



LA RÉPARTITION DES TÂCHES DANS LES MÉTIERS DU SON AU CINÉMA

Matéo ROUSSON

Mémoire de Master 2-Spécialité son

Directeur de mémoire interne : John LVOFF

Directeur de mémoire externe : Ken YASUMOTO

Responsable universitaire : Corsin VOGEL

Rapporteur : Sylvain LAMBINET

Juin 2021

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier ma famille et Nina pour leur soutien et leur engagement sans faille. Merci du fond du cœur.

Je tiens à remercier mes amis proches d'être avec moi dans ma vie.

Je voudrais aussi remercier les personnes sans qui je ne serais pas rentré à l'école Louis Lumière : Luis Mazzoni, Benjamin Maumus, Alexandre Beznosiuk et Toufiq El Allam.

Merci à Ken Yasumoto de m'avoir ouvert ses portes.

Merci à Hervé Guyader, Sylvain Lasseur, Jérôme Petit, Nathalie Vidal, Martin Bertier, Jérôme Thiault, Olivier Goinard, John Lvoff et notamment à Arnaud Rolland pour leur bienveillance.

Merci à toute l'équipe enseignante de l' ENS Louis-Lumière.

Table des matières

Première partie	11
Les différents métiers du son au cinéma et leur organisation	11
Chapitre I - Les méthodes liées à l'organisation	11
I.1 - Les différents métiers du son au cinéma et leur liens	11
a) Les différents métiers et leur point commun	11
b) L'organisation des différents postes	18
I.2 - Rapport à la production	21
a) Financement du film, évolution de la production en France	21
b) Rémunération et considération des acteurs du son	23
c) Définir un cadre type de production	25
I.3 - Le montage son au coeur de multiples interrogations	27
a) Les rapports aux autres postes	27
b) Le métier de monteur son en pleine évolution	30
c) Des problèmes de communication	32
Chapitre II - Les technologies et leurs évolutions	34
II.1 - Historique	34
1958 - Le Nagra III	34
1975 - Le Dolby Stéréo	36
1980 - Les "HF"	37
2014 - Le Cantar X3	38
Des années 2000 à aujourd'hui - Les automatisations numériques et le moteur audio	40
II.2 - La question du workflow	42
a) Workflows linéaire	43
b) Workflows non-linéaire	44
c) Workflow dans les méthodes actuelles	45
La question du pré fader	45
La question de la confo	46
Quelles solutions ? Quelles ouvertures ?	47
Résumé du chapitre I	48
Résumé du chapitre II	49
Conclusion partie I :	50
Deuxième partie	52
Autres formes de réalisation de la bande son, de Walter Murch au son 3D	52
Chapitre I - Sound supervisor et sound designer	52
I.1 - Aux Etats Unis : une organisation professionnelle différente	52
a) Le sound supervisor	52
b) Avantages et inconvénients du sound supervisor	53
I.2 - La définition de Sound designer	54

a) Walter Murch et Ben Burt	54
b) La “sound map” de Ralph Tae Young Choi	56
Chapitre II - Son “3D” et globalisation de l’audio	59
II.1 - Des concepts sonores nouveaux ?	59
a) Le mixage objet et Atmos	59
b) Une recherche de point d’écoute immersif	61
II.2 - Le son au cinéma comme laboratoire de la « réalisation sonore” ?	63
a) Le sonore musical	63
b) Vers un art sonore redéfini?	65
Résumé du chapitre 1 :	67
Résumé du chapitre 2	68
Conclusion partie 2 :	69

Troisième partie

Entretiens et mise en pratique	71
Chapitre I - Les entretiens	71
I.1 - La méthodologie des entretiens	71
a) Le choix d’une forme qualitative et semi-directive	71
b) Le questionnaire	72
I.2 - Analyses des entretiens	73
I.2.1 - Ce qui définit un métier.	73
a) Des définitions différentes	73
b) Les savoir-faire	74
c) La passion	74
d) L’écoute	75
I.2.2 - Le type de production	76
a) La communication au sein de l’équipe son	76
b) La relation à la réalisation	76
c) Des problèmes de timing	77
d) Une nécessité de cohésion	77
I.2.3 - Discussions	78
a) Limites de la recherche	78
b) Cadre type sonore	79
c) Apports de la recherche	80
Chapitre II - Mise en pratique : proposition d’un modèle de collaboration sonore	82
II.1 - Penser le son depuis l’écriture	82
a) Les besoins du film	82
b) Prise en compte le son dès l’écriture du scénario	84
c) Processus d’écriture du son pour une scène	85
d) Un film à la musicalité très présente	86
e) Une structure narrative sonore	87
II - 2 Définir un “plan du son”	87
a) Situer le cadre du film :	87
b) Lier tournage et post-production	89

c) Aborder le tournage :	90
d) Anticiper la post production	91
Conclusion générale	93
Bibliographie	95
Annexes	100
Entretien avec Arnaud Rolland	100
Entretien avec Ken Yasumoto	114
Entretien avec Olivier Goinard	125
Entretien avec Jérôme Thiault	132
Entretien avec Sylvain Lasseur	138
Traductions	143

Note sur le système de résumé :

Tout au long du mémoire, nous proposons un système de résumé permettant de souligner les idées importantes de chaque sous partie. Celles-ci sont indiquées en fin de sous partie par une étoile et rassemblées dans les sections “Résumés” présentés en fin de chaque partie avant la conclusion.

Résumé

Les métiers du son au cinéma semblent bien différenciés, la répartition des tâches est clairement définie par la Convention collective du cinéma. Pourtant, ces métiers sont aussi interdépendants, car s'étant constitués par étapes successives définies par des techniques et des opérations, ils sont reliés par un objet commun : la bande son.

Récemment, le numérique change l'approche des métiers du son, tant dans les techniques que dans la méthodologie.

Les outils de captation et de manipulation du son se ressemblent de plus en plus au point que l'ordinateur est omniprésent dans la chaîne de travail. Si les outils ne catégorisent plus les étapes de la construction de la bande sonore, qu'est ce qui fait la différence entre les métiers du son?

Il apparaît désormais la possibilité de choisir une manière de s'organiser spécifique à un projet. Mais l'industrie de cinéma possède ses propres demandes.

La méthode de travail est de plus en plus importante, décisive, dans une cohérence des métiers par rapport à leur objectif.

Nous partons de l'hypothèse que la méthode de travail va changer l'approche des professionnels à la bande son d'un film et que cette méthode peut être définie par la répartition des tâches.

C'est sous cet angle de la répartition des tâches que ce mémoire propose de faire un état des lieux de la situation actuelle des métiers du son au cinéma en France, puis d'étudier des pistes d'ouverture à travers la méthode américaine et les nouveaux dispositifs de son, dit son 3D.

Nous ouvrirons la réflexion sur la possibilité de considérer le travail de la bande son comme un travail autonome, lié au son lui-même comme vecteur de sentiments, et transversal aux formes artistiques.

A travers un travail de recherche à partir d'entretiens, nous essaierons de trouver une méthode de travail intéressante et l'appliquerons à un cas concret dans l'expérience d'un court métrage.

L'objectif principal de ce mémoire est de comprendre l'organisation actuelle des métiers du son au cinéma afin de définir des compétences spécifiques à un métier spécialisé dans la cohérence de la bande son.

Abstract

The cinema sound professions seem to be well differentiated, the distribution of tasks is clearly defined by the collective cinema agreement. However, these professions are also interdependent, because being constituted by successive stages defined by techniques and operations, they are linked by a common object: the soundtrack.

Recently, digital technology has changed the approach to sound professions, both in techniques and in methodology.

The tools for capturing and manipulating sound are increasingly similar to the point that the computer is omnipresent in the work chain. If the tools no longer categorize the stages in the construction of the soundtrack, what makes the difference between the sound professions?

There now appears the possibility of choosing a way of organizing yourself specific to a project. But the movie industry has its own demands.

The working method is more and more important, decisive, in a coherence of the trades in relation to their objective.

We start from the hypothesis that the working method will change the approach of professionals to the soundtrack of a film and that this method can be defined by the division of labor.

It is from this angle of the distribution of tasks that this thesis proposes to make an inventory of the current situation of the sound professions in cinema in France, then to study avenues of opening through the American method and new sound devices, says 3D sound.

We will open the reflection on the possibility of considering the work of the soundtrack as an autonomous work, linked to the sound itself as a vector of feelings, and transversal to artistic forms.

Through research work based on interviews, we will try to find an interesting working method and apply it to a concrete case in the experience of a short film.

The main objective of this dissertation is to understand the current organization of sound professions in cinema in order to define specific skills for a profession specializing in soundtrack consistency.

Introduction

“Chaque outil est un langage que nous utilisons pour parler cinématographiquement, avec des dialectes légèrement différents. Il est intéressant d’explorer ces dialectes car ils peuvent révéler des idées cachées.” Walter Murch¹

La bande son est un outil de l’expression d’un film, elle forme donc un des dialectes du langage cinéma dont parle Walter Murch. Par analogie, on peut également voir la bande son comme un langage commun résultant des dialectes différents des métiers du son. Or, des dialectes distincts mis bout à bout ne forment pas un langage.

Alors qu’elle est composée d’une multitude de fragments différents, provenant de sources hétérogènes et apportées par des personnes différentes à des étapes précises, la bande son lorsqu’elle est diffusée dans une salle de cinéma est entendue comme un ensemble.

Au cours de mes expériences personnelles sur le travail du son à l’image lors de projets à l’école Louis Lumière et en hors-cursus, j’ai été frappé en constatant que la bande son d’un film ne semblait pas fabriquée à un moment précis, ni en un lieu précis, mais que son évolution semblait « saupoudrée » tout au long de la création d’un film.

Elle semble commencer dans la tête du porteur de projet et finir lorsque l’on décide d’arrêter de l’améliorer, parfois même bien après les premières projections publiques !

Chacune des étapes étant le plus souvent réalisées en des lieux et des moments différents, on peut se demander comment une cohérence sonore se dessine au cours de l’ensemble des démarches suivies pour arriver au but de la création de la bande son ? Et ainsi, comment la profession du son au cinéma fait-elle corps dans ces conditions ?

Les métiers du son portent une histoire fortement liée à leurs outils. On associe souvent la création du cinéma lui-même avec l’invention du cinématographe. De la même manière, la bande magnétique a donné naissance aux métiers modernes du son au cinéma.

¹ (Murch, 2016)

Aujourd'hui les outils numériques semblent bousculer ce lien à l'histoire. Cette technologie n'est pas spécifique aux métiers du son, elle s'adapte à tous les domaines de nos vies. Avec la dématérialisation du support de l'information, les outils du son parlent-ils un nouveau dialecte?

Le cinéma en tant qu'industrie est inclus dans des mouvements économiques et sociaux plus généraux.

Publié en 2019, le livre blanc de la post production semble confirmer les inquiétudes du rapport du club des 13 paru 12 ans plus tôt. Il témoigne d'un vrai mal-être dans la profession et de dégradations des conditions de travail.

Peut-être qu'en plus d'enjeux sociaux légitimes, une partie de ce mal-être proviendrait d'une sorte de décalage dans l'organisation des métiers, provenant d'une méthode de travail basée sur des outils que l'on utilise plus.

La méthode est définie comme l'ensemble des démarches suivies pour arriver à un but. Ainsi elle semble former un lien fort entre la question de la cohérence de la bande son et celle de la cohésion des métiers du son.

Si chaque bande son est un langage, peut on parler directement sa langue ?

Nous aborderons l'organisation du travail du son au cinéma comme reflet de changements dans notre société et tenterons de cerner une évolution probable des métiers du son au cinéma, à travers notamment des formes de collaborations sonores qui impliquent un suivi du travail du son sur plusieurs étapes de la création du film.

Problématique : Dans le contexte technologique, social et artistique actuel, quels sont les enjeux de la répartition des tâches dans les métiers du son au cinéma?

Nous chercherons à faire un état de l'art à partir de la littérature existante. Puis en se basant sur un travail de recherche effectué avec des entretiens de professionnels du son au cinéma, nous essaierons de cerner les points forts de la méthode actuelle et éventuellement des besoins nécessaires à son évolution. Enfin, il s'agira de mettre à l'épreuve du terrain ces considérations par une mise en pratique.

L'objectif principal de ce mémoire est de comprendre l'organisation actuelle des métiers du son au cinéma afin de définir des compétences spécifiques à un métier spécialisé dans la cohérence de la bande son.

Dans une première partie nous tenterons de définir les différents métiers du

son au cinéma en France et leurs organisations. Nous choisirons de structurer l'analyse en deux axes majeurs : les méthodes liées à l'organisation, et le rôle des technologies et de leurs évolutions.

En deuxième partie, nous nous pencherons sur l'approche d'auteurs pionniers de la notion de conception sonore, nous permettant d'envisager le son au cinéma comme une écriture à la fois spécifique et partie intégrante de l'écriture filmique. Nous verrons comment cette approche peut s'intensifier avec l'apport de nouvelles technologies comme "le son 3D", et irons jusqu'à questionner si une complexification technique et conceptuelle du son ne proposent pas une certaine autonomie du métier du son vis à vis de son champ d'application.

Dans une troisième partie, nous présenterons notre travail de recherche effectué à partir d'entretiens menés avec des professionnels du son au cinéma.

Enfin, dans une idée de mise en pratique, nous tenterons d'appliquer certaines méthodes étudiées au cours de ce mémoire de manière concrète à travers la réalisation sonore d'un court métrage de fiction.

NOTE sur l'emploi du masculin :

Dans ce mémoire nous emploierons malheureusement souvent des noms de métiers au masculin, comme "le réalisateur". On ne peut se passer de constater que l'égalité entre les femmes et les hommes dans les métiers du son et du cinéma en général est toujours loin d'être une évidence. Que ce soit en termes d'occupation des postes ou même en termes de respect. Je prie les lecteurs et lectrices de bien considérer que ce mémoire s'adresse à tout le monde.

Première partie

Les différents métiers du son au cinéma et leur organisation

Chapitre I - Les méthodes liées à l'organisation

I.1 - Les différents métiers du son au cinéma et leur liens

a) Les différents métiers et leur point commun

Dans un premier temps, il convient de définir quels sont ces métiers de la bande son. La convention collective du cinéma² définit les compétences de chaque poste. Nous proposerons avec chaque définition une précision sur le rôle de chacun.

Le tournage

Assistant opérateur du chef opérateur son :

Cadre

Sous les directives du chef opérateur du son, il assure, en fonction de la prise de vues, la captation du son par tous moyens techniques, en particulier par l'entremise de la perche, et à la charge d'installer les différents microphones. Il a la charge du stock de support son et du matériel son.

L'assistant est aussi appelé le ou la perchman/perchwoman. C'est la personne qui est au plus proche du son à capter, elle danse littéralement avec les acteurs et le cadrage. Dans les angles de captation qu'elle donne au micro elle assure le timbre des voix et est souvent responsable du bon placement des micros HF.

Techniquement, c'est le début de tout. Le son est capté au bout de la perche ou du HF et commence une sorte de trajet qui ira jusque dans les oreilles de l'auditeur.

² Convention collective nationale de la production cinématographique du 19 janvier 2012

Le chef opérateur du son :

Cadre collaborateur de création

Collaborateur du réalisateur, il a la responsabilité artistique et technique des enregistrements et de la réalisation sonores du film par l'apport des sons synchrones et des sons seuls. A ce titre, il détermine avec le directeur de production les moyens matériels, techniques et humains nécessaires.

Le "chef op" est une sorte de contrôleur, il s'assure que l'information précieuse recueillie par l'assistant est bien stockée sur le support du son et surtout bien conforme aux attentes techniques et artistiques. Ainsi le chef opérateur du son écoute et valide auprès de la réalisation ou du scripte qu'une prise est "bonne". Il a donc la responsabilité de livrer des prises de son à la production dont la qualité technique et artistique permettent de réaliser la suite de la bande son. On appelle ces prises de son les "sons direct", dans le sens où ils viennent directement de l'action du plateau.

Avec l'étape d'enregistrement sur le plateau, on effectue la première écriture du son du film sur un support, aujourd'hui sur un disque dur. C'est la première translation du son, de la source physique comme la voix d'un acteur à un signal électrique dans le micro puis à un code informatique dans l'enregistreur.

C'est aussi une première interprétation du son du film par les acteurs du son, notamment matérialisée par le "mixdown", dont on parlera plus en détails dans la suite du mémoire.

Le chef opérateur du son et son assistant font en ce sens le lien entre la matérialité du plateau, la présence physique du son et son passage sur les bancs de montage et de mixage. (Pierre, 2019)



Claudine Nougaret, Paris, 1997 - - © Raymond Depardon – Magnum Photos

“Pour dégager l'écoute, il y a beaucoup de technique derrière. Il faut recueillir cette précieuse voix qui est offerte, qui est comme un talisman et à laquelle il faut donner corps. L'écoute, ce n'est pas uniquement la parole, c'est aussi la gestuelle, l'égard par rapport aux gens. Il y a des moments où on écoute bien et d'autres où on écoute mal : on n'est pas toujours prêt à écouter les autres. Apprendre à écouter, ça se travaille, c'est comme pratiquer un instrument de musique, il faut une éthique et une volonté”
(Nougaret, 2020)

La post production

Chef monteur cinéma

Cadre collaborateur de création

Collaborateur de création, il donne au film sa construction et son rythme par l'assemblage artistique et technique des images et des sons, dans l'esprit du scénario et sous la responsabilité du réalisateur. Il participe avec le réalisateur à la postproduction pour une durée adaptée aux spécificités techniques et artistiques du film.

Il est chargé, en collaboration avec le réalisateur, de veiller à la cohérence de l'espace sonore du film. À ce titre, il peut être appelé à donner des indications au mixeur durant le mixage.

La bande son passe d'abord par le montage image avant le montage son. Le monteur image récupère les rushs sons et travaillent en général avec le “mixdown”. Le monteur image en sélectionnant les plans va de fait effectuer le

premier montage son. La bande son est désormais associée à des images et est constituée de quelques pistes : quelques sons d'ambiances importants et les musiques si elles sont prêtes.

Le monteur image va créer ce qu'on appelle la copie de travail, une sorte de squelette, une version de la bande son à partir de laquelle vont travailler le monteur son et le monteur parole.

A ce stade le film est écoutable, au sens où il est compréhensible en tant que continuité narrative.

A partir de cette étape il est bien plus difficile de cerner le trajet de la bande son, tant cela peut être différent suivant les différentes contraintes et particularités de chaque film.

Monteur parole³ :

Cadre collaborateur de création

Collaborateur du réalisateur, il a la responsabilité artistique et technique d'agencer les sons synchrones, enregistrés lors du tournage et d'améliorer l'intelligibilité des paroles à l'issue du montage image. Sous la direction du réalisateur et en collaboration avec le chef monteur cinéma et le chef monteur son, il a pour objectif principal la création d'une continuité sonore par scène et la préparation des paroles en vue du mixage. À ce titre, il détermine avec la production les moyens matériels, techniques et humains nécessaires. Il collabore avec le mixeur cinéma pendant le mixage des paroles

La définition précédente n'est pas encore inscrite dans la convention collective du cinéma. Le "monteur parole" est un métier très récent, détaché du montage son, il s'est développé de pair avec l'augmentation des pistes sur le plateau,⁴ qui implique une gestion et une attention telle que le monteur parole a toute sa place dans le trajet de la bande son récent en tant que poste à part entière.

Il est aussi appelé monteur direct, ce qui lui convient mieux techniquement parlant. En effet, son rôle principal dans la bande son est de préparer les dialogues ; d'où l'appellation "parole", mais dans les faits il traite tous les directs. Nous utiliserons cette appellation durant ce mémoire.

Le monteur direct crée une version affinée, fluidifiée, mieux articulée de la copie de travail.

Bruiteur :

Cadre collaborateur de création

Sous la direction du réalisateur et en concertation avec les équipes de montage et de montage son, il crée en auditorium, à l'aide des accessoires qu'il fournit, et en parfait synchronisme avec les images du film, les éléments sonores qui seront utilisés en complément du montage son pour le mixage de la bande sonore originale du film et de sa version internationale.

³ Définition provenant du projet d'Avenants que le SNTPCT a adressés à la Présidente de la Commission mixte de la Production cinématographique en 2016

⁴ Au tournage, l'enregistrement multipiste s'est démocratisé. Pour 94% des films, ce sont les pistes divergées du multipiste qui sont la base du montage paroles. Là où nous avions 2 pistes à monter il y a quinze ans, nous en avons entre 8 et 28 maintenant. Cette nouveauté implique un travail de montage sur les paroles plus important et plus spécialisé." (AFSI, 2017)

Parfois il manque une sensation de présence dans les sons directs, par exemple si on veut entendre très proche un personnage très loin dans le cadre, qui n'as pas pu être enregistré par la perche, le bruitage va créer tous les sons nécessaire à le faire entendre de près : bruits de pas, frottements des habits, cliquetis des accessoires etc.

Il permet de créer des sons "vivants", dont la dynamique sonore garde la trace d'un humain. Le bruitage est aussi un laboratoire de création sonore étonnant où on considère les objets pour le son qu'ils font et ou le geste de manipulation sonore rejoint le geste musical.

"Il existe d'innombrables gestes instrumentaux, parmi lesquels pincer, pousser, souffler, tirer, marteler, glisser, taper ou frapper, râper, bondir, entrechoquer, secouer ou agiter, faire un roulement, prononcer, déclamer, réciter et chantonner" (Kuluuka, 2001, pp.221-236)



Nicolas Becker, bruiteur et sound designer, opérant un choux vert
<https://audioblog.arteradio.com/article/163680/entretien-avec-nicolas-becker>

Monteur son :

Cadre collaborateur de création

Collaborateur du réalisateur, il a la responsabilité artistique et technique de choisir, monter à l'image les sons provenant du tournage, des sons additionnels et, le cas échéant, créer ou faire créer les sons nécessaires à l'élaboration de l'univers sonore du film défini avec le réalisateur, en liaison avec le chef monteur cinéma. À ce titre, il détermine avec la production les moyens matériels, techniques et humains nécessaires. Pour le mixage, il collabore avec le mixeur cinéma pendant une durée adaptée aux spécificités artistiques et techniques du film pour réaliser l'équilibre entre les différents éléments de la bande-son. Enfin, il prépare la version internationale.

Le monteur son étoffe, donne corps, donne chair, à la bande son. Le son aide à donner des informations sur la constitution des choses⁵ et le montage son joue de cet effet pour donner des sensations de poids, de texture, de profondeur, etc.... Cela peut aussi passer par donner une intention particulière à certains sons. Un exemple bien connu est la superposition d'un rugissement de lion avec un moteur de voiture pour lui donner plus de "chien".

Par ces procédés et d'autres que nous évoquerons dans la suite, il crée de la cohésion à la bande son dans son ensemble. S'il aide la cohésion de la bande son, il améliore aussi la cohésion du film. Récemment le rôle du montage son évolue beaucoup et sa définition actuelle est donc aussi en évolution. Nous reviendrons plus précisément sur ce que peut être le montage son en troisième partie de ce chapitre.

Mixeur :

Cadre collaborateur de création

Sous la direction du réalisateur, en collaboration directe avec celui-ci et les équipes de montage et de montage son pendant une durée adaptée aux spécificités techniques et artistiques du film, il s'occupe de l'enregistrement des post synchronisations et des bruitages et il est chargé en auditorium, dans les conditions d'écoute d'une salle de cinéma, du traitement, du mélange et de la spatialisation de tous les éléments qui constitueront la bande sonore définitive du film.

Il est, artistiquement et techniquement, le responsable final de celle-ci et, à ce titre, garantit sa bonne transposition en salle de cinéma ainsi que sur l'ensemble des supports de diffusion utilisés.

Le mixage est l'entonnoir final où toutes les composantes de la bande son se retrouvent et sont mélangées, mixées ensemble. Le mixeur, lui, contrôle ces flux sonores, il les harmonise, les agence, les place dans l'espace filmique. Il doit être très sensible aux émotions du son pour les rendre les plus accessibles possible.

Traditionnellement, c'est une étape où le réalisateur est présent, le monteur son et le monteur image aussi, et où on se rend compte de comment "sonne" le film, de comment il résonne dans son ensemble, et s'il répond aux attentes du réalisateur et de la production.

"Tu passes en grand : plus grande écoute, plus grande salle et le réalisateur est là. Le mixage est une étape où on ré-interroge tout le film." (Rolland, 2021)

Et c'est aussi une étape de création, notamment dans certains films où la provenance des sons à une grande importance narrative. Par exemple, dans le film Roma de Alfonso Cuarón, tous les sons tournent continuellement autour du spectateur.

Enfin, le mixeur est responsable de la "fixation" finale du support de la bande son, c'est la bande son telle qu'elle sort du mixage qui sera jouée dans les cinémas et qu'entendront les spectateurs.

⁵ On peut penser à l'expression "ça sonne faux", ou "ça sonne creux".



Skiep Lievsay et Alfonso Cuarón lors du mixage de "Roma" aux Pinewood Studios
<https://www.soundandpicture.com/2019/02/oscaros-roma-breathes-in-dolby-atmos/#prettyPhoto>

Le mixeur doit œuvrer pour que la bande son soit recevable dans les meilleures conditions, quelle que soit la salle dans laquelle le film est diffusé. D'ailleurs il doit aussi s'occuper des modifications liées au changement de diffusion, c'est-à-dire la version DVD stéréo, la version home cinéma 5.1... Pour chaque version il y a un mix ! Au cinéma c'est ce qu'on appelle le mastering.⁶

Il est à noter que "superviseur sonore" ne figure pas dans la convention collective du cinéma en France, c'est à dire qu'il n'apparaît pas de métier officiel devant s'assurer de la bonne continuation de l'esthétique sonore tout au long des étapes qu'on a évoqué précédemment. Aux Etats Unis, ce métier apparaît de manière plus officielle, nous y reviendrons en deuxième partie chapitre 1.

Pour synthétiser cette sous-partie, nous pouvons retenir qu' à chaque étape de la création de la bande son correspond des tâches spécifiques et un métier en conséquence.

On peut ainsi parler de l'organisation des métiers du son sous le prisme du "trajet de la bande son". Même si la bande son n'est plus concrétisée dans une bande magnétique, il y a une unité malgré tout dans le fait que la bande son forme une entité⁷ autour de laquelle sont organisés les métiers du son.

- ★ Actuellement il existe des métiers de la bande son bien différenciés. Le trajet de la bande son relie ces métiers entre eux.

⁶ A ne pas confondre avec le mastering musique

⁷ Entité au sens de : Idée générale, abstraction que l'on considère comme une réalité. Le Robert, dictionnaire en ligne

b) L'organisation des différents postes

Le trajet de la bande son relie les postes entre eux. Mais comme toutes les étapes définies précédemment s'effectuent à des moments différents et des lieux différents, on peut se demander comment les différents métiers communiquent entre eux ?

Des éléments de communication technique existent pour transmettre des intentions et des commentaires de chaque acteur. (Balibar, 2019)

Entre la prise de son et la post-production :

- le mixdown

A la prise de son sur le plateau, l'ingénieur du son enregistre souvent de nombreux micros en simultanément. Pour permettre au réalisateur et d'autres membres de l'équipe de tournage d'entendre la prise de son, il effectue un premier mixage en stéréo, qu'on appelle le mixdown. C'est un premier lien entre l'image et le son. Le mixdown servira par la suite au monteur image pour son montage, et sera abandonné au montage des directs⁸ pour être remplacé par les pistes séparées. Le mixdown, même s'il n'est pas voué à devenir la bande sonore du film, contient la trace des intentions du tournage et ce faisant peut marquer le film de son rythme et de ses modulations. (Pierre, 2019)

- Le rapport son

L'ingénieur du son note dans un rapport papier ou PDF à destination de la post-production, ses remarques sur les prises de sons. Cela peut être pour signaler un problème technique ou expliquer un choix, ou encore attirer l'attention sur une prise particulièrement réussie. A priori, le rapport son est moins pratiqué étant donné l'existence du monteur direct qui écouterait toutes les pistes séparées et toutes les prises.

Entre le montage image et le montage son :

- AAF (Advanced Authoring Format)

La copie de travail est transmise au monteur son par un fichier AAF. Celui-ci ne contient pas de sons à proprement parler, mais contient un index spatio-temporel propre aux logiciels de montage dans lesquels les sons sont situés par rapport à une timeline⁹. Autrement dit, l'AAF indique où sont montés les sons dans une session par rapport à l'image. Parfois le montage son commence alors que le montage image n'est pas fini. Le monteur image envoie alors au monteur son des AAF à certaines étapes de l'évolution de son montage.

⁸ 93,6% des monteurs directs déclarent repartir systématiquement des pistes séparées, (AFSI, 2017)

⁹ La timeline est le repère chronologique, exprimé en Time Code (TC), des éléments de montage dans le logiciel.

Entre le montage et le mixage :

- Le Stems

Le monteur son coordonne sa session en fonction de stems. Ce sont des groupes de pistes destinés à organiser le mixage (Fauth, 2019). C'est un mot anglais qui veut dire tige, c'est une partie ramifiée de quelque chose. Les stems au cinéma sont : les directs, les bruitages, les effets, les ambiances et la musique. Nous reparlerons plus en détails des stems en I.2.3.

Quand on prend conscience de la complexité de l'approche sonore de chaque étape, l'ensemble de ces techniques apparaît insuffisant, bien qu'elles soient essentielles.

On peut observer que ces moyens de communications sont unilatéraux, ils ne fonctionnent que d'un métier vers l'autre et n'assurent pas un dialogue.

Or, le dialogue est un élément essentiel de cohésion et de développement de potentiels de créativité.

Si auparavant les liens étaient opérés par le monteur image, ou par des réunions de synthèse regroupant l'intégralité des acteurs du son en amont du tournage, on constate actuellement que ces pratiques peinent à se perpétuer. A cet égard, le travail d'approfondissement mené par Victor Fleurant (Fleurant, 2020) explore ce sujet de manière approfondie.

La présence du monteur image et du monteur son en salle de mix constitue bien un lien de dialogue entre les acteurs du son.

Toutefois ce dialogue intervient comme nous l'avons vu en fin de processus ce qui peut amener à se poser la question : peut-on parler d'une forme de cloisonnement entre les métiers du son ?

De fait, on observe qu'il existe peu de contacts entre les métiers du son. (cf [Communication au sein de l'équipe son](#))

Nous développerons dans la suite du mémoire quelles peuvent en être les raisons, qu'elles soient liées aux nouvelles technologies, à la méthodologie et aux évolutions de productions.

Cependant, nous pouvons aussi constater que la succession des intervenants exprime aussi la nécessité de la fraîcheur d'un nouveau regard.

En effet, chaque étape peut demander un engagement total de la part d'un acteur. Par exemple un tournage peut durer parfois un an entier¹⁰, ou un montage son des nuits blanches avant de rendre une copie prête pour un festival.

¹⁰ Le tournage de "Life is a miracle" de Emir Kusturica a duré 1 an, selon les propos de Jérôme Thiault, ingénieur du son sur ce film, recueillis lors d'un entretien le 25/05/21

Ainsi l'acteur en question arrive épuisé à la fin de sa tâche et il est bénéfique au processus qu'une autre personne, avec un regard nouveau et une énergie nouvelle, prenne le relais pour la suite de l'œuvre. Cela pose aussi des questions d'ordre méthodologique, et certains acteurs trouvent dans ce système une synergie passionnante.

"J'ai l'impression que c'est le rôle de chaque intervenant de rendre chaque geste, chaque imperfection, chaque idée, chaque détail inspirant pour la suite. Et je trouve cela magnifique."

Cyril Holtz (Fleurant, 2020)

Dans ce contexte, le réalisateur est chargé d'assurer la cohésion sonore du film au même titre que l'image. C'est lui qui doit faire le lien entre les métiers du son.

Il convient d'ajouter le réalisateur dans la liste des acteurs du son, comme le premier superviseur sonore du film et lien esthétique de la bande son.

★ Le réalisateur est aussi le premier superviseur sonore du film.



Robert Bresson et son équipe sur le tournage de "Le diable probablement" en 1976; photo de Isabelle Weingarten

I.2 - Rapport à la production

a) Financement du film, évolution de la production en France

S'intéresser à la méthode de travail c'est aussi voir l'organisation du travail comme une force et comme le nerf de la guerre.

Dans ce but nous proposons d'étudier une brève évolution de la production cinématographique en France des années 60 à aujourd'hui. Nous nous appuyerons notamment sur l'article d'Olivier Alexandre « Le cinéma du milieu ou le peuple introuvable ». (Alexandre, 2009)

Age d'or des années 60 et la naissance d'une idée : "le cinéma, art populaire"

"Dans les années 1950-60 l'idée d'un cinéma comme « art » pleinement « populaire » s'impose, en raison d'un processus de légitimation idéologique (via les films de Charlie Chaplin, Roberto Rossellini, Vittorio de Sica, etc.), artistique (« politique des auteurs » des Cahiers du Cinéma) et étatique (politique culturelle de l'écrivain-cinéaste André Malraux). C'est alors le triomphe du cinéma comme « art de masse »." (Alexandre, 2009, pp.37-43)

A l'époque la France compte plus de 40 millions d'habitants.

En 1957, les français sortent une dizaine de fois au cinéma par an, contre trois sorties annuelles en 2007 et totalisent 411 millions d'entrées contre 178,4 millions en 2007, alors que la population est de 60 millions d'habitants.

Cette période est fondatrice dans notre définition du cinéma français, les films de la Nouvelle Vague traduisent l'idée d'un cinéma d'auteur¹¹, et d'un cinéma qui plaît¹².

Ainsi, une nouvelle façon de tourner émerge, notamment au son avec l'invention du Nagra (cf Chapitre II de ce mémoire).

Le son direct des films de Jacques Rivette, François Truffaut, Eric Rohmer ou Jean-Luc Godard devient « le son du réel ». Alors que la post-synchronisation des voix est parvenue à un niveau technique parfait, le son direct, plus précisément le son synchrone, change radicalement de cap et met en valeur la vérité des voix captées dans l'instant présent (Adjiman, 2013).

¹¹ « l'auteur est toujours seul, sur un plateau comme devant la feuille blanche » (Godard, 1958)

¹² 450 000 spectateurs pour les *400 coups* de F. Truffaut en 1959, 380 000 spectateurs pour *A bout de souffle* de J.-L. Godard en 1960, (Alexandre, 2009)

Creux des années 90 et le financements TV : les premières questions du format de diffusion principal

“Dès la sortie des Trente Glorieuses, la France bascule dans une société de type postindustrielle. Les « sub-cultures » se multiplient (hippies, punks, mouvement underground, New Age..., féministe, écologiste, homosexuel, etc.), les pratiques culturelles se différencient et l'offre médiatique se diversifie. Ce qui se traduit par une nette chute de la fréquentation cinématographique (période noire des années 1985-1993 où la fréquentation tombe à 116 millions d'entrées en 1992). (Alexandre, 2009, pp.37-43)

En 1986, les producteurs de cinéma imposent aux chaînes de télévision des obligations d'investissements de production pour compenser le manque à gagner des entrées en salle (de 3,2 % pour les chaînes hertziennes à 20 % pour Canal+) (Guillaume, 2010)

Ces années marquent l'avènement du cinéma américain et de l'importance de "l'entertainment" dans notre rapport à l'audiovisuel.

Le financement du cinéma par la télévision pose une question aujourd'hui encore fondamentale, c'est la question de la "diffusion maître". C'est-à-dire quel acteur finance et en fonction de ses objectifs, quel est le but de diffusion le plus important. Par exemple, un film financé par la télévision va passer en salles mais a pour but de ramener des téléspectateurs lors de sa diffusion à la TV (Pardo, 2014), et ainsi toute la chaîne de travail va en être affectée. Pour le son cela se traduit par exemple par une utilisation systématique des HF qui permettent d'avoir un plan sonore frontal, intelligible et stable, quelle que soit la valeur du cadre, et donc correspond au critère d'intelligibilité de la télévision.

Regain des fréquentations en salle des années 2000 et "Le club des 13", 2007

“En mondialisant les enjeux, l'avènement des sociétés dites « communicationnelles » a de nouveau bouleversé la donne. En effet, la mondialisation cinématographique a favorisé le développement d'un « milieu » international dynamique qui trouve un écho de plus en plus important auprès du public.” (Alexandre, 2009, pp.37-43)

Dans les années 2000 on note un regain des fréquentations en salle de cinéma.

De grands succès en salle font leur apparition : *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain* (8,6 millions en 2000), *Les Choristes* (8,5 millions en 2003), *Bienvenue chez les Ch'tis* (20,3 millions en 2008), la trilogie des *Astérix* (8,9 millions en 1998, 14,5 millions 2001 et 6,8 pour le dernier volet en 2008).

Début 2000, c'est le début des méthodes de travail du son telles qu'on les pratique aujourd'hui, avec le développement de l'informatique audio et la prise

d'importance croissante du métier de monteur son.

