci ? Comment créer des variations dans chaque plan pour ne pas se lasser ? Tant de questions auxquelles j'ai pu faire face et que le monteur son vit quotidiennement.

L'idée est de créer un espace sonore vivant, mouvant, réagissant à l'image et dépassant même celle-ci à travers le hors champs, afin que le spectateur se retrouve en immersion et que ce qu'il entend lui paraisse finalement normal. Le montage son mise beaucoup sur le sensationnel : on ne se rend pas compte que c'est là, mais si cela avait été absent, on aurait ressenti un manque.

En mer, la difficulté est que les éléments qui entourent nos protagonistes peuvent vite prendre une trop grande place et devenir fatiguants. Le tout est de trouver un juste équilibre et offrir de nombreuses variations pour que l'oreille n'ait jamais le temps de s'accoutumer à une couche sonore. Loïc Prian explique ainsi que « *comme en course-poursuite de voitures, le découpage du son plan par plan permet de donner plus de rythme. Mais le pré-mix est aussi obligatoire.* »

Devenu monnaie courante aujourd'hui, l'étape du mixage démarre dès le montage son, où des intentions sont déjà marquées et où commence à travailler plus en profondeur le mélange de couches pour qu'elles s'harmonisent entre elles. Dans des environnements sonores aussi bruyants que l'univers maritime, il devient très rapidement indispensable de pratiquer cette technique pour avancer, sans quoi le montage son risque de devenir véritablement chaotique pour les oreilles.

Il faut donc prendre conscience que travailler un pré-mix,

sur un film où un événement sonore se déroule à chaque plan, dans un environnement bruyant, où le découpage s'effectue plan par plan pour ne pas créer de longueur, cela représente un travail colossal. Comme le dit Gwenolé Leborgne au sujet de la post-production de *En Solitaire*, « *tu verrais la gueule de la session !* » Ce genre de projet entraîne inévitablement un nombre de pistes audio hors norme et donc implique d'autant plus qu'un rangement minutieux des couches soit fait pour ne pas s'y perdre ! Ayant pour ma part l'habitude de commencer mon travail sur un film en posant progressivement des éléments sans me poser trop de questions avant de mieux organiser ma session quand celle-ci avançait, j'ai ici dû dès la première semaine de travail sur mon film de fin d'études, créer une organisation des plus sérieuses afin de ne pas être perdu dans mes avancées. Sur le travail de mes ambiances, j'ai remarqué un agencement des plus efficaces qui fut également celui utilisé par Loïc Prian et Gwenolé Leborgne.

05. LA MER, SES VAGUES, SES COMPOSANTES, SON SPECTRE

La mer est à elle-même un sujet de discussion extrêmement vaste avec un monteur son. De la même manière que pour les tournages, la plupart des monteurs son ayant travaillé des séquences de mer en voilier se sont concertés les uns les autres, pour s'entre-aider vis-à-vis de leur méthode d'approche d'un élément sonore si délicat à travailler.

La mer, c'est la plus grande difficulté à surmonter. C'est le dossier en soi. C'est elle qui remplissait les fonds des directs, c'est elle qui englobe l'image quand on est au grand large, c'est elle qui est en constante variation. C'est également elle qui sonne différemment d'une météo à une autre, dont les vagues sont toujours inégales, dont la force varie d'une minute à l'autre, passant de la caresse à la fureur. C'est elle qui fatigue le plus les oreilles car c'est elle tend à devenir un simple bruit rose à mesure qu'on l'entend... C'est donc sur elle que reposera la majorité du travail de variations que devra effectuer le monteur son pour rendre le film plus dynamique et vivant. Et c'est donc l'élément principal qui prendra de la place dans une session de montage son, en la travaillant elle-même sous de nombreuses sous-couches.

Alors que j'essayais une approche plutôt classique de montage son, en ajoutant plusieurs longueurs d'ambiances de mer superposées, je sentais rapidement que la mer que j'étais en train de fabriquer pour mon film était très monotone. En fait, plus j'avais dans mon travail de montage son, plus je prenais conscience d'à quelle point la mer est exigeante : il suffit de quelques secondes à peine pour qu'elle redevienne lassante et bruyante, tout ce que l'on veut éviter en tant que monteur son ! La technique à instaurer n'est autre que travailler celle-ci vague par vague pour lui donner corps. En fonction de l'image, il est bon de démarrer avec un fond de mer adapté qui serve de continuité, auquel on ajoute, élément par élément, chaque vague ressentie ou vue à l'image, chaque remou per-

çu, chaque creux, chaque embrun. Celle-ci sonnait différemment d'un endroit du bateau à un autre, on peut jouer des changements de plans pour créer des variations d'un axe à un autre.

Gwenolé Leborgne raconte que lorsqu'il a été engagé sur *En Solitaire*, il a regardé des vidéos embarquées du Vendée Globe. Il a vite compris qu'il serait obligatoire de maîtriser totalement chaque vague et donc de les isoler les unes des autres, car sinon le son ne serait que « *du bruit blanc, un magma sonore dégueulasse.* »

Mais même si l'on souhaite faire du son « joli », la mer ne se laisse malheureusement pas dompter si facilement. En effet, une vague jugée sublime à elle seule, peut ne pas correspondre du tout à l'image, ou peut simplement très mal s'intégrer à la superposition des autres éléments marins du film. Une fois jugée bonne, une vague doit également être laissée de côté pour prendre du recul. Loïc Prian m'expliquait, durant mon montage son que « *tu regardes, tu es content. Quand tu reviens, il manque plein de composantes que tu ajoutes. Et ainsi de suite.* » Une vague est donc faite d'une multitude de composantes.

La véritable approche à adopter pour ne pas obtenir malgré soi un magma tel que l'évoquait Gwenolé Leborgne, est de travailler par logique spectrale. La vague sera donc décomposée en trois parties distinctes qui serviront chacune à lui apporter une particularité :

- Les graves pour la puissance
- Les médiums pour le corps
- Les aigus pour la vitesse et la dynamique

La composition spectrale est donc essentielle à la réussite d'une mer vivante. Elle permet également de retirer les éléments masquants qui cacheraient par exemple les dialogues ou la musique. Une autre technique efficace qui peut être réemployée de façon plus précise en mixage est d'effectuer ce qu'on peut appeler une égalisation dynamique, en créant des modulations du spectre dans le temps afin de rendre l'audio encore plus vivant et organique.

Contrairement à un montage son classique où l'on viendrait poser ses échantillons à l'image, il ne faut surtout pas hésiter ici à essayer de travailler sur des vagues asynchrones aux mouvements de bateau. Cela permet de créer plusieurs temps à ces vagues, et donc leur apporter d'autant plus d'ampleur.

On en vient donc, par nécessité de maîtrise totale de ses ambiances, à composer la mer vague après vague. Chaque vague étant elle-même décomposée de diverses composantes spectrales, on peut ainsi s'amuser à les varier en longueur en rapprochant ou éloignant ces-dites composantes les unes des autres. Cela permet de provoquer une variation infinie de vagues, à la fois courtes et impactantes ou longues aux retombées tardives, ... Le choix devient alors très vaste, le tout est de jouer au maximum de ces variations tout en continuant à servir l'image ! Plus les composantes aiguës sont éloignées des impacts de basses, plus on sent de la puissance liée à la longueur de retombée. Mais il ne faut pas abuser de cette technique, car la multiplication des éloignements peut provoquer une séparation trop importante, formant alors des vagues dont il manquerait des morceaux. Le tout est de changer constamment de

rythme, pour apporter également de la distance à certaines vagues, de la proximité à d'autres, et donc offrir au spectateur une sensation d'immersion plus grande.

