

Entretien avec Skip Lievsay

Tom Matthews et Rosemarie Bélisle

Numéro 60, printemps 1992

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/22472ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Matthews, T. & Bélisle, R. (1992). Entretien avec Skip Lievsay. *24 images*, (60), 24–28.

Skip Lievsay a ses entrées auprès des plus beaux esprits du monde cinématographique américain. En qualité de monteur sonore — il est l'un des plus réputés de l'heure — Lievsay a pour tâche de faire entendre au cinéma des bruits qui, avant lui, n'existaient nulle part ailleurs que dans l'esprit des cinéastes Martin Scorsese, Joel et Ethan Coen, Spike Lee, Jonathan Demme et John Naughton. Ses accomplissements des quelques dernières années sont très impressionnants : tous les films des frères Coen (*Blood Simple*, *Raising Arizona*, *Miller's Crossing* et *Barton Fink*); *After Hours*, *The Color of Money*, *The Last Temptation of Christ*, *Life Lessons*, *GoodFellas* et *Cape Fear* de Scorsese; *Swimming to Cambodia* et *The Silence of the Lambs* de Jonathan Demme; *Do the Right Thing*, *Mo' Better Blues*, *Jungle Fever* et le prochain *Malcolm X* de Spike Lee ainsi que *Mad Dog and Glory*, le prochain film de Naughton, le réalisateur de *Henry:*

Portrait of a Serial Killer.

C5, est le nom de l'entreprise dont Lievsay est cofondateur. Celle-ci compte quatre administrateurs : Lievsay et Ron Bocher, qui sont tous deux superviseurs; Bruce Profs, qui s'occupe des effets sonores et Phil Stockton, chef du secteur postsynchronisation. Fondée en 1989 à l'occasion de *Miller's Crossing*, C5 traite actuellement cinq à six longs métrages par année bien que Lievsay s'attende à ce que ce nombre augmente cette année. Malgré la nette prédominance de célèbres diplômés de la NYU¹ parmi ses clients, Lievsay estime que la popularité de C5 auprès de ce groupe s'est développée tout naturellement au cours des quelques dernières années. Lievsay et son équipe s'occupent de tous les aspects de la postsonorisation d'un film et notamment des effets sonores et de la postsynchronisation (c'est-à-dire du remplacement des bruits et des dialogues respectivement). La plus grande partie de ce travail est banale (si un personnage dans un café bruyant se racle la gorge, entrechoque ses ustensiles ou allume une cigarette, il est tout probable que ce soit Lievsay et non l'acteur qui fasse le bruit). Mais lorsque Lievsay se met à décrire tout le travail qui entre parfois dans la production de certains effets sonores, on s'émerveille devant l'ingéniosité qu'exige cette curieuse forme d'art. Dans l'entretien qui suit, Lievsay livre les secrets de certains effets sonores particulièrement mémorables et lève le voile sur un ensemble de procédés très complexes.

1. New York University Film School.

Les débuts

Tout a commencé grâce à un ami qui travaillait avec Joel et Ethan Coen alors qu'ils tentaient de réaliser *Blood Simple*, et j'ai été engagé sur sa recommandation. Comme nous mettions la dernière main à *Blood Simple*, et vivions de promesses de paie, Scorsese est revenu à New York, dépité de ce que Paramount venait de lui refuser *The Last Temptation of Christ* alors qu'il faisait déjà des repérages depuis deux semaines. Il vivait à Los Angeles depuis dix ans. En arrivant à New York, il s'est donc mis à la recherche d'une nouvelle équipe pour *After Hours*, d'une maison de tirage optique, de laboratoires, de salles de montage, d'une équipe sonore et d'un endroit où faire le mixage. Une de mes amies qui avait été assistante monteuse pour *Raging Bull* et *King of Comedy* m'a recommandé à Martin. Il avait aimé le son de *Blood Simple* et nous avons accepté son offre.

