

De l'art de faire des bruits

Elle est l'une des rares femmes dans le petit milieu des bruiteurs de cinéma français. En studio, Marie Mazière, 40 ans, recrée artisanalement les sons correspondant aux images de tournage de films et de séries, avant l'étape du mixage. Silence, ça tourne!

PAR CLÉMENCE LEVASSEUR, PHOTOS MAUD DELAFLOTTE.

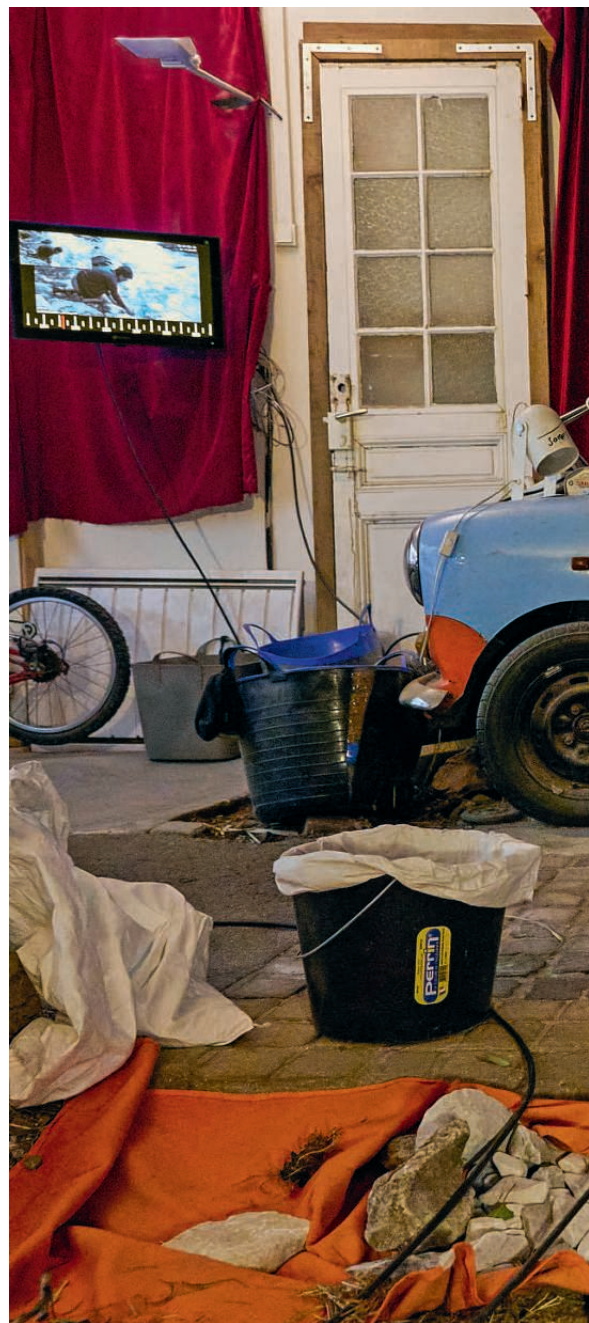
En cette froide journée d'hiver, dans une rue commerçante du centre-ville de Malakoff (Hauts-de-Seine), Marie Mazière, carré brun, veste longue bleu nuit et Dr. Martens léopard aux pieds, sort du coffre de sa voiture une dizaine de valises qui ont bien vécu. L'énergique quadragénaire est bruiteuse professionnelle pour le cinéma depuis douze ans. Elle est l'une des quatre femmes, parmi une trentaine d'hommes en France, à exercer ce métier qui consiste à recréer artisanalement, en studio, les sons enregistrés lors des tournages des films et des séries, avant l'étape du mixage. Elle ne se déplace jamais sans tout le matériel dont elle a besoin : objets en métal, chaussures, vêtements, vieux papiers, sacs à main...

Les sons des pas, des portières de voiture ou des bagarres doivent être reconstitués...