Comme tous les éléments masquants tels qu'un boulevard, une voiture ou le vent, la mer se maîtrise donc par un travail de composition très pointu, où tout est exploité individuellement pour ne pas être battu par l'accumulation de bruit. Pour ma part, j'ai travaillé de manière à ce que les composantes spectrales soient clairement séparées les unes des autres sur la timeline de mon logiciel Protools, afin que ma mixeuse puisse bien maîtriser chaque couche sonore au besoin. Encore une fois, le rangement devient primordial, car une vague peut rapidement être faite de 3 ou 4 échantillons audio distincts. Pour résumer, je citerais encore une fois Gwenolé Leborgne : « *La mer, c'est une tannée.* »

06. L'AIR, LE VENT, LA VITESSE

Deuxième groupe d'échantillons audio formant une couche dans la création sonore maritime, les vents ou plus largement toutes les composantes d'air ont une place primordiale en mer. Bien évidemment, sans vent, un voilier ne prendrait pas de vitesse. Et bien, c'est aussi le cas dans le domaine du son ! Une des plus grandes difficultés rencontrées chez un monteur son pour un film en mer, est d'offrir une sensation de vitesse au navire.

Les composantes d'eau, déjà très chargées, peuvent être puis-

santes, douces, faites des nombreuses compositions de vagues individuelles. Mais la vitesse elle, ne s'apporte pas à l'aide des composantes liquides, mais bien grâce à celles du vent.

Encore une fois ici, pour ne rien faciliter, le vent est souvent proche du bruit rose ou du bruit blanc. Alors comment le faire ressortir au milieu d'une mer au spectre déjà si rempli ?

La solution demeure une nouvelle fois spectrale. Utiliser des vents dont le souffle intéressant se situe dans les bas médium ou les médiums aigus, et vous pourrez tout essayer, jamais vous ne les entendrez au milieu du capharnaüm d'un bateau en cas de mer agitée. La zone spectrale où ces vents deviennent vraiment intéressants et où ils créent tout de suite une sensation d'accélération du bateau est située dans les aiguës. Mais ce vent doit être constamment travaillé, dans le même ordre d'idée que les vagues. Il doit apporter une dynamique sur la mer, avec le moins de linéarité possible. Pour cela, il est nécessaire de jouer encore une fois avec les enveloppes et les mouvements spectraux, en pré-mixant et travaillant l'équalisation de manière dynamique, sinon la linéarité anéantira toute crédibilité.

Après de nombreux essais sur *En Solitaire*, Gwenolé Leborgne détermina que les seuls vents testés qui fonctionnaient étaient précisément ceux sifflants dans les voiles et les drisses. Les autres n'apportaient pas l'effet escompté ou ne ressortaient pas de la mer spectralement parlant en cas de mer agitée.

Comme pour la mer, il peut donc être utile de partir d'une base de vent plutôt neutre, continue, à laquelle on ajoutera des élé-

ments progressivement, sans jamais les faire durer et en leur apportant un maximum de variations durant leurs apparitions. Cela permettra d'offrir une sensation de largeur, des respirations, mais aussi de la vitesse, impossible à trouver avec la mer à elle seule !

Néanmoins, le vent n'est pas un élément sonore facile à isoler à l'enregistrement. Il est de plus, très difficile de le faire correctement en bruitage ou même à l'intérieur d'un bateau (la mer prendra généralement le dessus). Pour palier à cela, Gwenolé Leborgne et Nicolas Provost ont fabriqué une « cage à vent ». Cette cage était une sorte de boîte trouée par laquelle l'air pouvait circuler, dans laquelle étaient placés des filins tendus et des micros. Installée sur le toit d'une voiture, ils ont conduit sur l'autoroute en se plaçant à l'arrière de camions afin d'obtenir des turbulences d'air et des variations. Cette fabrication ingénieuse leur a permis d'enregistrer des sons de vent caractéristiques, proches de ceux du vent dans le cordage d'un navire. Et c'est ces sons de filins qui leur permirent d'obtenir la vitesse tant recherchée qu'ils n'arrivaient pas à obtenir auparavant.



La cage à vents, placée sur le toit d'une voiture, qui permet d'enregistrer de belles variations de vents pour
En Solitaire

07. LE BATEAU, UN DÉCOR ORGANIQUE

Je crois que la partie la plus intéressante de ma collaboration avec Lisa Bosvieux sur notre film de fin d'études, fut celle de la recherche des objets situés dans notre bateau. Ces derniers allaient finalement pouvoir prendre rythme ensemble et devenir musicaux. Mais avant même de penser à ce qui se trouve à l'intérieur du navire, la première étape consiste à déterminer de quoi serait fait ce-

lui-ci.

En effet, d'un navire à l'autre, la dimension et les matériaux qui le composent peuvent varier du tout au tout. Par exemple, les bateaux de course tels que les IMOCA vus dans *En Solitaire* ou *Flo* ont une coque construite en carbone, qui se veut légère et fine, tandis que le voilier dans *Albatros* (2021) de Xavier Beauvois sur lequel a travaillé Loïc Prian est fait plus classiquement de bois.

Étant en train de travailler côte à côte avec Gwenolé Leborgne quand il montait le son d'*Albatros*, Loïc Prian avait eu l'occasion de lui prendre de la sonothèque provenant de son travail sur *En Solitaire*. Pour construire le bateau, Loïc ne put finalement utiliser que les sons de voiles et de bouts, sans jamais prendre ceux d'intérieur, car les matières étaient trop éloignées de celles de son bateau. Gwenolé lui-même explique qu'il n'avait pas utilisé les vrais sons provenant de l'IMOCA lors du montage son de *En Solitaire* : « le vrai son du bateau, c'est comme le chameau qui blatère : tu n'y crois pas, c'est nul. » Encore une preuve que le montage son doit parfois s'éloigner du réalisme pour apporter plus de réel.

Même si chaque bateau est composé de matières pouvant s'opposer du tout au tout d'un point de vue sonore, on peut tout de même remarquer une concordance d'agencement des couches sonores d'un navire à l'autre, car ces derniers restent tout de même similaires dans leur structuration globale. Ainsi, on a plusieurs sous-groupes pouvant composer les différentes parties de notre navire en montage son :

- La coque, ses grincements, son contact avec la mer
- Les mâts et les voiles, leurs respirations et sifflements
- Les bouts, cordages et diverses manipulations du voilier

La particularité du bateau est qu'il est inter-dépendant de la mer et du vent. En effet, le bateau « réagit » à son environnement direct, c'est pourquoi il a une dimension organique à mes yeux. Il faut l'imaginer comme un être vivant qui respirerait presque à travers ses grincements, qui glisse sur l'eau et percute les vagues, dont les voiles se gonflent ou s'entrechoquent en fonction du vent et de sa direction. La construction du bateau dépend donc cette fois beaucoup de l'image, mais elle se doit d'être travaillée autant en hors champ pour offrir l'immersion au spectateur.

Sur mon film, réalisé sur plateau, l'ingénieur du son Pierreloi Fresneau a eu la bonne idée de placer des micros contact sous le décor afin de récupérer des composantes de bois grinçant au rythme du balancier du bateau. Malheureusement, la matière trop sèche et aiguë du navire me déplaisait car elle ramenait trop à l'artifice du décor, j'ai donc recréé les grincements de navire à partir d'autres sons sélectionnés durant mes recherches de sonothèque. Néanmoins, on sentait déjà dans les sons de tournage pris par Pierreloi que le navire avait quelque chose d'organique, de respiratoire à travers ses mouvements de balancier. J'ai donc pris ses sons comme base de travail pour garder un rythme proche de celui que vivait réellement notre décor durant le tournage, apportant plus de réalisme à ma composition.

