

UNIVERSITÉ D'AIX-MARSEILLE

DÉPARTEMENT SCIENCES, ARTS ET TECHNIQUES DE L'IMAGE ET DU SON

Camille MARSELLA

Option son à l'image

---

## QUELLE PLACE POUR LE MONTEUR SON ?

---

Mémoire de Master professionnel

2013 - 2014

Soutenu le 2 mai 2014



UNIVERSITÉ D'AIX-MARSEILLE

DÉPARTEMENT SCIENCES, ARTS ET TECHNIQUES DE L'IMAGE ET DU SON

Camille MARSELLA

Option son à l'image

Travail réalisé sous la direction de Sébastien DENIS

---

QUELLE PLACE POUR LE MONTEUR SON ?

---

Mémoire de Master professionnel

2013 - 2014

Soutenu en mai 2014

## REMERCIEMENTS

---

Mes premiers remerciements vont aux professionnels qui ont accepté de me rencontrer et qui se sont prêtés au jeu de mes questions. Ils ont mis à disposition, le temps d'une interview, leurs connaissances, leur temps et leurs expériences toujours dans une ambiance chaleureuse. Je remercie (dans l'ordre des entretiens) Benoit Tigeot, Aviv Aldema, Loïc Burkhardt, Vincent Mauduit, Mathieu Pellerin, Côme Jalibert, Jean-Pierre Halbwachs, Nicolas Naegelen, Romain Huonnic, André Rigaut, Pascal Villard, Jean-Paul Loublier, William Flageollet, Gérard Lamps et Jean Goudier.

J'ai réalisé ce mémoire grâce à l'aide de mon directeur de mémoire Sébastien Denis qui m'a conseillée, guidée méthodiquement à chaque étape de recherche, de structuration et d'écriture.

Je souhaite remercier tout particulièrement Loïc Burkhardt, qui m'a, le premier, donné l'opportunité de m'initier au montage son sur un long métrage d'animation lors de mon stage à Folimage en 2013. C'est cette expérience qui m'a donné envie de me plonger dans cet univers, et poussée à écrire un mémoire en lien avec le montage son.

Merci à Aurelie Desjardins pour m'avoir soutenue et aidée lors des moments difficiles.

Merci à Remi Girard pour m'avoir supportée dans cette étape de fin d'études et pour m'avoir prêté main forte sur les transcriptions laborieuses.

Et enfin, merci à ma maman pour la dernière relecture.

## RESUME

---

Le métier de monteur son est un métier jeune dans l'industrie cinématographique. Il est apparu à cause de l'évolution de l'informatique et donc des stations de travail, qui demandent aujourd'hui des compétences spécifiques. Sous branche du montage image, il tend à s'imposer comme nouveau collaborateur de création auprès du réalisateur. Il récupère partiellement des tâches de ses confrères, d'abord le montage son du monteur image, mais aussi la prise de son du chef opérateur de tournage, ainsi qu'une part de responsabilité non négligeable. Il empiète aussi à la fois sur le bruiteur et le mixeur.

Cependant ses responsabilités ne sont pas assumées dans de bonnes conditions. En France la hiérarchisation, et les décisions ne sont pas toujours prises par les mêmes personnes, de la même façon. Contrairement au modèle américain, la France n'a pas complètement séparé l'image et le son. D'abord parce qu'un monteur image ne peut pas monter sans son, il monte donc nécessairement une partie des directs issus du tournage. Mais aussi parce que le mode de financement français ne permet pas au monteur son de travailler sereinement. Celui-ci est pressé par le temps et donc par la production et ne dispose souvent d'aucun encadrement. Le monteur image, à l'origine responsable de la postproduction, ne suit plus le film dans son intégralité, les réalisateurs ont du mal à s'intéresser, s'exprimer, concevoir le son. Ils n'ont pas été formés à l'écriture du son et à sa prise en compte dans la chaîne de production. Le son est bien souvent remis à plus tard.

Aux Etats-Unis, on a partiellement résolu le problème en intégrant un *Supervising sound editor* qui est un collaborateur direct du réalisateur. Ainsi la transmission d'information est claire et rassurante pour le réalisateur qui peut s'adresser toujours à la même personne en matière de son. Les modèles de fonctionnement américains et dans l'animation sont à mon avis un début à l'intégration du monteur son. Il peut être intégré pour collaborer dès le début sur ce que le son peut apporter au film. Il peut commencer à travailler sur des ours, des storyboards, des animatiques afin de préparer l'arrivée du son et de guider l'équipe image et de montage. Il peut travailler avec le compositeur en amont afin d'éviter des conflits de son au mixage.

L'étude de cas est basée sur une quinzaine d'interviews. Elle souhaite rendre compte d'un état du métier qui peut encore évoluer pour une meilleure exploitation de la bande son à chaque étape de la production et faire passer le montage son de l'étape des finitions à une étape importante pour le réalisateur et l'équipe du film.

Mots-clés : Montage, son, image, supervising, animation, sound design, sonothèque, réalisateur



## TABLE DES MATIERES

<b>REMERCIEMENTS</b>	<b>4</b>
<b>RESUME</b>	<b>5</b>
<b>MOTS-CLES</b>	<b>5</b>
<b>TABLE DES MATIERES</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>9</b>
<b>I. QU'EST CE QU'UN MONTEUR SON ?</b>	<b>11</b>
<b>I.1 PETIT HISTORIQUE</b>	<b>11</b>
<b>I.2 LES LOIS FRANÇAISE APPROXIMATIVES</b>	<b>14</b>
<b>I.3 ENREGISTRER LA MATIERE PREMIERE SONORE</b>	<b>17</b>
I.3.1 AVANT LE CHEF OPERATEUR ETAIT RESPONSABLE	17
I.3.2 AUJOURD'HUI LE MONTEUR SON AMENE UNE SONOTHEQUE	22
<b>II. DANS LA CHAINE DE PRODUCTION</b>	<b>25</b>
<b>II.1 RELATIONS TECHNIQUES</b>	<b>25</b>
II.1.1 QUI ENGAGE LE MONTEUR SON ?	25
II.1.2 SUIVI DE SON TRAVAIL	27
II.1.2.1 Avec le bruiteur	27
II.1.2.2 Avec le mixeur	29
II.1.3 LE MONTEUR IMAGE	32
<b>II.2 RELATIONS ARTISTIQUES</b>	<b>35</b>
II.2.1 UN FILM EST UNE EPREUVE DANS LAQUELLE LE SON A PEU DE PLACE	35
II.2.1.1 Culturellement, le réalisateur n'écrit pas le son	35
II.2.1.2 Socialement, comment parler de son ?	40
II.2.1.3 La part artistique du monteur son	42
II.2.2 LE MONTEUR SON EST SOLITAIRE	46
II.2.2.1 Travailler en famille	46
II.2.2.2 Le monteur son est seul	48
II.2.2.3 Le réalisateur	52
<b>III. MODELES A SUIVRE ET PROPOSITIONS D'EVOLUTIONS</b>	<b>57</b>
<b>III.1 DANS LE CINEMA D'ANIMATION</b>	<b>57</b>
<b>III.2 LE SUPERVISING SOUND EDITOR OU SOUND DESIGNER</b>	<b>65</b>
<b>III.3 PROPOSITIONS</b>	<b>68</b>
III.3.1 COLLABORER AVEC LE COMPOSITEUR	68
III.3.2 COLLABORER AVEC LE REALISATEUR	71
III.3.3 LE SAVOIR ETRE	74
<b>CONCLUSION</b>	<b>76</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>79</b>
<b>NETOGRAPHIE</b>	<b>81</b>

Quelle place pour le monteur son ?

<b>FILMOGRAPHIE</b>	<b>82</b>
<b>CONTACTS</b>	<b>84</b>
<b>RESUME</b>	<b>86</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>86</b>

## INTRODUCTION

---

Depuis plus de trente ans, le métier de monteur n'a cessé d'évoluer et de tenter de trouver sa place. A l'origine il fait un avec le monteur image. Mais les évolutions techniques et humaines l'ont amené à se détacher de l'image. Cependant la France n'a pas complètement procédé à la séparation de l'image et du son. Aux Etats-Unis, il y a deux équipes *distinctes* et la présence d'un *Supervising sound editor*, permet de gérer au niveau du son cette séparation. De plus la reconnaissance n'est pas la même. Les américains récompensent le *Best sound editing* au *Academy Awards* alors qu'en France l'Académie des arts et techniques du cinéma ne récompense que la bande son dans sa globalité, avec la musique au premier plan.

Son statut bancal en France, est lié à sa création, l'évolution des outils informatiques, et des supports, son état juridique mais aussi son métier dont les tâches évoluent suivant les personnes. Quel que soit l'angle sous lequel on l'observe, sa place est ambiguë.

Ainsi de nos jours, le monteur son est un travailleur solitaire qui essaye de prouver son importance et son utilité auprès des professionnels de l'image. La question de la hiérarchie est problématique car le monteur son devra s'adapter suivant les situations.

Parallèlement, les réalisateurs et l'équipe image ne s'intéressent que trop rarement au son. Par manque d'intérêt, de connaissances, ils se ferment un pan complet de leur film. Ils ne l'intègrent pas dans leur processus de création, et repoussent au dernier moment les contraintes que le son impose. Le « on verra plus tard » est devenu une phrase type quand il s'agit de son, et plus exactement « on verra en postproduction ». Or le son peut être intégré à l'écriture du scénario, à la réalisation, dès la préparation du tournage, au tournage et au montage image. Pour une exploitation complète et originale, il faut sensibiliser les réalisateurs « au pouvoir du son ».

Ainsi il est intéressant de faire un bilan de la capacité du monteur son à mettre en avant et exploiter son apport créatif. Le métier évolue et tend à s'affirmer, et pour cela il faut qu'il se positionne entre les membres de son équipe et l'équipe image.

Cet état des lieux est construit autour d'interviews que j'ai réalisés auprès de professionnels du son. Ces échanges avaient pour but de rendre compte de méthodes de travail, du vécu, d'expériences en lien avec le monteur son, ses collaborations et son encadrement sur un film.

L'objectif de ce mémoire est ainsi d'étudier la place du monteur son d'un point de vue sociologique. Cette démarche impliquera de ne pas se contenter d'une recette miracle, mais plutôt

Quelle place pour le monteur son ?

de faire ressortir un panel d'expériences particulières, d'anecdotes intéressantes qui me permettra d'en extraire des situations que l'on peut reproduire sur d'autres projets.

## I. QU'EST CE QU'UN MONTEUR SON ?

---

### I.1. PETIT HISTORIQUE

---

« *Toute construction sonore cinématographique est conçue à partir de l'image. C'est une longue tradition qui trouve sa source à l'arrivée du cinéma sonore. Le muet a établi les règles : l'image sera première dans l'ordre de la construction. En s'ajoutant à l'image le son confirme ce qui est vu. Associés, sons et images fusionnent. Ils produisent un unique effet de réel qui fait disparaître la représentation produite séparément par chacun. Les plans se succèdent mais chacun ne représente qu'un unique espace mêlant visuel et sonore. Là, tout son importé qui appartient au hors champ semble relever du même espace que les images, même s'il a été rapporté d'un tout autre lieu. Si tout son resynchronisé draine avec lui le lieu dont il est issu, ce lieu étranger va muer sous la puissance de l'image pour sembler appartenir au monde unique défini par elle. Rompre le synchronisme c'est faire éclater l'homogénéité reconstruite de l'espace audiovisuel unique. Les espaces visuels et sonores séparés se mettent alors à exister séparément. La désynchronisation est le lieu de co-existence des espaces et des temps dans un même plan.<sup>1</sup> »*

Cette première partie a pour objectif de poser les bases historiques du montage son. Sa création et son évolution sont les causes de son statut d'aujourd'hui. Ces observations chronologiques permettent de mettre en évidence les incohérences de ce métier, en termes de pratique mais aussi d'usage. D'abord, nous allons définir brièvement comment le métier de monteur son est apparu, avec un décalage entre la France et les Etats-Unis. Ce métier spécialisé n'a pas toujours existé et il a émergé avec les nouvelles technologies numériques.

Si nous reprenons les choses au début, il faut commencer par le film d'Alan Crosland<sup>2</sup>, *The Jazz Singer*, sorti en 1927. Les recherches sur le synchronisme image et son sont déjà nombreuses comme le procédé *Vitaphone*<sup>3</sup>. Malgré le succès du film de Crossland, il n'est pas développé davantage à cause de nombreux inconvénients liés à l'enregistrement.<sup>4</sup> En parallèle, est développé

---

<sup>1</sup> Daniel Deshays est un ingénieur du son et compositeur français, il a travaillé pour le théâtre et pour *La métaphore du jardinage*, <http://www.monteursassocies.com/2012/04/23/26mai-2012-construire-le-son-dun-film-un-jardinage-du-mouvant/>

<sup>2</sup> (1894-1936) Réalisateur, scénariste et producteur américain

<sup>3</sup> Procédé de synchronisation entre la galette du film et un disque gravé, commercialisé par les frères Warner entre 1926 et 1930

<sup>4</sup> C. LEROUGE, *Sur 100 années le cinéma sonore*, Editions DUJARRIC, 1996, p. 59

Quelle place pour le monteur son ?

le procédé *Movietone*<sup>5</sup>, qui permet, avec un enregistrement optique du son, de pouvoir monter les sons du tournage sur bande comme le montage image. Il faut encore attendre une dizaine d'années pour commencer à monter et mixer des sons rajoutés après le tournage avec une *Moviola*<sup>67</sup>.

Enfin c'est en 1948 que le son magnétique fait son apparition. Le son magnétique permet d'enregistrer plusieurs fois sur la même bande avec un meilleur rapport signal/bruit, une bande passante plus large et la possibilité d'enregistrer plusieurs pistes sur la bande.<sup>8</sup> Entre les années 20 et 40, le monteur effectue le montage des images et des sons en même temps. Les techniques et le matériel sont similaires. En France cela va jusque dans les années 80, bien que le mixeur français Jean Neny ait mis au point dans les années 60 plusieurs améliorations. On lui doit la synchronisation image / son dans les deux sens de lecture, la reprise de la bande en enregistrement sans générer de bruit et la visualisation en avance des sons. Dans les années 1970, c'est le *Dolby Stéréo*<sup>9</sup>, qui généralise l'utilisation du multicanal. Le rapport signal / bruit est encore augmenté et on peut travailler sur des sons à bas niveau. Le *Dolby Stéréo* permet surtout d'utiliser ces quatre canaux LCRS (left, center, right, surround) pour élargir encore l'espace sonore. Ces innovations entraînent une restructuration des bandes son et la création du métier de monteur son. C'est grâce à l'apparition des stations de montage virtuel que des monteuses se spécialisent en montage son. Il faut maîtriser des techniques et des outils propres au travail du son.

Au Etats-Unis la spécialité est reconnue. Les américains ont pour méthode de travail de partager les tâches. C'est pourquoi, ils créent deux équipes de postproduction, une pour l'image et une pour le son. Ainsi la hiérarchie est très efficace. Le producteur donne ses indications au réalisateur et au directeur de postproduction, qui eux-mêmes s'adressent au superviseur son et au chef monteur, qui dirigent respectivement leur équipe image et son de façon indépendante.

Encore aujourd'hui, le réalisateur et le producteur s'adressent le plus souvent au chef monteur pour gérer la partie son d'un film. Jusque dans les années 80, le montage son est confié au chef monteur, qui le confie lui-même à son assistant. Celui-ci montera des sons en attendant de pouvoir monter des images. C'est pourquoi c'est de façon empirique que le chef monteur (image)

---

<sup>5</sup> Dispositif d'enregistrement du son sur la pellicule commercialisé par la Fox dans les années 1920

<sup>6</sup> Iwan Serrurier invente une des premières tables de montage en 1924 et crée la société Moviola

<sup>7</sup> C. LEROUGE, *Sur 100 années le cinéma sonore*, Editions DUJARRIC, 1996, p. 113

<sup>8</sup> C. LEROUGE, *Sur 100 années le cinéma sonore*, Editions DUJARRIC, 1996, p. 134

<sup>9</sup> Système commercialisé par Dolby en 1975 qui réduit le bruit et restitue un effet sonore enveloppant dit « surround ».

est resté maître de la postproduction au côté du directeur de postproduction. Ils sont les intermédiaires entre le réalisateur et le producteur, et l'équipe image et l'équipe son. De plus c'est le monteur image qui décide le plus souvent de son équipe de postproduction. La position du monteur son est encore ambiguë. Encore aujourd'hui, « *la tendance française consiste à dire il n'y a pas, c'est l'école la Femis<sup>10</sup> qui en tout cas apprend ça, mot pour mot, il n'y a pas de montage image, il n'y a pas de montage son. Il y a le montage.*<sup>11</sup>»

Pour Gérard Lamps<sup>12</sup>, mixeur, l'avantage de la configuration historique est la possibilité de dialogue. Le monteur image pouvait déléguer le montage son à son assistant en lui spécifiant ce qu'il devait monter. Le monteur image est la personne qui monte le mieux le film, il assure la continuité artistique. Il existait donc une conception du son. Avec l'arrivée de la stéréo, et la complexification de la bande son, le monteur son est arrivé et un fossé s'est créé dans la conception artistique du montage puisque l'on confiait ce montage à quelqu'un qui arrivait sur le film au bout d'un certain temps, avec des idées nouvelles sur ce que devrait être le film. Les catastrophes et les différents problèmes posés sur ces choix ont introduit le réalisateur dans les salles de montage son. Sauf que le réalisateur n'est pas préparé à « subir » le long processus de montage son. On en revient à l'utilité de la supervision par le monteur image qui est censé mieux connaître les enjeux du montage son.

Et toute la difficulté vient de là. C'est un métier dont la place et les compétences sont encore mal définies. Le monteur son a du mal à se positionner entre le monteur image et le mixeur. Et ce même juridiquement, le métier de monteur son a bien été créé dans les années 1985, mais il est radié en 2005.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Ecole nationale supérieure des métiers de l'image et du son situé à Paris dans les anciens studios Pathé, et fondé en 1943, elle est classée en 2012 par *The Hollywood Reporter* à la première place des écoles de cinéma européennes, et au sixième rang mondial

<sup>11</sup> Jean-Pierre Halbwachs, interview du 17 janvier 2014 à Paris

<sup>12</sup> Ingénieur du son et mixeur de cinéma français, il a reçu sept César du meilleur son pour un total de dix-neuf nominations

<sup>13</sup> Jeanne Delplancq, *La modélisation des connaissances dans le montage son au cinéma*, Louis Lumière, 2009, p. 58

## I.2 LES LOIS FRANÇAISE APPROXIMATIVES

---

Législativement, en France le monteur son n'apparaît pas clairement comme une personne avec un statut de collaborateur technique et artistique. Au regard des textes officiels, le monteur son n'est pas toujours décrit comme un poste à part entière. En s'appuyant sur les textes des monteurs associés et de la CGT, on peut voir que le statut de monteur son n'est pas mis à jour.

- CONVENTION COLLECTIVE DE LA PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE ÉTABLI PAR L'API (ASSOCIATION DES PRODUCTEURS INDÉPENDANTS)

### **Branche montage :**

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 y compris au mixage.

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

Chef monteur son cinéma : Cadre

Pour le cas où l'équipe de montage Cinéma n'assurerait pas conjointement le montage de l'image et du son, le Chef monteur son est chargé, en collaboration avec le Réalisateur et en lien avec le Chef monteur cinéma, de donner sa cohérence et son rythme à l'espace sonore du film. Durant le mixage, il est appelé à donner des indications au mixeur.<sup>14</sup>

Comme on peut le voir le monteur son fait partie de la branche montage. Il n'y a pas de branche son, c'est la branche mixage qui vient après, avec le mixeur et son assistant. Le bruiteur fait partie de la branche montage. Le monteur (image) est donc bien chargé de monter les images et les sons. De plus il est en relation directe avec le réalisateur pour construire la cohérence sonore du film. Un monteur son n'est embauché que si par défaut le monteur image ne monte pas les sons. Il n'est pas nommé d'office, il dépend du travail du monteur image. Dans le cas où il est présent, il

---

<sup>14</sup> Texte de la convention collective du 19 janvier 2012, p.35

dépend donc de ce monteur image pour monter les sons. Enfin le statut du monteur son est différent de celui du monteur image. Celui-ci est un collaborateur de création. Il a un apport créatif sur le film en collaboration avec le réalisateur. Alors que le monteur son est un cadre (technique ?). Il n'y a ni notion de collaboration, ni de création. Par définition il est hiérarchiquement en dessous du monteur image et du réalisateur et il doit par conséquent faire ce qu'on lui demande, sans réflexion artistique, comme un pousse bouton. C'est un poste strictement technique.

- POUR LE CREDIT D'IMPOT FRANÇAIS<sup>15</sup>

*« Pour bénéficier de l'agrément du Centre national de la cinématographie, les oeuvres doivent réunir au moins un total de 38 points sur les 40 points que comporte le barème. Certaines conditions sont impératives.*

*La totalité des jours de tournage doit se passer sur le sol français, sauf raisons imposées et justifiées par le scénario. La postproduction doit également être effectuée sur le sol français. On s'aperçoit que ni le monteur son ni le mixeur ne sont éligibles dans ce barème.<sup>16</sup>»*

Les métiers de « monteur son » et de « mixeur » ne sont pas reconnus aux yeux de la profession, comme étant des postes qui pourraient permettre aux producteurs, de bénéficier du crédit d'impôt. Si les chefs opérateurs du son comptent dans la grille de calcul, ce n'est pas le cas pour nous.