Ce jour-là, Marie Mazière a rendez-vous chez Malakoff Studios avec l'ingénieur du son Mikhael Kurc, son binôme dans plusieurs projets. Elle annonce de sa voix rauque : « Pendant cinq jours, nous allons recréer la bande sonore de *Demande à la montagne*, le premier long-métrage de Pierre Menahem, qui devrait sortir en 2026, avec un beau casting, composé d'Emmanuelle Béart, Pierre-Yves Cardinal et Julien de Saint-Jean. Ce dernier interprète le héros, Mathieu, qui disparaît après avoir marché de nuit dans la montagne. Dès le len-

demain, Félix, un paysan, signale sa disparition à la gendarmerie. Et Viviane, sa mère, arrive dans la vallée pour accélérer les recherches. » Comme sur tous les longs-métrages, séries et films d'animation, l'intégralité des sons – ceux des pas, des couverts de table, des portières de voiture qui claquent, des bagarres, etc. – doivent être reconstitués une fois le montage des images terminé. Enregistrés un à un, ils permettront au mixeur, sous la supervision du réalisateur, de les utiliser comme il le souhaite, afin de créer une ambiance, d'accentuer un effet.

« Lors des tournages, la priorité des preneurs de son est de bien capter les voix des comédiens et des comédiennes », explique Marie Mazière. Le bruitage est également une étape nécessaire pour fournir une version internatio-





Dans un studio d'enregistrement de Malakoff (Hauts-de-Seine), Marie Mazière enregistre divers bruits afin de coller aux images du film *Demande à la montagne*, de Pierre Menahem, retransmises sur un écran.

nale des œuvres audiovisuelles et faciliter leur diffusion hors des frontières françaises. Cette déclinaison comprend tous les sons, les musiques, les effets sonores, mais aucune voix humaine. De quoi faciliter ensuite le doublage dans d'autres langues.

... et parfaitement synchronisés avec les actions à l'image

Aux Malakoff Studios, l'un des dix lieux consacrés au bruitage en Île-de-France, le capharnaüm surprend. Dans la pièce principale, devant l'immense console de l'ingénieur du son et ses deux écrans d'ordinateur, sont entreposés une table en bois et une autre en métal, des meubles de bureau, des chaises en plastique, en cuir, à

roulettes, paillées, rangées les unes sur les autres. Mais aussi des portes, de tous les styles et de toutes les époques. « De quoi recréer des scènes tournées à l'intérieur, indique Mikhael Kurc. On n'imagine pas le nombre de bruits de porte entendus dans un film ! » Sur un écran géant, le jeune homme projette la première séquence à sonoriser. À l'image apparaissent des sommets enneigés avec une route en contrebas. Un *timecode* précise l'avancée du temps, tandis que la « pré-image » indique le plan qui apparaîtra la seconde suivante et qui permet d'anticiper l'action à venir. Ce matin-là, le premier défi de Marie Mazière est de reproduire le son d'un glacier qui craque au loin, annonçant une avalanche. « Habituellement, on s'occupe surtout des bruits en lien avec les humains, pro-

duits manuellement, au contact des tissus, des objets, de la peau, qu'il faut synchroniser parfaitement avec leurs actions à l'image. Les cris des animaux, les rivières, les avions, sont récupérés dans une sonothèque par le monteur son », détaille-t-elle.

Comment Marie Mazière va-t-elle s'y prendre pour reproduire le bruit du glacier ? Elle s'approche du micro avec un grand plat de cuisine, dans lequel elle dépose un pain de glace de 30 centimètres de long. « On va essayer ça, prévient-elle, en haussant la voix. Prêt, Mikha ? Silence ! » D'un geste sec, elle y donne un coup de couteau. Et répète son geste : un crac léger se fait entendre. Celui-ci est diffusé sur les plans correspondants. « Bof, je vais tenter autre chose, marmonne Marie Mazière, en allant chercher un bloc de polystyrène qu'elle casse en plusieurs morceaux. Toujours pas convaincue, elle déniche dans l'une de ses valises un petit sac en toile contenant de la Maïzena, de la farine de maïs. En le pliant en deux, elle obtient le son exact de la neige qui se tasse sous les pas. Bluffant ! Mais cela ne correspond pas à un glacier qui s'effondre... La technicienne s'empare cette

« JE BIDOUILLE DES OBJETS POUR EN FAIRE DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE »

Marie Mazière, bruiteuse, comme son oncle et son cousin

fois-ci d'une caisse en bois sur laquelle elle s'assied à califourchon. D'un coup, elle fait glisser ses mains sur deux faces de l'objet. Le crissement lui convient, il est enregistré, puis écouté. Bingo, cette fois-ci, ça marche !