08. RÉINVENTER LE SON DU VIEUX GRÉEMENT

Dès les prémices de notre projet avec Lisa, nous rêvions déjà de navires tels que les vieux gréements du XVIII et XIXème siècle, comme on en trouve à Saint-Malo, ma ville de naissance. Notre référence visuelle fut pendant longtemps *le Renard*, un navire véritablement emblématique chez moi.



Le Renard, navire corsaire légendaire

J'espérais justement pouvoir me rendre à Saint-Malo avec du matériel pour ramener de la matière sonore de ce bateau à utiliser pour le film. Malheureusement, malgré l'acceptation de la compagnie maritime détenant le bateau pour que j'embarque avec mon matériel audio, cette aventure me fut refusée par mes producteurs. J'ai donc dû imaginer le son de ce type de navire d'époque. Notre film se déroulant à l'intérieur du navire de son début à sa fin, un

réel travail de recherches sonores m'a permis de fabriquer le son, sûrement l'étape la plus amusante du projet, comparé à la mer qui se voulait si fatigante à composer.

Malgré des audios fournis par diverses personnes telles que Valérie Deloof ou Loïc Prian, aucun bateau n'avait jusqu'ici ce côté ancien que nous recherchions avec Lisa. J'ai donc dû déterminer ce qui apporterait cette dimension dans notre film. De l'ordre du sound design, j'ai donc tout d'abord travaillé sur les composantes de la coque du bateau.

Plus un navire sera grand, plus on lui apportera du corps et du poids. Comme pour la mer, ces derniers sont apportés grâce aux composantes graves et les bas médiums, on est donc encore dans un travail de spectre pour arriver à nos fins. Nous voulions construire un navire suffisamment petit pour être navigable à deux, suffisamment grand pour que notre protagoniste puisse y danser sans se cogner partout. Pour ces raisons, notre bateau fut construit plus haut qu'il ne l'aurait été d'origine (aidant également notre steady-cameuse à se déplacer plus facilement pendant le tournage), mais il respectait sinon les dimensions d'un navire classique de l'époque. Dans un premier temps, je me suis nourri de divers films d'époque tels que le magnifique *Master & Commander : The Far Side of the World* réalisé en 2003 par Peter Weir. Mais dans la plupart des films que je voyais, la musique et les dialogues prenaient beaucoup d'espace et laissaient peu de place au montage son à proprement parler. Notre film se voulant sans dialogue et mettant justement le montage son à l'honneur, il fallait aller vers quelque chose de plus fron-

tal et concret.

J'ai donc pris de nombreux sons de navires actuels, faits de bois mais aussi de matières plus récentes tels que du plastique, pour travailler sur leurs hauteurs spectrales et leurs longueurs. Plus je ramenais de graves dans la coque du bateau, plus celle-ci « communiquait ». Mais attention à ne pas tomber dans le piège : j'ai eu tendance à remplir le navire de grincements à tout va au départ, surtout dans les graves. Mais pour un montage son de qualité, mieux vaut laisser de l'espace, d'autant qu'on ne doit pas oublier que le navire fait partie d'un ensemble déjà très chargé avec la mer. Le bateau doit, comme une respiration ou une vague, apparaître puis s'éteindre, avant de réapparaître et ainsi de suite. On peut jouer de la hauteur des grincements, mais également des distances pour offrir une grande dimension au navire. Dans mon film, le hors champ a beaucoup d'importance, jouer des distances aidait ainsi à rendre le bateau plus grand qu'il n'y paraissait à l'image.

Si je retiens un traitement sonore que j'ai pu utiliser tout au long de mon processus de création, c'est bien celui du *Pitch Down*. C'est le fait de rendre un son plus grave qu'il ne l'est d'origine. Chaque fois qu'un son de grincement ou de craquement me plaisait, je l'essayais plus grave pour sentir s'il sonnait « comme un vieux gréement ».

Une fois les grincements effectués, il faut penser à l'action de l'eau contre la coque. Là, selon si le navire avance ou est à l'arrêt, selon la houle et la météo, un grand choix de sonorités est possible. Mais parfois, malgré une sonothèque parfaitement constituée, on

manque encore d'éléments pour achever la fabrication sonore de son navire.

09. AU DELÀ DU RÉEL

Géraldine Danon expliquait à Lucien Balibar, alors qu'ils préparaient son futur film *Flo*, que « *l'essentiel des sensations en mer, c'est le son.* » Lorsqu'elle lui tenait ces propos, elle ne parlait bien entendu pas du son d'un point de vue technique, mais plutôt d'un point de vue d'ordre sensationnel. Car la navigation se vit beaucoup à travers l'écoute de son environnement et de son navire.

A l'écoute d'un montage son avancé, on sentira alors sûrement des manques dans le réalisme du navire et de son environnement. Il faut parfois aller plus loin qu'avec des sons réalistes pour obtenir l'effet désiré. C'est ce qui est arrivé à Nicolas Provost et Gwennolé Leborgne sur *En Solitaire*, qui ont fait appel à Nicolas Becker pour introduire des couches sonores supplémentaires qui renforceraient le réalisme du film. Ce dernier a par exemple enregistré du polystyrène et des frottements de sable sur du carbone pour ajouter un effet glissant à la coque de l'IMOCA. Il a également utilisé de la paille et de la bande magnétique avec des micros contact pour créer un son d'écume glissant sur la coque du navire.

Nicolas Provost est également retourné en Bretagne pour enregistrer des sons d'eau supplémentaires tels que des écoulements d'eau de rivière ou autres éléments un peu décalés des sons de mer

au premier abord. Tout cela participe au réalisme du film malgré l'origine étonnamment distante des sons récupérés. C'est la magie du montage son.

Il ne faut bien sûr pas oublier que la dimension artistique a une place importante dans le montage son, et qu'il faut parfois quitter le réel pour obtenir quelque chose de plus sensationnel. Loïc Prian m'explique que lorsqu'il travaillait la séquence de tempête dans *Albatros*, il cherchait moins le réalisme que l'énergie provoquée chez le spectateur. Dans un même ordre d'idée, Lucien Balibar me racontait sa sensation qu'avec la mer, il ne fallait surtout pas hésiter à quitter le réalisme pour laisser place à l'onirique. La mer est très chargée, s'en séparer peut aussi aider la mise en scène. Selon lui, « *on ne s'autorise pas de sortir du réalisme et de créer des transitions franches.* »

C'est donc pour cela que j'invite quiconque s'essaie au montage son d'un film de voile en pleine mer, à ne pas perdre de vue que nous travaillons dans le domaine de l'art et que notre rendu doit servir une mise en scène. On peut autant s'approcher du réel que le quitter pour provoquer la même sensation ! J'ai pu l'expérimenter sur mon propre film, et j'ai adoré cette expérience qui m'a prouvé qu'il ne faut pas hésiter à essayer des choses, avancer à tâton afin d'atteindre le but escompté tout en trouvant l'originalité. Aujourd'hui, je n'hésite pas à jouer de ce que j'ai appris à travers ce montage son pour des projets qui n'ont rien à voir, mais sur lesquels mélanger réalisme et irréel crée quelque chose de positif pour le film.

10. EN D'AUTRES TERMES...

Après la partie intense de la préparation et du tournage de notre film de fin d'études, j'avais réalisé un montage des plus efficaces avec Titouan Ropert. Le montage son, lui, s'est organisé sur la longueur afin de me permettre d'expérimenter au maximum sur le film. J'ai donc travaillé durant 5 semaines sur cette étape qui fut l'une des plus fatigantes mais également l'une des plus enrichissantes à mes yeux, sur l'ensemble de mes quatre années à la Fémis.

Travailler un univers sonore de façon si précise m'a permis de réaliser à quel point le montage son pouvait pousser la maîtrise de l'environnement sonore d'un film à son paroxysme. Mais aussi à quels moments cette maîtrise s'avérait nécessaire pour ne pas tendre indubitablement vers l'échec.

