

# Lettre Ouverte de votre Département Son

Cette lettre a été écrite avec la collaboration de professionnels du son afin d'aider les metteurs en scène et les producteurs à comprendre de quelle manière un son de qualité peut être enregistré sur un plateau. Nous avons comme lien commun celui de vous aider à faire le meilleur film possible.

Dans ce texte, nous n'aborderons pas le sujet de la prise de son elle-même, puisque c'est la partie 'magie' du processus pour laquelle vous nous accordez votre confiance. Notre but est de vous fournir toutes les informations nécessaires pour vous permettre d'évaluer ce qui perturbe l'enregistrement d'un son de qualité avant que vous ne preniez une décision précipitée qui serait préjudiciable à la qualité de votre film. Pour vous aider dans cette décision, vous devez connaître quelques-uns des obstacles que nous rencontrons avant même que nous puissions commencer à obtenir un son direct exploitable.

C'est avant tout l'ère du digital.

Les salles de cinéma sont équipées de magnifiques systèmes SDDS, DTS, Dolby, THX et surround. Les installations de home cinéma sont même souvent de meilleure qualité que beaucoup de salles, dans la mesure où un public connaisseur est demandeur de haute qualité sonore.. Pourtant les personnes en charge du son sur les plateaux de tournage sont confrontés à des problèmes de plus en plus nombreux, mais aussi à une indifférence sans cesse grandissante.



Écrite par John Coffey avec l'aide de Klay Anderson, Brydon Baker, Mike Barnitt, Darren Brisker, Joseph Cancilla, Carl Cardin, Peter Devlin, Carl England, Mike Filosa, Stu Fox, John Garrett, Alexandre Gravel, Robert Gravenor, Mike Hall, Hans Hansen, Larry Long, David Marks, Mike Michaels, Matt Nicolay, Todd Russell, Tim Salmon, Dave Schaaf, Wolf Seeberg, Brian Shennan, Chris Silverman, Scott Smith, Mark Steinbeck, Randy Thom, Noah Timan, Eric Toline, Charles Tomaras, Glen Trew, Von Varga, Jeff Wexler, Mike Westgate, Charles Wilborn, Rob Young, et beaucoup d'autres, revue et relue et remise en page par Renaud Michel.

# UNE EQUIPE SON

Nous sommes, l'équipe son, ceux dont vous dépendez pour créer et protéger VOTRE bande son originale pendant le tournage.

À la différence du travail de la plupart des personnes qui oeuvrent pour un résultat à la face, les efforts du chef opérateur du son ne peuvent être "vus" sur le plateau.

Quasiment personne n'entend ce que le microphone capte. Trop rares sont ceux qui savent juste ce que nous faisons. Seuls les bruits les plus évidemment dérangeants font l'objet de discussions.

Une part de notre travail consiste à surveiller les plateaux quant aux faits et gestes inutiles, accidentels, involontaires, et parfois même malveillants (ou toute absence d'intervention) qui pourraient compromettre votre bande son.

Nous sommes très souvent insatisfaits de la situation actuelle sur la plupart des plateaux. On nous demande fréquemment de résoudre tous les problèmes sonores, à nous seuls.

Au lieu de cela, la solution de ces problèmes devrait toujours être un effort de coopération avec les assistants réalisateurs et les autres membres de l'équipe, dont certains sont eux-même à l'origine de ces problèmes.

Les chefs opérateurs du son sont souvent perçus comme nuisibles voire préjudiciables à la progression du film.

Nous n'apprécions pas d'être mis dans une position aussi insupportable, parce que c'est humiliant et inutile.

Nous n'apprécions pas d'être considérés comme allant à l'encontre du reste du tournage, et nous ne voulons certainement pas être la "police du son" !

Un chef opérateur du son sur un tournage éprouvant, qui lutte seul comme un brebis galeuse pour vous obtenir un son de qualité, a toutes chances de s'emporter face à toutes les excuses et défenses avancées par les autres.

Il serait difficile de s'en sortir sans le soutien de ceux haut placés dans la production. Il est tentant de se soumettre à la pression et de se laisser entraîner par le courant, mais rien de bon ne peut en résulter.

Les problèmes que nous rencontrons peuvent vous inciter à penser qu'un son de qualité ne peut être obtenu sans interruption du plateau et sans surcoût. Ce n'est en fait pas nécessaire dès lors que des mesures raisonnables sont prises avec anticipation et approuvées par vous, tant en préparation qu'en tournage.

Nous connaissons les limites de notre matériel. Par exemple, les microphones ne sont que des instruments. Ils ne font pas de miracle. Si les problèmes sonores sur le plateau ne sont pas résolus immédiatement, ils ne feront qu'apparaître à nouveau pour vous hanter au moment de la post-production.

L'obtention d'un son de qualité nécessite souvent une préparation raisonnable, afin d'éviter les pièges.

Vous pouvez nous aider à mieux travailler pour vous.

Nous avons besoin de votre compréhension et votre soutien.

# VOTRE BANDE SON

Pour comprendre l'état désolant du son de nos jours, vous devez remonter dans le temps.