Durant les premiers jours de travail avec Scorsese, j'étais mortifié. J'ai vécu là un des moments les plus angoissants de ma vie. J'avais toujours rêvé de travailler un jour avec quelqu'un comme lui. Mais il était très dur. Il a sa façon bien à lui de faire savoir ce qu'il veut. Il aime fixer de petits objectifs intermédiaires pendant le montage, il analyse le film en petites tranches plutôt que dans son ensemble. Il isole un son-clé qui dominera toute une séquence et peut dire tout de suite si l'effet sonore marche ou s'il faut retourner à la table de montage. S'il est satisfait et que toutes les petites questions de montage sont résolues, il sait qu'il aimera l'ensemble.

Origines du montage sonore «made in USA»

Les cinéastes pour lesquels je travaille ont en commun d'être des visionnaires. Ils savent ce qu'ils veulent avec tant de précision qu'ils peuvent embrasser du regard tous les aspects d'un film : l'image, le jeu des acteurs, le montage, le son et la musique. Ils ont l'extraordinaire capacité de pouvoir tout dominer au lieu d'accepter sagement ce qu'on leur propose ou de se soumettre à des choses qui les dépassent. Ils sont parfaitement capables d'intégrer la dimension sonore à leur vision. Ils constituent une race à part. Peu de cinéastes ont la compétence, la patience ou le temps de se concentrer sur un aspect de la réalisation qui, aux yeux de la plupart, apparaît mineur.

Je crois que la plupart des réalisateurs viennent du théâtre qui est un art essentiellement visuel. Le son y a sa place, bien entendu, mais il sert surtout aux dialogues. Pour bien des gens, le son n'a pas d'existence propre : il suffit, croient-ils, de mettre la caméra en marche et d'enregistrer ce qui se produit.

Du point de vue technique, le montage sonore n'en est encore qu'à ses débuts; en fait, selon moi, tout a commencé il y a à peine 13 ans, quand Francis Ford Coppola a réalisé *Apocalypse Now*. Non seulement ce film offrait-il une trame sonore extrêmement fouillée mais il a été une œuvre fondatrice du point de vue des

avec Skip Lievsay

propos recueillis par Tom Matthews

PHOTO: COLL. CINÉMATHEQUE QUÉBÉCOISE



Blood Simple de Joel et Ethan Coen, la première conception sonore du studio de Skip Lievsay

effets sonores. Tout ce qui se fait aujourd'hui prend sa source dans ce film dont la trame sonore a coûté une fortune. Mais tout cela faisait partie de la vision du film; le son en était un élément essentiel. Voilà une occasion qui ne se répétera jamais. Je n'aurai jamais la chance de travailler sur un film comme celui-là.

Mouche et «Whoosh» de Barton Fink

Pour la machine à écrire dans *Barton Fink*, j'ai eu recours à des techniques à la fois très simples et très perfectionnées. Joel et Ethan Coen m'ont donné ma première chance en me confiant le montage sonore de *Blood Simple* et depuis, ils n'ont jamais cessé de faire appel à moi. Une bonne partie du son de *Barton Fink* a été réalisée à l'aide d'un clavier informatisé où tous les sons d'une machine à écrire (les touches, la cloche, le retour de chariot, etc.) avaient été étalonnés et attribués à certaines touches. Il suffisait donc d'appuyer sur les touches du clavier pour obtenir un son d'une pureté absolue: on a donc projeté la copie de travail et je l'ai accompagnée sur mon clavier comme un musicien aurait interprété une pièce de musique.

Pour d'autres séquences, toutefois, mon travail était beaucoup plus artisanal. Certains effets sonores ont été jumelés aux mouvements de la caméra. Par exemple, il y a une scène où Barton tape

à la machine et la caméra est tout près de la page où s'inscrivent les lettres. Puis on raccorde à une vue en contre-plongée qui permet de voir Barton taper à la machine, mais ensuite la caméra bascule jusque sous la table pour montrer qu'il ne porte pas les bonnes chaussures. Pour appuyer ce mouvement de caméra d'un effet sonore, nous avons commencé par un son très rapproché qui, à mesure que la caméra s'éloignait, s'atténuait jusqu'à donner l'effet stéréo normal. Puis, pour suivre le mouvement de plongée de la caméra sous la table, nous avons enregistré le bruit d'une machine à écrire placée sur une table en plaçant d'abord le micro à la hauteur de la caméra puis en l'abaissant jusque sous la table. Nous avons ainsi obtenu avec beaucoup de précision le son qu'aurait enregistré la caméra si elle avait été pourvue d'une oreille en plus d'un œil.