Heureusement que durant mes expérimentations, Loïc Prian était là pour m'indiquer ce qui manquait ou ce qui fonctionnait déjà dans mon montage son. Car la fatigue de l'écoute d'un environnement sonore si chargé peut mener à des choix esthétiques totalement faux, et les techniques d'approche de la mer ont des particularités à connaître pour ne pas perdre du temps à essayer des choses que l'on saura plus tard impossible à effectuer autrement que d'une manière précise.

C'est pourquoi j'ai décidé de réaliser un « pense-bête » à la manière de ma première partie, qui résume tout ce qu'il me paraît essentiel d'envisager pour réaliser un beau montage son de mer pour le cinéma :

- Prévenir la production de la difficulté de fabrication de la bande sonore d'un film maritime, demander d'office un temps de montage son plus long que d'ordinaire

- Être en contact direct avec l'ingénieur du son et lui proposer d'être présent durant la post-production du film : il a une connaissance du son réel qu'à l'environnement qu'on tend à créer ainsi qu'une mémoire des ambiances et sons seuls réalisés sur le tournage

- Travailler avec intelligence en privilégiant les séquences chargées en dynamique au début de journée, quand les oreilles sont encore fraîches. Garder les séquences plus calmes pour les fins de journées permet de ne pas perdre en efficacité de travail

- Prendre régulièrement des pauses tout au long de la journée pour ne pas s'épuiser et se laisser du recul sur les sons qui deviennent très vite un bruit rose pour les oreilles si l'on ne les laisse pas de côté

- Préparer une sonothèque rangée par types de sons : navire, lieu, météo, placement des micros, ...

- Tenir sa session de travail bien ordonnée tout au long de l'avancée du montage son car elle tendra à se remplir très rapidement et avoir une quantité d'échantillons audios dépassant largement la normale

- Pousser le montage son plus loin qu'on ne le ferait d'habitude,

avec un travail de pré-mix et d'équalisations dynamiques obligatoires tout au long du film. Cette approche permettra d'apporter l'énergie nécessaire au montage son, tout en évitant sa linéarité

- Miser sur une grande quantité de sons d'ambiance courts qui s'enchaînent plutôt qu'une continuité comme on a l'habitude de faire. On peut s'aider d'une base linéaire de mer, mais celle-ci doit être accompagnée d'un maximum de variations pour garder un effet vivant de l'environnement maritime. Travailler en s'aidant des changements de plans permet d'offrir une grande dynamique au film, ne pas hésiter à se servir de l'image pour arriver à ses fins !

- Penser le montage son par couches elles-mêmes divisées en sous-couches. Travailler celles-ci spectralement pour un résultat efficace et éviter d'arriver à un mélange insatisfaisant de bruits. Pour ma part, j'avais trois couches principales sur mon montage son : La mer, l'air et le bateau

- Travailler la mer sous trois sous-parties spectrales : les graves pour la puissance, les médiums pour le corps, les aigus pour la vitesse et la dynamique. Traiter ces trois zones spectrales séparément permet d'avoir une vraie maîtrise de la mer du film

- Jouer du décalage des vagues avec l'image peut apporter de gros avantages en terme d'énergie : ne pas hésiter à être asynchrone !

- Travailler en priorité les vents sifflants, dans les voiles et les drisses, dont l'énergie se définit surtout dans la partie aiguë du spectre. Ce sont eux qui ressortiront le mieux face à une mer agitée, et qui apporteront une sensation de vitesse du bateau
- Bien se renseigner sur les caractéristiques physiques du bateau du film. Est-il en bois ? En carbone ? Est-il peint ? Tous ces éléments donneront au navire son aspect « unique ». Ne pas abuser des grincements et craquements de bois, laisser vivre des moments de silence au navire pour qu'il flotte d'autant plus
- Pour plus de grandeur et de poids, utiliser le *Pitch Down* sur les échantillons audio a une efficacité redoutable. Mon film de fin d'études en est la preuve, car je cherchais des matières de bois lourd et épais qui étaient introuvables en sonothèques. Je les ai donc recréées en baissant les sons de grincements et craquements de bois de petits voiliers actuels, apportant tout de suite de la lourdeur aux sons
- Pousser la recherche de matières en utilisant des éléments de l'ordre du *Sound Design* : manipuler la matière apporte toujours quelque chose d'organique à n'importe quel type de projet. La voile n'y fait pas défaut !
- La spatialisation aide à l'immersion mais aussi à avoir plus d'espace spectral pour travailler, servez-vous en intelligemment





III. VERS UNE MUSICALITÉ DE LA MER

Transformer le montage son en une composition originale et rendre un décor musical

*“J’observais ces paquets de mer lourds et massif
Qui marquaient d’un hourra leurs chutes régulières
Et puis se retiraient en râlant sur les pierres
Et ce bruit m’énivrait ; et, pour écouter mieux,
Je me voilai la face et je fermai les yeux.”*

François Coppée, Rythme des vagues

01. INTRODUCTION

Le son naît d’une source vibratoire. En résultent des ondes se dispersant dans l’espace. On peut identifier une forte similitude entre le phénomène de propagation sonore et le mouvement de la mer : la vague est une ondulation visuellement identifiable. Si l’on pousse l’analogie, la mer peut être considérée comme la source vibratoire. Le navire voguant sur elle est alors l’oreille qui perçoit l’onde et la transmet à son équipage, interprétée au moyen de ses matériaux de fabrication. Et le marin, en bout de chaîne, le cerveau qui l’identifie, le récepteur final.

Une des propriétés apaisantes de la mer est surtout son om-

niprésence sonore qui, une fois que l’on en est proche, nous englobe totalement. Et si l’on s’assoit quelques instants sur le sable pour l’observer, le ressac des vagues s’échouant inlassablement sur le sable devient rapidement plus qu’une simple ondulation. Celle-ci prend un rythme naturel relaxant auquel on s’abandonne facilement. Pourtant, qui aime écouter une source bruyante et similaire à du bruit rose sans être rapidement épuisé par elle ?

Je pense que la notion de rythme y est pour forcément pour quelque chose. Que ce va-et-viens constant, inébranlable, permet à notre cerveau de s’aligner à lui et donc de quitter son propre rythme habituel. Personnellement, cela m’aide souvent à stopper « la machine » qu’est la petite voix dans ma tête, celle des pensées. Et cet

effet apaisant a un attribut thérapeutique.

Depuis le XIXème siècle, plusieurs courants artistiques ont pris la mer comme source principale d'inspiration. Que ce soit en littérature, en peinture ou en musique, les représentations sont nombreuses et différent d'un courant à l'autre.

D'abord romantique et lyrique, elle est se veut « *tantôt violente et passionnée, tantôt romantique et rêveuse* », avant de devenir symbolique, faite d'images et de métaphores, plus abstraite. On lui cherche également un réalisme moderne, en opposition à des représentations faites d'impressions ou de symbolisme.

Au-delà de tous ces attraits que divers courants et domaines ont traité, aucun art mieux que la musique ne peut rendre sa dimension temporelle et rythmique à la mer. Ainsi, on s'inspire d'elle pour créer de nouveaux motifs ondulants, construire des mélodies et des rythmes à partir de celle-ci. Certains artistes comme Claude Debussy et son œuvre *La Mer* (1905), sont même allés chercher au-delà de ce qu'elle nous faisait entendre naturellement, en composant des œuvres mélangeant ces ondulations à des sensations qu'elle nous apporte.