Auparavant, il y avait un système de studios 'major' où une chaîne de corps de métier travaillait ensemble pour livrer des produits filmés. Peu importe le studio pour lequel on travaillait, chaque corps de métier comprenait qu'on attendait de lui de prendre des mesures raisonnables dans leurs limites pour l'enregistrement d'un bon son. C'était un fait acquis, comme inhérent à leur profession. Ces devoirs étaient perpétués aux jeunes apprentis. Les ouvriers coupaient finement les ombres de microphone avec des drapeaux. Le département électrique changeait une lampe bruyante qui vibrait. Les assistants caméra faisaient tout leur possible pour réduire le bruit de la caméra, et la plupart du temps, les cadreur se couvraient rapidement eux-même et toute caméra vraiment bruyante d'une couverture ou d'oreillers. Chacun des autres corps de métier faisait tout ce qui était jugé acceptable pour contribuer à obtenir un son de qualité, parce que cela était considéré comme faisant partie de leur travail. Personne n'avait besoin de les persuader de le faire. C'était l'époque où une coopération raisonnable avec le département son était la manière normale de faire de bons films.

De nos jours, les corps de métier sont toujours fiers de leur travail mais il semble parfois qu'ils ne considèrent plus l'assistance au son comme faisant partie de leur profession. Les problèmes ont fait leur apparition dès que le système des stages internes aux studios s'est effondré et que les films indépendants non-syndiqués ont commencé à se multiplier. Progressivement, la manière d'apprendre ce que leur travail supposait changea la façon dont ils percevaient le son direct. À présent, les autres corps de métier ne pensent pas qu'ils devraient faire quoique ce soit pour vous aider à avoir un son de qualité pour votre film. Il n'y a plus de système d'apprentissage pour perpétuer ce savoir. Les nouveaux venus à un corps de métier technique apprennent désormais le métier sous la pression, par une sorte de processus d'osmose. Ces mêmes corps de métier doivent maintenant être constamment sollicités pour mettre en oeuvre les mesures raisonnables nécessaires à la protection de votre bande sonore parce qu'ils ne considèrent plus cela comme faisant partie de leur métier.

L'équipe son couperait volontiers elle-même les ombres sur le mur du fond ou couvrirait la caméra bruyante, mais ce n'est pas comme ça que ça marche. Au lieu de cela, nous avons à convaincre, motiver, contraindre, argumenter, et user de toutes autres techniques psychologiques de persuasion pour obtenir des autres corps de métier qu'ils nous aident à prévenir les problèmes sonores. Le moment d'agitation de la dernière seconde sur un plateau ne devrait servir qu'à résoudre les problèmes inattendus qui se produisent inévitablement.

Au lieu de cela, la dernière seconde est trop souvent la première fois que le chef opérateur du son découvre les changements de dialogue, la mise en scène, ou s'aperçoit des bruits indésirables internes ou externes au plateau. Les autres départements travaillent tous sur ce qui est vu et non pas entendu. Chaque personne présente sur le tournage, du maquillage et des costumes aux ouvriers en passant par les accessoires, se concentre uniquement sur ce qui est vu dans le viseur de champs.

À cause de cette vision obtus de la part des autres corps de métier de tournage qui ne travaillent que pour l'image, personne ne sait ou ne se soucie de ce qu'il advient de VOTRE son. Vous êtes la seule personne sur le plateau qui puisse vraiment nous permettre de vous obtenir un bon son. Il est toujours tentant pour le son de se soumettre et ne pas aller contre la tempête quand les circonstances imposent des barrières impossibles malgré des efforts en vain. Les écoles de cinéma devraient inclure des cours de psychologie infantile à leur cursus de prise de son.

Nous voulons que vous preniez conscience autant que possible du champ de mines sonore sous-jacent sur chaque plateau. Ce qui peut ne vous paraître qu'une suite de réclamations, est en fait une simple communication d'informations sur ce que vous allez avoir sur votre bande son et sur les problèmes sonores qui peuvent dès lors être résolus. Ce sont VOS choix, en définitive, qui sont en cause. Ce n'est pas parce que nous entendons un bruit que cela doit n'être que notre problème. C'est votre problème aussi !

Après tout, nous vous retournons la bande à la fin de la journée.

Après avoir lu ceci, nous espérons qu'il vous sera plus facile de prendre une décision fondée quand une scène devra être réellement post-synchronisée. Il est beaucoup trop tard pour revenir sur un son catastrophique au moment de la post-production. Même si cet aspect est le dernier dans la chaîne des événements, nous commencerons en premier par évoquer pourquoi la postsynchronisation n'est pas une solution.

# LA POST-SYNCHRONISATION

Il est important de prendre en compte la gravité et les conséquences dramatiques induites quand sont prononcés les mots "on le fera en post-synchro".