De plus, en 2007 "Le club des 13 (regroupement de 13 professionnels représentant toutes l'intégralité de la chaîne de fabrication et d'exposition d'un film – de l'écriture à l'exportation.) pose la question du cinéma du milieu.

Le constat principal du Club des 13 est la disparition des films du milieu au sens où les économies et styles de cinéma se polarisent et laissent une fracture en son centre. De plus en plus de films à très gros budget et à spectacle, et de plus en plus de films à faible budget et "de niche", et surtout une difficulté à produire des films entre-deux. (Club des 13, 2007)

Aujourd'hui, la question de la "diffusion maître" est de plus en plus prégnante avec la profusion des types de diffusions incarnée par les plateformes comme Netflix ou Amazon. La multiplicité des écrans de diffusion rend plus confus l'objectif de diffusion première d'un film. Au niveau du son cela se traduit par des paradoxes, par exemple le film Roma de Alfonso Cuarón a été pensé et fabriqué en Dolby Atmos, alors qu'il est produit par Netflix qui diffuse essentiellement de la stéréo.

- ★ On constate un étirement des extrêmes entre grosses productions et petites productions en 2021. Ce qui cristallise un clivage entamé dans les années 90 et organise la production aujourd'hui autour de deux camps : les "petits" films et les "gros" films.
- ★ Les évolutions de productions amènent des évolutions de diffusion et donc des changements très importants dans les méthodes de travail du son.

b) Rémunération et considération des acteurs du son

Suite à l'évolution de la production depuis les années 2000, on peut se demander quel impact elle a sur la méthode de travail du son, du point de vue de la rémunération et de la considération des métiers du son ?

Car en plus d'une évolution du secteur industriel du cinéma, c'est aussi un changement de mentalité que témoigne le rapport du club des 13 :

"On assiste, depuis quelque temps, à un glissement d'une logique de film à une logique d'entreprise. Il y a une survalorisation du programme et des entreprises et une dévaluation du film comme objet singulier ou comme prototype. On est passé d'une logique où la société de production existait pour porter un projet, à une logique où la rentabilité de la société prime, jusqu'à parfois induire la nécessité de produire pour la faire vivre."(Club des 13, 2007)

Cette logique de rentabilité peut se matérialiser dans le rapport au temps de travail. En effet, les temps alloués aux productions ne cessent de se raccourcir et, paradoxalement, leur nombre augmente.

Nombre de films d'initiative française selon le devis

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
15 M€ et plus	12	18	12	3	10	15	12	10	6	6
10 M€ à 15 M€	16	15	7	14	17	9	10	5	17	7
7 M€ à 10 M€	24	22	29	19	24	16	27	18	13	13
5 M€ à 7 M€	26	22	17	22	26	37	35	33	34	18
4 M€ à 5 M€	12	3	11	3	7	6	14	23	9	19
2 M€ à 4 M€	41	46	47	61	50	43	52	50	52	41
1 M€ à 2 M€	29	25	32	22	36	28	24	29	35	17
moins de 1 M€	46	58	53	59	64	67	48	69	74	69
total	206	209	208	203	234	221	222	237	240	190

Source : CNC.

Nombre de jours de tournage des films de fiction d'initiative française

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
jours de tournage	6 879	6 064	6 099	5 718	6 847	6 080	6 560	6 246	6 115	4 267
dont : extérieur en France	4 693	3 979	4 229	4 072	4 550	4 232	4 755	4 456	4 536	3 388
studios en France	309	264	373	287	181	282	309	266	291	202
à l'étranger	1 877	1 821	1 497	1 359	2 116	1 566	1 496	1 524	1 288	677
nombre de films	173	162	169	163	189	170	180	184	179	134
durée moyenne de tournage	40	37	36	35	36	36	36	34	34	32

Source : CNC.

Source : CNC, La production cinématographique en 2020

Publié en février 2019, le livre blanc de l'AFSI témoigne d'un réel malaise des professions du son par rapport à cette augmentation de la productivité. (LMA, AAB, AM, AFSI, ADP, 2019)

La réduction des budgets renvoie directement au temps de travail alloué à chaque tâche.

La gestion du temps de travail semble être un aspect primordial dans la compréhension des métiers du son. La communication entre les métiers est primordiale et n'est pas aisée (cf I.1 b)). En ajoutant la contrainte du temps de travail, on comprend mieux cette difficulté.

De plus, dans un contexte de séparation claire des différentes tâches, la réduction du temps de plannings peut créer de l'isolement (on le verra avec le cas du montage son en I.3.c)), et rendre encore plus compliqué la possibilité d'une collaboration entre les métiers du son.

“Les techniciens se retrouvent ainsi sollicités sur de nombreux projets successifs avec peu de disponibilités entre chaque film, mais aussi, peu de marge de manœuvre à l'intérieur même des processus de création, notamment pour se rapprocher des autres membres de l'équipe : Le facteur temps possède ainsi un grand pouvoir de hiérarchisation des tâches.” (Denizart, 2017)

Aussi, le livre blanc et le rapport du montage son de l'AFSI en 2017 témoignent clairement de la disparition du poste d'assistant son, en montage comme en mixage. (AFSI, 2017)

On peut se demander à quel point l'impact de la disparition du poste d'assistant en post production est profond sur l'avenir des métiers du son. Notamment d'un point de vue de la formation. Les formations académiques deviennent les seules manières d'entrer dans la profession et cela ne favorise pas forcément une diversité d'approche.

De plus, le poste d'assistant était un moyen de rentrer dans la profession en douceur. Surtout c'était l'occasion pour les professionnels de transmettre leur savoir faire, des bonnes pratiques techniques, mais aussi de transmettre une éthique du travail et un positionnement.

La disparition du poste d'assistant implique de devoir rentrer directement prêt à recevoir les responsabilités d'un chef de poste, ce qui n'est évident ni pour le nouveau professionnel, ni pour les anciens.

- ★ Le temps de travail prévu par la production est un critère majeur de l'évolution des métiers et des bonnes conditions de travail. Le poste d'assistant son a disparu.

c) Définir un cadre type de production

Face aux constats précédents, et en tant que futur professionnel du son, je me demande surtout quelles peuvent être les solutions pour travailler correctement avec la baisse généralisée des budgets.

Dans une optique d'envisager des solutions ou des pistes positives, il m'a semblé important de commencer par essayer de dresser un "cadre type" de production, c'est-à-dire "le film standard", de manière à pouvoir créer des repères.

En effet, la question de la méthode est indissociable d'un contexte, de la compréhension du cadre dans lequel on se situe.

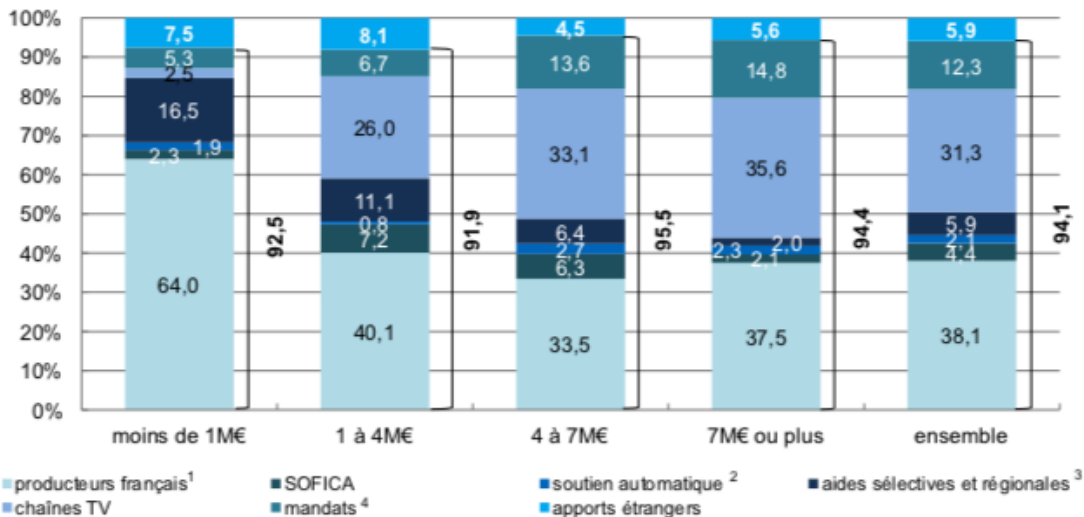
La question du budget est importante : où situer le budget moyen d'un film aujourd'hui ?

En 2020, le devis moyen des films d'initiative française s'établit à 3,39 M€ (3,76 M€ en 2019), soit une baisse de 10,0 % et le plus bas niveau depuis plus de 25 ans. (La crise du covid explique largement cette baisse brusque)

En 2020, le devis médian s'élève à 2,26 M€. (CNC, 2020)

Aussi, l'objectif de diffusion de l'organisme qui finance est un aspect très important et est étroitement relié au budget. Les financeurs principaux en 2020 changent en fonction du budget.

Répartition du financement des films d'initiative française selon leur devis en 2020 (%)



Source : CNC.

¹ Le poste des apports des producteurs français est calculé par déduction : devis – somme des financements identifiés.

² Soutien automatique du CNC mobilisé sur les films au cours de l'année de leur agrément.

³ Aides régionales incluant les apports du CNC.

⁴ Données mises à jour.

Source : La production cinématographique en 2020

➤ Un complément à cette partie est proposé en fin d'ouvrage dans le cadre des analyses d'entretien (cf [Cadre type sonore](#)).

★ Il est quasiment impossible de définir un cadre type de production étant donné la particularité et l'identité de chaque film. Cependant des critères liés à la bande son permettent de se repérer et d'évaluer assez précisément le temps de travail en avance.

I.3 - Le montage son au coeur de multiples interrogations

“Mais, jusqu’où ira le monteur son ?”

Rémi Adjiman

a) Les rapports aux autres postes

Il semble judicieux de s’intéresser dans un premier temps à l’évolution des postes de prise de son et de mixage, les métiers du son étant reliés les uns aux autres par le trajet de la bande son, l’évolution de chaque poste permet de mieux comprendre les autres.

Les postes de mixage et de prise de son sont les plus anciens car ils répondent aussi à une logique technique essentielle à l’enregistrement et sa diffusion, la fixation d’une information sur un support adéquat.

Ainsi, à l’ère de la bande magnétique, les ingénieurs du son prennent des décisions irréversibles sur l’esthétique de la bande son directement sur le plateau. Par exemple, on peut définir les plans sonores avec le placement de la perche, ou on mixe un micro d’appoint et la perche via une mixette¹³. En anglais on utilisait le terme “Location sound mixer”, celui qui mix sur le terrain.

Surtout le mixdown est le résultat du travail du son au tournage, et on travaillera à partir de celui-ci par la suite en post production. Ce travail était donc primordial et assurait une cohésion sonore jusqu’à la fin du film.

C’est pourquoi le chef opérateur du son pouvait signer les bandes son de film en France jusqu’à une certaine période. Des grands noms du son étaient souvent des ingénieurs du son, comme Antoine Bonfanti, Jean Pierre Ruh ou Claudine Nougaret par exemple.

Aujourd’hui cette idée semble moins répandue¹⁴. En anglais on utilise

¹³ Une mixette est une petite table de mixage portable

¹⁴ Il y aurait beaucoup à dire pour préciser cette réflexion, succinctement on peut noter :

- La pose d’équipement HF de plus en plus systématique, ainsi que la possibilité d’enregistrer beaucoup plus de pistes de manières simultanées (cf [II.1 - Historique](#)), amène une gestion différente de la prise de son sur le plateau.
- Le tournage en vidéo numérique implique des nouvelles pratiques de tournage peu favorables à de bonnes conditions de prise de son (de moins en moins de répétitions, de plus en plus de prises, multicaméra très fréquent...)
- Les films étant plus découpés, il est plus difficile d’inscrire un espace sonore à la prise de son. Il devient plus logique de chercher un plan sonore stable et frontal qui sera texturé, étoffé, spatialisé en

actuellement aussi le terme Location sound recorder, celui qui enregistre sur le terrain.

Malgré tout : *“ il apparaît que le rôle du chef opérateur du son a beaucoup évolué alors que la définition de sa mission principale - celle de capter les sons sur le plateau de tournage - reste identique.” (Adjiman, 2013)*

De même que pour la prise de son, les mixeurs prenaient des décisions irréversibles, destinée à être inscrite sur la pellicule en son optique, le support de diffusion final. Même si on enregistrerait en mono, les besoins d'utiliser plusieurs micros en même temps on été direct. Les mixeurs étaient alors en régie du plateau de tournage.

Jusqu'aux années 50, les mixeurs ne pouvaient peu ou pas revenir sur leurs décisions, ainsi ils s'entraînaient longuement avant d'inscrire leur mix en une passe. Ils travaillaient sur des “pupitres”, on ne parlait pas encore de table de mixage. C'est aussi pour ça qu'on a vu le développement des équipes de mixages au Etats unis ou chacun se concentre sur une partie de la bande son. Il y avait un vrai travail chorégraphique.



“Cinema Engineering Console” avec égalisation. Ici utilisé pour Radio & Television News, 1951
studio Capitol Records
<http://www.preservationssound.com/2012/02/audio-mixing-consoles-circa-1959/>

Les années 50 et la bande magnétique permettent de revenir sur des choix. et des inventions comme celles de Jean Neny ont permis de créer de plus en plus de

post-production.

Toutes ces raisons font que la post-production semble aujourd'hui mieux placée pour orienter la direction sonore d'un plan, et même plutôt d'une séquence montée.

possibilités de mixage. (Fleurant, 2020)

Les premières tables de mixage s'installent alors dans des auditoriums, de plus le dispositif d'écoute devient central.

Surtout, à partir des années 80, les consoles de mixage permettent d'automatiser les faders, puis très vite tous les réglages (cf [II.1 - Historique](#)), ce qui permet une grande malléabilité des réglages et donc un discours sonore plus fin, et le multi canal se standardise.

Au fur et à mesure le mixeur a pris une importance très grande dans la chaîne de traitement du son. Avec sa place de dernier révélateur de tous les espoirs placés dans le film, " l'auditorium de mixage et son mixeur, c'était un peu la cathédrale et son évêque"(Do Huu, 2020).

De plus le mixage est une étape extrêmement coûteuse, car elle réunit traditionnellement réalisateur, mixeur, monteur image et monteur son dans un environnement de haute technologie et devant être entretenu régulièrement.

Le rôle originel du mixeur est toujours présent aujourd'hui, même si le support final n'est pas une bande mais un fichier, il fixe sur ce support la version définitive de la bande son.

On voit que les postes de prise de son et de mixage sont historiquement les premiers collaborateurs à être apparus. Malgré le numérique, ils gardent toujours en eux l'essence de leur rôle de début et fin du trajet de la bande son. Cependant les différentes tâches qu'on y effectue et la manière de les penser évoluent au fur et mesure du contexte technologique et social.

Certains paramètres comme le nombre de pistes à gérer ou l'utilisation du multi canal sont des paramètres qu'on retrouve à de nombreuses étapes et qui s'auto-influencent, et ainsi font évoluer les métiers en fonction. La standardisation du multi canal au mixage amène à penser la prise de son en fonction d'un espace de diffusion différent, et on peut aborder sa prise de son différemment, notamment pour les ambiances. L'augmentation du nombre de pistes au tournage démultiplie les possibilités de mixage, etc...

Même si ils sont séparés dans le temps et l'espace ces métiers sont indissociables.

- ★ Les différents postes étant reliés les uns aux autres, chaque évolution d'un poste amène les autres à évoluer aussi.

b) Le métier de monteur son en pleine évolution

Depuis 20 ans le métier de monteur son a considérablement évolué et continue d'évoluer. Il prend une place particulière dans notre étude de la répartition des tâches car son évolution semble amener à questionner les limites entre les postes bien définis.

"Les mutations techniques menacent donc les hiérarchies et brouillent la division du travail." (Le Guern, 2004)

Le montage son a une histoire différente de la prise de son et du mixage, il ne correspond à aucune phase d'écriture sur un support.

A l'origine, on effectuait le montage son pendant le montage image.

Le chef monteur s'occupait des sons additionnels et son assistant de l'équivalent des directs.

L'aventure du montage son moderne est souvent attribuée au développement du dolby stéréo autour de 1975 (cf [II.1 - Historique](#)).¹⁵ Les innovations du dolby stéréo ont amené des possibilités de finesse de narration sonore et une demande de technicité pour le médium sonore telle, que le monteur image ne peut plus s'en occuper dans son entièreté.

C'est donc assez progressivement que le poste de monteur son s'est détaché du montage image, et d'ailleurs, non sans que cela pose question. Séparer le montage son ne conduirait-il pas à un amoindrissement de la force d'évocation poétique du montage?

Le montage son et le montage direct sont devenus systématiques et séparés du département image quel que soit le film, sauf sur les films à faible budget où la même personne fait les deux.

A ses débuts, le monteur son ne disposait pas d'une grande précision de travail. Le montage de la bande sonore pouvait alors se décrire comme un processus par étape qui comprend la compréhension du film, l'élaboration de la sonothèque du film, le choix des sons et le montage des sons (Delplancq, 2009).

Depuis 2010, le processus du montage son se complexifie et s'étend pour plusieurs raisons.

La qualité technique des salles de montage s'est grandement améliorée. Les salles sont équipées en multicanal avec des enceintes correctes, un minimum de traitement acoustique, des écrans plus grands, voire de projection, etc. Les monteuses son travaillent dans des conditions d'immersion qui se rapprochent de celles de l'auditorium de mix.

De plus, les monteuses sons disposent de sonothèque pouvant aller jusqu'à

¹⁵ Ainsi, il a 50 ans de moins que la prise de son et le mixage.

plusieurs téra octets. Ce qui rend la création de quasiment n'importe quelle scène sonore possible à ce stade. Avant l'avènement des sonothèques, l'ingénieur du son du plateau fournissait l'intégralité des sons du film. Actuellement 75 % des sons d'un film sont rajoutés au montage son, sons provenant de sonothèques ou d'enregistrements fait par le monteur son spécialement pour le film. (AFSI, 2017)

Les 25 % restants concernent quasi exclusivement les directs qui sont gérés par le monteur direct.

Aussi, rendu possible par l'existence des automatisations temps réel dans les logiciels de montage , et le fait que le mixeur travaille avec le même logiciel, les monteurs sons effectuent des gestes de pré mixage. C'est-à- dire des choix de mise en place du son qui étaient autrefois strictement réservés à l'étape du mixage. Par exemple, gérer des volumes dans le temps, spatialiser un son, etc...

La notion de mise en place fait désormais partie intégrante du montage son et du montage direct.

De plus en plus de bandes sons arrivent au mixage "en place" c'est-à- dire prêtes à être écoutés. On appelle cela un "rough mix" ou "temp mix".

C'est aussi le rôle du superviseur sonore aux Etats Unis (cf [Sound supervisor](#)) livrer la bande son "en place" au mixage. De plus, il est demandé de pouvoir écouter un rough mix avant d'aller à l'audit pour des questions artistiques mais aussi économiques.

En effet, ces évolutions ne sont pas seulement le fruit d'innovations technologiques.

Elles sont aussi liées à la baisse généralisée des budgets en post production. En effet le salaire d'un monteur son est moins élevé que celui d'un mixeur¹⁶, et le coût de location d'une salle de montage bien moindre que celle d'un audit.

En résumé l'évolution du montage son tend à occuper des tâches qui étaient bien délimitées dans les autres métiers, avec les sonothèques et prise de son et les gestes de mise en place.

On peut dire qu'en 20 le métier de monteur son à évolué en son cœur, dans sa mission principale, Il est passé d'une action précise de placer un son dans le film, à un rôle de création, de carrefour entre les postes de la bande son.

- ★ Le métier de monteur son à changé dans sa définition ces 10 dernières années et remet en question la répartition des tâches.

¹⁶Salaire minimum hebdomadaire 39 heures : mixage 2 036,90 €, montage son 1 589,41 €, <https://monteursassocies.com/actualites/convention-collective-du-cinema-une-nouvelle-grille-de-salaires-pour-la-post-production>

c) Des problèmes de communication

Alors que le métier de monteur son prend de plus en plus de place dans le processus créatif et technique de la bande son, il semble subir paradoxalement un isolement. (Denizart, 2017)

La réalisation est encore très présente à l'étape du montage image, est ce depuis que le montage son s'est dissocié du montage image qu'il s'est isolé ?

On voit dans l'état des lieux de l'AFSI sur la montage son en 2017, que le monteur son a très peu de contact avec le reste de l'équipe son et technique.

Seulement 9% des monteurs son participent à une séance de dépouillement du scénario avec l'ingénieur du son, 49.2 % avec le monteur image, et pour finir 25% des monteurs participants déclarent avoir au moins une séance de travail avec le mixeur.

Vis à vis de la mise en scène, les chiffres sont plutôt positifs concernant la présence du réalisateur : 63.1% des monteurs sons déclarent avoir au minimum eu 3 séances de travail/ visionnage avec le réalisateur. Mais si on regarde plus en profondeur ce chiffre laisse surtout penser que près d'un monteur sur deux ont moins de 3 séances en présence du réalisateur, alors que selon la même étude 80% des réalisateurs considèrent que le son est un véritable enjeu de leur film. On peut noter aussi que 63% des monteurs n'ont aucun contact avec la production pendant leur travail.

Ces chiffres sont à relativiser tant il est difficile de considérer les différentes expériences de travail sur un film sur un même plan statistique, et l'institut qui élabore les questions oriente de ce fait l'approche du problème . D'ailleurs il est intéressant de constater que l'idée de la présence de l'ingénieur son du plateau en salle de montage n'est pas évoquée.

Malgré tout, il semble ressortir des entretiens et de la littérature sur le sujet un sentiment d'incompréhension de la part des monteurs vis-à-vis de leur travail. (C'est une question qui sera abordée dans l'analyse en dernière partie, notamment cf. [Relation à la réalisation](#))

Peut-être est-ce parce que l'impact de l'évolution du métier est encore récent ? Les possibilités du montage son sur les autres secteurs que la bande son sont peut-être encore méconnus (Denizart, 2017) et tendent à se développer doucement dans le vocabulaire cinématographique des réalisateurs des prochaines générations.

Un autre élément de réponse est la question des plannings abordée précédemment.

Surtout, l'isolement du monteur son pose un problème de responsabilité vis-à-vis de la cohésion de la bande son. Comme l'explique Arnaud Rolland¹⁷ :

“Naturellement, même si on ne me le demande pas, je vais prendre le rôle de superviseur sonore. Parce que c'est moi qui livre la bande son au mix, je livre un travail en place, donc quelque part on peut dire que j'ai supervisé la bande son avec ma part de technique, de créativité et ma subjectivité propre. [...]

La multiplication des tâches et la solitude est assez problématique pour superviser sereinement le son, c'est souvent une grosse perte de temps pour un résultat pas toujours audible ! Si le réalisateur avait joué le rôle de superviseur sonore, ce qui fait partie de son métier, il n'y aurait pas ce problème.”

En effet, si personne ne s'occupe de la supervision sonore, le monteur son s'en occupe de fait, par l'essence même de son travail et de sa place intermédiaire dans la chaîne de travail du son.

Évidemment, lorsque le réalisateur écoute des choix qui ne lui plaisent pas en salle de mix, il ne souhaite pas les garder.

Une vraie considération du réalisateur pour le montage son est un argument de production et de création de poids, car en travaillant directement dans la bonne direction au montage son on gagne du temps en mix pour emmener la bande son plus loin.

Si au moment d'aborder le montage son, le réalisateur est peu disponible psychologiquement, ce qui peut se comprendre étant donné la quantité d'applications qui lui sont demandés (début d'étalonnage, finitions du montage image, rapport à la production et un projet porté depuis de longs mois maintenant...) on peut se poser la question d'une solution apportée par un superviseur sonore à ce stade.

“À défaut de la mise en place d'un processus de travail transversal et pleinement collaboratif où interagissent les membres de l'équipe son, le modèle qui prévaut est, par conséquent, celui de multiples contributions individuelles orchestrées par un réalisateur duquel seul dépend la coordination artistique de toute l'équipe et dont la position hégémonique de créateur s'en trouve ainsi confortée.”

(Denizart, 2017)

- ★ En l'absence du réalisateur, le monteur son devient en quelque sorte le superviseur sonore du film monté. Cependant cette tâche n'est pas toujours ouvertement reconnue et pose des problèmes de responsabilité.

¹⁷ (Entretien réalisé le 21/05/21, en annexe cf [Entretien avec Arnaud Rolland](#))

Chapitre II - Les technologies et leurs évolutions

II.1 - Historique

“Les technologies ne se limitent pas à des changements de techniques ; elles entraînent des bouleversements affectant les métiers, les produits, les conceptions des modes de production et l'organisation.”

Philippe Le guern

Les outils du son ne peuvent pas définir une méthode ou des métiers par leurs seules existences. Cependant ils incarnent dans leur conception des gestes et des approches de la bande son qui caractérisent leur époque et les intentions de leurs créateurs-trices. Nous proposons dans cette sous-partie d'étudier l'interaction entre les métiers du son sous l'angle de quelques évolutions techniques et technologiques. De plus, les inventions étant plus aisées à dater que les méthodes, cela nous permet de témoigner d'une évolution des métiers dans le temps.

Pour aborder cet historique nous nous limiterons à certaines évolutions technologiques qui mettent notamment en lumière les interactions entre les métiers, de manière transversale. Par exemple, le Cantar n'influe pas que sur le travail de l'ingénieur son mais aussi sur la quantité de travail du monteur son, ou encore les possibilités de processing du montage finissent par influencer rétroactivement le travail du plateau etc.

- **1958 - Le Nagra III**

Le Nagra est un enregistreur portable à bande magnétique inventé par Stefan Kudelski en 1951 alors qu'il était encore étudiant à l'Ecole Polytechnique de Lausanne. Avant cette invention, il fallait déplacer des camions régies entiers pour faire de la prise de son hors des studios. En rendant la prise de son mobile, on peut dire que le Nagra a quasiment inventé la discipline de la prise de son.

Par exemple en 1952 au CIMES (Concours International du Meilleur Enregistrement Sonore) Stefan Kudelski présenta un enregistrement intitulé "Le bourdon de Notre-Dame de Paris" qu'il avait effectué avec son Nagra I et qui obtint le premier prix car jusqu'à cette date, aucun preneur de son n'avait pu monter dans les tours avec un magnétophone pour enregistrer le vrai son de la

cloche et non celui perçu au niveau du sol.

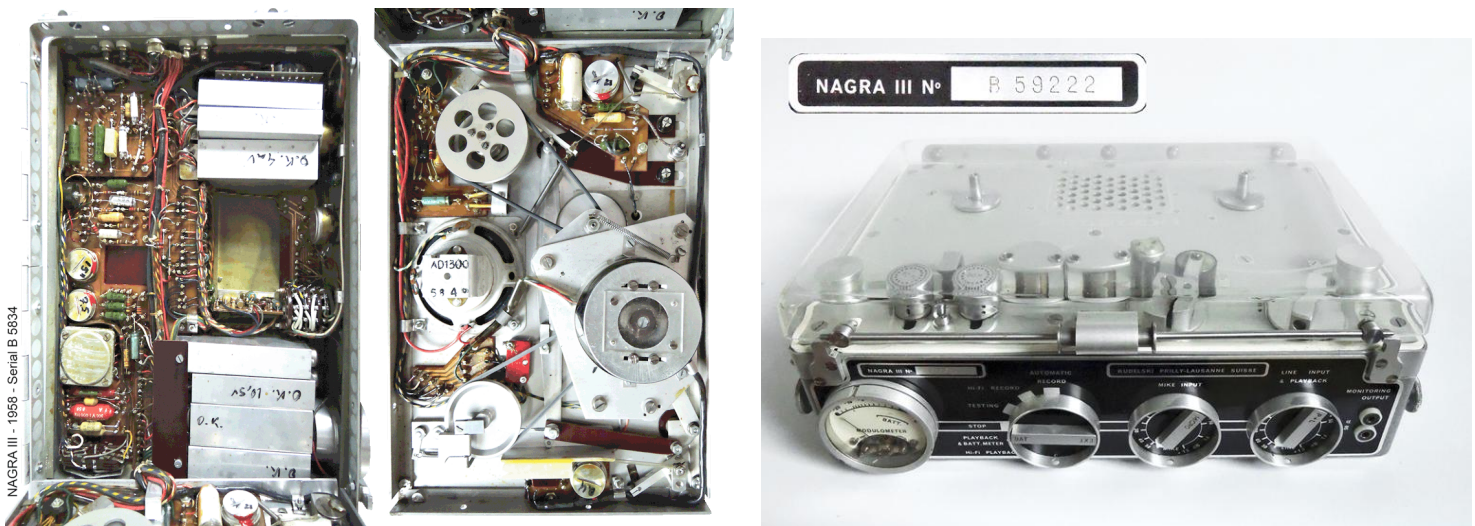
Nous avons choisi de mettre en avant le Nagra III car il est le premier modèle de magnétophones Nagra à utiliser des transistors. Grâce à ceux-ci, Stefan Kudelski met au point un système d'asservissement de la vitesse de défilement et permet de synchroniser le moteur du Nagra avec celui de la caméra.

Via ce système, si la vitesse de la caméra varie au cours de la prise de vue, cette variation est transmise au magnétophone. Les deux appareils sont constamment synchrones et un simple clap permettrait de superposer le son et l'image synchrone. (Bouchard, 2012)

C'est une invention technique majeure, mais aussi la germe de nouvelles méthodes, car le son direct, et donc plus précisément le son synchrone, met en valeur une représentation du réel à travers des voix captées dans l'instant présent. C'est tout une philosophie du son mais aussi du cinéma qui est représenté par cette idée. Le chef opérateur du son peut se mettre en marche et choisir lui-même son positionnement.

Dans : "Pour un cinéma léger et synchrone ! Invention d'un dispositif à l'Office national du film, à Montréal", Vincent Bouchard souligne que ce nouveau dispositif « permet d'inverser la logique classique du cinéma en décentrant l'enregistrement de l'image : la réalité n'est plus organisée en fonction de la caméra, mais ce sont les techniciens qui s'adaptent aux personnes filmées ». (Bouchard, 2012)

Le Nagra III sera utilisé de manière systématique sur les plateaux de tournage à partir de 1961. (Steinlein, 2007)



L'accessibilité complète tant à la mécanique qu'à la partie électronique était vraiment une idée novatrice et appréciable en matière de maintenance et d'entretien. Le Nagra III pèse 5 kilos et fonctionne avec des piles et enregistre sur une bande au format ¼ de pouce. http://gbaudiovision.fr/img_NIII/13-59222.jpg

- **1975 - Le Dolby Stéréo**

Le Dolby Stéréo est un système de diffusion du son en salle de cinéma qui a participé à changer les méthodes de travail de toute la chaîne du son.

En effet, le système, par un système de matriçage de phase, permet une diffusion en quatre canaux (L-C-R et un canal unique pour les surround) à partir d'enregistrements stéréo et monos. Le Dolby stéréo annonce le début de la standardisation du multicanal au cinéma.

Il existait déjà des réverbés et des outils de spatialisation du son en post production qui donnaient une sensation d'espace à des sons. Le multi canal signifie que des haut-parleurs différents peuvent être alimentés de son indépendamment les uns des autres. Le mixeur peut ainsi contrôler la provenance physique des sons dans la salle de cinéma, ce qui d'une part aide à créer une sensation d'immersion sonore, et d'autre part permet un mixage plus clair des différents sons.

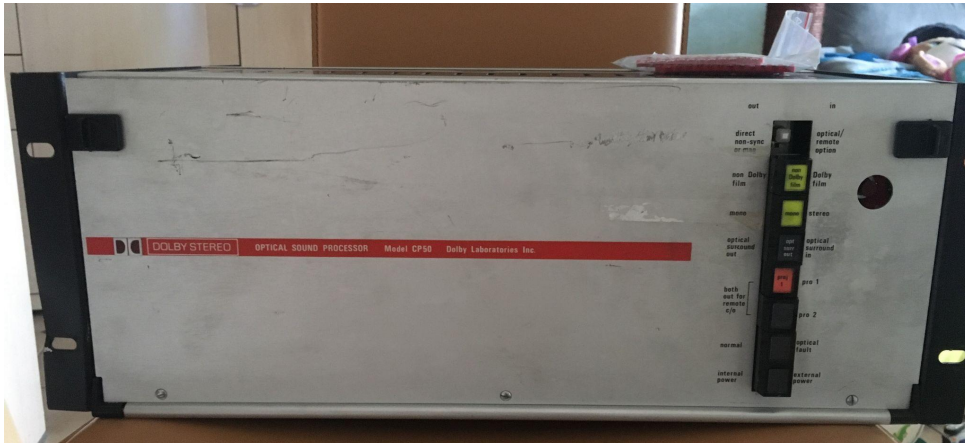
Mais surtout, l'amélioration des conditions générales de diffusion fait du dolby stéréo une avancée majeure. (Adjiman, 2013)

Les avantages sont intéressants et on va commencer à travailler des ambiances stéréo à la prise de son et penser le montage son avec ces possibilités de diffusion en tête. C'est un "tout nouvel espace d'expression sonore multipoint à investir, plus large, plus profond."(Denizart, 2017)

De plus, le Dolby stéréo comprend un système de réduction du bruit, le Dolby A. La quantité de bruit généré par le support de diffusion, la piste optique, était importante et ne permettait pas d'utiliser des sons au volume trop bas, notamment les ambiances sonores.

Cette évolution technique et méthodologique va aussi influencer la façon d'imaginer l'écriture du son au cinéma. En avril 1978, « Star wars » de Georges Lucas est le premier film en Dolby Stéréo, il remporte l'Oscar de la meilleure bande son (Arancio, 2009). Nous reviendrons sur l'évolution de la conception sonore qui a aussi permis à cette invention de s'établir comme une référence dans la partie 2 de ce mémoire.

En résumé, le Dolby stéréo, même s'il concerne la diffusion du son techniquement, influe sur toute la chaîne de production du son et sur les méthodes de travail. Il peut être considéré comme un élément précurseur de la naissance du montage son. (Adjiman, 2013)



Ces matrices CP 50 contenaient les cartes de réduction de bruits et de matricage. Elles étaient présentes dans les audits de mix ainsi que dans les salles de projections.
<https://www.projectionniste.net/forums/viewtopic.php?t=10106>

- **1980 - Les “HF”**

En 1964, un ensemble d'émetteur-récepteur haute fréquence (HF) avec micro-cravate est utilisé pour la première fois en France sur un plateau de télévision lors d'une émission de Pierre Bellemare. Aujourd'hui les HF sont devenus incontournables, Vincent Magnier introduit une conférence de l'AFSI sur le sujet en constatant que, selon un sondage réalisé en 2014, 80 % des tournages se sont faits avec une liaison HF.

Les HF permettent de cacher un micro directement dans les costumes ou dans le décor, de manière invisible à la caméra, tout proche de la voix ou du son à capter. Il est à noter qu'on peut utiliser une liaison HF pour le micro principal de la perche, mais nous évoquons ici uniquement la paire micro cravate-HF.

Comme ils sont fixés au comédiens et invisibles, les HF permettent la mobilité et l'improvisation du jeu d'acteur, et offrent aussi une certaine sécurité au preneur de

son. D'un autre côté le HF porte avec lui l'idée pour laquelle il a été utilisé en premier lieu : faire entendre la voix du présentateur, du journaliste. Aussi incarne-t-il une identité sonore télévisuelle par la stabilité du plan sonore qu'il permet, c'est-à-dire une voix proche ne traduisant pas d'espace quel que soit le plan visuel.

Les HF ont changé les méthodes du son notamment dans le fait qu'avec cette technique de prise de son, l'espace et la balance spectrale sont donnés plus par le mixage et le montage et moins par la prise de son (Gandolfi, 2002). Associés aux enregistreurs multipistes qui apparaîtront dans les années 2000, ils posent le problème de la grande quantité de pistes différentes livrées à la post production. De plus, les micros HF sont souvent au contact des costumes et ramènent des frottements gênants. Une grande partie du travail du monteur direct est de "nettoyer" les HFs (remise en phase pour éviter le filtrage peigne, filtrage, etc...)



Ce qu'on appelle les "HF" comprend en fait deux parties distinctes : un système d'émission-réception hautes fréquences sans fil (une liaison HF), et un micro de très petite taille, qu'on appelle usuellement un "micro cravate".

<http://leblogsonore.com/test-portee-des-liaisons-hf-de-tournage-transmission-analogique-et-numerique/attachment/0/>

2014 - Le Cantar X3

Le Cantar X3 est le troisième du nom. Nous avons choisi de mettre en avant le 3ème car il est toujours une référence professionnelle et symbolise bien les problématiques de méthodes actuelles.