Le métier de monteur son est bien évidemment largement rentré dans les mœurs et les pratiques courantes du cinéma et de l'audiovisuel français. La non clarification du métier dans les textes de loi est à notre avis une erreur de la part des personnes qui rédigent ces textes et qui ne les mettent pas à jour. Cependant le fait de clarifier la situation, permettrait de redéfinir les métiers notamment celui du monteur image et du monteur son et ainsi de clarifier la situation sur le terrain. Le monteur image ne monte définitivement plus de son ou de façon anecdotique. Le monteur son est la plupart du temps un cadre de collaboration de création au même titre que le monteur image. Le monteur image reste cependant responsable de ce que l'on entend dans le montage, puisqu'il ne peut pas monter sans son, comme l'explique Jean-Pierre Bloc : *« (...) Et également sur le terme "image" que je trouve inopportun : on parle de "montage image", c'est une imposture, nous montons des images et des sons, pas des films muets. Derrière cette appellation absurde, on veut faire croire*

---

<sup>15</sup> Réduction d'impôt sur le revenu pouvant donner lieu à un remboursement permettant de favoriser la production d'un film en France.

<sup>16</sup> <http://www.afsi.eu/activite/reconnaissance-des-m%C3%A9tiers-de-la-post-prod-son>

Quelle place pour le monteur son ?

*que le montage d'un film est divisé en deux parts égales, l'une pour l'image l'autre pour le son. Il en découle que les monteurs "image" ne suivent plus le film jusqu'au bout : post-synchro, bruitages, enregistrement des musiques, des voix off, et surtout mixage. Encore une fois, derrière les mots, l'économique cache son visage. J'apprécie beaucoup le travail des chefs monteurs son, j'ai besoin à la fois de leur regard et de leur apport, artistique et technique, pour autant ils ne participent pas à la structure du récit, ni à l'élaboration du film à partir des rushes. Bref, c'est un apport indispensable, souvent extrêmement créatif, qui modifie la perception d'un film, mais pas son sens général. Vous remarquerez qu'aux Etats-Unis, les génériques ne mentionnent pas des "picture editors" mais bien des "editors", ce qui n'empêche pas d'avoir une longue liste de tous les monteurs qui ont participé à l'élaboration de la bande son, puisque souvent ce travail est réparti entre plusieurs équipes.<sup>17</sup>»*

---

<sup>17</sup> Jean-Pierre Bloc, chef monteur, dans un mail à Sébastien Denis, en mars 2014

### I.3 ENREGISTRER LA MATIERE PREMIERE SONORE

---

En France, la séparation de l'image et du son n'est pas aussi évidente qu'au Etats-Unis car la notion d'auteur est beaucoup plus importante en France. Les monteurs image ont du mal à lâcher complètement prise, et veulent encore se charger du montage des paroles. Mais ces envies ne sont pas en adéquation avec les techniques. Les outils ne sont pas faits pour le montage son. Là où un *Avid*<sup>18</sup> permet une précision temporelle d'une image, un *Protools*<sup>19</sup> permet d'être précis à l'échantillon près.

Le travail du monteur son a chamboulé d'autres corps de métiers de par l'arrivée de ces nouvelles méthodes et techniques. On observe plusieurs changements durant ces trente dernières années notamment sur les tâches du monteur son. D'abord les responsabilités se sont déplacées. Le chef opérateur son de tournage gérait toute la bande son. Aujourd'hui la plupart des sons sont amenés par le monteur son. Le monteur son est d'abord chargé d'assembler les sons, travail auparavant effectué par l'assistant monteur. Ensuite avec l'arrivée de l'informatique et l'arrêt du repiquage, le monteur son a commencé à enregistrer des sons, et à construire des sonothèques.

---

#### I.3.1 AVANT LE CHEF OPERATEUR ETAIT RESPONSABLE

---

En effet, historiquement, c'est l'ingénieur de tournage qui est responsable des sons d'un film. Il enregistre les sons directs, les postsynchronisations, les sons seuls texte et non texte enregistrés après le tournage. Tous ces sons sont ensuite transmis au chef monteur (image).

Autrefois les ingénieurs du son étaient associés. A Paris il y avait quatre groupes : la Copra, Elison, Audio 24 25 et DCA. Ces quatre sociétés représentaient de la location de matériels et des ingénieurs du son. Ils s'associaient pour mettre leur matériel en commun mais aussi leur son. Ces quatre sociétés représentaient donc quatre sonothèques avec chacune leurs spécificités. Elison était la plus fournie, Audio 24 25 était celle de meilleure qualité, la Copra était aussi de bonne qualité, très bien classée, mais peu fournie, et DCA était un peu moins bien gérée mais très fournie. Ces quatre sonothèques représentaient tous les sons faits à Paris, par tous les ingénieurs du son, à quelques exceptions près. Les sonothèques sont mortes à cause de la numérisation des éléments sonores, des disques durs, de l'évolution de l'informatique. Seule celle de DCA existe encore et est

---

<sup>18</sup> Société qui a produit le logiciel de montage *Media Composer*, qui domine dans l'industrie de film et de la télévision sur *Mac* et *Windows*

<sup>19</sup> Station audionumérique développée et fabriquée par *Avid* et utilisée par une grande partie de l'industrie de la production sonore

encore accessible, mais elle n'est ni entretenue, ni mise à jour. Mais ce qui est important c'est que les ingénieurs du son étaient responsables de la bande son des films. Ils assuraient non seulement les sons directs mais aussi tous les sons seuls. Et quand une monteuse image avait besoin d'un son, elle appelait son ingénieur du son, et celui-ci se débrouillait pour la livrer du son demandé. Et cela montre bien que l'ingénieur du son était responsable.<sup>20</sup>

Dans les années 90, cela a commencé à changer, et aujourd'hui c'est complètement terminé. La Copra a été rachetée, par un monteur son. C'est le monteur son qui a des besoins en sonothèque et qui devient donc responsable des sons du film même si l'ingénieur du son garde les sons directs, évidemment, il fait de moins en moins les sons additionnels, ambiances, etc. Les monteurs son avec de l'expérience peuvent travailler avec tous les sons qu'ils ont vu passer, mais pour les jeunes qui commencent, on en vient à récupérer toute la Hollywood Edge, toute la Sound Ideas<sup>21</sup>, et toute la Digiffets<sup>22</sup> pour pouvoir travailler. C'est la règle du jeu. Ce n'est pas normal. Mais bien qu'on puisse encore aujourd'hui négocier des frais de sonothèque en long métrage, en télévision, le producteur a des centaines de monteurs son avec sonothèques, il n'a que l'embaras du choix, il ne payera donc pas.

Il reste les monteurs son qui choisissent d'enregistrer leur son pour travailler. Pour Jean-Pierre Halbwachs c'est vraiment un plaisir. Ce sont deux écoles différentes. Ceux qui préfèrent enregistrer leurs sons en essayant d'être indemnisés et ceux qui utilisent des banques de son commerciales, et souvent américaines.

Et pourtant l'ingénieur du son reste le mieux placé pour faire tous les sons du film. C'est le seul à avoir vécu l'émotion du tournage en direct. C'est un moment, une ambiance qu'ils sont les seuls à vivre dans la chaîne de production sonore. Cela peut être soit pour l'intimité et l'émotion qu'ont transmis et donné les acteurs à ce moment, soit pour l'ambiance du lieu. Par exemple dans un film comme *Shining*, l'hôtel doit dégager son âme propre, une atmosphère particulière. Ce n'est pas juste la manière dont Kubrick l'a filmé. Un travail de sonothèque ne collera jamais aussi bien que le travail qui peut être fait sur le décor.

---

<sup>20</sup> Jeanne Delplancq, *La modélisation des connaissances dans le montage son au cinéma*, Louis Lumière, 2009, p. 65

<sup>21</sup> BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press 2013, p. 66

<sup>22</sup> Banques de sons américaines commercialisées

Jean-Pierre Halbwachs<sup>23</sup> m'a parlé d'une expérience particulière sur un film qui s'appelle *Aram*<sup>24</sup>. Il est alors monteur son et co-mixeur sur ce film et demande au preneur de son de faire de la prise de son multicanal. Ce qui n'a pas été fait. Le film se passe en région parisienne, il décide alors de retourner sur les 41 décors du tournage pour enregistrer 41 ambiances en multicanal. L'ambiance a été enregistrée à la position moyenne de la caméra et il a fait un son par décor. Une fois monté et mixé il s'est rendu compte que d'un point de vue ambiance c'était vraiment intéressant. Contrairement à ce qu'il construit d'habitude, des ambiances multicouches, mélangées de façon plus ou moins pertinente, ici c'était un décor, une ambiance. Cette expérience démontre bien qu'en ce qui concerne les ambiances, il faut travailler dans l'optique du film, et le preneur de son est le mieux placé pour faire ce travail là. Malgré cela peu de preneurs de son reviennent sur les lieux de tournage pour enregistrer des ambiances faute de financement.

Le principal inconvénient de la non préparation des sons nécessaires dans le film est le coût que cela peut engendrer. Par exemple pour des sons de foules, les figurants sont dans tous les cas convoqués pour le tournage. Or si on ne prévoit pas une plage d'enregistrement des sons de foules à ce moment, il sera nécessaire de reconvoquer des figurants pour l'enregistrement sonore lors de la postproduction. Et cela coûte plus cher. De même que si il y a des véhicules particuliers dans le film, il est plus intéressant d'enregistrer les sons pendant que les voitures ou autres sont louées, avec le chauffeur, plutôt que de devoir tout relouer un ou deux mois après. Si ce n'est pas fait au tournage, il y a soit un surcoût pour la production, soit un son qui n'est pas adapté dans le film. A chacun de fixer sa priorité.

Sauf qu'aujourd'hui on peut croiser un certain nombre de preneurs de son qui considèrent que si la production veut des sons seuls sur le tournage, il faut payer en plus. Ce qui n'est pas la tendance du jour. N'ayant pas de son sur le film, le monteur son a deux solutions, soit faire le film à partir de sonothèques pré-existantes (dont la production ne payera pas non plus le coût d'achat), soit aller enregistrer les sons lui-même. Rappelons que le salaire d'un preneur de son est de 1800 euros hebdomadaire minimum général, souvent nourri et logé et que celui d'un monteur son est de 1450 euros hebdomadaire minimum général, sans autre avantage en nature. Or c'est le monteur son qui se retrouve à investir dans une sonothèque ou à enregistrer des sons à ses frais pour le bien du film.

---

<sup>23</sup> Monteur son et enseignant notamment à l'école Louis Lumière et au Conservatoire national supérieur de Paris

<sup>24</sup> Film réalisé en 2002 par Robert Kechichian

Au niveau des directs, souvent les chefs opérateurs livrent les huit pistes du Cantar<sup>25</sup>. Or un des plus grands chefs opérateurs, Pierre Gamet<sup>26</sup>, ne livrait qu'une piste mono, voir deux pistes stéréo. Il faisait un travail de mixage en direct, avec un important rapport à l'image. Pierre Gamet savait mettre en avant le HF ou la perche. L'autre était en appoint. Bien évidemment, si c'est bien fait, c'est très agréable pour le monteur son et le mixeur. Les pistes séparées sont de préférence enregistrées post fader pour garder les mouvements du mixage du chef opérateur. Ainsi quand on a besoin d'aller chercher un détail, une syllabe qui n'est pas passée dans le mixage, on garde le même rapport de son.

Pour André Rigaut, la proportion de choix et surtout d'attente du réalisateur par rapport au son est maintenant plus grande du côté de la postproduction que du côté du tournage. La culture du réalisateur a changé, il sait qu'on peu faire du doublage, du nettoyage. Ce qui prend un peu de son intention au tournage, pourra être revu plus tard. Et les progrès qui ont été faits en informatique font qu'on peut rattraper beaucoup de choses après le tournage.

De plus, le plateau est un moment qui coûte cher, c'est un moment de stress. Pour parler du son, il faut s'arrêter un instant. Le moment le plus important de la relation son/réalisateur sur le tournage était la projection des rushes après chaque journée de tournage. On pouvait contrôler son travail, apprécier et parler de celui des autres, critiquer, pour faire avancer le film et clarifier la direction dans laquelle il allait. On avait ces projections car il n'y avait pas de retour vidéo pendant le tournage. Aujourd'hui tout le monde a un moniteur. Il n'y a plus ces projections collectives, avec une belle image et un beau son.

La source de la matière première du monteur son a changé. Là où le chef opérateur son avait en charge toutes les prises de son, le monteur son doit aujourd'hui amener des sons. Le chef opérateur du son avait aussi un rôle de superviseur dans la constitution de la bande son. Aujourd'hui il est complètement absent des studios de postproduction. Le chef opérateur son est toujours la personne la mieux placée pour enregistrer les sons d'un film mais il demande souvent une compensation pour le temps d'enregistrement. Le fait qu'il soit responsable de la bande son, lui permettait de prévenir les difficultés de scénario et les enregistrements qui devaient absolument être fait au tournage. Le monteur son est trop peu souvent engagé avant le tournage, il ne peut se charger de cette prévention. Enfin le travail des chefs opérateurs son tend à changer. Là où Pierre Gamet livrait des pistes prémixées, les jeunes chefs opérateurs privilégient la prévention en livrant

---

<sup>25</sup> Le Cantar-X est un enregistreur audio numérique portable, construit par la société française Aaton

<sup>26</sup> (1944-2012) Ingénieur du son et chef opérateur son français, il a reçu quatre César du meilleur son

un multipiste mixé préfader « au cas où ». Le chef opérateur du son reste en charge des directs et par conséquent se concentre beaucoup plus sur les voix que sur les sons additionnels.

---

### I.3.2 AUJOURD'HUI LE MONTEUR SON AMENE UNE SONOTHEQUE

---

Dans un film, le choix de la sonothèque et donc des sons propres au film est une étape très importante pour le monteur son. Puisqu'il en est aujourd'hui chargé, il est garant de la qualité et de la diversité des sons. La décision de travailler à partir de son de sonothèque ou de prise de son propre au film vient de lui. Il décide avec la production, bien que souvent, elle ne subventionnera pas la matière première du son. Le monteur son a le choix entre investir dans un banque de son, ou comme bien souvent l'acquérir illégalement, et prendre sur son temps libre et de montage son pour enregistrer des sons, avec son propre matériel. Ce choix permet une plus grande liberté de création, et une meilleure cohérence à l'image.<sup>27</sup>

Pour *Minuscule*<sup>28</sup>, Côme Jalibert<sup>29</sup> m'a parlé des sons des fourmis rouges. Le réalisateur, Thomas Szabo voulait qu'elles soient « *un peu agressives, un peu animales sans qu'on identifie l'animal utilisé* ». Côme lui a donc proposé des animaux un peu bizarres comme les lions, tigres, fauves, chameau, âne. Le but était de sélectionner une portion d'un son étrange (respiration, bruit de gorge) et de la transformer, mélanger de façon très expérimentales comme un patchwork. Les phoques ont été une mine d'or pour enrichir les fourmis. Côme les a proposées à Thomas, et ça lui a plu. Ils fonctionnent beaucoup par va et vient.

Le film comporte quelques références françaises, stéréotypes des années soixante, comme la deux-chevaux. En France tout le monde connaît le son d'une deux-chevaux, c'est pourquoi Côme a insisté pour enregistrer et constituer une banque de son de la voiture sur le tournage. Le preneur de son a joué le jeu et a placé jusqu'à 8 micros sur le véhicule : moteur, pot d'échappement, habitacle en double MS<sup>30</sup>, SM58<sup>31</sup> par terre. Ainsi le monteur son avait tout le nécessaire pour répondre au besoin du film pour la deux-chevaux. La prise de son à 8 micros est une prise de son multicanal, dans le sens où c'est plusieurs micros, mais c'est plutôt dans un souci d'efficacité et de raccord entre les sons, que pour une utilisation de tous les sons en même temps. Avec un point de vue sonore, on

---

<sup>27</sup> BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press 2013, p. 71

<sup>28</sup> *Minuscule – La vallée des fourmis perdues*, film d'animation réalisé en 2013 par Hélène Giraud et Thomas Szabo

<sup>29</sup> Monteur son et mixeur de la série et du long métrage *Minuscule*

<sup>30</sup> Dispositif de prise de son multicanal constitué de deux capsules cardioïdes (une avant et une arrière) et d'une capsule bidirectionnelle

<sup>31</sup> Microphone dynamique cardioïde de la marque Shure réputé pour sa robustesse

peut récupérer plusieurs points de vue exploitables de façon différente au montage. Le dispositif coûte cher à mettre en œuvre, mais on prend plus de son en même temps. Cela reste rentable.

Pour la phase de recherche chacun sa technique. Certains s'aménagent des temps de recherche, d'enregistrement, pour Côme Jalibert, c'est en travaillant sur d'autres projets qu'il trouve des sons qui pourraient convenir et qu'il se crée une banque de son. Pour *Minuscule* cela faisait un an qu'il se constituait un dossier. C'est l'avantage de l'animation. Il a vraiment besoin d'avoir l'univers visuel sous les yeux pour savoir quel genre de son il veut utiliser. De plus il a été sur le tournage, ce qui lui a permis d'enregistrer des sons seuls. En voyage, il a utilisé un petit enregistreur pour capter des sons. De tout cela seulement 10% lui a servi, mais c'est la démarche de réflexion qui est intéressante. Pour lui se construire une sonothèque c'est rester prisonnier de celle-ci. Par contre toutes les choses présentes dans le scénario et au tournage ont été enregistrées sur le tournage en amont. Par exemple, pour les sons d'eau, il a pu se faire une banque de son très complète pour répondre au besoin des images et des points de vue.

La banque de sons a été construite sur les premiers jours de montage son, avec l'image, ce qui lui a permis de savoir de quoi il avait besoin et d'aller rapidement à l'essentiel. Les idées lui viennent avec l'image le plus souvent. D'ailleurs c'est plus sur les sons réalistes qu'il avait des lacunes. Les sons de mouches, d'abeilles, sont très compliqués à enregistrer. Les essais sur le tournage n'étaient pas concluants. C'est à partir de petits moteurs et de petits ventilateurs qu'il a généré des sonorités et qu'il est tombé sur ce qu'il voulait. Mais tous ces sons ont aussi été faits avec l'image, car il pouvait enregistrer, transformer, essayer et recommencer. Le faire en amont l'aurait contraint de se contenter de ce qu'il a, sans avoir le temps de remettre en place un dispositif de prises de son. Pour pouvoir travailler comme cela, il faut négocier du temps pour faire des sons seuls sur le tournage, du temps de montage son en plus à la place de temps de préparation en amont. L'avantage d'avoir plus de temps au montage, c'est qu'on voit arriver les images de plus en plus abouties, sans être surpris, d'anticiper ce qui arrive. C'est aussi avoir le luxe de remettre complètement en question une séquence si elle ne convient pas, de la déconstruire et de recommencer.

Pour Jean Goudier<sup>32</sup>, cela reste variable. La responsabilité de la bande son se partage entre le chef opérateur son, le monteur son et le mixeur, mais c'est le réalisateur qui reste le grand responsable. Certains monteurs son comme lui aiment enregistrer leurs sons seuls, même si aujourd'hui la plupart des chefs opérateurs ramènent des sons seuls certains ne sont pas utilisables

---

<sup>32</sup> Monteur son français, il a reçu deux César de meilleur son, pour six nominations

de par les conditions du tournage. Mais pour d'autres monteurs son ce n'est pas leur métier d'enregistrer, ils se contentent donc des sons du chef opérateur, des sonothèques, ou d'enregistrements effectués après par une tierce personne. Il arrive encore, sur les films avec du budget, à négocier la location de voitures ou autres pour faire les sons du film, sinon il s'arrange. Mais sur la quasi totalité des films, il enregistre des sons pour celui-ci. Sur *Dogora*<sup>33</sup> de Patrice Leconte<sup>34</sup>, un film basé sur la musique d'Etienne Perruchon<sup>35</sup>, le réalisateur est allé faire des images sans son au Cambodge lors d'un voyage, en sachant qu'il enverrait le monteur son faire des sons après. C'est une chance absolument extraordinaire pour le monteur son, de partir pendant une semaine avec un guide. Il a fait des heures de sons pour les intégrer après dans le film.

Le monteur son comme son nom l'indique monte les sons. Or aujourd'hui beaucoup de monteurs son enregistrent aussi des sons, ou du moins les fournissent. Une production qui aura à choisir entre un bon monteur son sans son et un monteur son avec une sonothèque, aura plus tendance à choisir la sonothèque. Pourtant le budget d'une semaine de prise de son n'est pas déraisonnable dans le budget d'un film, il est souvent ridicule. De plus, si les réalisateurs se souciaient du son, ils se soucieraient d'avoir un son unique et de qualité, qui colle parfaitement à leurs envies et à leurs images, plutôt qu'un son utilisé dans des centaines de film, qui collera rarement parfaitement avec leur film. Le plus souvent le monteur son fera un entre deux. Il choisira quels sons sont phares et relèvent de l'identité du film, et quels sons « classiques » seront cherchés en sonothèque.

---

<sup>33</sup> Documentaire réalisé en 2004 par Patrice Leconte, tourné au Cambodge

<sup>34</sup> Réalisateur, scénariste, romancier français qui a débuté comme auteur de bande dessinée

<sup>35</sup> Compositeur de musique de film français, principalement connu pour ses musiques de films

## II. DANS LA CHAÎNE DE PRODUCTION

---

Si son statut est ambigu, c'est que ses tâches et son recrutement sont presque aussi diversifiés qu'il y a de réalisateurs. Le monteur son se place en France entre le monteur image et le mixeur chronologiquement. Hiérarchiquement, il est en bas de l'échelle, son avis passe après celui du monteur image, du mixeur, voire du bruiteur. De par sa place qui n'est pas une place de chef de poste, il est contraint par tous les autres.

### II.1 RELATIONS TECHNIQUES

---

#### II.1.1 QUI ENGAGE LE MONTEUR SON ?

---

La question de l'embauche du monteur son est très importante car elle influe sur la hiérarchisation de l'équipe. Le monteur son se réfèrera plus facilement à la personne qui l'a embauché, comme supérieur hiérarchique, plutôt qu'à un membre de l'équipe qu'il ne connaît pas.