La machine à écrire était au nombre des personnages principaux du film. Il fallait absolument lui donner une bande sonore forte puisqu'elle jouait un rôle primordial. Elle ne faisait pas progresser l'intrigue et ne communiquait pas d'information indispensable, mais elle avait une forte personnalité que n'aurait pas pu rendre un petit son mono insignifiant. Nous voulions pouvoir faire jouer la piste au volume maximum et sur fond musical; il n'y avait donc qu'une solution: créer une bonne version stéréo.

Dans le cas du moustique de *Barton Fink*, autre élément-clé de l'effondrement psychologique du personnage principal, la solution que j'ai trouvée vient d'un rêve extrêmement vivace dans lequel un vendeur ambulante me tendait un moustique jouet sur un bâton. J'ai donc résolu le problème en enregistrant le bruit de divers insectes, en fixant un petit magnétophone à cassettes au bout d'un long bâton et en imitant le vol d'un moustique devant un micro. Au moment de le faire, je me sentais parfaitement ridicule, mais c'est néanmoins de cette façon que j'ai obtenu le résultat désiré.

Pour ce qui est du «whoosh» sonore qu'on entend chaque fois que Barton ouvre la porte de sa chambre, il s'agit au départ d'une plaisanterie de notre part. Toute la première partie du film est construite sur un mode comique et mène au moment où Barton ouvrira pour la première fois sa porte. Lorsque la chose se produit enfin, c'est un moment particulier, qui a une vie propre. Comme il était essentiel de donner au couloir une personnalité, nous avons décidé d'y créer une ambiance discrète, vaguement écho, qui se transformerait progressivement en tunnel affreux envahi par le vent et les hurlements vers la fin du film.

Mais l'effet que j'avais utilisé était tellement gros qu'il en était devenu comique et j'étais certain que le réalisateur en serait agacé. Pourtant, lorsque j'ai retiré le bruit, tout le monde s'est écrié: «Aïe, où est passé le bruit de la porte?»

Joel et Ethan n'avaient rien demandé à ce moment-là — la plupart des effets sonores du film étaient précisés dans le scénario — mais ils ont trouvé ce bruit amusant, alors nous l'avons gardé.

La faune de *Jungle Fever*

Pour la scène de la fumerie de crack dans *Jungle Fever*, Spike tenait absolument à deux bruits qui, dans son esprit, allaient donner le ton à toute la scène: le sifflement de butane d'un briquet qu'on allume et le bruit d'inhalation qu'on produit lorsqu'on tire sur une pipe à fumer le crack. Nous avons enregistré une ou deux pistes en studio avec quatre ou cinq types qui allumaient des briquets et faisaient toutes sortes de bruits en tirant sur leurs pipes, ce qui nous a donné un bon fond sonore pour l'ensemble de la scène. Puis, pour les gros plans, on a enregistré des effets précis auxquels j'ai ajouté des bruits plus forts. Pour le bruit d'inhalation, on a constaté que le sifflement d'un serpent était très efficace, alors chaque fois que quelqu'un tirait sur une pipe, on introduisait ce son. Quant aux moments-clés où quelqu'un allumait un briquet, j'ai utilisé le son d'un arc électrique qui produisait des étincelles. On a aussi ajouté beaucoup d'éléments subliminaux sous la chanson de Stevie Wonder, *Living For the City*, qui joue tout au long de la scène de la fumerie de crack.

En regardant la scène, je ne pouvais pas m'empêcher d'entendre toutes sortes de grondements et de grognements inquiétants. Alors pendant que Spike s'occupait de ses deux sons-clés (le briquet et l'inhalation) j'ai pris la liberté d'ajouter à la bande sonore des cris d'animaux, surtout de phoque et d'éléphant.