Créé par Aaton, l'entreprise de Jean-Pierre Beauviala, le Cantar symbolise

l'enregistreur professionnel moderne par excellence.¹⁸

L'ingénieur du son était responsable de la bonne ouverture de ses préamplis en fonction du signal, il accompagnait l'évolution de la dynamique sonore. Le Cantar dispose d'une grande dynamique d'enregistrement ce qui rend cette tâche moins primordiale (Wilson, 2011).¹⁹ C'est aussi une approche de l'esthétique sonore qui est modifiée par la qualité sonore du Cantar (Pierre, 2019).

De plus, le Cantar X3 permet d'enregistrer jusqu'à 24 pistes simultanées, via 12 entrées physiques et des entrées numériques, et peut enregistrer et gérer de l'audio sous IP.²⁰

Le nombre de pistes possibles permet d'utiliser un patch fixe au moins sur une journée de travail, ce qui incite à faire tourner en permanence plusieurs micros.

Cela permet aussi de penser des techniques d'enregistrement multi canal ou ambisonique.

De plus, cela implique la possibilité de poser des HF sans qu'il soit forcément vital de le faire, ce qui favorise la systématisation de leur utilisation, même si ce n'est pas la seule explication (cf [Rapport à la prod](#)).

La multiplication des pistes enregistrées et livrées à la post-production produit également une modification dans la hiérarchie et l'organisation de la chaîne de fabrication du son.

En effet, le travail lié à ces prises va devenir de plus en plus chronophage, jusqu'à demander un poste à part entière, le monteur direct qui va se charger de monter, nettoyer, traiter, faire des choix de prises, à partir de toute cette matière sonore.

La gestion de la dynamique, la possibilité d'enregistrer de nombreuses pistes, font que l'ingénieur du son moderne a une plus grande charge technique. De plus, la possibilité d'enregistrer les pistes "pré fader", c'est-à-dire sans prendre en compte les modulations de volumes de l'ingénieur du son, pose la question de l'influence sur l'esthétique sonore que garde l'ingénieur du son dans son travail.

D'un autre côté les grandes possibilités de gestion des flux et de dynamique font que le Cantar peut être utilisé dans toute sorte de configuration de prise de son mobile, en musique, en installation sonore, en live etc...

¹⁸Il existe d'autres enregistreurs numériques 24 pistes qui sont utilisés professionnellement comme les Zaxcom Nomad par exemple

¹⁹ *"the self-noise is very low and the headroom very high, so much so that I'm getting a bit lazy having left some of my old analogue gain riding technique to keep the signal within a healthy range as I know the recorder can cope with it."* (Wilson, 2011)

²⁰ <https://www.aaton.com/cantar-x3/overview#tab-3>



Le Cantar x3 dans une sacoche prêt à partir en tournage. Trois récepteurs Hf sont rangés au-dessus.
<https://jwsoundgroup.net/index.php?/topic/29123-cantar-x3-mini/&page=2>

- **Des années 2000 à aujourd'hui - Les automatisations numériques et le moteur audio**

L'automatisation consiste à programmer des changements de réglages. Ces réglages peuvent être de toute sorte : choix d'une réverbère et ses paramètres, mouvement d'égalisation, loi de pan, etc. quasiment tous les paramètres d'un logiciel et de chaque plug-ins²¹ peuvent être automatisés.

Cette mise en place peut se faire par mimétisme : le logiciel enregistre en temps réel, lors de la lecture, des mouvements venant de l'utilisateur, pour les reproduire lors de la prochaine lecture.

Ou bien elle peut également se faire à la souris lorsque le logiciel est en pause.

L'automatisation n'est pas un traitement, c'est juste une commande de traitement.

L'évolution des automatisations a pris dans un premier temps deux chemins.

Du côté des mixeurs, le système NECAM de Neve sortit en 1977, permettait d'automatiser uniquement les faders²², puis les consoles ont permis d'automatiser de plus en plus de paramètres, jusqu'à ce que les consoles hardware soient hébergées par des ordinateurs totalement dédiés au mixage, traitement, routing, mélange et automatisation.

²¹ un logiciel conçu pour être greffé à un autre logiciel à travers une interface prévue à cet effet, et apporter à ce dernier de nouvelles fonctionnalités, en audio ce sont des traitements et effets.

²² Commande de volume de la console

Du côté des monteurs son, Pro Tools existe depuis 1991 et même s'il ne permettait de lire que 4 pistes audio, il proposait déjà des automatisations. Il a ensuite évolué et permet un contrôle par automation de plus en plus fin et flexible.

Puis, quand l'ordinateur est devenu assez puissant pour gérer le logiciel et les questions propres au mixage, les mixeurs se sont mis à travailler directement sur le logiciel de montage son.

Ainsi tous les paramètres de mix deviennent des automatisations du logiciel, ce qui a plusieurs conséquences.

Toute conformation²³ du montage son sur une nouvelle image fait suivre le mixage spontanément et permet la possibilité de modifier le montage image jusqu'au dernier moment de la post production.

Les consoles hardware ont quasiment disparu au profit des surfaces de contrôles, sorte de télécommandes à automatisations dont les fonctionnalités peuvent varier et avoir des aspects très différents en fonction des versions et des budgets.



Exemple de deux surfaces de contrôle : une S6 de Avid et une MC Mix de Euphonix.

<https://fr.audiofanzine.com/surface-de-contrôle-motorisée/avid/s6/>

<https://www.worthpoint.com/worthopedia/euphonix-mc-mix-avid-pro-tools-1811634460>

Désormais monteur son et mixeur possèdent les mêmes outils, juste pas la même version de ces outils (l'ordinateur est globalement le même mais la taille et la qualité des autres outils changent, que ce soit les enceintes, la surface de contrôle, l'acoustique de la pièce, la taille et la projection de l'image, etc.)

Cette évolution a permis aux monteurs son d'effectuer des gestes de mise en place et à l'équipe du film d'avoir des rough mix avant d'aller en auditorium. On effectue des automatisations au montage son et au montage direct.

C'est une vraie révolution pour toute la méthode de travail du son de post production, car elle est un facteur important qui permet aussi d'ouvrir la porte des workflow non linéaires.

²³ Lorsque le montage image change et que le monteur son reçoit la nouvelle bande image modifiée, il remet les sons au bon endroit dans sa session pour que tout soit conforme.

- ★ L'évolution des outils changent à chaque fois les interactions entre les postes. Les outils tendent à s'homogénéiser avec l'avènement du numérique.
- ★ Les évolutions technologiques et les évolutions de production sont intimement liées.

II.2 - La question du workflow

" Why use linear workflows with non linear tools ? "
Dykhoff

"le support du signal est le le "flow" qui relie les "work" "
JCV

Les métiers du son sont très spécifiques, séparés les uns des autres dans le temps et dans l'espace. Mais ils sont reliés quoi qu'il arrive par le fait qu'ils travaillent sur le trajet de la bande son. Le trajet du traitement de la bande son fixe différentes nécessités à chaque étape.

Le mot "workflow" résume bien ce constat.

On peut traduire ce mot par le flux, le courant et les étapes de travail qui jalonnent ce flux. La bande son au cinéma est une entité, une idée abstraite (cf. [L'organisation des différents postes](#)), mais le support d'enregistrement du son peut représenter ce flux qui organise les métiers et par conséquent définit les méthodes.

Si les technologies numériques ne supposent plus une continuité physique du support du signal, pouvons-nous envisager des topologies de travail adaptables à des projets spécifiques ?²⁴

²⁴Klas Dykhoff, 2016, Why use Linear Workflows with Non-linear Tools ?, The New Soundtrack, vo. 6, issue 1, p. 51-61

a) Workflows linéaire

On peut définir un workflow linéaire par le fait que les étapes de travail sont successives, bien délimitées entre elles, et qu'aucune de ces étapes ne peut commencer avant que la précédente ne soit finie. Le workflow linéaire induit un sens logique, avec un début et une fin, suivant une continuité.

La bande magnétique est un support d'enregistrement analogique qui suppose une continuité du signal, ainsi on peut qualifier le support analogique de "support physique linéaire".

Il semble donc logique que les méthodes de travail liées à un support linéaire s'organisent de manière linéaires elles aussi. D'abord on inscrit le signal sur le support, puis on le synchronise avec l'image, puis on le reporte sur le support de diffusion.

Sur bande, on ne peut pas revenir sur une opération enregistrée autant de fois qu'on le veut sans détériorer le signal, et certaines opérations s'inscrivent de manière définitive. Par exemple au mixage, quand on inscrit un mouvement de volume, on inscrit physiquement un son dont le volume change, puis si on souhaite le modifier, on réécrit par dessus la première information et celle-ci est définitivement perdue.

Ce type d'opération est qualifié de "destructif".

De ce fait, on comprend l'importance de faire les choses de manière chronologique et sectorisée, d'être concentré sur une chose à la fois.

Le trajet de la bande son sur support physique linéaire s'inscrit donc dans un traitement chronologique qui implique une méthode structurante et structurée.

La méthode linéaire pose aussi problème de communication entre les métiers du son au cinéma car chacun reçoit un travail sur lequel beaucoup de paramètres sont irréversibles.

D'un autre côté, il assure une cohésion car chaque acteur sait exactement où il en est dans le processus et ce qu'il doit faire.

- ★ Le workflow linéaire permet une bonne cohésion de bout en bout du travail mais présente une certaine rigidité.

b) Workflows non-linéaire

On peut définir un workflow non linéaire par le fait que les étapes de travail peuvent se dérouler en parallèle, que la fin d'une ne signifie pas forcément le début d'une autre, que l'on peut faire des allers retours entre différentes étapes, que l'on peut revenir sur des choix à tout moment.

En résumé, un workflow non linéaire ne suit plus nécessairement une logique de continuité.

Le support de stockage numérique comme le disque dur ne suppose pas de continuité du signal, ainsi on peut qualifier le support numérique de "support physique non linéaire". Ce type de support n'implique pas la nécessité de suivre un traitement chronologique.

En effet on peut revenir sur chaque action, le signal n'est en aucun cas modifié. Avec le "direct to disk", le signal est stocké sous forme de fichier source. Lorsqu'on effectue un mouvement de volume, celui-ci prend la forme d'une automation, que l'on peut modifier autant de fois que nécessaire sans abîmer le fichier source.

Ce type d'opération est qualifié de "non-destructif".

Les outils non linéaires ouvrent des possibilités de collaborations créatives nouvelles. En effet, ces outils ne changent pas fondamentalement le traitement du son mais changent la façon dont on peut organiser les étapes.

On peut imaginer par exemple, comme dans la création d'un jeu vidéo (Le Prado, 2012), que chacun travaillerait en simultané sur le même projet dans un espace collaboratif en réseau, et où les modifications apportées par chaque corps de métier seraient automatiquement comprises dans le travail de chacun.

La méthode linéaire peut avoir comme effet négatif de satelliser les différents acteurs et que chaque tâche demande une hyper spécialisation, laissant grande ouverte la question de leur cohésion.

D'un autre côté, en permettant des allers retours entre différentes étapes et en ne demandant pas un enchaînement de phases qui se déclenchent l'une après l'autre, le workflow non linéaire permet d'adapter la méthode de travail que l'on veut adopter aux spécificités du projet lui-même (Patel, Toulson, Azuaje, 2019).

- ★ Une méthode de travail basée sur le traitement numérique peut adopter de nouvelles formes à chaque projet mais pose une vraie question de cohésion.

C) Workflow dans les méthodes actuelles

La méthode de travail basée sur le trajet de la bande magnétique est toujours une structure d'organisation globale : on enregistre le son à la source sur le plateau, le monteur image reçoit les rushes et les monte, passe le film monté au monteur son, puis le mixeur fixe la bande son finale.

Le travail en linéaire tel que défini dans la partie précédente présente l'avantage d'être structurant.

“Pas de « pré-fader » pour moi. Je ne laisse rien traîner qui ne soit pas dans le mixdown. Il faut que le monteur retrouve la même chose, je ne vois pas pourquoi faire autrement. Il est important de restituer à celui à qui tu passes ton travail une sorte d'engagement. Il est important que le monteur comprenne la manière dont on a travaillé : être présent à ce qui se joue sur le plateau c'est un engagement de l'écoute.”

(Duret, 2016)

De plus, on voit que la méthode linéaire représente aussi une sorte de liant, de ciment. Le travail de Jean-Pierre Duret montre que les prises de choix de chaque étape issue des opérations destructives peuvent être une façon de s'engager dans le film, d'en faire partie physiquement.

Par contre, qu'on le veuille ou non, tous nos outils sont devenus non linéaires. Le Cantar est un ordinateur, les monteurs et les mixeurs travaillent sur le même logiciel, etc.

L'utilisation de ces outils non linéaires dans une méthode globale linéaire amène une situation contradictoire. Le fait d'utiliser des outils non destructifs alors que chaque acteur passe le flambeau et ne réapparaît plus à pour effet de toujours repousser à plus tard les prises de décisions narratives sur le son. (Adjiman, 2011)

La question du pré fader

Par exemple, la question du pré fader, évoquée dans la citation de Jean-Pierre Duret. L'enregistrement pré fader sur le tournage est un outil non destructif ou les modulations de l'ingénieur du son n'affectent pas le fichier source. Ainsi il rend un travail au montage image qui peut ne pas présenter d'orientation narrative particulière.

Pour beaucoup d'ingénieurs du son, la possibilité d'enregistrer les multi pistes en pré fader résulte d'une mentalité de “on verra après”, rendue possible par le numérique et qui est très dommageable pour l'engagement sur le tournage et la bande son en général.

D'un autre côté, l'enregistrement pré fader crée des possibilités de créations

sonores très intéressantes, en engageant dès la prise de son un workflow non linéaire, on peut inclure tout le travail de création sonore dans la façon d'aborder la prise de son.

Par exemple, cela permet de ne pas considérer la scène sonore comme une sorte d'instant de vérité à traduire par la prise de son, mais comme une source d'éléments sonores à réinterpréter par le travail de la création sonore dans son ensemble.

La question de la confo

De même, la confo est un outil de workflow non linéaire qui est utilisé dans un esprit de workflow linéaire.

Confo est le diminutif de conformation, qui désigne le fait de faire suivre des éléments satellites par rapport à un élément repère. Cela peut désigner plusieurs étapes, mais ici nous nous intéressons à la confo du monteur son, qui consiste à replacer le montage son en fonction des changements de la bande image.

La confo est une opération non destructive, car elle permet de faire des allers retours entre le montage image et montage son et de revenir sur des opérations sans détériorer les fichiers sources.

Mais elles sont utilisées dans un contexte de workflow linéaire : le dialogue est à sens unique, le montage son se construit sur un film monté, et une image verrouillée.

"You've been editing the dialogue for four weeks, and you've made thousands of detailed, interrelated edits and countless fragile overlaps. Knowing that the film was locked five weeks ago, you confidently built your editorial house of cards. Now you learn that the director and picture editor have made hundreds of 'small changes'. 'Don't worry,' they tell you, 'most of the changes are just a couple of frames each'". (Purcell, 2007)

Cette citation résume bien le problème d'alourdissement du processus et de charge de travail que représente la confo dans ces conditions. Le montage image peut se "permettre" d'évoluer jusqu'à la fin sans se soucier des répercussions sur la quantité de travail que cela représente pour les monteurs sons ou les mixeurs.

De plus, on ne prend pas en compte le fait que la confo permet au montage son et direct d'aider le montage image. Par exemple, en créant des atmosphères et des rythmes ou en améliorant le débit des dialogues, on peut révéler la qualité d'une scène.

Ainsi la confo ouvre une réflexion sur un dialogue à deux sens entre le montage image et le montage son. On pourrait imaginer par exemple que l'on réfléchisse des montages images après avoir monté le son d'une séquence, puisqu'un nouveau montage image revienne alimenter le montage son, etc.

Quelque part, cela permettrait de renouer avec l'époque où le monteur image montait son et image en même temps. Tout en gardant les possibilités et la

profondeur de création narrative sonore qu'apporte le montage son, on renoue avec l'idée que le film n'est ni image ni son mais l'interaction des deux.

Quelles solutions ? Quelles ouvertures ?

Actuellement, la prise de son pré fader ne va vraiment pas dans un sens narratif mais plutôt pratique et plus ou moins subi par les acteurs. La confo n'établit pas ce dialogue mais représente toujours un rapport de force de l'image sur le son. Certains monteurs son tournent la confo à un avantage créatif en intégrant la confo à leur méthode, mais ils prennent de ce fait une charge de travail très importante sur leurs épaules.

Les outils non destructifs sont là, il faut trouver des solutions pour éviter que les acteurs ne deviennent hyper spécialisés, sectorisés et ainsi séparés les uns des autres du processus narratif.

Aussi peut-il être intéressant de se demander quelles évolutions techniques et méthodologiques iraient dans le sens d'une évolution constructive avec ces outils.

Pour le tournage, est ce qu'une inscription des modulations de l'ingénieur du son sous formes d'automations sur chaque piste et transmises à la post prod ne serait pas une solution intéressante ? Les automations seraient inscrites dans les métadonnées des fichiers et ne représenteraient pas une gestion supplémentaire. L'ingénieur du son pourrait être inclus dans une passation de début de post production pour permettre au monteur de mieux interpréter ses intentions.

Cela permettrait d'intégrer quoi qu'il arrive les intentions de l'ingénieur du son à la bande son, tout en gardant les possibilités permises par le multipiste.

Pour le montage, il faudrait créer un moyen pour que les sessions images et son soient automatiquement et mutuellement mises à jour par une fonction simple.

Méthodologiquement, il serait intéressant de rapprocher temporellement la phase de montage son du montage image. Le monteur son commencerait à travailler très tôt après le début du montage image.

Rapprocher montage son et image permettrait d'étudier la potentialité d'association des images et des sons, afin de servir au mieux l'écriture cinématographique.

- ★ Les outils non destructifs dans workflow linéaire amènent des contradictions méthodologiques
- ★ Une prise en compte plus affirmée de méthodes de travail non linéaires permet d'intégrer les outils non destructifs au service de l'écriture filmique et de valoriser le travail de chaque acteur du son.

Résumé du chapitre I

- ★ Actuellement il existe des métiers de la bande son bien différenciés. Le trajet de la bande son relie ces métiers entre eux.
- ★ Le réalisateur est aussi le premier superviseur sonore du film.
- ★ On constate un étirement des extrêmes entre grosses productions et petites productions en 2021. Ce qui cristallise un clivage entamé dans les années 90 et organise la production aujourd'hui autour de deux camps : les "petits" films et les "gros" films.
- ★ Le temps de travail prévu par la production est un critère majeur de l'évolution des métiers et des bonnes conditions de travail. Le poste d'assistant son a disparu.
- ★ Il est quasiment impossible de définir un cadre type de production étant donné la particularité et l'identité de chaque film. Cependant des critères liés à la bande son permettent de se repérer et d'évaluer plus précisément le temps de travail en avance.
- ★ Les différents postes étant reliés les uns aux autres, chaque évolution d'un poste amène les autres à évoluer aussi.
- ★ Le métier de monteur son a changé dans sa définition ces 10 dernières années et remet en question la répartition des tâches au niveau de la création de la bande son.
- ★ En l'absence du réalisateur, le monteur son devient en quelque sorte le superviseur sonore du film monté. Cependant cette tâche n'est pas toujours ouvertement reconnue et pose des problèmes de responsabilité.

Résumé du chapitre II

- ★ L'évolution des outils changent à chaque fois les interactions entre les postes. Les outils tendent à s'homogénéiser avec l'avènement du numérique.
- ★ Les évolutions technologiques et les évolutions de production sont intimement liées.
- ★ La méthode de travail basée sur le trajet de la bande magnétique est toujours la méthode actuelle "par défaut".
- ★ Une méthode de travail basée sur le traitement numérique peut adopter de nouvelles formes à chaque projet.
- ★ Le workflow linéaire permet une bonne cohésion de bout en bout du travail mais présente une certaine rigidité.
- ★ Une méthode de travail basée sur le traitement numérique peut adopter de nouvelles formes à chaque projet mais pose une vraie question de cohésion.
- ★ Ce qui semble rester irréductible et qui sera de plus en plus mis en avant c'est l'écoute. C'est surtout l'approche qu'on va avoir qui va définir le métier qu'on va exercer.
- ★ Outils non destructifs dans workflow linéaire amènent des contradictions méthodologiques.
- ★ Une prise en compte plus affirmée de méthodes de travail non linéaires permet d'intégrer les outils non destructifs au service de l'écriture filmique et de valoriser le travail de chaque acteur du son.

Conclusion partie I :

Les différents métiers du son au cinéma sont bien différenciés et définis, que ce soit dans leur moment d'intervention dans le trajet de la bande son, dans leurs tâches respectives, ou par leur définition dans la convention collective du cinéma.

Cependant des évolutions récentes des métiers du son et du contexte de production en France peuvent provoquer des incohérences d'organisation qui alourdissent le processus, ou créer du mal être au travail ; voire même une remise en question de certains fondements de la répartition des tâches.

En effet le workflow actuel ne semble ni complètement linéaire, ni non-linéaire, mais hybride. A l'intérieur d'une organisation générale linéaire certaines composantes pratiquent déjà des allers-retours dans le trajet de la bande son. Mais il ressort une sorte de résistance du milieu du cinéma à prendre en compte les possibilités de méthodes ouvertes par les outils numériques.²⁵(Dykhoff, 2016 ; Adjiman, 2002)

Il faut dire que les dangers d'une non-linéarisation totale des méthodes sont nombreux. L'hyper-spécialisation des métiers qu'elle implique dans son paroxysme pose des questions de cohésion, mais aussi d'intégrité des métiers du son, elle laisse la porte ouverte à une industrialisation accrue de la méthode de travail du son au cinéma.

Cependant, l'évolution actuelle ne concerne pas seulement les métiers du son mais la société en général, et semble inéluctable : les outils et l'époque sont là, nous ne pouvons pas revenir en arrière. Ce constat met en avant le besoin, si ce n'est la nécessité, de prendre en compte ces changements d'une manière concrète.

Il en résulte une question d'équilibre. Plutôt que de mettre en jeu un rapport de force entre linéaire et non linéaire, il semblerait plus bénéfique de les rassembler dans une complémentarité.

En effet, dans le cadre de la méthode linéaire, la répartition des tâches permet de garder une forme de continuité avec l'histoire des métiers du son au cinéma. Ces métiers ont des racines qui permettent de situer et de comprendre notre présent, ainsi elles doivent conserver une place importante.

D'un autre côté, la répartition des tâches non linéaires permet de prendre en compte dans les méthodes de travail les technologies et le contexte de production

²⁵ *"The division of labour and the methods that were established in the infancy of sound film, created a practice that is still used today. Most textbooks on film consequently still teaches this linear way to shoot, edit and sound edit film. #Of course, ninety years of technological development haven't passed unnoticed by the film industry, but although we are now using digital tools in every step of filmmaking, this hasn't had any decisive impact on the workflow."*
(Dykhoff, 2016)

actuel, ce qui tend dans l'idéal vers une cohérence entre les métiers et leurs outils, et vers une prise en compte du bien être au travail.

Dans la logique de ce raisonnement, on peut se demander quelles seraient les solutions pour créer un équilibre ?

Comment adapter nos métiers aux changements de production et aux changements technologiques ?

Deuxième partie

Autres formes de réalisation de la bande son, de Walter Murch au son 3D

Comme dans la première partie de ce mémoire nous regarderons tout d'abord des méthodes de fabrication du son différentes en termes d'organisation sociale des métiers (I), pour ensuite nous intéresser à des innovations plutôt technologiques (II).

Chapitre I - Sound supervisor et sound designer

I.1 - Aux Etats Unis : une organisation professionnelle différente

a) Le sound supervisor

Aux Etats Unis, il existe d'autres formes de répartition des tâches de la bande son au cinéma, notamment en post prod.

Notamment il existe un poste que l'on ne connaît pas en France, celui de sound supervisor²⁶ (Wright, 2011), qui pourrait se traduire par superviseur sonore.

C'est lui qui emploie les membres de son équipe, constitués uniquement de sound editors, chacun spécialisés dans une partie de la bande son, (dialog, foley, backgrounds et sound fx) et des sound designers.

Dans ce cas, le sound designer est un monteur son qui est spécialisé dans la création de sons spéciaux, c'est-à-dire de sons qui n'existent pas ou qui portent

²⁶ *supervising sound editor is largely responsible for the major creative and administrative decisions in the actual production of the sound track, organizes the major elements of sound editorial (dialog editing, ADR, and Foley) and re-recording mixing (dialog, music, and effects mixers), and oversees each of these departments to ensure stylistic consistency and flow.*
(Wright, 2011)

une charge créative particulière.(cf [la définition de sound designer](#))

Par exemple Sylvain Lasseur est sound designer dans l'équipe du sound supervisor Wyllie Stateman.

Sylvain était chargé sur le film "Les 8 salopards" de Quentin Tarantino de designer tous les sons de vents spéciaux, qui devaient exprimer l'hostilité du monde extérieur et justifier le cloisonnement des personnages dans un chalet perdu en plein hiver.

C'est le sound supervisor qui a la responsabilité de répartir les monteurs son et de les assigner à une partie de la bande son en fonction des besoins du film.

Ainsi, le nombre de monteurs son n'est pas fixe tout au long de la post prod, il est possible qu'on fasse appel à quelqu'un à un moment précis pour un temps précis.

Par exemple, un monteur son peut être appelé en renfort pour ne s'occuper que des son d'armes à feu sur tout ou une partie du film.

De plus, c'est le sound supervisor qui dialogue avec le réalisateur et la production, les sound editors et sound designers n'ont jamais affaire directement au réalisateur ni à la production mais toujours au sound supervisor.

A différentes étapes du montage image et de la post prod son, le sound supervisor reçoit les différents travaux de son équipe et esquisse un rough mix, qu'il fait écouter au réalisateur.

En fonction des retours du réalisateurs et de ses retours personnels, il demande des retouches précises et coordonne l'esthétique sonore jusqu'au rendu final.

Le mixeur ne fait pas partie de l'équipe de sound supervisor, c'est un interlocuteur différent à autorité égale avec le sound supervisor lors du mixage.

Le sound supervisor est le bras droit sonore du réalisateur sur l'ensemble du film, de la pré production jusqu'à la livraison.

- ★ Aux Etats-Unis, le sound supervisor est un collaborateur sonore permettant une cohésion sonore de bout en bout de la création d'un film.

b) Avantages et inconvénients du sound supervisor

Le sound supervisor semble être une vraie réponse à la question de la cohésion sonore de bout en bout d'un film et est une possibilité d'idéal de réalisation sonore. Celui-ci met en place un vrai dialogue avec le réalisateur sur le son, et témoigne d'une confiance du réalisateur à déléguer une partie de sa direction au superviseur.

Cependant, la place du sound supervisor n'est pas nécessairement la même sur tous les films. Il dispose d'une autonomie et d'une autorité sur la bande son du film, mais la latitude de son rôle reste dépendante de l'impulsion d'un réalisateur ou d'une production.

De plus, on constate une ultra sectorisation des autres métiers du son. Cela peut être considéré comme une approche plus industrielle du métier, où la hiérarchie est marquée et où l'autonomie de chaque acteur est moindre. D'un autre côté, cela permet à chacun d'être plus concentré sur son travail et de pousser au maximum son potentiel.

C'est aussi le type de production qui amène une nécessité d'avoir un superviseur sonore.

Le système de financement américain est particulier, les films s'exportent à l'international et les devis des films peuvent être beaucoup plus élevés qu'en France.²⁷ Cela explique aussi la possibilité d'avoir autant d'acteurs du son différents sur le film, et donc le besoin de les coordonner.

Le sound supervisor existe dans modèle américain avec ses règles précises qui ne seraient pas applicables tel quel en France en ce moment.

- ★ Le sound supervisor ne se trouve pas sur tous les films et reste très dépendant de la volonté d'un réalisateur.
- ★ Le sound supervisor cohabite avec une ultra sectorisation des autres métiers de la bande son. Cette organisation existe dans un secteur économique américain particulier.

I.2 - La définition de Sound designer

a) Walter Murch et Ben Burtt

Le terme sound design porte à confusion.

En effet, il trouve souvent plusieurs significations, a priori au moins deux (Wright, 2013), que nous allons différencier dans cette sous-partie.

Le sound design existe depuis le début du cinéma (Altman, 2004).

De plus, des réalisateurs comme Fritz Lang ou plus tard Robert Bresson et Jacques Tati avaient une façon d'utiliser le son dans leur film qui serait appelé sound design aujourd'hui.

²⁷ Les 8 salopards a un devis estimé à 44 millions, ce qui le placerait par exemple à la 19ème place dans la liste des productions les plus chères d'histoire du cinéma en France... source : imdb.com

Mais le terme sound design lie un métier spécifique à une approche narrative du son. Ce terme est attribué à Francis Ford Coppola alors qu'il parlait du travail de Walter Murch sur la bande son de Apocalypse Now (1979).

Ben Burtt et Walter Murch sont les deux premiers sound designers reconnus comme tels par l'industrie du cinéma.(Costantini, 2018)

Ils témoignent chacun d'une approche différente de la bande son, chacune appelée sound design.

L'approche que l'on peut qualifier de celle de Ben Burtt est une forme de montage son destinée aux sons « spéciaux », des sons qu'on ne peut pas enregistrer dans notre monde de tous les jours et qui demande un travail de création sonore spécifique pour les faire exister.

Ce travail de création peut passer par la synthétisation, la superposition de différentes couches d'enregistrements, la composition de textures à partir de bruitages, d'effets etc...

Ce sont des sons synchrones à l'image. En faisant sonner un élément du film de manière particulière, cette approche contribue à créer l'identité des personnages, des décors, des objets, des actions, de tout élément présent dans le film.

Leur cohérence dans l'ensemble de la bande son permet de donner vie et profondeur à l'univers du film dans sa globalité.

Ben Burtt est notamment le sound designer de la saga Star Wars. Le son du sabre laser ou de la respiration de Dark Vador permet à chaque élément d'exister avec singularité, et crée sur l'ensemble de la saga une identité sonore.

La seconde approche que l'on peut qualifier de celle de Walter Murch est une forme de conception sonore qui s'inscrit dans la structuration générale de la grammaire du film.

Ce travail de conception porte sur la façon dont le son s'intègre à la narration.

Il commence dès l'écriture du scénario et se poursuit au montage image avant d'être approfondi au montage son et au mixage. Ce travail est moins lié à la facture du son lui-même qu'à son utilisation.

Par exemple dans Apocalypse Now, les sons qu'entend le héros dans sa chambre d'hôtel à Saïgon font entendre des éléments de la jungle, qui jouera un rôle prépondérant dans la suite du film.

Le son est ici utilisé dans une perspective de mise en scène générale, ce type de sound design n'implique pas forcément de créer un son. Cela peut être, comme dans l'exemple d'Apocalypse Now, en superposant une ambiance à une scène pour créer un découpage temporel dans l'histoire, ou alors en faisant le choix du point d'écoute du spectateur comme dans Gravity d'Alfonso Cuarón (cf [Une recherche de point d'écoute immersif](#)) etc...

Walter Murch est monteur image, monteur son, scénariste, réalisateur. Il n'est pas nécessaire d'avoir tous ces savoirs faire pour être sound designer, mais l'éclectisme

des métiers de Walter Murch montre que son approche du sound design se situe dans l'interaction de tous ces domaines.

- ★ Le sound design dans son approche "Ben Burtt" appuie sur le fait que le son est un élément vecteur de l'identité d'un film
- ★ Le sound design dans son approche "Walter Murch" appuie sur le caractère indissociable de la conception sonore et de toute la mise en scène.

b) La "sound map" de Ralph Tae Young Choi

« Sound design is to design the film with sound in mind »
Randy Thom

A part dans le milieu du son et de certains spécialistes, le travail du sound designer reste assez incompris. (Wright, 2013)

Les sound designers s'inscrivent souvent dans des relations de longue date avec des réalisateurs qui ont déjà des intentions sonores bien définies.²⁸ De plus, chaque film amène ses approches et ses besoins particuliers.

Peut-on envisager de cerner des outils ou des méthodes de réalisation sonore concrètes et transportables entre les cultures et les films ?

Ralph Tae Young Choi est le sound supervisor des films de Bong Joon Ho. Ils ont développé dans leur travail un principe de planification de l'organisation du travail du son sur toute la chaîne, de la préproduction à la livraison, appelé "sound map".

La sound map est littéralement un plan du son.

Bien avant le tournage, Choi va engager un travail de compréhension du concept sonore du film avec le réalisateur et définir la marche à suivre pour toute l'équipe son.

Ce plan inclut des directions techniques et artistiques à chaque étape. Il est conçu en considérant les problématiques de tous les départements de mise en scène. De plus, le plan est pensé pour permettre des dialogues et des allers retours entre les métiers du son. (Lee et Stringer, 2018)

" In the process of pre-production, we make efforts to share the sound concept beforehand and discuss how the production sound recording (or location sound recording) should be done at the filming sites. In order to realize the sound design, which the filmmaker wants to direct, we discuss the concept for the production design, the camera angles and the continuity design etc. to consider at the filming sites. To location recording engineers, we also provide the technical guidelines which they can refer to for location recording in the sets and filming locations. In the process of production, the post-sound team refer to the agreed sound list for the sound they would need in the post-production sound design. Then they visit the filming locations (or sets) to record the group walla sound, the foley sound which can only be recorded on the filming sites, or the gun tail sound of the space

²⁸ Walter Murch et Francis Ford Coppola, Ben Burtt et George Lucas par exemple

in gun-shot scenes” Ralph Taeyoung Choi



Ralp Tae Young Choi travaillant sur “Parasite” de Bon Joon Ho, à Livetone Studio, Séoul, 2019
<https://www.asoundeffect.com/parasite-sound/>

Il faut nuancer la sound map en précisant qu'elle est évoquée dans un contexte précis, avec un réalisateur dont les besoins correspondent à ces méthodes.

De plus Choi est aussi le fondateur de Live Tone, le plus gros studio de post-production son de Corée du Sud. Cette structure, en créant un espace commun aux acteurs du son de post-production, permet plus facilement de centraliser des décisions.

Le Skywalker Ranch fondé par George Lucas aux Etats Unis est un autre exemple de structure proposant un suivi technique et créatif.

En France ce type de structure ne correspond pas vraiment au contexte de production. (LMA, AAB, AM, AFSI, ADP, 2019)

Par exemple, Polyson est un studio français proposant un suivi technique seulement.

Un autre point important de la sound map c'est qu'elle fait aussi office de contrat (Lee et Stringer, 2018). C'est un moyen pour le sound designer d'avoir une forme d'autorité dans le processus de production. Cela permet à un acteur du son, qui est au plus proche du réalisateur et du film, de participer à l'élaboration des plannings et de l'enveloppe budgétaire de la bande son, de proposer une cohérence entre les besoins humains et narratifs d'un projet et l'organisation du travail qui en découle.

Il est très difficile, voire pas forcément souhaitable, de prévoir, d'organiser l'esthétique sonore. Le film a une vie propre qu'il faut respecter et il faut s'y adapter.

Cependant la sound map semble proposer une piste d'outil concret afin de prévoir une organisation, une répartition des tâches de la bande son en lien avec une écriture filmique et un contexte de production.

- ★ Partout des formes de collaboration sonore innovantes voient le jour et participent à des œuvres importantes.
- ★ Une carte du son est une piste d'outil permettant de mieux se projeter dans les plannings et l'organisation du son.