Alors que la littérature, la peinture et la musique ont utilisé cette source inépuisable d'inspiration pour la représenter sous divers courants, le cinéma, beaucoup plus jeune, connaît pourtant lui aussi de nombreuses œuvres qui traitent de la mer. Mais après mes recherches, j'étais surpris de réaliser qu'aucun film n'avait encore employé celle-ci pour sa musicalité. Au-delà des films documentaires sur les animaux marins, très souvent accompagnés de

compositions musicales aux attraits maritimes, mais qui se veulent symboliques et plus présents en tant que soutien à une image, je n'ai trouvé aucune œuvre cinématographique qui s'aide du mouvement de la mer pour composer une musique.

C'est ainsi que j'ai commencé à me questionner plus largement sur la place de la musique dans un décor de cinéma. Le plus courant est de créer une composition qui viendra en soutien au film. On peut parler de musique extra-diégétique. Quand celle-ci est intra-diégétique, elle est souvent concrète : soit des musiciens qui jouent, soit une radio ou une télévision qui retransmet un morceau. Mais si cette composition naissait directement de l'entourage des personnages de l'histoire ? Si c'étaient les éléments de décor qui se mettaient à devenir musicaux ?

02. RENDRE UN DÉCOR MUSICAL

Cette année, j'ai eu l'opportunité, comme chaque étudiant en 4ème année de la Fémis, de réaliser un film de fin d'études. Très vite, Lisa Bosvieux et moi avons décidé de s'allier sur cette tâche et réaliser un film en commun. C'est ainsi qu'est née mon envie de travailler sur la mer au cinéma, car très rapidement, nous nous sommes mis d'accord sur l'ambition d'écrire un scénario qui se déroulerait à bord d'un voilier. Nous avions chacun nos envies, partagées par l'autre : Lisa voulait construire le décor d'un vieux navire, et je voulais composer une musique qui s'aide des éléments

entourant le personnage principal pour vivre.

Difficile d'évaluer l'ampleur de travail que cette idée cinématographique représentait. Mais j'ai aussi découvert que très peu de films s'aidaient du décor pour faire naître une musique. Je pense que c'est suite à cette découverte que nous avons décidé de pousser le concept encore plus loin en basant tout notre film sur la création d'une composition. Celle-ci entraînerait l'acteur lui-même dans une danse au milieu de l'instrument musical que deviendrait le navire.

Nombreuses sont les personnes à nous avoir dirigé vers *Dancer In The Dark* (2000) de Lars Von Trier pour ses séquences impressionnantes où le décor devient justement musical. En effet, la répétition de sons tels que les machines de l'usine permet de



L'usine devenant musicale de *Dancer In The Dark* (2000) de Lars Von Trier

créer un rythme de base qui mènera à une musique. Mais celui-ci sert surtout de lancement à une composition plus classique, plus musicale. Le décor quitte donc toujours sa dimension musicale, et ce très rapidement.

L'introduction de *Delicatessen* (1991) de Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro est un autre exemple de ce vers quoi nous tendions. Mais cette fois, le décor ne fait pas totalement abstraction de musique plus classique, car ici, tout le schéma de fabrication de la composition se base sur une violoncelliste en pleine répétition. Donc jamais, dans ces deux rares exemples, nous n'avions de réel comparatif à ce que nous cherchions à créer.



La violoncelliste de la séquence d'introduction de *Delicatessen* (1991) de Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro

A nous, donc, d'expérimenter cette musique volontairement concrète, avec une certaine peur dès le départ : que le fait qu'on ne trouve personne l'ayant fait avant nous soit peut-être le signe que ce projet était trop ambitieux à réaliser.

03. LE RYTHME, PLUS PROPICE QUE LA MÉLODIE

Avant même de créer un morceau, il convient de déterminer quels sont les éléments nécessaires à sa composition. Si celui-ci se veut créé à partir du décor et des éléments entourant notre personnage, il faut trouver une méthode de travail permettant aux objets dits « classiques » de devenir musicaux.

J'ai pu soulever cette conclusion très rapidement après quelques tentatives : la dimension rythmique est le meilleur moyen d'arriver à rendre un décor musical. La mélodie, qui me paraissait au départ envisageable, fut vite repoussée : un ensemble d'objets concrets tendant à créer une mélodie rendrait le morceau trop artificiel, tandis que le son naturel qu'ont ces objets, rythmés par les vagues et la tangué du navire, créerait tout de suite quelque chose d'extrêmement intéressant et organique, d'autant plus si l'on ressent leurs mouvements à l'image.

Si l'on sort du cadre du cinéma, certains artistes musiciens et scéniques ont déjà emprunté ce chemin de recherches créatives pour composer des œuvres à partir d'objets. C'est le cas de Stomp, dont les spectacles musicaux impressionnants ne se veulent faits qu'à partir des corps et des objets qu'ils manipulent sur scène. Mais ils ne sont pas les seuls à avoir expérimenté cette méthode de musique concrète d'objets du quotidien.

En audiovisuel, The Sound Of Noise réalisait des clips humoristiques d'un groupe allant dans des lieux tels que des appar-



Stomp - Brooms (2011)

Le spectacle musical à partir du son de balais

tements pour créer un morceau sur le vif à l'aide des objets qu'ils trouvaient sur place. Tout y passe : du livre au grille-pain, en passant par l'aspirateur, le tout sur fond d'humour. Et encore une fois, on remarquera l'absence quasi totale de mélodie, la composition à partir d'objets se voulant naturellement rythmique. C'est peut-être



Sound of Noise (2001)

Music for one apartment and six drummers

leur travail qui se rapproche le plus de nos objectifs créatifs.

04. ACCESSOIRES ET MUSIQUE

Sans nul doute la partie la plus difficile mais aussi la plus passionnante de notre collaboration avec Lisa Bosvieux, le choix des accessoires du décor et de l'environnement physique dans lequel évoluerait notre personnage principal était aussi primordial à la verracité d'un navire d'époque qu'à la création musicale à partir d'objets.

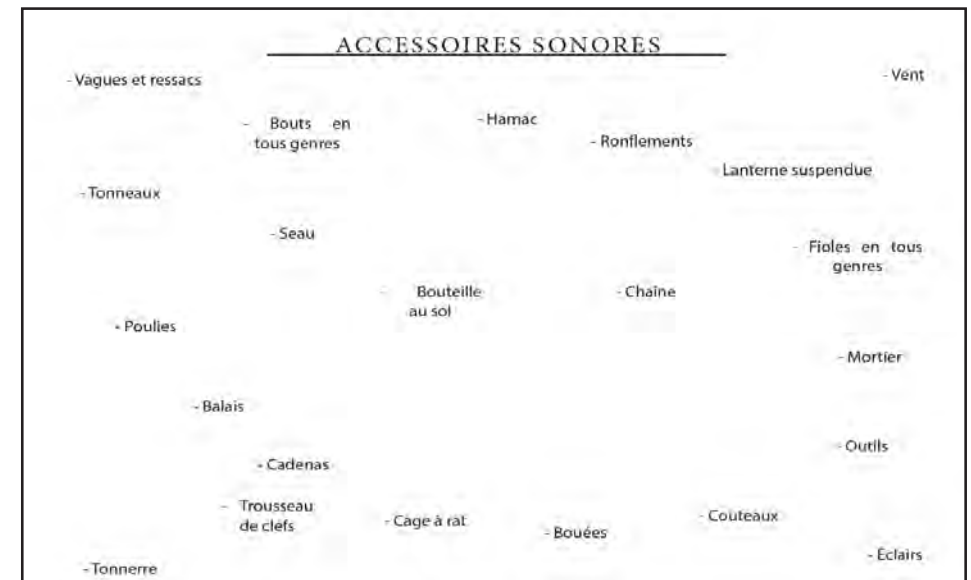
Afin de prendre conscience de ce qu'on pouvait trouver dans un vieux gréement du XVIIIème siècle, nous nous sommes rendus à Saint-Malo pour visiter des navires de l'époque, tels que L'Étoile du Roy. Nous avons ainsi pu découvrir une grande quantité d'objets qui pourraient s'intégrer à notre propre décor. Du bois, du métal et du tissu : voici le type de matières principales qui ser-

L'Étoile du Roy



viront à l'accessoirisation du navire et à notre future musique.