Dans le cas où le monteur son est embauché par le mixeur, il y a création (non officielle) d'une équipe son. Le monteur son est l'assistant du mixeur et par conséquent ils forment un bloc face à l'équipe image. Le plus souvent, c'est le mixeur qui est à la tête de l'équipe son. Il gèrera aussi le bruiteur. Dans ce cas, le réalisateur va se référer au mixeur pour les questions de choix artistique. De la même façon, dans l'autre sens, le réalisateur va s'adresser aux personnes qu'il connaît et qu'il a engagées.

Dans le cas où le monteur son est embauché par le réalisateur, on a cette hiérarchisation familiale de l'équipe du film. Tous les membres de l'équipe se connaissent, connaissent le travail des uns comme des autres et répondent tous au réalisateur qu'ils connaissent aussi. Par exemple, c'est le cas pour Cédric Klapisch<sup>36</sup> ou François Ozon<sup>37</sup> qui font un nombre de films assez important et qui travaillent en équipe réduite. C'est-à-dire toujours avec les mêmes membres de la famille. La structure est dite familiale car elle tourne autour d'un patriarche ou d'une matriarche qu'est le réalisateur ou la réalisatrice. C'est la structure du cinéma français traditionnel. Ce genre d'équipe se crée souvent avec les personnes d'une même promotion, d'une même école, qui en démarrant font appel aux personnes qu'ils connaissent. Et quand on commence on ne connaît que ses copains

---

<sup>36</sup> Réalisateur, scénariste et producteur de cinéma français (*Le péril jeune, L'auberge espagnole*)

<sup>37</sup> Réalisateur français (*Huit femmes, Jeune et jolie*)

Quelle place pour le monteur son ?

d'écoles. Ensuite, si le réalisateur continue à faire des films il reprendra la même équipe avec laquelle il a l'habitude de travailler.

Parfois le réalisateur a une relation particulière avec un membre de l'équipe son comme Jean-Pierre Jeunet<sup>38</sup>, très proche de son bruiteur. Aujourd'hui celui-ci est décédé, et le plus intéressant, est que Jean-Pierre Jeunet va s'adresser soit à son mixeur soit à son monteur image pour trouver un autre bruiteur. Alors que la personne la plus apte à le conseiller serait le monteur son avec qui le lien semble être le plus fort. Le travail du monteur son et du bruiteur sont intimement liés. Et pourtant le monteur son n'est presque jamais sollicité pour ces choix.

Enfin, le plus souvent le monteur son est engagé par le chef monteur image. Celui-ci gère alors une petite équipe faite d'assistants, de monteuses son, d'un bruiteur, et d'un mixeur. La supervision est faite par le monteur image, plus que par le réalisateur.

Pour Jean-Paul Loublier<sup>39</sup> le choix de l'équipe son se faisait en général soit par le réalisateur, soit par le monteur, soit par le producteur. On choisissait surtout un profil, pour que le caractère du mixeur par exemple colle avec le reste de l'équipe et l'esprit du film, suivant si on avait besoin de quelqu'un de très expérimenté pour assumer un film compliqué, ou plutôt quelqu'un qui supporte la prise de risque.

Le monteur son peut être embauché par de nombreuses personnes : le réalisateur, le monteur image, le mixeur, ou le producteur. La personne qui l'engage aura souvent une facilité de hiérarchisation avec le monteur son. Cela demande au monteur son de ne pas s'adresser toujours à la même personne concernant les choix artistiques et donc une forte capacité d'adaptation.

---

<sup>38</sup> Réalisateur et scénariste français (*Delicatessen, Alien la résurrection*)

<sup>39</sup> Ingénieur du son et mixeur français

---

## II.1.2 SUIVI DE SON TRAVAIL

---

### II.1.2.1 AVEC LE BRUITEUR

---

Le bruiteur fait parti de l'équipe son, soit encadré par le monteur image, soit par le superviseur son, au même titre que le monteur son. Le travail du bruiteur est intimement lié à celui du monteur son. Il est nécessaire de discuter avec lui pour savoir quels sons vont être faits au bruitage et lesquels vont être faits au montage son. Sinon il y aura une perte de temps pour l'un et/ou pour l'autre.

Le bruitage est fait après le début du montage son, car on attend que le montage image soit définitif. Le travail principal du bruiteur est d'assurer une version internationale (VI)<sup>40</sup>, de faire vivre les acteurs sans les directs. La frontière n'est pas toujours bien définie, le bruiteur peut vouloir faire des sons que le monteur son préfère enregistrer. Du coup quand le bruiteur intervient le monteur son peut lui faire écouter une maquette avec le son direct et le montage son pour qu'il complète ce qu'il manque ou ce qui doit être complété. Le métier de bruiteur est de faire le son qui va s'intégrer parfaitement à la bande son. Et il est difficile de trouver des bruiteurs qui auront le son juste.<sup>41</sup> Ils discutent pour qu'il n'y ait pas de doublon, des envies, des détails, des actions off. Jean Goudier n'assiste pas au bruitage mais il revient écouter après, soit le bruitage brut, soit avec l'ensemble de la bande son sous mixée. Le réalisateur est là si ça l'intéresse.

Le bruiteur peut aussi avoir un rôle de création. En France le monteur son est bien souvent aussi le *sound designer* or ce sont deux rôles différents. En effet le monteur son doit savoir raconter une histoire avec des sons. Alors que le *sound designer* a un rôle de créateur. Il doit être inventif. Il ne travaille pas à l'image, à coller exactement à un objet visuel, mais plutôt à l'élaboration, à la recherche de matière sonore spécifique. Il s'en détache complètement pour pouvoir explorer une texture sans à priori. Ensuite le monteur va choisir dans cette matière ce qui peut servir le récit ou le réalisateur. Par exemple Selim Azzazi<sup>42</sup> travaille à la création de sons d'un film qu'il monte. Mais il collabore souvent avec le bruiteur (et *sound designer*) Nicolas Becker<sup>43</sup> pour les enregistrements et les phases de recherches de matière.

---

<sup>40</sup> Copie de la version originale (langue source) sans les dialogues ni les titres. Elle servira de base pour les adaptations dans une ou plusieurs langues étrangères.

<sup>41</sup> BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press 2013, p. 66

<sup>42</sup> Monteur son et superviseur montage son français, César du meilleur son en 2010

<sup>43</sup> Bruiteur, compositeur, ingénieur du son français

Quelle place pour le monteur son ?

On peut dire que le bruiteur n'est en lien qu'avec le monteur son. Pourtant il aurait aussi besoin d'indications esthétiques de la part du réalisateur ou du monteur image. De plus son travail doit s'intégrer parfaitement à l'image, et au son des directs déjà présent. Le monteur son et le mixeur intègrent ensuite les bruitages à la bande son.

### II.1.2.2 AVEC LE MIXEUR

---

Le monteur son est présent au mixage pour assister le mixeur, notamment pour expliquer la session, et la façon dont il doit la gérer. C'est une question de relations professionnelles, amicales, d'affinités. Une des choses les plus importantes pour Gérard Lamps, est de déterminer au plus vite qui est le plus influent dans l'équipe, qui mène la barque : le réalisateur, le monteur image, le directeur artistique. *«C'est comme un pianiste à qui on amène une partition et qu'il interprète plus ou moins bien avec sa sensibilité, mais la partition est déjà écrite quand on arrive en mixage.»* Avant le mixeur était le Dieu. Il allait sauver le film. Aujourd'hui ils ont toujours du poids mais les centres d'intérêt ont changé. Ils leurs restent d'avoir une parole propre ce qui n'est pas des moindres. C'est devenu extrêmement technique.

Entre le montage son et le mixage, la frontière est de plus en plus floue et ceci à cause de différentes évolutions techniques. A l'origine de la postproduction son, la machine de lecture est indépendante de la console de mixage. Cela permet au monteur son et au mixeur de travailler en parallèle, notamment de faire des retouches dans la session en même temps que le mixage. Aujourd'hui, la console ou la surface de contrôle dirige la session de montage. De plus, au mixage on regroupe les sessions de postsynchronisation, de bruitage, de directs et la session de montage son. On se retrouve avec un nombre de piste qui se compte par centaines. La présentation de la session s'est complexifiée et le travail à deux en parallèle n'est plus possible.

Ensuite la limite entre ce qui tient du montage son ou du mixage bouge. Les moyens techniques et les compétences des monteurs son permettent un travail poussé de la bande son tel que le placement dans l'espace et dans l'acoustique des décors. Certains poussent leur travail par plaisir, mais cela à aussi un avantage pratique. Le réalisateur peut écouter un montage pré-mixé qui lui permet de mieux prendre en compte les enjeux de son. Le réalisateur étant déjà assez perdu quand il s'agit de son, lui permettre de travailler sur une bande son « écoutable » facilite beaucoup les choses. Dans un souci d'efficacité, le monteur son peut faire la somme d'effets ou d'ambiances, un bounce<sup>44</sup> pré-mixé que le mixeur pourra placer en fonction des autres stem. Attention cependant a ne pas vouloir mâcher le travail du mixeur. Tout deux n'aborde pas la bande son de la même manière. Le monteur son cherche à être précis dans les détails, il travaille en proximité. Tandis que le mixeur à une vision globale de la bande son, il travaille dans un auditorium qui lui permet de se

---

<sup>44</sup> Commande Protools qui permet d'écrire la session ou la sélection en cours sur le disque sous la forme d'un nouveau fichier audio.

rapprocher de l'écoute du spectateur. Sur *Le magasin des suicides*<sup>45</sup>, pour certains sons, Mathieu Pellerin<sup>46</sup> propose différents types de sons pour laisser le choix au mixeur, en décomposant plusieurs styles. Alors que sur les séries tv, il faut privilégier la productivité.

Il est indispensable pour le monteur son de communiquer avec le mixeur avant de commencer son travail. Le mixeur va souvent lui donner une *template*<sup>47</sup> à suivre et quelques indications sur l'organisation de la session. Mais pour ne pas qu'il y ait de malentendu, il leur faut définir le travail de chacun. Dans une production avec peu de choix effectués au montage, le mixeur va vouloir pouvoir proposer différents sons au réalisateur. Au contraire dans une production très rapide, où le temps et l'argent sont comptés, le monteur son devra pousser son travail jusqu'à un pré-mix avancé. Les heures d'auditorium coûtent bien plus cher que des heures de montage son. Le mixeur devra travailler le plus rapidement possible.

Au mixage, pour Jean Goudier, souvent il faut jongler entre la fin du montage son et le début du mixage. Quand il y a le réalisateur qui a validé un travail au montage son, c'est lui qui décide s'il n'y a rien à remettre en cause. Par contre quand il n'est pas là, ils ne peuvent pas se permettre de supprimer des sons. Au mixage il faut de la finesse et comprendre le film. Ce qui est difficile c'est que les mixeurs arrivent à la fin et qu'ils n'ont jamais vu le film. Les réalisateurs viennent de moins en moins car c'est de plus en plus technique et rébarbatif. Ce qui amène d'ailleurs une oreille nouvelle. Ils ont déjà peu de recul, et le fait d'écouter les bobines terminées leur permet d'avoir une oreille plus attentive. Il y a souvent un mixeur et un co-mixeur, mais le challenge est qu'il faut travailler ensemble. Il faut s'écouter. Il y a très souvent le monteur image qui vient donner les intentions. Le monteur son est là pour renseigner sur son travail, quel son, où, faire des changements et surtout pour que la cohérence de la bande son soit suivie, pour que ce qui a été fait au montage soit bien compris et mixé à la place prévue.

Pour Jean-Paul Loublier il est important de dire ce qu'on pense, d'être honnête, sans le faire passer pour un idiot bien sûr. Mais il est important de souligner les choix de mixage qui nous semblent mauvais. Parfois il est indispensable de demander une projection avec le producteur pour lui faire prendre conscience des incohérences. Les réactions de cette projection sont souvent décisives pour les choix finaux. Par exemple sur *l'illusionniste*<sup>48</sup> de Sylvain Chomet<sup>49</sup>, le montage son et le mixage

---

<sup>45</sup> Long métrage d'animation réalisé par Patrice Leconte en 2012

<sup>46</sup> Monteur son français sur le film *Le magasin des suicides*

<sup>47</sup> Gabarit en français, session de base

<sup>48</sup> Film d'animation français sortie en 2010

avaient été faits avec beaucoup de finesse, sur les ambiances, les petits détails pour faire vivre l'animation. Sauf que le réalisateur a composé la musique de son film, qui avait déjà très peu de dialogue. Donc la musique a pris beaucoup de place et a été mise très en avant à sa demande et toutes les ambiances ont été baissées. Du coup au final l'équipe son et les critiques ont éprouvé un manque, un vide vis à vis de l'habillage sonore, qui est devenu un habillage presque seulement musical.

Sur *Toto le héros*<sup>50</sup> de Jaco Van Dormael<sup>51</sup> le travail a été très agréable et intéressant, même si le début a été difficile. Le metteur en scène était un peu inquiet et méfiant, c'était son premier long métrage. Il a fait faire un report optique dans le dos du mixeur, pour vérifier ce qu'il faisait. Donc le mixeur a lui même fait faire deux reports optiques différents d'un bout de mixage terminé pour que le metteur en scène puisse contrôler, choisir, et dire s'il était satisfait. Cette manœuvre a été nécessaire pour acquérir la confiance du metteur en scène.

Aujourd'hui les monteurs son ont tendance à devenir second mixeur. Si la collaboration est bonne ou habituelle, cela permet une meilleure efficacité au mixage. En effet le monteur son connaît parfaitement la session, il est le plus souvent présent pour cette raison. Au lieu d'ajouter une troisième personne, il peut être utile de prendre le monteur son comme co-mixeur.

---

<sup>49</sup> Réalisateur, scénariste et compositeur français (*Les triplettes de Belleville*), César du meilleur film d'animation en 2011

<sup>50</sup> Long métrage franco-belge de Jaco Van Dormael sortie en 1990

<sup>51</sup> Réalisateur et scénariste belge (*Mr. Nobody*) César du meilleur film étranger en 1992

---

### II.1.3 LE MONTEUR IMAGE

---

Le monteur image est une des personnes les plus importantes d'un film. Il considère souvent le film comme le sien. C'est au montage que le film prend forme, qu'il est construit, avec la bénédiction du réalisateur. Son travail a évolué avec celui du monteur son puisqu'au début du cinéma, le monteur travaillait sur l'image et le son. Il est aujourd'hui beaucoup moins concerné par le son.

Le monteur ou la monteuse (image) a un statut un peu particulier auprès du réalisateur. Il/elle peut devenir un confident, un parent, un ami, voire tout à la fois. Après avoir passé des semaines entouré d'une équipe de tournage d'au moins quinze personnes, le réalisateur change d'environnement et de méthode de travail. Alors qu'il ne savait où donner de la tête, tellement les corps de métiers sont variés sur un tournage, il se retrouve face à une seule personne. Alors qu'il travaillait sur un plateau, parfois immense, il se retrouve dans une petite salle de montage. Alors que les interlocuteurs et les avis étaient variés, il doit confier son bébé à une seule personne.

Quand un réalisateur choisit son monteur, ce n'est pas un simple rendez-vous informel, où il peut se fier à son curriculum vitae et à son expérience comme pour beaucoup des autres postes. Le réalisateur veut connaître quel regard le monteur aura sur le film, quel vécu, quels sentiments le film déclenchera en lui. Confier l'ensemble de son projet à quelqu'un d'autre, un projet que l'on peut tenir à bout de bras depuis plusieurs années, n'est pas quelque chose d'évident. C'est pourquoi il est important pour le réalisateur de se sentir en confiance avec son monteur. D'ailleurs il deviendra souvent le sien.

En France, le monteur image a aussi la responsabilité de toute la postproduction, dont la postproduction son. Le problème est que les nouvelles générations ne sont pas formées au travail du son. La volonté est d'aller vers un système américain mais le poste de *supervising sound editor*<sup>52</sup> n'existe pas pour autant. La supervision de la postproduction prend en compte la gestion technique du workflow<sup>53</sup> entre les étapes mais aussi la cohérence et le suivi artistique du film. Or on peut dire que le monteur image n'est pas présent au montage son. Il ne peut donc pas faire suivre les intentions qui ont été prises par le réalisateur et lui-même lors du montage image.

---

<sup>52</sup> Superviseur du montage son

<sup>53</sup> Flux de travail : Représentation d'une suite de tâches ou opérations effectuées par une personne, un groupe de personnes, un organisme. Le terme *flow* (flux) renvoie au passage du produit, du document, de l'information d'une étape à l'autre

De plus, le manque de formation sonore du monteur image ne favorise pas l'intérêt qu'il peut avoir pour le son. On assiste souvent à des montages image qui ne prennent en compte que l'image, privant ainsi le son de participer à la structure du film. Pourtant le monteur image est la personne la mieux formée à la lecture de l'image, la rythmique.<sup>54</sup> Il a édifié avec le réalisateur une structure, une continuité du film. Il serait donc le plus à même à monter le son, ou du moins à le superviser, pour transmettre une architecture construite au montage. Comme expliqué dans la partie I.2 par Jean-Pierre Bloc, les monteurs (image) ne montent pas des films muets. Il n'y a pas deux parties distinctes, le son d'un côté et l'image de l'autre. Le monteur image ne suit plus le film jusqu'au bout et le monteur son n'est pas intégré à l'élaboration de la structure du film. Il n'y a plus de suivi.

Pour Romain Huonnic<sup>55</sup> la responsabilité est chronologique. D'abord si le monteur image a mis un son à un endroit, il serait difficile de faire autrement. On a un peu les mains liées par les choix du monteur son. Le monteur image a la main mise sur les choix car il estime que c'est lui qui a parlé avec le réalisateur. Sauf que pour Romain Huonnic, le monteur image devrait avoir cette place seulement dans le cas où il connaît les contraintes et les possibilités du montage son. Le montage image doit aussi être construit pour que le montage son puisse être bien fait. Il peut installer des plans larges pour les ambiances, ne pas presser le montage des dialogues et laisser place au silence, ou exploiter les off<sup>56</sup> ... Collaborer avec des gens qui s'y connaissent est une immense chance et facilite le travail.

Pour Jean Goudier, le monteur image vient très souvent écouter ce qui a été fait et choisi au montage son par le réalisateur. Deux auditeurs sont bien plus utiles pour alimenter la discussion, pour avoir des idées et se renvoyer la balle. Avoir deux personnes qui écoutent le film, c'est avoir deux réactions différentes. Pour Jean-Paul Loublier, c'est le plus souvent le monteur image qui canalise au mieux le film jusqu'au mixage et l'étalonnage. Le réalisateur peut manquer d'objectivité, c'est parfois le film de leur vie, ils ont peu de recul. De plus l'intérêt des réalisateurs pour le son et les étapes techniques est très récent.

Il y a deux solutions à mon avis. Soit nous revenons au début du montage et le monteur assume le montage de l'image et du son. Il pourra constituer une équipe d'assistant monteur à qui il délèguera des tâches précises, dont il aura la responsabilité. Soit nous procédons à l'américaine et le son et l'image deviennent deux départements distincts. Il y a alors un chef monteur image et son

---

<sup>54</sup> Chion, Michel, *L'Audio-vision*, Nathan, 1990, p. 115

<sup>55</sup> Monteur son et ingénieur du son français, à France Télévision

<sup>56</sup> BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press, 2013, p. 22

Quelle place pour le monteur son ?

équipe d'assistants image, et un superviseur son, ou chef monteur son et son équipe d'assistants son. Dans les deux cas que je retiens il y a une supervision du son et de l'image. L'image a toujours eu grâce aux yeux du réalisateur, c'est le peu d'intérêt que les scénaristes, les réalisateurs, les formateurs des nouvelles générations ont pour le son, qui les pousse à laisser le monteur son autonome.

## II.2 RELATIONS ARTISTIQUES

---

### II.2.1 UN FILM EST UNE EPREUVE DANS LAQUELLE LE SON A PEU DE PLACE

---

*« Qu'est ce qu'un montage son ? C'est raconter l'histoire, contribuer à raconter l'histoire, et moi ce que je regrette d'ailleurs, c'est que les réalisateurs ne l'utilisent pas plus que ça. En général ils vont soigner l'image, ils vont soigner le jeu des acteurs, et le son à côté ... » Gérard Lamps*

#### II.2.1.1 CULTURELLEMENT, LE REALISATEUR N'ECRIT PAS LE SON

---

*« Le montage son est devenu une espèce d'entité, une espèce de sphère satellisée autour du montage comme ça qui a sa vie propre, qui récupère une image quasi définitive ou définitive et puis qui va prendre pour point de départ ce qui est déjà pour beaucoup d'autres un point d'arrivée. » Jean-Pierre Halbwachs*

Mais pourquoi le réalisateur ne s'intéresse-t-il pas au son ? D'abord parce qu'il n'est pas éduqué au son. Pour moi c'est un monde intéressant et foisonnant plein de possibilités, mais la majorité des gens ne savent même pas que le montage son existe. Le réalisateur est un peu plus au courant, il sait que nous existons, mais il ne sait pas nous utiliser au profit de son film car il n'a pas appris à le faire. Historiquement, la conception du son au cinéma est pauvre. On observe peu de développement des capacités sonores dans la production d'un film. D'abord l'enseignement du son est fait de manière très technique, et vise à lisser la bande son, à rester dans une norme. Dans les sections réalisation, le son n'est pas présenté comme un support de création dans toutes les étapes du film mais plutôt comme une contrainte. Ainsi les réalisateurs ne pensent pas à exploiter le son car ils ne sont pas formés à le faire. Ils laissent d'autres personnes construire l'univers sonore de leur film, et ce à partir de l'image.