Quand on introduit ces éléments dans une chambre de réverbération, on obtient un son vraiment très dynamique. J'ai ainsi réussi à donner à la scène un caractère primitif: comme une jungle où on aurait entendu le cri des dinosaures.

Peter, Martin et moi...

Les frères Coen comprennent mieux les effets sonores que Spike Lee qui, lui, comprend mieux la musique qu'eux. Mais les films de Joel et Ethan appellent plus de bruitages que ceux de Spike, tandis que Spike exige un travail de postsynchro beaucoup plus élaboré que les frères Coen.

Mais personne, d'après moi, ne possède une compréhension plus complète de la dimension sonore que Martin Scorsese. Sa vision des choses est beaucoup plus vaste et beaucoup plus globale. Pour lui, une bande son se compose à la fois de musique et d'effets sonores, et jamais il ne les sépare en catégories distinctes.

C'est Scorsese d'ailleurs qui m'a donné une première occasion de travailler sur un film six pistes, 70 mm (*The Color of Money*) et c'est aussi Scorsese qui m'a fait vivre mon expérience de travail la plus satisfaisante: *The Last Temptation of Christ*. Une grande partie du plaisir venait d'avoir pu aider Scorsese à réaliser un vieux rêve en dépit d'un petit budget et d'un climat extrêmement controversé. Mais le vrai bonheur est venu d'avoir pu collaborer avec Peter Gabriel, qui a composé la musique du film. Bruiteur et compositeur sont souvent des adversaires naturels dans le cadre d'une production; il n'est pas rare que le bruiteur retrouve son dur labeur sur le plancher de la salle de montage, parce que la préférence est allée à la musique. Par exemple, j'ai fait un voyage spécial en Arizona pour enregistrer des bruits de tonnerre pour les scènes finales de *Cape Fear*, pour constater par la suite que ces bruits avaient été complètement noyés par la musique.

Peter Gabriel quant à lui se révèle le collaborateur idéal. C'est un musicien extrêmement doué. Il a une personnalité et une compétence remarquables. Par exemple, dans *The Last Temptation of Christ*, lorsque les soldats romains viennent prendre la défense du temple en réaction au défi que Jésus lance aux autorités, nous voulions, Peter et moi, annoncer leur arrivée par un bruit de trompettes, sans nous retrouver avec le bruit [rebatu] de fanfare qu'on a déjà entendu dans *Cléopâtre* ou *Spartacus*. Nous voulions un son totalement nouveau et la solution nous est venue de l'esprit encyclopédique de Scorsese qui connaît le cinéma sur le bout de ses doigts. Quand l'armée russe attaque dans *Alexandre Nevski* (d'Eisenstein), on entend un son primitif de conque et Martin nous a suggéré de nous en inspirer. Nous sommes arrivés à quelque chose de très semblable, mais qui ne reproduisait pas tout à fait le son qu'il cherchait. Alors Peter a suggéré d'utiliser des tambours — Peter est un percussionniste émérite. Il a suggéré qu'on accélère le son jusqu'à ce que le rythme du tambour crée sa propre tonalité, ce qui s'est produit.

Nous avons donc l'effet de la conque et celui des tambours par-dessus lesquels nous avons ajouté le bruit d'un antique sifflet



Barton Fink des frères Coen. Entendez-vous décoller le papier peint?

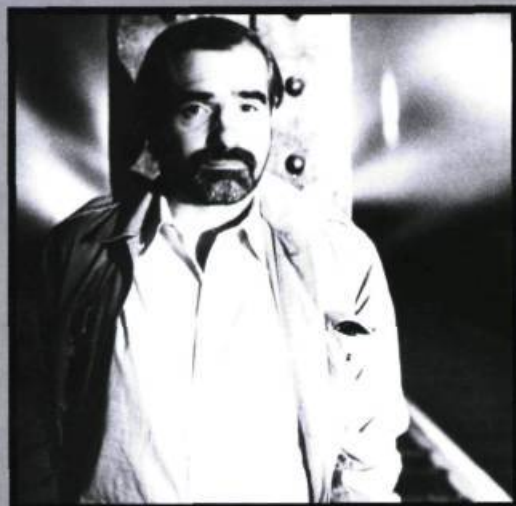


Cape Fear de Martin Scorsese. «Des effets sonores de plus en plus complexes à mesure qu'on se rapproche de l'apothéose de la violence de la fin.»