Vous savez évidemment que la post-synchro alourdit votre budget, mais les conséquences sont bien plus graves. La post-synchro n'est qu'une réponse à des situations pour lesquelles tout le reste a échoué. Il ne s'agit pas seulement d'une solution tardive à un problème particulier du plateau qui aurait pu être rapidement et facilement résolu avec un peu de temps, de connaissance et de communication. La post-synchro implique que vous faites un compromis artistique majeur qui altère le film en de multiples autres aspects dont vous pouvez ne pas être avertis. Bien évidemment, vous réalisez que la performance de l'acteur est toujours meilleure en tournage que dans la cabine de postsynchro. Faire un film est un essai artistique qui vit pour toujours ! Vous choisissez de grands acteurs pour qu'ils apportent ensemble leurs efforts de collaboration à la réalisation de votre film. Ne perdez pas la substance même de la scène par la postsynchro ! La voix d'un grand acteur profondément dans son rôle, se déplaçant et agissant avec les autres acteurs dans un espace tridimensionnel est un trésor. Cela insuffle la vie au film. En post-synchro, l'acteur doit essayer de recréer une performance, alors qu'il est assis dans une cabine stérile, face à un énorme microphone, à faire coïncider les lèvres avec l'interprétation d'une scène tournée des mois auparavant. Un long temps s'est écoulé depuis le processus original de création sur le plateau. Bien sûr, la post-synchro sera moins bruyante que le meilleur des enregistrements de tournage, mais sera dépourvue de toute spontanéité, et les véritables émotions de ce qui est capturé grâce au talent de vos artistes sur le plateau. Ce n'est pas reproductible. La post-synchro, ce n'est pas "jouer". Toutes les plus célèbres méthodes d'acteur la déteste. Au mieux permet-elle tout juste de produire une re-création proche de la scène originale. Le budget de post-production serait mieux utilisé si on évitait de revenir en arrière pour réparer des bandes sonores qui sont déjà enregistrées. Les fonds seraient mieux exploités en enrichissant le film de nouveaux éléments de création sonore. Quand vous devez post-synchroniser, la nouvelle tendance progressiste de beaucoup de professionnels renommés de la postproduction (comme Randy Thom de Skywalker Sound) est de post-synchroniser immédiatement, sur ou proche du plateau, et le plus tôt possible après le tournage de la scène. De cette façon la performance en sera meilleure et le son plus naturel. Il y a des sociétés spécialisées dans la post-synchronisation sur plateau qui font appel à la vidéo pour l'image dans des studios portables. Dans le meilleur des cas, la post-synchronisation est souvent fiscalement irréflicie. Assurez-vous que le problème sonore ne peut vraiment pas être résolu AVANT de prendre une décision que vous regretterez plus tard. Ne laissez pas la simple impatience du moment sur le plateau être votre seule raison de post-synchroniser. Soyez certain d'avoir auparavant épuisé toutes alternatives raisonnables.



# LA METHODE

La majorité des événements qui ruinent les bandes sonores sont totalement prévisibles et surviennent encore et toujours, tournage après tournage, année après année. Ce sont des obstacles clairement identifiables et quantifiables. La différence entre l'obtention d'un bon son ou d'un mauvais son tient souvent au nombre de ces divers facteurs négatifs prévisibles sur votre tournage en particulier et comment ils sont traités. Il y a peu de problèmes qui n'aient de solutions, à condition qu'une juste réponse soit apportée à l'avance. Dans ce cas-là, le chef opérateur du son est votre conseiller.

Essayons d'identifier les problèmes sonores que chaque corps de métier soulève pour votre film.

## **PRÉPARATION**

Un son de qualité commence par l'anticipation, suffisamment à l'avance, des tenants et aboutissants. Communiquez tôt et souvent avec votre chef opérateur du son lors de la préparation. Payez le chef opérateur du son pour aller écouter, bien avant, les décors potentiellement problématiques. Laissez le chef opérateur du son effectuer une maquette d'enregistrement pour déterminer quels bruits peuvent être enlevés en post-production, de la même manière que le directeur de la photo fait des tests caméra. Faites cela avant que les décors soient définitifs et avant les repérages avec vos chefs de département. Si votre ingénieur du son est encore sur un autre tournage, faites lui désigner un collègue de confiance pour cela. Au final, c'est rentable.

## **DÉPARTEMENT REPÉRAGES**

Plus peut être fait ici pour préserver le son d'un film qu'avec tout autre département !!!

La sélection des décors devrait prendre en compte le son. Essayez au moins de mesurer les éventuels facteurs environnementaux de bruit. Nous demandons simplement qu'un minimum de considération soit accordé aux éventuels problèmes sonores. Souvent, on tourne à un endroit qui aurait pu facilement être remplacé par un autre ou être filmé lors d'un week-end. Bien souvent, on filme dans des décors avec des bruits de construction, de circulation, d'écoles, de trafic aérien ou d'autres bruits de fond évidents. Ne tournez dans ces types de décor que si c'est absolument nécessaire et essentiel au film. Réglez tous les problèmes sonores avant que nous arrivions sur le plateau.

- Prenez toujours en considération le contrôle de l'air conditionné. C'est impératif ! Sans un contrôle de la climatisation, le fond sonore va changer de prise en prise quand l'air va et vient. Si c'est un grand bâtiment, ayez quelqu'un qui se tienne en place avec un talkie-walkie pour remettre la climatisation après chaque prise. En cas de tournage à l'extérieur, il peut être tout aussi important de réduire le bruit des appareils de climatisation à proximité du plateau.