Les réalisateurs ne s'appuient donc que sur l'image pour construire leur film et une narration cohérente dans leur scénario<sup>57</sup>. Parfois il y a certaines indications sonores mais ce n'est que très rarement que le son a un pouvoir structurel sur le film et l'image. Le son n'étant qu'un parent pauvre à l'écriture, cela se répercute au tournage. Les besoins du son passent après l'image. Peu de chefs opérateurs son ont leur mot à dire sur le choix des décors qui sont choisis par le réalisateur et le directeur photo. Le matériel de prise de vue, l'éclairage, les costumes et les sols, font souvent du bruit. La difficulté étant déjà grande pour mettre en place une image, un cadre, un plan, il n'y a plus

---

<sup>57</sup> BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press 2013, p. 31

la motivation pour prendre en compte les choix esthétiques du chef opérateur du son. Celui-ci est rarement consulté et prend ses décisions pour ne pas gêner l'image.<sup>58</sup>

Pour Randy Thom, les films où le son est le plus intéressant répondent à deux conditions : soit il y a un auditeur diégétique, une oreille de substitution qui nous encourage à être attentif, soit il y a des images ambiguës ou déformées qui obligent le public à regarder inconsciemment d'autres indices pour compléter l'histoire.<sup>59</sup>

La postproduction reflète bien cette méthode de travail. Elle commence par le montage image qui crée la structure du film. Ce n'est qu'une fois cette structure établie que le montage son commence. Le compositeur ne fait qu'embellir l'image. Le son étant le dernier de la chaîne de postproduction, le monteur son et le mixeur doivent résoudre tous les problèmes non résolus auparavant. Le réalisateur qui ne s'en souciait pas, mise alors tout son film sur les pouvoirs du son. Sauf que le son ne peut pas rattraper une séquence qui ne marchait déjà pas au scénario, tournage et montage image et il est finalement déçu et ne comprendra pas l'importance de la construction sonore dans ses films suivants.

Il y a aussi une question d'égo. Le réalisateur doit gérer tout son film. Aussi, comme c'est son film, il veut être maître de toutes les étapes de la construction et les bonnes idées doivent venir de lui. Aux Etats-Unis cette notion est beaucoup moins présente. Tout le monde travaille au service du film, le réalisateur sait beaucoup plus écouter et sélectionner les bonnes idées et se les réapproprier pour avancer. Les critiques sont positives, chaque membre de l'équipe sait se remettre en question pour avancer le plus efficacement possible.

En France, Jean-Pierre Halbwachs cite un problème de communication à la lecture du scénario d'un film avec toute l'équipe. Nouveau monteur son dans l'équipe, il a signalé une particularité liée à la prise de son seul, une séance spéciale à prévoir lors du tournage. Mais cette remarque remettant en cause le planning du film, détail auquel personne n'avait pensé, la façon de le signaler trop brutal lui a coûté sa place. Pascal Villard<sup>60</sup> a été confronté à une séquence similaire mais la modification a été acceptée. Sur le film *Les seigneurs*<sup>61</sup>, film de foot, l'équipe est imaginaire avec des joueurs imaginaires. Il faut aller enregistrer quatre cents figurants dans un stade et les faire

---

<sup>58</sup> Randy Thom, *Designing a movie for sound*, IRIS n°27, Edition Analeph, 1999, p.9

<sup>59</sup> Randy Thom, *Confessions of an Occasional Sound Designer*, IRIS n°27, WEIS Elisabeth, The Trail of the Snail, Editions Analeph, 1999, p. 97

<sup>60</sup> Monteur son français, deux Césars du meilleur son

<sup>61</sup> Comédie française sortie réalisée par Olivier Dahan, sortie en 2012

crier les noms, les chants du film. Ce ne sont pas des sons que l'on peut trouver ou refaire en studio. Cependant si on ne le signale pas, personne ne nous le propose. Cette prévention n'est possible que si on est embauché avant le tournage. Dans tous les cas on retourne discuter après un premier montage avec le réalisateur, s'il en a envie ou avec le monteur qui va transmettre les demandes des réalisateurs.

Les étapes d'un film pour un réalisateur sont longues et laborieuses. Le son est vite submergé par d'autres contraintes « plus importantes ». Sur la base d'un film d'auteur simple, il faut adapter le roman, il faut en écrire un scénario, il faut faire un découpage technique, faire les repérages, le casting. Cette préproduction prend environ deux ans. Ensuite le tournage commence et un an plus tard le film sera mixé. La totalité du projet aura pris trois ans. Dans ces trois ans le tournage est une étape très importante pour le réalisateur. Mais le film se fait au montage image. Quand le réalisateur arrive au montage son, il a terminé son film. Le film est brut mais la structure finale est là.

Les étapes qui suivent le montage image s'appellent les finitions. C'est-à-dire que le film est fini. Il reste à l'habiller avec des trucages, l'étalonnage, et le son. *« Pour le réalisateur, en général à ce moment là, il y a une prise de conscience extrêmement importante, qui laisse supposer que pour lui il a fait le plus gros, au point que souvent tout ce qui va venir après, c'est-à-dire étalonnage (VFX), montage son, mixage, bruitage ça s'appelle les finitions, techniquement parlant ! » Jean-Pierre Halbwachs*

Pour Vincent Mauduit<sup>62</sup>, il y a aussi le caractère commercial. L'industrie cinématographique d'aujourd'hui ne sort que rarement des codes établis « du film qui va marcher ». Le cinéma est de moins en moins de l'art, et il coûte de plus en plus cher. C'est pourquoi il faut constamment rassurer. Rassurer le réalisateur mais aussi le producteur, la nouveauté fait peur à ceux qui investissent mais aussi aux spectateurs. Sur un film d'animation dont le coût de fabrication est très long et très cher, les lois de la finance priment.

La semaine du son est propice aux expériences diverses. Des étudiants ont en effet été sollicités pour faire des scénarios images et sons. C'est Gérard Lamps qui était partie prenante du projet et qui assurait le mixage. Et pour lui, cela leur a permis de se rendre compte qu'avec le son on pouvait raconter des choses et concevoir un film d'animation de manière complètement différente. Qu'il y avait un potentiel. Le son ne faisait plus de l'illustration mais les étudiants s'efforçaient de lui faire raconter quelque chose par rapport à leur image. Cette réflexion est malheureusement peu

---

<sup>62</sup> Monteur son, mixeur et ingénieur du son français

courante. Les réalisateurs et les scénaristes ne pensent pas leur film image et son mais d'abord image.

Ce qu'on demande à un monteur son c'est d'illustrer une image, or on lui amène un film terminé en lui demandant, « qu'est ce que tu vas bien pouvoir mettre là dessus. » S'il y avait une réflexion en amont, les idées seraient plus pertinentes. Gérard Lamps m'a racontée une anecdote assez significative, sur l'influence du tournage et sur l'utilisation du son. Pierre Jolivet<sup>63</sup> lui a demandé : « *il y a 2 voitures qui arrivent, il y en a une avec la radio qui fonctionne bien, l'autre sa radio se détraque, ils écoutent la même chose, comment tu fais ça ?* » Alors il lui a demandé : « *ton plan il est comment ? Parce que si tu me mets les voitures une à gauche et une à droite je peux faire quelque chose, si tu me mets une voiture devant, l'autre derrière, je ne peux rien faire. Ça ne marche plus.* » C'est une chose à laquelle le réalisateur n'avait pas pensé. Dans *Profession : Reporter*<sup>64</sup>, d'Antonioni<sup>65</sup> où l'utilisation du son est remarquable, la séquence de fin du film est impressionnante car la caméra se balade à travers des grilles, des pièces. Et pendant ce temps, au son, il y a tout le récit en off. Une telle séquence ne peut être improvisée et construite au montage son, il y a un véritable travail d'écriture. Tout comme la séquence de début du film avec le ventilateur qui brasse la lourdeur de la chaleur.

Le réalisateur est un capitaine de vaisseau, c'est le capitaine de son film. Et un capitaine n'aime pas être en territoire inconnu, sur quelque chose qu'il ne maîtrise pas. Aussi arrivé à l'étape sonore de son film, soit il a confiance, et donne carte blanche à son monteur son, soit il n'a pas confiance et la seule solution est de rester 24h/24 derrière le monteur son. Pour se faire comprendre beaucoup utilise le « test and retry »<sup>66</sup>. On essaye on recommence, etc., etc. Le but est d'affiner la bande son pour arriver au résultat escompté.

Pascal Villard cherche à devancer les problèmes qu'il va avoir. Mais des fois c'est possible et des fois il n'aura pas le choix. Cela n'intéresse pas les gens de devancer la difficulté. Donc il la reporte à plus tard et après une partie de son travail ce sera de trouver une solution pour avoir les sons nécessaires à faire le film, que ce soit par de la sonothèque, par de l'enregistrement, par des réenregistrements. Il y a certains sons où on a besoin d'une collaboration, une certaine logistique pour les enregistrer.

---

<sup>63</sup> Réalisateur, scénariste et acteur français (*Ma petite entreprise, Jamais de la vie*)

<sup>64</sup> Thriller français, américain, espagnol et italien de Michelangelo Antonioni, sorti en 2006

<sup>65</sup> (1912-2007) Réalisateur, scénariste, monteur italien, Oscar d'honneur, Lion d'or d'honneur

<sup>66</sup> On essaye et on recommence.

Si le son n'est pas souvent écrit, il peut souvent être là pour compenser une faiblesse du scénario ou de l'image. Le son béquille de Nicolas Naegelen<sup>67</sup> peut devenir très intéressant dans sa conception sans qu'il soit pensé forcément en amont. Cependant on peut trouver des cas particuliers bien sur. Le réalisateur Jean Cocteau<sup>68</sup> par exemple pensait image et son quand il écrivait un scénario, par exemple *La belle et la bête*<sup>69</sup>. Il y a beaucoup de réalisateurs qui ne savent pas ce qu'est l'audiovisuel. Ils font seulement du visuel et le rapport du son à l'image c'est quelque chose qu'ils n'ont pas. Enfin c'est un domaine qu'il ne maîtrise pas, mais aussi parce que culturellement nous ne savons pas écouter les sons qui nous entourent, comme identifier les différents oiseaux par exemple. Ce manque culturel vient du fait que nous n'avons pas de vocabulaire pour parler de son. Il arrive que des réalisateurs soient intéressés par le son, et si la discussion devient passionnée, on en revient à faire des bruits de bouche pour se faire comprendre.

---

<sup>67</sup> Ingénieur du son et mixeur français, directeur général du studio Polyson

<sup>68</sup> (1889-1963) Réalisateur, scénariste, acteur, auteur, dialoguiste, costumier français (*Orphée*)

<sup>69</sup> Film fantastique, français et luxembourgeois réalisé par Jean Cocteau en 1946

### II.2.1.2 SOCIALEMENT, COMMENT PARLER DE SON ?

---

Il n'existe pas de langage pour parler de son. On peut décrire des couleurs, des matières, granuleuses, rugueuses, mais il est difficile de décrire des sons. On n'a tout simplement pas défini de bases communes comme dans la musique pour définir les sons. Vous prenez 10 ingénieurs du son. Vous les mettez autour d'une table, et vous leur dites simplement : « de combien de hertz à combien de hertz vont les sons graves ; de combien de hertz à combien de hertz vont les sons médiums ; et de combien de hertz à combien de hertz vont les sons aigus ? » Vous avez 10 ingénieurs du son. Normalement ils ne devraient y avoir qu'une seule réponse, mais bien sûr il y en aura 10. Pour les couleurs, ou les matières chacun y va de son jugement. Est-ce qu'un rouge est le même pour tout le monde ? Non, mais le mot rouge renvoie à une référence commune suffisante pour s'entendre. La codification de la musique est venue tard dans l'histoire. L'objectif était de coder quelque chose d'inattractable, que l'on ne voit pas. Dans plusieurs années, centaines d'années, siècles, nous serons peut-être prêts à coder les bruits. Seul le traité de Pierre Schaeffer rend compte d'un vocabulaire du son. Mais celui-ci reste anecdotique.<sup>70</sup>

Côme Jalibert explique que parler de son renvoie au vécu, propre à chaque personne. Chacun interprète un son suivant le mot utilisé. Un mot ne veut pas dire la même chose pour tout le monde. Souvent on utilise des mots qui renvoient à quelque chose de visuel. C'est bleu, c'est froid, il est nécessaire de se connaître pour savoir de quoi on veut parler, suivant notre culture, et notre passé. Il faut mettre en place un vocabulaire, un mode de fonctionnement qui fonctionne bien pour les deux personnes. Sur *Minuscule*, Côme a travaillé avec Thomas Szabo, et ce qui marchait entre eux c'était la plaisanterie et donc la complicité. « *Le son moucheté ou le costume gris ont été trouvés au fil des discussions et petit à petit ils deviennent des étiquettes absurdes à des sons absurdes, pas nécessairement de façon littérale, mais plutôt l'émotion qu'elles véhiculent.* » Si on ne connaît pas la personne il faut prendre le temps de le faire, c'est indispensable. Cela peut se faire avec des références, même si celle-ci reflète peu ce que veut le réalisateur mais plutôt l'ambiance qu'elle véhicule. Une idée particulière marche dans un contexte avec un univers visuel particulier, des timbres de voix, une musique. Le son seul extrait puis intégré dans leur film, ne fonctionne pas. C'est plutôt une approche à avoir, ce que le son fait ressentir, une sensation.

Vincent Mauduit utilise souvent des termes de l'image « *plus contrasté, plus de lumière, plus de profondeur, plus sombre plus clair, plus pastel, plus bleu.* » Les réalisateurs sont souvent des personnes venant de l'image, et utiliser des termes qu'ils connaissent les met à l'aise. Ils savent ce qu'ils ne veulent pas quand on leur fait écouter des choses, mais on du mal à exprimer des envies

---

<sup>70</sup> Pierre Schaeffer, *Traité des objets musicaux*, Editions du Seuil, 1977, 700 pages.

sonores. Pour Vincent Mauduit ces termes visuels fonctionnent car ils véhiculent une image commune des émotions qu'ils font ressentir.

Pour Nicolas Naegelen il est important de faire parler les réalisateurs même si ça ne va pas très loin c'est une étape. Et à la projection après ou pendant le montage image, ils vont avoir des remarques sur les choses évidentes, « pense à mettre une porte là ! », mais auront peu de réflexions sur la bande son globale de leur film.

Pour Jean Goudier, parler du son est impossible. Sa méthode est de regarder le film dans l'état où il est, sachant qu'il va évoluer jusqu'au mixage. Le montage image a commencé parallèlement au tournage, si bien qu'un mois après la fin du tournage le premier ours est déjà terminé mais il n'est pas définitif. Ils parlent des idées du réalisateur de façon assez générale, ce qui est évident n'est pas abordé, c'est à ce moment là, que le réalisateur parle des sons auxquels il tient. La deuxième étape pour le monteur son est de mettre le film en forme de façon cohérente. Le réalisateur réécoute, et à partir de cette version, ils discutent de façon plus précise. Il faut une base pour entamer la conversation. Il est tellement abstrait de parler de son que c'est la seule façon de faire. Cela dépend de la sensibilité du réalisateur, de ce qu'il a en tête sans pouvoir le formuler. Ce n'est que par des exemples que l'on va pouvoir définir ce qu'il veut ou pas.

Comme me l'a expliqué William Flageollet<sup>71</sup>, souvent le son fait référence à des souvenirs d'enfance. On a des sons que l'on croit entendre, qui sont encore présents dans le cinéma mais plus dans la vie réelle. Un son d'essuie glace qui couine n'existe plus, ou un rouling<sup>72</sup> de voiture va être beaucoup plus silencieux aujourd'hui.

L'absence d'un vocabulaire commun demande à chacun de s'adapter et de faire des efforts. Le monteur son doit trouver un moyen de parler avec lui, sans le perdre dans des termes techniques. S'ils ne trouvent pas un terrain d'entente, le réalisateur risque de se désintéresser du son. Il reste la personne à convaincre.

---

<sup>71</sup> Mixeur français, deux Césars pour cinq nominations

<sup>72</sup> Anglicisme : Son continu d'un objet qui roule

### II.2.1.3 LA PART ARTISTIQUE DU MONTEUR SON

---

L'apport artistique du monteur son est limité par le réalisateur et l'image. L'objectif des discussions est de savoir si on a la même vision que l'équipe de réalisation, savoir si on est sur la même longueur d'onde. C'est l'image qui nous dit quoi faire, ce qu'il faut vérifier, si ce que fait ressentir l'image au monteur son correspond à ce que veut le réalisateur. L'apport créatif se limite à des propositions en accord avec l'image, que le réalisateur valide ou pas. L'esthétique de l'image doit coller à l'esthétique du son. S'il y a des annotations sonores dans le scénario c'est intéressant parce que ça veut dire que le son est scénarisé, il a une signification et il fait intégralement partie du récit, il est important. C'est un bon guide car on est sûr que le son sera exploité. Les idées sonores viennent souvent, de la part du réalisateur, après le montage image, par rapport au récit, à ce qui a été tourné. Quand Pascal Villard a fait le film afghan qui est un film tourné à Kaboul, le réalisateur est allé tourner tout seul. Il avait un seul HF et un micro sur la caméra. Il lui avait mis un dispositif de documentaire avec un micro canon, et un HF pour les interviews. Sauf que le réalisateur a utilisé ce dispositif pour faire un film de fiction. Donc quand on a un acteur, il a un HF. Quand il y en a plusieurs c'est plus compliqué. Dans le film, il y a des combats de chiens dans Kaboul. Le micro est sur la caméra, donc quand il zoome sur les combats de chien, le son sera enregistré de la position de la caméra. Le HF est sur l'acteur qui doit aller faire combattre son chien, donc qui n'est pas forcément à l'image. Le son qu'on entend n'a pas l'air synchronisé. Par contre quand on fait le montage son de cette séquence, il faut qu'on raccorde avec cette couleur. Dès que l'on met un son trop propre, ça ne fonctionne plus. Pascal Villard avait parfois des sons trop propres et il a du rajouter des couches de saleté pour que la bande son soit cohérente. En termes de largeur, le film était tourné avec un appareil photo. Il s'est aperçu qu'il faisait un son trop large. Il fallait que la largeur stéréophonique soit plus resserrée malgré les magnifiques extérieurs d'Afghanistan.

Pour Vincent Mauduit, les différences qui peuvent exister entre la bande son du *Magasin des suicides* et *Planet Z*<sup>73</sup> sont des images très différentes, les propos du scénario ainsi que les réalisateurs. En revanche, il essaie, de façon personnelle, de ne pas s'attacher au format du film (pour le cinéma, pour la TV....) car ce ne sont que des différences techniques qui n'ont pas de liens avec l'artistique ; de même, un film TV peut parfois se retrouver au cinéma.

En télévision, Il y a beaucoup de dialogue, il n'est pas possible de sous-mixer des ambiances par exemple car le support de diffusion ne les transmet pas comme au cinéma ou on peut se permettre de mettre des ambiances à bas niveau. Les exigences de responsabilité ne sont pas

---

<sup>73</sup> Court métrage d'animation français réalisé par Momoko Seto

souvent à la hauteur de l'équipe et des moyens alloués au son. Ne serait-ce que prévoir une journée de prise de son pour préparer une sonothèque du film n'est jamais financé en télévision.

La tendance des réalisateurs des nouvelles générations est quand même de s'intéresser au son de plus en plus. Dans *Cyrano de Bergerac*<sup>74</sup>, c'est après avoir sonorisé la séquence de la cuisine que Jean-Paul Rappeneau<sup>75</sup> a accepté de la garder. Avec le son direct seulement, elle était ennuyeuse mais le travail de montage son qui a été fait dessus l'a rendue beaucoup plus intéressante. Sur *Gainsbourg, vie héroïque*<sup>76</sup>, où Jean Goudier était monteur son, il y a eu des réunions pour préparer l'intégration des musiques dans le film et les dialogues, et tout ce qui concerne la « gueule » du film. Elle était mécanisée sur le tournage, les sons ont donc été refaits, et pourtant les sons recréés étaient quasi similaires. « *Il y a de sons qui s'imposent* ».

Pour Pascal Villard, les restrictions sont différentes sur un film à gros budget où tout est refait en postproduction et un film d'auteur français où on doit garder 90% des directs. Sur un film à l'américaine le monteur son est moins dépendant des directs, il n'est donc pas obligé de chercher des sons qui collent parfaitement avec ce direct. La liberté de création est beaucoup plus grande. Dans un film avec beaucoup de directs, on est obligé de concorder. La couleur de son est particulière dans les paroles, les fonds d'air. Sinon c'est une erreur technique et cela fait sortir le spectateur du film. Au niveau du « sound design », un film comme *Minority Report*<sup>77</sup> de Steven Spielberg<sup>78</sup>, va traiter le son comme dans un futur plausible. Alors que dans *Prometheus*<sup>79</sup> de Ridley Scott<sup>80</sup>, les sons sont trop spectaculaires, tout le temps, sur le moindre petit bouton électronique, le son devient insupportable. Le travail de création est énorme mais ne s'intègre pas dans l'image. Même dans la science-fiction les sons doivent être normaux et supportables en terme d'environnement sonore quotidien. Le son doit coller à l'image mais aussi s'intégrer dans la narration.

---

<sup>74</sup> Film de Jean-Paul Rappeneau sorti en 1990 et largement récompensé des les festivals

<sup>75</sup> Réalisateur, acteur, et scénariste français. Il a beaucoup tourné avec Gérard Depardieu

<sup>76</sup> Biopic français réalisé par Joann Sfar, sorti en 2010

<sup>77</sup> Film de science-fiction américain, réalisé par Steven Spielberg, sorti en 2002

<sup>78</sup> Réalisateur, scénariste et producteur américain (*Indiana Jones, Jurassic Park*)

<sup>79</sup> Film de science fiction américain, réalisé par Ridley Scott, sorti en 2012

<sup>80</sup> Réalisateur et producteur britannique (*Alien, Gladiator*)

Dans *De rouille et d'os*<sup>81</sup> de Jacques Audiard<sup>82</sup>, la séquence du Marineland a posé problème au monteur son, Pascal Villard et au mixeur Jean-Paul Hurier<sup>83</sup>. Elle a été montée et mixée plusieurs fois. Tout le son a été refait car une partie a été tournée pendant un vrai spectacle, avec la musique à fond etc. Ils se sont attachés à faire un son qui ressemble à l'ambiance générale avec les effets, les orques, les foules. Sauf qu'une fois la séquence terminée, ils se sont rendus compte qu'elle était trop bien, trop efficace, trop américaine. Elle était spectaculaire, sauf que la séquence ne raconte pas un spectacle de Marineland, elle raconte Stéphanie, qui va avoir un accident. Il fallait trouver un juste milieu entre la foire Marineland et le personnage principal. Par exemple les annonces dans les haut-parleurs en attendant le spectacle sont indispensables à l'ambiance, mais il a fallu trouver un traitement qui ne prenne pas le pas sur Stéphanie. Il ne fallait pas détourner le spectateur de ses sensations. Il fallait trouver un équilibre entre le spectaculaire et l'introspection. La séquence a été mixée trois ou quatre fois avant de trouver le bon équilibre. Sur le premier mixage le son concordait parfaitement avec l'image, mais pas avec ce que voulait raconter le réalisateur. Le challenge a été de savoir comment le raconter.

