



vos oreilles ne vont pas en croire leurs yeux !

Pascal PERRIOT

# Cahier de recettes de bruitages

*Le contenu de cette page peut-être utilisé librement pour réaliser des bruitages, mais sa reproduction écrite, partielle ou totale, est interdite. Si vous souhaitez faire référence à ce "cahier de recettes" dans une page Web, il suffit d'ajouter un lien vers la page « créez vos bruitages ».*

Que vous réalisiez des montages son ou des travaux audio-vidéo, ce cahier de recettes constitue un guide pratique pour la réalisation de bruitages. Les recettes décrites ci-après devront être adaptées aux besoins de chacun. Il sera nécessaire de tester divers réglages de volume, vitesse des mouvements, hauteur et distance du micro, type de capsule, pitch du sample, mixage. Lors de la prise de son, isolez bien votre local pour ne pas avoir de bruits ou des réflexions parasites.

## **BOING-BOING**

Plantez différents modèles de couteaux dans une caisse en bois qui vous servira de caisse de résonance. Vous pouvez fabriquer cette caisse ou utiliser, par exemple, le caisson d'une vieille enceinte acoustique. Agissez sur les manches des couteaux avec vos doigts comme s'il s'agissait des cordes d'une guitare. Les effets varient suivant le type et le nombre de couteaux utilisés simultanément (boings, flèches, effets musicaux).

## **BRISE**

Pliez un journal en quatre, puis coupez les pages de manière à obtenir des lamelles de papier que vous agitez au-dessus du micro en évitant de le toucher.

## **BRUITS MECANIQUES**

Des bruits mécaniques peuvent être obtenus à partir de mécanismes divers comme les jouets à friction ou les anciens cadrans de postes téléphoniques.

## **BRUITS ORGANIQUES**

Si vous possédez un jardin potager vous avez beaucoup de chance. Certains légumes finissent toujours par s'abîmer et avant d'envisager de les transformer en compost, ils vont vous servir à reproduire parfaitement tous les bruits organiques et en particulier les chutes de corps. Il sera alors de malaxer des légumes ou des fruits un peu trop mûrs (pastèques). L'autre solution consiste à utiliser des boîtes de nourriture pour animaux domestiques. L'enregistrement sera effectué lorsque la nourriture sort de la boîte en gros amas ! En fait le son devient intéressant au moment où l'air entre de la boîte pour prendre la place de la nourriture. Vous verrez que ce son est très efficace pour simuler la naissance d'un alien ou dans le cas de certaines vocalisations de monstres.



vos oreilles ne vont pas en croire leurs yeux !

*Pascal PERRIOT*

## **BULLES**

Souffler doucement avec une paille dans un verre rempli d'eau. Vous pouvez aussi utiliser une pompe à air d'aquarium et placer le diffuseur dans un bac rempli d'eau.

## **BULLES - SON DE COMPRESSEUR**

Le bruit des pompes à air d'aquarium reproduira parfaitement l'ambiance du laboratoire du savant fou. Le tube en plastique sortant de la pompe sera plongé dans un seau rempli d'eau pour produire les bulles. Le corps de la pompe sera placé dans une boîte sourde, recouverte d'un linge épais. Dans d'autres cas, on pourra utiliser le bruit de la pompe elle-même pour simuler un petit compresseur.

## **CARILLONS**

Les carillons de toutes sortes sont intéressants (métal, bois, coquillages). Ils produisent des sons bien différents. Je les utilise avec des samples de vent et quelques grincements de portes ou volets pour reproduire des ambiances sinistres.

## **CASCADE**

Placez des grosses pierres et des branches dans votre baignoire ou une baignoire. En faisant couler le jet de la douche plus ou moins fort sur ces objets, vous obtiendrez le son d'une cascade ou d'un torrent.

