

# Le «sound design» permet de créer des univers parallèles

Le Veveysan Julien Matthey décrypte son métier, souvent méconnu mais toujours indispensable

Julie Kummer

«**A** part peut-être après avoir vu *Star Wars*, personne ne va jamais se dire, en sortant d'une salle de cinéma: «Ouah! Les bruitages étaient incroyables.» De manière générale, les gens remarquent la qualité du son que lorsqu'il est bien fait. Difficile donc parfois de faire un métier de l'ombre», affirme Julien Matthey, sound designer, en plissant ses yeux rieurs. Un enregistreur, une panoplie de micros allant du poil dru au poil angora, une petite table de mixage, un synthétiseur et un ordinateur. Voilà les outils nécessaires au Veveysan pour exercer sa profession de sound designer, ou concepteur sonore. Définition? «Art de créer un environnement, une ambiance sonore pour de la vidéo, des jeux vidéo, du Web ou même un smartphone.» Qualité indispensable? «De l'imagination.»

Et ça tombe bien. L'homme, originaire de Bassins, n'en manque pas. Il l'a d'abord mise au service de la radio, durant treize ans. «Depuis tout petit, j'aime bidouiller les sons, jouer avec des synthés. A 10 ans, j'enregistrais mes premières pièces radio sur cassettes, et à 16 ans je mixais et composais déjà de la musique assistée par ordinateur.»

Au moment de choisir son orientation professionnelle après le gymnase, la formation d'ingénieur du son lui apparaît comme une évidence. A 24 ans, il prend son culot à deux mains et propose aux radios romandes de leur confectionner leurs jingles. «Je n'avais jamais fait ça avant. Mais j'ai besoin d'évoluer sans cesse, d'explorer de nouvelles pistes.» Comme celles qu'il mélange dans son programme informatique destiné à monter du son pour créer l'habillage sonore complet de One FM et de LFM durant quatre ans et demi, puis de Rouge FM durant huit ans et demi.

## Savant fou du son

Et puis, l'été dernier, l'ingénieur a besoin de laisser libre cours à sa créativité. Fini le mixage des sons des autres, il veut faire du bruit tout seul. «Tel un savant fou du son! En faisant la vaisselle l'autre jour, par exemple, le bruit d'une assiette contre une autre m'a beaucoup plu.» Ni une ni deux, le sound designer se saisit de son enregistreur. «Même si je ne sais pas encore ce que je vais en faire, je l'enregistre parce qu'il a une caractéristique sonore à explorer. Comme le pschitt de mon nouveau parfum.» L'accro au son ne se sépare jamais de son enregistreur. Lorsqu'il part en vacances ou admirer les feux d'artifice du 1er Août, il peut dégainer à tout moment. «Chaque endroit sonne différemment. Je peux capturer vingt fois une ambiance de gare, mais elle ne sera jamais la même. Suivant les lieux, l'acoustique, le nombre de personnes présentes, la langue parlée ne seront jamais pareils. La nature, elle non plus, ne fait pas le même bruit en été, en hiver, le matin ou la nuit», s'exclame le passionné.

Ces sons capturés au quotidien - «mon entourage est très compréhensif lorsque je m'arrête spontanément cinq minutes au bord de la route pour enregistrer une voiture qui roule dans une flaque. Mais j'essaie tout de même de le faire plutôt lorsque je suis seul» - sont triturés, mélangés, modifiés par des programmes informatiques. Ils pourront ensuite être utilisés pour donner vie à des personnages, à des objets de films animés, de jeux vidéo, pour créer des ambiances sonores dans des films, des bruitages dans une websérie.



Julien Matthey, dans son appartement de Vevey, où il crée les sons de jeux vidéo et de films. PHILIPPE MAEDER

## Pas de formation, mais de plus en plus de travail

● En Suisse romande, impossible de trouver une formation professionnelle pour s'orienter directement vers le sound design. La formation d'ingénieur du son reste une bonne base pour ensuite, comme Julien Matthey, «apprendre sur le tas». «L'ingénieur du son comprend de quoi il s'agit et peut facilement faire du sound design. La base de la formation pour l'enregistrement et la postproduction est la même pour les

deux professions», explique Stéphane Chapelle, responsable de la section audio du SAE Institute de Genève. Outre-Sarine, la Haute Ecole de musique de Bâle propose un bachelor et un master en audio design. Le Canada et les Etats-Unis, quant à eux, sont le paradis du sound design.