Pour voir jusqu'où peut aller le bruiteur moyen à la recherche de l'effet idéal, Lievsay recommande de voir la comédie Modern Romance d'Albert Brooks (1981), dans laquelle Brooks joue le rôle d'un bruiteur qui tente de conjuguer ses problèmes de coeur à la réalisation d'un ensemble d'effets sonores destinées à un très mauvais film de science-fiction.

De haut en bas :

Martin Scorsese, Spike Lee, Ethan et Joel Coen, des réalisateurs qui portent une attention particulière à la conception sonore de leurs films.



d'argile précolombien dont nous avons enregistré le son au Metropolitan Museum. L'instrument est muni d'une anche et produit un son impressionnant, semblable à celui d'un cri humain.

Nous avons aussi conjugué nos efforts afin de rendre plus acceptable la scène extrêmement controversée dans laquelle le Christ extrait son cœur de sa poitrine. C'est une scène très délicate. Universal Pictures n'aimait pas beaucoup l'idée que le Christ retire ainsi son cœur de sa poitrine mais dans la Bible, l'incident n'est pas aussi métaphorique qu'on le croirait. Il est à prendre au pied de la lettre. Pour cette scène, Peter a utilisé une pièce folklorique — une sorte de chant funèbre — indigène à cette partie du monde et plus ou moins d'époque. Martin tenait à entendre un battement de cœur en même temps que la musique au moment de l'extraction du cœur, mais j'ai dû lui promettre de trouver un bruit qui ne serait pas trop fidèle afin que la scène conserve tout son mystère. J'ai donc créé un son de pulsation liquide, un jaillissement d'eau plutôt qu'un battement. Peter l'a incorporé à la musique et l'effet a très bien marché.

C'est en comparant les deux films les plus récents de Scorsese, *GoodFellas* et *Cape Fear*, qu'on constate que les exigences sonores du réalisateur varient beaucoup selon le projet. Dans *GoodFellas*, mon travail était beaucoup plus discret, et portait sur des effets mineurs mais essentiels qui ne détourneraient pas l'attention des éléments plus importants de la bande sonore. La bande son était essentiellement formée de musique et de dialogues auxquels s'ajoutaient quelques effets sonores. Nous nous sommes surtout occupés de trouver des choses apparemment simples comme un bruit d'époque pour une voiture ou le son exact du passage d'un train El. N'empêche qu'il y avait environ 190 scènes dans le film et que chacune avait ses petites exigences sonores. Un ensemble de petits moments qui s'ajoutaient les uns aux autres pour former un tout.

Dans *Cape Fear*, par contre, les effets sonores devenaient de plus en plus complexes à mesure que l'histoire se resserrait, menant inexorablement au maelström sonore qui accompagne, à la fin, l'apothéose de violence à bord du bateau échoué.

L'artisan invisible

Un monteur sonore a déjà eu cette phrase restée célèbre : « Personne ne quittera le cinéma en sifflant nos effets sonores. » Beaucoup de choses passent inaperçues aux yeux des spectateurs qui visionnent un film. La plupart des gens, par exemple, ne pensent pas au montage, ne se rendent pas compte que le film a été découpé par quelqu'un et collé ensemble, bout à bout, et il ne leur viendra pas naturellement à l'esprit de penser que la musique n'a pas été enregistrée en même temps que l'image, mais ajoutée par la suite. Alors comment pourraient-ils même concevoir que tous les effets sonores qu'ils entendent ont été fabriqués de toutes pièces dans un petit atelier de la 27^e Rue à New York où je travaille avec mes collègues. ■

TRADUIT DE L'AMÉRICAIN PAR ROSEMARIE BÉLISLE