## **CREPITEMENTS - CUISSON**

Vous devez vous munir de 6 bougies et d'un verre d'eau. Allumez toutes les bougies et laissez-les brûler pour que la mèche soit suffisamment longue. Trempez 2 des bougies dans le verre d'eau pour les éteindre puis passez-les alternativement dans les flammes des 4 autres pour obtenir des crépitements. Cet effet sera utilisé sur tous les effets feux pour simuler les crépitements mais aussi pour retrouver le crépitements d'aliment qui cuisent dans la poêle.

## **CHAINE (BRUIT DE)**

Rassemblez toutes vos vieilles clés au moyen d'un anneau et secouez-les au rythme des pas d'un fantôme. Procurez-vous aussi une grosse chaîne que vous manipulerez dans une large caisse en bois ou sur un sol en béton.

## **CHANT D'OISEAUX**

Prenez un bouchon de liège mouillé et frottez-le sur une vitre.

## **CHARIOT A ROULETTES**

On peut obtenir des variations du bruit de roulement en utilisant une planche à roulettes ou une vieille paire de patins à roulettes. Le son produit par les roues de rollers récents est beaucoup plus "clean" car elles intègrent des roulements de qualité. Si vous avez encore dans votre grenier un vieux moulin à café de grand-mère, le mécanisme à manivelle fera merveille pour reproduire les craquements et grincements des essieux (attelage, traîneau du Père Noël).



vos oreilles ne vont pas en croire leurs yeux !

*Pascal PERRIOT*

### **CHUTE D'UN CORPS**

Lâcher un melon ou une pastèque du haut d'un escabeau sur une surface en béton. Une autre solution consiste à lâcher un sac plastique rempli de sable.

### **CLICS**

Des sons intéressants peuvent être obtenus avec des petits moulinets de pêche sur lesquels vous aurez pris soin d'activer le cliquet.

### **CLOCHES**

Les cloches de différentes tailles seront employées pour simuler une horloge qui sonne. On pourra aussi mixer un grand nombre de sons pour donner l'illusion d'un troupeau d'animaux (vaches, chèvres).

### **CLOUTEUSE**

Utilisez un revolver jouet en plastique. Posez l'extrémité du canon contre la table et actionnez la gachette autant de fois que vous aurez de clous à planter.

### **COUPS**

Le son d'un coup porté au corps peut se décomposer en 2 sons distincts. Un premier son permet de dire qu'il s'agit bien d'un coup (coup sur un matelas, clap, gifle). Ce son est associé à un second son renforçant l'impact (pied de grosse caisse, coup de poing dans une porte, fouet, ceinture). Pour reproduire des sons de coups portés au visage ou au corps, on roule des journaux que l'on frappe au moyen d'un morceau de bois tendre. Essayez aussi les grosses bouteilles de plastique ou des coups donnés dans plusieurs épaisseurs de gros cartons. On obtient un effet plus "organique" en donnant un coup de poing dans un melon/pastèque/citrouille bien mûr.

### **CRAQUEMENTS**

Utilisez une chaise ou un fauteuil en bois. Exercez des pressions sur les accoudoirs ou l'assise de manière à obtenir des craquements plus ou moins forts. Le son de la coque d'un bateau qui craque contre un quai est obtenu en frottant un ballon gonflable près du micro. Ces recettes peuvent aussi être utilisées pour simuler les craquements de plancher ou de structures produits par un tremblement de terre.

### **CRISSEMENTS DE PNEUS**

Vous pouvez utiliser une bouillotte en caoutchouc que vous frottez sur une table mouillée ou sur une surface lisse comme la porte d'un réfrigérateur. Faire varier la pression et la vitesse du frottement. On obtient de bons résultats en agissant aussi sur le pitch du sample obtenu.

### **CRASH**

Récupérez une grande boîte métallique genre boîte à biscuits. Mettez à l'intérieur des débris d'objets que vous choisirez en fonction de l'effet recherché (morceaux de verre, vaisselle cassée, billes ou pièces de métal). Agitez la boîte ou laissez-la tomber sur le sol !



vos oreilles ne vont pas en croire leurs yeux !