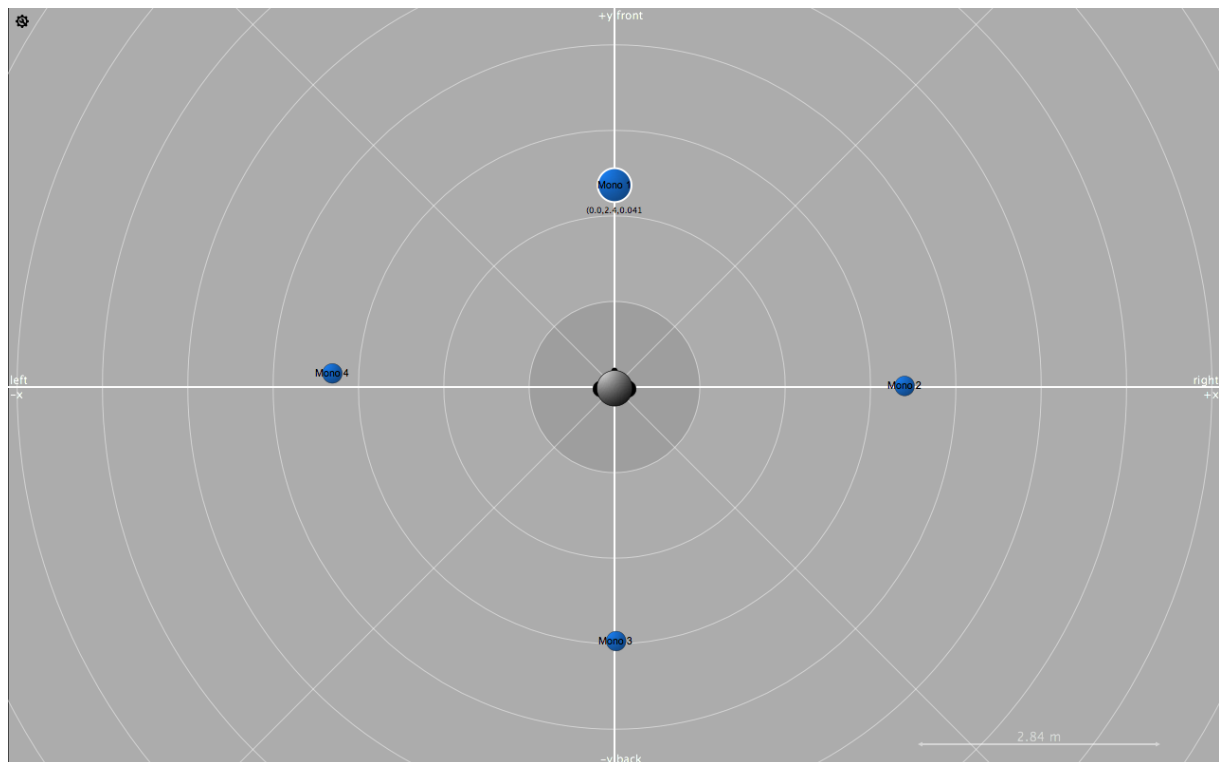
Chapitre II - Son "3D" et globalisation de l'audio

II.1 - Des concepts sonores nouveaux ?

a) Le mixage objet et Atmos

Le mixage objet est une façon d'approcher le mixage qui prend en compte la psycho acoustique. Via un processeur spécialisé on dispose d'un espace virtuel matérialisé par une réverbe, dont la taille est paramétrable. Dans cet espace, chaque source sonore est déplaçable, comme un objet.

Quand on éloigne une source, le processeur lui applique une atténuation de niveau mais aussi un dosage d'envoi dans la réverbe proportionnel à la distance souhaitée. Chacune des sources étant traitées par le même rapport de proportionnalité, cela crée un espace sonore aux perspectives cohérentes depuis un point d'écoute référence, situé au centre de l'espace sonore.



Une capture d'écran de Panoramix, logiciel de l'IRCAM permettant le mixage objet. On voit l'auditeur au centre de l'espace sonore virtuel et 4 objets sonores placés autour de lui (en bleu).

Chaque source représente un objet sonore unique aux yeux du logiciel, caractérisé

par ses informations de position sous la forme de métadonnées.²⁹

On peut paramétrer l'espace virtuel de diffusion pour qu'il corresponde à un espace réel, par exemple à une salle de cinéma.

Ainsi le mixage objet permet théoriquement de choisir le placement d'un son par rapport à une position réelle dans la salle de cinéma.

Le multicanal permet aussi de situer des sons autour de l'auditeur mais le son 3D permet de choisir l'élévation d'un son, c'est-à-dire sa position en hauteur, d'où la troisième dimension.

Au cinéma, le système Dolby Atmos propose une standardisation de la diffusion 3D. Pour que cette diffusion soit optimale, il faut qu'il y ait un grand nombre de hauts parleurs dans la salle et que ceux-ci soient égaux en qualité.

En effet, contrairement au multi canal³⁰, les hauts parleurs situés autour des spectateurs sont les mêmes que ceux situés derrière l'écran, ce qui augmente considérablement les caractéristiques techniques de diffusion, et ainsi les possibilités de créations sonores.

Le réel apport du système Atmos se situe peut être plus dans l'amélioration des conditions de diffusion. C'est un peu la même avancée que le Dolby Stéréo en 1975. (cf [Le Dolby Stéréo](#))

Cependant une différence notable entre Dolby Atmos et Dolby Stéréo c'est que Dolby Stéréo était accessible financièrement et pouvait ainsi se répandre rapidement dans tout type de salle et d'audit de mix .

En effet, un standard de diffusion nécessite d'équiper les salles de cinéma ainsi que les audits de mix et/ou les salles de montage son.

Cela représente donc un coût considérable pour les salles de cinéma ainsi que pour les productions que de travailler un film en Atmos.

Cela illustre bien le problème souligné en première partie de mémoire de l'écart entre les films à gros budget et les films à petits budgets.

Pour l'instant seule les productions au budget important peuvent travailler leur film en Atmos, et seules les salles de grandes chaînes de cinéma peuvent les diffuser dans ce format. Par exemple, Le Chant du loup d'Antonin Baudry a été mixé en Atmos et disposait de 22 millions d'euros de budget.³¹

Malgré tout, on constate une progression de l'équipement en salle de Dolby Atmos. En 2015 seules 54 salles³² étaient équipées en France, aujourd'hui plus de

²⁹ Métadonnées : informations embarquées dans un fichier caractérisant son contenu.

³⁰ Les hauts parleurs des côtés de la salle en multi canal ont une bande passante plus restreinte que les principales enceintes derrière l'écran.

³¹ <http://jpbox-office.com/fichfilm.php?id=18817>

³² <https://www.projectionniste.net/forums/viewtopic.php?t=8272>

200 salles en sont équipées³³.

Surtout, le mixage objet dans son fondement transcende la notion de format de diffusion. Car l'espace virtuel de diffusion peut être paramétré indépendamment du placement des sources. De ce fait, à partir des métadonnées des objets sonores, le processeur peut recréer le mixage en s'adaptant aux conditions de restitution. (Ruiz, Sladeczek et Sporer, 2015)

Si le mixage objet venait à se standardiser, cela aurait un impact profond sur toute la chaîne du son, car on pourrait envisager de ne travailler qu'une version optimale du film qui serait ensuite décliné automatiquement.

Considérant que le Dolby Stéréo est souvent présenté comme l'élément précurseur de la naissance du montage son moderne, on peut se demander si Dolby Atmos amènerait la naissance d'un nouveau métier du son?

- ★ Le mixage objet implique une approche différente du multi canal qui tend à être standardisé.
- ★ Des approches complètement numériques de la diffusion du son peuvent modifier en profondeur l'approche de la méthode du travail.

b) Une recherche de point d'écoute immersif

We accept seen space as real only when it contains sounds as well, for these give it the dimension of depth.

–Béla Balazs³⁴

Le discours commercial qui entoure les technologies de son 3D orientent souvent l'intérêt de ces systèmes vers l'expérience d'immersion. C'était déjà le cas avec l'arrivée des premiers subwoofers³⁵ en salles, fin des années 70, qui impliquent physiquement le spectateur dans le film par les vibrations de basses fréquences qu'il ressent.

Il est vrai que le son 3D, en diffusant les sons physiquement autour du spectateur, tente de reproduire une situation d'écoute de notre vie de tous les jours.

Selon Michel Chion : "Le point à partir duquel il nous semble pouvoir dire que nous entendons un son comme proche ou lointain de nous "(Chion, 1984) est appelé point d'écoute. Rick Altman poursuit l'idée en suggérant que le point d'écoute place l'auditeur dans une position spatiale à l'intérieur de l'espace filmique.

³³ <https://mediakwest.com/200-ecrans-cinema-son-immersif-dolby-atmos/>

³⁴ (Balazs, 1970)

³⁵ Subwoofer : enceinte spécialisée dans la restitution des basses fréquences

(Altman, 1992)³⁶

L'idée d'immersion semble ainsi intimement reliée à la question du point d'écoute.

Dans le film "Gravity" de Alfonso Cuaron, sorti en 2013 et mixé en Atmos, nous sommes immergé dans l'espace aux côtés de deux astronautes, Ryan Stone et Matt Kowalsky.

La bande son du film prend en compte la notion de point d'écoute et d'immersion dans sa conception. En effet, un point d'écoute cohérent est maintenu tout au long du film, car on localise les effets sonores, la musique, et les dialogues par rapport à la position des sources dans la diégèse du film.

Ce point d'écoute finit par créer un troisième personnage, le spectateur, que l'on pourrait qualifier de point d'écoute immersif. (Idrovo et Pauletto, 2019)

Selon les mots d'Alfonso Cuaron : " you go almost being a third astronaut"³⁷

Pour nuancer, il est important de noter que le son à l'image a toujours été associé à une création d'immersion, indépendamment d'un format de diffusion. (Lastra, 1992)

Toujours est-il qu'en nous positionnant à la place d'un personnage fictif, le point d'écoute immersif semble instaurer une écoute plus individualisée du film. C'est comme si l'histoire était vécue par le spectateur tout autant que par le protagoniste du film, comme s'il s'adressait au spectateur d'une manière plus intime.

Ce rapport intime au film via une transposition du point d'écoute n'est pas sans rappeler d'autres formes d'art comme le jeu vidéo, mais peut-être traduit-il aussi plus largement un rapport moderne que nous entretenons avec le contenu audiovisuel. Nous sommes tout proches de nos écrans et entretenons avec eux une vraie relation personnelle.

Logiquement, la question du point d'écoute influe sur toute la chaîne du son. Pour créer une bande son comme celle de Gravity ou Roma, il faut enregistrer une grande quantité de sons séparés (rapport au multi pistes), les monter au plus proche d'un résultat mixé dans une session complexe (rapport aux gestes de mise en place des monteurs son) pour pouvoir travailler une spatialisation complexes et précises (rapport au mixage objet).

Questionner ce rapport et la place du son dans son processus est une perspective

³⁶ "As such, point-of-audition sound always has the effect of luring the listener into the diegesis not at the point of enunciation of the sound, but at the point of its audition"
(Altman, 1992)

³⁷ Alfonso Cuaron, 2014, lors d'une interview pour Dolby, <https://www.youtube.com/watch?v=c7dKt80o0qE>

passionnante pour les métiers du son, mais aussi semble être un enjeu majeur de leur avenir. En effet, la profusion actuelle des médias audiovisuels et la question du point d'écoute attirent une attention accrue sur le médium sonore et suppose une méthode de travail adaptée.

- ★ Les nouvelles techniques de son 3D ouvrent des perspectives pour la création sonore car elles attirent l'attention sur la question du point d'écoute.

II.2 - Le son au cinéma comme laboratoire de la « réalisation sonore » ?

a) Le sonore musical

“Mais d'autres artistes catégorisés comme «sonores» font peut-être – tout simplement – de la musique...”

Makis Solomos³⁸

Le mixage objet et la question du point d'écoute semble prolonger dans notre époque une réflexion des années 50, l'objet sonore de Pierre Schaeffer.

“L'objet sonore est une perception dont le siège exclusif est la tête l'oreille et le cerveau de l'auditeur, il n'y a pas d'objet sonore en dehors d'un sujet percevant. Notion due principalement à Pierre Schaeffer, et qui désigne un phénomène sonore perçu dans le temps comme un tout, une unité, quels que soient ses causes, son sens, et le domaine auquel il appartient (musical ou non).

En un sens, la notion d'objet sonore généralise la notion de note (en tant qu'unité combinatoire) à tout l'univers sonore, en incluant les sons qui n'ont pas de hauteur définie, où dont le profil, les caractères, ne rentrent pas dans les critères habituels de la musique traditionnelle. La note de musique devient alors un cas particulier d'objet sonore.”³⁹(Larousse, en ligne)

La réflexion de Pierre Schaeffer se situait dans une essence d'écoute musicale, et a donné naissance à la musique concrète. Mais elle semble aussi permettre d'envisager le rapport des sons et de la musique au cinéma sous l'angle de l'objet sonore.

Jusqu'ici nous n'avons pas traité de la musique et du compositeur car ils occupent une place un peu à part dans le trajet de la bande son.

D'un point de vue social, le statut du compositeur n'est pas défini par la même convention que les métiers du son, car il n'est pas considéré comme un cadre collaborateur de création, mais comme un auteur.⁴⁰

D'un point de vue méthodologique, le compositeur dialogue peu avec les acteurs

³⁸(Solomos, 2013)

³⁹ https://www.larousse.fr/encyclopedie/musdico/objet_sonore/169368

⁴⁰ Convention collective nationale des artistes musiciens de la production cinématographique du 1er juillet 1964.

du son directement.(ADM, 2018)⁴¹

Il est rare que les musiques définitives soient prêtes au montage image, le plus souvent le compositeur propose des ébauches de musique au montage image, dont les versions définitives arrivent au mixage.

L'intégration de la musique du film dans la construction du montage est un enjeu de la narration du film en générale, mais aussi pour le bon fonctionnement des métiers du son.

La musique étant souvent un élément de premier plan de la bande son, elles côtoient les dialogues en termes d'importance, (cf [Cadre type sonore](#)) les monteurs son et mixeurs y portent donc une grande attention.

C'est particulièrement au niveau du montage son que la question est sensible, on retrouve dans l'état des lieux du montage son de l'AFSI (AFSI, 2017) cette préoccupation : *"Ce travail sur les musiques, qui est primordial pour bon nombre de film, semble aujourd'hui manquer de suivi et d'organisation."*

En effet une musique à l'image à souvent pour effet de rythmer une séquence. Au niveau du montage son, l'agencement des éléments sonores dynamiques est très dépendant du rythme d'une séquence. Suivant l'évolution dynamique et fréquentielle de la musique, on ne retrouve pas les mêmes silences, les mêmes ouvertures, la même place dans le mix, etc...

En changeant complètement de musique (avec la pratique des "temps tracks"⁴²) ou en découvrant qu'elle a évolué considérablement au mixage, on pourrait constater trop tard la nécessité de changer ou de modifier une partie du montage son.

Ces répercussions se retrouvent aussi dans la pratique du mixage pour les mêmes raisons. Par exemple, une nouvelle musique moins chargée en basse fréquence qui ne masque plus une partie de la bande son peut faire apparaître d'autres sons gênants. De plus, la dynamique générale des séquences peut varier considérablement suivant la musique.

Dans le contexte des outils non linéaires et des méthodes actuelles (cf [La question du workflow](#)), on pourrait imaginer qu'à l'instar d'une solution déjà proposée dans le mémoire de rapprocher le monteur son du montage image, le compositeur pourrait être impliqué plus tôt dans le processus et instaurer un dialogue avec monteur son, monteur image et réalisateur.

Vis à vis du sound design, il semble logique que la musique et les sons puissent être pensés ensemble, participant ainsi au travail de cohérence de la bande son,

⁴¹ 37% des monteurs sons n'ont aucunes relation avec le compositeur, 49% des mixeurs ont "souvent " une relation avec le compositeur et/ou son ingénieur du son, (ADM, 2018)

⁴² Temps tracks : musiques déjà existantes que l'on utilise temporairement avant de les remplacer par les musique originales du film

tant formel que narratif.

Si on aborde la musique à la manière d'Edgard Varèse, comme une organisation des sons (Varèse et Wen-chung ,1924), on peut envisager la bande son comme une musique dans son entièreté, dans une idée de "texture sonore totale". (Burch, 1973)

De plus, les musiques électroniques et électro-acoustiques ont généralisées l'écoute des sons et de la musique comme un ensemble, et permettent éventuellement de penser qu'une bande son à la texture sonore totale trouverait une bonne réception dans des films actuels.

- ★ Inclure le compositeur dans l'équipe du son peut améliorer la fluidité et la cohérence du travail de post production
- ★ L'idée d'une texture sonore globale prolonge des réflexions des années 50 et en même temps amène une autre vision de la bande son et de sa conception.

b) Vers un art sonore redéfini?

"En ce qui concerne l'écoute, si la technologie rend possible d'enregistrer dans une toute petite machine un volume immense de fragments sonores, même si toute ma vie ne suffit pas pour les entendre, le fait d'en disposer, de les avoir à portée de la main, à portée de l'oreille fera que je passerai mon temps à construire la bande sonore de ma vie : une bande que je pourrais entendre en tant que répétition des airs qui me plaisent le plus ou une bande à ne jamais entendre dans sa totalité."

Carmen Pardo Salgado

On constate aussi la liaison de l'évolution sonore à la démultiplication et la facilité d'utilisation des machines.

"Première radio de l'Hexagone pour la 9e fois d'affilée, France Inter égare 0,5 point (12,3 %, contre 12,8 % il y a un an). Une déception que Laurence Bloch, sa directrice, relativise : « Quand on voit le succès de nos podcasts, on voit bien que la radio et le numérique marchent d'un même pas : l'antenne linéaire nourrit le digital, et inversement. Plus que de l'audience de la radio, il faut désormais parler de celle de l'audio », revendique la dirigeante."(Le Monde, 2021)

La notion d'audience de l'audio, conjointement à l'idée de texture sonore totale, semble relever d'une double dynamique d'homogénéisation, de globalisation, des sons.

D'une manière interne, avec l'entité de la bande son comme monde sonore englobant les différentes sources indifféremment , et d'une manière externe, avec la multiplication des moyens d'accès à la bande son.

La radio n'obéit pas aux mêmes lois que le cinéma, mais la profusion de médias vectorisée par internet et la façon dont nous y avons accès via différentes formes de terminaux, a pour effet une sorte de fusion des différentes cibles de diffusion. Par exemple Roma de Alfonso Cuarón a été pensé et mixé en Atmos mais diffusé sur Netflix.

La question de la cible de diffusion est liée pour les acteurs du son au cinéma à la question du support, aujourd'hui on peut se poser la question de l'impact de la polymorphie du support numérique mêlé à l'évolution des outils numériques sur l'organisation profonde de ces métiers.

Cette question ouvre un champ passionnant de recherches et d'ouverture sur le sonore car elle expose le sonore dans son caractère transdisciplinaire.

En effet, la notion de point d'écoute immersif, sous son aspect de relation intime de l'œuvre au spectateur, semble vouloir se constituer en ancrage, en invariant dans la façon que nous avons d'accéder à différentes formes d'œuvres audiovisuelles.

Dans ce sens, il est intéressant de constater que Dolby cherche à faire d'Atmos un standard interdisciplinaire.

Par exemple, de plus en plus de groupes de musiques mixent leur musique en Atmos, comme Deadmau5 ou les français L'impératrice.

Sophie Clément, artiste audiovisuelle anglaise, a récemment exposé certaines de ces œuvres dans une salle équipée en Atmos à San Francisco.

Le son 3D et les médias actuels semblent apporter un large champ d'application au sonore et ce, quelle que soit la diffusion voir l'industrie qui y est reliée : cinéma, musique, installations sonores, etc...

Peut-on imaginer un art sonore indépendant du médium auquel il se réfère?

Et si on voyait émerger des artistes sonores qui ne sont pas liés ni à un médium ni à un secteur, mais à une façon de penser l'organisation du son en fonction d'un contexte ?

Car si l'évolution des technologies provoque un mouvement de globalisation, il semble primordial que les métiers du son puissent s'en approprier les codes et questionner ce mouvement, pour ne pas le suivre mais l'accompagner.

"Après cette promenade, avant d'aller dormir et de tenter de faire du silence, un individu comme tout un chacun regardera le petit globe où la neige peut tomber sans arrêt – un globe à musique qu'on lui avait donné en cadeau et qu'il garde depuis son enfance. Ce globe, c'était son monde à lui ; cette musique, c'était sa musique."

Carmen Pardo Salgado

★ L'évolution des technologies, le parcours d'artistes modernes, la profusion des

formes d'art audiovisuel et des moyens d'y accéder ouvrent une réflexion sur l'indépendance du son comme médium à part entière.

Résumé du chapitre 1:

- ★ Aux Etats-Unis, le sound supervisor est un collaborateur sonore permettant une cohésion sonore de bout en bout de la création d'un film.
- ★ Le sound supervisor ne se trouve pas sur tous les films et reste très dépendant de la volonté d'un réalisateur.
- ★ Le sound supervisor cohabite avec une ultra sectorisation des autres métiers de la bande son. Cette organisation existe dans un secteur économique américain particulier.
- ★ Partout des formes de collaboration sonore innovantes voient le jour et participent à des œuvres importantes.
- ★ Le sound design dans son approche "Ben Burtt" appuie sur le fait que le son est un élément vecteur de l'identité d'un film
- ★ Le sound design dans son approche "Walter Murch" appuie sur le caractère indissociable de la conception sonore et de toute la mise en scène.
- ★ Une carte du son est une piste d'outil permettant de mieux se projeter dans les plannings et l'organisation du son.
- ★ Le mixage objet implique une approche différente du multi canal qui tend à être standardisé.
- ★ Des approches complètement numériques de la diffusion du son peuvent modifier en profondeur l'approche de la méthode du travail.
- ★ Les nouvelles techniques de son 3D ouvrent des perspectives pour la création sonore car elles attirent l'attention sur la question du point d'écoute.

Résumé du chapitre 2

- ★ Inclure le compositeur dans l'équipe du son peut améliorer la fluidité et la cohérence du travail de post production
- ★ L'idée d'une texture sonore globale prolonge des réflexions des années 50 et en même temps amène une autre vision de la bande son et de sa conception.
- ★ L'évolution des technologies, le parcours d'artistes modernes, la profusion des formes d'art audiovisuel et des moyens d'y accéder ouvrent une réflexion sur l'indépendance du son comme médium à part entière.

Conclusion partie 2 :

Les métiers du son au cinéma sont nés dans un fort rapport à l'outil, en plus de la question sonore, les "ingénieurs du son" devaient aussi s'occuper d'une technologie qui demandait toute leur attention.

Aujourd'hui, avec l'arrivée du numérique, la définition d'un métier du son par rapport à une action liée à la connaissance et l'opération d'une machine spécifique trouve moins de force.

Paradoxalement, les applications comme le son 3D demandent une quantité de travail énorme, de la prise de son au mixage.

Le sound designer, dans son rôle d'assurer la cohérence de la bande son d'un bout à l'autre du film, est moins relié à une technologie ou à une opération précise sur la bande son que sur sa capacité à comprendre les enjeux du film et les traduire en opérations sur le son.

"It's important to look backward as well as forward in terms of technology. I'm a student of sound" (Stateman, 1994) déclare Wilye Stateman. Ainsi le métier de sound design n'est pas relié à la technologie directement mais plutôt à son évolution.

Dans l'évolution actuelle des technologies et des façons d'y accéder, avec le mixage objet et la diversification des terminaux, l'individualisation du rapport à l'audiovisuel et le point d'écoute immersif, les outils du son et sa diffusion vont probablement changer continuellement.

Ainsi penser une nouvelle méthode de travail du son qui serait amenée à être modifiée de nouveau dans 10 ans semble peu satisfaisante.

De plus, l'hyper réalisme que permettent et recherchent les technologies de l'immersion amènent à questionner notre rapport au réel et impose de redoubler d'attention sur la distance que l'on entretient avec l'audiovisuel. Par exemple, la réalité virtuelle (VR) semble prolonger la réflexion du point d'écoute immersif et ouvrir des applications sonores passionnantes, mais semble aussi rétrécir la distance avec le contenu audiovisuel.

Des postes conçus pour penser et réaliser le son, non pas par rapport à une technologie ou à une opération mais par rapport à une démarche artistique et technique, proposent peut-être une piste de solution pour s'adapter et accompagner les évolutions technologiques et de contextes de production.

Ils représentent sûrement aussi un moyen de maintenir un questionnement vis-à-vis de l'immersion et de son industrialisation.

“Ce qui est certain, c’est que toute tentative allant dans le sens de la cohésion de l’équipe – qu’elle se traduise par la mise en relation directe de ses membres, ou qu’elle subsiste indirectement à travers l’ensemble des relations « individuelles » qu’entretient le réalisateur – permet de se prémunir d’autant de risques d’autonomisation d’un des paramètres filmiques par rapport au récit, qu’il existe d’étapes de réalisation ou de divisions des tâches.”

Jean-Michel Denizart

Troisième partie

Entretiens et mise en pratique

Chapitre I - Les entretiens

I.1 - La méthodologie des entretiens

a) Le choix d'une forme qualitative et semi-directive

Pour bien mener ma réflexion sur mon sujet, et dans un souci de rendre concret mon travail, il m'est apparu important de confronter certaines des réflexions présentées dans le mémoire avec des réalités vécues par des acteurs du métier, lors d'entretiens avec certains professionnels du cinéma, encore en activité ou non.

J'ai pu échanger avec Hervé Guyader, Sylvain Lasseur, Nathalie Vidal, Ken Yasumoto, Jérôme Petit, Martin Bertier, Arnaud Rolland, Olivier Goinard, Jérôme Thiault.

Parfois j'ai interviewé deux fois un participant, pour revenir sur quelques points précis et approfondir certaines notions, comme par exemple la difficulté de la bande son avec Arnaud Rolland ou l'idée de workflow non-linéaire avec Martin Bertier.

Dans un premier temps mes entretiens étaient à usage exploratoire. Ils m'ont permis d'élaborer ma réflexion, de découvrir des problématiques importantes auxquelles je n'avais pas pensé. Ils m'ont permis aussi de comprendre la forme que pourrait prendre ces entretiens, de trouver quelles conditions me permettent de bien me positionner par rapport aux participants, et de bien cerner "les cadres épistémologiques auxquels se réfèrent les entretiens".(Françoise et Meyer, 2018)

C'est pour cela que figurent en annexe seulement 5 des ces entretiens, ce sont les 5 derniers qui ont pu bénéficier d'une structure similaire de questionnements et sont ainsi utilisables dans le cadre de l'analyse.

Les métiers du son, malgré leur aspect technique et l'industrie importante dans laquelle ils opèrent, semblent relever d'une forme de subjectivité, d'un savoir-faire proche de l'artisanat. (Darré, 2000) Ainsi chaque expérience et point de vue sur la pratique sonore au cinéma sont uniques et différents. Si l'on met de plus en perspective que chaque film sur lequel le travail est mené est lui aussi différent et

unique, on se rend compte de l'importance de mener un entretien avec attention et précision autour de l'individualité de la personne qui participe.

Dans cette optique, il m'a paru pertinent d'utiliser une forme qualitative et semi-directive d'entretien.

L'entretien semi-directif est une technique d'enquête qualitative fréquemment utilisée dans les recherches en sciences humaines et sociales. Il permet d'orienter en partie (semi-directif) le discours des personnes interrogées autour de différents thèmes définis au préalable par les enquêteurs et consignés dans un guide d'entretien.

D'une part, cela permet de me référer à une structure fixe, qui m'aide à créer des repères et me permet de m'orienter dans la discussion. D'une autre part la forme semi-directive offre une flexibilité nécessaire à cerner l'expérience propre de l'interviewé en me permettant de dévier de la structure en fonction des réponses.

b) Le questionnaire

J'ai tenté de structurer le questionnaire sur la base de mon plan de mémoire, afin d'obtenir un guide d'entretien. Au fil de mes premiers entretiens, ou je n'avais pas encore fini ce guide, il m'est apparu que certaines problématiques importantes pouvaient être réunies à travers quelques questions d'apparence assez simple.

A partir de ce moment, j'ai pu structurer mes guides d'entretiens autour de ces questions invariables à chaque participant, et d'autres questions plus précises au parcours individuel.

Pour chaque participant, j'étudie le parcours et la carrière avant de cibler quelles thématiques supplémentaires de mon plan peuvent ou seraient intéressantes à aborder avec ladite personne.

Ensuite j'essaie de synthétiser ces thématiques à travers des questions qui me permettent soit de guider l'entretien soit de bien rebondir à une proposition du ou de la participante sans me perdre dans le fil de la discussion.

Cette méthode structure mon plan en "entonnoir", allant des questions les plus ouvertes aux plus spécifiques à mon mémoire.

Les quatre questions fixes sont :

- Q1: Quel métier fais-tu et comment le définirais-tu ?
- Q2 : Pourrais-tu définir un cadre type de production sur laquelle tu travailles? Combien de temps de travail? Quel rapport à la mise en scène et au reste de l'équipe technique as tu par rapport à ce temps?

- Q3 : Depuis ton début de carrière, quelle(s) évolution(s) majeure(s) as tu constaté? Au niveau technologique? Au niveau social? Au niveau artistique?
- Q4 : Que penser d'une forme d'autonomisation des métiers du son?

I.2 - Analyses des entretiens

Les participants sont référencés de manière anonyme par des lettres (ABCDE). Elles n'ont pas de signification particulière.

Dans l'idée d'une théorie ancrée (Glaser et Strauss, 1964), nous avons cherché à dégager des catégories de comparaisons à partir des retranscriptions d'entretiens. Puis de ces catégories d'essayer de tirer des analyses.

I.2.1 - Ce qui définit un métier.

a) Des définitions différentes

Il est toujours intéressant de savoir comment un professionnel définit son travail et quelle perception il donne de sa pratique.

"je fais le son du film, il y a de l'image il y a du son, moi je fais le son." B

"J'étais ingénieur du son en prise de sons sur les plateaux." D

"Je suis ingénieur du son, de formation, donc c'est le titre que je dois avoir, normalement, officiellement." C

"Pour moi montage-son montage-direct montage-paroles, montage ce que tu veux, c'est des mots pour mettre les gens dans des cases, mais ça revient à travailler sur le montage de la bande-son." E

Dans le domaine du son, il n'est pas forcément évident de définir son métier. En effet, les termes existants ne définissent pas une idée précise d'application.

"Après c'est assez vague car, ingénieur du son, on est tout sauf ingénieur, c'est un peu usurpé comme titre." C

"je travaille sur des sons spéciaux, je travaille sur une atmosphère qu'on ne peut pas enregistrer avec des micros." A

"Il faut bien trouver un terme. Supervision rebute certains. C'est une forme de supervision. Car avant le réalisateur c'est toi qui prends des décisions." B

Il faut dire que les approches du son sont très variées et peuvent englober des savoir-faire et des approches très différentes.

b) Les savoir-faire

Les participants ne sont pas dans les mêmes branches de la bande son, aussi il est normal qu'il ne fasse pas les mêmes choses précisément. Il reste intéressant de constater l'envergure des possibilités.

"La tu es à l'écoute et tu mixes. Tu prends les décisions pour gérer la qualité du son, les raccords, et tu as un assistant qui fait la perche et place les micros. Il faut rendre quelque chose d'assez uniforme pour la post prod, dans les niveaux de paroles, dans les rapports d'ambiance, plus il y a de sources plus c'est compliqué" D

"Je m'occupe de ses projets de A à Z, prise de son, mixage, installation dans des endroits publics etc..." C

"Orchestrer, agencer les différentes composantes qui constituent la bande-son, dans le sens des besoins du film" E

" Mais le sound design ça peut être 50 trucs différents" A

Mais surtout l'important est de mettre ces techniques au service du film, de pouvoir se projeter dans la narration pour la servir au mieux.

"L'enjeu est de proposer quelque chose le plus proche possible de ce qu'on imagine après discussions, lectures du scénario, le plus proche possible de la vision du réal. Au-delà de ça il faut aussi proposer des idées auxquelles il n'aurait pas penser. " B

"Ensuite à l'échelle du film, je me demande « de quoi l'enchaînement des séquence du film a besoin pour que le film tienne debout », " E

c) La passion

Un liant à tous les métiers du son, autre que la narration, est une vraie passion pour le son.

"Mais ça n'empêche pas qu'on est des passionnés je crois" C

"Maintenant je ne peux pas m'en empêcher, je fais plein de choses, je mets des réverbés, etc. " B

“C’est une passion de manipulation de son et tout ce qui va avec, dynamique, fréquence... Ça fait une vie quoi, c’est tellement énorme comme espace, c’est tous les jours un éternel recommencement de questionnements, de recherche...” C

“C’est une vraie qualité de sortir un beau son par rapport à un placement et de prendre des décisions pour aller dans un sens d’un son qu’on défend et qu’on aime.” D

“Ca m’est arrivé de mélanger des sons de lion avec le vent, qu’on entend pas en tant que tel, mais ça crée une idée, ils vont se faire dévorer.” A

“On s’est engouffré dedans, mais alors à vitesse grand V, on était trop content de pouvoir le faire.” E

d) L’écoute

Malgré la relative évidence que cela peut représenter, le fondement de ces métiers reste l’écoute.

Celle-ci se situe à plusieurs niveaux.

“Il y a plein de manières de rentrer dans une bande son.

C’est une approche très complexe qui nécessite des écoutes très diverses, ce sont des écoutes où on doit se mettre à la place des spectateurs.” C

A un niveau technique :

“Il fallait anticiper, écouter tout ce qui se prépare, tout ce qui se passe avant.”D

Narratif :

“Il faut bien écouter l’histoire” A

“ Ta subjectivité doit se marier aux besoins du film et aux besoins du réalisateur.”E

Créatif :

“ J’écoute des sons et ils me font penser à une séquence... J’écoute les rushes et ça me donne des idées...” B

Professionnel :

“j’ai écouté son travail, sondé son organisation et je me suis dit : « ah ok il veut que ça sonne comme ça, donc je vais monter comme ça. »”E

“Moi je m’adapte au réal, autant que tu t’aperçois que le réal s’adapte à toi aussi.” B

L’écoute est aussi un langage que parle les métiers du son et qui permet de les rassembler.

I.2.2 - Le type de production

a) La communication au sein de l'équipe son

Les tâches et les profils des acteurs du son étant variés, leur communication est primordiale.

"Les autres peuvent te surprendre et mon rapport aux autres il est là, à partir du moment où tu choisis bien les gens avec qui tu travailles, il faut leur laisser le maximum de liberté" B

"Je sais ce que peut apporter le montage son car je sais en faire. Ça permet de créer un dialogue avec le monteur son" C

"Personnellement, je vais passer du temps à dialoguer avec le monteur-direct, avec le bruitage, je vais m'intéresser aux musiques." E

Malgré son importance, cette communication ne semble pas toujours évidente.

" En termes de statut, tout le monde est intermittent, tout le monde est très individualiste." D

"Chacun fait son truc dans son coin et rendez-vous au mixage !" E

"Mais dés fois je n'ai pas envie, tu sens qu'il n'y a pas d'écoute entre les gens, chacun fait son truc..." B

Il semble se dégager un problème de communication général. Peut être traduit il un problème d'unité dans la profession.

b) La relation à la réalisation

On attend souvent du réalisateur d'apporter une unité dans l'équipe.

"Si le réalisateur n'est pas dans la boucle, au fond ça n'a pas vraiment de sens. Ça se limite à des discussions techniques." B

"La seule chose qui peut se passer c'est que le réalisateur ait le goût pour le son, une bonne oreille et qu'il fédère." D

"des fois tu as une relation de confiance qui est forte avec la réalisation" C

Pourtant celui-ci ne remplit pas toujours ce rôle de liant pour les métiers du son.

“C'est toujours pragmatique. J'essayais d'être le plus transparent possible. C'est tellement de charge d'être réalisateur, donc prendre pour moi les problèmes et d'intervenir si vraiment il y a quelque chose.” D

“Il n'y a pas de point de vue du monteur et du mixeur, il y a un point de vue que l'on décide d'avoir tous ensemble sur une scène avec le réalisateur. Enfin en partant du principe que le réal à un point de vue ou un avis sur le son.”B

“Certains réalisateurs ne savent même pas ce que je fais dans ma salle.”E

La communication entre les acteurs du son étant primordiale pour la réalisation de la bande son, on peut se demander comment dessiner une cohésion quand le réalisateur ne s'en occupe pas ?

c) Des problèmes de timing

Les emplois du temps très différents des acteurs du son, la nécessité du statut intermittent à travailler sur plusieurs projets, et le caractère étirée de la création de la bande son représentent bien la difficulté pour les métiers du son de faire corps

“ il n'est pas disponible parce que le film dont tu veux parler, lui, il l'aura dans un an” D

“Les organisations des films n'ont pas été faites de manière optimale pour un film, mais de manière optimale dans l'ensemble de l'organisation de l'industrie cinématographique en France, en tenant compte du fait que les gens ne sont pas libres tout le temps et dispo pour un film.”B

“Après 8 ou 12 semaines de montage on peut avoir une forme d'épuisement. Et le fait qu'après tu commences le mix, il y a une petite usure qui existe.” C

d) Une nécessité de cohésion

Ainsi on peut se demander s'il est souhaitable de penser un poste dans l'organisation en France qui fasse du lien entre les métiers du son.

“J'avais fait des tentatives de trouver une unité dans le travail de tout le monde par rapport à la bande son.” D

“Il faut bien écouter l'histoire et c'est pour ça que quand t'as quelqu'un derrière qui regarde ce que tu fais et qui a essayé de bien comprendre ce dont le film avait besoins, c'est important.”A

Des solutions existent et d'autres sont envisagées.

"Donc dans mon rapport à la mise en scène, j'amène le réal vers la compréhension que ce que je suis en train de lui montrer pourrait aller au cinéma." B

"A partir du milieu des années 90 jusqu'à aujourd'hui on a perdu le lien spontané avec le montage-image, et mon rêve ça serait qu'on le retrouve." E

"Ça pourrait être un musicien qui vient s'intéresser au son. Quelqu'un qui amène l'idée de composition avec le son." D

"Un travail de mémoire sonore sur ce qu'on fait pour devenir un référent compétent et constructif pour un film." C

Un poste dédié à la cohésion de l'équipe son et de la bande son semblerait le bienvenu et apporte des solutions à certains problèmes évoqués.