Pour nous aider, Lisa nous a préparé un plan à plat du futur décor de notre film, dans lequel on pouvait imaginer l'emplacement de chaque objet. J'ai réalisé ainsi un inventaire de tout ce qui est trouvable dans notre bateau, quelle est la sonorité de chaque objet et de quelle manière il peut s'intégrer à notre musique.



Une des premières listes de sources sonores

C'est grâce à de nombreux allers-retours entre le décor et le son qu'ont commencé à jaillir les prémices d'un possible morceau, mais également de nouvelles idées scénaristiques. L'envie de faire danser notre comédien était arrivée très tôt dans l'écriture du film, mais celle de le faire interragir directement sur le morceau en jouant avec les objets était nouvelle. Sachant que je devais arriver à bout d'un morceau proche de la réalité suffisamment tôt pour que

notre comédien s'entraîne dessus en amont du tournage, il a fallu commencer à composer sans attendre.

05. UNE COMPOSITION DÉPENDANTE DU MONTAGE SON

Le morceau naissant du décor lui-même, j'ai rapidement pris conscience qu'il serait nécessaire pour nous d'avoir une représentation sonore du navire en amont du tournage. C'est donc ainsi que j'ai réalisé un montage son avant même de tourner les premières images du film.

J'ai donc pu, à l'aide de notre relation totale entre décor et son, préparer une sonothèque de tous les éléments trouvables au sein du bateau. Cela ne suffisant pas à faire vivre le bateau lui-même, j'ai étendu ma recherche sonore afin de donner vie au navire et à la mer qu'il arpente.

Cette recherche des sons du film en amont du tournage fut un véritable bonheur en tant qu'ingénieur du son et monteur son. Je n'ai malheureusement pas été moi-même dans un véritable navire en mer pour faire mes propres prises de sons, faute de moyens financiers, mais j'ai pu arpenter les sonothèques et « chiner » les sons me paraissant les plus adaptés à l'atmosphère recherchée.

C'est d'ailleurs dès cet instant que j'ai pris conscience de la plupart des éléments que je soulève dans ma seconde partie dédiée au montage son de la mer. En effet, j'ai compris à quel point tra-

vailler celle-ci était fastidieux et fatigant. J'ai également pu réaliser un travail par couches d'éléments dans ma session de montage son sur Protools, qui resterait finalement jusqu'à la fin du mixage. Ainsi, l'air, la mer, le navire et les objets étaient déjà séparés de manière réfléchie pour les moduler au mieux.

Suite à ces recherches sonores et ce pré-montage son, nous avons beaucoup plus de facilités à nous projeter dans le décor lorsque nous parlions du film. J'ai également pu découvrir ce qui manquerait en terme sonore pour réussir à obtenir une musique qui fonctionne pleinement et j'avais enfin une base sur laquelle m'appuyer pour faire apparaître un morceau dedans.

06. PROTOOLS ET ABLETON

J'ai bien sûr effectué le montage son du film sur le logiciel Protools. C'est pourquoi j'ai naturellement entamé des essais musicaux dessus malgré le fait que je ne compose habituellement que sur Ableton, un autre logiciel lui-même dédié à la Musique Assistée par Ordinateur, ou M.A.O.

Ces essais apportaient quelques idées mais manquaient clairement de quelque chose, que je n'arrivais pas à atteindre avec Protools. Je me suis longtemps débattu pour finalement prendre ma sonothèque chez moi et expérimenter une nouvelle approche de ma composition sur Ableton. Ce fut simple : en une journée, les

résultats étaient plus concluants en travaillant sur Ableton qu'en expérimentant deux semaines durant sur Protools !

J'ai donc continué à composer sur mon logiciel de musique préféré, qui me permettait d'apporter une rythmique très précise à tous les éléments sonores rapidement, à l'aide de l'outil de *Warping* très puissant du logiciel. Cet outil permet d'adapter de façon très précise des éléments à n'importe quel tempo. Travaillant sur des sons concrets tels que la coque d'un bateau, Ableton me permettait de trouver très efficacement les zones rythmiques des sons pour les caler sur les temps et contre-temps souhaités, ce qui me prenait une infinité de temps sur Protools.

07. LA COQUE, LA BASE DU MORCEAU

Alors que je m'acharnais à travailler le morceau à partir des objets et des vagues, je n'arrivais pas à créer une structure suffisamment prenante pour mener notre protagoniste à une danse. J'avais besoin de quelque chose de plus brut, naturel. J'ai finalement changé de fusil d'épaule en pensant à l'environnement premier dans lequel évoluerait notre personnage : la coque du navire. En effet, notre film de fin d'études se déroule en huis-clos, à l'intérieur d'un vieux gréement. J'ai donc utilisé un rythme de vagues très fixe en fond, me servant juste de repère rythmique. Dessus, j'ai pu composer une base de navire. L'idée était de faire de celle-ci un véritable ensemble de percussions qui puisse déjà apporter le

rythme nécessaire pour que notre acteur danse dessus. Chaque grincement, craquement ou étirement du navire est ainsi devenu musical. Le morceau prenait enfin forme grâce à la coque du navire qui interagissait directement avec les vagues. J'ai pu jouer de divers sons répartis dans le spectre pour apporter quelque chose de parfois proche, parfois plus profond, mais toujours animé d'un même tempo.

08. LES ACCESSOIRES ET LEURS INTERACTIONS

Une fois la base naturelle de bateau suffisamment rythmée pour déjà faire danser notre comédien, il était temps pour moi d'ajouter tous les accessoires et objets du navire qui permettraient de rendre celui-ci musical. J'ai donc utilisé tout ce que je connaissais de notre navire pour le faire chanter. Des chaînes, des cordes, des lampes à huiles, des trappes, des couteaux, casseroles et poêles, l'idée était vraiment d'utiliser tout ce qui était à ma disposition pour les installer dans le tempo du morceau. Plus proche de mes compositions habituelles pour cette partie, je travaillais les objets par texture. Métal, bois, tissu, ... Éviter d'avoir toujours les mêmes sonorités permettait de gagner en énergie et en originalité. Tous ces éléments devaient sonner distinctement les uns des autres afin de bien les identifier dans le capharnaüm de la tempête et du morceau. J'obtenais à la fin, un morceau très rythmique, très brut, auquel j'ai commencé à ajouter quelques notions purement musi-

cales, en jouant des *reverbs* sur les couteaux ou en faisant tinter la cloche d'alarme du navire.

09. DU RÉALISME A L'ABSTRACTION

Une des étapes les plus complexes à mettre en place avec ma composition était de la faire apparaître progressivement, sans que le spectateur n'en prenne conscience. Pour ce faire, j'ai travaillé en deux étapes. La première était celle de la base de coque de bateau citée précédemment. La seconde était d'apporter de l'arythmie à son introduction, afin qu'elle ne prenne le tempo que progressivement. Ma volonté était bien de faire naître une harmonie au milieu du chaos. Je pense que c'est là le premier moment fort du film : Lorsque notre acteur s'abandonne aux sons du bateau pour entrer dans sa transe dansante.