*Pascal PERRIOT*

### **CRIS DE CHAUVES-SOURIS OU RATS**

Augmentez le pitch d'un sample de cris de poussins.

### **CYMBALE SUR PIED**

Frottez le bord de la cymbale avec un archet de violon pour produire des sons très riches en hautes fréquences.

### **DIALOGUES ET AMBIANCES**

Il n'est pas toujours facile d'enregistrer simultanément les dialogues et les ambiances à l'extérieur. L'enregistrement des voix s'effectue souvent en studio et il faudra alors retravailler le son pour donner l'illusion de voix qui se propagent dans le milieu extérieur. Outre le mixage de sons propres à une ambiance donnée (hall de gare, bruits de la rue), il est nécessaire d'agir sur la voix même, car les conditions de prise de son en intérieur et extérieur sont totalement différentes. On agira principalement sur le volume sonore, sur la réverbération propre à chaque lieu et sur le spectre médium entre 800 Hz et 2 KHz pour corriger les effets indésirables de la réverbération digitale. Un autre procédé consiste à enregistrer les dialogues puis à les diffuser au travers de HP situés dans le milieu extérieur. On enregistre alors simultanément le son provenant des HP et l'ambiance extérieure.

### **EAU BOUILLANTE**

Souffler doucement avec une paille dans un verre rempli d'eau. Vous pouvez aussi utiliser une pompe à air d'aquarium et placer le diffuseur dans un bac rempli d'eau.

### **EFFET GORE**

Malaxez des peaux de chamois mouillées dans une bassine !

### **EFFET TELEPHONE**

Pour simuler une conversation téléphonique, un sample de voix peut être modifié en lui appliquant un filtre passe-bande de manière à ne laisser qu'un spectre réduit de fréquences. Essayer aussi de parler dans un gobelet de plastique.

### **EPEES, SABRES**

Les métaux n'ont pas tous la même sonorité. On obtient un son assez proche avec des grands couteaux de cuisine dont on frotte les lames ou des louches en métal assez lourd. Ajoutez le bruit de quelques lames qui tombent sur un sol dur ou frappez-les contre des vases ou des pots métalliques. Vous limiterez les résonances en tenant le pot à la main. Pour simuler des combats médiévaux encore plus proches de la réalité, on peut aussi utiliser des sabres trouvés dans des brocantes ou des surplus américains.

### **ESPRITS**

On peut enregistrer ses propres vocalises auxquelles on applique une suite de déformations (pitch, réverb, écho). Quelques sons d'un dauphin et d'un lion de mer passés au travers d'un vocoder donnent également de bons résultats.



vos oreilles ne vont pas en croire leurs yeux !

*Pascal PERRIOT*

### **FENETRE COULISSANTE (OUVERTURE & FERMETURE)**

Faire rouler une vieille paire de patins à roulettes sur une table en faisant un aller et retour.

### **FEU D'ARTIFICE**

Gonflez suffisamment des ballons de baudruche et faites grincer vos doigts sur le ballon que vous serrez contre vous. Faire exploser un ballon de temps en temps. Cet effet est plus réaliste lorsqu'il est réalisé par 3 ou 4 personnes.

### **FEU DE BOIS**

Remplissez un sac plastique de vieilles bandes magnétiques (magnéto à bandes ou K7 vidéo) et malaxez cette perruque près du micro. Pour reproduire des crépitements, on peut casser des brindilles de bois, froisser des feuilles de cellophane et éclater des emballage à bulles d'air, toutes ces actions étant réalisées suivant un rythme irrégulier. On peut aussi utiliser cette recette pour simuler des pas dans des feuilles. Il faut alors modifier le rythme de passage des bandes pour obtenir un pas plus ou moins rapide.

### **FLECHE**

Pour simuler un impact de flèche on peut enregistrer le bruit de fléchettes dans diverses cibles (bois, plastique, carton épais, paille).