« Mon métier consiste à bidouiller des objets pour en faire des instruments de musique, s'amuse-t-elle. Il faut de nombreuses tentatives pour trouver le bon résultat. L'idée n'est pas forcément de coller à la réalité mais plutôt d'évoquer quelque chose dans l'imaginaire des spectateurs. Le meilleur exemple est le craquement d'os du nez : dans la vraie vie, il est souvent muet mais je le rends sonore à la perfection en brisant une branche de céleri ! » Une importante partie du travail de Marie Mazière consiste à créer des bruits de « présence ». Grâce aux frottements d'un tissu, elle peut rendre perceptible un corps, ou une action. Le spectateur a ainsi la sensation que quelqu'un est là, même hors champ. « Dans la réalité, un blouson en cuir ne fait pas de bruit, mais je le crée pour faire exister le personnage, l'ancrer, en plus de sa voix et de son image à l'écran, explique-t-elle. Cela permet aussi d'accentuer un effet, comme le côté méchant de celui qui le porte », explique celle dont la filmographie comprend plus de 140 œuvres, dont les longs-métrages *Ma vie de Courgette* (2016), *Chien de la casse* (2023), *Le Ravissement* (2023), *Love Me Tender* (2025)...

C'est auprès de son père que cette femme de caractère a appris les secrets du métier. Lui-même bruiteur, il l'a formée à partir de ses 18 ans, avant qu'elle se lance à son tour. « Il n'y a pas d'école, la formation se fait sur le terrain en assistant un autre professionnel, confie-t-elle. Dans ma famille, ça coule un peu dans nos veines : mon oncle est bruiteur, mon cousin aussi ! »

Ce savoir-faire reste à l'abri de l'IA

Dans la scène suivante, le héros du film se réveille dans une clairière. La bruiteuse a alors, à sa disposition, des graviers, du sable, des cailloux, des galets, des branches, des briques, un tronc d'arbre et même une voiture. À l'écran, le corps bouge doucement dans l'herbe et se relève. Pour reproduire le son, Marie Mazière tapote et frotte le dos de sa main sur du foin pour lapin qu'elle a rapporté de chez elle. Le personnage se déplace. Marie a différents revêtements de sol à sa disposition (parquet ancien, lino, carrelage, béton ciré, tapis, moquette et plaque en métal). Elle opte sans hésiter pour le carré de vraie terre, préalablement recouvert de foin pour lapin. D'une valise, elle sort une belle quantité de chaussures : tong, escarpin, basket, botte, pantoufle... « Je les ai



Dans sa valise (en haut), la bruiteuse transporte tout un tas d'objets qui lui permettent de recréer des sonorités diverses, lesquelles sont enregistrées aux Malakoff Studios par l'ingénieur du son Mikhael Kurc (ci-dessus).



Marie Mazière dispose de nombreux types de chaussures (en haut), chacune produisant un bruit spécifique. La professionnelle peut aussi utiliser une branche de céleri pour un « craquement d'os du nez », ou tester un bloc de polystyrène pour imiter le son d'un glacier qui s'effondre (ci-dessus).

depuis mes débuts, certaines ont été chinées chez Emmaüs », raconte la professionnelle, en troquant ses Dr. Martens contre une paire de savates en cuir marron abîmées. Ne quittant pas l'écran des yeux, pour synchroniser au plus près l'action avec l'image, toujours le micro près d'elle, la bruiteuse marche, en appuyant exagérément l'avant du pied.

« Grâce à la pression exercée, à la durée du pas, je cherche à mettre la même intention que le personnage, précise-t-elle. Dans cette scène, il est un peu paumé, il vient de se réveiller, et cela doit se sentir aux différents sons. Notre rôle en tant que bruiteur est de communiquer l'état inté-

rieur du comédien : sa tristesse, son assurance, sa fatigue, sa joie, sa colère... » Un savoir-faire qui, pour le moment, permet à cette profession de durer. « Il est en théorie possible de trouver tous les sons préenregistrés dans des sonothèques, ou de les recréer avec l'aide de l'IA, analyse Mikhael Kurc. Mais cela serait très long et coûteux de les adapter un à un, à chaque scène, à chaque acoustique, et de les synchroniser précisément avec l'image. » Faire appel à un bruiteur est encore la meilleure solution. Tant mieux, Marie Mazière, artiste et artisane sonore, repartira bientôt avec ses valises et sa gouaille pour de nouvelles aventures audiovisuelles. ■