- Ayez le contrôle de toutes les sources de bruits dans les décors comme les bars, bureaux et hôpitaux. Tous les réfrigérateurs, ordinateurs, générateurs de glace, appareils de radiographie et autres machines doivent pouvoir être éteints.

- Dans les décors comme les bars ou les restaurants, essayez de prévoir de filmer en dehors des heures de travail.

- Évitez les toits en tôle durant la saison pluvieuse.

- S'assurer que le département électrique peut alimenter le décor en laissant fermées fenêtres et ouvertures.

## **DÉPARTEMENT DÉCORATION**

1. Consultez le département son lors de l'ajout de meubles bruyants, d'ordinateurs et de machinerie.

2. Essayez de prendre en compte les microphones sur perche avant de construire des plafonds bas, pendre des lampes et des portiques.

3. Injectez de la mousse dans les constructions d'escalier et les marches pour éliminer des bruits de pas creux sur les dialogues.

4. Autant que possible, couvrez les décors de tapis pour amortir l'écho et animer les pièces. Prenez spécialement en compte cette consigne pour les pièces où se passe la majorité des dialogues.



## DEPARTEMENT RÉALISATION

Aucune de ces recommandations n'est utile si les assistants réalisateur n'aident pas VOTRE son sur le film. Parfois ils ne le font pas !

L'équipe prendra leur exemple pour arrêter toute coopération s'il est clair que les assistants réalisateur sont réfractaires à la dépense pour obtenir un bon son.

Les affirmations péjoratives du genre "on attend le son" sont improductives et sapent notre moral.

1. Si vous utilisez les services de la police, utilisez-la. Faites leur bloquer la circulation quand c'est possible.
2. Obtenez un silence total sur le plateau. Ne permettez aucun déplacement ou aucune conversation. Placez vos stagiaires dans des endroits clés à l'extérieur, et plus spécialement sous les fenêtres. (Empêchez aussi les stagiaires de parler.) "Bloquer" signifie que l'on ne devrait entendre aucun bruit d'activité de la part de notre équipe. Pas de moteur, de conversations, etc. Réglez votre talkie sur le canal prioritaire de façon à annoncer le moteur sur tous les canaux des talkies-walkies utilisés par tous les départements.
3. Laissez le département son faire de rapides corrections qui sont raisonnables sans annoncer qu'"on attend le son" à moins que vous ne criiez aussi "on attend la caméra" quand un directeur photo ajoute une lumière. Nous ne voulons pas intentionnellement dévaliser la production quand des facteurs hors de notre portée nécessitent une action rapide. Si nous avons besoin d'une autre prise, n'annoncez pas "on la refait pour le son" à moins que vous ne criiez aussi "on la refait pour le point" quand l'assistant opérateur a besoin d'une autre prise.
4. Imposez une pantomime silencieuse de la part des figurants.
5. Laissez un temps raisonnable et un endroit acceptable pour qu'un acteur soit équipé d'un micro HF. Ça ne vous aidera pas à aller plus vite si vous poussez le son à équiper plus rapidement alors que l'acteur insiste pour être équipé à la dernière seconde sur le plateau. Réciproquement, n'envoyez pas une personne du son s'asseoir à attendre au dehors de la loge d'une star en gâchant un temps précieux qui pourrait être utilisé à résoudre d'autres problèmes de son sur le plateau.
6. Quand il y a des répétitions en privé, assurez-vous que le perchman puisse voir au moins une répétition avant que les acteurs quittent le plateau.
7. Respectez les dialogues en sons seuls et les demandes d'animation avant de libérer les acteurs et les figurants.
8. Respectez les demandes d'ambiance raccord avant de casser le plateau, et arrêtez toutes conversations et tous mouvements. Il est très important de faire ces sons raccord immédiatement, avant que le son ambiant change.
9. Dans les décors envahis de bruits d'avion ou de circulation, donnez le moteur aussitôt après la queue du bruit sinon le moment opportun sera gâché par l'arrivée d'un autre avion ou bus. Gardez le plateau suffisamment calme pour déterminer l'état des avions arrivant et partant. Trop souvent, on n'est pas prêt à tourner quand le bruit en partance diminue ce qui du coup fait échouer la raison de l'attente.
10. Assurez-vous d'informer le département son au moins deux jours avant la prévision d'un playback afin que le matériel ad hoc puisse être commandé. Faites envoyer par le bureau une bande avec synchro validée par la post-production. Ne vous attendez pas à ce qu'un CD ou une cassette suffise.
11. Faites que tous les talkies-walkies, téléphones portables soient éteints pendant les prises et les dernières répétitions. Ils peuvent produire d'importants ravages sur les microphones HF.
12. À chaque fois qu'il y a une nouvelle mise en place, annoncez clairement quelle sorte de plan et la direction du champ. C'est une erreur commune de laisser l'équipe dans le noir. Ça ne fait qu'ajouter au chaos quand l'équipe met en place au mauvais endroit et doit à nouveau bouger. Laissez l'intuition de côté.

## **DÉPARTEMENT DES COSTUMES**

Le coton est notre ami. La soie est notre ennemi.