En télévision, pour chaque série on définit une identité sonore sur les premiers épisodes. Par exemple pour les épisodes de *Totally Spies*<sup>84</sup>, beaucoup de sons de gadget électronique ont été définis au début pour toute la saison. Contrairement à *Marcellino*<sup>85</sup>, pour les tout petits, très réaliste, où c'est plutôt des ambiances et des petits oiseaux. De plus la production a interdit les sons avec une connotation violente comme le verre qui coupe. Tout vient de la charte définie au début. A chaque épisode, on étoffe une banque de sons pour la série. Après sept saisons, la charte sonore de *Totally Spies* est bien rodée. Notamment la sonnerie du fameux poudrier qui a été composée il y a dix ans. Elles ont souvent des véhicules particuliers, donc les monteurs doivent souvent créer et sampler des sons pour chaque épisode. Un épisode de vingt cinq minutes se monte en quatre jours et le premier jour sert à regarder, noter, monter les ambiances, et parfois commencer les effets. C'est pour cela qu'il est important de bien nommer et archiver des sons déjà faits pour pouvoir les récupérer. Sur les

---

<sup>81</sup> Long métrage franco-belge de Jacques Audiard, 2012, il a reçu dix prix pour vingt quatre nominations

<sup>82</sup> Réalisateur, scénariste et ancien monteur français. (*Sur mes lèvres, Un prophète*)

<sup>83</sup> Mixeur et ingénieur du son français, César du meilleur son sur *La môme*, d'Olivier Dahan

<sup>84</sup> Série télévisée d'animation franco canadienne produite par Marathon Média et diffusée en France sur TF1 depuis 2002

<sup>85</sup> Série télévisée d'animation française, espagnole et japonaise, diffusée en France sur TF1 et Gulli depuis 2001

séries, on n'a pas le temps de faire nos propres sons. Par contre comme il y a un bruiteur dans la société, il bruite tous les épisodes, et cela permet d'avoir un son plus propre à la série ou à l'épisode, qu'une série complètement sonorisée avec une banque de sons.

La place du monteur son n'est pas de faire un beau son. C'est de faire un son juste par rapport à l'image et de servir un projet artistique et narratif d'un réalisateur. Ce projet peut changer au fur et à mesure qu'il se construit. Le réalisateur ne sait pas toujours quoi faire, et c'est quand la musique arrive, qu'il va décider de garder ou non un son. Les contraintes artistiques vont dépendre du type du projet, du budget, et du temps en premier lieu. Ensuite suivant ces contraintes on va prendre en compte celles du réalisateur et de l'image.

---

## II.2.2 LE MONTEUR SON EST SOLITAIRE

---

### II.2.2.1 TRAVAILLER EN FAMILLE

---

La structure du cinéma français traditionnel est souvent constituée de familles. Comme expliqué dans la partie II.1.1 dans ce type d'équipe, le monteur son travaille avec des personnes qu'il connaît bien. Il travaille depuis plusieurs années avec le même réalisateur et la même équipe et peut donc se permettre de travailler seul. Il n'a plus besoin de discuter des heures avec le réalisateur pour connaître ses intentions, il sait déjà de par le scénario et le montage, ce qu'il a envie d'entendre.

Avec Nicolas Naegelen, nous avons pu voir que le fait d'être contacté pour travailler à la fois au tournage et en postproduction rend souvent compte d'une collaboration étroite. Il ne faut cependant pas appliquer la réciproque. Par exemple sur *Rouge* de Krzysztof Kieślowski, il n'était pas question pour le réalisateur d'avoir plusieurs collaborateurs au son, et son collaborateur était l'ingénieur du son Jean-Claude Lheureux<sup>86</sup> qui suivait aussi la postproduction et qui avait aussi un rôle de superviseur. Les validations du montage son se faisaient après coup mais sur une base préparée au tournage. Cependant le tournage n'est pas le lieu de discussion autour des intentions de postproduction mais l'ambiance du lieu et de la scène se transmet au moment du tournage et l'ingénieur du son est celui qui en prend note. Kieślowski avait pour habitude de faire des réunions avec l'ensemble de ses collaborateurs et c'était à chacun de retenir ce qui les concernait. D'autant plus que le nombre de personnes présentes permettait de mieux faire ressortir les idées. Chacun pouvait s'exprimer sur son travail mais aussi celui des autres et je pense que le fait de décroiser les métiers apportait beaucoup au film. C'est plus rare aujourd'hui en France, où chacun doit rester à sa place. Cela dépend beaucoup des cinéastes. C'est moins évident sur les gros films à effet plus « industriels ». Nicolas Naegelen préfère ce travail en petite équipe qui collabore.

Le réalisateur Jacques Doillon est quelqu'un qui écoute beaucoup parce qu'il cherche vraiment la justesse au niveau du jeu d'acteur quitte à faire quinze prises. Cédric Klapisch et François Ozon sont des réalisateurs qui font beaucoup de film avec toujours le même clan.

Dans cette hiérarchisation particulière, le monteur son n'est pas lésé d'être seul. Des discussions avec le réalisateur, il en a eu beaucoup, aussi il le connaît assez pour savoir ce qu'il va lui plaire. Il le connaît aussi assez pour l'appeler dès qu'il a besoin, ou se référer à un autre membre de la famille pour discuter du film. Tous connaissent le réalisateur et tous se connaissent. Le dialogue

---

<sup>86</sup> Ingénieur du son français

est permanent et omniprésent, et au fur et à mesure des années chacun peu travailler efficacement sans que le réalisateur soit derrière leur épaule.

### II.2.2.2 LE MONTEUR SON EST SEUL

---

Cependant, dans beaucoup de cas, le monteur n'est pas encadré par le réalisateur, ou pas encadré du tout. De par le planning, la distance, ou simplement l'intérêt du réalisateur pour le son, le monteur son se retrouve souvent seul devant son poste de travail. Cette situation lui permet d'être efficace, de ne pas discuter sur chaque son choisi, comme on le ferait si le réalisateur était là. Mais il peut aussi faire des erreurs quant à la façon de traiter une séquence ou ne pas comprendre ce qu'a voulu faire le monteur image. Le réalisateur peut se rendre compte de difficulté seulement à la projection de la fin de la bobine, ou au mixage. Certains retours en arrière pourraient être évités s'il y avait un suivi régulier du travail du monteur. Pour Romain Huonnic, le problème de travailler seul et qu'on prend souvent la décision la moins risquée. Ce qui entraîne une homogénéité des bandes sons, où il n'y a plus de prise de risque. Il y a une grande perte au niveau de la création sonore.

Sur *le magasin des suicides*, il y a une équipe de quatre monteuses. Vincent Mauduit supervisait le montage son, en lien avec le réalisateur et les monteuses sons dont Mathieu Pellerin et Fanny qui supervisait l'équipe de trois monteuses. Le réalisateur dont c'était le premier film d'animation, n'assistait qu'aux projections de fin de bobine. Son implication n'était qu'au moment des validations, en pointant ce qui allait et ce qui ne va pas, de façon assez claire. C'est l'avantage d'un réalisateur qui a de l'expérience, il sait s'exprimer, il sait dire rapidement ce qui lui convient. Par contre en amont du film le travail a été assez personnel, on dégrossit les banques de son, on recherche. Par exemple Mathieu a beaucoup monté de voiture, et de par l'esthétique du dessin, il va chercher un type de son de voiture. La recherche de son n'est pas toujours prévue au planning, c'est sur le temps libre des monteuses sons, qu'ils se préparent pour le jour J. Cette recherche est faite sans animation et sans intention du réalisateur, d'où la difficulté de travailler avec une image fixe. Par contre sur les séries TV, le réalisateur vient vérifier chaque épisode avant le mixage. Il est souvent très présent au début pour définir certains sons. Il vient plusieurs fois, fait plusieurs retouches avant de valider. Ensuite il laisse plutôt carte blanche et vient vérifier à la fin. De même travailler avec des personnes aguerries, qui connaissent leur travail facilite la communication.

Pour ma part, je n'ai encore jamais travaillé avec un réalisateur présent pendant tout le montage son. Sur « *Un second souffle* », le réalisateur était à Bruxelles et moi à Aubagne. Le dialogue régulier était donc impossible. Cependant, je connaissais le réalisateur pour avoir déjà fait un projet scolaire de fiction sonore avec lui, et il a été mon colocataire pendant environ 10 mois. Je connaissais donc plus ou moins ses goûts et ses attentes par rapport au son. Ensuite j'ai été chef opérateur son, sur le tournage de ce film, on a ainsi pu largement discuter de ses envies, de ce qu'il

voulait. Enfin, je lui ai demandé de rédiger une note d'intention sonore séquence par séquence, pour être sûr de la direction que je devais prendre au montage son, à chaque moment du film.

*« Un second souffle<sup>87</sup>, de Guillaume Trille, Note d'intention<sup>88</sup> pour l'équipe son,*

*André, dialysé depuis plusieurs années refuse l'aide de son fils et de son ami .Mais face à cette situation ils n'entendent pas laisser André dans la solitude où il s'est muré.*

*Le film parle du don du rein de personnes vivantes. On pourrait le qualifier de docu-fiction. C'est avant tout un film de sensibilisation.*

*Séquence 1 : L'idée qui doit dominer est celle que la machinerie de l'hôpital les bouffe. De fait, il faudrait trouver un équilibre qui permette de rendre les machines assez présentes sans bien entendu perdre l'intelligibilité des répliques. S'ajoutent des sons connotant d'une activité dans le centre de dialyse (on reste quand même loin du chaos d'« Urgences »). Aucun son du monde extérieur ne parvient : on est dans un espace clos. Pour information, je ne compte pas mettre de musique sur le premier plan, mais au contraire tabler sur le son de la machine de dialyse, d'abord seul, puis progressivement accompagné par la machine de Jérémy, l'ambiance générale de l'hôpital, puis après seulement la respiration d'André et la présence de Jérémy.*

*Séquence 3 : Ici, le plus important est de retranscrire la violence de la situation. Je pense que ça pourrait passer par une insistance des sons de manipulation divers d'André, la voix du docteur Letessier qui pourrait ressortir avec « agressivité » du combiné. Ce n'est qu'une suggestion, mais cet effet pourrait être d'autant plus fort en jouant sur la présence de l'ambiance extérieure, en la renforçant lorsqu'il se regarde dans le miroir.*

*Séquence 4 : En restant dans cette idée de violence, j'imaginai un buzz assez détestable de bon vieux néon, qui pourrait créer une nappe sonore un peu glauque. Le montage image sera ici beaucoup retravaillé, toutefois nous garderons cette idée de cuts brutaux, sur lesquels il pourrait être intéressant de jouer au son également.*

---

<sup>87</sup> Court métrage, réalisé en 2013, dans le cadre d'une sensibilisation au don de rein de personne vivante

<sup>88</sup> Extrait de la note d'intention son écrite par Guillaume Trille, étudiant à L'INSAS en Belgique, le 6 novembre 2013 à mon intention

Quelle place pour le montage son ?

*Séquence 5 : On se retrouve pour la première fois dehors, ça fait du bien de se contenter d'une légère ambiance nocturne, sans avoir à alourdir le climat. Un court bol d'air avant ce qui va suivre.*

*Séquence 7 : J'aime bien le son d'ouverture de l'ascenseur, qui pourrait peut-être être plus poussé, un peu comme l'entrée dans l'arène. Ne pas hésiter à mettre un peu plus de vie dans ce hall d'entrée.*

*Séquence 11 : Servant de conclusion, la levée d'André peut, je pense, être faite sans qu'un « son » du médecin ne justifie son réveil. Je trouve que ce plan, dans son rythme, la façon dont il est fait, est très étrange, au bon sens du terme, et j'aimerais garder et amplifier cet effet. Pour ce qui est de la musique par exemple, je vais voir s'il y a moyen d'avoir une conclusion en suspens, comme un pont musical, mais où la prochaine partie ne se lancerait jamais, avec la batterie qui seule continue à cadencer et tenir en haleine.*

*Séquence 12 : On se retrouve dans le cagnard du sud, avec ce constat d'échec. L'ambiance doit être assez pesante. »*

Ce qui m'a aidée et intéressée dans ces commentaires, c'est qu'est ce qu'on doit entendre et comment. « *La machinerie de l'hôpital les bouffe* » par exemple rend bien compte de l'idée que s'en fait le réalisateur, de ce qui prédomine. Le but est de comprendre ce que le réalisateur veut entendre. Dans la séquence 3, non seulement il me donne l'atmosphère voulue mais aussi le procédé à utiliser « *ça pourrait passer par une insistance des sons de manipulation divers ... qui pourrait ressortir avec « agressivité »*. Dans la séquence 7, il utilise une comparaison « *comme l'entrée dans l'arène* » je trouve que c'est très visuel certes, mais c'est le seul vocabulaire que nous ayons, et il est plutôt efficace. Dans la séquence 11, c'est plutôt l'absence de son qui est intéressante. Le personnage d'André se redresse presque subitement, sans raison, et ce n'est que quand la caméra tourne que l'on voit le médecin entrer. Enfin dans la séquence 12, l'objectif est d'associer la lourdeur de la chaleur, à la lourdeur de la situation. Le rein n'a encore pas été pour lui, retour à la case départ.

Après ce premier travail, j'ai envoyé une première version au réalisateur, qui m'a alors retourné ses retouches. Beaucoup portaient sur le mixage, par exemple :

« <sup>89</sup>S2B : Bien veiller à créer une différence entre voiture fermée/ouverte dans l'ambiance. L'espace clos renforce le malaise. »

Mais certaines auraient pu être évitées s'il avait été présent comme dans le plan séquence :

« S13-16 : - Buzz de ce que j'imagine être un frigo trop fort. - Il manque, quand André est dans la cuisine, un écoulement d'eau qui "répond" à la question de Damien. Ça peut être un bruit de vaisselle par exemple. Je pense que ce sera plus fort qu'un simple silence. - Sur la fin, je préfère si possible dans cet ordre : ouverture porte/bise/réplique/fermeture porte. Quitte à minimiser la présence de la circulation légèrement. De la même manière, la fermeture de porte répond à la main tendue d'Édith. Attention toutefois à ne pas lui claquer la porte au nez dès la fin de la réplique, l'effet serait trop appuyé et en deviendrait comique. »

Bien sûr tout cela n'a pas empêché les nombreuses discussions par mail ou facebook. Le dialogue est vraiment très important. La note d'intention m'a énormément aidée, mais elle reflète les envies du réalisateur à un instant T. On ne peut pas penser à tout, les envies peuvent évoluer.

---

<sup>89</sup> Extrait des retouches écrites par Guillaume Trille (étudiant à L'INSAS en Belgique) le 21 novembre 2013 à mon intention

### II.2.2.3 LE REALISATEUR

---

Malheureusement beaucoup de réalisateurs ne s'intéressent pas au son. Mais pour un certain nombre, le fait de ne pas tout maîtriser ne les empêche pas de travailler leur bande son, d'y réfléchir, et de profiter de leur collaboration avec l'équipe de postproduction son. Des réalisateurs comme Alain Corneau<sup>90</sup> ou Bertrand Tavernier<sup>91</sup> s'intéressent au son. En général, ils ne savent pas ce qu'ils veulent, mais ils savent ce qu'ils ne veulent pas et c'est déjà énorme. Ils savent demander, questionner, écouter les propositions, et se les approprier pour rebondir dessus. Ce sont des personnes qui partent du principe qu'ils ont des collaborateurs et non pas des techniciens réduits à exécuter tout ce que les réalisateurs leur demandent. A partir du moment où le réalisateur a déterminé une idée comme sa façon de voir le film, c'est nécessairement une bonne idée, puisque c'est le film du réalisateur. Donc ce n'est pas nécessairement La avec un grand L, bonne idée. Bien que le réalisateur ait la tête dans son film depuis plusieurs années et qu'il n'ait aucun recul, c'est lui qui signe le film et c'est lui qui prend les coups, donc s'il veut que ce soit fait de cette façon là, même si on défend ses idées, les idées du mixeur en disant moi je pense que c'est mieux comme ça, si le réalisateur dit : *non moi je le veux comme ça* c'est son idée qui doit être prise parce qu'en France on fait des films d'auteurs, donc on respecte les desideratas du réalisateur. Au final, la plupart des réalisateurs ont besoin d'une force de proposition de la part du son pour pouvoir faire des choix et avancer. Il faut s'intéresser au projet, le comprendre, comprendre comment le réalisateur veut le traiter.

*« It is necessary to be on a film in the preproduction stage in order to create the sound design, or can it be done in postproduction ? Both ways. I have been privileged to have more opportunities for time than probably any other person that does the work I do. Georges Lucas has always encourages a process here at Skywalkers Sound of doing temporary mixing and experimenting as early as we can manage to do it, and that has always benefited my work. »<sup>92</sup>*

*Bon voyage*<sup>93</sup> était un film comique comme Jean-Paul Rappeneau<sup>94</sup> savait le faire et pourtant il a fait composer une musique qui rend le film sérieux et dramatique. Ce que l'équipe n'avait pas

---

<sup>90</sup> (1946-2010) Réalisateur français de cinéma (*Tous les matins du monde, Stupeur et tremblements*)

<sup>91</sup> (1941-) Réalisateur, scénariste, producteur et écrivain français (*La fille de d'Artagnan, Quai d'Orsay*)

<sup>92</sup> Ben BURTT in LoBRUTTO Vincent, *Sound-on-film*, Greenwood publishing, 1994, p.246

<sup>93</sup> Long métrage réalisé par Jean-Paul Rappeneau et sorti en 2003

<sup>94</sup> (1932-) Réalisateur et scénariste français (*Cyrano de Bergerac, Le hussard sur le toit*)

compris c'est qu'il cherchait à reconstruire un souvenir qu'il avait vécu et qui n'était vraiment pas drôle. Toute l'équipe s'est dressée contre la musique, elle avait la prétention de savoir mieux que le réalisateur ce qu'il fallait pour son film. Il a été vraiment contrarié et ému car c'était vraiment personnel. Le souci commercial est que le film était basé sur un scénario drolatique mais avec pour ambition d'être dramatique, cela a été un échec.

Autre problème, Jean-Pierre Halbwachs me parle d'une expérience intéressante avec un jeune réalisateur assistant de Jean-Luc Godard<sup>95</sup>. Leur culture commune sur le cinéma et plus particulièrement sur le cinéma asiatique leur permet de bien s'entendre, et de tomber d'accord sur une bande son. Cependant sur un travail de série comme celui-ci, le réalisateur n'est pas en haut de l'échelle et c'est le directeur artistique qui a le dernier mot. Et forcément, là où le réalisateur et le monteur son tombaient d'accord, cela ne convenait pas au directeur artistique, qui lui avait une culture différente. Le directeur artistique est normalement présent pour veiller à la continuité esthétique de la série.

Sur le film *The Congress*<sup>96</sup>, le montage son a duré six mois, mais Aviv Aldema<sup>97</sup> (supervising sound editor) travaillait et discutait du film avec le réalisateur depuis quatre ans. Ils se connaissent de longue date. Aviv Aldema a déjà travaillé plusieurs fois sur les films d'Ari Folman, comme *Waltz with Bachir*. Ils sont amis, et Aviv connaît parfaitement les goûts et les envies de son réalisateur. Il lui donne beaucoup d'idées, qu'il teste et essaye. Les intentions du réalisateur passent par de longues discussions d'où émergent différentes idées, ils s'appellent, et décrivent à quoi ils pensent.

On ne peut pas dire qu'Ari Folman soit vraiment impliqué sur sa bande son. Il sait ce qu'il veut mais il est très ouvert aux propositions d'Aviv Aldema et des autres membres de l'équipe. Ce n'est qu'au mixage final qu'ils ont trouvé la couleur sonore d'Aaron, le jeune garçon dans *The Congress*, composée d'une multitude de couches. Ils ont essayé beaucoup de mix différents, avant de trouver celui qui sonnait bien et qui était compréhensible dans l'histoire. Ari n'était pas présent à tous les stades. La première fois qu'il a entendu quelque chose, les effets étaient déjà très avancés. Aviv Aldema a travaillé avec le monteur effets, fait ses remarques, dit ce qu'il voulait, travaillé de son côté, et seulement quand il était satisfait il demandait à Ari Folman<sup>98</sup> de venir écouter. La plupart du

---

<sup>95</sup> (1930-) Cinéaste franco-suisse également acteur, chef monteur, dialoguiste, monteur, producteur et scénariste. Chef de file de la Nouvelle Vague (*Le mépris*, *A bout de souffle*)

<sup>96</sup> Film hybride, d'animation et de science-fiction, réalisé par Ari Folman, et sorti en 2013

<sup>97</sup> Monteur son israélien

<sup>98</sup> (1963-) Réalisateur, producteur et scénariste israélien (*Waltz with Bachir*, *The congress*)

temps il était content, c'est pourquoi il laisse Aviv Aldema travailler librement. C'est la raison pour laquelle il travaille avec lui, Aviv Aldema connaît et va directement vers ce qu'aime Ari Folman.