J'ai donc composé pour ensuite décomposer en amont du travail effectué. Une étape transitoire du film est donc faite entièrement des éléments musicaux, sans que l'on ait un instant l'idée que ceux-ci puissent devenir une musique plus tard, quand ils prendraient rythme avec le mouvement du bateau. J'ai beaucoup aimé cette notion de déconstruction qui mènerait plus tard à l'harmonie. Le premier point de rupture était donc le moment où notre héros se raccroche comme il peut à la chaîne tandis que la tempête fait rage. Ici, tout sonne volontairement bruyant et chaotique. C'est pour qu'ensuite, commence à naître l'harmonie du morceau.

Le second point de rupture était déterminant : c'est à cet instant que l'on quitte le réalisme même du navire, où les percussions se veulent plus présentes et où une basse très organique prend place. On entre dans une dimension plus musicale, où notre personnage commence à intervenir directement dans le morceau, en frappant la vaisselle puis en jouant avec le balai et le sac. Cette partie est également une véritable transition dans le morceau, car celui-ci ne cessera ensuite d'accélérer jusqu'à atteindre son paroxysme, jusqu'à la chute brutale de notre héros.

J'ai donc profité cette partie où notre protagoniste entre littéralement en transe pour créer la dimension mélodique qu'il m'était impossible d'instaurer auparavant. Ici, plus rien n'est interdit, l'image permet tout. Le but est donc de faire augmenter l'abstraction, en jouant sur des continuités mélodiques d'objets pourtant déjà abandonnés auparavant, en apportant des textures supplémentaires telles que du métal quand notre héros frappe contre les parois du navire, totalement imaginaires mais renforçant l'énergie du film... Je me suis finalement rapproché des conseils de Loïc Prian concernant la tempête, où l'on cherche plus à trouver la dimension énergétique que le réalisme à proprement parler.

10. LA MER, TOUJOURS LA MER

Même si la musique prend de plus en plus de place dans le film à mesure que la chorégraphie avance, je ne voulais absolu-

ment pas qu'on oublie l'espace dans lequel évolue le protagoniste. C'est pourquoi j'ai également rendu la mer rythmique, en jouant de zones de creux de celle-ci pour laisser plus de place à la musique, et en la faisant réapparaître à des moments clés qui accompagneraient notre danseur. Celle-ci participe directement au réalisme instauré au début de la tempête. J'ai dû, étant en montage son sur Protools, caler progressivement les vagues en rythme avec le morceau, ce qui n'était pas une mince affaire. Chaque vague étant décomposée, il fallait choisir quelle partie de celle-ci serait en rythme avec le tempo du morceau. Mais une fois installée, c'est la mer qui crédibilisait le mouvement du bateau, et ainsi la danse de notre acteur. Elle est, même en retrait, omniprésente tout au long du film.

11. LA CHUTE

Dans l'envie d'atteindre un climax qui n'annonce rien de bon à notre personnage, entré dans la folie, il fallait amorcer une chute brutale à notre séquence. Cette volonté est née très tôt dans notre tête avec Lisa. Je crois qu'il n'y a pas un jour où l'on ne nous a pas remis cette idée en question, mais nous avons tenu tête : nous voulions une chute qui coupe abruptement le morceau. Ou un morceau qui enclenche une chute abrupte ?

Quoi qu'il en soit, la solution était toute trouvée, notre acteur devant simplement tomber sur un temps fort du morceau. Pourtant, à ma grande surprise, il a fallu penser la fin du mor-

ceau à la manière des vagues asynchrones expliquées dans ma seconde partie de mémoire. La chute tombait bien en rythme, mais était plutôt molle. Nous l'avons donc décalée pour qu'elle reste en rythme, mais pas sur un temps fort et cela provoquait un effet de surprise grandement décuplé. Nous avons donc gardé cette option jusqu'au bout.

12. CHORÉGRAPHIE ET MUSIQUE

Il est peu courant que la musique dirige ainsi l'image en cinéma. On voit souvent cela dans les clips, mais sans la dimension réaliste qu'on voulait instaurer au début de notre morceau. C'est donc par nécessité pour notre acteur, qui devait interagir avec le décor directement en fonction du morceau, que je me devais de préparer le morceau aussi longtemps à l'avance. La chorégraphie, supervisée par Magalie Hénin, se voulait étroitement liée au travail que je ferais. J'ai donc beaucoup échangé avec Magalie pendant toute la composition du morceau. Elle me demandait souvent de rajouter un élément fort sur un temps précis afin d'aider notre comédien. Nous devions aussi penser au mouvement de balancier du navire, qui bougerait bel et bien en rythme sur le plateau. Ainsi, il ne fallait pas que notre personnage aille à l'encontre du bateau. On a donc calculé quels temps seraient à gauche ou à droite, pour réaliser progressivement une chorégraphie. Heureusement, de nombreuses répétitions ont pu avoir lieu sur le décor en cours

de construction en amont du tournage, et la motivation sans faille de Magalie et de notre acteur Mathieu lui ont permis d'être fin prêt pour danser le jour du tournage.

13. MUSIQUE ET IMAGE

Tourner une séquence basée sur du tempo a quelque chose de très enivrant du point de vue du découpage. Le film prend rythme, les coupes également. Il est temps de penser la chorégraphie de la caméra, qu'on voulait aussi mouvante que notre personnage. Le choix du steadycam pour l'ensemble du film avait été fait très tôt, nous voulions pouvoir contrôler les vagues en les amenuisant ou en les accentuant quand on le souhaitait.

Nous avons donc réalisé un découpage extrêmement précis de cette séquence, très tardivement néanmoins. Tant que la chorégraphie était en cours de création, il fallait réinventer celui-ci en fonction de ses nouveautés constantes. Néanmoins, nous avons pu déterminer chaque axe et chaque mouvement juste avant le début de tournage. Nous avons opté pour deux plans en master de toute la chorégraphie afin de permettre à notre acteur d'être le plus dynamique possible dans la continuité. Pour le reste, chaque partie du morceau était découpée.

Tant et si bien qu'une fois arrivés en montage, les coupes nous ont paru vraiment fluides et efficaces. Nous avons beaucoup utilisé le recadrage dans l'image, en accentuant parfois le débullage

du plan pour donner une dimension encore plus forte à la tempête, mais l'ordre des plans et leur enchaînement était très précis dès le départ.

Finalement, nous avons grandement découpé cette séquence pour la mettre en opposition aux deux autres du film, tournées quasiment en plans séquences. Cela permettait d'offrir une grande dynamique en la rythmant autant à l'image qu'au son. Finalement, la composition débordait sur tout : le son, l'image, le décor, la machinerie, et même la lumière avec les jeux d'éclairs !

C'est ainsi que je prenais parfois du recul en regardant notre plateau de tournage de loin, et en réalisant avec stupeur que notre projet fonctionnait et que nous pourrions aller au bout de l'aventure. L'harmonie était déjà là, sur le plateau. Chaque poste était tellement inter-dépendant des autres que j'ai eu l'impression que notre séquence de tempête s'était transformée en une orchestration de notre équipe de tournage. J'ai vraiment adoré cette expérience humaine et artistique. J'ai d'autant plus adoré travailler la musique de ce film et relever ce défi de morceau né du décor. Je crois que ma collaboration avec Lisa est loin d'être terminée.



CONCLUSION

Presque une année s'est écoulée depuis le début de ma collaboration avec Lisa Bosvieux. Nous étions alors remplis d'envies, d'idées de réalisation, mais aussi de doutes quant à la faisabilité de notre projet. Pourtant, il suffisait d'y croire et de s'entourer des bonnes personnes pour arriver à nos fins. Aujourd'hui, nous arrivons au bout du projet et nous avons réussi à réaliser notre film de fin d'études *Into The Storm*. Nous sommes ravis du résultat obtenu.