Quand on le lui demande, le département des costumes peut aider à fixer le micro HF de manière inventive à la meilleure place possible sur le corps de l'acteur. Il devrait faire attention quand il fait des commentaires négatifs sur les renflements qui font que l'acteur prend conscience plus que nécessaire qu'il porte un émetteur.

Évitez les costumes bruyants, spécialement quand les principaux acteurs doivent porter les mêmes habits sur quasiment tout le film.

Demandez aux acteurs d'éviter les dessous en soie. Des tee-shirts de coton devraient être mis sur les acteurs pour éviter les bruits de frottements des habits.

2. Les cravates de soie devraient être évitées ; modifiez en tout cas l'intérieur avec du coton, pour les acteurs principaux qui ont les mêmes costumes dans plusieurs scènes.

3. Prenez en considération l'impact sur le son en choisissant chaînes, colliers, et autres bijoux.

## **DÉPARTEMENT DES VÉHICULES**

1. Autant que possible, prévoyez de pousser ou tirer hors champs à la force humaine les véhicules particulièrement bruyants sur les gros plans.

2. Stationnez les camions aussi loin du plateau qu'il est raisonnablement possible et éteignez les groupes électrogènes individuels pendant les prises. Placez le camp de base à au moins 300 mètres du plateau dans les endroits silencieux comme le désert ou la montagne, et 150 mètres dans les décors urbains.

3. Aidez à garder les voitures travelling silencieuses.

4. Soyez prêt à garer un camion devant le groupe électrogène.

5. Plutôt que d'utiliser le moteur de la voiture, servez-vous d'une autre énergie silencieuse pour faire tourner les gyrophares à effet pendant les prises.

- Gratifiez les sociétés qui ont pris des mesures acceptables pour conduire de façon silencieuse. Demandez particulièrement si l'échappement a été redirigé vers l'avant du tracteur et si le groupe électrogène intégré est silencieux.

- N'utilisez qu'une seule clé dans le contact afin d'éliminer les clinquements de clefs.

- Évitez de protéger le tableau de bord avec un produit siliconé genre Armor-All, et utilisez plutôt un nettoyant genre Simple Green pour l'enlever quand on doit y planquer un microphone.

- Laissez le plancher de la voiture libre de tous objets bruyants tels que chaînes, rétroviseurs extérieurs enlevés, écrous et boulons.

## **DÉPARTEMENT CANTINE**

Installez-vous loin du plateau de façon à ce que les machines à café et autres appareils ne puissent être entendus, spécialement en studio.

## **DÉCORS**

Faites comprendre qu'il est important de vous présenter des décors silencieux à choisir. Quand vous devez absolument utiliser un décor à l'ambiance inamicale, pensez à avoir une bonne raison d'inclure dans votre film le fond sonore fautif. Si une autoroute ou une usine est près du décor, vous pouvez peut-être établir sa proximité afin de justifier certains bruits.

## **DÉPARTEMENT CAMERA**

Assistants opérateurs :

1. Quand (et non pas si) il y a un bruit de caméra, faites tous vos efforts raisonnables pour le réduire en utilisant des obstacles, glace optique, couvertures, réglage, etc...
2. Ne vous amusez pas à ouvrir et refermer le clap électronique sans quoi le time code va finir par être erroné. Avertissez l'ingénieur du son dès que le clap montre le moindre problème.
3. Indiquez à l'ingénieur du son quelles fréquences sont utilisées au cas où l'une d'elle interférerait avec les micros HF ou les comteks. Soyez prêts à éteindre la Panatape au cas où elle créerait des interférences sur le microphone.

Cadreur :

1. Ne cadrez que la taille du cadre selon la fenêtre prévue et pas plus.
2. Discutez et évacuez tous problèmes avec le perchman avant que la mise en scène soit appelée sur le plateau.
3. Soyez prêt à pouvoir en un clin d'oeil cadrer avec une couverture ou un borgniol sur une caméra particulièrement bruyante.

Directeur de la photographie :

1. Il n'y a quasiment jamais de bonne raison d'éclairer au point de rejeter le perchman du plateau. Un micro sur une perche habilement maniée devrait être capable d'éviter vos projecteurs s'il y a eu auparavant un tant soit peu de travail de collaboration sur les ombres de perche pendant la mise en place des lumières. Il est important de laisser au perchman l'espace au-dessus du cadre car le son n'est jamais aussi bon avec des micros HF qu'il ne l'est avec un micro sur perche.
2. N'utilisez pas les projecteurs au Xénon à moins que le réalisateur n'ait été informé suffisamment au préalable que toute la scène sera à post-synchroniser.
3. Ne dites jamais "on la post-synchronisera" ! Ce n'est pas une prérogative du directeur de la photo : Si le chef opérateur image convainc l'équipe que le son est important pour le film, elle suivra cet avis et sera plus attentive aux problèmes sonores.

Quand on tourne des scènes de voiture travelling, essayez de prendre en considération les problèmes du son. Essayez d'éclairer de sorte que les fenêtres puissent être si possible fermées.