### **GALOP DE CHEVAL**

Sectionnez en deux une noix de coco et évidez les deux moitiés obtenues. Pour reproduire le pas, le trot ou le galop d'un cheval, frappez-les, face évidée vers le sol, sur des pavés ou une autre surface. Le rythme que vous donnerez à vos mouvements permettra de reproduire les différentes allures. On obtient un pas alourdi en remplissant les noix de papier froissé.

### **GRINCEMENTS - FROTTEMENTS**

Il faut un meuble ou un réfrigérateur disposant d'une poignée de porte en plastique, cylindrique et verticale. Serrer la poignée d'une main et tourner de gauche à droite. Faire varier le grincement en serrant plus ou moins la poignée ou en agissant sur la vitesse du mouvement. On peut aussi essayer avec la main légèrement humide ou avec un gant en caoutchouc.

### **GRINCEMENTS DE PORTE - COMPTEUR GEIGER**

Les Moulinets rustiques de pêche à la traîne (taille 3/0 à 5/0) produiront des sons assez graves et net alors que les sons des petits moulinets auront plus d'énergie dans les sons aigus. On les utilisera aussi pour obtenir un effet de grincement de porte totalement contrôlé ou pour simuler le bruit d'un compteur Geiger.

### **MOTEUR**

Séchoir à cheveux, mixer, aspirateur, robots de cuisine, tous les bruits d'appareils électriques peuvent être enregistrés. On peut ainsi simuler un réacteur d'avion en enregistrant le bruit d'un sèche cheveux puis en y ajoutant quelques effets.



vos oreilles ne vont pas en croire leurs yeux !

*Pascal PERRIOT*

### **MUTILATIONS**

Utilisez des légumes que vous trancherez avec une machette ou que vous casserez à la main. Carottes, concombres et choux seront utilisés pour varier les effets. Essayer aussi de casser en deux des baguettes congelées. Enfin passez à l'épicerie du coin pour vous constituer un stock de légumes à tiges fibreuses bien épaisses que vous briserez en les tournant devant votre micro (gros pieds de brocolis ou de céleri par exemple).

### **ENVOL D'OISEAUX 1**

Pour simuler l'envol de gros oiseaux comme des pigeons ou tourterelles, agitez deux gants de cuir.

### **ENVOL D'OISEAUX 2**

Un autre truc avec un parapluie pliant. Tenir dans la main droite le parapluie plié et tourner lentement la main à gauche et à droite. Le vol peut être accéléré en agitant plus rapidement la main.

### **OS BRISES**

Mettez la carcasse d'une grosse volaille dans un saladier en plastique et brisez les os. On peut aussi broyer des coquilles d'escargots entre les mains.

### **PAS DANS LA BOUE**

Détrempez des journaux et des cartons dans une large bassine. Imbibez d'eau deux grosses éponges. Laissez un fond de journaux et de cartons dans la bassine, déposez les 2 éponges et recouvrez des restes de journaux et cartons. Vous ne laisserez qu'un fond d'eau pour simuler les flaques. Reproduisez les pas avec la paume des mains.

### **PAS DANS DES FEUILLES**

Remplissez un sac plastique de végétaux secs (feuilles mortes, brindilles de bois) et pressez-le au rythme des pas.

### **PAS DANS LA NEIGE**

Remplissez un sac plastique de farine et pressez-le au rythme des pas. On obtient aussi un effet très intéressant de "glace qui craque" en écrasant des légumes gelés (salade, chou). On peut encore améliorer l'effet en mettant la farine dans une peau de chamois.

### **PAS DE SOLDATS**

Prendre une grosse boîte d'allumettes, et la secouer très régulièrement pour reproduire la marche d'un groupe de soldats.