"Si on t'ouvre cette porte de coordination, le monteur-son est déjà une sorte de superviseur / réalisateur sonore." E

"Ils sont là pour organiser les choses artistiquement et financièrement parlant." A

"Peu importe les mixeurs ou monteurs, le superviseur possède en quelque sorte la mémoire du film et il pourra la transmettre à différents interlocuteurs." B

"C'est là où tu sens qu'il y a quelque chose à vraiment développer sur un projet de son, pour n'importe quel artiste ou film, c'est de donner une identité sonore." C

I.2.3 - Discussions

a) Limites de la recherche

Chaque interlocuteur a un vécu et un parcours unique qui change son rapport à son travail. Ce rapport est en mouvement et ne saurait constituer un point de vue figé.

De plus, malgré la volonté de rester le plus neutre possible, la mise en perspective de différentes données reste sujette à interprétation.

Enfin, il ne faut pas perdre de vue que nous nous situons dans un cadre de travail étudiant. De nombreuses problématiques liées aux métiers sont compréhensibles surtout quand on les vit, aussi je tiens à présenter mes vœux d'humilité quand au regard que je pose sur ces métiers dans mon travail.

Peut-être qu'avec plus de temps et de moyens nous aurions pu aller plus loin dans ce travail afin de collecter d'avantages de témoignages, et développer des moyens techniques d'objectivations des données plus poussés.

b) Cadre type sonore

En complément de la partie 1.2 c) [Définir un cadre type de production](#), nous avons tenté de prolonger l'analyse d'un cadre type de production par l'idée d'un cadre type sonore.

Au vu des différents entretiens que j'ai mené, mais surtout en prenant en compte l'importance de considérer chaque film comme une aventure unique, il semble difficile de se rapporter aux seuls critères économiques pour définir un cadre type. En effet plus de budget signifie pas de facto plus de possibilités créatives. De surcroît, le style de cinéma et le rapport du film et du réalisateur à la bande son est déterminant.

Ainsi il semble possible de trouver des éléments de réponses dans la bande son elle-même. En se plaçant du point de vue de l'analyse de la bande son, d'autres facteurs intéressants nous permettent de nous repérer.

Lors d'un entretien avec Arnaud Rolland⁴³, nous avons proposé les critères suivants qui traduisent la « difficulté » de la bande son :

- **Le rapport au découpage.**

Plus un film est découpé, plus il peut être difficile de travailler à sa continuité sonore.

- **Le rapport aux dialogues : absence et quantité**

Une grande quantité de dialogues peut demander une quantité de travail de montage direct impressionnant et une difficulté à mettre en place une dynamique de montage son. A l'inverse un film qui parle très peu laisse beaucoup de place aux sons pour s'exprimer, ce qui demande beaucoup de travail créatif pour alimenter la bande son.

- **Le rapport à la musique : contenu et quantité**

De même que pour les dialogues, la quantité de musique change radicalement le rapport à la bande son. Il faudrait rajouter un critère plus subtil qui est la place de la musique dans le film (musique de fosse, musique in, etc...)

- **La durée du film**

Il y a un monde entre un film d'1h20 et un film de 1h50.

- **Le rapport à « l'action singulière »**

Les films ou les scènes demandant des effets particuliers de manière répétée demandent aussi plus de travail sonore. Par exemple les films d'action où les séquences de fusillade sont nombreuses.

⁴³ Cf Annexe [Entretien avec Arnaud Rolland](#)

Ce qui nous amène à proposer une évaluation d'un cadre type en fonction :

- du budget
- du temps de travail
- de la "difficulté" de la bande son.

Cette évaluation pose la question de l'existence ou non d'un « film standard ».

Si on se réfère à ces critères, on peut dire qu'un film standard est un film de 1h30 au budget de 3 millions d'euros, financé en grande partie par une chaîne de télé privée en clair, de difficulté moyenne.

La notion de film standard ramène à la question du style du film. Qu'est ce qui est permis par un style de cinéma? Peut-on relier style de film et difficulté de la bande son?

c) Apports de la recherche

Cette étude m'a été très bénéfique et j'ai beaucoup appris de chaque entretien. Je tiens à remercier chaque intervenant pour sa patience et sa générosité.

De cette analyse semble se profiler quelques points intéressants dans la réflexion sur la répartition des tâches des métiers du son au cinéma :

La pertinence d'inclure le son et ses enjeux le plus tôt possible dans le processus de création du film, donc dès l'écriture.

La nécessité de trouver du lien entre les acteurs du son par des implications mutuelles entre les postes.

La difficulté de lier des postes éloignés dans le temps, notamment entre le tournage et la post-production.

L'importance de considérer chaque film comme une œuvre à part entière et ne pouvant se soumettre à une prévision formatée, notamment en ce qui concerne l'esthétique sonore.

Comprendre un projet et essayer de créer une méthode propre à celui-ci tout en tenant compte des contraintes de productions s'avère un pari difficile mais propose un bilan coût/avantage très bénéfique au film.

En effet, la façon d'organiser les différentes étapes et la répartition des tâches aura un impact fort sur la création de la bande son, et sur le bien être de chacun dans ce processus.

Pour cela, une relation professionnelle étroite doit être mise en place avec le réalisateur afin de comprendre les enjeux artistiques et techniques de l'œuvre dans sa globalité. Cela implique d'avoir des connaissances et un intérêt pour

d'autres domaines que le son, notamment en termes de production.

Chapitre II - Mise en pratique : proposition d'un modèle de collaboration sonore

Riche de la recherche effectuée dans les deux premières parties et suite aux entretiens, je vais tenter de dessiner un modèle de collaboration sonore qui me semble pertinent.

L'objet de cette mise en pratique est une collaboration sonore avec Tom Cogo, étudiant en section cinéma 3ème année, sur le court métrage "Laniakea" qu'il réalise en PPM. Ce sera l'occasion d'essayer de proposer des idées pratiques et concrètes pour la méthode de travail du son, se confronter à un projet réel.

Malheureusement, suite aux conditions de travail impliquées par la situation du covid19, il n'a pas été possible de tourner le film avant le rendu de ce mémoire. Pour autant, je peux présenter mon travail préparatoire au film et rendre compte de ma démarche.

Je me suis donc concentré dans ce rapport sur l'étape d'écriture et de mise en place de l'esthétique sonore.

II.1 - Penser le son depuis l'écriture

a) Les besoins du film

Dans un premier temps j'ai cherché à entrer dans l'univers du film et de son réalisateur.

Le synopsis du film :

"Une comète traverse l'espace, rentre dans l'atmosphère et vient s'écraser sur la Terre. En voyant ce spectacle, Marlo, sa sœur Kima et leur pote Kimchi sont sous le choc. Ils n'ont qu'une envie, c'est de partir à l'aventure pour explorer ce qu'il peut y avoir à l'endroit où la comète a atterri. Ils entament alors un voyage vers leur objectif. Ils traversent des forêts, lacs et montagnes, jusqu'à arriver à destination..."

Le film serait en deux parties, la première dans une grande ville, la seconde dans une nature pleine de force.

Suite à de nombreuses discussions avec le réalisateur, je retiens notamment un échange que nous avons eu : "Ce film est comme une invitation à aller vers une acceptation du présent, à changer de vision pour voir ce qu'il y a de foncièrement beau à vivre notre vie de tous les jours. Un objectif du film serait de diffuser un peu

de bien-être autour de lui.

Le film se veut émotionnel et évocateur d'une sensation intime qui fait appel au vécu de chacun. Il invite à regarder le réel sous un angle différent."

C'est à partir de cette notion de réel que j'ai commencé mon travail de recherche. La perception du réel me semble ancrée dans la pratique du son. Enregistrer du son c'est capter le réel depuis une machine, il y a une sensation de réalité qui en émane même si l'enregistrement témoigne déjà d'un choix de point d'écoute, d'un geste créatif.

Pour transmettre une sensation, le son s'adresse à une part inconsciente de nos êtres, liée à nos souvenirs. Pour amener les spectateurs à voir différemment leur vie de tous les jours, il pourrait être intéressant de jouer avec les caractéristiques d'un son qui nous rappellent un souvenir, mais également avec ce qui en ce son nous plonge dans l'imaginaire propre du film.

Il reste à bien saisir l'imaginaire propre du film. Qu'est ce qui fait le style et la facture filmique propre de Laniakéa?

Laniakea signifie "Paradis incommensurable" ou "Horizon céleste immense" en Hawaïen. C'est le nom qui a été donné en 2014 à l'amas de galaxies dont fait partie la Voie Lactée, et donc la Terre. Ce terme évoque quelque chose de l'ordre du fantastique : c'est à la fois une notion vertigineuse par les dimensions infinies des échelles cosmiques, mais aussi très tangible puisque c'est l'univers de la Terre et donc de nos vies, notre vaisseau de tous les jours.

De plus, le réalisateur souhaite que le ton du film incarne une convergence des cultures, et en cela il s'inspire du hip hop, mouvement lui-même caractérisé par un mélange d'influences très diverses. A l'instar des morceaux hip hop constitués de samples, il serait intéressant de prendre des bouts de quelque chose d'existant pour le placer dans un autre contexte et en faire quelque chose de nouveau.

Ainsi pour le film, il m'a d'abord semblé intéressant de proposer que de nombreux environnements sonores soient créés à partir du direct, puis complètement retravaillés par la suite pour exprimer une sensation propre à la scène. Sur chaque scène, trouver quels éléments, quels fragments sonores, représentent non pas le lieu en lui-même mais l'idée du décors qui reflète le mieux la sensation des personnages.

Ainsi le travail du son et du film serait de définir la *perception* par laquelle on va provoquer la *sensation* qu'on souhaite partager avec le spectateur.

J'ai essayé de participer le plus possible à l'écriture du film en gardant ces notions en tête.

b) Prise en compte le son dès l'écriture du scénario

A l'écriture, nous nous sommes posé des questions concrètes : Qu'est ce que le spectateur entend? Qu'est ce que le personnage entend? Qu'est ce que ça nous raconte sur le personnage, sur la situation? Ces questionnements nous ont paru comme une première écoute du film.

Dans une interview, David Lynch conseille de s'immerger mentalement très profondément dans l'univers du film qu'on invente. Se questionner sur l'univers sonore de chaque scène permet de se plonger dans l'univers du film en général. De plus cela permet de "penser montage", c'est-à-dire de se projeter et d'imaginer un film monté.

Écrire le son permet aussi de moins se répéter entre ce qui est vu et dit dans le découpage potentiel du film. En entendant une continuité sonore d'une scène, on peut orienter un choix de prise de vue sans qu'elle ait nécessairement la responsabilité de montrer tous les éléments de contexte clé de la narration.

Par exemple j'ai écrit pour une scène dans un traitement sonore :

On entend le lourd ronflement du périphérique au loin, et de temps en temps des chocs de gros travaux qui résonnent d'un peu plus près mais sans direction précise. Parfois une voiture passe non loin avec du rap à fond. Les potes de MARLO skatent hors champs sans se soucier de la traînée. Leurs présences, les sons de skates, de la musique sur une enceinte portable, font résonner l'espace dans lequel se déroule la scène et font ressentir qu'on est dans un endroit assez grand mais clos, à l'écart d'une immense ville elle-même à l'écart, en banlieue de la banlieue.

L'environnement de cette scène sera décrit surtout au son, ce qui permet de ne montrer à l'image qu'un plan fixe du personnage assis sur un banc, encore sous le choc de sa vision récente de la comète.

Penser le son indépendamment de l'image (tout en restant synchrone) ouvre parfois de larges perspectives narratives et permet d'exploiter au mieux la temporalité d'un médium. Par exemple, lorsqu'on entend Kimchi pour la première fois via une messagerie vocale, nous verrons un immeuble de nuit pour évoquer toutes les communications qui se croisent dans la ville, toutes les vies qui s'y jouent simultanément.

Ainsi, cela renforce une sensation d'éclatement, de dispersion qui est importante dans la première partie du film.

De plus, le son porte aussi le rythme et la sensation de vie du film. À l'écriture, nous essayons de penser le temps de chaque scène. Dans la continuité de l'esthétique développée précédemment, l'environnement sonore de chaque scène sera retravaillé pour porter le sens du film. Ainsi il est important d'avoir déjà en tête une idée du montage son pour ne pas avoir peur d'un silence, ou d'un

moment d'inaction comme dans la scène du banc avec Marlo et son ami, ou pour apprécier des instants de voyage comme dans la majorité de la deuxième partie.

Dans cette question de rythme, la place des dialogues est très importante.

Au début de l'histoire, les mots sont nombreux et jaillissent souvent par monologues. Par contraste, dans la seconde partie, alors que les personnages poursuivent leur voyage intérieur, les paroles sont plus rares. La nature se fait de plus en plus présente, mystérieuse et vivante. Les mots trouvent leur limite en laissant la place aux sons organiques et abstraits de l'immensité qu'ils traversent.

c) Processus d'écriture du son pour une scène

Comme décrit précédemment, j'ai écrit un traitement linéaire qui propose un déroulé formel de chaque scène, où le son est notamment mis en avant. Ce traitement servira au réalisateur pour écrire le scénario, au chef opérateur image pour se plonger dans l'univers du film, à l'équipe son du tournage pour penser le son du film.

La première scène du film se situe en plein Paris, on retrouve des jeunes skateurs en pleine course de skate à travers les grands boulevards.

Traitement :

Soudain on est dangereusement proche du sol qui défile, le nez contre un skate.

On est propulsé avec une bande de skaters qui roulent à fond sur un gros boulevard d'une grande ville (Stalingrad). Ils passent entre les voitures et les passants à toute vitesse, rien ne semble pouvoir les arrêter.

Au-dessus de nous le métro aérien rugit, les voitures embouteillées klaxonnent et font entendre la chaleur et la nervosité d'une fin de longue journée. Les phares des voitures, les enseignes lumineuses, des feux de signalisation laissent des traînées de lumière dans les mouvements de caméra. Des immeubles défilent très vite, on entend qu'on frôle de nombreux obstacles comme des gens, des voitures, des trottoirs...

C'est une scène très découpée et très dynamique, directement inspirée du découpage de la scène d'introduction du manga AKIRA. C'est le début d'une fin de journée d'été, qui va s'étirer longuement jusqu'à la nuit. Les skaters sont jeunes, effrontés, provocateurs, plutôt libres dans ce décor.

Bien qu'il y ait certains effets sonores musicaux il n'y a pas de musique off à proprement parler, mais surtout un montage son très dynamique. On ne cherche pas la synchronicité mais plutôt à traduire le mouvement de vitesse intense de la course de skate. On cherche la proximité à travers des textures de skates, de roues de voitures, du métal grinçant du métro etc...

Ce dernier passage est une manière d'essayer de rejoindre l'objectif de proposer une perception du réel particulière au film par la bande son. En ne cherchant pas la synchronicité mais la proximité, c'est comme si on jouait avec les sons de skate et de vitesse et ce qu'ils peuvent rappeler comme souvenirs aux spectateurs. Par exemple la sensation désagréable d'un son de skate qui monte de plus en plus fort dans notre dos et le côté insolent des personnages, ou jouer avec la dé-synchronicité comme une perte de repère liée à la vitesse.

Puis en prenant en compte ce traitement sonore on aboutit à cette écriture dans le scénario :

La caméra avance très vite au ras du bitume, bientôt dépassée par des roues de skates et des pieds qui poussent frénétiquement sur le sol : un groupe de jeunes skatent à fond, dans la chaleur de l'été. Ils sont jeunes, effrontés, libres. Inarrêtables, ils skatent sous le métro aérien rugissant, puis slaloment à toute vitesse entre les voitures et les passants d'un boulevard animé. Les automobilistes embouteillés klaxonnent nerveusement.

Même si, pour ne pas alourdir le récit générale du scénario, tous les éléments sonores ne se retrouvent pas dans le texte, ils ont aidé à concevoir la scène et ils sont pris en compte dans l'imaginaire du film, ainsi il est plus probable qu'ils retrouvent dans les considérations de chaque étapes, comme le découpage par exemple.

d) Un film à la musicalité très présente

Tom et moi sommes fortement marqués par les mêmes albums de musique et c'est une chose qui nous soude beaucoup sur ce projet. Cela s'inscrit aussi dans la continuité de notre intention d'exprimer notre perception à travers une énergie vivante et actuelle.

Nous nous appuyons sur ce qui nous touche dans le rythme de certains albums pour construire la structure narrative du film, c'est une idée qui se développe dans de nombreux aspects de la mise en scène. Nous pensons parfois les séquences du film comme des morceaux, ce qui nous permet d'imaginer un rythme particulier pour chaque "morceau-séquence", et de l'inscrire dans une rythmique cohérente à l'échelle du film.

Par exemple, dans la première partie, cela nous aide à créer du lien entre les personnages. Au moment où Marlo se laisse aller sur son skate, une musique qui semble off est entendue, puis on s'aperçoit que le chant qu'on y entend est la voix de Kima dans le bus, puis que la musique est composée par Kimchi et qu'elle n'est pas off, mais in, décalée sur les plans précédents.

Les personnages chantent la même chanson, ils sont séparés visuellement mais partagent la bande son, traduisant une expérience de la ville où l'on baigne dans le même environnement sonore sans se voir.

e) Une structure narrative sonore

La musicalité du film sera également travaillée grâce au sound design. Le thème principal du film est issu de la comète. Il sera tout d'abord entendu au début du récit, lors de son passage au-dessus de la ville, puis sera décliné sous plusieurs formes : le dragon, l'esprit de la forêt, le plafond de Marlo se transformant en cosmos, la vie mystérieuse de la nature. Toutes ces tonalités trouvent leur résolution dans la scène du feu à la fin du film.

Cela se manifeste notamment par le rôle des *sons musicaux* (les sons qui ne sont ni des dialogues ni des éléments du décors). Ceux-ci ont un rôle de Choeur grec connaissant déjà l'issue du voyage, ils ont une sorte de recul que n'ont pas les personnages.

Les sons musicaux expriment la comète et son énergie. Le son de la comète lors du premier contact avec les personnages au début du film sera ensuite décliné sous de nombreuses formes : le dragon de Kima, l'esprit de la forêt, le plafond cosmos, la vie mystérieuse de la nature de la deuxième partie. Toutes ces tonalités sont issues du thème principal de la comète et trouvent leur résolution dans la scène du feu à la fin du film.

Garder en tête que malgré toutes ces intentions le son du film est porté par une équipe et qu'il faut rester ouvert au maximum à l'évolution que peut prendre la bande son à chaque étape du projet.

II - 2 Définir un "plan du son"

De la même manière que Bong Joon Ho et Ralph Taeyoung Choi ([partie II-I-3](#)), nous allons tenter d'établir un plan du son, qui va structurer l'organisation du travail, afin de répondre au mieux aux objectifs esthétiques et techniques du film.

Le plan va évaluer au mieux les plannings, les acteurs, et leurs interactions.

a) Situer le cadre du film :

Le plan du son doit être adapté au contexte du film (cf. enseignements de la [partie I-I-2](#)). Pour cela il faut être bien conscient des moyens financiers et du cadre

culturel dans lequel le film est réalisé.
Cela se traduit par plusieurs questions :

- Qui finance ?
- Quel est le principal objectif de diffusion ?
- Quelle est la durée envisagée du film ?

> Application à Laniakéa :

- financement : personnel, donc très petit budget. Il est primordial de connaître le budget du film mais nous travaillons dans le cadre d'un exercice donc pas de frais de salaire , de matériel, etc... Donc on ne développera pas ce point.
- objectif de diffusion :
 - objectif maître : sur internet, ce qui implique un format de diffusion en stéréo, et sur petit écran.
 - objectif connexe : présenter en festival, donc prévision d'une 5.1 pour le cinéma.
- la durée envisagée : une vingtaine de minutes car il rentre dans la catégorie court métrage, et cela correspond au budget et à l'objectif de diffusion.

L'objectif de diffusion amène à un questionnement nouveau : y a t il une esthétique sonore propre à internet?

Sur internet, on peut miser sur une écoute au casque, contrairement par exemple à la TV; cela est très intéressant pour l'esthétique propre au film. On pourrait par exemple suggérer au spectateur de mettre un casque pour regarder le film?

Un écoute au casque mêlée à un visionnage sur ordinateur, qui signifie le plus souvent que le spectateur est proche de l'écran, semble créer une intimité et une proximité supplémentaire avec le film.

Cela nous amène à la question compliquée de la prévision de la 5.1 sans perdre l'objectif maître de la diffusion sur internet, et sans y passer trop de temps.

b) Lier tournage et post-production

Avant le tournage :

A cette étape, on peut déjà commencer à créer du lien entre les différentes personnes de manière à ce qu'ils travaillent ensemble sur la bande son du film.

Cela se traduit par avoir bien identifié toutes les personnes qui vont travailler sur la bande son, depuis le tournage à la post production ; et si possible avoir clarifié pourquoi une personne en particulier va travailler sur un poste précis.

Une fois ces personnes identifiées, on va pouvoir organiser une réunion avec le réalisateur, le réalisateur son et l'équipe son au complet, procéder à un dépouillement du scénario, présenter les objectifs du film, et discuter ensemble de comment le son va pouvoir y répondre.

Elle a pour objectif notable d'aboutir aux plannings pertinents et correspondants au budget.

Cette réunion pourrait notamment répondre au questionnement précédent sur la diffusion internet et 5.1, question qui autrement aurait sûrement pesé sur les épaules du mixeur, en post production.

> Application à Laniakea:

- On constate la difficulté de trouver les acteurs en avance, de les rassembler un jour où tout le monde est disponible pour un projet qui va durer longtemps, et où ils vont intervenir à des moments différents.
- Cependant, il est à relativiser que dans ce cas les acteurs sont bénévoles et qu'il serait probablement plus facile de créer cette réunion dans le cadre d'un film avec des personnes payées, et surtout identifiées plus en amont des problématiques du tournage lui-même. Par exemple, les premières réunions de Joon Ho et Choi commencent un an minimum avant le tournage.

c) Aborder le tournage :

La conception du son de post production peut influencer le tournage, comme dans le travail d'Ennio Morricone et Sergio Leone par exemple, ou la musique de Morricone était diffusée sur le plateau.

Dans le même esprit, on peut commencer les éléments musicaux et sonores importants à la création du film en amont du tournage, à partir du scénario et de discussions, de manière à "maquetter" la bande son.

Cette maquette servira à tester des de timing pour le tournage ainsi que de se projeter dans idées de mise en scène. C'est aussi une façon de créer du lien entre la post prod et le tournage.

Une autre manière de créer du lien entre le tournage et la post production, serait de que l'ingénieur du son du tournage soit également monteur son du film (ou du moins, monteur des directs), ou bien, si cela n'est pas possible, qu'il y ait une vraie phase de transmission de ces sons à la post production.

> Application à Laniakéa :

- On propose que le chef opérateur du son soit aussi monteur son sur le projet. De la sorte il serait proche de la matière enregistrée, et pourrait établir une sorte d'attachement aux décors et aux scènes du film. Il pourrait retranscrire sa sensation en choisissant bien ses rushes par rapport aux émotions que les sons ont laissé dans sa mémoire.
- Si le chef opérateur du son ne peut pas monter le son lui-même ou être présent pour une transmission de son travail en post prod, il serait intéressant qu'il ait une idée précise de l'objectif sonore du montage son, et de quelle matière le monteur aurait besoin pour l'atteindre. Ainsi il pourra bâtir sa stratégie de prise de son de manière adaptée à la cohérence de la bande son, sans nécessairement être en contact avec la post production. Par exemple, dans la scène d'introduction en skate, on cherche à transmettre des sensations de vitesse par des textures sonores de skate, de voitures, de passants, etc... La synchronicité son image n'étant pas l'objectif premier de cette scène, le chef opérateur du son pourra s'organiser en fonction.

Dans notre esthétique de film, empreinte de hip hop et basée sur la sample, il est important que l'ingé son du tournage ne restitue pas la scène sonore telle qu'elle a été vécue au tournage, mais qu'il cherche à comprendre les éléments à livrer au montage pour reconstituer la scène de la même manière qu'un morceau fait de *samples* construit quelque chose de nouveau à partir de matériaux existants.

Au niveau de l'organisation générale, bien veiller à ce que le collectif entier, secteur image compris, participe au silence du plateau.

d) Anticiper la post production

"Because sound and image influence each other so much, it would make sense for communications to flow both ways". Dykhoff

Nous partons avec le réalisateur de l'hypothèse que ce qui fait sens dans le film n'est ni le son ni l'image mais bien le mélange des deux.

Dans cette logique, je dois mettre en place et synchroniser tous les acteurs du son pour arriver au montage image avec une banque de sons déjà la plus complète possible. Celle-ci contient tous les directs, tout le travail d'ambiance fait à la prise de son, les éléments musicaux validés au moins au niveau du tempo et de l'évolution générale, les éléments sonores spéciaux issus du sound design.

Tout ce travail de la bande son en tant qu'entité séparée trouve son sens ici, où on se repose sur l'alliance entre le son et l'image, ce qui permet de considérer le montage "image" comme le montage du film dans sa totalité.

Pendant le montage du film, le sound designer et le compositeur musical interviennent sur des phases de 2 ou 3 jours.

Il y aurait un développement technologique à trouver pour synchroniser les logiciels de montage son et image.

> Application à Laniakéa

- Deux ordinateurs, l'un au montage son, l'autre au montage image, qui sont synchronisés par le time code, qui fait que lorsqu'un ordinateur met "play", cela se fait également sur l'autre. Le poste de montage image est relié au projecteur, le poste de montage son à l'écoute principal. Si besoin, les deux postes peuvent se dé-synchroniser pour travailler des choses séparément. Les deux postes étant en réseau, il doit être fluide de pouvoir échanger des bounces de session ou des montages images entre les deux postes.

Puis quand le réalisateur sera satisfait d'une version du film, on pourrait mettre en place une phase de montage son plus poussée techniquement, avec un travail sur les directs, un affinement des sons d'ambiances, du bruitage de présence, etc...

Il serait intéressant que le mixeur puisse recevoir des bounces au fur et à mesure, voir qu'il puisse commencer à pré mixer certaines séquences pour pouvoir faire des retours aux monteurs.

A une phase du montage son bien avancée, il serait bien que le mixeur puisse commencer à travailler.

Il serait intéressant de travailler en “mix permanent”, avec des versions rough mix de chaque étapes du montage, à partir desquelles on pourrait faire des projections en salle régulièrement.

De cette manière les dernières sessions de mixage pourraient être dédiées à des aspects sonores “purs” de dynamique générale, de bonne répartition fréquentielle, etc... à la manière d’un mastering musique, ces dernières sessions assurent la dernière fixation sur le fichier support de diffusion.

Conclusion générale

Le mode de production du son du film semble pouvoir influencer sur sa bande son et donc son esthétique.

D'après notre expérience, il semble qu'une collaboration sonore importante sur l'ensemble du film ne soit possible quasiment uniquement si elle est initiée ou supportée par la personne chargée de la réalisation.

De ce fait, un réalisateur son, pour exister, ne peut se contenter d'avoir une connaissance très fine et intime de toutes les phases de création sonore d'un film. En sortant du cadre de la bande son uniquement, et en développant des connaissances de production et de réalisation d'ordre plus général (image, costumes, décors...), il peut davantage faire autorité. Il doit être capable de traduire les problématiques sonores en problématiques de production le plus tôt possible pour créer une estimation des budgets et plannings la plus réaliste et économe possible.

Le réalisateur sonore devrait être une sorte de traducteur entre le son et tous les autres secteurs. Pour faire autorité, il devrait donc avoir une grande conscience et expérience des impératifs de production.

Dans ces conditions, le poste de réalisation sonore semble proposer une vraie solution pour pallier le problème de la fonte des budgets, tout en considérant chaque film comme une aventure unique, et en prêtant attention au bien-être au travail des gens qui travaillent dessus.

En pratique, il est difficile de proposer un poste en plus dans l'équipe du son du film, l'industrie du cinéma en France possède une grande histoire et une lourde inertie. Chaque nouveau participant s'engage quasi instantanément dans un manège déjà en mouvement.

De plus, une question qui semble importante à développer, est celle de l'appellation des métiers du son, qui est déterminante dans leur capacité à évoluer.

Sound supervisor, Sound designer, Réalisation sonore, Collaboration sonore, Conception sonore, et pourquoi pas, dans son sens moderne, montage son...

Ces termes semblent définir la même idée, la nécessité d'assurer un suivi de la bande son de bout en bout du film. Actuellement ces métiers peuvent inclure tellement d'applications différentes qu'ils restent souvent incompris.

Nous pourrions conclure, pour notre part, que ce qui définit la réalisation du son est une idée, un sens, un amour de la bande son au cinéma et que chacun participe à la monter, au sens littéral de la montée vers le haut. Il en ressort une science de l'écoute et de la conception du son, qui, de plus en plus allégée d'opérations mécaniques, n'en brille que plus.

Peut-être reste-t-il toujours une part d'ingénieur dans la construction méthodique d'espaces sonores. Mais peut être que la prise de son, le montage et le mixage sont des outils, comme autant de techniques à maîtriser dans différentes étapes de la réalisation d'une immense peinture invisible et collective.

"To organize successfully and totally a sound track both internally and relative to the image, to create a total sound texture and bring every one of its components under control (by manufacturing street sounds from discrete real sounds, for instance), the amount of money budgeted for sound in an ordinary film project would have to be doubled. That subtleties of this sort should seem rather pointless to those who finance films is more or less to be expected, and thus the immediate future looks bleak. But one can always hope that the qualified experimenters will some day find the means with which to carry out successfully the formal research that is crucial if cinema is ever to realize fully its inherent potential in this area."⁴⁴

Noël Burch

⁴⁴(Burch, 1973)

Bibliographie

Conventions collectives et rapports professionnels

ADM, 2018, *Etat des lieux du mixage*

AFSI, 2017, *Etats des lieux du montage son dans la production audiovisuelle*

CNC, 2020, *La production cinématographique en 2020*

Convention collective nationale de la production cinématographique du 19 janvier 2012

Convention collective nationale des artistes musiciens de la production cinématographique du 1er juillet 1964

Le Club des 13, 2007, *Rapport de synthèse*

LMA, AAB, AM, AFSI, ADP, 2019, *Livre blanc de la post production*

Projet d'Avenants que le SNTPCT a adressés à la Présidente de la Commission mixte de la Production cinématographique en 2016

Conférences et émissions radio

Do Huu, Olivier, 2020, lors d'une conférence en ligne organisée par la Fémis, via (Fleurant, 2020)

Holtz, Cyril, 2020, lors d'une conférence sur le mixage à la Fémis via (Fleurant, 2020)

Murch, Walter, 2016, "*Walter Murch: Sound and Film Editing (Part 1)*", podcast "Sound + Image Lab: The Dolby Institute Podcast", 14/12/2016

Nougaret, Claudine, 2020, "*Claudine Nougaret : "Un jour j'ai senti que mes oreilles s'ouvraient"*", émission radio "Par les temps qui courent" sur France Culture, de Marie Richeux, le 06/02/2020

Articles

Adjiman, Rémi, 2013, *“Entre technique, évolution des métiers et création : une évolution de la bande sonore au cinéma”*, Techniques et pratiques du studio audio, Saint-Etienne, France.

Adjiman, Rémi, 2002, *“L’intégration des techniques numériques dans les systèmes de la production image et son”*, In Pragmatique des communications instrumentées, S/la dir. De Le Bœuf Claude, L’Harmattan, Paris, pp. 85-109.

Adjiman, Rémi, 2011 « *Mais, jusqu’où ira le monteur son ?* », Hyper Article en Ligne - Sciences de l’Homme et de la Société

Alexandre, Olivier, 2009, « *Le cinéma du milieu ou le peuple introuvable* », Mouvements, vol. 57, p. 37-43

Costantini, Gustavo, 2018, *“Approaches to Sound Design: Murch and Burtt”*, The New Soundtrack, vo. 8, No. 2, p. 169-174

Denizart, Jean-Michel, 2017, *“Le monteur son, maillon d’un collectif décorrélé”*, La Création Collective au Cinéma, CCC; LARA SEPPIA; 2LS2

Dykhoff, Klas, 2016, *“Why use Linear Workflows with Non-linear Tools?”*, The New Soundtrack, vo. 6, issue 1, p. 51-61

Godard, Jean Luc ,1958, « *Bergmanorama* », Cahiers n° 85,

Idrovo, R., & Pauletto, S, 2019, *“Immersive Point-of-Audition: Alfonso Cuarón’s Three-Dimensional Sound Design Approach”*, Music, Sound, and the Moving Image 13, No1, p.31-58

Kululuka, Apollinaire Anakesa, 2001 , « *Du fait gestuel à l’empreinte sonore* », Cahiers d’ethnomusicologie, 14, p. 221-236.

Le Guern, Philippe, 2004, « *Mutations techniques et division du travail : le cas des monteurs sons* », Volume !

Nikki, Lee and Stringer, Julian, 2018, *“Screenwriting for Sound to Film Sound J. Y. Maps: The Evolution of Live Tone’s Creative Alliance with Bong Joon-ho”*, The New Soundtrack, Volume 8 Issue 2, Page 145-159

Pardo, Carlos , 2014, *“Du star système au système D”*, Le Monde diplomatique

Patel S., Toulson R., Azuaje L. , 2019, *“The Beginning of a Beautiful Relationship: A Case Study of an Immersive Filmmaking Process.”* In: Batty C., Berry M., Dooley K., Frankham B., Kerrigan S. (eds) The Palgrave Handbook of Screen Production. Palgrave Macmillan

Pierre, Camille, 2019, « *Le chef opérateur du son à l'ère du numérique : une profession face à de nouveaux enjeux techniques et esthétiques* », Mise au point [En ligne]

Ruiz, Sladeczek, and Sporer, 2015, "A Description of an Object-Based AudioWorkflow for Media Productions", 57th International Conference: The Future of Audio Entertainment Technology – Cinema, Television and the Internet

Salgado, Carmen Pardo, 2011, "*L'oreille Globale*", In Jacques Bouët, Makis Solomos (éd.), *Musique et globalisation : musicologie-ethnomusicologie* (pp. 253-268). Paris : L'Harmattan.

Solomos, Makis, 2013, "*De la musique au son. L'émergence du son dans la musique des XXe-XXIe siècles*", Presses universitaires de Rennes

Varèse, Edgard, et Wen-chung, Chou, 1924, "*The Liberation of Sound*", p. 18, in : "*Perspectives of New Music*", Vol. 5, No. 1 (Autumn - Winter, 1966), pp. 11-19

Wright, Benjamin 2013, "*What do we hear? The pluralism of sound design in Hollywood sound production*" *The New Soundtrack*, Vo 3, issue 2, Page 137-157

Livres

Alain Gandolfi, 2002, "*Techniques audio appliquées au mixage cinéma*", Dunod

Altman, Rick, 2004, "*Silent Film Sounds*", Columbia University Press, New York

Altman, Rick, 1992, "*Sound Theory/Sound Practice*", Routledge, London, pp.46–64

Balazs, Béla, 1970, "*Character and Growth of a New Art*", *Theory of the Film*, New York, Dover Publications

Bouchard, Vincent, 2012, "*Du Nagra au caméscope : questions de synchronisation image/son*" *Intermédialités / Intermediality*, p (121–137)

Bouchard, Vincent, 2012, "*Pour un cinéma léger et synchrone ! Invention d'un dispositif à l'Office national du film, à Montréal*", Presses universitaires du Septentrion,

Burch, Noël, 1973, "*On the structural use of sound*", *Theory of Film Practice*, Secker and Warburg, London

Chevalier, Françoise, et Meyer, Vincent, 2018, « *Chapitre 6. Les entretiens* », *Les méthodes de recherche du DBA*. Françoise Chevalier éd., EMS Editions, p.108-125.

Chion, Michel, 1984, « *Audio-vision* », Nathan, Paris

Darré, Yann, 2000, « *II. Le cinéma des artisans* », Histoire sociale du cinéma français. La Découverte, p. 36-68.