## **DIRECTEURS DE PRODUCTION**

1. Prévoyez dans votre budget une troisième personne au son et un montant correct pour le matériel son. Une troisième personne est une aide inestimable qui permet aux deux autres de se concentrer sur les répétitions et les prises. Les conséquences financières sont totalement négligeables. L'économie de temps sur le plateau au moment où chaque département est prêt à tourner sont des dollars bien dépensés. Quand des changements de mise en place nécessitent une seconde perche, cela peut être fait en un clin d'oeil sans avoir à arrêter le tournage pour prendre le temps de montrer à une tierce personne comment exercer ce travail de spécialiste.

Demanderiez-vous à un stagiaire assistant de faire le point sur une seconde caméra ? De nombreux autres problèmes peuvent être alors résolus plus rapidement, qui vont de faire taire un ventilateur portatif à réparer en un tour de main le casque du réalisateur. À la limite, la troisième personne permet au tournage de continuer à rouler dans le cas d'un accident ou d'une maladie touchant une personne du son.

2. Prenez en considération le budget de post-production au moment de prendre des décisions financières concernant le tournage.

3. Vérifiez, quand vous les réservez, que les plateaux de tournage sont calmes. Même les plus récents et modernes des plateaux ont souvent des centrales de gradateurs placées si près du plateau que cela en devient un véritable problème.

4. Quand vous devez faire passer un hangar pour un plateau, testez-en absolument l'ambiance pour voir si l'on peut y enregistrer correctement.



## **DÉPARTEMENT MACHINERIE**

1. Utilisez des drapeaux pour enlever les ombres de perche.
2. Prenez toutes mesures raisonnables pour réduire les couinements de la dolly. Plaquetez si les parquets craquent. Mettez du talc sur les roues de caoutchouc quand c'est nécessaire.
3. Servez-vous de borgniols pour amortir les sons extérieurs venant des portes ou fenêtres ouvertes.
4. Fabriquez des caissons d'isolation pour les appareils de plateau bruyants, les ventilateurs, les ballasts.
5. Fixez tous les cadres et gélatines qui battent au vent.
6. Sur les voitures travelling, assurez tous les supports pour éviter les résonances avec la vitesse.
7. Vaporisez de silicone tous gonds bruyants.

## **DÉPARTEMENT ÉLECTRIQUE**

1. Éloignez aussi loin que possible le groupe électrogène. Utilisez toujours un minimum de ligne tri-phases (45 mètres) jusqu'à la première boîte, et partez de celle-ci. Fournissez plutôt des branchements locaux pour éviter les groupes bruyants.
2. Prenez toutes mesures raisonnables pour empêcher les projecteurs et les ballasts de faire du bruit sur le plateau, et utilisez des rallonges de montées pour éloigner les générateurs de bruit hors du plateau.
3. Tirez les câbles de façon à pouvoir fermer fenêtres et portes.
4. Mettez des variacs en cas de problème avec les dimmers.
5. Sur les voitures travelling, serrez et calez les bandors pour réduire les bruits de cliquetis.
6. Gardez les projecteurs silencieux (pas en 'flicker free') quand on tourne à 24 images par seconde pour éviter les sifflantes haut placées inutiles.
7. Utilisez des drapeaux pour enlever les ombres de perche.

## **DÉPARTEMENT DES EFFETS SPÉCIAUX**

Faites votre possible pour éloigner les appareils bruyants loin du plateau. Isolez les à chaque fois qu'il y a du texte dans la scène.

1. En cas de pluie artificielle, éloignez aussi loin que possible les rampes à pluie et le camion à eau.
2. Utilisez du crin pour assourdir les gouttes de pluie sur les toits et sous les fenêtres.
3. Lors de l'utilisation de ventilateur pour souffler sur un rideau ou une plante, travaillez-y avec l'ingénieur du son avant que le problème du bruit ne surgisse après la première prise.
4. Lors de l'utilisation de rampe à gaz, essayez de réduire le sifflement du gaz.
5. Les appareils de chauffage sur les plateaux où il fait froid doivent être éteints bien avant de tourner pour éviter les craquements et pops dus au refroidissement de ceux-ci.

## **DÉPARTEMENT ACCESSOIRES**

Faites un effort pour garder les accessoires bruyants aussi silencieux que possible, spécialement dans les sphères de problèmes suivants :

1. Avec les armes, prévenez toujours l'ingénieur du son si vous utilisez une charge pleine, à moitié ou au quart, combien de coups de feu sont prévus, et quand ils vont être tirés.
2. Pour les scènes à table, essayez de mettre un sous-main ou un feutre sous la nappe pour amortir les bruits de couverts.
3. Utilisez des faux glaçons dans les verres.
4. Dans les scènes de cuisine, mettez un chiffon à l'endroit où un plat risque de faire du bruit. Vaporisez les papiers d'emballage avec une bombe à eau pour éviter les bruits de papier.

## UTILISATION DE DEUX CAMÉRAS

- Il y a une bonne manière d'utiliser 2 caméras voire plus, et une mauvaise. Il est parfaitement acceptable d'utiliser ensemble 2 caméras d'une grosseur de cadre à peu près équivalente. Le cauchemar de l'Ingénieur du Son est de tourner simultanément avec une caméra large et une autre serrée. Cela implique que le son sera compromis par la perte de 'perspective'. Tous les acteurs doivent alors être équipés en micro HF parce que la caméra large ne permettra pas au micro de s'approcher suffisamment du champ de la caméra serrée. Cela fait qu'un beau micro sur perche qui sonne bien sera remplacé par un micro cravate à la sonorité inférieure. Cela peut se résoudre par le fait que la seconde caméra ne filme que les acteurs sans texte ou ne tourne pas du tout pendant le master en plan large. Ensuite utilisez les 2 caméras pour tous vos axes.