Mathieu Pellerin a beaucoup plus de lien avec les réalisateurs sur les séries, qui viennent valider chaque épisode, contrairement au long métrage, où il y a plus d'intermédiaires. Sur les séries, les réalisateurs sont impliqués, pour Mathieu soit ils sont présents, soit il y a un débriefing au téléphone. Donc il y a une transmission d'intention. Au niveau commercial, on peut faire un épisode test pour montrer vers quel style on va. Il est très agréable de travailler avec des réalisateurs qui connaissent le potentiel du son de par leur expérience, contrairement à Patrice Leconte qui était très enthousiaste mais dont c'était le premier film d'animation. En télévision, Romain Huonnic parle de son avec les réalisateurs qui s'y connaissent un peu en son. Le problème c'est qu'ils ont commencé à ne pas venir au montage son, puis au mixage. A contrario, ceux qui se disent intéressés par le son sont contents d'avoir une idée par rapport au autres et il est difficile de leur expliquer que leur idée est très commune et pas forcément intéressante. Pour faire des projets intéressants il faut des projets avec souvent peu de moyens techniques et une petite équipe pour pouvoir faire des choses qui sortent de l'ordinaire.

Il y a des réalisateurs qui ont des phobies. Si Patrice Leconte a horreur du vent, Guillaume Canet<sup>99</sup> c'est les oiseaux qu'il ne supporte pas. Par exemple dans *Ne le dis à personne*<sup>100</sup> qui se passe à Paris au mois d'août, le réalisateur voulait quand même signifier la chaleur. Le problème de beaucoup de réalisateurs est qu'ils passent un ou deux mois à écouter le son direct le plus propre possible avec rien autour, du coup le moindre ajout de son les sort du film. Contrairement au spectateur qui ont besoin d'être mis dans l'ambiance. Très souvent il jette des sons et on y revient plus tard si on a le temps. Sur *La fille du puisatier*<sup>101</sup> de Daniel Auteuil<sup>102</sup>, il ne supportait pas d'entendre des cigales dans son film, qui se passe pourtant en Provence, en été. De la même manière sur *Ma femme est une actrice*<sup>103</sup> d'Yvan Attal<sup>104</sup>, il ne supportait rien. Mais la projection aux

---

<sup>99</sup> (1973-) Acteur, réalisateur, producteur, scénariste, dialoguiste français (*Ne le dis à personne*, *Jeux d'enfants*)

<sup>100</sup> Thriller français écrit et réalisé par Guillaume Canet, sorti en 2006, c'est une adaptation du roman d'Harlan Coben

<sup>101</sup> Film français réalisé par Daniel Auteuil, sorti en 2011, d'après l'œuvre de Marcel Pagnol

<sup>102</sup> (1950-) Acteur français, metteur en scène de théâtre, réalisateur de cinéma (*Jean de Florette*, *36 quai des Orfèvres*)

<sup>103</sup> Film français réalisé par Yvan Attal en 2001

producteurs a été une catastrophe et il a reconnu qu'il s'était trompé. Ce qui a servi le film. Avec Roman Polanski<sup>105</sup> sur *Oliver twist*<sup>106</sup>, en Angleterre dans le 19<sup>e</sup>, le film est mixé en SDDS<sup>107</sup>, le monteur et le mixeur avaient prévu de « s'amuser » un peu, et pourtant il entendait tous les inter gauche et inter droite et remettait tout au centre. Mais de façon très justifiée, et méthodique, sans prendre de note il savait repasser en revue tout le film et dire ce qui ne lui convenait pas.

Par exemple sur *Cassos*<sup>108</sup> le monteur son a eu dix jours pour faire tout le montage son, le montage des voix, l'écoute de la musique et les recherches de sons inclus. Sur ce genre de projet on n'a pas le temps de réfléchir, on fait du son et si ça marche en avant. Tout le film se passe dans une voiture, il a fallu se poser la question de quand on entend la voiture, est-ce qu'il faut tricher les accélérations, les passages de vitesse ... au final il y a des passages voitures ou le moteur a été enlevé au mixage pour fixer l'attention sur autre chose. Godard par exemple sous mixait le début de son film pour obliger les spectateurs à se taire et écouter au début du film.

Pour Pascal Villard les relations avec le réalisateur ne sont pas toujours évidentes car aujourd'hui le monteur son est souvent embauché au dernier moment. Alors que si on est embauché avant le tournage, on peut parler du scénario, soulever les points qui nous semblent problématiques, définir les sons qui doivent être faits au tournage. Quand Pascal Villard a été engagé sur le film *Sur mes lèvres*<sup>109</sup> de Jacques Audiard<sup>110</sup>, il a lu le scénario et il a retenu la séquence de surdité de la fille. C'est une séquence où le spectateur est dans sa perception. Et lors de sa rencontre avec le réalisateur qu'il ne connaissait pas, il lui a un peu maladroitement expliqué comment il devait faire cette séquence, en prenant pour exemple la séquence *d'Il faut sauver le*

---

<sup>104</sup> (1965-) Acteur, réalisateur, scénariste, dialoguiste franco-israélien (*Le bal des actrices, 38 témoins*)

<sup>105</sup> (1933-) Réalisateur, producteur, scénariste franco-polonais, comédien, metteur en scène de théâtre et d'opéra (*Le bal des vampires, The ghost writer, Carnage*)

<sup>106</sup> Film franco-tchéco-italo-britannique, réalisé par Roman Polanski, sorti en 2005, adaptation du roman de Charles Dickens

<sup>107</sup> Sony Dynamic Digital Sound, système de format multicanal, le son est enregistré sur les deux bords extérieurs de la copie 35 mm du film, il prend en charge jusqu'à 8 canaux

<sup>108</sup> Film français réalisé par Philippe Carrese et sorti en 2012

<sup>109</sup> Film français de Jacques Audiard, sorti en 2001

<sup>110</sup> (1952-) Réalisateur, scénariste et ancien monteur français, plusieurs fois récompensé aux César du cinéma (*De battre mon cœur s'est arrêté, Un prophète*)

Quelle place pour le monteur son ?

*soldat Ryan*<sup>111</sup>. Il y a d'abord un plan sur le soldat puis un plan sur ce qu'il voit, ce qui permettait au son de se glisser dans la tête de Tom Hanks<sup>112</sup>. Il vient de se prendre une bombe et on entend des larsens, des acouphènes. Sauf que Jacques Audiard n'a absolument pas écouté ce que son monteur son lui avait suggéré et quand celui-ci s'est retrouvé au montage son, le montage image ne permettait pas un tel effet. Il a fallu trouver une autre idée, alors que cette séquence avait été discutée dès le scénario. Ils avaient pu avancer la discussion sur des partis pris qu'il avait ou qu'il n'avait pas d'ailleurs ; parce que c'est aussi ça il avait des idées mais, ce qu'il a fait n'avait rien à voir avec ces idées parce que pour Pascal, Jacques Audiard est quelqu'un de très pragmatique. Parfois il a essayé de faire des choses qu'il lui demandait, et ça ne marchait pas. Mais s'il proposait quelque chose qui marchait avec l'image, c'est ça qu'il fallait faire comme s'il l'avait toujours demandé. Le problème est la différence entre ce qu'on imagine au départ et ce qu'on fait. Que ce soit en tournage ou à n'importe quel poste c'est toujours différent et faire du cinéma, ce n'est pas de la théorie c'est très pratique, pragmatique. Si le monteur son est engagé au niveau du tournage, il va lire le scénario, il va discuter avec le réalisateur ou avec la production pour essayer de devancer quelques difficultés liées au son mais ce ne sera pas nécessairement la même chose une fois le film tourné.

La réalisateur a une grande part de décision au montage son. Qu'il soit présent ou pas dans cette phase, il exprimera sa position à un moment donné. Or le plus tôt serait le mieux. Pour Walter Murch, « *ultimately the immune system of the film.* »<sup>113</sup> C'est lui qui décide. Même s'il n'est pas nécessaire qu'il soit présent tout au long du montage son, il est nécessaire de savoir dans quelle direction il veut aller avant de commencer. De plus, la validation régulière du montage son permet de ne pas se retrouver à changer complètement une séquence en fin de bobine. Les jeunes réalisateurs s'intéressent de plus en plus au son, leur implication évolue beaucoup avec les générations.<sup>114</sup>

---

<sup>111</sup> Film de guerre américain, réalisé par Steven Spielberg, sorti en 1998, il a reçu 5 Oscars

<sup>112</sup> (1956-) Acteur, réalisateur et producteur de cinéma américain (*Forrest Gump, La ligne verte, Dans l'ombre de Mary*)

<sup>113</sup> Pierre-Olivier Forest, Résumé de The Conversation : Walter Murch and the Art of Editing Film, 2009, p.11

<sup>114</sup> Flavien Van Haezevelde, *De 2001 à Terminator : Sound design et science-fiction*, Mémoire de fin d'étude, Université d'Aix-Marseille, Département SATIS, 2011, p. 15

### III. MODELES A SUIVRE ET PROPOSITIONS D'EVOLUTIONS

---

#### III.1 DANS LE CINEMA D'ANIMATION

---

En animation, le processus long de production et les différentes étapes visuelles permettent de travailler en amont sur le son. Ce temps permet une collaboration plus étroite avec un réalisateur, puisque on peut le côtoyer plusieurs années avant d'arriver au montage son proprement dit. Le travail sur l'animatique<sup>115</sup> est aussi intéressant et permet une meilleure prise en compte du son tout au long du processus de création de l'image.

Il faut que l'image vive bien sans qu'il y ait de son direct. Il faut crédibiliser. La différence est qu'on commence à travailler sur un story-board. Le moindre son qu'on pose dépasse l'image puisqu'elle est fixe. Il y a cependant des points de synchronisme. On fait le son d'un film quasiment terminé sur une image qui ne bouge pas. Le but est d'aider le récit mais il est difficile de s'y habituer. Par rapport à un film de prise de vue réelle, on garde parfois le direct mais on refait quand même tous les sons pour la VI. Le travail d'ambiance est identique puisqu'il n'y a pas dans le direct, les bruitages sont refaits, les coups de feu, les engins ... Le travail d'habillage est le même. Dans *L'illusionniste*<sup>116</sup> ou Sylvain Chomet<sup>117</sup> voulait un son à la Tati<sup>118</sup>, ce n'était pas scénarisé à la Tati, où les sons sont très graphiques, irréalistes, et précis donc très amplifiés. Il y a un décalage entre l'image réaliste et le son irréaliste. Mais le décalage ne marche pas dans *L'illusionniste* puisque ici l'image est déjà irréaliste. Il est important de coller aux bons codes en matière d'ambiance, car sinon l'animation ne semblera pas réaliste ou dans la fantaisie de l'univers pour le spectateur. Pour un film qui se passe à Paris on enregistrera des ambiances parisiennes, c'est une question de crédibilité. Les ambiances c'est ce qui ouvre le off, c'est ce qui donne une profondeur au décor. Il est important de ne pas se tromper.

En Animation, les outils et les techniques ne cessent d'influencer les procédures de postproduction et les *workflows*. La plupart des travaux 2D ou 3D<sup>119</sup> sont livrés à la postproduction

---

<sup>115</sup> Enregistrement du storyboard, synchronisé sur la bande dialogue

<sup>116</sup> Film d'animation franco-britannique réalisé par Sylvain Chomet, d'après le scénario inédit de Jacques Tati, basé sur une lettre intime à sa fille

<sup>117</sup> (1963-) Dessinateur et scénariste de bande dessinée, réalisateur de films d'animation français (*La vieille dame et les pigeons*, *Les triplettes de Belleville*)

<sup>118</sup> (1907-1982) Réalisateur et acteur français (*Mon oncle*, *Playtime*)

<sup>119</sup> BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press 2013, p. 140

son sous un format de vidéo numérique. La vidéo digitale a de larges implications en ce qui concerne les composantes audio de l'animation. Alors que le son est en postproduction, il bascule quasiment en pré-production. On tend à impliquer le monteur son et le compositeur dans les différentes étapes de la production. L'ère digitale a permis aux animateurs de créer sans les ressources ou les influences d'un grand studio. Avec cette liberté, vient le défi de créer un modèle de production qui facilite au mieux la vision de chaque projet.

La plupart des projets sont divisés en trois phases : la préproduction, la production et la postproduction. Le triangle de la production « *you can have good, fast, or cheap, but only two of the three*<sup>120</sup> » résume les influences de la production audio. Concrètement, « *good and fast* » coûte de l'argent et sinon c'est « *cheap* ». Souvent le travail de la bande son est différé à la postproduction pour des raisons financières plutôt qu'artistique. Le « *good* » est le moins négociable des aspects de la triade de la production.<sup>121</sup> Commencer le son à partir de la phase de préproduction réduit le besoin d'aller vite. De plus, environ 10% du budget global de la production est alloué au son alors qu'il contribue également à la valeur du projet. Moins on a de temps et d'argent plus la production va bénéficier du *sound design*. Plusieurs aspects du *sound design* devraient être faits à la phase de préproduction, indépendamment des ressources, mais l'intégration finale du *sound design* peut et doit se produire à chacune des trois étapes.

D'abord, le développement du projet est basé sur un scénario, et un concept art. C'est le premier support de travail du *sound designer*. Dans le scénario, on relève les suggestions qui ont un potentiel sonore. On s'intéresse aux personnages, à l'environnement, aux présences, aux off, aux langages, à la musique, aux voix. Il est aussi important de s'intéresser à la note d'intention de l'auteur/réalisateur car il peut nous donner des indices sur la façon de voir le projet.

Le storyboard est une série de dessins arrangés en séquence pour visualiser l'histoire. Ils sont souvent en noir et blanc, et sans arrière plan. Ils sont très utiles pour suggérer les mouvements, identifier les besoins de la production, et pour réfléchir et créer.<sup>122</sup> Pour le monteur son, le storyboard permet de repérer les points de synchronisation avec la musique ou les effets, les objets qui auront besoin de hard effet, l'environnement pour les ambiances, les dialogues pour l'enregistrement des voix témoins. Il doit aussi faire attention au type de plan et de montage utilisé,

---

<sup>120</sup> On peut avoir bon, rapide ou pas cher, mais seulement deux des trois

<sup>121</sup> BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press 2013, p. 127

<sup>122</sup> BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press 2013, p. 128

ainsi que tout le côté logistique, s'il doit enregistrer des sons en amont, définir la *cue sheet*<sup>123</sup>, faire les recherches de sons.

Le monteur son travaille à la synchronisation des voix et des maquettes musiques pour que le monteur image puisse travailler le timing de l'animation. L'enregistrement des voix témoins requiert une attention particulière à l'intelligibilité, l'interprétation, la précision, et aux particularités du personnage. Les voix sont ensuite envoyées au monteur image, et cette synchronisation permet souvent de révéler les défauts de l'image dans les phases d'animation des mouvements. Quand l'animation est musicale, on enregistre aussi les chansons avant le processus d'animation car c'est la musique qui guide la production.

L'animatique est une vidéo du storyboard avec quelques suggestions de mouvements, les angles de caméra et la durée définitive du projet. L'animatique était à la base un scan en 2D des images du storyboard. Sur ce fichier vidéo, on travaille la bande son avec les dialogues, les effets et les maquettes musique pour développer la synchronisation. L'animatique sert de plan à l'animation pour guider un grand nombre de décisions qui serait repoussées à la postproduction sur un film de prise de vue réelle. L'animatique peut servir à commencer à chercher des idées, et influencer alors le design et le rythme. Les animateurs ont tendance à accélérer les actions quand elles sont muettes, pour ne pas ennuyer le spectateur. Il est alors très difficile pour le son de coller à l'image. Par exemple la vitesse des voitures n'est pas du tout réaliste, alors que si les animateurs ont le son de la voiture, ils l'utiliseront pour l'animer.

Quand un monteur son est engagé sur un film, beaucoup de réalisateurs sont tentés de lui laisser une liberté artistique illimitée. La phrase trop familière « je vais te laisser le sound design » crée des attentes complètement irréalistes chez le sound designer. De plus cela laisse entendre que le réalisateur manque de vision et d'intérêt pour le son. Par conséquent la relation se stoppe net et se dégrade et l'animateur enlève le contrôle du monteur son. Les monteurs son expérimentés ne s'attendent pas à une complète liberté créative. Ils sont plus intéressés par un apport créatif dans un projet bien conçu et bien géré. Les réalisateurs devraient articuler clairement leur vision de la bande sonore. Ils devraient fournir au monteur son des exemples d'animations, des enregistrements de musiques, une liste de sons qui caractérisent leur vision du projet. De cette façon le monteur son pourra au mieux conceptualiser la portée et l'approche générale de l'animation. Les réalisateurs devraient encourager la créativité et l'appropriation du projet. La probabilité de ne pas être satisfait

---

<sup>123</sup> Tableau qui rend compte de toutes les musiques d'un film dans l'ordre chronologique, par rapport à l'image

du travail du monteur son diminue quand les attentes sont clairement établies au début de la collaboration. L'art et la collaboration plutôt que l'égo devraient être la principale motivation de tous les participants à un processus créatif.

La synchronisation du son et de l'image avec un time code est un des points importants de la production. L'annonce du montage définitif n'est pas toujours faite au bon moment et les étapes de remontage et de conformation deviennent la norme en postproduction. Les problèmes de synchronisation viennent d'un manque de cohérence et de communication sur le nombre d'images par seconde. Dans un monde parfait, on animerait, monterait et sonoriserait sur le même nombre d'images que le format de sortie. Or ce n'est pas le cas, les animateurs 2D travaillent en 24 i/s tandis que les animateurs 3D sont en 30 i/s. Si le format de sortie est le film, on reste en 24 i/s de l'animation à la postproduction, si c'est la vidéo alors on passe en 29,97 i/s en NTSC ou 25 i/s en PAL. Si les deux sont prévus il faut faire deux sorties de mix différents. La meilleure façon de travailler est encore de marquer toutes les copies de travail avec les paramètres de synchronisation.

Pendant la phase de production, le monteur son peut effectuer des phases de travail préliminaires qui favorisent la créativité notamment à cause des durées longues de production en animation. Cependant tous les sons non synchrones réalisés à ce moment sont susceptibles d'être modifiés avec l'image finale.

Comme pour les visuels, les animateurs étudient des modèles existants de ce qu'ils doivent créer comme dans King Kong<sup>124</sup> ou Jurassic Park<sup>125</sup>. En son le bénéfice est le même, on peut étudier des films existants, des enregistrements, ou écouter attentivement le monde qui nous entoure ou l'environnement dans lequel est le film. Etudier des exemples d'animation permet de révéler des techniques et des esthétiques particulières utilisées par les *sound designer*. La phase de production est aussi idéale pour construire une sonothèque d'effets. Cela implique des enregistrements et des sélections dans des sonothèques existantes. Cette collecte doit être guidée par l'animation. Les sons signifiants au récit ont de meilleures chances d'être utilisés au mixage final.<sup>126</sup>

A Folimage<sup>127</sup>, Loïc Burkhardt<sup>128</sup> a une relation privilégiée avec les réalisateurs. En effet Folimage est un studio d'animation français qui produit ses films d'animation. La quasi totalité de la

---

<sup>124</sup> Film américano-néozélandais réalisé par Peter Jackson, sorti en 2005, remake de King Kong Merian Cooper et Ernest Schoedsack, sorti en 1933

<sup>125</sup> Film américain de sciences fiction réalisé par Steven Spielberg, sorti en 1993

<sup>126</sup> BEAUCHAMPS Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press, 2013, p.141

<sup>127</sup> Société de production de film d'animation situé à Bourg-lès-Valence (26)

chaîne de production est dans leurs locaux de la cartoucherie à Bourg lès Valence. Le travail de recherche, de montage son et de création sonore s'effectue aussi dans ces locaux. Bien qu'il travaille la plupart du temps seul, les réalisateurs sont sur place pour répondre à toute question, donner leur avis, valider, et surtout suivre son travail. J'ai assisté à plusieurs réunions avec les deux réalisateurs de *Phantom Boy*<sup>129</sup>, Alain Gagnol<sup>130</sup> et Jean-Loup Felicioli<sup>131</sup> pour préparer le montage son de ce long métrage. Pendant plus d'une semaine, les réalisateurs et le monteur son ont regardé l'animatique et débriéfé séquence par séquence des intentions sonores. Jean-Loup Felicioli s'approprie plutôt la cohérence graphique et Alain Gagnol travaille plus particulièrement les personnages et les cadrages. Mais pour le son, ils sont présents tous les deux.

#### Idées générales :

Le traitement des bruitages se rapproche de celui d'*Une vie de chat*<sup>132</sup>, par un allègement des présences par exemple pour donner un côté plus réaliste. Cependant Loïc Burkhardt propose de garder les scènes d'actions type film d'action américain.

Le film commence par une grosse séquence d'action, ce qui risque d'influencer le projectionniste et le faire retenir le niveau. Il est plus avantageux de commencer le film par le générique et de le sous-mixer légèrement. Il est aussi fréquent de mixer le début en dernier.

Le but pour Loïc Burkhardt est de comprendre les lieux, les densités, les extérieurs notamment l'intérieur de la maison de la famille. Il est aussi très important de clarifier tous les effets un par un et de ne pas s'attarder sur les bruitages qui sont plus « classiques ».

J'ai pu observer que Loïc Burkhardt utilisait en références des films des réalisateurs. Par exemple la première séquence du film est un film dans le film. C'est un vieux polar de nuit à l'américaine. Loïc Burkhardt pense tout de suite à *Mauvais temps*, court métrage qu'ils ont réalisé en 2006.

---

<sup>128</sup> Monteur son français à Folimage

<sup>129</sup> Prochain long métrage des studio Folimage, sorti prévu en 2015, réalisé par Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli

<sup>130</sup> (1967-) Ecrivain, scénariste et réalisateur de cinéma d'animation français (*Les tragédies minuscules*, *Une vie de chat*)

<sup>131</sup> (1960-) Animateur et réalisateur de cinéma d'animation français (*Les tragédies minuscules*, *Une vie de chat*)

<sup>132</sup> Long métrage d'animation franco-belge, réalisé par Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli, sorti en 2010

Quelle place pour le montage son ?