Les deux plus grandes industries pourvoyeuses d'emplois dans le domaine sont actuellement le cinéma et les jeux vidéo. «En Suisse, avec *Ma vie*

*de Courgette*, on peut se réjouir du développement du film d'animation. Et il y a de plus en plus d'entreprises de jeux vidéo qui font du très bon boulot», se réjouit Julien Matthey, qui donnera une conférence le 15 février dans le cadre de la Lvlupgamejam, à Fribourg.

**Conférence** «Le sound design pour les jeux vidéo», 15 février, 17 h 30-18 h 30. Haute Ecole d'ingénierie de Fribourg, entrée libre [www.julien-matthey.com](http://www.julien-matthey.com)

## Les monstres l'appellent papa

Attablé à son bureau, qu'il a installé chez lui, il concocte le bruitage que fera un monstre, mi-homme, mi-cochon, personnage du jeu *Hellelujah*, développé par les Suisses d'Oniforge. «J'ai d'abord enregistré ma voix dans ma cabine de montage, puis j'ai baissé sa tonalité. Ensuite, les possibilités sont infinies. Je peux lui ajouter un autre son, le triturer de nouveau, en ajouter un autre, jusqu'à ce que cela corresponde à ce que je cherche.»

Si quelques monstres peuvent déjà l'appeler papa, ils ne sont pas les seuls à qui il a donné la parole. Le Veveysan a, par exemple, créé le son de la websérie *Your Turn* de la RTS, de plusieurs spots TV publicitaires ou encore d'une vidéo de présentation de l'usine Tridel, mélangeant animation et vidéo, de A à Z. Pour rendre un pictogramme d'un camion acheminant les déchets sur le site lausannois vivant, Julien Matthey doit créer le

«**Grâce au son on peut ajouter une émotion supplémentaire à l'image. L'environnement qui entoure un personnage dans un film peut être complètement modifié»**

Julien Matthey Sound designer

ronronnement du moteur, le crissement des pneus, le frottement de la gomme sur le bitume au moment du freinage, bref, tous les bruits que pourrait produire ce poids lourd dans la réalité. A sa disposition, la vaste collection sonore qu'il a déjà en stock.

«Et le reste est une question d'expérimentation. Pour le bruitage d'un pistolet à bulles pour le jeu suisse *Splash Blast Panic*, je me suis enregistré dans ma cuisine en train de souffler dans un bol d'eau avec une paille. J'y ai mêlé un son de bulles dans une eau boueuse et ajouté le bruit de déclenchement d'une arme automatique», détaille le passionné. En permanence à l'affût de nouvelles ambiances sonores, Julien Matthey fait partie des gens qui se réjouissent de l'ouvrier qui enclenche son marteau-piqueur à 7 h le lundi matin et qui est d'autant plus heureux lorsque ses voisins se chamaillent.

Cela lui permettra de donner, un jour, une dimension supplémentaire à la scène d'un film ou à un épisode d'une websérie. «Prenez une scène où quelqu'un est assis sur son canapé. Grâce à l'ajout de son, on va pouvoir suggérer qu'il écoute la radio, simuler le fait que la fenêtre est ouverte ou qu'il y a des engueulades dans l'appartement d'à côté. Simplement grâce au son, l'environnement qui entoure un personnage peut être complètement modifié», s'émerveille celui qui partage ses expériences sur un blog.

Cela lui permet de faire connaître les dessous de sa profession, encore méconnue en Suisse (*lire ci-contre*), même si elle est en pleine expansion. «Le métier se développe car les plates-formes nécessitant du son se multiplient. Avec les réseaux sociaux, les jeux vidéo, la vidéo est de plus en plus importante et toujours de meilleure qualité. Le son doit suivre et se développe en permanence pour mon plus grand bonheur.»

**Découvrez le montage du son du pistolet à bulles en vidéo:** [sound-design.24heures.ch](http://sound-design.24heures.ch)