Lastra, James, 1992, "*Sound Theory/Sound Practice*", Routledge, London

LoBrutto, Vincent, 1994, "*Sound-On-Film : Interviews with Creators of Film Sound*", Greenwood Publishing Group

Purcell, John, 2007, "*Dialogue editing for motion pictures*", USA, Elsevier inc

Steinlein, Almut, 2007, "*Une esthétique de l'authentique: les films de la Nouvelle Vague*", Paris, l'Harmattan

Yewdall, David Lewis, 2011, "*Practical Art of Motion Picture Sound*", Focal Press, p. 112

Liens de sites internet

<https://raccords.org/mixage-2d270608dc35>

<https://monteursassocies.com/actualites/convention-collective-du-cinema-une-nouvelle-grille-de-salaires-pour-la-post-production>

<https://imdb.com>

<http://jpbox-office.com/>

<http://www.lampe-tempete.fr/ChionGlossaire.html>

Alfonso Cuaron, 2014, lors d'une interview pour Dolby,
<https://www.youtube.com/watch?v=c7dKt80o0qE>

Larousse https://www.larousse.fr/encyclopedie/musdico/objet_sonore/169368

Le Monde, Avril 2021,
https://www.lemonde.fr/economie/article/2021/04/15/le-media-radio-accuse-une-perde-d-audience-historique_6076842_3234.html

https://fr.wikipedia.org/wiki/Entretien_semi-directif

Le Prado, Cecile, 2012, cours à l'ENJMIN pour les sons 2eme année
<http://docplayer.fr/16123754-Le-son-dans-les-jeux-video-introduction.html>

Ouvrages académiques

Arancio, François, 2009, « *Le son au cinéma* », diplôme professionnel, EMC

Delplancq, Jeanne, 2009, "La modélisation des connaissances dans le montage son au cinéma", mémoire de fin d'étude ENS Louis-Lumière

Doméjean, Lucas, 2016, « *En quoi l'utilisation du microphone cravate à émission HF peut- elle représenter un geste de mise en scène ?* », Mémoire de fin d'étude, La Fémis, p. 30

Fleurant, Victor, 2020, "*Les différentes collaborations sonores dans le cinéma français*", mémoire de fin d'étude de la Fémis

Guillaume, Olivier, 2010, "*L'organisation en post production sonore cinématographique*", Mémoire de fin d'étude, ENS Louis Lumière

Wright, Benjamin, 2011, "*Sound from start to finish : professional style and practice in modern hollywood sound production*", Carleton University Ottawa, Canada

Annexes

I. Entretien avec Arnaud Rolland

Q : Quel métier fais-tu et comment le définirais-tu ?

A.R : Je suis selon les films soit monteur-son soit monteur-direct, mais en fait, plus généralement, je pense que je suis monteur, incontestablement je suis monteur, c'est-à-dire que je travaille dans le montage. Pas le montage-image, mais le montage du film au sens large du terme, et particulièrement je m'occupe de monter la bande-son. Pour moi montage-son montage-direct montage-paroles, montage ce que tu veux, c'est des mots pour mettre les gens dans des cases, mais ça revient à travailler sur le montage de la bande-son. Je vais aussi préférer le terme de montage-direct à celui de montage-paroles, que je trouve trop restrictif.

Q : En quoi consiste le montage de la bande son ?

A.R : Et bien très simplement, ça se résume à orchestrer, agencer les différentes composantes qui constituent la bande-son, dans le sens des besoins du film, et j'irai plus loin en disant « dans le sens des besoins du film monté ». Je te parle de film monté parce qu'une fois que le film est monté, le scénario et le tournage sont très très loin en fait. Finalement, je raisonne toujours par rapport à un film monté qui a certains besoins.

Alors le film a des besoins. Et le réalisateur a des besoins. Qui ne sont pas toujours les besoins du film monté mais qui sont un point de départ pour comprendre le film et sa narration.

Q : Combien de temps travailles-tu sur un projet en général?

A.R : J'ai vu que sur ton plan tu proposais un budget moyen à 1 million d'euros. Alors, 1 million c'est pas mon seuil pour définir les temps de travail moyens. Disons plutôt 3-4 million d'euros, même si ça manque gravement de poésie de parler de ce genre de chose. Si je te parle de ce seuil de 3- 4 million d'euros, c'est parce que si on remonte un peu à l'origine de l'apparition nos métier de monteur-son et monteur-direct sous leur forme moderne, au début des années 2000 ou fin des années 90, il y avait un peu plus d'argent au cinéma.

En moyenne, un film bien produit coûtait entre 2 et 6 millions d'euros. Alors quand je dis bien produit, c'est bien produit financièrement, c'est pas un gage de qualité cinématographique, c'est quand il y a eu l'effort ou la possibilité d'aller chercher de l'argent pour fabriquer dans des méthodes de travail qui permettent de faire les choses bien.

Dans ce cas je te réponds que normalement un film d'une heure et demie, dans un budget de, allez, on va faire une fourchette large de 2 à 6 million d'euros, de difficulté moyenne, c'est-à-dire où il n'y a pas trop d'actions ou de décors compliqués, pas trop de création sonore, et il où y a une quantité de dialogues et de musiques suffisamment importantes pour qu'on ne doive pas nourrir en permanence la bande-son : 8 semaines de montage-son.

Comme je pratique aussi beaucoup et considère hautement le montage-direct, je suis obligé de te parler des délais pour ce poste qui contribue autant à la continuité de la bande-son. Pour un film moyen d'une heure et demi avec pas trop de monde à l'image mais quand-même, des conditions de tournage dans des décors classiques en terme de nuisance sonore, un nombre de micros raisonnable sur le plateau, une densité de dialogue moyenne, sur un film de 1h30, on va être dans les 5 semaines de montage-direct. 6 semaines c'est super cool pour un film un peu plus compliqué, 4 semaines c'est trop peu en général.

Donc voilà je dirais 8 semaines de montage-son, 5 à 6 semaines de montage des directs. Au minimum, pour bien bosser !

Q : Ces deux travaux se mènent-ils en même temps?

A.R : Oui normalement, ça se fait en même temps, on a coutume de faire démarrer le montage-direct plus tard que le montage-son car si l'image bouge encore pendant la période de post-prod son, le montage-son souffre un peu moins des changements d'image que le montage-direct.

Une autre manière de raisonner est le nombre de semaines linéaire, que je pratique beaucoup dans les binômes plus transversaux qui n'ont pas deux cases montage-son / montage-direct mais qui prennent un peu tout en même temps ensemble, ce que j'ai beaucoup fait avec des camarades.

C'est-à-dire: je cumule le nombre de semaines de chaque poste. Par exemple, 8 et 6 ça fait 14 . C'est le nombre de semaines de chef de poste que ça va coûter à la production. Finalement dans un film d'une heure et demie, de difficulté moyenne, de budget moyen avec une image relativement stabilisée, c'est-à-dire qui va bouger encore un peu mais pas trop, j'aime travailler en binôme, 7 semaines à deux. Après ça peut être 6 semaines chacun, ça peut être 7 et 6, ça peut être 8 et 8

si c'est un film plus chic, ça peut être comme ça m'est déjà arrivé 5 et 5...mais c'est en binôme !

C'est une autre manière de voir les choses, ne plus raisonner en poste de montage-son / montage-directs, mais de raisonner en nombre de semaines total.

Par exemple, si on dit : « au montage-son on a pensé à 8 semaines et puis pour ton collègue monteur-direct, on va mettre 5 semaines », je vais réfléchir. Je vais lire le scénario. J'ai vu des bouts du film en pré-montage, je vais dire : « Ah ouais non mais attendez, on peut voir les choses autrement, les directs sont difficiles, le montage-son va rouler, alors on travaille à deux pendant 6 à 7 semaines, en binôme, et on verra comment les choses se passent au fur et à mesure ». Tous les films ne se prêtent pas à cette méthode en binôme, mais c'est une manière de travailler extrêmement intéressante pour faire co-exister le son direct et les sons additionnels.

Q : D'où l'importance de travailler en équipe pour avoir ce genre d'humilité...

A.R : C'est ma vision des choses et je ne vais pas le faire systématiquement, il y a des films où je ne vais pas me mêler des directs si on me demande de faire le montage-son et réciproquement. Mais il y a des films où la porosité entre la matière du direct et la matière des sons additionnels est tellement importante que ça peut valoir le coup de voir les choses comme ça.

Q : Vis à vis de la production, c'est un moyen très concret d'en parler sans rentrer dans des considérations techniques.

A.R : Oui, et ça implique que le monteur-son et le monteur-direct touchent le même salaire, ce qui était possible jusqu'à il y a environ deux ans. Puis il y eut des réformes et on a créé le poste de monteur-direct (intitulé monteur-paroles) en déclarant qu'il serait moins payé que le monteur-son. Alors que moi quand je fais du montage-direct j'en bave souvent plus que quand je fais du montage-son, en terme de rythme de travail. En gros monteur-direct tu t'arrêtes jamais, t'es tout le temps en train de bricoler dans le micro-détail, tout le temps en train d'écouter par petits bouts, tu es à la bourre dès le 1er jour.

Sans rentrer trop dans ces détails, le nombre de semaines linéaire est intéressant si tu considères que les deux postes ont la même valeur financière. J'essaie d'être concis mais c'est pas facile car c'est un sujet complexe.

Q : Et ça implique de considérer l'importance de ces deux travaux par rapport à l'apport au film de la même manière aussi.

A.R : Alors au niveau des directs c'est beaucoup plus de technique, au niveau du montage-son c'est beaucoup plus artistique, quoique, ça dépend du film, mais en termes de responsabilité par rapport au résultat final de l'œuvre, pour moi, c'est un peu kif-kif. En tout cas dans un film qui ne nécessite pas ou peu de création sonore.

Pour revenir au nombre moyen de semaines de travail, il ne faut pas oublier que les chiffres dont j'ai parlé (14 semaines cumulées sur les 2 postes) c'est en 2020. Pour un film équivalent en 2000, on aurait dit : 8 semaines de montage-son, 4 semaines de montage-direct (il y avait moins de pistes de directs à l'époque), et 8 semaines d'assistant. Sachant que crise aidant, et pour plein d'autres raisons, le poste d'assistant a tout simplement quasiment disparu par défaut.

Q : As-tu déjà été assistant son ?

A.R : J'ai été « éduqué » par des gens qui m'ont tout de suite pris en co-monteur, j'ai été très peu assistant au sens primal du poste. Ils me prenaient comme co-monteur mais c'était eux qui étaient responsable du résultat final. Ils me faisaient embaucher par la production au tarif chef-monteur moins 20 %, par exemple. Je montais des sons moins compliqués qu'eux, je leur donnais mon travail et à partir de là ça leur appartenait, ils ne disaient pas au réalisateur « Ha oui ça c'est naze mais c'est normal c'est l'assistant qui l'a fait ». D'autres monteurs-son vont te dire que chaque poste est très délimité, et notamment qu'un assistant doit juste soulager le monteur-son des tâches techniques, un peu à l'inverse de ce que j'essaye de pratiquer, c'est ça qui est drôle. Et ils ont sans doute de bonnes raisons de penser ça.

Q : Pourrais tu dater la disparition de l'assistant son ?

A.R : Progressif entre 2005 et 2015.

Par manque de budget, mais finalement peut-être que c'est un peu notre faute aussi à nous les monteurs-son et les monteurs-direct, c'est qu'on a un peu joué le jeu pour garder du boulot et parce que si tu dis à une production : « je prends un assistant un point c'est tout, sinon vous ne m'embauchez pas », ben en fait ils t'embauchent pas. Et du coup je pense, en étant honnête, que depuis j'ai un peu pris sur les épaules une charge d'assistantat, je m'auto-assiste, autonomie qui n'est pas pour me déplaire mais qui n'est pas forcément bien en fait.

Ou alors je peux très bien dire à la production, que si on me donne 8 semaines, je veux un assistant donc je bosse que 5 semaines et on ré-injecte les 3 semaines que je ne fais pas dans un salaire d'assistant pendant 5 semaines. Ben ok pourquoi pas, en plus je transmet mon savoir dans ce cas. Mais je n'ai que 5 semaines pour gérer le montage-son et avoir du recul dessus.

Q : Chaque film est une aventure différente. penses tu qu'il reste possible de cerner une méthode pour un budget moyen à 3-4 millions ?

A.R : Non, ce qu'on ne peut pas cerner quel que soit le budget c'est la méthode. Le budget moyen nous a juste permis de définir un nombre moyen de semaines en linéaire pour travailler sereinement dans le cadre du film moyen.

Chaque film va te demander une nouvelle approche parce que c'est plus les mêmes gens, c'est pas le même monteur-image, c'est pas le même réalisateur, c'est pas la même production, c'est pas le même mixeur, c'est pas la même narration.

Finalement les questions de méthodes pré-définies ne sont pas liées au budget. Elles sont à mon sens avant tout liées à comment les gens veulent travailler dans des cases et comment les cases vont communiquer. Et c'est là que certains considèrent qu'un monteur-son ne doit être que monteur-son, qu'un monteur-direct ne doit être que monteur-direct, que moi dans ma vie, je veux faire que du montage-son parce que je laisse le montage-direct à ceux qui ne veulent pas faire de montage-son, comme d'autres personnes vont dire moi je fais pas de mixage parce que c'est un truc de mixeur, moi, je fais pas de prise de son parce que c'est un truc de preneur de son etc... Les méthodes à mon sens naissent plutôt de ce genre de phénomène de hiérarchisation, de cloisonnement, plus que des besoins du film. Les films, ils sont tous différents donc en fait à chaque fois il faut repenser un peu comment tu bosses.

A la limite, sur les films de facture et de concept très standard, et à l'extrême sur les téléfilms, certaines séries, où les temps de travail sont jusqu'à trois fois inférieurs au fameuses 14 semaines linéaires pour un film d'une heure et demi, il sera possible de répercuter une méthode de travail standardisée...au détriment de la créativité parfois, avec en prime le cloisonnement.

Q : Il semble quand même que des lignes se dessinent ...

A.R : Quand la méthode est standardisée, chacun fait son truc dans son coin et rendez-vous au mixage ! En se parlant quand même un peu hein, pour pas que ça

soit le bazar au mix...

Mais plus les postes sont bien cloisonnés, plus on tend vers une méthode académique. Dès que tu sors des films de facture classique, soudain, se posent les questions de la porosité entre le direct et le montage-son, de la supervision sonore, de l'interaction avec la musique, le bruitage, la post-synchro... La liste des porosités possibles est hyper longue.

Le cloisonnement des tâches est un bon angle pour comprendre les méthodes de travail. A l'extrême, si on regarde la méthode à l'américaine sur les gros films d'actions, c'est toujours le cloisonnement qui influence la méthode, ce n'est pas le film, ni son budget. Et c'est évident qu'il est plus facile d'appliquer une méthode standardisée sur un film où il y a beaucoup d'argent. Sur un film peu financé, il y a moins de moyens pour arriver à tes fins alors que les exigences sont les mêmes, et tu dois ré-inventer ta manière de travailler.

On pourrait parler de répartition des tâches plus que de cloisonnement, mais ça me semble être la clé de la compréhension de la méthode standardisée.

Q : Comment as-tu travaillé sur le film *Asa ga kuru* de Naomi Kawasé ?

A.R : Voila une méthode de travail contraire à la plupart des films. On était 3, Roman Dymny, moi et Tom Diaz, deux chefs-monteurs et un assistant. Aux yeux de Naomi Kawasé mon collègue Roman était le chef-monteur-son, moi je n'ai jamais échangé avec elle, elle ne s'échangeait qu'avec Roman, mais nous avions le même salaire.

Nous avons monté tous les deux, de front, les directs et les sons additionnels. Il prenait la bobine 1, moi la 2, etc... Je lui fournissais mon travail, je travaillais en quelque sorte pour lui et pas pour moi. J'ai mes habitudes de travail, mes goûts, et là je me suis conformé aux siens. Il a commencé une semaine avant moi, j'ai écouté son travail, sondé son organisation et je me suis dit : « ah ok il veut que ça sonne comme ça, donc je vais monter comme ça. »

L'assistant pré-montait des séquences autant en direct qu'en montage-son, dérushait les sons seuls, faisait des « confos » d'image, des tâches annexes, sur un ordi portable au casque dans la salle de Roman. Il n'avait pas sa salle car budgétairement ce n'était pas possible. On a préféré avoir un assistant au casque sur un ordi portable plutôt que d'avoir nous du temps en plus pour travailler. Déjà car c'était plus intelligent de transmettre, et puis parce qu'on avait pas tant de délais que ça, alors ça permettait de travailler plus vite. C'est typiquement la méthode transversale non-standardisée, non-académique.

Q : Tout à l'heure (en question 2) tu évoquais une différence entre les besoins du film et les besoins du réalisateur. Peux-tu préciser cette idée?

A.R : Alors, c'est vraiment un problème quotidien en montage-son.

Quand un film sort du montage-image, on appelle ça dans notre vieux jargon la copie de travail. C'est l'état du film -image et son- sorti brut du montage-image. Il contient l'image montée, les sons direct pré-montés, des ambiances et effets déjà calés, des musiques. Ce qu'on appelle la copie de travail, c'est ce qui permet au monteur et au réalisateur de projeter leur film, de le montrer, d'en profiter, il y a pas de trous dans la bande-son. Selon les monteurs-image et la qualité du son direct, la copie de travail est plus ou moins propre, plus ou moins nourrie.

Ensuite à partir de là, le réalisateur lui, a un monde sonore qu'il fantasme dans sa tête, un monde sonore qui peut correspondre soit à des requêtes personnelles ancrées profondément en lui, soit à des besoins très objectifs du film.

Certains réalisateurs n'ont simplement aucune idée de sons, aucune envie, voire dès que tu vas rajouter quelque chose, ils vont dire : « Ah bah non, c'était mieux avant quand t'avais rien fait ». D'autres réalisateurs te dirigent très précisément sur ce qu'ils veulent entendre. D'autres encore vont exprimer ça avec des mots qui sont plutôt des mots-clés à décrypter. D'autres encore, pris par le doute, la peur du vide, vont demander de nourrir excessivement la bande-son, au risque d'arriver en mixage avec un montage-son très chargé, étouffant. Les besoins du réalisateur peuvent surgir parfois très tard dans la période de montage-son, une fois que leur esprit est libéré du montage-image, ou une fois qu'ils ont compris le super-pouvoir du montage-son comme valeur ajoutée.

De mon côté, j'évalue les besoins du film quand je regarde une séquence en me demandant « de quoi elle manque pour fonctionner mécaniquement » : c'est un peu comme faire du montage-image à l'envers. C'est-à-dire, le montage-image est déjà fait mais il a quelques points faibles, et toi tu vas aider le montage-image. En aidant le montage-image, tu aides forcément le film. Je ne modifie pas le montage-image, mais la perception qu'on en a.

Ensuite à l'échelle du film, je me demande « de quoi l'enchaînement des séquences du film a besoin pour que le film tienne debout », et c'est là qu'on commence à réfléchir à la densité des séquences, ou au contraire à épurer, dans rythme global du film...raisonner à l'échelle du film demande du recul, et donc du temps (d'où les 8 semaines pour le fameux film de durée et difficulté moyenne énoncé plus haut)

Dans le cas où le réalisateur pense qu'il n'y a besoin de rien en plus au son, il se peut que toi tu sois convaincu, même si ce n'est pas le désir du réalisateur, que le film a besoin quand même d'un peu de tempo, de relief, de rythme. Mais c'est

délicat parce que si tu dis à un réalisateur « moi je pense que ton film a besoin de ça », ça revient un peu à lui dire « si je le fais pas ton film ne marche pas ». Ce qui diplomatiquement a ses limites... Tout comme lui dire que ce qu'il demande ne sert à rien et nous éloigne de l'essentiel, le fameux cas de la peur du vide.

Donc, finalement, des besoins mécaniques, des besoins artistiques, esthétiques, venant du réalisateur ou du monteur-son...qui doit garder le fil dans tout ça !

Après, il y a un facteur avec lequel en général on lutte en débarquant dans le métier et qu'on apprend assez vite à oublier, c'est : « qu'est-ce que moi en tant que monteur-son j'ai envie de faire ». Ça c'est pas évident, parce que au début en gros, tu as envie de faire ton son, ce que tu crois bien en oubliant parfois le rapport au film monté, et puis petit-à-petit tu te recadres en te disant : « Non, moi en fait j'existe pas par défaut. » Si il y a une petite place pour exister, je la prends, d'ailleurs chaque monteur-son à son style, mais par défaut je raisonne en besoins du réalisateur et en besoins du film. Moi, je passe en dernier s'il y a de la place. Certains films ou réalisateurs te laissent beaucoup de place, d'autres non.

Mes goûts personnels passent dans la place qui reste en fait. Sachant qu'avec un peu d'expérience, tu arrives à quand même t'exprimer dans tout ça, mais c'est pas toujours évident.

Q : C'est peut être un peu aussi cette idée qui me pousse à travailler sur ce mémoire, avec peut être beaucoup d'orgueil, c'est l'envie de comprendre et d'apporter ma subjectivité sur le film. Mais il faut s'effacer au final...

A.R : C'est pas s'effacer. Je me suis peut-être mal exprimé. C'est davantage l'idée que ta subjectivité doit se marier aux besoins du film et aux besoins du réalisateur. C'est pas que j'ai appris à m'effacer, mais plutôt que j'ai appris à ne pas faire mon son mais le son du film. Et mes envies personnelles de « je pense que ce type de son doit sonner comme ça dans l'absolu, j'aime mettre du son dans les arrières parce que j'aime bien quand c'est large, je préfère les enchaînements cuts, ou alors plus fondus...» ou tout autre à-priori, c'est une approche difficile à défendre ! Car ça voudrait dire que tu fais toujours la même chose alors que chaque film est différent.

Après chacun à sa couleur. Dès fois on me le dit : « Arnaud, t'as ta couleur. » Mais j'essaye de sortir ma couleur comme une valeur ajoutée, pour reprendre les fameux mots de Michel Chion. Je parle de valeur ajoutée au film et pas d'expression personnelle, mais ma personnalité me permet d'aller vers cette valeur ajoutée, j'espère en tous cas.

Q : Serait-il souhaitable d'envisager une sorte de travailleur du sonore, relié à l'esthétique et à la technique sonore propre à une œuvre, plus qu'à une place dans le trajet de la bande son ?

A.R : Ça reviendrait à dire que dans un film, qui est une oeuvre audiovisuelle, il y a quelqu'un qui s'exprime à l'image, quelqu'un qui s'exprime au son, à la musique, il y a des acteurs qui s'expriment en tant qu'acteurs, la déco, les costumes etc... D'ailleurs il y a des césars pour ça, il y a le César du meilleur son, de la meilleure image etc... Donc la réponse elle est évidemment oui. Là où ça pose une vraie question, c'est dans quelle mesure est-ce justifié par rapport au style de film. Et mon expérience me dit que certains films ont besoin d'être accompagnés par une esthétique sonore singulière, alors que d'autres films en ont moins besoin. T'imagines bien que dans Star Wars il y a la place pour de l'expression personnelle. Dans les Jim Jarmush, les Kawasé, il y a de la place, il y a des styles de cinéma qui le permettent. Et quand il y a moins de place pour l'expression personnelle, rien n'empêche d'essayer de contribuer à l'esthétique sonore du film malgré tout, l'expérience permet ça.

Ce qui est dingue c'est qu'en montage-son il y a des films où on t'ouvre grand la porte pour le faire, parfois bien avant le tournage, et des films où la porte est juste fermée. Certains réalisateurs ne savent même pas ce que je fais dans ma salle. Pour ceux-là, ce n'est pas du montage-son c'est de la préparation au mixage qui passe malgré tout par l'addition d'une certaine quantité de son conséquente, mais c'est un travail de l'ombre, discret.

Évidemment, il y a la place de s'exprimer dans une conception ou une supervision sonore de bout-en-bout de la fabrication du film, et ça existe déjà. C'est juste qu'elle est un peu idéalisée, il y a des films qui en ont grand besoin, des films qui en ont moins besoin. Au final, tous les films en ont besoin dans une mesure différente, et il y a des films dont les réalisateurs en éprouvent le besoin et d'autres pas.

Q : Est-ce qu'une structure comme Poly-Son, qui propose un travail de post-production sur l'image et le son d'un film, des rushs à la livraison, ne tente pas de répondre à la question d'un besoin de supervision sonore sur un film?

A.R : Poly-Son, comme la plupart des prestataires techniques de post-production, propose un suivi qui est uniquement technique. Ils ne proposent aucun personnel fixe de montage, mixage, ou étalonnage. Est-ce que Polyson pourrait répondre à la question : « Peut-on envisager la maîtrise d'une esthétique sonore de bout en bout sur un film? »

En fait, ils pourraient mais ils ne le font pas, car ça n'existe pas vraiment en Europe. Les réalisateurs, monteurs-image et producteurs, veulent choisir leurs collaborateurs de montage-son, montage-direct, bruitage et mixage. Si ces postes sont intégrés à la prestation technique, ils vivent ça comme des collaborateurs imposés, et c'est pour eux un manque de liberté.

C'est un peu ce que fait Lucas Ranch aux Etats Unis où on propose le service technique et les moyens humains. Piste Rouge essaye de le faire en France dans le domaine de l'animation notamment.

En France, un prestataire qui va comme ça proposer le workflow intégral image et son incluant les collaborateurs artistiques n'aura pas une très bonne côte dans le cinéma. Il aura tendance à imposer les collaborateurs de création. Et si une réalisation ou une production veut venir avec son monteur-son, son mixeur, comment on fait ?

Cette limite de la fusion des prestations techniques et artistiques vécue comme une privation de liberté est avant tout culturelle, il y a du bon dans les deux approches !

Q : Depuis 2002, qu'est ce que tu citerais comme évolution majeure en terme de workflow dans tes outils de travail ?

A.R : Ce qui a radicalement changé ma manière de travailler entre 2002 et 2012 environ, c'est que quand j'ai commencé, c'était le début du montage-son multicanal systématisé et on travaillait dans des salles de montage son pourries, mal traitées acoustiquement, mal isolées, les HP étaient parfois de mauvaise qualité, et on entendait pas trop ce qu'on faisait dans le détail.

La grosse évolution c'est que maintenant on travaille de plus en plus dans des salles qui sont des mini home-cinéma de très très bonne qualité, voir dans des maxi home-cinéma. Tu es dans une sorte de bunker qui fait que tu es comme au cinéma. Ce qui a grandement changé pour faire simple, c'est l'immersion. Au sens psycho-visuel, psycho-acoustique, rien que de pouvoir projeter au réalisateur ton travail dans des conditions qui se rapprochent de plus en plus des conditions de l'audit de mix, c'est ça la vraie révolution pour moi.

Donc c'est un tout, c'est le système d'écoute, c'est l'insonorisation de l'extérieur, la qualité du traitement acoustique... C'est devenu évident pour les prestataires de dire que la salle de montage-son c'est pas un bureau de base, mais bien un home cinéma, isolé et traité acoustiquement. Les prestataires se sont rendus compte que s'ils ne le proposaient pas ils n'auraient bientôt plus de clients.

Tout ça n'est pas arrivé seul, il y a un autre facteur qui a révolutionné nos méthodes de travail depuis environ 2000. C'est que le montage son et le montage direct sont de plus en plus accompagnés de gestes de pré-mixage. C'est-à-dire faire des volumes précis, des spatialisations en multicanal... On arrive avec des bandes-son qu'on peut de plus en plus qualifier de pré-mixées. Et ça, ce n'est possible que dans une salle correcte. Si tu fais un prémix dans une salle pourrie tu fais un prémix pourri. Il vaudrait mieux ne pas le faire et arriver avec un résultat un peu brut comme dans les années 90 et c'est le mixeur qui fait tout avec ses doigts de fée, il va tout remettre en place, comme ça se faisait pendant des décennies, et ça marchait bien aussi, avec plus de temps de mixage quand-même.

Attention, quand je parle de pré-mixage, j'entends par là que la bande-son arrive en place à l'aube du mixage, je ne prétends pas me substituer à l'acte de mixage définitif. Cette mise en place par pré-mixage permet de profiter du film à tout moment.

Donc conditions d'écoute et gestes de pré-mixage sont deux grandes révolutions qui vont un peu de pair.

A cette possibilité de mise en place de la bande-son, on peut ajouter aussi la révolution de la sonothèque, qui te permet un accès facile, immédiat à un grand nombre de sons de haute qualité qui permettent de nourrir la bande-son. Avant, on allait chercher les sons un par un dans des sonothèques sur compact-disc, bande analogique ou DAT, ou chez des prestataires qui possédaient des sons bien archivés. Aujourd'hui on branche un ou des disques durs sur l'ordi, et hop !

Q : Cela ne traduit-il pas un besoin d'entendre le film plus tôt dans la chaîne de reproduction ?

A.R : Oui c'est vrai mais à l'origine on ne nous l'a pas demandé ! On est rentrés un peu dans notre propre piège, nous les monteurs-son et monteurs direct, car à partir du moment où la machine a permis de faire des volumes, des panoramiques fin, des traitements divers et variés, on s'est dit : « Cool! On va le faire. » Au début les mixeurs nous disaient : « T'es gentil tu nous fous tous tes volumes à zéro car les monteurs-son qui mixent j'ai du mal. »

Bon, ça a duré un ou deux ans maximum, au bout de quelque temps les mixeurs ont compris que quand tout déboule déjà en place, c'est chouette.

N'utilisons pas de gros mots, n'utilisons pas le mot mixage. Appelons ça de la mise en place. C'est-à-dire que quand je choisis un son je choisis son volume aussi, et pourquoi pas son timbre, son plan sonore, sa spatialisation. Mais ça me paraît normal, par exemple : cette porte me casse les oreilles à force de claquer je vais la

mettre au bon volume, ou alors ces oiseaux sont pas mal mais 20 dB en dessous, ou en atténuant l'aigu, ça devient LE bon son. Je vais pas laisser un son jurer ou me casser les oreilles juste pour laisser ça au mixeur. C'est pas du mixage, c'est de la mise en place.

Donc est-ce que c'est l'outil qui a donné envie de le faire ou est ce que ce sont des réels besoins de workflow ? Je dirais que c'est d'abord l'outil, car si il n'avait pas existé on ne l'aurait pas fait. L'outil l'a permis et nous on s'est engouffré dedans, mais alors à vitesse grand V, on était trop contents de pouvoir le faire. Puis avec le recul j'en reviens un peu, je fais des opérations de plus en plus rudimentaires, je fais vraiment de la mise en place, qui me permet de valider le choix d'un son et son intégration dans le film. Si ça marche sans, je vais pas m'embêter à préparer une reverb pas indispensable, je préfère passer ce temps à choisir le bon son et à visionner les séquences pour prendre du recul.

Toujours dans le but de présenter le film au réalisateur, et non de faire du son pour le son !

Q : Et si la vraie révolution c'était le traitement en temps réel ?

A.R : Oui, la vraie évolution qui a permis le passage du montage-son brut au montage-son en place, c'est la notion d'automatisation, donc le traitement en temps réel. C'est-à-dire que quand tu fais un volume ou un pan, la machine s'en souvient. C'est le fait que tu appliques un traitement qui n'implique pas un « rendering », un rendu physique de fichier, mais qui est un traitement temps réel que la machine est capable de reproduire à l'infini.

L'automatisation qui rentre dans le processus de montage-son amène au geste de pré mixage intuitif, de mise en place, c'est une vraie évolution technologique.

Q : Quelles améliorations technologiques souhaiterais-tu voir arriver ?

A.R : Je pense que pouvoir travailler à deux sur une même session de quelque logiciel que ce soit, par le réseau, serait vraiment génial. Maintenant ça pose des problèmes de méthodes. Pro tools à déjà proposé un truc la dessus mais il y a encore quelque chose qui bloque.

Ce serait une vraie évolution de pouvoir travailler l'un sur une séquence et l'autre sur une autre, dans la même session, de ne plus passer notre temps à importer des pistes, avec les médias ou sans les médias etc... et surtout d'avoir les travaux sur les directs et les sons additionnels toujours réunis.

Et même en mettant de côté ce détail de session de travail commune, je pense que tous les collaborateurs de la post-prod son d'un même film devraient pouvoir travailler sur un unique espace informatique de stockage, donc en réseau. J'ai plein de manières de contourner ce manque ceci dit, mais ça demande une organisation des média très pointue. La solution technologique du réseau existe déjà, mais de nos jours c'est surtout le workflow image qui en profite.

Une autre évolution que je trouverais importante, et qui serait aussi une révolution de méthode, ce serait qu'il y ai pendant le montage-image un monteur mixte "sons additionnels / directs". Pas forcément présent dans la salle de montage, il y a déjà suffisamment d'interlocuteurs dans ce petit huis clos. Et pas forcément présent à plein temps...Mais si un monteur-son pouvait travailler sur une session qui est liée intelligemment au logiciel de montage ça serait génial. Tu serais dans l'antre du réacteur. Ton travail sur le son servirait la copie de travail, en plus de faire rentrer plus tôt le réalisateur dans la valeur ajoutée du travail du son.

Aujourd'hui tu peux déjà le faire en travail "séparé" mais les temps de conformation et la manière de s'échanger des éléments entre image et son risquent de doubler ton temps de travail et donc ton coût à la production.

Il faut trouver une manière de faire suivre l'un par rapport à l'autre, que le monteur-image ne se tape pas tes 64 pistes mais puisse en profiter d'une manière ou d'une autre. C'est une vraie évolution technique et de méthode de travail qui manque cruellement. Peut-être en ne montant plus les sons sur des pistes mais sous formes d'objets associés à un instant de la timeline, je ne sais pas, un truc comme ça...

Mais historiquement, avant les années 2000, ça s'est toujours passé comme ça en fait. Le montage-son s'est toujours fait pendant le montage-image, avec en plus un assistant ou même un monteur-son spécialisé qui travaillait le son d'une bobine pendant que le monteur-image travaillait sur son montage dans une autre bobine. Suite à la révolution liée au numérique, le montage son et le montage-direct se sont retrouvés un peu cloisonnés dans leur coin, par incompatibilité technologique avant tout. A partir du milieu des années 90 jusqu'à aujourd'hui on a perdu le lien spontané avec le montage-image, et mon rêve ça serait qu'on le retrouve.

Q : Le fait que le montage-son se fasse au même moment que le montage-image m'amène à parler du principe de réalisation sonore. Peut être que le terme est mal choisi...

A.R : Il existe déjà ! C'est supervision sonore et c'est le bon terme. Dans le jargon, il existe le mot « sound design », qui veut souvent dire fabriquer des sons qui

n'existent pas dans la réalité.

Mais au sens premier ça veut dire conception sonore. Et conception sonore ça peut vouloir dire supervision sonore. Et supervision sonore ça peut vouloir dire réalisation sonore. Encore des cases qui peuvent nourrir beaucoup de fantasmes.

En Europe ça n'existe pas beaucoup mais aux USA c'est plus fréquent. Le superviseur s'assure que la bande son qui se pointe au mixage est cohérente. Cohérente dans le sens où chacun n'a pas travaillé dans son coin, où les gens se sont parlés. Le superviseur s'assure que ça ne soit pas le bazar au mixage, et que l'harmonie soit possible entre les différentes sources de sons.

Alors est-ce que c'est une supervision technique, ou artistique ou les deux ?

Et en fait quand ce poste n'est pas prévu, comme c'est souvent le cas en Europe, c'est finalement le monteur-son qui est le superviseur sonore. C'est celui qui va apporter au film le plus de sons potentiellement très hétérogènes par rapport à la continuité sonore et c'est celui qui assure cette continuité sonore. Son travail doit se marier avec le direct, les musiques, ce qui ajoute à l'enjeu esthétique.

Concernant le montage-direct, la définition du résultat attendu est en général plus objective, ce qui n'empêche pas de faire de belles balances entre les micros et de comprendre ce qui se passe dans le film. Mais le cahier des charges est plus objectif. Cela dit, sur un film où le son direct, allant au-delà des dialogues, a une importance capitale (dans le cas des films des frères Dardenne ou de Naomi Kawasé par exemple), on pourrait imaginer que la supervision sonore parte du travail sur les directs ! Ceci peut inclure de travailler en binôme et non en postes disjoints, comme on en a déjà parlé à propos de mon expérience sur le dernier Kawasé.

Q : Et si le monteur-son était déjà devenu le poste de réal sonore ?

A.R : C'est déjà un petit peu le cas pour qui le veut bien et si on lui ouvre cette porte.

Personnellement, je vais passer du temps à dialoguer avec le monteur-direct, avec le bruitage, je vais m'intéresser aux musiques. Et aussi j'écoute beaucoup la copiée travail qui est un point de départ. Pour se mettre d'accord, on se coordonne. Si on t'ouvre cette porte de coordination, le monteur-son est déjà une sorte de superviseur / réalisateur sonore.

En plus, le monteur-son est présent jusqu'à la fin du mixage en théorie, il est donc bien placé pour avoir un regard de supervision.

II. Entretien avec Ken Yasumoto

Q : Quel est ton métier et comment le définirais-tu ?

Ken Yasumoto : “ MM... pff, Mon métier.. C'est quoi mon métier?.. C'est de m'occuper du son des films. Voila. De la partie son. C'est aussi simple que ça, je fais le son des films.

En dehors de la musique, je m'occupe de tous les sons du film, de l'enregistrement au montage jusqu'au mixage. Je n'ai pas d'autres définitions de mon métier.”

Q: Pourrait-on dire le son du film dans sa globalité ?

Je ne fais pas toujours tout et puis c'est un travail collectif. J'essaye d'être l'interlocuteur privilégié, enfin, ouai, une sorte d'intermédiaire qui ... Non je ne saurait pas dire, je fais le son du film, il y a de l'image il y a du son, moi je fais le son.

Q : Tu n'as pas de tâche précise, comme le montage ou le mixage ?

Pour moi ce n'est pas le plus important, je fais le son, avec le réalisateur et avec les autres. Je supervise parfois aussi.