Y-a-t-il des événements spéciaux pour vous dans ce quartier ?

Le but pour Loïc Burkhardt est de situer l'action. Le film commence dans une chambre d'enfant et on ne voit pas l'extérieur. L'action se passe dans un petit immeuble d'un quartier populaire. Il y a le restaurant de la famille au rez de chaussée. Dans le commissariat le jeu sur différentes ambiances de climatisations permettrait de faire ressentir les différents lieux. Cette technique est très américaine.

Dans la chambre d'hôpital de Léo, il faut imaginer un petit cocon calme. Il y a donc très peu d'ambiances extérieures et d'ambiances de l'hôpital.

Le cargo est la cache du méchant VisaJ KC. Les réalisateurs souhaitent lui donner une identité métallique et lugubre.

« Walla<sup>133</sup> » anglo-saxons ou français ?

Le film se passe à New-York. Or les dialogues seront en français. Dans *Ratatouille*<sup>134</sup> toutes les ambiances ont été enregistrées à Paris. Les « walla » sont donc en français, même dans la version anglo-saxones. Pour *Phantom Boy*, Loïc Burkhardt propose d'enregistrer les ambiances de rues en anglais tandis que les intérieurs, comme les bureaux du commissariat, doivent être en français, pour ne pas gêner la compréhension.

Quel placement pour la musique ?

Dans la supérette, on assiste à une rencontre amoureuse. Deux choix s'offrent. Soit la musique est placée dans les vieux haut-parleurs du magasin que l'on peut couper pour créer une attente. Soit la musique peut complètement caricaturer la rencontre amoureuse et passer des haut-parleurs à l'avant du mix.

Quel genre d'arme utilise les braqueurs ?

C'est un film policier. Il y a donc des coups de feu dans le film. Le dessin n'étant pas une reproduction exacte d'un modèle, on peut choisir le type d'arme utilisée, et donc le son. Les réalisateurs ont bien évidemment une idée précise sur cette question.

Quels sons pour la sortie du fantôme ?

---

<sup>133</sup> Ambiance sonore de personnes qui parlent dont on ne comprend pas nécessairement ce qu'ils disent

<sup>134</sup> Huitième film d'animation en image de synthèse des studios américains Pixar, réalisé par Brad Bird, sorti en 2007

Léo est un garçon malade qui a la faculté de sortir de son corps. Il est alors invisible aux autres personnes, peut traverser n'importe quoi, et quand il parle, son corps parle aussi. Ce qui lui permet de communiquer à distance. Quand il sort de son corps, on a l'impression d'une vague, d'une plante qui pousse en accéléré. Loïc Burkhardt imagine un son organique, du tissu frotté. De plus, il serait intéressant de le décliner suivant les matières qu'il traverse (un autre corps, un mur, une voiture, etc...). Le vol doit être très doux, comme de l'air en mouvement.

Qu'est ce qu'on verra dans l'animation finale ?

L'animatique n'étant pas un support très abouti, il est important de définir les choses que l'on ne voit pas bien, ou qu'on ne comprend pas. Notamment les décors ne sont pas très détaillés. Par exemple les séquences de pluie ne sont pas encore animées.

Est ce qu'on joue l'extinction du son ?

Certains effets visuels peuvent être appuyés par le son. A un moment, toute la ville s'éteint. Le fait de jouer l'extinction au son, renforce le côté dramatique et spectaculaire de l'accident. Si la vie continue malgré tout, cela veut dire que l'acte a peu d'importance. Les réalisateurs doivent définir quelles actions doivent être amplifiées.

Sur *L'île de Black More*<sup>135</sup> de Jean-François Laguionie<sup>136</sup>, l'équipe son se connaissait bien. Avec Christophe Héral<sup>137</sup> à la musique, Christine Webster<sup>138</sup> au montage son et William Flageollet au mixage, le travail de collaboration partait bien. William Flageollet a récupéré le montage son, la musique et a tout rassemblé. Il a ensuite passé plusieurs semaines en tête à tête avec Jean-François Laguionie au mixage. Il n'y a pas eu de discussion auparavant, mais comme il avait envie de rester au mixage cela c'est très bien passé.

Le cinéma d'animation peut être pris en exemple. La création sonore est plus libre. Il n'y a pas de directs auxquels coller parfaitement. Les images étant muette le travail de recherche est plus long et souvent plus abouti. L'équipe son est souvent engagé pendant la phase de production, car il faut enregistrer les voix pour le synchronisme labial, sonoriser des animatiques pour aider les animateurs et rendre compte de l'avancée du travail. La présence d'un responsable son en amont du

---

<sup>135</sup> Long métrage d'animation français réalisé par Jean-François Laguionie, sorti en 2005

<sup>136</sup> (1939-) Réalisateur français et scénariste de film d'animation (*Le château des singes*, *Le tableau*)

<sup>137</sup> (1960-) Compositeur et sound designer français pour le cinéma, l'animation, la télévision et les jeux vidéo

<sup>138</sup> (1962-) Compositrice et sound designer française et artiste sonore expérimentale et de recherche

Quelle place pour le monteur son ?

projet permet de maîtriser le film et de proposer des sons avant le montage final. Ainsi le monteur image se rendra plus facilement compte des temps de pause pour installer un décor, ou de la vitesse des dialogues et permettra au monteur son un travail plus abouti.

### III.2 LE SUPERVISING SOUND EDITOR OU SOUND DESIGNER

---

“Anyone who devices a particular sound aesthetic for a movie and supervises the implementation of that approach.”<sup>139</sup>

Il y a des divergences entre le modèle français et le modèle américain notamment à cause du monde de financement. Aux Etats-Unis, on prend le temps de faire les choses car il n’y a pas de subventions. Le film est financé par les banques par exemple. Le *cost producer*<sup>140</sup> est envoyé par les banques pour vérifier la pérennité du devis du film. Quand le film est terminé, ils prennent le temps, 3 à 5 mois, pour vérifier si le film va marcher et surtout engager la campagne publicitaire qui coûte presque aussi cher que le film lui-même. Si le film a peu de chance de fonctionner, les producteurs n’engageront pas plus de frais sur le film, qui partira directement en dvd, sur des chaînes tv ou qui ne sortira pas du tout. En France, il suffit d’avoir un devis prévisionnel, pas nécessairement représentatif. Le producteur va s’endetter pour financer le film, et va donc vouloir le terminer le plus vite possible pour commencer à rembourser ses dettes. Le monteur son ne va pas avoir le temps d’affiner. Le son est à la fin de la chaîne, il va être pressé par la production et donc de qualité moindre.

Le *Supervising Sound Editor* est une figure phare de la postproduction américaine. Parfois appelé *Sound Designer*, il a en charge la conception globale de la bande son d’un film. Il est en lien avec le réalisateur au même titre que le monteur image. Il doit d’abord comprendre ses envies et ensuite faire le lien avec les monteurs son (Effets, bruitages, dialogues, musique). Sa principale fonction va être de gérer les différentes idées des monteurs son pour les guider vers l’idée sonore construite avec le réalisateur. Enfin, en plus de la gestion de l’équipe, il peut avoir un rôle de créateur et enregistrer et monter des sons.<sup>141</sup> Cette grande séparation des tâches permet à chaque monteur d’approfondir son travail de recherche et donc d’améliorer la qualité de chaque stem. Ce travail en équipe ne fonctionne que par la présence du *Supervising Sound Editor*. Même si en France il y a parfois plusieurs monteurs qui se répartissent les tâches, il encoire trop peu souvent une personne spécialisée en son qui les encadre.<sup>142</sup>

Le modèle américain montre aussi un grand professionnalisme de la part de tous les collaborateurs. Si le monteur son se rend compte en mixage qu’il y a un son qui ne colle pas avec la

---

<sup>139</sup> Randy Thom, *Sound for picture*, Mixbooks, p.9

<sup>140</sup> Producteur de coût, chargé des finances du film

<sup>141</sup> Randy Thom, *A travers les oreilles de Forrest Gump*, DVD Forrest Gump, Edition collector, dvd n°2

<sup>142</sup> Walter Murch, *The dancing shadow, in projections 4*, Faber and faber, 1995, p. 237 à 251

Quelle place pour le monteur son ?

musique, il va tout de suite retourner dans sa salle de montage, changer le son, et le ramener. Il fait preuve de beaucoup d'humilité et d'efficacité. Il n'y a pas cette peur du jugement comme en France. Justement c'est par sa réactivité, à trouver une solution, qu'il fait bien son travail. Il n'y a pas de « olala il s'est trompé ! », vu comme une faute professionnelle.

Cette méthode de travail influence aussi les méthodes de mixage. En effet les monteurs son spécialisés ont le temps d'affiner leur travail, comme ils se concentrent sur un seul aspect de la bande son. De plus grâce à la présence du *Supervising Sound Editor* les choix esthétiques et techniques de son sont faits au montage. En France un monteur son, qui est seul maître de ses choix, se verra souvent laisser plusieurs propositions pour un même son, pour laisser le choix au mixeur, où le réalisateur sera plus présent. Or le fait d'avoir un montage son abouti permet au mixeur américain de mixer en deux phases. D'abord un mixage en deux semaines qui est possible grâce au montage son. On fait ensuite une projection. Et le film peut repartir deux semaines en mixage pour les retouches. En France on passe quatre semaines sur le mixage et souvent il n'y a pas vraiment de temps pour les retouches globales du film. Les américains résonnent plus de façon pragmatique et n'accusent pas la terre entière quand il y a un problème sur le film. Ce système n'est pas présent en France car on n'a pas la même façon de penser le film.

Sur *Alexander*<sup>143</sup> d'Oliver Stone<sup>144</sup>, Jean Goudier était superviseur. Il a constitué une équipe qui s'entendait vraiment bien. Ils se sont donnés à fond, il y avait beaucoup de travail. Le film faisait presque 4h au début du montage son. C'était un film d'auteur bien qu'à gros budget. Le monteur n'a pas voulu faire le film. Donc il n'avait pas son monteur habituel, qui était sa marque de fabrique de ses autres films. Il a pris trois autres monteurs pour faire des pousses-boutons et faire le montage lui-même. Et il était très content du son sauf après la projection à Warner<sup>145</sup> distributeur aux Etats-Unis qui n'a pas voulu du film dans cet état. Le réalisateur l'a complètement abandonné, le projet est devenu beaucoup moins intéressant. Son travail de superviseur a été de monter des sons mais aussi de rassembler tous les montages. Et si le travail de supervision est fait l'assemblage se passe bien.

La présence du *supervising sound editor* est une bonne alternative à la séparation de l'image et du son. Le monteur image est complètement libéré de cette tâche et le monteur son n'est pas en situation de libre arbitre. Le superviseur est la personne référence pour le réalisateur. Il a un

---

<sup>143</sup> Péplum multinational d'Oliver Stone, sorti en 2004, sur la vie d'Alexandre le Grand

<sup>144</sup> (1946-) Réalisateur, scénariste et producteur américain (*Né un 4 juillet, Tueurs nés*)

<sup>145</sup> Créé en 1923 par les frères Warner, c'est une des plus grandes sociétés de production et de distribution américaine pour le cinéma et la télévision

interlocuteur défini, auquel il peut s'adresser. Le superviseur a des compétences de gestion de la production, de gestion d'équipe, de synthèse qu'il met en application à la postproduction son. Il est en mesure de collaborer et discuter avec le réalisateur.

### III.3 PROPOSITIONS

---

#### III.3.1 Collaborer avec le compositeur

---

Le compositeur est un artiste. Beaucoup ne veulent pas prendre leur place de compositeur de musique de film et revendiquent leur statut de compositeur. Dans cette optique, la musique qu'il compose va se placer sur les images et tout son qui rentrera en conflit gênera son écoute. Sa présence au mixage donne souvent lieu à des discussions de sourd. La musique n'est jamais assez forte. Sur *La marche de l'empereur*<sup>146</sup>, Emilie Simon<sup>147</sup> a même demandé à ce qu'il y ait une version du film sans bruit : il faut comprendre avec seulement la musique. La place du compositeur pose problème de par son statut. Il n'a pas envie d'être considéré comme un membre de l'équipe, d'où les soucis de collaboration et de communication. Ce sont des personnes très occupées, et il leur est difficile de trouver un moment pour le monteur son.

Avec le compositeur Bruno Coulais<sup>148</sup>, sur *La clé des champs*<sup>149</sup>, tout était à inventer, puisque c'est un film sur des insectes en macro. Le souvenir fort de ce film est que le compositeur et le monteur son sont allés dans le même sens sans se concerter, ce qui donne une bande son vraiment riche et intéressante.

Sur *The Congress*, la musique a majoritairement été composée par Max Richter. Ça a un très long processus entre le compositeur, le réalisateur et le monteur image. Toutes les décisions artistiques ont été prises avant le montage son. Aviv Aldema a cependant participé à l'enregistrement de l'orchestre et à résoudre des questions techniques. Par contre pour le montage son, le compositeur n'a pas livré un mix final des musiques mais une piste par instrument pour que le monteur son monte la musique à l'image car certains morceaux de musique n'avaient pas été montés à la fin du montage image. Il effectue des changements mais toujours sous la direction du réalisateur, d'après l'idée de base.

Par contre la première musique quand on rentre dans le monde animé est composée par un autre compositeur pour que ce moment soit encore plus différent. Nous entrons dans un monde

---

<sup>146</sup> Film documentaire français réalisé par Luc Jacquet, sorti en 2005, Oscar du meilleur film documentaire en 2006

<sup>147</sup> (1978-) Auteur, compositeur, interprète de musique synthpop

<sup>148</sup> (1954-) Compositeur de musique française, surtout connu pour ces musiques de films

<sup>149</sup> "Conte naturel" réalisé par Claude Nuridsany et Marie Pérennou, sorti en 2011

très différent où tout est nouveau, tout change, le monde sonore est différent. C'est une des critiques principales du film, que le film ne fait pas un, il y a la première partie et la deuxième.

Sur *Le magasin des suicides*, Mathieu Pellerin insiste sur le fait qu'il est important d'avoir la musique assez rapidement, car elle permet un choix plus rapide des sons, suivant leur place dans le spectre ou le mix. Cela permet aussi d'accorder les sons avec la musique pour que le son sonne de façon agréable ou non. Le montage son a commencé avec des maquettes mais les musiques sont arrivées en cours. Les maquettes permettent d'avoir une idée générale sauf si les musiques changent, les timings changent, voire les bobines changent. Comme pour les passages clipés, on sait qu'au final les sons disparaissent. De plus, le magasin des suicides est une comédie musicale, donc la musique et la voix chantée sont forcément à un haut niveau.

Les compositeurs composent souvent sans le son, ou à niveau très bas. Ils n'ont pas le montage son mais ils ont le direct, ce qui est étonnant puisqu'il faut tenir compte du dialogue et du rythme établi. Le monteur son n'est pas convoqué pour établir le spotting<sup>150</sup> musique, c'est le monteur image avec le réalisateur qui établissent les séquences musicales. Cependant c'est bien le monteur son, le premier concerné, notamment pour ne pas faire de doublon.

Pour William Flageollet, les réalisateurs français ont du mal à intégrer la musique dans leur récit. Dans un long métrage français, on a entre quinze et trente minutes de musique alors qu'un film américain peut contenir plus d'une heure de musique. C'est plus difficile avec des premiers films. Un cinéaste doit maîtriser des dialogues, des cadres, le son et la musique. La plupart des metteurs en scène sont issus de branches littéraires et ne font attention qu'au dialogue. Il leur manque la conscience de plusieurs aspects du cinéma.

Pour Pascal Villard, le principal problème à la collaboration avec le compositeur est le planning. Les compositeurs ne travaillent pas nécessairement dans le bon sens. Sur *Zulu*<sup>151</sup>, Pascal a finalement monté des sons musicaux sur la musique alors qu'à la base c'était le contraire qui était prévu. Les compositeurs sont souvent des gens avec des plannings très chargés qui n'ont pas le temps de construire une collaboration intéressante. Mais pour le monteur son, c'est souvent très enrichissant de travailler avec le compositeur, assister aux enregistrements.

---

<sup>150</sup> Identifie, définit, réfère temporellement chaque musique du film

BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press 2013, p. 48

<sup>151</sup> Film policier français, écrit et réalisé par Jérôme Salle, sorti en 2013

Quelle place pour le monteur son ?

Je n'ai pas encore eu l'occasion de collaborer avec des compositeurs. Même sur des projets bénévoles, je me rends compte que le temps va contre nous. Les plannings de postproduction ne nous permettent pas de prendre le temps de discuter en plus avec le compositeur. Et au niveau professionnel c'est encore plus le cas. C'est pour moi un manque et j'espère pouvoir bientôt collaborer avec un compositeur.

Le travail de collaboration entre le monteur son et le compositeur, permettrait de mettre l'un et l'autre en valeur plutôt que de les mettre en conflit. La première étape est de définir les passages avec de la musique, mais aussi les passages où la musique est au premier plan ou au second plan. Certains compositeurs utilisent des bruits dans leur composition. Or un bruit dans la bande son, qui ne colle ni à l'image ni à la narration, embrouille le spectateur qui va chercher la source. C'est une erreur de composition, ou quelque chose qui doit être discuté pour être intégré. Enfin cela permettrait au monteur son de construire son travail en accord, en harmonie avec la musique. Cela enrichit beaucoup la bande son.

---

### III.3.2 COLLABORER AVEC LE REALISATEUR

---

Le son peut modifier et enrichir la façon dont les cinéastes racontent des histoires. Il faut inclure le son à chaque étape de production. Dans notre position, il faut commencer par ne pas embêter le réalisateur avec la technique. Ça c'est notre travail. Pour gagner la confiance d'un réalisateur, il faut éviter de l'embrouiller. Pour les réalisateurs en confiance, il est préférable qu'ils ne viennent qu'en fin de bobine, pour garder une oreille fraîche comme le font Luc Besson<sup>152</sup> et Krzysztof Kieslowski<sup>153</sup>. Auparavant, on faisait aussi un pré-mix rapide avec le réalisateur à l'issue du montage son pour poser les choses importantes. Avec Kieslowski, sur une journée on mixait tout en mono, le lendemain matin il y avait une projection avec tous les membres de l'équipe, à l'issue de laquelle il y avait une discussion et on envisageait suivant les problèmes rencontrés, du remontage ou du retournage. Ces retouches se passaient en une semaine avant le mixage définitif. C'est une méthode très utilisée encore aujourd'hui par les américains.

*« The power of sound artists and of their work grows out of collaboration, not isolation. And the usefulness of sound to a film and to the film community is proportional to its comprehensibility to collaborators in other crafts. Directors, who don't understand sound, at least on an intuitive level, are in no position to use it. »<sup>154</sup>*

Dans son bilan sur la conception sonore, Randy Thom<sup>155</sup> propose différentes idées pour améliorer le processus de création sonore. A l'écriture, il faut construire les séquences pour que les personnages écoutent le monde qui les entoure. Il faut mettre en place des situations sonores qui créeront une temporalité, un espace, ou un point de vue particulier. Ces points de vues permettent de faire entrer les spectateurs dans le ressenti du personnage. A la préparation du tournage, le compositeur et le monteur son devraient participer aux discussions. Chacune des scènes est abordée et les suggestions de l'équipe son peut engendrer des changements à l'image. Pendant le tournage les dialogues et les respirations doivent être encadrées. La présence de la voix en continu restreint la conception d'un espace sonore complexe. Toujours pendant le tournage, le directeur artistique peut

---

<sup>152</sup> (1959-) Réalisateur, producteur avec sa société Europacorp et scénariste français (*Le cinquième élément, Arthur et les minimoyes*)

<sup>153</sup> (1941-1996) Réalisateur de cinéma polonais (*La double vie de Véronique, Trois couleurs : Bleu, Blanc, Rouge*)

<sup>154</sup> Randy Thom, *Sound for picture*, Mixbooks, 2000, p.17

<sup>155</sup> Sound designer américain et directeur du sound design à Skywalker Sound, il a reçu de nombreuses récompenses (*Star Wars, Forrest Gump, Ratatouille*)

dans ces décors inclure des éléments qui suggèrent des sons et former ainsi un paysage sonore. Enfin le monteur image doit établir des moments de silence, sans action, pour permettre au monteur son de construire des ambiances sonores ou de signifier au son des éléments importants à la narration. Ces indications ne sont bien sûr pas des recettes à appliquer telles quelles à tous les films. Il est important que le monteur son puisse se faire entendre dans la structure créative du projet.<sup>156</sup>

Dans les conversations de Michael Ondaatje avec Walter Murch, celui-ci définit deux approches de création cinématographique différentes. D'une part l'approche à la Hitchcock, où le film est entièrement pensé, construit et abouti dans la tête du réalisateur dès le départ. La chaîne de production sert à concrétiser un projet « parfait ». Il y aura très peu de variations. D'autre part l'approche à la Coppola, à l'opposée, le film va évoluer avec le processus de création. Il se nourrit des collaborations, des hasards et des expérimentations. « *Both approaches involve a process. But the most important distinction is whether you allow the process to become an active collaborator in the making of the film, or use it as a machine and try to restrict its contributions.* »<sup>157</sup>

Bien sûr l'idéal est un équilibre entre les deux approches, bien que Walter Murch soit plus friand de la première. « *You can't be completely open to outside influence, because then everything falls apart, it doesn't have any spine, it can't endure. But if you're not open to any outside influence, then your work is in danger of being too hermetically sealed, trapped within a preexisting vision that renders it ultimately not lifelike, in the deepest sense.* »<sup>158</sup>

Dans le cas de mon travail sur la web documentaire *Urbs Phantasma*<sup>159</sup> d'Aurélie et Gaetan Tessier, nous avons eu une collaboration intéressante à mon avis. Le web-documentaire dresse 19 « portraits » de 19 lieux abandonnés en France. On peut trouver un orphelinat, un hôpital, ou un parc pour enfant. Mon travail de monteuse son était de recréer l'ambiance du lieu, le faire vivre, sans tomber dans le cliché des cris d'enfants ultra réverbérés. Il y a eu des ambiances d'enfants jouant dans un parc ou à la récréation mais plutôt de façon présente sans qu'on puisse le voir à l'image. Nous avons beaucoup discuté du projet en amont du tournage et pendant le montage image. Nous avons regardé tous les montages image et discuté de chaque ambiance, atmosphère,

---

<sup>156</sup> Randy Thom, *Designing a movie for sound*, IRIS n°27, Edition Analeph, 1999, p.9

<sup>157</sup> ONDAATJE Michael, *The Conversation : Walter Murch and the Art of Editing Film*, Vintage Canada Edition, 2002, p. 217

<sup>158</sup> ONDAATJE Michael, *The Conversation : Walter Murch and the Art of Editing Film*, Vintage Canada Edition, 2002, p. 231

<sup>159</sup> Projet transmédia, web-documentaire, sorti en 2014

effet voulu. Il était important pour moi de savoir quelle note, heureuse, nostalgique, défaitiste je devais donner. Nous avons aussi dressé une « liste » de sons qui leur venaient à l'esprit.