## RÉPÉTITIONS

- Elles sont très importantes à toute l'équipe. C'est bien d'avoir des répétitions en privé, seulement avec les acteurs, mais accordez-en une à l'équipe ou laissez au moins le perchman assister à une répétition privée. Sinon, on ne peut que deviner où et comment le son sera produit. Les mots que nous redoutons le plus sont "tournez la répétition". Vous pouvez être chanceux, mais votre son en pâtira et vous devrez faire des prises supplémentaires si des problèmes inconnus surgissent.

## AD LIBITUM

- Encore une fois, il est impossible de capter avec un micro des textes dont personne ne connaît l'occurrence. Si vous tenez à un texte ad-lib, faites une autre prise pour le son s'il n'a pu avoir le texte lors de la première.

## TRAFIC AÉRIEN

- Le plus frustrant des problèmes sonores sur un plateau est probablement celui du trafic aérien. C'est un problème qui peut être évité. Vous savez que ce n'est pas bon, les acteurs le savent, toute l'équipe sait que le son n'est pas bon. Cependant, après un certain temps, vous n'avez pas d'autre choix que d'avancer péniblement et de quand même tirer ces prises. Dans ce cas, plutôt que de post-synchroniser, il est bien mieux d'avancer dans la scène avec une succession de plans courts mais propres qui peuvent alors être montés ensemble. Vous pouvez aussi vous rendre compte de la fréquentation aérienne d'un lieu avec des app. tel Flight radar 24 ou autre .



## **ACTEURS**

Pour un ingénieur du son, un bon acteur est un acteur qui parle fort. Chaque fois que nous avons l'occasion de nous réunir pour parler de notre métier, nous évoquons toujours le degré de qualité de la voix d'un acteur. Les acteurs qui ont travaillé de nombreuses fois sur scène tendent à savoir projeter leur voix.

1. Ne refusez pas de porter un micro HF quand c'est nécessaire.
2. Ne demandez pas à un perchman de sortir de votre regard (Jouer la comédie en présence de la perche existe depuis des dizaines d'années. C'est un dangereux précédent que nous commençons à constater depuis peu.)
3. Prévenez le son quand vous voulez faire une prise beaucoup plus forte ou faible que ce qui a été répété.
4. Surtout, projetez plus votre voix quand on vous le demande. Nous ne le demandons que quand nous en avons réellement besoin.

## **DES ACTEURS QUI PARLENT PLUS FORT**

Parfois nous avons vraiment besoin que vous obteniez des acteurs qu'ils projettent plus la voix pour sauver une scène. Nous avons vraiment besoin de plus de volume quand nous le demandons. De plus, lors de scènes bruyantes (comme un bar avec foule ou une salle de courtier en bourse) il est préférable que les acteurs parlent artificiellement plus fort. Sinon, votre fond sonore en post-production sera léger et vos monteurs ne pourront ajouter les riches effets d'arrière plan aptes à créer la réalité.

## **CHEVAUchemENTS**

Quand c'est possible, il est toujours mieux de ne pas avoir de chevauchement sur le champ d'un acteur, à moins que cela ne soit absolument nécessaire, car vous ne pourrez monter que l'un ou l'autre des champs, ce qui engendrera d'importants problèmes de montage. Vous pouvez décider plus tard de vouloir les deux champs du dialogue de l'acteur et vous ne pourrez pas le faire. Il sera toujours facile de créer par la suite un chevauchement hors champ si vous le désirez. Généralement, les chevauchements au moment du tournage viennent de la croyance que la performance de l'acteur serait altérée sans eux. Cet argument perd de sa crédibilité car vous serez alors forcé de ne pas voir de face un des acteurs ayant chevauché. Vous pouvez seulement choisir de voir l'un ou l'autre des acteurs en cas de chevauchement. Bien sûr il y a des cas où il doit y avoir chevauchement pour d'autres raisons et les deux côtés doivent alors être équipés en micro.

## **PLANS MUETS ET SONS SEULS**

- Tournez toujours avec du son tous les plans. C'est une idée fausse que de tourner sonore une scène sans texte ralentit le tournage. Ce n'est en fait pas le cas. Il est mieux de tourner sonore à chaque fois car cela rendra la postproduction plus facile si vous avez une référence sur laquelle travailler. Ne parlez pas pendant les plans d'effets spéciaux sans texte (comme des passages de voiture) car alors, la scène sera à bruite. De grâce restez silencieux pendant toutes les scènes afin de ne pas détruire sans bonne raison une riche bande son.

## RÉALISATEURS

Collaborez fréquemment avec votre chef opérateur du son comme vous le feriez avec le monteur, le compositeur, le directeur de la photo ou le scénariste. Nous pouvons aussi enrichir votre "vision" au travers d'images sonores.