### **PIERRE TOMBALE**

Grattez lentement une grosse pierre ou une briquette avec la pointe d'un couteau ou d'un outil métallique. Le micro sera installé très près de la pierre pour renforcer l'effet. Un bel effet sera également obtenu en faisant glisser très lentement le couvercle d'un réservoir de chasse d'eau.



vos oreilles ne vont pas en croire leurs yeux !

*Pascal PERRIOT*

### **PLUIE**

Faire tomber du riz en pluie fine sur un parapluie ouvert. Essayez différentes hauteurs et distances du micro jusqu'à obtention de l'effet souhaité.

### **PLUIE CONTRE DES VITRES**

Faire tomber du riz en pluie fine sur une plaque de verre. Essayez différentes hauteurs et distances du micro jusqu'à obtention de l'effet souhaité.

### **PLUIE DANS LA JUNGLE**

Agitez très rapidement deux maracas et mixez le son obtenu avec le chant de quelques oiseaux exotiques.

### **PORTE D'ARMOIRE (QUI GRINCE)**

De la main gauche, fixez sur le bord d'une table quelques dizaines de centimètres d'une bande magnétique. Pincez la bande entre le pouce et l'index de la main droite et glissez jusqu'à l'extrémité de la bande. Faire varier la pression et la vitesse jusqu'à obtention de l'effet.

### **PORTE (EN PIERRE)**

L'ouverture d'une large porte en pierre est réalisée en frottant deux grosses pierres plates et rugueuses en décrivant un mouvement circulaire lent.

### **PORTE (SPACE)**

Enregistrez la fermeture et l'ouverture des portes d'un train. Le son du "TGV" est intéressant !

### **ROBOT**

Le déplacement d'un robot peut être reproduit en utilisant des sons provenant de systèmes hydrauliques et pneumatiques. Sur les voix, on applique un vocoder, un filtre passe-bande étroit, un léger chorus, un vibrato ou une distorsion. En expérimentant des combinaisons d'effets, vous obtiendrez le son d'un robot plus ou moins menaçant. Pour simuler des pas, vous pouvez aussi enregistrer les bruits de fonctionnement d'un photocopieur.

### **SIRENE DE BATEAU**

Soufflez dans le goulot d'une bouteille de verre. Avec différents modèles et diamètres, on obtient des variations intéressantes.

### **SOURIS (PETITS COUINEMENTS)**

Frottez un petit morceau de polystyrène sur une vitre légèrement humide.



vos oreilles ne vont pas en croire leurs yeux !

*Pascal PERRIOT*

### **SKI**

Le frottement des skis sur la neige ou la glace est facilement reproduit par du papier de verre frotté sur du papier ordinaire. Faire varier la vitesse pour obtenir divers effets de frottement. En faisant glisser la main sur de la moquette on donne aussi l'illusion du frottement de patins ou de skis.

### **TONNERRE**

Agitez une plaque de tôle plus ou moins fortement devant votre micro.

### **TRAVAUX PRATIQUES D'HALLOWEEN**

[http://www.audio-maniac.com/dossier-sfx-et-bruitages/des-sons-pour-halloween"](http://www.audio-maniac.com/dossier-sfx-et-bruitages/des-sons-pour-halloween)

### **TREMBLEMENT DE TERRE - CRAQUEMENTS**

Utilisez des vieilles planches de bois que vous ferez craquer de manière plus ou moins forte. Appliquez un "pitch down" sur les fichiers obtenus.

### **TRIANGLE**

L'instrument de musique sera utilisé pour produire des "PING" très brillants.

### **TROUPEAU**

Cet effet est assez simple et amusant à réaliser. Il suffit de mettre un dé à coudre à chacun de vos 10 doigts et d'utiliser le sol naturel comme un clavier en pianotant très rapidement. On peut aussi utiliser des coques de noix, des coquillages ou des coquilles d'escargots.

### **VENT**

Soufflez près du micro.

### **VOIX (IMITATION)**

Promenez une main mouillée à l'intérieur d'une tasse humide. Avec un peu de pratique, vous parviendrez vite à "faire parler" votre tasse.