Q : Donc tu supervises en faisant toi-même les tâches ?

C'est la même chose, j'aime bien le faire, mais si je ne mettais pas les mains dans le camboui je pense que ça ne changerait rien, j'utiliserais les compétences de chacun au mieux dans le sens du film.

L'enjeu est de proposer quelque chose le plus proche possible de ce qu'on imagine après discussions, lectures du scénario, le plus proche possible de la vision du réal. Au-delà de ça il faut aussi proposer des idées auxquelles il n'aurait pas penser. Mais peu importe que tu aies les mains dans le camboui, quand on dit dans le camboui c'est une souris et un clavier sur Pro tools. Ca ne me semble pas être la priorité, il y a certain film ou je ne touchais pas à grand chose et je n'ai pas l'impression d'avoir “moins fait” . La supervision est multiple. C'est pas parce que tu monte toi meme que tu ne supervises pas et c'est pas parce que tu ne montes pas concrètement que tu ne supervises pas.

Q : Quand tu dis que tu fais le son du film, tu parles de supervision?

Il faut bien trouver un terme. Supervision rebute certains. C'est une forme de supervision. Car avant le réalisateur c'est toi qui prends des décisions.

Q : Quels types de productions ?

J'ai travaillé sur tout type de production. Des très gros budgets et , parce que souvent on catégorise comme ça, des tous petits budgets, voire fauchés. J'ai eu une période plutôt gros budget, c'est-à-dire film d'action, ou comédie action genre Taxi, action pure genre Transporteur, Les chevaliers du ciel... J'ai aussi fait des films plus d'auteur, avec Gaspard Noé, Sam Copa...

Q : As-tu travaillé sur des films à moyen budget ?

Oui, Casse-tête chinois de Klapisch par exemple. En fait je ne me rappelle plus du budget des films. J'ai déjà bossé sur Babylon AD à 80 millions et j'ai fait des films à moins d'un million.

Q : Combien de temps travailles- tu en général?

Pas de règles. Si il ya une moyenne, c'est comme tout le monde 8 semaines, hors mix. Il y a les films ou j'ai bossé 1 an, des films deux semaines.. Il y a des films ou on a mixé 10 semaines, et des films qu'on a mixé en 2 semaines. Et puis comme je fais aussi le tournage, ça peut durer très longtemps. Des tournages de 6 mois ou 8 semaines, qui sont de durées plus classiques.

Enter the void c'est un montage son de 1 an. Mais c'est un film à 12 millions Enter the void. Il n'y en a pas beaucoup.

Q : Quel rapport entretiens-tu à la mise en scène ?

Moi je m'adapte au réel, autant que tu t'aperçois que le réel s'adapte à toi aussi. Naturellement, il y en a avec qui tu t'entends bien, d'autres non. Certains avec qui tu as des rapports de techniciens uniquement, et d'autres qui attendent autre chose que juste ton boulot, ils cherchent des rapports amicaux quoi. Tu travailles assez différemment en fonction de ça.

Ça dépend vraiment du film, de comment ça a été organisé. Tu dépends vachement de la réalité des choses, de comment c'est organisé, des plannings. Ton rapport au film dépend de ça, de comment les choses sont faites, du monteur qui est souvent un intermédiaire entre toi et le réel. Le monteur est un peu entre les deux, parfois le réel est toujours accompagné du monteur. Ce qui n'est pas forcément désagréable.

Moi j'essaie toujours de montrer le film dans une forme qui serait la plus proche possible du résultat final. J'essaie que quand je montre quelque chose au réel, avec les éléments qu'on a à un instant T, le montrer mixé.

Donc dans mon rapport à la mise en scène, j'amène le réel vers la compréhension que ce que je suis en train de lui montrer pourrait aller au cinéma.

Ça n'a pas toujours été comme ça, avant il y avait le mix derrière que je ne faisais pas forcément. Maintenant je ne peux pas m'en empêcher, je fais pleins de choses, je met des réverbères, etc...

Moi j'aime bien, et beaucoup de réel trouve ça agréable. Certains ne veulent pas, ils préfèrent les étapes classiques et c'est très bien.

Mais il y en a qui ont du mal à se projeter dans le mix et si tu leur montre un truc qui n'est que du montage son non mixé ils auront du mal à imaginer ce que ça donnera au final. Ce que je comprends. Moi j'aurais du mal aussi. Plus personne ne fait des trucs à plat avec les volumes à 0.

Ce qui est curieux, c'est que des fois on s'arrête et on se dit : "tiens je vais m'arrêter là parce que à partir de là c'est le mix". Mais la limite pour moi n'existe pas vraiment, il faudrait la définir, mais ca serait absurde, ca serait artificiel, de dire la on s'arrête parce que à partir de là c'est du mix. C'est le même outil.

On va juste définir ça pour donner du travail à la personne qui arrive après. Si tu fais une EQ tu fais une EQ, tu fais ça pour obtenir quelque chose de précis, je ne comprends pas très bien où est la frontière.

Q : Et du coup quel rapport au reste de l'équipe son ?

Assez classique. Un rapport de "chef". C'est un peu bizarre de dire ça. Dans le sens où je prends des responsabilités, je tranche si il faut. C'est le côté un peu

hiérarchique bizarre, mais voilà. Je laisse faire beaucoup mais je me connais, je ne mets pas trop le nez dans ce que font les autres. Les autres peuvent te surprendre et mon rapport aux autres il est là, à partir du moment où tu choisis bien les gens avec qui tu travailles, il faut leur laisser le maximum de liberté. Sauf sur certains trucs où je suis assez catégorique, mais je m'aperçois souvent que je me trompe. Tu changes d'avis. Si c'est du montage des effets il m'arrive de beaucoup remanier, d'effacer beaucoup de choses. Mais les gens avec qui je bosse le savent, je préfère avoir plus et puis après faire du tri, mais à partir du moment où j'aime la matière, je la remanie, mais ça veut pas dire que c'était pas bien.

Q : Avec les ingénieurs ?

Souvent, comme ils savent que je suis aussi ingénieur ils m'appellent avant. Pour parler de choix techniques surtout, quel micro, etc... On parle aussi de sons seuls utiles, qui pourraient être utiles. Souvent, ils ne se rendent pas compte de ce dont on a besoin. Les sons seuls c'est long à faire, c'est compliqué. On essaye d'imaginer quel genre de sons seuls seraient bien à faire à partir du scénario, c'est souvent des voix des trucs comme ça.

Enfin ce n'est pas très important, c'est plus d'établir une forme de relation de confiance, que l'ingénieur n'est pas l'impression de rendre une copie qui sera jugée. C'est pour ça que je ne veux pas faire de prise de son si je ne fais pas le montage son derrière d'ailleurs.

Q : Est ce que ce syndrome de la copie n'est pas lié au workflow linéaire ?

Oui, mais de fait les allers retours sont impossibles entre tournage et post prod. L'organisation des films ne permet pas de faire des allers retours. En tout cas, entre la prise de son et le montage son il n'y a qu'un mouvement ascendant. Tu peux discuter mais tu ne peux pas concrètement récupérer le son, le nettoyer. Tu peux le faire mais ça suppose que le montage son est déjà engagé; hors en général pendant le tournage il fait autre chose.

Il faudrait penser à une autre organisation même pendant le tournage. Il faudrait faire des pauses, c'est impossible, tu mobilises des centaines de personnes. Il faut tourner et après monter. Il existe des cas particuliers mais c'est sur des Kubrick ou des trucs comme ça.

Honnêtement même quand j'ai discuté un peu avec les ingénieurs, il n'y a pas de réunion super créative où on est là... Je n'ai pas cette expérience là.

Si le réalisateur n'est pas dans la boucle, au fond ça n'a pas vraiment de sens. Ça se limite à des discussions techniques. Si il est dans la boucle il peut se passer

quelque chose mais c'est assez rare, tant qu'il n'a pas tourné il a tellement de choses à penser.

Q : Et par rapport au mix ?

Ça dépend vachement du mixeur, quand t'a l'impression d'être écouté ça va. La ou il y a une différence avec la supervision, de ce que j'en ai vu personnellement, c'est qu'aux Etats Unis le superviseur au mix est le représentant de la mise en scène dans l'audit, donc les mixeurs sont à l'écoute du superviseur.

En France le terme de superviseur est arrivé comme ça pour faire bien, mais dans les faits on est restés monteur son, on délivre un montage son et le mixeur fait sa sauce. Je caricature, ce n'est pas tout le temps comme ça mais ça peut arriver, tu es là pour faire play et recalcr un son, pour t'occuper du Pro tools quoi. Si il y a un son à bouger il y a même certains mixeur qui se refusent de bouger le son.

J'ai travaillé en tant que superviseur au Canada sur Silent Hill, ils travaillent un peu comme les américains. Le mixeur se positionne un peu comme un exécutant, il me demandait : "ça tu le veux comment? " j'étais pas habitué.

Je ne sais pas si c'est souhaitable que ça se répande en France, c'est un travail collectif. On peut savoir quoi dire, mais dés fois je n'ai pas envie, tu sens qu'il n'y a pas d'écoute entre les gens, chacun fait son truc...

Q : Quelles évolutions majeures constates-tu depuis que tu travailles ?'
(Environ 1996)

D'un point de vue artistique, il n'y a pas d'évolution, pour moi ça ne veut pas dire grand chose. Il y a plus une évolution du point de vue des outils qu'on utilise. Par exemple Pro Tools. La différence avant et après est énorme. C'est con je cite une marque. mais quand je dis pro tools, celui de 1999 et celui de maintenant n'a rien avoir mais après tout même en 99 c'était déjà top.

Plus récemment, les remote, le fait que techniquement les consoles n'en soient pas. Tu peux prendre ton disque dur et c'est le film. Tu peux trimballer ton projet. En terme de méthode on est plus rattaché à un audit, on est nomade dans notre manière de travailler, ça change beaucoup de choses.

Le multi piste en tournage aussi.

Le premier long que j'ai fait, on était en bi-piste, on bossait avec le mix down.

On peut dire que ça a changé beaucoup de choses dans l'organisation générale. En montage parole avec 6 pistes voir plus, tu fais des choses que tu n'aurai pas fait avant. Il faut se poser la question, c'est pas parce que tu peux le faire qu'il faut le faire. On est un peu dans le plus, plus, plus. Par exemple, par rapport au déphasage on était pas aussi tatillon.

Il y a des ingé sons qui croient qu'on utilise encore le mixdown, bon je sais pas quoi dire. En même temps, on serait un peu bête de ne pas utiliser le multi-piste. Au moins l'écouter. Mais dès que tu commences à bosser, tu met le nez dedans, tu commences à vouloir corriger des choses, il y a un moment où tu laisse tomber le mixdown et tu passes au multi piste c'est quand même plus simple, tu gagnes du temps au final.

Q : Et dans ta méthode ?

J'ai appris le montage son avec Vincent Tully, qui était hors-normes, et ducoup je n'ai pas trop changé de méthode.

La manière dont je bosse maintenant, même si elle est différente de ce qu'on faisait en 95, n'a pas trop changé dans son approche. Les outils ont évolué et on peut faire plus de choses.

Après je sais bien sur que le monteur son a pris de plus en plus d'importance, il n'y a qu'à voir par rapport aux bruitages, avant les bruitages arrivaient au mix, maintenant on a récupéré les bruitages, on s'en occupe, on centralise tout.

Je ne sais pas les autres mais j'ai l'impression que maintenant celui qui est appelé monteur son s'occupe un peu de tout.

Q : En quoi consiste ta méthode ?

Je monte sur le film tel qu'il est à un moment donné. Quand je commence plus tôt c'est qu'il y a des demandes particulières de sons. Donc je me concentre sur ces séquences là, sur ces séquences qui sont plus sonores que d'autres, parce que c'est utile au montage image et je conforme au fur et à mesure.

J'en profite pour avancer sur d'autres séquences où il n'y pas forcément de demande, notamment sur le montage des directs. Je prends de l'avance dessus.

J'ai une méthode assez chaotique quand je suis tout seul. Je m'organise quand il y a du monde bien sûr.

Sinon je commence par une séquence qui me plait ou alors j'écoute des sons et ils me font penser à une séquence... J'écoute les rushs et ça me donne des idées...

J'ai pas vraiment de méthode à proprement parler.

J'essaye avant chaque film de m'inventer des contraintes, un angle d'attaque, qui me permet d'avoir une approche particulière au film que je fais. Je n'ai pas de méthode définie pour chaque film.

Q : Pourquoi commencer plus tôt ?

Ça dépend des films, je ne recherche pas forcément un aller retour avec le montage image, c'est plus dans le but d'aider le montage image. Sur des films où on fait beaucoup de projections, à chaque fois je fais un rough mix en 5.1 et on visionne l'état du montage son et pas une sortie auid, qui j'ose espérer est un peu mieux. Avec Eric Barbier ça l'aide beaucoup, alors que paradoxalement à ce stade il n'est pas du tout concentré sur le son, mais ça l'aide à s'immerger dans son film, il n'y a pas de coupure qui le sortent. Gaspar Noé est comme ça aussi, il a besoin d'un truc au plus proche possible du son final pour voir son film, pour pouvoir savoir si c'est ok.

Si on devait faire une analogie ça serait comme avec les VFX : tu regardes une scène sur fond vert même si le réalisateur sait ce qu'il veut au final, tu regardes le film et tu vois un fond vert quoi. C'est un peu pareil pour le son, même si ce n'est que les directs mieux mis en place, tu n'es pas gêné par des artefacts de HF etc, donc tu réagis différemment à la vision de ton film. Donc c'est essentiellement pour ça.

Après moi perso je trouve très dur de monter le film sur une durée courte en mode commando. Enfin commando, tout le monde fait ça hein mais bon...

Moi j'aime rentrer doucement dans le film, avoir des dynamiques de travail différentes, ça laisse un peu de temps.

C'est un luxe, mais je fais en sorte que ça ne soit pas plus cher pour la prod. Si il y a de l'argent je prends biens sur. Avoir du son très tôt est encore vu comme une sorte de luxe.

Q : Est ce que la seule différence entre mix et montage son c'est le type d'écoute qu'on va avoir ?

Traditionnellement, Pour faire une sorte d'analogie visuelle, le monteur son c'est le chef déco et le mixeur c'est le chef opérateur et le pointeur. Il fait le point, il met le focus, il éclaire la partie qu'on veut que le spectateur voit, pour simplifier.

Sauf qu'aujourd'hui on a la possibilité de tout faire en même temps. Tu peux le reporter, te le dire, on le fera plus tard tout en laissant des directions. Tu peux pas te bloquer, je trouve ça contre productif de dire : "la je décide de ne pas avoir de point de vue." Il n'y a pas de point de vue du monteur et du mixeur, il y a un point de vue que l'on décide d'avoir tous ensemble sur une scène avec le réalisateur. Enfin en partant du principe que le réal à un point de vue ou un avis sur le son.

Ce point de vue, on peut l'avoir très tôt. A partir du moment où on a une salle de montage, on a tout de suite avoir un point de vue, même si ce n'est pas toi qui mixe, tu orientes quand même. Rien qu'avec le type de son que tu montes, certains sont faits pour être mixé fort, tu le montre d'une certaine manière, la couleur du son, tout ça est choisie dans l'intention de mixer dans un sens... Tu es autant spectateur que le mixeur.

Q : Mais existe-t-il une écoute de contenu ou de mix ?

Non je ne vois pas la différence. Un son qui paraît super comme ça, dès que tu vas le travailler n'aura pas le même effet. J'ai du mal à séparer les deux.

Q : Mais alors à quoi sert le mixage ?

Mais heureusement qu'on mixe, mais en fait, il faudrait mixer tout le temps. L'étape du mixage à la rigueur pourrait être remise en cause, et encore c'est bien d'être moins en mode montage son. Car le montage son c'est fastidieux, ce n'est pas très linéaire, tu es sans arrêt arrêter par des opérations, des clics, au mix c'est plus fluide.

Je ne remet pas du tout en cause le mixage. C'est le moment où on le fait et pourquoi il faut séparer à ce point la montage et mixage que je questionne. Si on pouvait on ferait plein de "temps mix" (mix temporaires, synonyme de rough mix) , on mixerait plusieurs fois le film, entrecoupé de montage son.

Ce serait intéressant de faire les deux en même temps, même deux personnes séparées, mais les mêmes problèmes de plannings apparaissent. Le mixeur n'est pas disponible pendant la période du montage son, pour mixer au fur et à mesure. Il fait d'autres films. Les organisations des films n'ont pas été faites de manière optimale pour un film, mais de manière optimale dans l'ensemble de l'organisation de l'industrie cinématographique en France, en tenant compte du fait que les gens ne sont pas libres tout le temps et dispo pour un film. Donc forcément les étapes se concentrent de telle date à telle date.

Même financièrement ce ne serait pas possible. L'organisation a été faite pour ça aussi, pas pour ce qui est mieux pour un film. C'est un peu comme tourner dans l'ordre chronologique, on préférerait, mais c'est un luxe, on le fait pas en raisons des plannings de nombreux facteurs.

C'est pareil en post prod.

Après il restera le besoin de monter avant de mixer, ce qui reste dans l'ordre.

Quoi que, on peut quand même commencer à mixer avant le montage son sur les pistes Avid. C'est l'idée des temps mix aux Etats unis, c'est pas que pour les

producteurs, c'est aussi pour créer un moment de partage avec le réalisateur et commencer à réfléchir la bande son. Ça on ne le fait jamais en France.

Q : Mixer tout le temps serait possible avec des allers retours inclus dans la méthode...

Si on pensait les choses on pourrait faire des allers et retours entre montage son et mixeur , d'où l'intérêt du superviseur. Si il y a une personne qui est là tout le temps c'est le superviseur. Peu importe les mixeurs ou monteurs, le superviseur possède en quelque sorte la mémoire du film et il pourra la transmettre à différents interlocuteurs. Evidemment il faut faire en sorte qu'il y ait un lien logique entre les gens qui vont intervenir, un assistant ou un co mixeur pour le premier temps mix par exemple.

Les deux ou trois personnes en commun, c'est monteur image, réal, et superviseur son. Ils sont là à chaque temps mix, et on pourrait changer de monteur son ou de mixeurs en fonction des disponibilités de chacun.

On garde chaque temps mix au fur et à mesure pour pouvoir revenir en arrière retrouver des bonnes idées.

Tout cela dans le but de donner une idée de ce qu'on pourrait faire avec le film, et permet d'avoir une base de discussion entre monteur son, image et réalisateur. Une première base.

A l'échelle des américains c'est possible, donc a notre échelle c'est possible aussi. Ca peut vouloir dire moins de temps mix, moins d'étapes, etc.. Mais on ne le fait pas. La on fonce tête baissé dans le montage son, les monteurs arrivent, paf! ils ont leur AAF et ils commencent à monter. Sans forcément faire de visionnage avec le réalisateur et le monteur image. C'est ce qu'on appelle les Spotting session au Etats Unis, une séance de visionnage ou on écoute les temps mix.

Q : Est ce que le superviseur ferait forcément basculer notre méthode vers une industrialisation à l'américaine?

Non, en France on caricature, il y a les méchants et les gentils. On voit les superviseurs comme des flics ou des contremaîtres. L'idée n'est pas là.

Le côté artisanal collectif en France je suis a fond pour, mais le réalisateur doit jouer ce rôle de superviseur. Ce qui n'est pas toujours le cas et le problème est là. Les décisions se prennent aux mix, donc le seul moment où le réal sera présent ce sera au mix. Concentrer toutes ces décisions importantes de mise en scène sur une durée au final assez courte, deux à trois semaines, alors qu'on a eu tout le temps du montage image et du montage son pour faire mûrir des idées, je trouve ça un peu absurde.

Si on veut essayer des choses il faut commencer assez tôt, il faut quelqu'un qui soit un interlocuteur et qui écoute le réal. Ca pourrait être le monteur son, mais le problème c'est la continuité avec le mix. Le mixeur va recevoir le montage et réinterpréter le tout.

En fait, il faudrait revenir en arrière dans ce cas là. Il faudrait que le réal reviennent au bruitage, et que les mixeurs les enregistrent, ainsi que les post synchros. Car ce sont des moments ou tout en ne prenant pas plus de budget sur le film les mixeurs sont présents, ils assistent à des discussions et comprennent les enjeux, mais ça ne se fait plus ça, c'est quelqu'un d'autre qui va enregistrer les bruitages. Donc ils débarquent et ils mixent. Je me mets à leur place, c'est compliqué, tu as beau avoir eu deux ou trois discussions avec le réal, tu dois être très vite dans le film, c'est très dur.

Il faut relativiser évidemment, ce n'est pas une critique des méthode de travail actuelle, des bandes son magnifiques existent comme ça, c'est juste comment moi naturellement j'aborde la méthode car je pense que j'ai appris avec des gens qui sont "unorthodoxe" comme diraient les anglais, qui se souvient peu des conventions.

Il ne faut pas oublier non plus que le premier monteur son c'est le monteur image, qui n'est pas le monteur image mais le monteur. Il y a beaucoup de monteurs qui, s' ils pouvaient avoir le son du film dans Avid , feraient le montage son. C'est ingérable techniquement.

Mais si on imagine qu'on pousse le truc un peu plus loin et qu'on intègre les fonctions de Pro Tools dans Avid, il faudrait se méfier ! Certains le feraient.

Q : Il semble intéressant de trouver un moyen technique pour intégrer discrètement les montages images ?

Oui ça serait une évolution géniale, car si il y a bien un truc pas intéressant c'est les confos. Ça reste un sujet qui rebute pas mal de gens. Quand je dis que je commence le montage très tôt, on m'en parle souvent comme un gros problème que je vais devoir gérer. Mais, oui, il y a des confos, elles font partie du processus, il ne faut pas en faire tout un plat. Actuellement il y a des logiciels qui le font un peu pour toi, mais ils sont en stand alone, en comparant deux images ils créent une liste de tâches dans pro tools et ils le font à ta place; c'est bête et méchant, mais ça plante parfois.

Il faudrait que ce soit intégré à Pro Tools.

Q : Méthodologiquement, on pourrait rapprocher le monteur son du monteur image et faire une compo à quatre mains ?

Je comprends que ça rebute car forcément quand tu fais une confo tu perds du travail. J'ai accepté car aussi je ne sacralise pas du tout mon montage son, si il faut changer on change. Tu ne perds pas l'âme de ton montage son, si tant est qu'il y est une âme dans ton montage son.

Et puis des fois tu as des surprises, une nouvelle coupe marche super bien sur ton montage son. Moi j'adore la part du hasard, tant mieux si le hasard fait mieux les choses que toi, il faut choisir le hasard.

III. Entretien avec Olivier Goinard

Q : Quel est ton métier et comment le définirais-tu ?

Olivier Goinard : Je suis ingénieur du son, de formation, donc c'est le titre que je dois avoir, normalement, officiellement. Après c'est assez vague car, ingénieur du son, on est tout sauf ingénieur, c'est un peu usurpé comme titre. Mais ça n'empêche pas qu'on est des passionnés je crois. A partir de ce terme qui ne veut rien dire on se spécialise dans diverses choses, on a des parcours très différents, ça part d'envie d'étudiant on se dit qu'on va faire pleins de choses et finalement on en fait d'autres.

Personnellement je suis assez éclectique, je suis spécialisé maintenant et identifié comme mixeur au cinéma. J'ai été assistant monteur son à la sortie de Louis Lumière pendant 2 ans, puis monteur son pendant 6-7 ans puis après je suis passé au mixage, puis petit à petit ya un glissement qui se fait qui est qu'on me propose de moins en moins de montage son et qu'on m'identifie plus comme mixeur. On me propose de moins en moins de montage son spontanément, puis c'est des plannings qui ne s'emboîtent pas forcément.

Donc ingénieur du son parce que ça couvre pleins de choses, je fais aussi de la prise de son musical, je travaille avec des artistes dont un notamment, Anri Sala, avec qui je fais plein d'installation sonores dans des musées. Je m'occupe de ses projets de A à Z, prise de son, mixage, installation dans des endroits publics etc... Ça couvre beaucoup d'activités, puis j'ai un lien avec la musique qui est très fort.

C'est dur de faire un peu tout. Ça introduit du doute, du fait que j'ai pas une expérience quotidienne dans certain domaine. Par exemple, la prise de son d'orchestre ça me met la pression car je ne fais pas ça tous les jours, mais quand je le fais c'est un vrai plaisir.

J'essaye d'être multi compétence dans des domaines aussi large que peut être ingénieur du son en musique, au cinéma, à la TV, dans l'art.

Après, tout se rejoint dans un terme de Sound designer, qui est un terme un peu pompeux mais qui traduit une certain approche vis à vis de la bande son, vis à vis de la coexistence des sons, de les malaxer, de les mixer, de les traduire pour le spectateurs, pour l'audience. C'est une passion de manipulation de son et tout ce qui va avec, dynamique, fréquence... Ça fait une vie quoi, c'est tellement énorme comme espace, c'est tous les jours un éternel recommencement de questionnements, de recherche....

Q : Ducoup s'il fallait choisir, tu serais sound designer ?

En tous cas quand je travaille dans des domaines liés à l'art, c'est chercher un contexte sonore qu'il faut bien souvent inventer. Au cinéma sur certains films très

réaliste on peut avoir une approche très documentaire ou il est hors de question de toucher à des natures sonores qui viennent perturber la réalité. Il ya quand même du design sonore derrière ca car il n'y a rien d'innocent, tout est choisi maîtrisé, et le hasard fait aussi pleins de choses

La où il y a un aspect de design sonore, je tend vers ça dans la mesure où j'ai une attention qui se développe de plus en plus, et c'est quelque chose que j'avais peut être pas remarqué au début de ma carrière, cette manière de mêler toutes les strates sonores et de les penser comme des choses très complémentaires et de nourrir l'oreille comme on donne a manger en fait. On ne peut pas manger tout le temps la même chose et il faut avoir une vision globale des choses. C'est là où il y a une notion de sound design a travers une pensée assez globale et à la fois assez individuelle, scène par scène, plan par plan, ça va même jusqu'à la syllabe, il y a plein de manière de rentrer dans une bande son.

C'est un approche très complexe qui nécessite des écoutes très diverses, c'est des écoute où on doit se mettre à la place des spectateurs, on a beau avoir vu un film de nombreuses fois et d'en avoir une connaissance, un arrière des relations humaines avec l'équipe technique, la réalisation, la production, il faut être capable de redevenir presque vierge, c'est une vraie capacité à développer et à la fois il faut avoir une écoute très experte, il faut travailler sa mémorisation. Un travail de mémoire sonore sur ce qu'on fait pour devenir un référent compétent et constructif pour un film.

C'est très troublant cette mémoire sonore, je me rappelle de film que j'ai fait il y a 20 ou 15 ans, où les sons, même une porte, n'importe quoi, n'importe quel son qui appartient à un film, je suis capable de le reconnaître, il est devenu une empreinte réelle. Je suis pas hypermnesique mais dans l'affect que j'ai vis à vis du son, dans le rapport que j'ai avec le son, j'ai développé quelque chose d'un peu anormal. Je suis pas le seul hein, c'est incroyable comme sensation.

C'est là où tu sens qu'il y a quelque chose à vraiment développer sur un projet de son, pour n'importe quel artiste ou film, c'est de donner une identité sonore.

C'est là où on rejoint encore cette histoire de sound design. Le sound design on peut le qualifier par rapport à l'identité sonore qu'on donne à un film, cette identité peut passer à travers plusieurs couches, par rapport à du contenu, des sons additionnel, mais aussi par la couleur qu'on donne aux voix, la manière qu'on a eu de faire la prise de son, la manière de contourner des problèmes techniques, des fois on peut contourner un problème technique comme une qualité aussi.

Puis c'est un subtil équilibre entre le fait de traiter des sons parce qu'ils ont un problème technique ou de s'en servir, de les assumer. Il y a une expertise à avoir en permanence sur qu'est ce qu'on fait, qu'est ce qu'on traite. Les outils permettent d'aller plus loin aujourd'hui dans la matière, comme Izotope, la suite RX, c'est impressionnant.

Ca a fait franchir aussi un cap je crois, a beaucoup de gens, et c'est que le début, d'être capable d'analyser spectralement et avec l'intensité des sons, de manière très pratique et de pouvoir le manipuler. C'est une époque vraiment fascinante pour la manipulation du son.

Q : Combien de temps sur un projet et quel type ?

C'est facile à définir, et le fait que ma réponse soit facile est symptomatique d'un gros problème actuel. Avant chaque film quand on est sollicité, on a une réunion avec un assistant de prod ou un directeur de prod qui représente la production qui vient nous expliquer : "alors voilà le film on va le faire de telle date à telle date, on va faire ci, ça" etc... Et en fait ce dont on s'aperçoit depuis maintenant quelques années c'est qu'ils nous ressortent des tableaux excel qui sont les mêmes que les films précédents. Il n'y a absolument aucune approche vis à vis d'un épluchage sérieux du scénario. On est dans une forme de formatage complet.

Tout doit rentrer dans les cases du dir prod, c'est à dire que la masse salariale doit représenter 24 %, le mixage ce sera 3 semaines, le montage son 8 semaine sans assistant, le montage direct ce sera 4 semaines, quoi qu'il arrive ! Puis après on va être dans un situation où on va faire tout le monde à -20 % parce que : "vous allez y arriver".

Il y a peu de discussions, mais on se bat pour. Ce que j'essaye de faire c'est de dire : "arrêtez, on va essayer de se poser des questions". Ça dépend de la confiance que j'ai vis-à-vis des gens qui me sollicitent, de l'équipe, de l'état financier des choses... On essaye de tout évaluer, c'est difficile de notre point de vue d'être juste car on a pas toutes les informations en main, mais il faut essayer de les rassembler cette discussion est une convergence entre les budgets du films, à quoi il est destiné, les attentes, les timing, et essayer d'argumenter pour conserver sa place. Puis c'est bête car le son ça coute pas grand chose, par rapport à l'image c'est peanuts. Pour autant on arrive en bout de chaîne en post prod son et c'est un cauchemar globalement car les production on de moins en moins d'argent, tout s'est rétréci : du temps pour faire les choses au salaire. Pourtant le temps c'est la qualité. C'est ça qui est dommage et on a du mal à l'argumenter.

Sinon le format standard c'est 3 semaines pour la VO et une journée pour la VI et après entre 2 et 3 jours pour faire les mastering, qui sont les déclinaison vidéo pour les mix TV à la norme R128, les blu ray, les dvd...

Q : Sur quel type de projet travailles-tu?

C'est les hasards de la vie. Moi je suis les réalisateurs, mais globalement si il doit y avoir un genre, je suis plus dans le film d'auteur, j'ai fait peu de film grand public. Dans une gamme entre 1 million 5 et 3 millions 5 , oui oui il y en a quand même.

Q : Sur Still the water de Naomi Kawasé, tu es crédité monteur et mixeur, c'est pas si courant...

En fait c'est des circonstances qui font ça et le projet s'y prête et tu sens que c'est bien de faire comme ça. C'est la convergence de plein de choses, ce n'est pas forcément pour donner une super cohérence. C'est aussi parce que des fois tu as une relation de confiance qui est forte avec la réalisation et les choses se mettent en place comme ça.

C'est vrai qu'on est pas énormément à être à la fois monteur son et mixeur, mais c'est pas les mêmes disponibilités, rapport au chose, on a pas exactement les mêmes vies quand on est l'un ou l'autre . Monteur son de plus en plus t'es dans ta salle, de manière assez isolé et autonome, ta des rendez vous une fois par semaine avec la réalisation.

Il y a un truc de pression qui est moindre par rapport au mixage ou tu as une pression liée à l'environnement financier de l'auditorium, parce que ça coute très cher à l'heure. Tu dois avoir un rendement ou tu ne peux pas perdre une heure de boulot. T'es dans un moment d'aboutissement du film ou les choses seront comme ça et pas autrement, donc il y a quelque chose qui monte. L'image est projetée en grand dans un endroit plus grand, sur un grand écran, il se passe des choses qui ne se passent pas exactement comme au montage son.

Après il y a des films qui se sont fait comme ça, ou j'ai fait montage son et mixage, ça a eu l'avantage de donner énormément de cohérence à ma démarche. Après ce qui est bien aussi d'avoir un moteur son dissocié du mixeur, c'est une question d'énergie qui est lié au service du projet. Après 8 ou 12 semaines de montage on peut avoir une forme d'épuisement. Et le fait qu'après tu commences le mix, il y a une petite usure qui existe.

Évidement si tu n'as pas fait le montage son tu peux garder un aspect plus objectif, sentir un enlèvement, un manque de dynamique, tu peux être lucide par rapport au contenu du montage son : il y des choses qui vont pas, il y a des clés à trouver... C'est pas parce que tu fais du mix que tu n'as pas de remarques et d'interventions sur le montage son.

Ma culture du montage son m'est utile quotidiennement dans mon activité de mixeur, c'est un sens du rythme, de la construction sonore. Je sais ce que peut apporter le montage son car je sais en faire. Ça permet de créer un dialogue avec le monteur son, il y a une qualité qui se développe de ça et je suis capable de faire un trait d'union entre le monteur son et le réalisateur.

Les productions en profitent aussi pas mal car ils se disent qu'on peut faire les choses dans un temps un peu plus court si on fait comme ça et au mixage je suis pas payé en tant que monteur son et mixeur mais juste mixeur, donc ça leur fait une économie. Mais ils t'en parlent jamais.

Q : Depuis que tu travailles, quelles évolutions majeures as-tu ressenties dans les outils que tu utilises?

Il y en eu beaucoup, je suis sorti en 1998 de Louis Lumière. J'ai pu travailler tout de suite, car je suis arrivé exactement au moment des derniers films en analogique et donc les premiers mixages et montage son en numérique. Le fait que Pro tools devienne fiable, ça a été une révolution totale.

En 20 ans il y a eu comme une robotisation du métier. Chaque année il y a des nouveautés qui font que le métier change. A la fois c'est très enthousiasmant et à la fois ça enlève beaucoup de temps car de plus en plus le producteur voit qu'on peut aller plus vite. Par exemple, avec le plug-in "Auto-Align" de Sound Radix, pour remettre en phase les hf par rapport à la perche, on clic sur un bouton. Ça a dû enlever presque une semaine de travail à un assistant ou à un monteur direct. Hop! ça se fait, en quelques semaines, la chose est entendue.

Quand j'ai commencé, le vrai repère, c'était qu'on avait 4 semaines de mixage. Maintenant on en a 3. En 20 ans, il est facile d'évaluer l'évolution sur ce constat.

On est dans des audit de plus en plus petit aussi, avec les loyers, les budgets du cinéma qui se sont rapetissés, les grands audits ont un petit peu disparu.

Tout le côté pre mix dans des endroits plus petits pour aller faire du mix définitif dans un endroit plus grand, ce sont d'autres solutions. Ça fait partie des grandes évolutions.

Aussi les postes de stagiaire et d'assistant ont totalement disparu. C'est la plus grosse évolution et triste évolution. Parce que maintenant, pour apprendre, il va falloir tout de suite être monteur son ou mixeur. C'est très dur d'être tout de suite mixeur avec les responsabilités qu' il y a derrière, parce qu'on est vraiment redevable devant la production d'un mixage aux conformité de diffusion. Débuter par ça c'est vraiment pas facile et c'est se mettre beaucoup de pression sur le dos. Puis ça demande de l'expérience donc...

Dans les grandes évolutions il y aussi la musique qui ne s'enregistrent quasiment plus en France, les orchestres s'enregistrent en Bulgarie ou en République Tchèque. C'est dingue les grands studio ont disparu.

Les productions n'ont pas grand chose à faire de la qualité qu'on pourrait obtenir à Abbey Road ou en France, puisque des bulgares arrivent à le faire pour pas cher.

Q : Quand tu parles de pré mixer dans des endroits plus petits, tu parles des monteurs son?

Disons que le problème qu'on avait en tant que monteur son à la fin des années 90, c'était qu'on était assez limité dans notre approche de la spatialisation car à

l'audit il fallait tout rebrancher trou à trou et on perdait notre travail d'une certaine manière. A chaque fois qu'on rentrait au mixage, il y avait une sorte de recul par rapport à la situation où on était. On faisait beaucoup de maquettes qu'on allait jeter, et le mixeur allait refaire les choses, mais il les faisait finalement moins bien. Ça commençait à fritter. Pro Tools commençait à permettre d'explorer des choses plus en profondeur. Chez les mixeurs on sentait qu'il y avait quelque chose un peu à la traîne, qui était un peu bizarre.

Puis Pro Tools a développé des moyens de mixage et les mixeurs s'y sont mis. Aussi le fait de rester en télécommande entre les audits et les salles de montage son fait que maintenant la démarche est quand même acquise, c'est à dire que les monteurs son vont jusqu'à un certain point et le jour ou le mixage démarre on reprend de ce point, on revient pas en arrière sur des spatialisation, des traitements... Donc c'est vraiment intéressant.