Détectez quels problèmes et quelles solutions existent. Ne tombez pas dans le piège où vous appréhendez de voir arriver votre ingénieur son parce que vous savez qu'il n'apporte que de mauvaises nouvelles. Votre chef opérateur du son le ressentira et commencera à vous parler de moins en moins jusqu'à ce que le son ne soit plus une collaboration vitale sur votre film.

Un bon rapport avec votre ingénieur du son vous permettra d'avoir toutes informations sur ce qui était limite et ce qui peut tout juste vous être fait accepter. Si vous vous contentez de croire que votre ingénieur du son fait du bon son, vous pouvez être trompé. Il est toujours possible que l'ingénieur du son ait cessé de se battre pour un son de qualité et déclaré forfait devant l'absence de réponse positive à ses efforts.

Beaucoup de problèmes sonores ne peuvent même pas être entendus jusqu'au dernier moment quand les autres départements ont fait leur travail et que le plateau est enfin silencieux pour répéter. De la même manière que pour la caméra, le plan amène parfois un problème qui n'a pu être anticipé. Aussi, nous pouvons avoir besoin d'une minute ou deux pour faire des corrections quand des changements créatifs ont été faits sur le tard. Le son est partie intégrante du processus entier de fabrication de votre film de la préparation à la post-production. Il doit être correctement fait dès le début. Si vous transmettez à l'avance ce message à vos équipes, vous serez alors libéré pour consacrer plus de temps utile à d'autres aspects urgents de la fabrication du film.

Souvenez-vous que les priorités du directeur de production et des assistants réalisateur les poussent à porter leur attention sur le budget du tournage. Ils ne sont pas toujours suffisamment concernés par les autres coûts d'un film lors de la post-production. La différence entre un bon son et un mauvais son sur beaucoup de tournages est seulement l'affaire de cinq minutes par jour, à faire une mise au point par-ci, planquer un autre micro, corriger un micro HF par-là, amortir des bruits de pas, siliconer le grincement d'une porte, faire une ambiance raccord, placer correctement une couverture, éteindre une machine qui s'est mise en route pendant la prise, talquer les roues de la dolly etc... Généralement au moment où vous tirez la prise, le problème aura été résolu. Sinon, faites une autre prise par sécurité. Les assistants réalisateur ou les autres corps de métier qui entravent ce processus, plus tard vous coûteront cher en postproduction.

## DERNIERES REMARQUES

Les mots "on refera ça en post-prod" devraient être remplacés par "résolvons ça sur le plateau". Des efforts raisonnables devraient toujours être entrepris pour faire tout cela dans un délai acceptable.

Rester assis dans un coin pendant que votre bande son est massacrée nous contrarie. Nous nous intéressons à notre travail. Nous demandons simplement de revenir à cette époque récente où tout cela était pratique courante. Nous ne voulons pas débattre du pourquoi cela est arrivé, mais on ne peut nier qu'actuellement une attitude anti-son prévaut. C'était comme ça en ce temps-là, et c'est maintenant ainsi. Être un politicien du plateau est toujours un plus important, mais votre bande son ne devrait pas avoir à supporter les conséquences de celui qui a la meilleure faconde. Ne dites à votre ingénieur du son que vous haïssez la post-synchro que si vous avez l'intention de l'assurer de votre soutien sur le plateau. Aujourd'hui, c'est à vous de demander un meilleur son pour votre film. Cela peut facilement être fait dès le premier jour de préparation. Donnez à tous les chefs de département un mémo ou des instructions verbales signifiant que vous désirez que tous efforts possibles soient entrepris pour avoir un son de qualité sur votre film. Nous ne demandons pas un pouvoir particulier sur le plateau, mais un simple respect pour votre son. Avec votre aide, nous promettons d'agir toujours raisonnablement sans s'attendre à ce que le son soit la chose la plus importante sur le film. Nous savons qu'à certains moments le son doit être post-synchronisé après avoir été l'objet de considération. Nous voulons seulement qu'il ne soit pas pris à la légère. Le mot "raisonnable" s'applique en toutes circonstances. Le plus important est que vous trouviez le temps de communiquer avec votre ingénieur du son. Vous devez savoir que vous allez obtenir une bande son la meilleure possible. Nous avons écrit cela parce que nous aimons travailler sur les films et nous voulons que le vôtre soit un grand film ! Même si notre boulot se termine avec la fin des prises de vues, nous voulons rester fiers que notre nom soit associé à votre grand film.



## *Pour votre film en tournage T12*

quel date de tournage ?

EXT ?

INT ?

Avez vous fait des repérages?

Avez vous des remarques par rapport a cette lettre ?

Avez vous eu le besoin de contacter d'autres départements ?

Combien de comediens en même temps?( pourquoi cette question ?)

Y a t'il des travellings en exterieurs ? Si oui , que faut il prevoir ? Quels sont les pièges ?

Y a t'il de la musique a diffuser , pour une scene de danse ou pour que les comediens soient dans le meme rythme ?

Y a t'il des nuisances sonores sur le lieu ?

Le tournage va t'il engendrer des nuisances ?

Le sol est il bruyant ?

Si les comédiens ne se déplacent pas mais que la camera est en mouvement , y a t'il des precautions a prendre ?