Mais le plus important à retenir reste le chemin parcouru pour arriver au bout de ce film. Les rencontres et conseils avisés que j'ai pu récolter et dont j'ai pu me nourrir durant toute l'année pour arriver à nos fins sont des choses qui m'ont permis d'aller plus loin dans la connaissance de mon futur métier. J'ai énormément appris sur cette facette si particulière qu'est le cinéma en pleine mer sur voilier. J'ai pu découvrir diverses méthodes de travail, tant au niveau du tournage qu'au niveau de la post-production. J'ai même pu allier mes passions en rejoignant la musique au cinéma et en offrant une dimension fantastique au son du film.

Avoir un rapport des postes qui soit si inter-dépendant entre réalisation, décor et son, était quelque chose de particulièrement appréciable et bénéfique pour le film. Nous avons besoin de cette collaboration pour arriver à nos fins, mais finalement celle-ci était si fluide que je pense simplement que nous continuerons à com-

muniquer ainsi pour les projets futurs. Car la communication est bien une des clés de la réussite dans notre domaine artistique.

J'ai d'ailleurs pu découvrir, à travers mes entrevues avec Loïc Prian, Nicolas Provost, Lucien Balibar, Gwenolé Leborgne et Guillaume Le Braz, à quel point ces derniers avaient déjà communiqué les uns avec les autres pour s'entraider sur le problème que je soulève dans mon mémoire : la mer, la voile et le son. C'est un métier de partage et de transmission, et j'étais ravi de découvrir à quel point tous ces hommes avaient envie de me partager leurs expériences.

J'ai ainsi pu définir une future méthode de travail que j'adopterais pour un potentiel tournage en pleine mer, mais j'ai également expérimenté le travail de celle-ci en post-production. J'ai ainsi découvert de nombreuses méthodes d'approche de la mer, qui se veut si capricieuse et difficile à dompter. J'ai enfin pu expérimenter le travail sur plusieurs logiciels en parallèle, passant de celui me servant à composer la musique à celui me servant à monter le son du film.

Ce mémoire m'a permis d'envisager la mer au cinéma et de comprendre à quel point celle-ci est un enjeu pour le son, du tournage au mixage. Avoir autant de difficultés liées à l'environnement du film est quelque chose qui pourrait décourager au premier abord, mais j'ai pris conscience d'à quel point cela participe finale-

ment à la créativité.

Au tournage, il faut adopter l'ensemble de son matériel aux conditions, être en relation avec la production et les costumes, tendre à une prise de son peu conventionnelle et aller chercher des textures nouvelles à longueur de temps. Il faut également privilégier les variations aux longueurs, trouver des matières hors de la mer qui serviront ensuite à la post-production, penser les éléments sonores individuellement à la manière d'un bruiteur et enfin travailler sur soi pour apprendre à s'amariner.

En post-production, il faut atteindre une maîtrise totale de son environnement, en travaillant indépendamment chaque élément. Chaque vague, chaque vent, chaque grincement de coque sera isolable des autres. Tous s'enchaîneront pour faire vivre le décor et apporter de l'immersion, la lutte étant toujours d'éviter la longueur qui crée automatiquement de la lassitude. Ici, on s'adaptera en travaillant les séquences chargées en dynamique en premier pour se laisser celles plus calmes en fin de journée, en poussant le pré-mixage plus loin qu'on ne le ferait d'habitude et en travaillant énormément le spectre des échantillons audio.

Sur l'aspect musical et fantastique, je peux retenir l'efficacité du logiciel Ableton face à Protools sur de nombreux aspects, notamment le *Warping*. J'ai découvert qu'il fallait déjà une bonne base de montage son pour introduire une musique naissant d'un décor, qu'il fallait opter pour la dimension rythmique plus que celle mélodique des sons naturels pour garder un semblant de réalisme et ne pas tendre trop vite vers du fantastique. J'ai aussi dé-

couvert qu'il fallait créer le morceau avant de le déconstruire pour que la musique naisse d'un décor sans tempo à son démarrage. J'ai également pris conscience de l'aspect inter-dépendant de tous les postes du tournage face à une composition avec autant d'importance dans notre scénario.

Into The Storm est le résultat de ces rencontres, recherches et découvertes. Je pense que la prochaine étape sera de tourner pour de bon en décor réel, sur un voilier, et enregistrer mes propres prises de sons de voiliers. J'ai adoré l'expérience du plateau qui nous a permis d'avoir énormément de créativité sur notre projet, mais j'ai bien évidemment envie d'aventures et de répondre présent à l'appel de la mer si l'occasion se présente.



Into The Storm (2023)
Co-réalisé avec Lisa Bosvieux

BIBLIOGRAPHIE

POÉSIE ET LITTÉRATURE

- BAUDELAIRE Charles, « L'homme et la mer », *Les Fleurs du Mal*, 1857
- LABRO Philippe, *Manuella*, 1999
- RANCOURT Guy, *Le chant des vagues*, 2017
- COPPÉE François, « Rythme des vagues », *Cahier Rouge*, 1874

MUSIQUE

- BRIDGE Franck, *The Sea*, 1911
- DEBUSSY Claude, *La Mer*, 1905
- MOLECULE, *60°43' Nord*, 2015

PEINTURE

- TURNER Joseph Mallord William, *Le Négrier*, 1840

SPECTACLES ET CLIPS

- STOMP, *Brooms*, 2011
- SOUND OF NOISE, *Music for one apartment and six drummers*, 2001

PAGES INTERNET

- GOUBAULT Floriane, *La mer dans les arts et la musique (1830-1920)*, Philharmonie de Paris

URL : <https://pad.philharmoniedeparis.fr/contexte-la-mer-dans-les-arts-et-en-musique.aspx#>

- TITEUX Nicolas, *Enregistrement sous-marin*

<https://www.nicolestiteux.com/blog/bruitage-sous-marin-documentaire/>

- SoundWorks Collection : *The sound of All Is Lost*

<https://www.youtube.com/watch?v=Qp5y3kE3P9o>

ENTRETIENS ET RENCONTRES

- Rencontres avec Loïc Prian sur *Albatros*
- Rencontre avec Lucien Balibar sur *Flo*
- Entretien avec Guillaume Le Braz sur un téléfilm en mer
- Entretien avec Nicolas Provost sur *En Solitaire*
- Entretien avec Gwenolé Leborgne sur *En Solitaire*

FILMOGRAPHIE

- FLEISCHER Richard, *Twenty Thousand Leagues under the Sea* (1955)
- WEIR Peter, *Master and Commander : The Far Side of the World* (2003)
- HUSTON John, *Moby Dick* (1956)
- VERBINSKI Gore, *Pirates of the Carribean* (2003)
- MCTIERNAN John, *The Hunt for Red October* (1990)
- LOGAN John, *Sinbad : Legend of the Seven Seas* (2003)
- WILLIAMS Chris, *The Sea Beast* (2022)
- CHANDOR J. C., *All is Lost* (2013)
- BESSON Luc, *Le Grand Bleu* (1988)
- PERRIN Jacques & CLUZAUD Jacques, *Océans* (2010)
- SPIELBERG Steven, *Jaws* (1975)
- CAMERON James, *Avatar : The way of Water* (2022)
- OFFENSTEIN Christophe, *En Solitaire* (2013)
- BEAUVOIS Xavier, *Albatros* (2021)
- DANON Géraldine, *Flo* (2023)
- PIRÈS Gérard, *Les Chevaliers du Ciel* (2005)
- DANON Géraldine, *Fleur Australe* (2014)
- VON TRIER Lars, *Dancer in The Dark* (2000)
- JEUNET Jean-Pierre et CARO Marc, *Delicatessen* (1991)
- MANCEL Pierre, *Tabarly* (2008)
- PETERSEN Wolfgang, *The Perfect Storm* (2000)
- SPILLANE Sarah, *True Spirit* (2023)
- BOSVIEUX Lisa & BARGAIN Antoine, *Into The Storm* (2023)