Devant ma station Protools, j'étais seule. J'ai donc fait ma recherche de sons, trouvé des idées pour pouvoir monter entre 3 et 7 minutes de film. La musique, validée en amont par les réalisateurs m'a beaucoup aidée dans ma recherche, car elle installait déjà l'ambiance sur laquelle je me suis appuyée. D'autant plus que quatre des films étaient « clipés ». Il y avait de la musique tout le long alors que les autres étaient plus aérés et contenaient des interviews. Toute la difficulté a été de ne pas faire bouche trou. Je montais donc un film par jour et la proximité avec les réalisateurs nous a permis de nous voir chaque jour après chaque montage. Nous visionnions ensemble mon travail et nous discussions de nos différents points de vue. Ils sont souvent venus à deux et ce qui aurait pu compliquer l'entretien s'ils n'avaient pas été d'accord s'est avéré bénéfique car cela ouvrait la discussion. J'ai beaucoup apprécié ces moments où je leur montrais ma vision du film, tout en ayant réfléchi leurs envies. Certaines fonctionnaient, d'autre pas et il fallait trouver une autre proposition. Ces projections conduisaient bien évidemment à des retouches jamais très radicales, mais qui ont conduit parfois à une deuxième validation avant envoi au mixage.

Je n'ai pas pu être au côté du mixeur qui travaillait en même temps que moi. Cependant nous avons travaillé sur une méthode de travail efficace, qui nous convienne à tous les deux, et nous avons fait des ajustements sur les premiers films. J'ai transmis par téléphone, à chaque fois l'intention du montage son construite avec les réalisateurs et le mixeur a fait appel à moi pour chaque questionnement qu'il avait, dans un souci d'efficacité.

Sur ce projet j'ai techniquement travaillé seule, je suis de toute façon plus efficace. Mais j'ai eu des réalisateurs soucieux de leur projet, et qui ont été je pense très présents physiquement mais aussi sur leur attentes sonores. Et pourtant la part de création restante était immense. C'est un des premiers projets où je peux dire que mon apport a été aussi grand que le leur. Je retiendrai un immense apprentissage créatif. Il est difficile de monter à l'image, mais il est aussi très difficile de monter sur des images de pièces vides. C'était un entre deux sons à l'image, fiction sonore. Une fiction sonore que devait suivre l'image.

---

### III.3.3 LE SAVOIR ETRE

---

Il y a des monteurs son qui se fâchent quand un son n'est pas accepté. Et pourtant ce n'est pas ça qui le fera revenir. D'une certaine manière si un son n'est pas accepté, c'est qu'il ne doit pas être là. Ou ce n'est pas le bon son, ou ce n'est pas la bonne idée, mais c'est qu'il ne doit pas être là. S'il s'impose naturellement il est accepté. Très souvent c'est parce qu'il ne s'intègre pas à l'image. Et si ce n'est pas le son, le fait qu'il soit parfaitement synchrone le rend tout de suite juste. « *It is the right sound for what the script is saying, for what the director is trying to say on the screen.* »<sup>160</sup>

De par les rencontres que j'ai faites, j'ai pu me rendre compte d'une chose essentielle. Bien que la technique et le savoir faire du son soient primordiaux, beaucoup de personnes en sont capables. Mais il y a une chose qui ne s'apprend pas sur internet, comment se comporter avec les autres membres de l'équipe notamment parce que sa place n'étant pas bien définie, le monteur son empiète constamment sur celle des autres.

Par exemple le montage des directs demande une sensibilité à la mise en scène, aux intentions des acteurs, mise en scène choisie et construite par le réalisateur et le monteur image. Toute la difficulté est de savoir trouver un juste milieu entre le travail de nettoyage des voix et le naturel, les intentions de jeux. Jean-Pierre Halbwachs me racontait qu'il a entendu un matin à la radio un extrait d'un film étranger dont il ne comprenait absolument pas la langue. L'extrait du film d'une mauvaise qualité technique sonore était visiblement un film sans gros moyens, tourné dans un hôpital en activité. Et pourtant la qualité du jeu de l'actrice l'avait tout de suite ému et transporté au chevet du malade. Le but du monteur dialogues est de faire passer les émotions au spectateur qui ne verra le film qu'une seule fois, pas nécessairement dans de bonnes conditions. Il n'est pas rare pourtant que le réalisateur et le monteur image préfèrent un défaut technique remplacé par le monteur dialogue, à un morceau plus propre. Le monteur dialogue doit se positionner pour défendre ces choix au niveau de l'intelligibilité, entre le réalisateur, le monteur image et le mixeur.

Avec le réalisateur, le monteur son doit le mettre en confiance. Tout au long de la postproduction, le réalisateur voit son bébé passer de mains en mains. Chacun y va de ses propositions personnelles sur ce qui devrait être fait. Or le réalisateur a besoin de diriger son film. La façon de proposer les idées l'influence beaucoup sur ces dispositions à les écouter. Il peut avoir un réflexe de protection et se sentir déposséder de son film. Il va alors refuser l'idée sans autres formes de procès. La qualité du monteur son va être de ne pas le prendre personnellement et de continuer avec d'autres propositions. Bien sûr si la proposition est amenée correctement, en faisant en sorte

---

<sup>160</sup> LOBRUTTO Vincent, *Sound-on-film*, Greenwood publishing, 1994, p.31

qu'il s'approprie l'idée, sans avoir l'impression que l'on empiète sur son travail alors cela peut permettre de construire ou appuyer sa confiance. Cela permettra au monteur son d'expliquer en quoi ses choix de son sont pertinents à la narration.

Le réalisateur peut avoir du mal à prendre du recul. Il est souvent à la source du projet, depuis le scénario jusqu'à la postproduction. Celui-ci n'est pas à l'abri d'incohérences vis à vis de ses choix artistiques. Il peut y avoir un problème au scénario, une erreur au tournage de la part d'un acteur. Le réalisateur doit être capable de voir et d'encaisser les critiques de chacun. Son équipe peut être vue comme des techniciens ou des collaborateurs. Le monteur son peut se retrouver dans une situation bancale ou le réalisateur lui demande de faire quelque chose qui ne va pas dans le sens du récit. Bien que ce soit un devoir d'essayer de le convaincre, ce sera toujours le réalisateur qui aura le dernier mot.

## CONCLUSION

---

Le monteur son est un membre isolé dans l'équipe d'un film. Sa création est récente et son statut n'est pas très bien défini en France. De plus sa position à la fin de la chaîne de production ne lui permet pas de travailler sereinement. Les plannings sont souvent serrés, voire en retard et tout le monde compte sur lui pour travailler le plus vite possible. C'est une situation peu propice à une collaboration avec le réalisateur et les autres membres de l'équipe. Enfin, le manque d'intérêt des réalisateurs pour le son ne facilite pas les échanges.

Le but de ce mémoire était d'étudier la place relationnelle du monteur son dans la chaîne de production et ses relations avec les autres membres de l'équipe. L'objectif était de rencontrer un panel de personnes qui me permettent d'établir différentes façons de faire et de penser. Il n'y a pas de recette miracle, mais certaines idées de fonctionnement, méthodes permettant de faciliter les échanges avec l'équipe de réalisation. Cette recherche a débuté par le recueil d'une quinzaine d'interviews, (la plupart effectuée à Paris) que j'ai ensuite étudiées.

Ainsi il m'est apparu plusieurs axes importants à retenir dans le travail du monteur son :

Le montage est à l'origine image et son. Le monteur image ne peut monter un film sans monter les sons. La séparation quasi-complète des deux disciplines est une méthode américaine encore peu appliquée en France.

Le monteur son n'a pas un statut légal clair et défini en France. Ce qui porte à confusion, et ne lui permet pas toujours d'assumer pleinement son poste.

L'évolution du métier de monteur son l'a conduit à être responsable et surtout de posséder une sonothèque qu'il utilise sur ses films. Cette responsabilité lui demande d'investir dans des sonothèques commerciales ou d'effectuer des prises de sons par ces propres moyens. Peu de productions financent cette partie du travail.

La place du monteur son est dépendante de la personne qui l'a engagée sur un film. La hiérarchisation officieuse de l'équipe en dépend. On observe différentes structures. La structure familiale est celle du cinéma français traditionnel où le réalisateur est au centre. Dans le cas d'une équipe de monteur, le monteur son doit se référer au monteur image. Enfin dans le cas d'une séparation image et son, il y a un superviseur sonore ou un membre de l'équipe désigné comme l'interlocuteur et le responsable du son.

Dans son travail, le monteur son doit trouver sa place entre le monteur image, le bruiteur et le mixeur en plus de sa place « humaine ».

Le monteur image est la personne qui connaît le mieux le film et le réalisateur. Cependant son implication sonore tend à diminuer. Il peut apporter des compétences au niveau de la lecture de l'image, la rythmique, la structure établie. Il est aussi une oreille supplémentaire lors des étapes de validations de la bande son.

Les réalisateurs ne sont ni formés ni sollicités par la production pour s'intéresser au son, au contraire. Le son n'est ni intégré à l'écriture, ni à la réalisation. Beaucoup ne s'en soucient qu'en postproduction, quand il est trop tard pour construire quelque chose.

Les personnes qui n'appartiennent pas au « monde du son » ont du mal à s'y intéresser et à l'intégrer dans le processus de création car il n'y a pas de langage pour parler du son.

Le monteur son travaille souvent seul bien qu'il doive apporter des idées, s'intégrer à la narration, à l'image et concorder avec les désirs du réalisateur. Pour cela il est important pour le monteur son de bien connaître les personnes avec qui il travaille, ou d'être encadré par un collaborateur du réalisateur.

Ce mémoire a été pour moi une démarche très enrichissante. Il m'a permis d'appréhender les conditions de travail d'un métier qu'il me plairait d'exercer. La diversité des rencontres me permet de mettre en application les idées qui m'ont parues utiles pour débiter mon expérience. Je retiens :

L'implication du monteur son au plus tôt dans la chaîne de production, pour introduire une réflexion sonore avant la structuration du film et prévenir les problèmes de son liés au tournage.

La sonorisation même grossière d'une animatique ou d'un ours pour faciliter le montage et le rythme et permettre au monteur son de construire des ambiances, introduire des éléments et de ne pas être noyé sous un flot de dialogue.

Sensibiliser les réalisateurs, et surtout les nouvelles générations, pour qu'ils introduisent le son à chaque étape de leur processus de création.

Ces étapes mènent aussi à mettre en confiance le réalisateur, pour une collaboration plus saine et efficace. Il n'est pas nécessaire de l'impressionner avec des termes qu'il ne comprend pas, propre à notre spécialité. Cela aura pour conséquence de le bloquer dans les échanges. Il faut plutôt essayer de trouver un langage où il se sente à l'aise. C'est au monteur son de s'adapter bien que le réalisateur doive en avoir envie.

Quelle place pour le monteur son ?

La suite consisterait à échanger avec des réalisateurs, des producteurs, des monteurs images pour mieux comprendre leurs contraintes et adapter ces remarques à leur travail. La question de la place du monteur son est liée à beaucoup d'autres questions comme le mode de financement des films, la marque de fabrique française en matière de direct, le mode de production d'un film, la sensibilisation de chaque intervenant sur un film au son et vice versa. Finalement, une meilleure connaissance et donc une meilleure utilisation des spécificités de chacun.

## BIBLIOGRAPHIE

---

BART Louis, *Evolution du métier de monteur son dans le cinéma français depuis sa création*, Mémoire de fin d'étude, Université d'Aix-Marseille, Département SATIS, 2005

BAYARD Adrien, *La place du chef opérateur son dans le cinéma français*, Mémoire de fin d'étude, Université d'Aix-Marseille, Département SATIS, 2005

BEAUCHAMP Robin, *Designing sound for animation*, Focal Press, 2013, 193 pages

BOORMAN John, LUDDY Tom, THOMSON David, DONOHUE Walter, *Projections 4: Film Makers on Film Making*, Faber & Faber, Incorporated, 1995, 333 pages

COTTE, Olivier, *Les oscars du film d'animation*, édition Eyrolles, 2006, 274 pages

DELPLANCQ Jeanne, *La modélisation des connaissances dans le montage son au cinéma*, Mémoire de fin d'étude, Ecole nationale supérieure Louis Lumière, 2009

DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Armand Colin, 2011, 279 pages

FORLENZA Jeff, STONE Terri, *Sound for picture: An Inside Look at Audio Production for Film and Television*, Hal Leonard Pub. Corp., 1993, 133 pages

HEBOYAN Esther, HEITZ Françoise, LOUGUET Patrick, VIENNE Patrick, *Le son au cinéma*, Artois Presses University, 2010, 308 pages

IRIS n°27, *Le son au cinéma, état de la recherche*, Editions Analeph, 1999

KENNY Tom, articles of Mix books, artistpro series, 2000, 265 pages

LEROUGE Claude, *Sur 100 années le cinéma sonore*, Editions DUJARRIC, 1996, 230 pages

LOBRUTTO Vincent, *Sound-on-film: Interview with Creators of Film Sound*, Greenwood publishing, 1994, 301 pages

ONDAATJE Michael, *The Conversation : Walter Murch and the Art of Editing Film*, Vintage Canada Edition, 2002, 347 pages

Quelle place pour le monteur son ?

PASQUARIELLO Nicholas, *Sound of Movies: Interviews with the Creators of Feature Sound Tracks*, Port Bridge Books, 1996, 236 pages

POTYEN PAUL, *Sound for picture*, Mixbooks, 1993, 131 page

THOM Randy, *Confessions of an Occasional Sound Designer*

VAN HAEZEVELDE Flavien, *De 2001 à Terminator, Sound design et science-fiction*, Mémoire de fin d'étude, Université d'Aix-Marseille, Département SATIS, 2011

VIDAL Cyprien, *Le monteur son au centre du processus de création*, Mémoire de fin d'étude, Université d'Aix-Marseille, Département SATIS, 2006

## NETOGRAPHIE

---

<http://www.awn.com/>: Animation World Network, site référence avec une actualité quotidienne, des bases de données précieuses et une multitude de sites hébergés.

<http://www.afca.asso.fr> : Association française du cinéma d'animation

<http://www.filmsound.org/animation-sound/> : Espace dédié à l'art et l'analyse du sound design

<http://filmsound.org/randythom/> : Espace dédié aux écrits et interview de Randy Thom

<http://www.filmsound.org/murch/murch.htm> : Espace dédié à Walter Murch

<http://designingsound.org> : Interview et article sur le design sonore

<http://www.sounddesigners.org> : Portail web communautaire sur le son à l'image

<http://www.filmsanimation.com> : Actualité des longs et courts métrages d'animation

<http://www.focusonanimation.com> : Blog d'actualité, critiques, timeline sur le cinéma d'animation

<http://soundworkscollection.com>: vidéo sur le son dans les longs métrages

<http://benburttinterviews.blogspot.fr>: Vidéo, interview, articles sur le sound designer Ben Burtt

<http://www.gearslutz.com/board>: Forum sur l'activité sonore dans le monde

[http://www.citedelamusique.fr/minisites/1303\\_musique\\_cinema/exposition.aspx](http://www.citedelamusique.fr/minisites/1303_musique_cinema/exposition.aspx) : Site de l'exposition *Musique et cinéma* à la cité de la musique

<http://afsi.eu> : association française du son à l'image

Quelle place pour le monteur son ?

## FILMOGRAPHIE

---

*The jazz singer*, Alan Crossland, 1927

*Shining*, Stanley Kubrick, 1980

*Minuscule, la vallée des fourmis perdues*, Hélène Giraud et Thomas Szabo, 2013

*Cyrano de Bergerac*, Jean-Paul Rappeneau, 1990

*Bon voyage*, Jean-Paul Rappeneau, 2003

*Dogora, Ouvrons les yeux*, Patrice Leconte, 2004

*La clé des champs*, Claude Nuridsany et Marie Pérennou, 2011

*Le magasin des suicides*, Patrice Leconte, 2012

*L'illusionniste*, Sylvain Chomet, 2010

*Toto le héros*, Jaco Van Dormael, 1990

*Les seigneurs*, Olivier Dahan, 2012

*La belle et la bête*, Jean Cocteau, 1946

*Profession : Reporter*, Michelangelo Antonioni, 1975

*Ne le dis à personne*, Guillaume Canet 2006

*La fille du puisatier*, Daniel Auteuil, 2011

*Ma femme est une actrice*, Ivan Attal, 2001

*Oliver Twist*, Roman Polanski, 2007

*Planet Z*, Momoko Seto, 2011

*Gainsbourg, vie héroï*, Joann Sfar, 2010

*Minority report*, Steven Spielberg, 2002

*Prometheus*, Ridley Scott, 2012

*De rouille et d'os*, Jacques Audiard, 2012

*Trois couleurs : Rouge*, Krzysztof Kieslowski, 1992

*Cassos*, Philippe Carrère, 2012

*Sur mes lèvres*, Jacques Audiard, 2001

*Il faut sauver le soldat Ryan*, Steven Spielberg, 1998

*King Kong*, Peter Jackson, 2005

*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993

*Phantom Boy*, Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli, 2015

*Une vie de chat*, Alain Gagnol et Jean-Loup Felicioli, 2010

*Tante Hilda contre Attila*, Jacques-Remy Girerd et Benoît Chieux, 2013

*Alexander*, Oliver Stone, 2004

*Zulu*, Jérôme Salle, 2013

*Waltz with Bachir*, Ali Folman, 2008

*The Congress*, Ari Folman, 2013

*Jack et la mécanique du cœur*, Mathias Malzieu et Stéphane Berla, 2013

*Forrest Gump*, Robert Zemeckis, 1994

## CONTACTS

---

Benoît Tigeot, monteur son français, rencontre Skype en septembre 2012

Aviv Aldema, monteur son israélien, rencontre Skype en août 2013

Loïc Burkhardt, monteur son français, rencontre à Valence en septembre 2013

Côme Jalibert, monteur son français, rencontre à Paris en octobre 2013

Mathieu Pellerin, monteur son français, rencontre à Paris en octobre 2013

Vincent Mauduit, monteur son français, échange de mails en octobre 2013

Pascal Villard, monteur son français, rencontre à Paris en janvier 2014

Jean-Paul Loublier, mixeur français, rencontre à Paris en janvier 2014

André Rigaut, chef opérateur son, rencontre à Paris en janvier 2014

Nicolas Naegelen, monteur son français, rencontre à Paris en janvier 2014

William Flageollet, mixeur français, rencontre à Paris en janvier 2014

Gérard Lamps, mixeur français, rencontre à Paris en janvier 2014

Jean-Pierre Halbwachs, monteur son français, rencontre à Paris en janvier 2014

Jean Goudier, monteur son français, rencontre à Paris en février 2014

Romain Huonnic, monteur son français, rencontre à Aubagne en mars 2014



## RESUME

---

Le métier de monteur son est un métier jeune dans l'industrie cinématographique. Sous branche du montage image, il tend à s'imposer comme nouveau collaborateur de création auprès du réalisateur. Il récupère partiellement le montage son du monteur image, mais aussi la prise de son du chef opérateur de tournage, ainsi qu'une part de responsabilité non négligeable. Cependant ces responsabilités ne sont pas assumées dans de bonnes conditions. En France, la hiérarchisation et les décisions ne sont pas toujours prises par les mêmes personnes, de la même façon. Contrairement au modèle américain, la France n'a pas complètement séparé l'image et le son. Le monteur image, à l'origine responsable de la postproduction, ne suit plus le film dans son intégralité, et les réalisateurs ont du mal à s'intéresser au son. Ils n'ont pas été formés à l'écriture du son et à sa prise en compte dans la chaîne de production. Le son est bien souvent remis à plus tard. Aux Etats-Unis, on a intégré un *Supervising sound editor* qui est un collaborateur direct du réalisateur. Les modèles de fonctionnement américains et dans l'animation sont à mon avis un début à l'intégration du monteur son.

Mots clés : Montage, son, image, supervising, animation, sound design, sonothèque, réalisateur

## ABSTRACT

---

The profession of sound editor is a young profession in the film industry. Sub-branch of the picture editing, it aims to stand out like a new creation colleague beside the director. He gets partially the sound editing of the picture editor back, but the sound recording of the production sound mixer, just as a part of responsibility not insignificant. However these responsibilities are not assumed in good conditions. In France, the hierarchical organization and the decisions are always not taken by the same people, in the same way. Unlike the American model, the France did not completely separate image and sound. The picture editor, originally responsible of the postproduction, does not follow any more the movie in its entirety and directors have difficulty to be interested in sound. They were not trained for the writing of sound and its taken into account in the production line. The sound is very often postponed. In the United States, we integrated a supervising sound editor, who is a direct collaborator to the director. The American business models and animation models are in my mind a beginning in the integration of the sound editor.

Key words : Editing, sound, picture, supervising, animation, sound design, sound library, director