Puis il y a des entreprises qui ont développé des bonnes salles de montage son.

A la fin des années 90, même dans des endroits très pro comme à Boulogne, on te mettait dans une salle sans aucun traitement acoustique, avec des haut-parleurs parfois un peu cassé... Aujourd'hui il y a toujours des monteurs maltraités qui ne disent rien et y arrivent quand même c'est fou.

Il y a des entreprises qui ont vraiment joué le jeu, qui font des acoustique saines, les monteurs son travaillent mieux, choisissent mieux le sons.

Ca m'a frappé une fois sur un film ou j'ai pu monter le son dans un petit audit. C'était la première fois ou j'étais pas dans un appartement ou dans un endroit un peu pourri. Ça m'a frappé comme le choix de mes sons était meilleur, avec une acuité vraiment intéressante.

Si jamais les monteurs son vont jusqu'à une version du film plus élaborée c'est génial car il reste encore plein de chose à faire sur le traitement des voix, la dynamique, etc...

Après c'est aussi des rapports humains et professionnels qui sont pas toujours facile entre monteur son et mixeur. Personnellement je n'ai aucun problème à ce que les monteurs sons aillent le plus loin possible. Moi j'essaie de continuer le chemin, avec d'autres outils et d'autres approches.

Q : Que devient le mixage s'il y a déjà un pré mix entier au montage son ?

Tu vas plus loin dans la bande son. Le travail du son est tellement infini que ça pourrait ne jamais s'arrêter. Puis tu te mets dans une autre approche. Quand tu fais du montage son ton oreille est orientée sur la construction sonore quand même, sur les rythmes sur comment dure un plan. A chaque fois que tu écoutes le film tu es dans ce rapport là, pour le bonifier, changer sa perception.

Au mixage on va jouer sur d'autres choses qui se jouent pas forcément au moment où tu fais du montage son. Tu peux faire les deux à la fois mais tu mélanges un peu deux étapes. C'est pas contradictoire, il y a vraiment la place pour que le montage son aile le plus loin possible.

Après si ça devient presque une version mixée, pourquoi pas. Le fait de mixer oriente le film de manière définitive, donc c'est la sensibilité de chacun.

Bon il faut que la pièce soit quand même parfaitement réglée, tu sens les limites liées à l'endroit.

Dans un audit, ton écoute est juste, elle sera bien reproduite dans un cinéma et là tu peux les actes de mixage définitif.

Au montage son les choses s'imbriquent de mieux en mieux, mais il reste encore beaucoup de travail au mixage.

Q : Avec une certaine uniformisation des outils, est ce qu'on pourrait imaginer l'émergence d'un métier de réalisation sonore, peut être que le terme n'est pas le bon.

Tout est possible, tout est à inventer. Il y a des postes qui n'existent pas et qu'il faudrait créer.. Par exemple, j'aimerais bien mettre en place du mastering ciné, mais les choses sont tellement formatées que c'est difficile. Je pense que je vais y arriver. Au début ça se passera comme ça : je prends deux jours sur le mix et pendant ces deux jours je prends l'audit et ne ne touche pas au contenu et ça va marcher. Ce genre de changement ne viendra pas des production, ce sera moi à un moment donné de prendre le risque de le faire et dire : "voilà, ça va marcher".

Le mastering au cinéma consisterait à prendre les mix et arrêter d'être dans le mixage ou dans le contenu, mais faire comme on fait en musique du mastering, qui est un truc qui je pense apporterait énormément au mixage.

IV. Entretien avec Jérôme Thiault

Q : Quel métier fais-tu et comment le définirais-tu ?

Jérôme Thiault : J'étais ingénieur du son en prise de sons sur les plateaux. A des moments j'essayais de m'impliquer sur des films plus au niveau du travail de la bande son en générale, sur les effets sonores ou des choses comme ça. Je l'ai fait un peu sur quelques films mais ça n'a pas toujours été très facile. L'avantage que tu as à la prise de son, tu es très en amont, on est parmi les premiers à être contacté, donc très vite on peut proposer un travail plus large de supervision du son, si ça vaut le coup. J'en ai profité quelques fois. La plupart du temps, c'était le travail de la prise de son sur les plateaux.

C'est un métier plutôt pragmatique, vu les moyens, le temps ou toutes ces choses là, tu n'es pas la première personne pour décider. Des fois des décisions sont prises qui ne sont pas très bonnes pour la prise de sons. Même en ayant eu le soutien de réalisateurs qui étaient des copains, tu fais pas mal de compromis. Quand j'ai commencé, on travaillait très peu aux HF. Puis avec l'influence de la télé et des choses comme ça, de plus en plus ça devenait indispensable de les utiliser. C'est un autre boulot presque. Moi je trouve ça pas très intéressant. Le travail avec la perche et les ambiances sonores c'était complètement différent.

J'ai fait la perche quelques années puis je suis passé chef son. Là tu es à l'écoute et tu mixes. Tu prends les décisions pour gérer la qualité du son, les raccords, et tu as un assistant qui fait la perche et place les micros.

Il faut rendre quelque chose d'assez uniforme pour la post prod, dans les niveaux de paroles, dans les rapports d'ambiance, plus il y a de sources plus c'est compliqué. Dans les films jusque dans les années 80 c'était tout fait avec un micro. C'était la perche et voilà quoi. Au niveau mix, avec le Nagra par exemple, c'était l'idée de faire ressortir le son, de moduler finement pour faire sortir les paroles en fonction du contexte. Donc identifier tous les problèmes qui pourraient y avoir qui vont parasiter le son, les bruits parasites, la circulation, les bruits de la caméra, etc... Il fallait anticiper, écouter tout ce qui se prépare, tout ce qui se passe avant. Des fois conseiller la mise en scène sur des plans complexes ou plus long, donner son avis vis à vis de ce que ça peut engendrer sur la qualité du son.

Q : Sur quels types de production travaillais-tu ?

Ça s'est fait petit à petit, c'est le réseau et les gens que tu connais. Je dirai plutôt cinéma d'auteur, si possible avec des moyens, sinon ça devient difficile de faire du bon boulot.

Q : Combien de temps travaillais- tu ?

Ça dépend, parfois des fois un an, des fois 3 mois. Je dirais la moyenne, 2 ou 3 mois. Après ça s'est réduit de plus en plus. C'est assez différent si tu bosses sur des séries télé ou des téléfilms. J'ai fait quelques productions un peu plus importantes comme un film de Kusturica ou il y a eu plus d'un an de tournage. Au début ça partait pour 3 mois. Mais en fait il aime tourner en ayant la maîtrise, donc chez lui, et à partir de là tu ne sais jamais quand ça va finir. On a même fait un retournage de deux semaines huit mois après la fin du tournage.

Q : Quel rapport avec la mise en scène ?

C'est toujours pragmatique. J'essayais d'être le plus transparent possible. C'est tellement de charge d'être réalisateur, donc prendre pour moi les problèmes et d'intervenir si vraiment il y a quelque chose. Quitte à des fois savoir que le son n'est pas bon mais comme la scène était importante, il y a des fois où on ne peut pas demander à refaire, pour ne pas perturber trop le jeu des comédiens ou la mise en scène. Moi j'aimais bien car c'était un challenge d'essayer de trouver la bonne solution.

Ce que j'ai remarqué c'est que ceux qui étaient considérés comme des très bons ingénieurs du son, ils savaient aussi accepter à des moments que le son n'était pas le meilleur, parce que pour certaines conditions c'était plus facile et plus simple de le refaire en post synchro. Il faut savoir accepter ça aussi, prendre soin de ne pas perturber tout le rythme du plateau.

Des fois ça m'est arrivé de donner des idées pour la mise en scène mais il faut qu'il y ait une ouverture, sinon impossible de participer plus.

Q : Avais tu une méthode particulière ou changeais tu à chaque film?

Il faut s'adapter tout le temps et en pratique il faut sauver les meubles. La création vient peut être dans le travail d'ambiance, de sons seuls... C'est plus de la matière brute à amener pour qu'après en post prod ils puissent mieux travailler.

Et puis en ce qui concerne les directs, il y a eu des modes de jeu des comédiens intimistes, ou même à côté tu n'entend rien du tout. Avant il y avait un travail de la voix et la voix était portée, ça modulait, il y avait vraiment une belle matière sonore dans la voix. De plus en plus, ça s'est perdu. Les gens semblent avoir confondu le côté naturaliste et l'émotivité. Pour moi c'est une fausse émotion de parler tout bas, c'est très superficielle comme transmission de l'émotion. Mais les réalisateurs

souhaitaient ça aussi, et par rapport au son c'était assez difficile. Le son en lui même a peu de matière c'est un filet très ténu, et après pour le travailler c'est plus difficile.

Q : Quelles interactions avec le reste de l'équipe son ?

C'est compliqué, j'avais fais des tentatives de trouver une unité dans le travail de tout le monde par rapport à la bande son. Mais c'est assez compliqué car en termes de statut, tout le monde est intermittent, tout le monde est très individualiste.

Tu commences à parler avec un mixeur, il n'est pas disponible parce que le film dont tu veux parler, lui, il l'aura dans un an. Après chacun défend son territoire. Il y a beaucoup de confrontations de rapport de pouvoir, c'est très difficile. Moi je m'y suis confronté, ça a été très violent. Je comprends aussi, c'est un ensemble de paramètres à prendre en compte dans la situation de chacun.

Toujours est-il que soit il y a vraiment une volonté du réalisateur et il y a un décisionnaire, soit tout le monde se refile la patate. On fait le tournage, l'ingé son s'en va sur un autre film, le monteur son récupère et fait avec ce qui a, et le mixeurs fait pareil.

Sur Belphégor de Salomé, ou je faisais du montage, j'ai essayé d'échanger avec le musicien mais ça a été impossible. C'était Bruno Coulet, c'était une star. On tombe dans les rapports d'égo, de pouvoir. Après je le comprends, il y a un petit gars qui vient lui parler de texture sonore etc.. Moi je faisais des ambiances et des fonds sonore et pour pas que ça parasite avec la musique je voulais avoir des bases et proposer quelque chose. Le problème, c'est que si l'équipe n'est pas déjà composée, comme aux Etats Unis ou il y a un chef qui travaille avec son équipe, c'est très difficile d'avoir une cohésion en France.

On prend les éléments et on les associe une fois et puis ça disparaît, ça revient... Ducoup qui décide la dedans ? La seule chose qui peut se passer c'est que le réalisateur ait le goût pour le son, une bonne oreille et qu'il fédère. Il peut donner les directions et tout le monde suit. C'est souvent dans ce cas là que les bandes son sont plus intéressantes.

Sinon c'est les rapports de force.

Aussi il y a des mentalités différentes entre les gens du tournage et les gens de la post-prod. Sur le tournage ce sont des gens un peu plus "aventurier", plus instables, plus à l'arrache. Alors que les gens de post prod sont plus installés. C'est leur rythme de vie, c'est comme aller au bureau, ce qui est logique. C'est pas les mêmes mentalités et ça n'aide pas le dialogue.

Q : Quelles évolutions majeures as-tu ressenties au cours de ta carrière?

Tout a changé, notamment au montage où il y a eu une accélération. Les films sont de plus en plus découpés. Il y avait un cinéma avec des plans plus installés. C'était la perche et tu créais des plans sonores analogues à l'espace de la scène sur le plateau. Avec le tournage à plusieurs caméras, ou le montage très découpé, on ne pouvait plus travailler comme ça car on ne pouvait plus faire les raccords entre les plans. Les différents plans, avec un ou deux micro ça fonctionne quand tu gardes la continuité du plan, mais quand on commence à couper, plan large plan serré, plans dans tous les sens, tu n'a plus de continuité du fond et ce n'est plus possible.

Donc c'est devenu plus logique de passer en multi micro et surtout aux Hf. Comme ça tu as un son uniforme, que les plans soient longs ou serrés et la mise en espace est refaite en post prod. Et encore que la notion du plan sonore a beaucoup évolué. C'est la présence qui est mise en avant. Donc la problématique du HF c'est de placer le micro pour qu'il n'y ait pas de frottement et qu'il soit bien invisible. Avec les hf on a eu besoin de plus en plus de pistes.

Au début, le mixeur se retrouvaient avec une quantité de matière ingérable. D'où l'idée des pré-mix paroles et son au montage son.

Q : Le découpage est une question centrale dans l'évolution de la prise de son?

Le découpage s'est tellement morcelé, que tu ne peux plus avoir au niveau du son un champ large, un contre champ, la voix derrière... parce que tu deviens dingue. Dans la mesure où l'image est découpée dans tous les sens, tu es obligé d'avoir un son uniforme.

Q : Est ce qu'on peut rapprocher ce changement d'un esthétique télé, je pense à la pub notamment, ou on s'est tous habitué à voir des images s'enchaîner rapidement?

Pour moi c'est aussi une astuce pour dynamiser un sujet qui est un peu ennuyeux. Si ton comédien ne dégage pas grand chose, tu peux dynamiser en coupant beaucoup. Sur un plan fixe qui dure longtemps avec un comédien qui dégage, ça marche bien aussi. C'est donner l'impression qu'il y a de l'émotion, qu'il y a quelque chose qui se passe. Mais ces trucs là on les voit car ils vieillissent vite. Autant ça peut être très bien aussi hein, mais c'est aussi souvent une astuce.

Q : Est ce que les multi pistes n'amènent pas à retarder des prises de décision ?

Le problème serait qu'un ingé son pose un micro et appuie sur un bouton. Avant c'était encore accepté que la responsabilité d'un ingénieur du son sur le plateau soit aussi de faire le son qu'il aime. En mixant, en balançant, en choisissant la position de la perche. Car il y a les voix des personnages, mais aussi tous les sons et les bruits. C'est chercher le son qui lui plaît à l'oreille.

Si il ne prend plus de décision, il appuie sur un bouton, et derrière on va embaucher quelqu'un qui va être chargé de pré mixer. Je comprends cette logique mais je trouve que c'est une logique qui tend à déshumaniser le processus. C'est une vraie qualité de sortir un beau son par rapport à un placement et de prendre des décisions pour aller dans un sens d'un son qu'on défend et qu'on aime. C'est plus compliqué mais derrière tu as un son qui a une personnalité et c'est ça qui est intéressant. Sinon on fait des produits standard. Si on fait ça, ça devient un système industriel, toi ou un autre c'est pareil, tu n'amènes plus rien comme plus value. Et puis ça rallonge en coût, car ça demande des gens embauchés en plus, du travail en plus.

Pourquoi ne pas sortir un son mixé?

Si tu as un ingé son qui a une super oreille et qui se fait plaisir, ton son il sera nickel. Mais il faut prendre des responsabilités et rendre des comptes. Les réalisateurs demandent ça aussi. A un moment donné, tout le monde est pris dans la machine, et la machine c'est rassurant car personne ne se mouille. Ce qui est paradoxal car on est dans un système où on est censé faire quelque chose d'artistique, quelque chose de personnel. Après évidemment ça dépend du produit, si on est sur une série télé où on enfile les scènes, je comprends.

On rentre dans un moule, dans un rythme, on tourne, on tourne, on produit, on produit. C'est pareil pour d'autres domaines, dans la nourriture, l'élevage des poulets...

A un moment, la télévision est rentrée fort dans le cinéma. Les budgets du cinéma sont devenus dépendants de la télé. La télé est un système industriel et a débarqué avec ses méthodes industrielles et plein de choses pour commencer à faire de l'influence. Il faut dire que le cinéma d'auteur s'est stigmatisé aussi.

C'est toujours comme ça, à nous de nous adapter, de trouver des créneaux, des espaces de liberté, où on peut continuer à faire des trucs intéressants tout en étant dans la production.

Q : Comment créer une cohérence sonore au cinéma? Que penses-tu de l'idée d'un poste de réalisation sonore qui serait dédié à un but de cohésion?

Ça serait super! Moi j'ai essayé, j'ai eu quelques opportunités, mais c'est difficile, et encore j'avais des bonnes relations avec certains réalisateurs, mais de là à ce qu'un réalisateur te confie l'ensemble de la réalisation sonore...

Dans ce sens, j'ai essayé de créer une structure, Oz création, pour se donner du temps pour faire un travail de la bande son cohérent. Mais derrière tu dois te battre avec tout le monde.

Si tu travailles sur un film qui cartonne notamment au son, et que tu es baptisé "artiste du son", à ce moment tu commences à être respecté. Sinon tout le monde se bat pour récupérer la couverture. Tu ne peux pas t'imposer comme chef si tu n'as pas fait tes preuves, si tu n'as pas été reconnu. Et celui qui a le dernier mot, ça reste le mixeur. C'est difficile car il y a une histoire d'autorité. Si ce n'est pas toi qui finance ou pas toi qui est réalisateur...

La solution serait que ce soit le réalisateur qui impose une personne et que le réalisateur soit là tout le temps, sinon il va se faire démolir.

A mon avis il faut qu'il y ai quelqu'un qui soit créatif. Une fois que tu as marqué ton empreinte, on vient te chercher pour ça et là, pourquoi pas. Ce serait un peu comme aux Etats unis avec le supervisor.

En France je me demande si on a assez de moyen.

Ça pourrait être un musicien qui vient s'intéresser au son. Quelqu'un qui amène l'idée de composition avec le son. Il faut que ça permette un contact direct avec un réalisateur qui pourrait choisir cette personne pour superviser le travail de la bande son. Cette personne serait respectée par toute l'équipe. Car en étant pas simplement une prise de pouvoir mais une direction artistique, cette idée peut être plus acceptable. Mais il faut quelqu'un qui a du cran. Il faut s'imposer mais de la bonne façon. Bien se positionner. Il ne faut pas être utopiste, c'est un peu la bagarre. Mais c'est une super idée, il faut bien cadrer, préparer, garder une forme de pragmatisme.

Après, tous les films ne le demandent pas. Mais ce poste pourrait aussi avoir une place de conseiller. Il pourrait intervenir quelques jours pour donner des pistes ou des idées concrètes.

Entretien avec Sylvain Lasseur

Q : Qu'as tu fais sur ton dernier projet?

Sylvain Lasseur : Les choses sont beaucoup plus segmentés ici, tu vas t'occuper d'une petite partie, tu ne vas pas avoir un œil sur la totalité.

Je me suis occupé de pas mal d'effet mais aussi de "background"

Je me suis occupé de backgrounds un peu spéciaux qui nécessitait un peu de sound design, je suis plutôt sound design que sound editor.

Les backgrounds sont les ambiances.

La manière dont c'est organisé ici, c'est un sound supervisor, des fois il y en a deux suivant la grosseur du film.

Q : Peux-tu me parler du rôle de sound supervisor?

C'est des gens qui sont là pour amener leur équipe, en général ils ont leur équipe de sound editor, sound designer, dialogue editor...

Le sound supervisor à son équipe de sound editor et suivant le budget du film et suivant le travail qu'il y a faire, il parle avec la production, question argent et question artistique. Il a de manière privilégiée le rapport avec le réalisateur et le monteur image, et c'est lui le chef de la fabrication sonore. Souvent il a un rapport avec le musicien, mais pas trop. Ils peuvent avoir, s' ils se connaissent bien, en fonction du réal, des interactions. Par exemple : "Tu pourrais commencer de manière très douce avec un crescendo, ça nous laisserait le temps d'installer le climat; etc"

Le Sound supervisor, c'est avant tout un mec qui ne touche pas aux boutons, pas tous, mais la plupart du temps. Ils sont là pour organiser les choses artistiquement et financièrement parlant. C'est lui qui va décider s' il a besoin d'un sound designer pendant huit semaines ou deux semaines, suivant la difficulté et la quantité de travail. Il va distribuer les forces au fur et à mesure du travail. Il va travailler avec toutes les composantes du son.

Il peut être pris avant que la post-production ne commence, surtout s' il a une relation particulière avec le réalisateur. Le sound supervisor reçoit en général le scénario avant que le film se tourne. Ce qui fait sens. Car il y a peut-être quelques séquences où il va falloir qu'on intervienne pendant le tournage. Par exemple, toutes les voitures du film sont réunies à un moment, on s'organise pour venir faire une session de sons seuls avec ces voitures, ce genre de choses.

Le fait qu'il s'y prenne en avance permet au sound supervisor de voir si les moyens sont donnés par rapport à ce qu'il disent dans le scénario sont cohérents.

Même si il y a de l'argent pour faire des films c'est pas open bar, et comme en France le son est la dernière roue du carrosse. C'est pas parce que tu as une belle renommée que tu peux avoir ce que tu veux. C'est pour ça que la discussion commence assez tôt, pour qu'on s'organise. Si il faut faire parler des animaux, ça se trouve pas sous le sabot d'un cheval.

Il organise le truc et, soit certain n'ont qu'un regard financier sur la chose et vont employer les gens au bon moment, etc... Mais celui avec qui j'ai travaillé (Wylie Stateman) a un regard très artistique et particulier. Moi j'ai affaire à lui mais pas au réalisateur ni à la production, j'ai affaire directement à lui.

Il me donne tel travail à faire et c'est lui qui écoute ce que j'ai fait. Il me donne un certain temps pour le faire : "Tiens, essaye de faire ça le plus vite possible pour voir si telle idée marche ou pas." C'est lui qui contrôle mon travail. "Essaye de donner quelque chose de plus mystérieux, ou de plus organique, etc..."

Toi tu te concentres sur ton travail, tu t'embête pas avec des bullshit de production ou un réalisateur comme en France qui ne sait pas très bien ce qu'il veut. Quand t'a affaire à un sound supervisor qui a de l'expérience, lui il sait interpréter les choses. Et souvent ils ont des relations de longues dates avec le real, Wylie a fait 6 ou 7 films avec Tarantino, ils se connaissent par coeur.

Ça change tout, la manière dont sont organisées les choses ça change tout.

Lui il est là du début à la fin, jusqu'à la dernière seconde du mixage, y compris pour la VI, il est là. Si il y en a un qui reste dans l'auditorium au bout du compte c'est lui, car c'est lui qui est en charge. Si il y a un problème, c'est vers lui qu'on se retourne pas vers moi, même s' il y a un problème avec mes sons. C'est vers lui qu'on se tourne car c'est lui qui est l'oreille du réalisateur et de la production.

Q : Est ce que le sound supervisor travaille aussi au tournage?

Au tournage, il va voir les gens, le chef op. Ici ils sont très concentrés sur le direct, ils ne font pas de sons seuls. En France si tu insiste un peu avec l'ingénieur du son tu vas avoir du matériel. Ici c'est très très rare. Les trucs comme les sons seuls c'est intéressant car souvent ce sont des sons très durs à monter. Donc c'est chouette d'avoir un contact sur le tournage. " Si tu n'as pas le temps de faire les sons, tu me le dis et je m'organise" On ne fait pas venir le sound designer avec des micros pour qu'il enregistre pendant qu'on tourne. On ne fait pas comme ça. En France on pourrait faire comme ça, tant que tu ne ralentit pas le processus tu pourras venir poser des micros pour faire tes sons seul en même temps.

Le sound supervisor est contacté en avance, pas juste 3 semaines avant le début du tournage. Très souvent quand le scénario est écrit, le sound supervisor qui est

censé travaillé sur le film va recevoir le scénario. Avec toutes les précautions que ça implique.

Q : En tant que sound designer, quel est ton travail ?

Moi en tant que sound designer je travaille sur des sons spéciaux, je travaille sur une atmosphère qu'on ne peut pas enregistrer avec des micros. Il faut qu'il y ait quelque chose de spécial dans l'atmosphère. Tu pourrais faire uniquement des passages de navires spatiaux et tu ne vas faire que ça. Le mec est pris pour faire que les passages des navires spatiaux. Peut-être même qu'il ne fait pas les décollages et les atterrissages, il ne fait que les passages.

Je ne sais pas ce qui est mieux ou pas, il y a tellement de travail à faire. Le côté très intéressant c'est que tu es concentré sur un truc et tu n'as à faire que ça. Ça a un côté qui peut paraître ennuyeux : " Ha merde je dois faire tous les passages des navires spatiaux, bon ok" Oui mais tu es concentré et du coup tu es très efficace. C'est aussi ce qui explique que les bandes son américaines plaisent beaucoup. Tu as tout ton temps et un mec s'est occupé uniquement d'une chose, il n'a eu que ça à penser, si c'est un bon professionnel il va trouver quelque chose de spécial.

Q : Tu fais de la musique aussi?

Un peu, certaine ambiance ont un côté musical, des sortes de nappes, ce n'est pas de la musique, mais ça y ressemble.

Le sound supervisor va gérer la composition de bande sonore suivant les désirs du réalisateur et l'histoire que ça doit raconter.

Mais le sound design ça peut être 50 trucs différents. Par exemple sur le dernier film de Tarantino, Les 8 salopards. Tout le film les mecs sont coincés par un blizzard. Ma mission sur ce film c'était de m'occuper des vents. Qu'ils soient intérieur ou extérieur. Mais sur ce type de film des sons de vents enregistrés, ça ne va pas suffire. Il faut créer un vent qui n'est pas un vent, qui n'est pas directement enregistré avec un micro. Ça m'est arrivé de mélanger des sons de lion avec le vent, qu'on entend pas en tant que tel, mais ça crée une idée, ils vont se faire dévorer.

Le montage son aux Etats-Unis, c'est utiliser des sons de sonothèques et les poser sur la timeline. Si tu fabriques des choses pour le film qui n'existe pas dans la sonothèque tu fais du sound design.

Ma mission sur Deepwater Horizon c'était de m'occuper de tout ce qui se passait sous l'eau; Explosions, hélices, passages de pétrole dans des tuyaux... Du moment que c'était sous l'eau c'était pour moi. Des gens comme ça en sonothèque on les trouve pas, il faut les fabriquer.

Mais on ne s'enferme pas pour autant forcément dans la fabrication des mêmes sons tout le temps. Avant ça j'avais jamais fait de sons sous l'eau. Il m'a dit : " Tu peux faire ça ? " et j'ai dit : "okay."

Q : Si on pousse le raisonnement, tu pourrais même créer des sons, et une autre personne les mettrait sur la timeline ?

Je crée les sons et je les mets à l'image.

Quand il y a de la confo à faire, chacun conforme sa partie. Chaque session peut être tellement compliquée. Il vaut mieux que ce soit chaque personne qui t'occupe de ta session. Ça permet de pas avoir à conformer 240 tracks. Et puis si quelque chose a sauté, tu pourras t'en rendre compte.

Dans un premier temps pour faire écouter au réalisateur et voir si c'est le genre de son qui lui plaisent, sans rentrer dans le détail tu peux les faire sans l'image, pourquoi pas.

Mais sinon tu fabriques les sons et tu les montes car en les montants tu continues à les fabriquer, ne serait ce que pour le rythme du son et des moments de synchro que tu veux exactement à un endroit de l'image.

Tu fabriques, tu montes ce que tu fabriques.

Puis quand j'ai fini, j'envoie une session de mon travail a Wyllie, à la date qu'on s'est dit.

Lui, il fait un assemblage de toutes les sessions, enfin un assistant, lui il touche pas un bouton hein. Bon il fait la synthèse. Quand c'est bien organisé, il fait un pré mix et il envoie ça à la salle de montage image, qui souvent est équipée en multi canal. Comme ça le réal il écoute quelque chose qui traduit où on en est.

C'est plus facile pour un réal de faire des retours sur quelque chose qui s'écoute comme si on était au cinéma. C'est pas le son final mais il y a déjà une impression d'espace, une qualité de son, déjà travaillé, ça s'appelle rough mix mais c'est pas "rough" (brut).

Ici il y a beaucoup de conformations, jusque pendant le mixage. Par exemple, les effets vidéo changent souvent les timings de l'image et arrivent souvent tardivement, il faut donc changer le son à la fin.

C'est aussi pour ça qu'il y a beaucoup de monde sur les films, il y a des gens qui viennent en renfort quand il y a de la confo à faire, etc...

C'est pour ça qu'au générique des films américains tu vois beaucoup de gens au

son, c'est parce qu'il y a eu des intervenants au son, notamment à la fin pour gérer la quantité d'effets qui arrivent à la dernière minute par exemple.

Q : Quelle différence ressens-tu avec la France ?

Quand je travaillais en France j'étais en même temps le sound supervisor, le sound designer et l'ingé son. J'avais en moyenne un assistant avec moi, et c'était plus un assistant, il travaillait carrément. J'essayais de le faire payer plus cher.

Puis j'avais un monteur des directs.

On m'avait donné un budget et je me débrouillais avec, d'où le côté sound supervisor, et j'aimais bien contrôler le travail du montage direct. Car les voix des comédiens sont capitales, c'est elles qui nous racontent l'histoire, elles doivent être traitées avec beaucoup d'attention, même si c'est un souffle;

Certaines choses racontent l'histoire et sont infimes, il faut faire ça avec beaucoup d'attention. Monteur dialogue c'est un boulot super délicat et qui n'est pas très reconnu. C'est pas juste monter des paroles, c'est un peu tâcheron et personne ne reconnaît ton travail, sauf que si c'est bien fait ça fait la différence. Il faut bien écouter l'histoire et c'est pour ça que quand t'as quelqu'un derrière qui regarde ce que tu fais et qui a essayé de bien comprendre ce dont le film avait besoins, c'est important.

Je faisais tout ça.

Après les films n'ont pas la même complexité, les mêmes besoins. C'était très fatigant. Quand je suis arrivé ici ça m'a soulagé de bosser comme ça.

Et puis en France parler avec la production de son, bon... Ici il ya moins de bullshit car sur un film comme celui de Tarantino, il ya pas quelqu'un à qui tu es obligé de rendre des comptes qui sait pas de quoi tu parles. A l'inverse tu peux pas dire de connerie parce que tout le monde va le savoir. Ça fait 15 ans que tu fais ton travail et un co producteur de chai pas quoi vient et te raconte comment tu dois bosser. Moi j'en avais ras le bol de tout ça. Qu'est ce que tu vas me raconter, tu ne sais pas de quoi tu parles, tu vas me raconter quoi ? Ça devenait insupportable. Ça peut se passer ici mais sur des films sérieux.

Être sectorisé dans ton travail, tu n'a que ça à penser, donc tu es plus efficace et fatalement plus créatif.

Ce sont des gros budgets par rapport aux films français. Le cinéma américain se vend à travers la planète. Oui, le budget est 4 fois plus important mais tu as 4 fois plus de chances de le vendre...

Traductions

p.39

“the self-noise is very low and the headroom very high, so much so that I’m getting a bit lazy having left some of my old analogue gain riding technique to keep the signal within a healthy range as I know the recorder can cope with it.” (Wilson, 2011)

Le bruit intrinsèque et la réserve de dynamique est très haute, tellement que je devient un peu feignant en laissant de côté mes vieilles techniques analogiques de suivi du gain pour maintenir le signal dans un intervalle sain, car je sais que l'enregistreur peut l'assumer.

p42

*“Why use linear workflows with non linear tools”
Dykhoff*

Pourquoi utiliser un workflow linéaire avec des outils non-linéaires ?

P46

“You’ve been editing the dialogue for four weeks, and you’ve made thousands of detailed, interrelated edits and countless fragile overlaps. Knowing that the film was locked five weeks ago, you confidently built your editorial house of cards. Now you learn that the director and picture editor have made hundreds of ‘small changes’. “Don’t worry,” they tell you, “most of the changes are just a couple of frames each”. (Purcell, 2007)

Cela fait 4 semaines que tu montes les dialogues, tu as créé des centaines de petits montages détaillés, entrelacés, des chevauchements fragiles en grand nombre. Tout en sachant que l'image a été verrouillée il y a au moins 5 semaines, tu as construit ton montage de château de cartes avec confiance. Et maintenant tu apprends que le réalisateur et le monteur ont fait des centaines de “petit changements”. “Pas d’inquiétudes,” ils te disent, “la plupart des changements sont juste de quelques images chacun”

p50

“The division of labour and the methods that were established in the infancy of sound film, created a practice that is still used today. Most textbooks on film consequently still teaches this linear way to shoot, edit and sound edit film. #Of course, ninety years of technological development haven’t passed unnoticed by the film industry, but although we are now using digital tools in every step of filmmaking, this hasn’t had any decisive impact on the workflow. “

(Dykhoff, 2016)

La répartition des tâches au travail et les méthodes qui ont été établies à la genèse du son au cinéma, ont créé une pratique toujours d'actualité. En conséquence, la plupart des manuels sur les films enseignent toujours cette façon linéaire de

tourner, de monter, de monter le son des films. Bien sur, 90 ans de développement technologiques ne sont pas passé inaperçus par l'industrie du film, mais alors que nous utilisons actuellement des outils numériques à chaque étape de la création d'un film, ça n'a eu aucun impact décisif sur le workflow."

p.52

supervising sound editor is largely responsible for the major creative and administrative decisions in the actual production of the sound track, organizes the major elements of sound editorial (dialog editing, ADR, and Foley) and re- recording mixing (dialog, music, and effects mixers), and oversees each of these departments to ensure stylistic consistency and flow.

(Wright, 2011) 52

Le monteur son superviseur est largement responsable de la majeure partie créative et des décisions administratives dans la production de la bande son, il organise les éléments majeurs du montage son (dialogues, post synchros, et bruitages), et du mixage (dialogues, musique, et effets de mixage), il supervise chacun de ces départements pour assurer une consistance de style et une cohérence de méthode de travail.

p.56

« *Sound design is to design the film with sound in mind* »

Randy Thom

Faire le sound design c'est créer le film avec le son en tête.

p.56

"In the process of pre-production, we make efforts to share the sound concept beforehand and discuss how the production sound recording (or location sound recording) should be done at the filming sites. In order to realize the sound design, which the filmmaker wants to direct, we discuss the concept for the production design, the camera angles and the continuity design etc. to consider at the filming sites. To location recording engineers, we also provide the technical guidelines which they can refer to for location recording in the sets and filming locations. In the process of production, the post-sound team refer to the agreed sound list for the sound they would need in the post-production sound design. Then they visit the filming locations (or sets) to record the group walla sound, the foley sound which can only be recorded on the filming sites, or the gun tail sound of the space in gun-shot scenes"

Ralph Taeyoung Choi

Dans le processus de pré production, nous faisons des efforts pour partager le concept sonore au préalable et de discuter de comment la prise de son sur le plateau de tournage devrait être faite sur les décors. De manière à réaliser le sound design, que le réalisateur souhaite diriger, nous discutons du concept des décors, des angles de caméra et du découpage technique, etc. à prendre en

compte sur les sites de tournage. Pour les ingénieurs du son de prise de son, nous fournissons aussi les lignes directrices techniques auxquelles ils peuvent se référer pour enregistrer sur le plateau et sur les lieux de tournages. Au cours du processus de production, l'équipe de post-prod son se réfère à la liste de sons seuls convenue dont elle aurait besoin dans la conception sonore de post-production. Ensuite, ils visitent les lieux de tournage (ou les décors) pour enregistrer les sons seuls de groupes de figurants, les bruitages qui ne peuvent être enregistrés que sur les sites de tournage, ou la résonance des espaces provoquée par les coups de feu dans les scènes de fusillade.

p.61

We accept seen space as real only when it contains sounds as well, for these give it the dimension of depth.

–Béla Balazs

Nous considérons un espace vu comme réel seulement quand il contient aussi du son, car celui-ci donne la dimension de profondeur.

p. 62

As such, point-of-audition sound always has the effect of luring the listener into the diegesis not at the point of enunciation of the sound, but at the point of its audition"

(Altman,1992)

En tant que tel, le son au point d'audition a toujours pour effet d'attirer l'auditeur dans la diégèse non pas au point d'énonciation du son, mais au point de son audition.

p. 69

"It's important to look backward as well as forward in terms of technology. I'm a student of sound" (Stateman, 1994)

Il est important de s'intéresser aux technologies du passé comme celles du futur. Je suis un étudiant du son.

p.92

"To organize successfully and totally a sound track both internally and relative to the image, to create a total sound texture and bring every one of its components under control (by manufacturing street sounds from discrete real sounds, for instance), the amount of money budgeted for sound in an ordinary film project would have to be doubled. That subtleties of this sort should seem rather pointless to those who finance films is more or less to be expected, and thus the immediate future looks bleak. But one can always hope that the qualified experimenters will some day find the means with which to carry out successfully the formal research that is crucial if cinema is ever to realize fully its inherent potential in this area."

Noël Burch

« Pour réussir et organiser totalement une bande-son à la fois en interne et par rapport à l'image, pour créer une texture sonore totale et maîtriser chacun de ses composants (en fabriquant des sons de rue à partir de sons réels discrets, par exemple), la somme d'argent budgétisé pour le son dans un projet de film ordinaire devrait être doublé. Que des subtilités de ce genre paraissent plutôt inutiles à ceux qui financent des films est plus ou moins prévisible, et donc l'avenir immédiat s'annonce sombre. Mais on peut toujours espérer que les expérimentateurs qualifiés trouveront un jour les moyens de mener à bien la recherche formelle qui est cruciale pour que le cinéma puisse un jour réaliser pleinement son potentiel inhérent dans ce domaine. »